



KY-UTBILDNING 80 POÄNG. ANSÖKNINGSKOD: DG08HT.

Digital Graphics

Arbeta med 3D-grafik, design och interaktiva medier

På Digital Graphics utbildar du dig till en professionell 3D-artist. Som färdig grafiker kan du arbeta som t ex animatör eller modellerare inom tv, film-, reklam och spelvärlden.

DATORGRAFIK ÄR viktigt fundament i dagens TV-, film-, reklam- och spelbranscher. Som 3D- eller 2D-grafiker skapar du fantastiska illustrationer där gränserna sätts av din egen kreativitet och vilja. Hos oss lär du dig använda tekniken, strukturera ditt arbete och att förvandla din kreativitet till färdiga resultat. För att du ska kunna jobba professionellt arbetar vi med realistiska projektkrav och korta deadlines. Digital Graphics är en 3D-utbildning av absolut högsta klass och vänder sig till dig som seriöst bestämt dig för att jobba som 3D- eller 2D-grafiker.

Du hittar grafiker med examen från Digital Graphics på de flesta grafik- och spel-företag i Stockholmstrakten. Vi ger dig de bästa lärarna, den bästa utrustningen och branschkontakterna vilket tillsammans med ditt engagemang och intresse gör att du får optimala förutsättningar att hitta ditt drömjobb som 3D- eller 2D-artist.

Kurserna på Digital Graphics ger dig utöver 3D även produktionskunskande inom postproduktion och specialeffekter. Du lär dig också dramaturgi, grafisk formgivning och cinematografi.

Nödvändiga branschkontakter får du genom den arbetsplatsförlagda delen av utbildningen, samt regelbundna gästföreläsningar och studiebesök. Under kurserna arbetar du med karaktärer och miljöer för TV, film, reklam, print och interaktiv grafik. Du kan även fördjupa dig inom områden som du är speciellt intresserad av. Under år två ökar de valbara momenten i omfattning och du jobbar fram arbetsprover, som är viktiga när du söker jobb.

Har du känsla för färg, form och grafik och vill skapa film och spel med hjälp av moderna verktyg, så är Digital Graphics utbildningen för dig – en kreativ, kul och innehållsrik utbildning som kan ta dig in i en av världens roligaste branscher!

För utförlig kursbeskrivning se www.nackademin.se eller ring 08 466 60 00!

Digital Graphics har en egen hemsida – www.digitalgraphics.se. Läs mer om programmet här!

KURSPLANERING*		
LIA (20p)	CGI 2 (10p)	Realtidsgrafik (2p)
Bild (3p)	CGI 3 (10p)	Projektarbete 1 (6p)
Branschkunskap (2p)	CGI comp 1 (2p)	Valbar fördjupning (2p)
CGI 1 (10p)	CGI comp 2 (3p)	
	Grafisk grund (10p)	* Kursplanen kan ändras under terminen för att anpassas efter näringslivets behov.

NAMN: JONAS PERSSON
ÅLDER: 22
FAMILJ: EN BRORSA, EN MORSA OCH EN FARSA. JUST NU BOR JAG ENSAM I EN STUDENTKORRIDOR
GILLAR: TECKNA, ÅKA SNOWBOARD, SURFA
VIKTIGT: EHH, KARRIÄREN ÄR INTE ALLT...
PROGRAM: DG06
OM TVÅ ÅR: DÅ ÄR JAG ANSTÄLLD PÅ NÅGOT SCHYSST FÖRETAG MEN JUST DÅ ÄR JAG PÅ SEMESTER OCH SURFAR

Vad gjorde du innan du började på Nackademin?

Jag har gått på folkhögskola i Nyköping, konstlinjen. Och så har jag varit ute och rest lite.

Varför sökte du till DG?

Jag hade sett på ett forum att det fanns en utbildning där det var ganska mycket bild och det tyckte jag var kul. Jag hade aldrig hållit på med 3D egentligen utom lite med CAD.

Är utbildningen rätt för dig?

Ja, helt rätt. Det är väldigt bra, att man lär sig alla verktyg och att det är så praktiskt.

Hur är undervisningen upplagd?

Man är i skolan två till tre dagar i veckan. De andra dagarna träffar man klasskompisar som man har projekt med, antingen hemma hos varandra eller i skolan och jobbar med projektet. Sen kommer man till skolan igen och lär sig nya saker.

Berätta hur ni jobbar i projekten.

Man delar upp arbetet och gör research på vilka tekniker man ska använda, t.ex. om man ska kameramappa eller bygga allt från grunden. Det gäller att göra så lite onödigt som möjligt. Sen försöker man lägga upp arbetet så effektivt man kan och sen jobbar man till sista minuten. Inget är färdigt förrän tiden är slut.

«Jag fick ett erbjudande från ett spel-företag – Avalanche – så nu tänker jag satsa på det.»

Vem passar utbildningen för?

Man ska ha vilja och vara ambitiös. Förutom det är det mycket grupprojeckt så man måste kunna jobba i grupp. Och gilla att komma med egna idéer och ta

till sig nya tekniska verktyg. En praktisk kreativ person.

Vad vill du jobba med efter skolan?

Förut hade jag tänkt jobba med reklamproduktion men så fick jag ett erbjudande från ett spelföretag – Avalanche – så nu tänker jag satsa på det. Det är kul om man får göra både 3D och klassisk 2D så man inte gör exakt samma sak hela tiden.

Du hade ett troll som fick en award på CGSociety.

Ja, jag lade upp en renderad bild och fick kritik på den. Sen var jag en av dem som blev utvalda och fick en utmärkelse i slutet av månaden. Det är väldigt kul för sakerna man gör står sig bättre än man tror i internationell konkurrens.

Råd till en blivande student?

Var inte rädd om du inte kan så mycket 3D innan, det lär du dig.



3D-grafik av Jonas Persson, DG06A Nackademin Yrkehögskola.

ARBETSOMRÅDE

3D-grafiker inom produktionsbolags-, reklam-, datorspels- och underhållningsbranschen.

LÄRANDE I ARBETE (LIA)

Ungefär en tredjedel av utbildningstiden utgörs av lärande i arbete. Då är du som student ute på ett företag och jobbar. Exempel på tidigare LIA-företag: Fido Film, Milford Film, DICE, Starbreeze, Swiss, Kaktus Film, The Chimney Pot, Oblivion Entertainment.

LEDNINGSGRUPP

Ledningsgruppen för Digital Graphics säkerställer att utbildningen håller hög kvalitet och att kurserna följer marknadens krav. Förutom företrädare för kommun, högskola och studenter består den av representanter för följande företag och organisationer: Milford Film, Digital Illusions CE, Fido Film, Stockholm Post Production, Swiss, Ego Studios.

ANTAGNINGSKRAV

Grundläggande behörighet. Särskilda behörighetskrav: EnB. Dispens kan ges i vissa fall. Förutom att söka på betyg söker du med arbetsprover och ett personligt brev, hämta mall och information om arbetsprover under Design på www.nackademin.se.

ANSÖKNINGSKOD DG08HT