

COMPUTER GRAPHICS DESIGN

YRKESHÖGSKOLEUTBILDNING, 400 YH-POÄNG

3D-baserad datorgrafik och animering.

Computer Graphics är ett samlingsnamn för flera tekniker inom 3D-området: Virtual Reality (VR), visualisering och animering. Det erbjuder ett nytt verktyg för bl.a. ingenjörer, arkitekter, lärare, speltillverkare, reklambyråer, designers, konstnärer eller andra yrkesgrupper där man har behov av att kunna visa olika miljöer och föremål fast de inte alltid går att finna i sinnevärlden. Några typiska exempel: reklamfilmer, datorspel, illustrationer, stadsplaneförslag och bildesign. Man skapar geometriska modeller som belyses på ett naturligt sätt. Dessa kan sen påverkas i realtid, avnjutas som stillbilder (visualisering) eller bilda rörliga bilder (animering).

Realtidsgrafik ger möjlighet att skapa en tredimensionell, verklighetstrogen modell av t.ex. hus, städer, konstverk m m och placera ut det i en passande miljö. I denna miljö kan man sedan förflytta sig, få modellen att röra sig, man kan även simulera, testa och påverka olika händelseförlopp. Allt händer direkt, förloppet styrs av operatören.

Visualisering innebär att den skapade 3D-modellen görs så naturtrogen att det ibland kan vara svårt att skilja verkligheten från den konstgjorda bilden. Modellen kan placeras i "verklig" miljö foton kombinerade med modeller ger en vision av det som ännu inte finns.

Med animering kan man skapa filmer med mycket hög kvalitet. Förfarandet tar vid där visualiseringen slutar. Varje bild i en animering kan ses som en enskild visualisering. Som avslutning läggs man ofta till någon form av vinjett med ljud, musik och speakertext. Typiska programvaror är 3D-Studio Max, Maya, After Effects, Photoshop, Premiere, QuickTime Pro och Audition.

Vid utvecklingen av nya produkter möjliggör digitala verktyg att man kan studera form och funktion innan någon fysisk prototyp tillverkats. Vid olika typer av utställningar och mässor, läromedelstillverkning, presentationer m m ger den tekniken nya kreativa möjligheter.

ARBETSMARKNAD

Intresset från företag för dessa tekniker ökar inom exempelvis film, TV, marknadsföring, byggbranschen, spel och bilindustrin.

SAMARBETSPARTNERS

Zynka, Chalmers, Volvo.

Ett vidare samarbete sker med flera arkitektbyråer, reklamföretag, animerings- och spelföretag.

INNEHÅLL

Animation 45 p
Bildperception 30 p
Företagande 20 p
Presentationsteknik 15 p
Lärande i arbete-LIA 135 p
Projektarbete 50 p
Slutproduktion 25 p
Virtual Reality 40 p
Visualisering 40 p

BEHÖRIGHET

Grundläggande behörighet.

URVAL

VUrvalsgrunderna är betyg, studier på konstskolor och redovisad branscherfarenhet, exempelvis praktiskt konstnärligt arbete, grafiskt arbete inom något av följande: media, reklam, industri, arkitektur. Vid antagningen räknas ett meritvärde samman baserat på dessa kunskaper och erfarenheter. De med högst poäng antas till utbildningen.

KOSTNADSFRI UTBILDNING

Utbildningen är statligt finansierad och berättigar till studiestöd.

LÄNGD 80 veckor heltid

START 1 september 2011

ANMÄLNINGSKOD YHCG

ANSÖKAN

senast 15 april 2011

MER INFORMATION

Björn Strandberg, 031-367 31 45
bjorn.strandberg@educ.goteborg.se

ANSÖKAN SKICKAS TILL

KY-Akademien vid Studium
Box 8855,
402 72 Göteborg

KYAkademien

KY-Akademien driver ett trettiotal kvalificerade, inom en rad områden som administration, ekonomi, försäljning, it, media, reklam, teknik, transport/logistik, turism/hotell samt vård och omsorg. Mer information på www.kyakademien.se