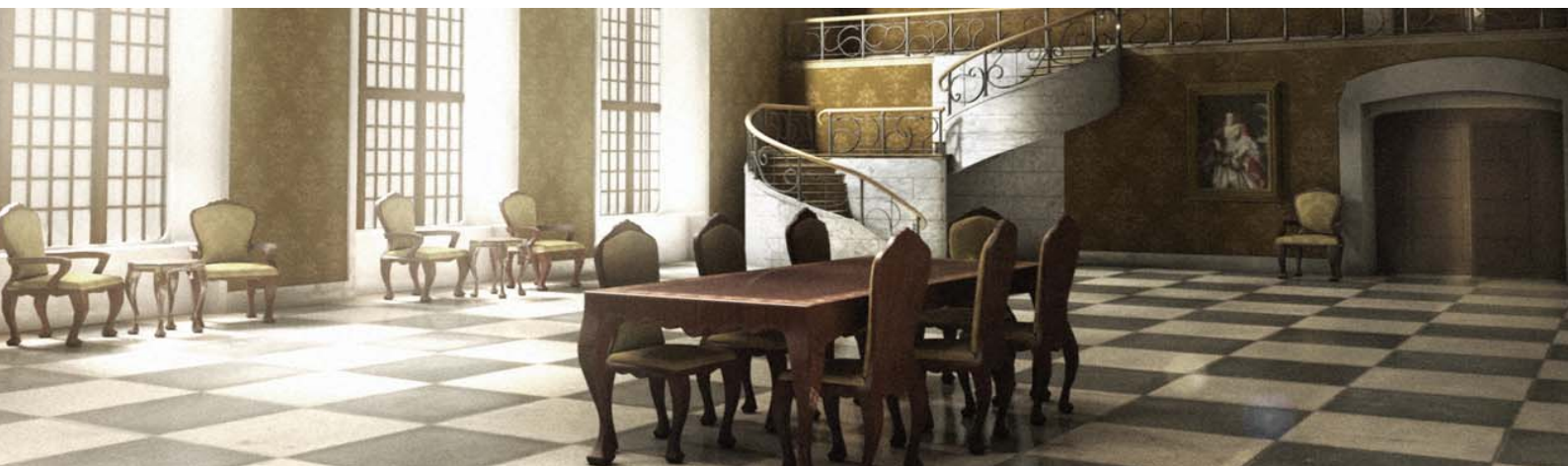


Anvisningar för ansökan till Digital Graphics 400 YH p, HT-2010



NACKADEMIN
YRKESHÖGSKOLA

LÄS DETTA DOKUMENT NOGA. Se även FAQ nedan

SÅ HÄR SÖKER DU TILL DIGITAL GRAPHICS:

1. Lämna in ansökan till utbildningen senast den **30 april 2010**. Ansökan kan göras på två sätt: Använd online-formuläret eller skriv ut och fyll i ansökningsblanketten och posta den till oss. Information om hur det går till finns på vår hemsida www.nackademin.se. Observera att du alltid måste skicka dina betygskopior med vanlig post.
2. Posta arbetsproverna och meriter med vanlig post senast den **15:e maj**, poststämpel gäller.

Om du läser sista året på gymnasiet eller på Komvux kan du lämna in betygskompletteringar, oss tillhanda **14:e juni 2010**.

Arbetsproverna ska lämnas i de format som anges i nedanstående anvisningar. Följ anvisningarna noga. För sent inlämnad ansökan behandlas inte.

VAD VI VILL HA AV DIG:

- A. CV eller lista med tidigare utbildning, erfarenhet och jobb.** (se nedan).
Skriv ut dokumentet och posta svaren med vanlig post till den angivna adressen. Ansökan ska styrkas med gymnasiebetyg och/eller intyg om arbetslivserfarenhet.
- B. Arbetsprover** (se nedan). Du behöver lämna in **alla** tre arbetsprover. **Lämna arbetsproverna på papper i A4-format, monterade på kartong eller pappskiva beskurna till A4 format.** Märk arbetsproverna med namn, personnummer och telefonnummer enligt anvisningarna. Skicka inga andra arbetsprover än vad som anges.

BEDÖMNING

Under förutsättning att du uppfyller antagningskraven bedöms din ansökan av de antagningsansvariga för utbildningen. Alla som bedöms lämpliga för att antas till utbildningen får ett antagningsbesked under sommaren.

Värdering av ansökan: Arbetsproverna och din tidigare erfarenhet värderas och poängsätts.

För dig som saknar fullständigt gymnasiebetyg eller motsvarande: Du kan bli antagen till utbildningen även om du saknar grundläggande behörighet för högskolestudier. Läs mer om behörighet på www.nackademin.se.

För dig som saknar tidigare 3D-erfarenhet: För att kunna göra arbetsprov 2 behöver du lära dig grunderna i ett valfritt 3D-program på egen hand. Det finns flera 3D-program (t ex Autodesk Maya, 3ds Max, Houdini, Cinema 4d och Blender), som man kan ladda hem och prova på gratis (oftast under 30-dagar, Blender är helt gratis). Hos oss kommer ni att lära er Autodesk Maya. Programmen kommer med omfattande dokumentation, och detta är egentligen allt man behöver, men det finns också en stor mängd gratis undervisningsmaterial på nätet. På vår

hemsida www.digitalgraphics.se finns det länkar till sidor med hjälpmaterial på nätet (från nybörjarnivå och uppåt). Vi rekommenderar även att du köper en Maya bok för nybörjare (på vår hemsida har vi några förslag).

Det är lätt att bli förvirrad av alla funktioner, menyer och knappar när man sätter sig första gången med ett 3d-program. Börja med att lära känna gränssnittet och navigeringsfunktionerna, lär dig sedan att göra primitiver (t ex sfärer och kuber) och fokusera sedan på polygonmodelleringsverktygen.

ÖVRIG INFO

Nackademin har ingen möjlighet att returnera inskickat material. Vi föreslår att du inte skickar originalet. Det är dock möjligt att hämta det själv **fredag den 15:e oktober mellan klockan 9-16**. Därefter kommer arbetsproverna att kastas.

Frågor om antagningen besvaras av digitalgraphics@nackademin.se eller på telefon 08-466 60 00. För information om utbildningsmål och kurser på Digital Graphics hänvisar vi till www.nackademin.se. Exempel på tidigare arbeten kan du hitta här www.digitalgraphics.se.

KONTAKTUPPGIFTER

Skicka dina meriter, svar på frågorna och arbetsproverna till:

Nackademin Yrkeshögskola

Antagningen

Tomtebodavägen 3A

171 65 Solna

Jag är dyslektiker. Jag vill att ni tar hänsyn till det vid bedömningen. Sätt kryss i rutan

HÄR BÖRJAR ANSÖKNINGEN

Namn

Personnummer

A. Tidigare utbildning och erfarenhet.

- 1. Beskriv i punktform dina tidigare utbildningar och arbetslivserfarenhet. Glöm inte att skicka meriter som styrker detta. Du kan bifoga ditt CV istället för att skriva här, kryssa då i rutan**

B. Arbetsprover

Alla sökande ska utföra tre arbetsprover - **EN** teckning, **EN** bakgrundshistoria till din teckning och **EN** 3D-bild. **Vi tar inte emot bilder i digitalt format.** Skicka inte några andra arbetsprover än dem som beskrivs nedan.

Deadline: Posta arbetsproverna med vanlig post senast den **lördag 15:e maj**, poststämpel gäller.

Format arbetsprover: Ett **A4** per arbetsprov, monterade på kartongark, wellpapp eller liknande. OBS! Själva kartongen ska vara i **A4** format, dvs 21x29,7 cm).

Signering: Skriv **namn, personnummer** samt **telefonnummer** på framsidans övre högra hörn på alla arbetsproverna. Texta tydligt!

Arbetsprov 1a – Teckning/målning

Välj **EN** av designuppgifterna nedan. Du kan använda papper och penna eller jobba digitalt, t.ex. med Adobe Photoshop (dock **INTE** något 3D-program). Det går bra att lämna in ett fotografi eller en utskrift monterad på en A4 kartong av din teckning om du inte vill skicka in originalet.

Vi önskar se att du har god konstnärlig förmåga, bildsinne och känsla för originell design. Du får jobba i färg om du så önskar, men svartvitt går alldeles utmärkt. Helheten påverkar resultatet (t ex genomförande, noggrannhet, hur du presenterar det).

- **Karaktärsdesign - troll**
Måla eller teckna ett troll av din uppfattning av ett "typiskt sagotroll". Inspireras av befintliga teckningar och sagor, men det ska vara din egen design. Karaktären skall återges i helfigur från två vinklar, samt med närbilder på tre utvalda detaljer (t ex ansikte, väska eller hand).
- **Föremålsdesign**
Måla eller teckna en cykel. Förmedla utseendet av en cykel som har använts i många år. Använd färg eller gråskalor för att skapa känsla av material, ljus och atmosfär. Om du vill får du även skapa en bakgrundmiljö runt cykeln. Hur mycket detaljer som ska synas avgör du själv.
- **Miljödesign**
Måla eller teckna en miljö som föreställer ett stökigt kontor för en galen professor/vetenskapsman/arkeolog (kvinnlig eller manlig).

Arbetsprov 1b – Bakgrundshistoria till din teckning/målning

Arbetsprov två går ut på att skriva ner en bakgrundshistoria till den teckningsuppgift du har valt ovan. Var så kreativ och fantasifull du kan. Du får använda en halv A4 sida. Montera din historia på baksidan av arbetsprov 1a.

Om du har valt Karaktärsdesign gäller följande:

- Du ska göra en beskrivning av trollet och dess liv. T ex vad heter det, vad det är för slags troll, personlighet, vad det lever av mm. I princip vad som helst som relaterar till trollet.
- Förklara varför du valde att göra trollet och vad du tog inspirationen ifrån.
- Din teckning på trollet ska vara till någon form av produktion, hitta på vilken (t ex en film, ett spel, reklam mm).

Om du har valt Föremålsdesign gäller följande:

- Du ska beskriva vad cykeln har för "personlighet", bakgrundshistoria, vem som har ägt den, hur gammal den är, var den tillverkades mm.
- Förklara varför du valde att göra cykeln och vad du tog inspirationen ifrån.
- Din teckning på cykeln ska vara till någon form av produktion, hitta på vilken (t ex en film, ett spel, reklam mm).

Om du har valt Miljödesign gäller följande:

- Beskriv vem kontoret tillhör, vad han/hon arbetar med, personlighet, vad några av föremålen i rummet har för syfte mm
- Förklara varför du valde att teckna kontoret och vad du tog inspirationen ifrån.
- Din teckning på kontoret ska vara till någon form av produktion, hitta på vilken (t ex en film, ett spel, reklam mm).

Arbetsprov 3 - 3D

Väl **EN** av modelleringsuppgifterna nedan. Använd valfritt 3D-program, modellera, ljussätt och rendera din modell från två olika kameravinklar. Båda vinklarna vill vi även se som wireframe (skärmdump går bra). Det blir alltså totalt fyra bilder som ska presenteras på samma papper. Det huvudsakliga syftet med detta arbetsprov är att visa att du har grundläggande 3D-kunskaper. Följande påverkar urvalsresultatet: Originalitet, realism, texturering, ljussättning, rendering och modellering (topologi). Det är dock inte ett krav att texturera.

- **Bygg en espressomaskin eller moccabryggare efter referensbild**
Leta upp en bild på en espressomaskin (förslagsvis på Internet) eller fota själv en referensbild. Modellera espressomaskinen i 3d och använd referensbilden som förlaga. **Skriv även ut referensbilden och montera den på baksidan av din kartong.** Exakta mått på espressomaskinen är inte ett krav, det viktiga är själva grunddragen.
- **Bygg en nalle efter referensbild**
Leta upp en bild på en nalle eller fota själv en referensbild. Modellera nallen i 3d och använd en referensbilden som förlaga. Det är inget krav att göra en realistisk "päls". **Skriv även ut referensbilden och montera den på baksidan av din kartong.** Exakta mått på nallen är inte ett krav, det viktiga är själva grunddragen.

SKICKA INTE NÅGRA ANDRA ARBETSPROVER ÄN DE SOM ANGES OVAN! ARBETSPROVER SOM AVVIKER FRÅN ANVISNINGARNA BEDÖMS INTE!

SKRIV NAMN OCH PERSONNUMMER PÅ SAMTLIGA ARBETSPROV!

Vanliga frågor

Hur går intagningen till?

Du söker genom att fylla i ansökningsblanketter och göra arbetsprover. För att söka behöver du grundläggande behörighet. Läs mer på www.nackademin.se.

Vad arbetar ni i för programvara?

Vi använder Autodesk Maya i 3D-kurserna. Dessutom arbetar vi med t ex Photoshop, Illustrator, After Effects och Premiere.

Hur stor konstnärlig talang behöver man för att söka?

Det är en fördel om du känner dig hemma med penna och skissblock, särskilt om du vill arbeta med karaktärer. En konstnärlig talang kan t ex även handla om att ha en känsla för kompositioner och ljussättning eller att vara en duktig fotograf.

Jag är inte så bra på att teckna, är det meningslöst att söka till Digital Graphics?

Branschen behöver även tekniskt inriktade personer som vill arbeta med t ex scripting, rigging och renderingsoptimering.

Hur mycket undervisning är det?

Det är ungefär 18-20 timmar i undervisning per vecka. Lika mycket tid är avsatt för självstudier, uppgifter och projekt.

Lär man sig spelprogrammering?

Nej, kurserna är enbart inriktade på grafik och postproduktion.

Får man någon hjälp med att hitta företag när man ska göra LIA?

Man söker LIA-jobb själv men vi hjälper till med tips på företag och hur man söker.

Hur pass lätt är det att hitta jobb?

Om du är målmedveten och beredd att lägga ner den tid som behövs för att bli bra så finns det jobb. Men det är en ganska liten bransch med hård konkurrens.

Vad ger utbildningen för examen?

Efter utbildningen får du en kvalificerad yrkeshögskoleexamen, som är en nationellt godkänd examen.

Kan jag komma ut och titta på skolan?

Du är välkommen på vårt Öppet hus. Se www.nackademin.se för datum.