

Logg Arbeid i digital 3D

Tilde W Hansen

Starte direkte i 3D

Å starte direkte i 3D innebærer å starte arbeidet i 3D uten å ha en tegnet skisseprosess eller referansebilder. Jeg brukte inspirasjon fra nettet og foto fra virkeligheten slik jeg ville gjort når jeg skisser på ark.

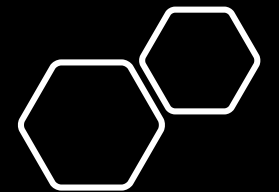


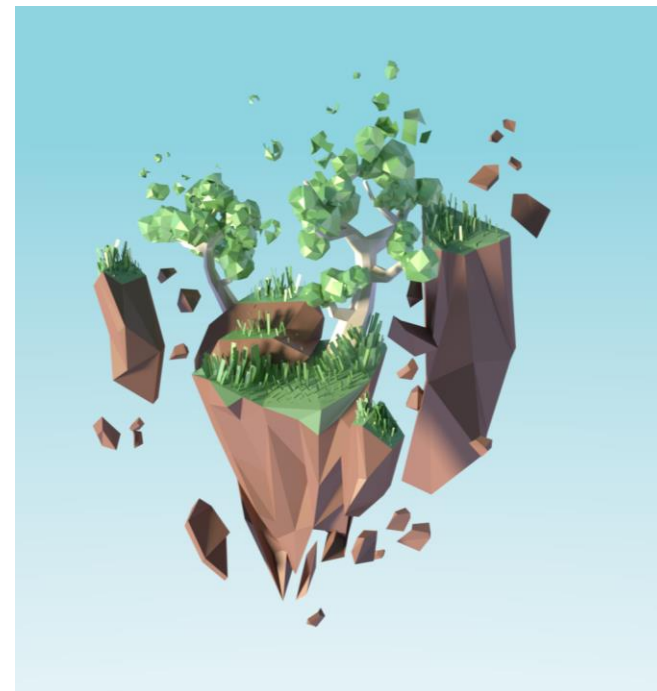
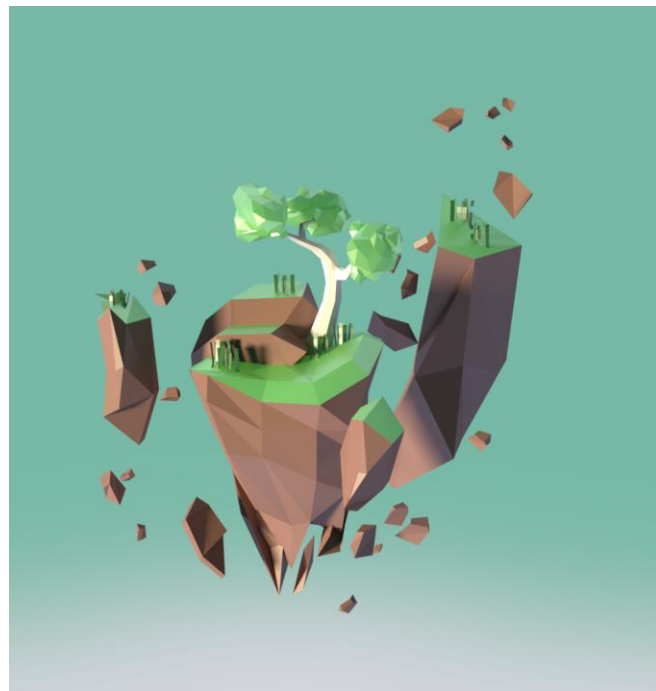
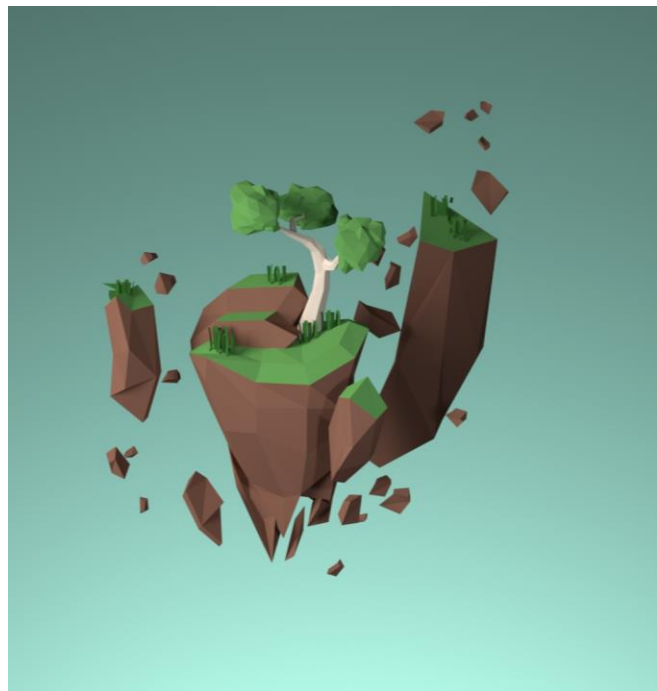


1 «Sveve øy 1»

- Arbeid direkte i 3D.
- Utgangspunkt low poly svevende øy.
- Tid: 2 dager (ca 10 timer)

Dag 1:
4 timer på bilde 1.
1 time på bilde 2.
Dag 2:
5 timer på bilde 3.





- Utviklingen av arbeidet

- Jeg la til flere og flere detaljer etterhvert, og eksperimenterte mer med tekstur.





Prosess

- **Arbeidsprosess:**

Arbeidet startet med en tanke om en svevende øy med et tre på, basert på en animasjons film jeg nettopp så. Ideen startet med enkelte deler, og flere ble lagt til etter hvert. Jeg lagde ikke flere «skisser» av oppsett men valgte heller å eksperimentere med formene ved å flytte rundt på dem. Det ble et sterkt fokus på enkelte deler og fokuset på helheten kom ikke før på slutten.

- **Ideutvikling:**

Ideene oppstod underveis og var mye intuitive valg og eksperimentering med former som kunne skyves rundt. Ideen endret seg svært underveis og mye av tiden gikk også på å eksperimentere med farger. Mange valg ble tatt der og da, og det var ikke en klar form jeg ville frem til, jeg prøvde meg mer frem underveis.

- **Hvor fornøyd er jeg/kvalitet på arbeid:**

Mindre fornøyd, spesielt med sluttresultatet. Problemet er mye i at fokuset på enkeltdeler og på å legge til detaljer førte til en overøsing av ideer og detaljer som heller burde vært spredd ut på flere «skisser» fremfor alt i en stor «klyse».

- **arbeidsflyt**

Følte en del arbeidsflyt hele veien. Mye tid gikk på å se tutorial på youtube og lære seg om ulike måter å skape former på. Mistet arbeidsflyten mot slutten da en innså at prosjektet ikke kom noen vei. Men tiden gikk svært raskt mens jeg arbeidet og jeg lærte mye nytt om programmet og om ulike måter å bygge opp former på.

- **Refleksjon:**

Det er klart at sluttresultatet er kaotisk, men jeg ser mange gode ideer i det som kunne vært plukket ut og arbeidet videre med.

Analyse

prosess	Lineær prosess, startet med et utgangspunkt og arbeidet det videre. Valg ble gjort underveis som førte til at det raskt ble for mye og rotete. Sluttresultatet i seg selv ble kaotisk og ikke svært vellykket. Men jeg oppdaget mange måter å skape illusjon av teksturer enkelt, og fikk mange ideer om hvordan en skulle oppløse flater i 3D. Enkeltdele fungerer og kan benyttes som utgangspunkt for nye ideer.
Arbeidsflyt	Også her hadde jeg arbeidsflyt i meste parten av prosessen. Dette var muligens årsaken til at arbeidet gikk så langt uten at jeg fikk struktur, fordi jeg ble oppslukt i detaljene. Det er mulig arbeidsflyt uten en klar ramme og struktur kan lede til rotete arbeid som i dette tilfellet.
Effektivitet	Prosesen var ineffektivt i forhold til å få et godt gjennomtenkt resultat. Det var et svakt mål å jobbe utafra i 3D, og det er mulig at bare noen referanser hadde hjulpet, selv uten tegning. Det ble vanskelig å begrense seg når en ikke var fornøyd, og la heller til mer en å se på konturen. Mye fokus gikk også i detaljer som også tok opp mye tid.
Ideutvikling	Ideutviklingen skjedde svært lineært hvor nye ideer ble bygd opp på det allerede eksisterende arbeidet. Dette førte til at alle ideer som kom ble lagt over de andre ideene. Mange ideer kom underveis, men på grunn av denne prosessen kommer de ikke frem tydelig.
Ideformidling	Det er veldig klart at Blender i dette tilfellet ikke egnet seg for ideformidling. Det har noen ideer som kommer frem og kan inspirere til videre ideer, men på grunn av presentasjonen er så rotete vil det ikke være klare ideer som blir presentert. Men resultatet har i alle fall stort forbedringspotensial, og det rotete utseendet gir mange gode muligheter til å videreutvikle ideen.



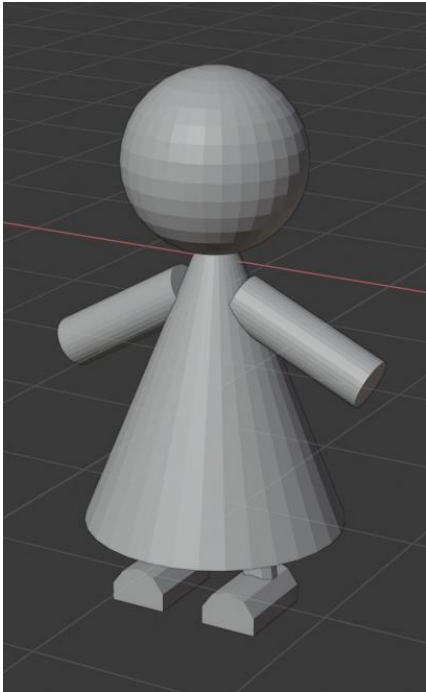


2 «Gutt»

- Arbeid direkte i 3D
- Utgangspunkt enkel figure
- Tid: 2 dager ca 5 timer

Dag 1:
2 min på bilde 1.
1 time på bilde 2.
ca 2 timer bilde 3
Dag 2:
Ca 2 timer bilde 4





- I den første timen av prosessen tok jeg et skjermbilde av fremgangen hvert ~15 minutt.

Prosess

- **Arbeidsprosess:**

Ideen var en søt liten leke figur som skulle være svært enkel. Utgangspunktet var å bruke geometriske former i programmet blender for å lage skissen av formen, og deretter lage formen. Prosessen var lineær og relativt effektiv. Det tok litt tid på slutten med å rigge og legge til en pose til figuren, noe jeg måtte lære fra stretch. Dette tok svært lang tid fordi en måtte passe på at alle delene hang sammen.

- **Ideutvikling:**

Ideene oppstod underveis og var mye intuitive valg og eksperimentering med former som kunne skyves rundt. Tilfeldigheter på grunn av mindre erfaring i programmet førte til at ideen om en kjole ble fylidige bukser. Deretter ble ideen raskt en one Peace drakt med forske hode. Ideen endret seg mye i starten, men når hoved elementene var på plass var det mindre ideutvikling og kun små pirkete arbeid igjen. Fargevalg gikk relativt raskt, mange valg ble tatt der og da, og det var en klar form jeg ville frem til, jeg prøvde meg mer frem underveis for å matche bildet jeg lagde meg i hodet.

- **Hvor fornøyd er jeg/kvalitet på arbeid:**

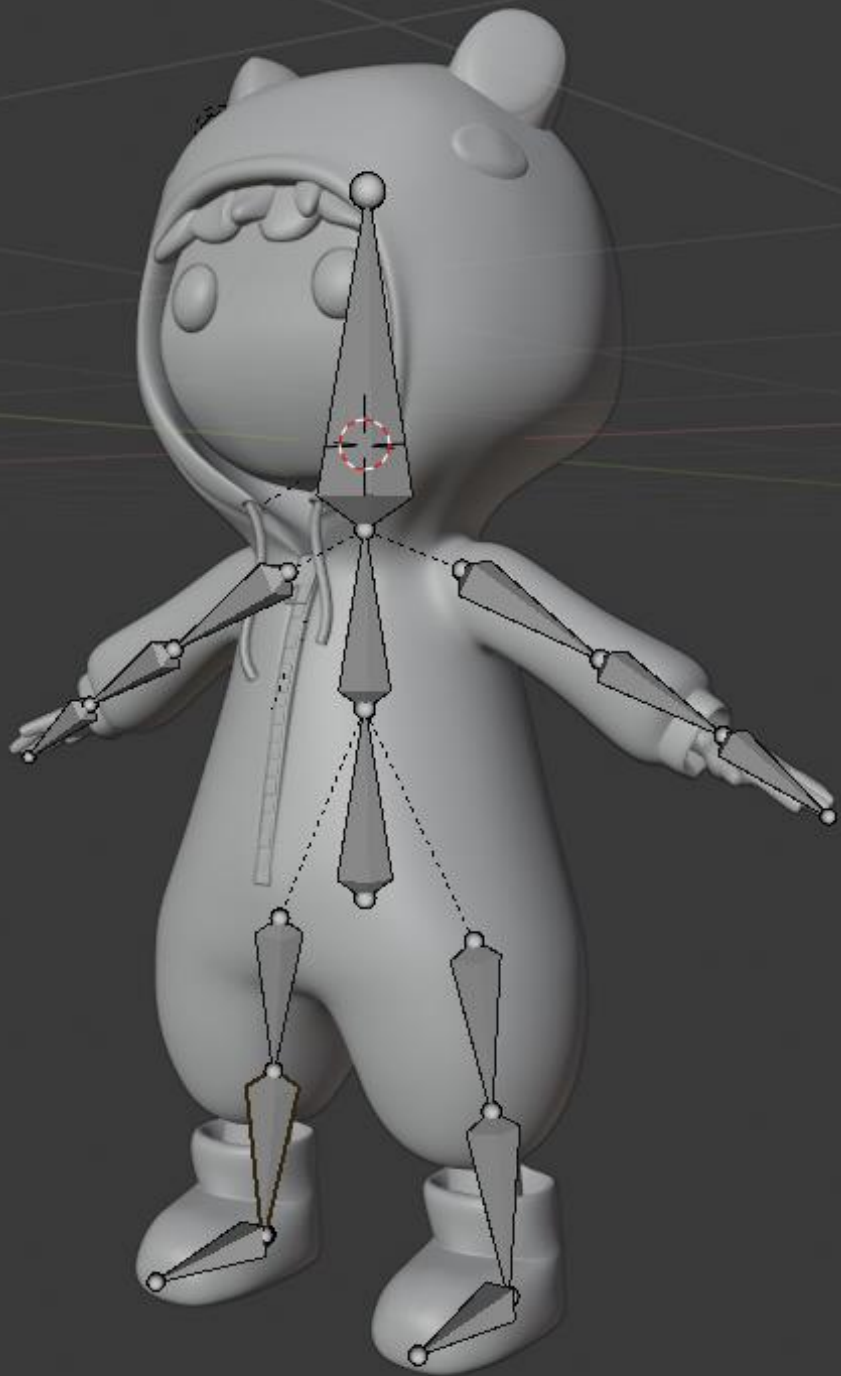
Relativt fornøyd. Figuren er svært enkel og tok rask tid å lage når en kun ser på den første delen. Ser for meg at denne måten å lage figurer på kunne ført til mange enkle figurer på noen timer. Figuren er likevell svært enkel og det er litt skjevfordeling i fargebruk på formen. Som gjør at den lett ser kjedelig ut. Dette er likevell det resultatet jeg er mest fornøyd med fra denne delen av mitt skapende arbeid (delen med direkte arbeid i blender uten tegninger).

- **arbeidsflyt**

Følte en del arbeidsflyt hele veien i starten av prosjektet, men ikke når jeg skulle rigge sjelett og gi formen bevegelse på slutten. Dette kan være fordi jeg ikke følte jeg mestret dette, og ikke har helt forståelse for hvordan en gjør dette arbeidet på en god måte. Jeg følte likevell stor mestring på slutten av riggingen og tror dette blir bedre med tid. Selve prosessen med figuren var svært gøy og følte som gikk på bare et øyeblikk, selv om det var 3 timer.

- **Refleksjon:**

Sluttproduktet er klart litt enkelt og ikke veldig spennende, men prosessen var veldig god og underholdende og jeg ser at en kan få til noe når en arbeider i 3D selv uten tegning først. Jeg tror kanskje mer erfaring og øvelse i 3D gjør dette enda lettere.



Analyse

prosess	Prosessen var linjær. Og fordi jeg var kjent med arbeidet jeg skulle gjøre gikk det meste veldig lett. Det eneste som var utfordrende var å rigge en pose til figuren, noe jeg ikke hadde erfaring med. Var en fin måte å teste ut kunnskapen i programmet med å konstruere en form. Å starte med geometriske former viste seg som en god løsning for å få en lettere prosess. Jeg arbeidet ikke med å «sculpte» som vil si at jeg konstruerte alt opp ved å manipulere polygons.
Arbeidsflyt	Hele starten av prosessen bar preg av en arbeidsflyt prosess. Jeg ser at jeg lett kommer i en arbeidsflyt fase når jeg arbeider i 3D. Når jeg skulle rigge figuren derrimot var ikke dette tilfellet. Å legge til skjelett og gi bevegelse/pose til figuren var vanskelig og tidskrevende.
Effektivitet	Den første delen av arbeidet var svært effektiv. Ved å starte med geometriske figurer og sette dem sammen kom alt sammen relativt raskt. Fordi jeg ikke hadde et klart mål lot jeg tilfeldigheter underveis ta meg videre i prosessen. Dermed stoppet jeg ikke å dvelte med valg, men lot prosessen lede meg videre. Dette gjorde at arbeidsflyten ikke ble brudt, men det gjorde også at timene gikk inn i arbeid som ikke hadde et klart mål.
Ideutvikling	Ideutviklingen var svært lineær og tilfeldig. Det startet med et bilde av en leke figur (lille my) og utviklet seg deretter ettersom hva jeg assosierte formene med. Dette er ikke en effektiv prosess for å få frem mange ideer, men det var en svært flytende og underholdende prosess. Det førte til mye nye erfaringer i programmet og å se muligheter med former.
Ideformidling	Blender formidler en idee bedre i dette tilfellet, men på grunn av all tiden som måtte til er det fremdeles en ineffektiv kilde til ideformidling. Det eneste er at ideen kan formidles enda klarere i Blender en ved å tegne fordi en kan få formen enda mer presis og perfekt. En kan legge til farger og lys og andre effekter som teksturer for å understreke hva formen eller figuren skal utrykke. Det var derfor lettere å bruke 3D til å formidle noen aspekter av en idee, mens andre kanskje formidles bedre ved å tegne?





3 «Fyrtårn»

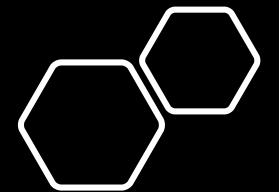
- Arbeid med landskap direkte i 3D
- Utgangspunkt fyrtårn på øy (inspirert av sørlandet og danmark)
- Tid 1 dag ca 5 timer

Dag 1:

30 min på bilde 1.

1 t og 30 min på bilde 2.

4 timer på bilde 3.



Skisseprosess i 3D



- Tanken var å teste hvordan komposisjon fungerte i 3D fremfor når en tegner. Når jeg lagde øyen hadde jeg ikke mye fokus på komposisjon, men heller på enkeltdelene. Denne gangen ville jeg heller fokusere på plassering og holde det enkelt.
- Pga utfordringer med røyk og lys i Blender (som tar for lang tid å rendere med mitt utstyr) ble dette lagt til i photoshop.







Prosess

- **Arbeidsprosess:**

Jeg startet direkte i 3D med å lage et fyrstårn slik jeg tradisjonelt ser det for meg. Deretter lagde jeg vannet ved å heve randomiserte punkter i en overflate. Øyen laget jeg etter det ved å starte med en hovedform som ble delt opp i detaljer etter hvert. Alle formene ble laget på denne måten. Ved å holde figurene til low poly ble overgangene fra lys til slygge brå noe som skaper en enkel illustrert effekt. Til slutt lekte jeg med detaljer, farger, lys og rotasjon på objektene. Fokuset lå i å få et rent rolig uttrykk.

- **Ideutvikling:**

Utgangspunktet var en ide om et på en øy, på høyre side i et bildet. En ser ut over havet mot en annen øy i det fjerne. Komposisjonen var ganske statisk gjennom hele prosessen, øyen i bakgrunnen gjennomgikk den største endringen. Jeg eksperimenterte med den i ulike avstander og i ulike rotasjoner.

- **Hvor fornøyd er jeg/kvalitet på arbeid:**

Medium fornøyd. Det er gøy å se formen komme frem i programmet men ser til slutt at resultatet er noe enkelt og komposisjonen kunne blitt utfordret enda mer. Likevel er det et rent og rolig uttrykk som fungerer selv om det ikke er impaktfullt. Den tegnede effekten som jeg forsøkte å oppnå ved å jobbe i low poly kom godt frem.

- **arbeidsflyt**

Prosessene hadde arbeidsflyt hele veien. Ved å ta tiden innser jeg at jeg brukte mye mer tid på arbeidet en slik det opplevdes. Fordi oppsettet var enkelt for meg å bygge opp og jeg ikke trengte bruke rigging av skjellett eller noe slik slapp jeg å miste følelsen av arbeidsflyt.

- **Refleksjon:**

Sluttproduktet er klart litt enkelt og ikke veldig spendende som går igjen for allt jeg har laget i 3D uten skisser til nå. Likevell var prosessen underholdende og ga mye følelsen av arbeidsflyt. Jeg ser at jeg klarer lage arbeid selv om jeg ikke tegner, mitt nivå i blender kan selvfølgelig påvirke dette, og en kan kanskje få til dette enda bedre, mindre erfaring kan gjøre direkte arbeid i blender og i 3D mer utfordrende.

Analyse

prosess	Prosesen var ganske rett frem. Det var ingen utfordringer i programmet bort sett fra lys effekten fra fyrtårnet som ikke var mulig å rendre med mitt nåværende data utstyr. Det var lett å eksperimentere med kamera vinkler og rotasjoner på objekter i programmet, men det var noen utfordringer med oppsett og komposisjon. Det tok mest sansynlig en del tid å jobbe med uttrykket sammenlignet med å tegne som jeg gjorde senere, fordi jeg da kunne laget flere ideer raskt.
Arbeidsflyt	Som jeg nå har erfart gjennom alt arbeidet oppnår jeg lettere arbeidsflyt når jeg arbeider i 3D. Fordi arbeidet med fyrtårnet var relativt enkelt for meg var dette et av de prosjektene jeg oppnådde lengst og sterkeste arbeidsflyt. Jeg opplevde arbeidet som lett og raskt overstått. Det var mye intuisjon og intuitiv kunnskap som ble benyttet, kunnskap som ligger i fingrene. Det eneste som krevde større og dypere tanker var komposisjon og farger. Men selv dette brøt ikke følelsen av arbeidsflyt.
Effektivitet	Prosesen opplevdes som effektiv, og var effektiv i den forstand at jeg arbeidet raskt i 3D. Men prosessen i sin helhet var ikke effektiv. Jeg hadde kunn ett utkast med minimale variasjoner. Jeg vet at jeg kunne laget flere og større variasjoner men dette hadde ført til at prosjektet hadde tatt svært mye mer tid. En kan se i utprøvingene på forrige siden hvilken fordel 3D har for utprøving av lys, stemning og farger. Ved små justeringer fikk jeg testet ut mange ulike uttrykk som for meg hadde tatt lang tid å tegne. Det er mulig å teste dette også når en tegner og maler, men det er mer tidsbesparende i 3D da det kun innebærer å endre et punkt i en fargesirkel for å gå fra en lys blå himmel til dus lilla.
Ideutvikling	Jeg vil ikke si jeg utviklet ideen mye i dette arbeidet, og det er av de samme årsakene som tidlig. Selv om ideen ble utviklet fra en tanke til et bilde, ligger det lite utprøving bak. Det er bygd uten en solid grunnmur. Og denne mangelen synes i det ferdige produktet, selv om det kan være vanskelig å sette fingeren på nøyaktig hva som gjør at det synes. Mye av det er at ideen som ble laget i 3D har en svakere kontur en arbeid som tegnes fordi en tegning ofte starter med konturlinjen, mens en i 3D bygger opp en form fra mange ulike sider.
Ideformidling	Ideen står frem svært tydelig, da det er en enkel ide. Likevel gir den lite å bygge på fordi det kun er ulike versjoner en komposisjons ide å vise. Det kunne vært lurt å tegne ulike komposisjoner for så å lage en av disse i 3D. Da ville 3D gitt en ide om farger og uttrykk og komposisjonene om ulike muligheter for komposisjon.



Tegnede skisser

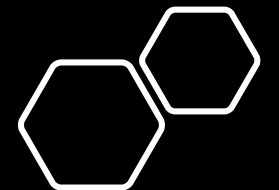
I denne delen ble et ekstra ledd lagt til i prosessen hvor jeg tegnet ideene mine før jeg begynte å arbeide i digital 3D. Jeg benyttet meg fremdeles av internett og foto for inspirasjon.



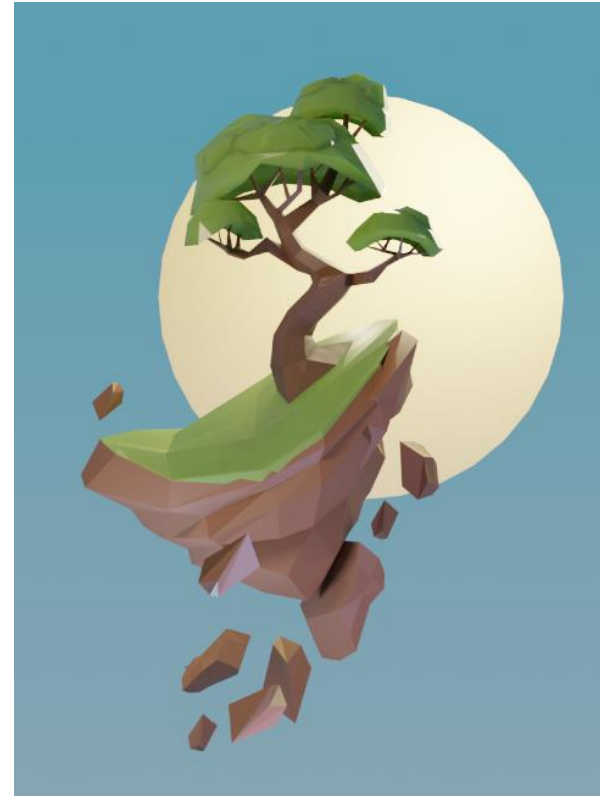


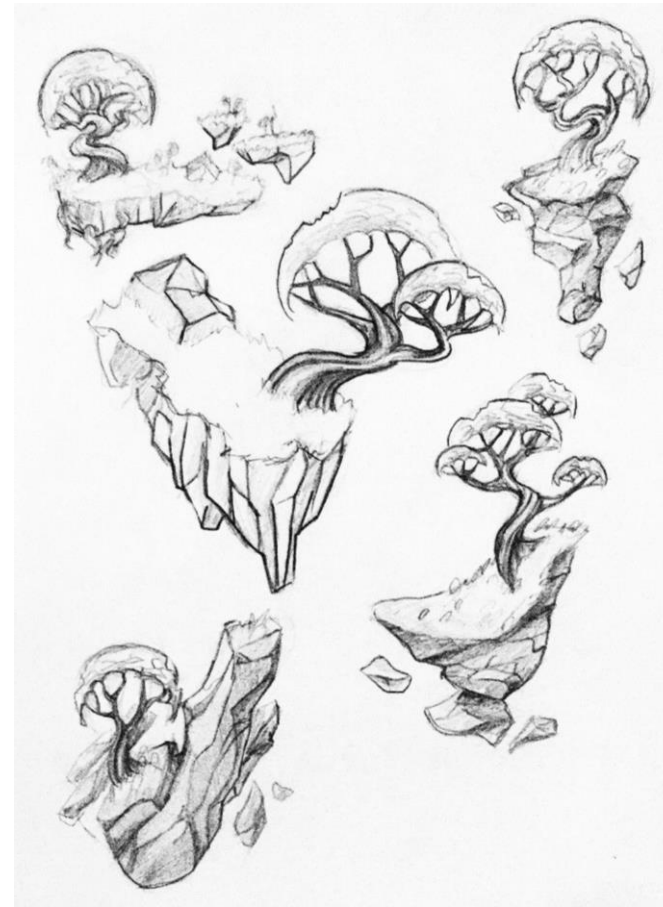
4 «Sveve øy 2»

- Skisse først deretter 3D
- Utgangspunkt i tidligere 3D arbeid
- Tid 5 dager, ca 20 timer

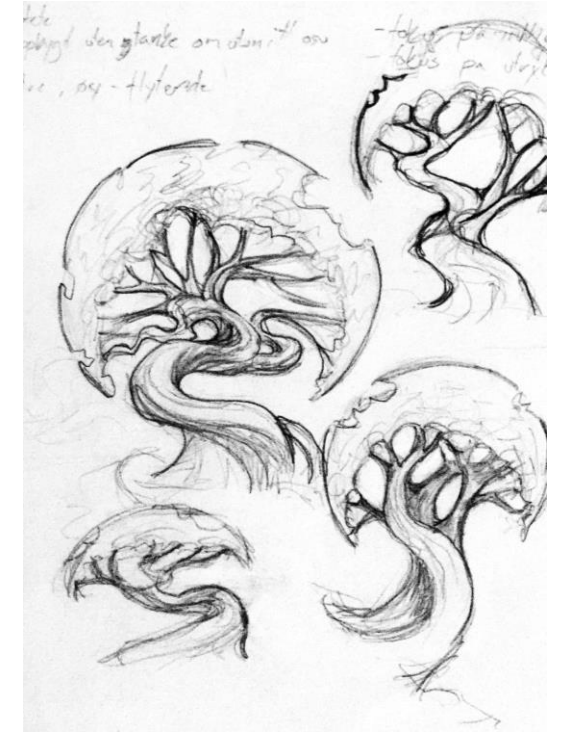
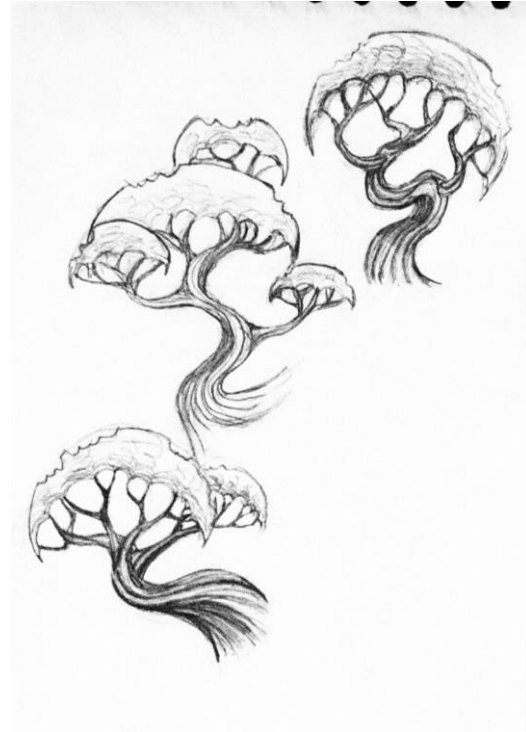
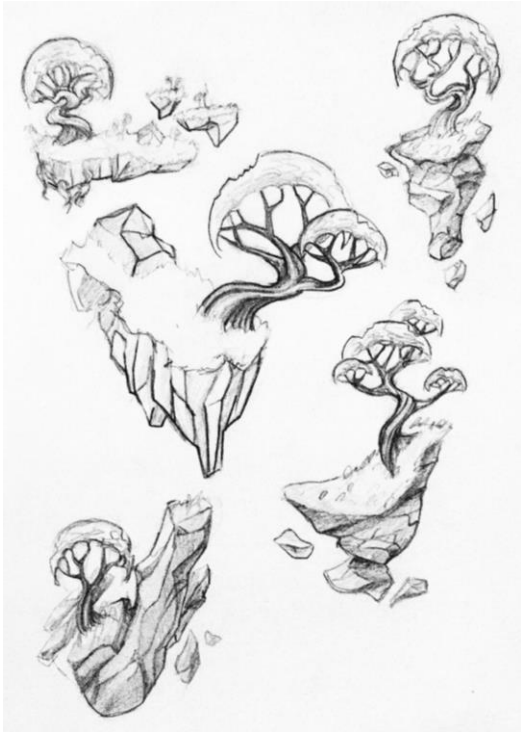


Skisseprosess med tegning

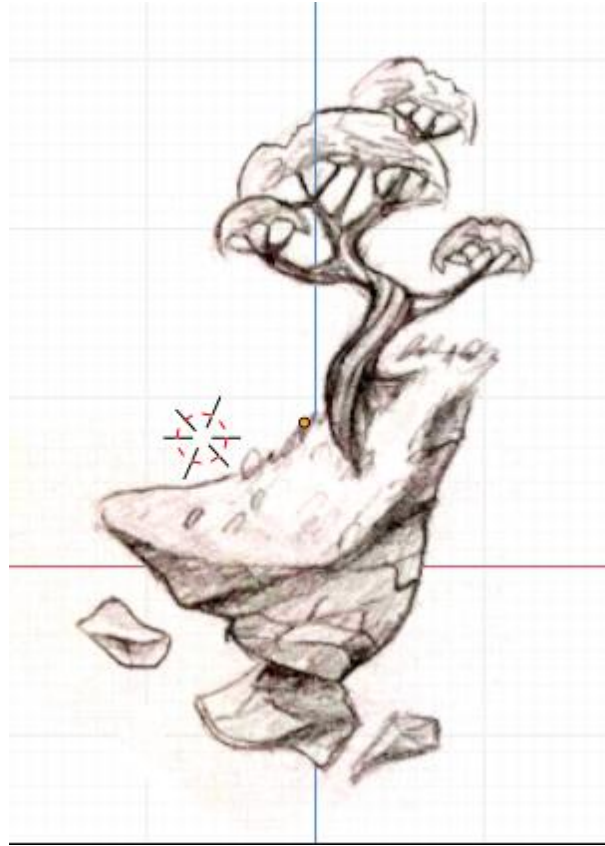




Skissene tegnes raskt og detaljer legges til etter hvert. Bruker i gjennomsnitt 10 min per tegning.



Her ser en alle de ferdigstilte skissene, jeg hadde god arbeidsflyt med disse tegningene og likte å arbeide med dem.



Først plasseres tegningen inn i programmet, deretter konstrueres 3D formen etter tegningen. Dette krever litt prøving og feiling fordi noe av formen må tilpasses 3D perspektivet.



Prosess

- **Arbeidsprosess:**

- Jeg leker meg en del med tegningen. bryr meg ikke om kvaliteten på uttrykkene. Bruker noen referanser fra pintrest. Hjelper for å få flere ideer etc. Vanskelig i 3D, sliter med å få formen til å fungere i 3D. Funker best fra den opprinnelige tegnede vinkelen.

- **Ideutvikling:**

- Fikk mange ideer når jeg tegnet. Hjelper å se på referansebilder. Synes det er gøy å leke seg med streken og organiske former når jeg tegner. Liker bedre ideene her en resultatet fra øyen jeg laget tidligere kun i 3D. Bygde 3D formen over tegningen i blender. Ideen endrer seg når jeg arbeider i blender, valgte bort hull i trekronen og gjorde endringer i formen på både treet og på øyen. Valgte å arbeide i low poly for å ha samsvar til den første oppgaven hvor jeg kun arbeidet i 3D. Valgte å endre formen på steinene ettersom jeg så nye løsninger i 3D. Valgte å legge en sol bak for å forsterke konturen av formen til treet.

- **Hvor fornøyd er jeg/kvalitet på arbeid:**

- Tegningene er ganske greie, men 3D mistet noe av flyten og kraften som kom fram i linjene. Den viser derimot mer av fargetrykk, form lys og skygge. Foretrekker tegningene ovenfor 3D figuren. Årsaken kan ha mye med at jeg valgte low poly fremfor mer organiske high polygon former.

- **arbeidsflyt**

- Jeg følte på arbeidsflyt både når jeg tegnet og når jeg arbeidet i Blender. Jeg tok ikke tiden på arbeidet så antall timer er derfor estimert utifra antall dager jeg arbeidet. Jeg arbeidet mest med digital 3D og det var også her jeg følte på mest arbeidsflyt. Når jeg arbeidet med tegningene måtte jeg stoppe opp og tenke en del, noe som avbrøt følelsen av arbeidsflyt til tider, men likevel var arbeidsflyt følelsen der også det meste av tiden.

- **Refleksjon:**

- Jeg ser tydelig at tegningen hjalp meg med å få fokuset på bildet i sin helhet og ikke bare på enkeltdelene. Streken blir viktig og en leker seg mer med former som blir naturlige med en strek. Disse er mer organiske og struktureres i større grad av en flyt. Det var også mye raskere å gjennomføre flere skisser på denne måten.

Analyse

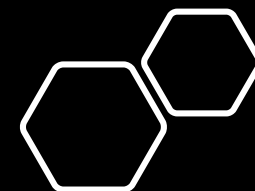
prosess	Blender figuren ble laget tett oppmot tegningen, og fungerer derfor best i den ene vinkelen. Dersom en skal arbeide videre kreves arbeid og endringer i 3D for å få en bedre fungerende form i 3D rom, og dermed alle vinkler. Arbeidet viser en jevn prosess som er lett å følge, det viser klare fordeler med tegningen når en sammenligner den med «Floating Island #1» Det viser at det er lettere å få frem et mer definert uttrykk når en tegner først, men også at det oppstår utfordringer når det oversettes til 3D.
Arbeidsflyt	Jeg følte arbeidsflyt når jeg arbeidet med tegningene, de var morsomme å arbeide med og jeg utfordret meg på å tegne ting jeg ikke har tegnet før som stein og fjell. Også i Blender opplevde jeg arbeidsflyt, spesielt i starten av arbeidet. Det var vanskelig men belønnende å se formen med farger. Jeg tror mye av årsaken til følelsen av arbeidsflyt er arbeidet med organiske tre former som jeg fant utfordrende men også morsomt. Det var frigjørende samtidig som at jeg måtte tenke andredelens en ved å tegne mennesker. Jeg tror mediene i seg selv ga følelsen av arbeidsflyt på ulike vis, og tror mest hva jeg tegnet/laget påvirket mer en mediet i denne omgangen.
Effektivitet	Prosessten kan ikke sies å være den mest effektive, men dette er med tanke på at jeg er nokså uerfaren på noen områder i programmet blender og dermed måtte eksperimentere for å få gjenskape tegningen i 3D. Sammenlagt foregikk prosessen over 5 dager, og mesteparten av denne tiden gikk til digital 3D.
Ideutvikling	Tegningene tillater en bredere ideutvikling da det er raskere å arbeide med et perspektiv og omriss fremfor form. Dette samsvarer med funn i Marzals undersøkelse da de som tegnet fikk flere ideer. En ser tydelig at jeg lett fikk mange ideer når jeg tegnet i denne omgangen fremfor når jeg startet direkte i 3D. Opplever internett og referanser som viktig og spesielt for å få en effektiv, fordi det er vanskelig å tegne uten å ha et utgangspunkt. Dette kan ha noe med tegneferdighet å gjøre, og erfaring med å tegne trær. Ideen utviklet seg videre når jeg arbeidet i 3D da jeg måtte tenke en fullstendig form, i tillegg til å legge på farger og lys. Dette førte til endringer men utgangspunktet var fremdeles viktig for denne delen av prosessen.
Ideformidling	Tegningen var definitivt best for å formidle en mengde ideer, men når jeg lagde formen i 3D så jeg hvordan den fungerte i praksis, og her så jeg og hva som fungerte og ikke. Innen formidling av min ide vil jeg si at de ulike mediene formidler veldig ulikt. 3D modellen sier mer om form, lys og farger og stemning en hva mine skisser sa, men dette handler også om gjennomføringen av skissene.





5 «Jente»

- Skisse først deretter 3D
- Utgangspunkt i tidligere 3D arbeid
- Tid 10 dager, ca 40 timer
 - 2d (ca 1 - 2 t) på tegninger

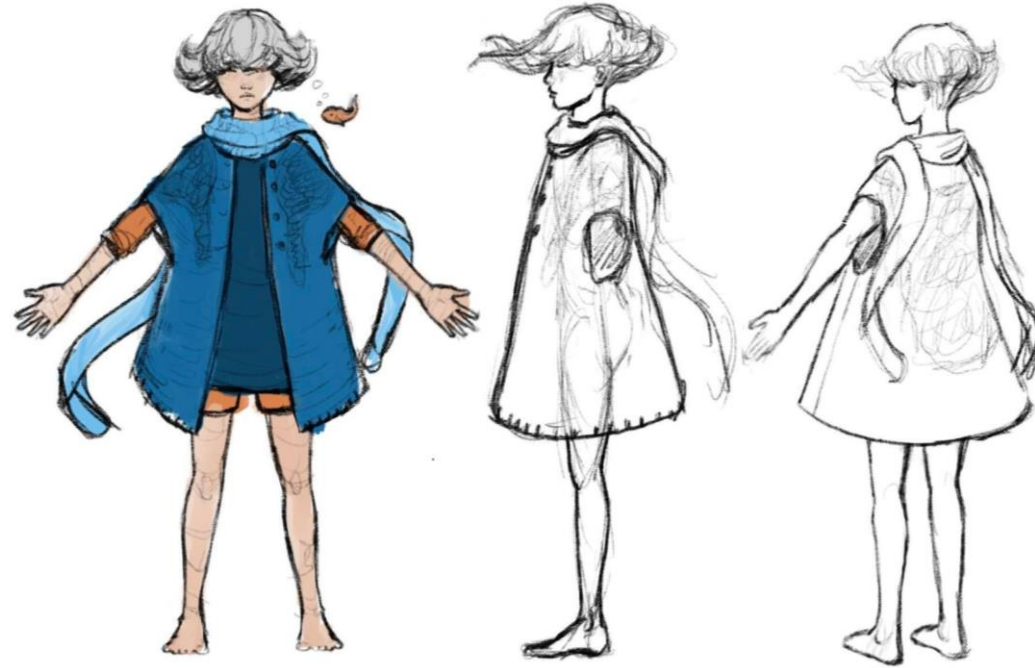




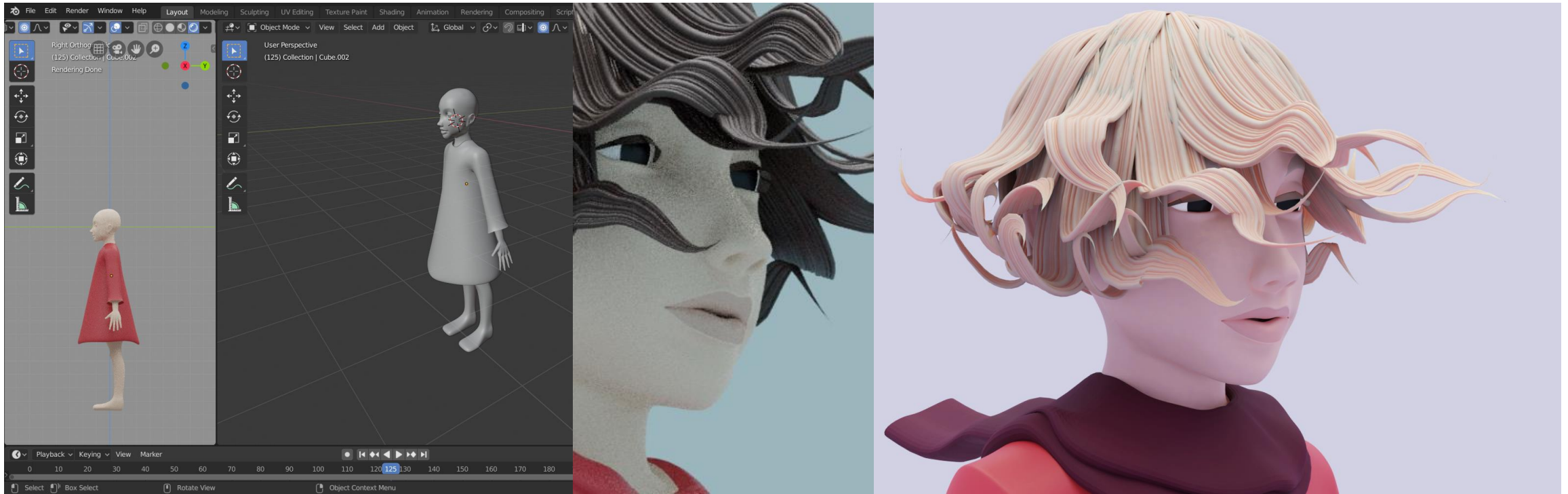
- De første skissene ble tegnet raskt mens jeg var på jobb, derfor ble ulike redskaper og ark brukt for å tegne. Tid pr skisse er ca. 2 min.



Skissen er lagt inn på Paint og tegnet over for å raskt teste noen farger. Dette tok ca. 15 min fra å tegne inn tegningen i Paint og legge på alle fargene.



Denne konsept tegningen av jenta fra ulike vinkler ble tegnet etter at arbeidet var startet i 3D. Jeg ser at det hadde vært en stor fordel å tegne den før jeg startet i 3D for å få en tydeligere ide av helheten til figuren.



- Først ble jenta laget i en rett stiv pose, deretter kunne jeg legge til et skjelett og gi henne bevegelser. Jeg kunne raskt teste ulike farger og hvordan de fungerte med ulike lys.



Bilde til venstre er den ferdige renderingen, bildet til høyre ble laget i ettetid med samme figuren. Når en har en ferdig 3D modell kan en eksperimentere med ulike vinkler og positurer. Dette tar også litt tid, men sammenlignet med utformingen av selve 3D figuren er dette lite tid.

Tiden jeg brukte på å omforme figuren fra bilde 1 til bilde 2 er ca 1 t.



Prosess

- **Arbeidsprosess:**

Proessen startet med skisser og tegninger. Tanken var å lage en karakter, senere utviklet ideen seg til at karakteren skulle være unner vann. Ideen ble videreutviklet gjennom tegninger. Og til slutt ble hoved ideen til (se bilder neste side). Etter dette begynte jeg arbeidet i Blender. Her oppstod det en del utfordringer, spesielt med håret.

- **Ideutvikling:**

Utgangspunktet var en ide om et på en øy, på høyre side i et bildet. En ser ut over havet mot en annen øy i det fjerne. Komposisjonen var ganske statisk gjennom hele prosessen, øyen i bakgrunnen gjennomgikk den største endringen. Jeg eksperimenterte med den i ulike avstander og i ulike rotasjoner.

- **Hvor fornøyd er jeg/kvalitet på arbeid:**

Medium fornøyd. Det er gøy å se formen komme frem i programmet men ser til slutt at resultatet er noe enkelt og komposisjonen kunne blitt utfordret enda mer. Likevel er det et rent og rolig uttrykk som fungerer selv om det ikke er impaktfullt. Den tegnede effekten som jeg forsøkte å oppnå ved å jobbe i low poly kom godt frem.

- **arbeidsflyt**

Proessen hadde arbeidsflyt hele veien. Ved å ta tiden innser jeg at jeg brukte mye mer tid på arbeidet en slik det opplevdes. Fordi oppsettet var enkelt for meg å bygge opp og jeg ikke trengte bruke rigging av skjellett eller noe slik slapp jeg å miste følelsen av arbeidsflyt.

- **Refleksjon:**

Sluttproduktet er klart litt enkelt og ikke veldig spennende som går igjen for allt jeg har laget i 3D uten skisser til nå. Likevell var prosessen underholdende og ga mye følelsen av arbeidsflyt. Jeg ser at jeg klarer lage arbeid selv om jeg ikke tegner, mitt nivå i blender kan selvfølgelig påvirke dette, og en kan kanskje få til dette enda bedre, mindre erfaring kan gjøre direkte arbeid i blender og i 3D mer utfordrende.

Analyse

prosess	Utviklingen av denne 3D figuren var definitivt mest den utfordrende av alle. Jeg brukte ikke skissene direkte i programmet, ved å bygge formen direkte over tegningen, slik jeg gjorde i tilfellet med treet. Dette gjorde det mer utfordrende å være presis i arbeidet, og det ble mer tidskrevende å fullføre figuren. Løsningen på klærne var utfordrende og ikke helt slik jeg ønsket. Håret var den største utfordringen, da jeg i tegningen kun hintet til formen på håret, men i 3D faktisk måtte løse dette logisk. Dette gjorde at jeg så svakheter med tegningen.
Arbeidsflyt	Tegningene (bortsett fra dem i farger) ble tegnet i pauser på jobb. På grunn av dette er de svært røffe, men også rå ideer akkurat når jeg ble inspirert. De er så raske at det er usikkert om det er en arbeidsflyt prosess bak, men jeg våker å tro at det er det. Arbeidet i 3D hadde perioder av arbeidsflyt, men også perioder uten. Utfordringer med å få formen slik jeg ser for meg ødela arbeidsflyt følelsen til tider. Men jeg tror arbeidsflyt følelsen var til stede i mesteparten av prosessen. Jeg satt mange timer i strekk og arbeidet med figuren uten å spise og drikke, noe som slet meg ut men som jeg i prosessen ikke ensset. Dette har vært tilfelle med alle arbeidsflyt prosesser jeg har opplevd som foregikk over flere timer.
Effektivitet	Det er vanskelig å kalle prosessen effektiv da den har tatt lang tid, men tiden gikk hovedsakelig bort i å forstå hvordan ting skulle bli utformet i 3D.
Ideutvikling	Tegningene tillater en bredere ideutvikling da det er raskere å arbeide med et perspektiv og omriss fremfor form. Dette samsvarer med funn i Marzals undersøkelse da de som tegnet fikk flere ideer. En ser tydelig at jeg lett fikk mange ideer når jeg tegnet i denne omgangen fremfor når jeg startet direkte i 3D. Opplever internett og referanser som viktig og spesielt for å få en effektiv, fordi det er vanskelig å tegne uten å ha et utgangspunkt. Dette kan ha noe med tegneferdighet å gjøre, og erfaring med å tegne trær. Ideen utviklet seg videre når jeg arbeidet i 3D da jeg måtte tenke en fullstendig form, i tillegg til å legge på farger og lys. Dette førte til endringer men utgangspunktet var fremdeles viktig for denne delen av prosessen.
Ideformidling	Tegningen var definitivt best for å formidle en mengde ideer, men når jeg lagde formen i 3D så jeg hvordan den fungerte i praksis, og her så jeg og hva som fungerte og ikke. Innen formidling av min ide vil jeg si at de ulike mediene formidler veldig ulikt. 3D modellen sier mer om form, lys og farger og stemning en hva mine skisser sa, men dette handler også om gjennomføringen av skissene.





6 «Tegning vs 3D»

- Arbeidet først i 3D deretter med tegning
- Tid 2 timer





Jeg startet raskt å kjede meg, og ble umotivert når jeg tegnet. Dette var fordi jeg følte jeg gikk tom for ideer om hva jeg skulle tegne.

Derfor brukte jeg ikke den ene timen godt når jeg tegnet, da jeg var ferdig med siste skisse hadde jeg kun brukt 30 min.



De første ansiktene
som ble laget i 3D

Ansiktene ble laget i rekkefølgen:

1. Øverst til venstre
2. Nederst til venstre
3. Øverst til høyre
4. Nederst til høyre





De siste ansiktene
som ble laget i 3D

Ansiktene ble laget i rekkefølgen:

5. Øverst til venstre
6. Nederst til venstre
7. Øverst til høyre
8. Nederst til høyre



Prosess



- **Arbeidsprosess:**

Jeg har 1 time i 3D først deretter 1 time med å tegne. Jeg bruker sculpt tool i 3D og lager 3 hoved ansikt former. Deretter lager jeg 3 nye ansikt til hver hoved form. Slik rekker jeg 8 ulike hodér. Jeg brukte ikke referanser når jeg jobbet. Når jeg tegnet brukte jeg referanser på noen av tegningene fra google bilder.

- **Ideutvikling:**

Når jeg jobbet med 3D hadde jeg mange ideer, og fikk flere underveis. Det var vanskelig å få dem akkurat slik jeg ville, men det var gøy å utforske nye ideer i formene. Når jeg jobbet med tegning var det også mange ideer i starten, men når disse var på pappiret stoppet det opp. Jeg slet med å få nye ideer og ble umotivert. Jeg forsøkte å tegne de samme figurene jeg hadde laget i 3D for inspirasjon med dette hjalp ikke. Til slutt så jeg på ansikter på nettet for å få flere ideer.

- **Hvor fornøyd er jeg/kvalitet på arbeid:**

Jeg er mest fornøyd med tegningene selv om det kun er skisser fordi jeg føler uttrykkene ble sterkere når jeg tegnet. Men arbeidet med 3D var mye mer meningsfylt mentalt og underholdende.

- **arbeidsflyt**

3D prosessen sto på til siste slutt. Men arbeidet i tegning var ferdig en halvtime før tiden. Her stoppet jeg opp flere ganger og mistet motivasjon.

- **Refleksjon:**

Selv om tegningene er lettere for å utforske streker profiler og finere karikaturer var 3D mer underholdende, og det var lettere å få nye ideer i 3D en det var når jeg tegnet. Tegninger går raskt å lage slik at 1 time er mer en god nokk tid for å få ut mange ideer når en tegner. I 3D derimot er det litt mer knapp tid.

Analyse

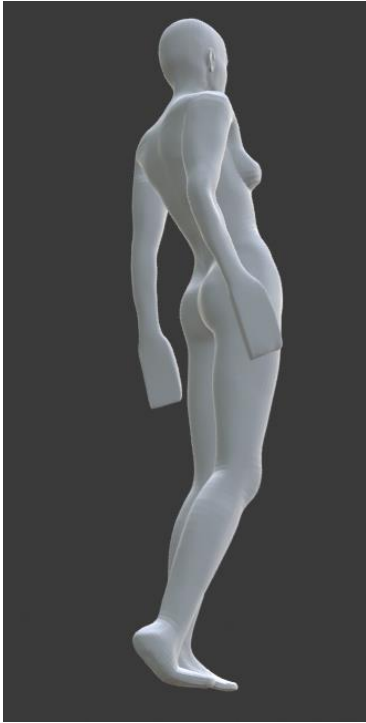
prosess	Det var klart at 1-time var for lite tid for å lage noe velutformet i 3D, og mere en nok tid for å få frem konsept med tegning.
Arbeidsflyt	Jeg opplevde mye større arbeidsflyt i 3D arbeidet. Når jeg tegnet gikk prosessen i «rykk og napp», mellom en ide og tegningen av ideen. Jeg brukte tiden fullt ut i 3D, men når jeg tegnet hadde jeg 30 min igjen, og jeg brukte tiden dårlig.
Effektivitet	Selv om jeg arbeidet dårlig når jeg tegnet hadde jeg mange flere ideer på papiret en i 3D arbeidet. Det var veldig raskt og enkelt å tegne, og selv om 3D også ikke var særlig vanskelig var det mer tidskrevende å bli ferdig med ett hode.
Ideutvikling	Men det kom også frem at jeg arbeider relativt ulikt i 3D og med tegning. Når jeg arbeidet i 3D lekte jeg meg mere med formen og lot formen bli delvis til av «seg selv». Når jeg tegnet hadde jeg mere klare ideer i hodet når jeg startet å tegne. I 3D kom ideene mens jeg arbeidet og jeg videreutviklet ideen konstant. Når jeg tegnet opplevdes dette ikke like enkelt.
Ideformidling	Jeg legger merke til at ansiktene i 3D og tegningene har mange fellestrekk. Dette kan være fordi de ble laget etter hverandre, det kan og være fordi jeg tenker likt om ansiktsformen til en bankmann, og derfor jobber frem lignende former i 3D og i 2D. Tegningene viser detaljer som hår og mer presise ansiktstrekk bedre, men i 3D formen får en bedre helhet og inntrykk av formen. Mange av tegningene hadde mer utydelige former, men til gjengjeld synes jeg de var litt bedre karikaturer en 3D arbeidet. Likevel synes jeg begge mediene formidler karikaturen av en bankmann relativt godt.



Referangsebilder

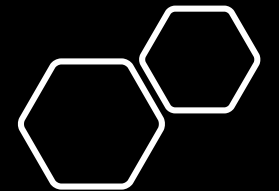
I denne siste delen benyttet jeg meg av ytre referanser fra nettet for arbeidet i digital 3D. Dermed ble ikke mer inspirasjon fra nettet og virkeligheten benyttet, selv om det også er en mulighet.





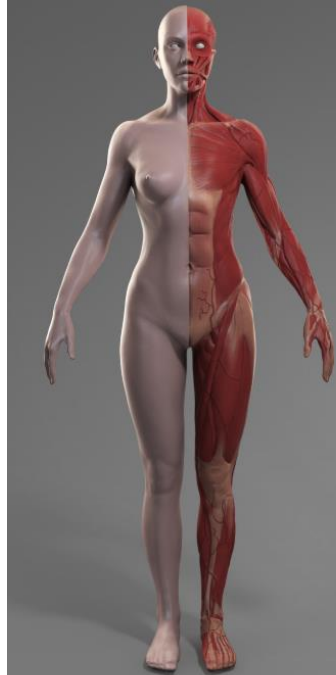
7 «Kvinne»

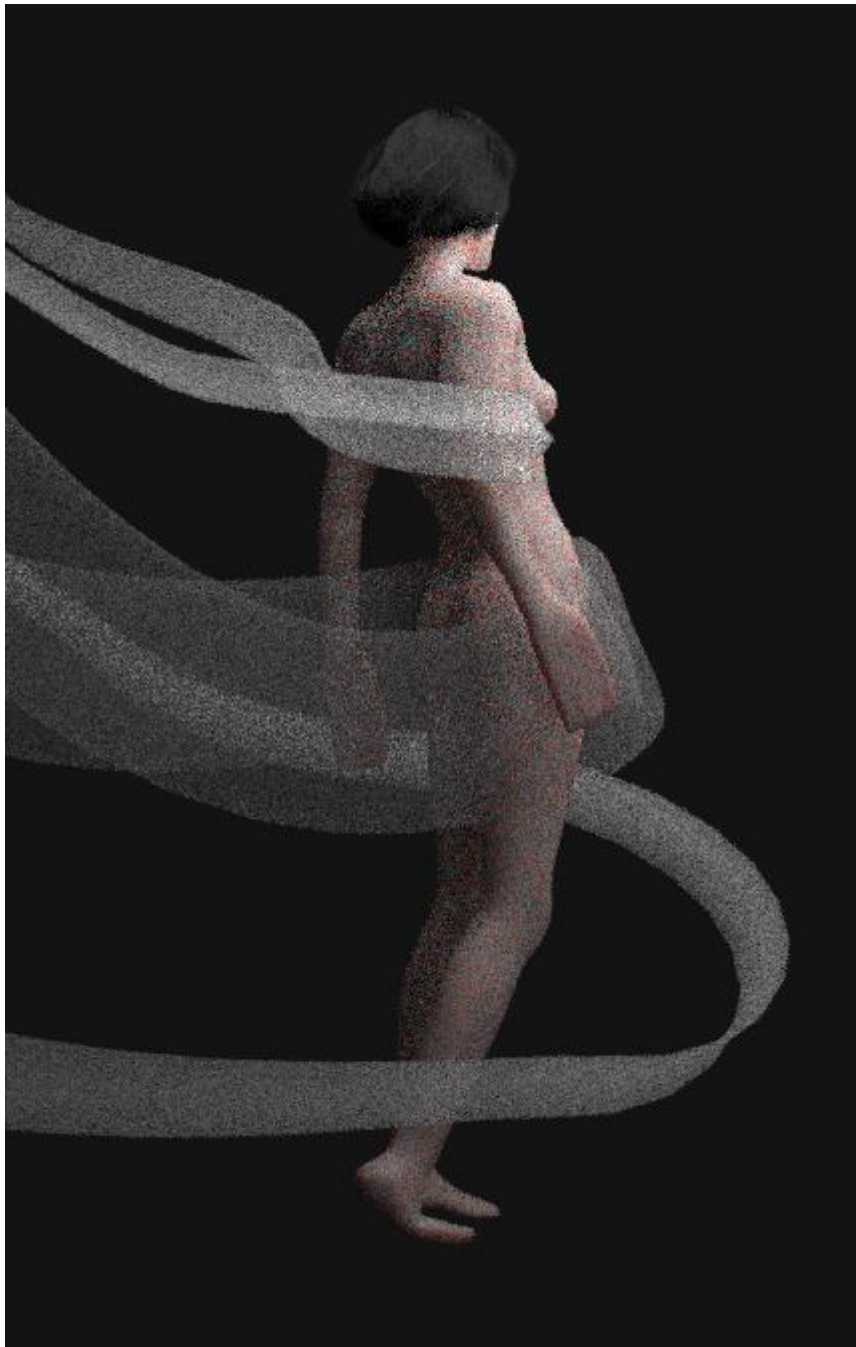
- Referangsebilder til 3D
- Utgangspunkt i flere referanser
- Tid 10 dager, ca 40 timer





- Kroppen ble utarbeidet etter bildet ved siden av, som fremstiller kvinnelig anatomi. Dette ble ferdigstilt før skjelettet ble lagt til og posisjonen utført. Hender og føtter var svært tidskrevende og ble derfor ikke gjennomført i dette tilfellet.





Ideen blir videreutviklet i 3D, og i dette tilfellet valgte jeg å gå bort ifra det stramme uttrykket i tegningen, til et mer sløret uttrykk i 3D. 3D lar dette skje godt fordi en lett kan leke med transperange teksturer, og med myke lyssettinger.



Prosess

- **Arbeidsprosess:**

Arbeidet startet med en referansen, en skisse, og senere en anatomisk referanse. Jeg fulgte først den anatomiske referansen, deretter den tegnede for å legge til bevegelsen og «posen» til 3D figuren.

- **Ideutvikling:**

Fordi utgangspunktet var i en ferdig ide, har jeg kun fått ideer når jeg arbeidet i 3D. Liker spesielt den mørke bakgrunnen, og å teste ut slørene og gjøre dem mykere.

- **Hvor fornøyd er jeg/kvalitet på arbeid:**

Medium fornøyd. Sliter med å få til menneskekroppen i 3D, spesielt små detaljer som hender og føtter. Synes også håret er vanskelig. Også vanskelig å gjenskape tegningen pga begrensninger i en 3D form kontra en tegning, som linjer og abstrakte og urealistiske men effektive trekk i en flat tegning som ikke lar seg utforme i 3D.

- **arbeidsflyt**

Hadde lite arbeidsflyt gjennom prosessen og utnyttet tiden dårlig. Hadde mest arbeidsflyt når jeg utformet selve kroppen med «sculpt» tool.

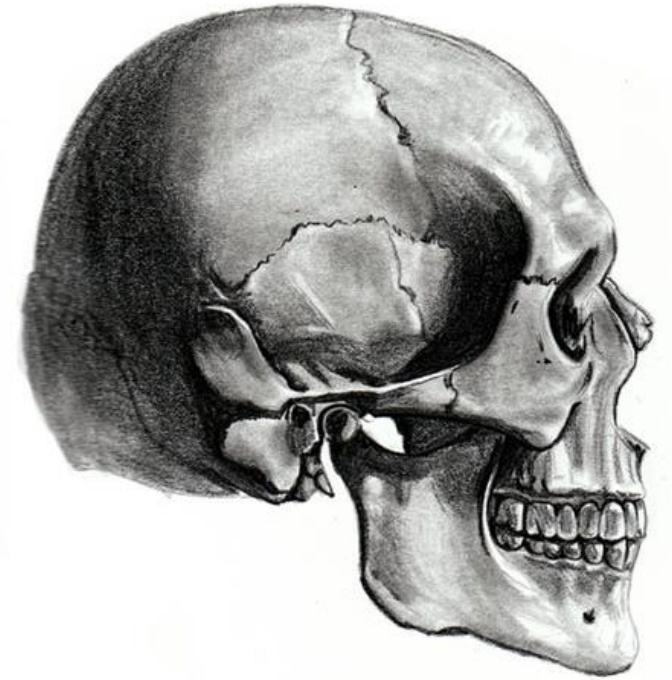
- **Refleksjon:**

Ser tydeligst i dette arbeidet utfordringer med å oversette fra tegning til 3D. Er også i denne jeg erfarte mest utfordringer med å lage en realistisk og mer detaljert kropp.

Analyse

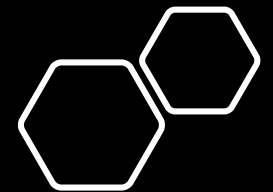
prosess	Arbeidet ble gjennomført med mange referansebilder, men ingen skisser. Det var utfordrende fordi denne er den mest realistiske menneskeformen som jeg har laget, og jeg måtte studere menneskekroppens anatomi for å få det til, i tillegg til at jeg måtte klare å utforme det i 3D, noe som jeg synes er vanskelig.
Arbeidsflyt	Jeg opplevde svært lite arbeidsflyt i dette arbeidet. Det var en liten periode mens jeg skulpturerte menneskekroppen hvor jeg hadde arbeidsflyt, resten av prosessen var for meg svært vanskelig og tidskrevende.
Effektivitet	Det var en lang prosess på rundt 40 timer, og fordi jeg ikke hadde mye arbeidsflyt i prosessen kan det ikke sies at jeg arbeidet så effektivt.
Ideutvikling	Det skjedde noe ideutvikling, selv om jeg brukte en tegning. Det er på mitt nåværende nivå i 3D umulig å totalt kopiere tegningen til 3D og derfor måtte jeg improvisere og tilpasse. Jeg synes det var interessant å leke med bakgrunnsfargen og formen på «slørene rundt kvinnen».
Ideformidling	Jeg tror ikke 3D figuren er en effektiv måte å formidle ideen bak denne utformingen. Tegningen står definitivt overlegen fordi den kan uttrykke bevegelse og forsterke former ved noen linjer. Disse linjene forsvant i 3D formen, muligens fordi slørene er myke mens tegningen er mer rask og actionfylt.





8 «Hodeskalle»

- Refferangsebilde/ studie
- Utgangspunkt i refferangse
- Tid 3 dager, ca 15 timer





Prosess

- **Arbeidsprosess:**

Jeg la inn referansebilder i programmet og fulgte det helt strengt. Det var ikke vanskelig arbeid, men tidskrevende. Jeg utformet først figuren i profil, deretter forfra. Til slutt la jeg til detaljene mellom. Det ble til slutt lagt inn i "sculpt mode"

- **Ideutvikling:**

Når jeg jobbet med 3D hadde jeg mange ideer, og fikk flere underveis. Det var vanskelig å få dem akkurat slik jeg ville, men det var gøy å utforske nye ideer i formene. Når jeg jobbet med tegning var det også mange ideer i starten, men når disse var på pappiret stoppet det opp. Jeg slet med å få nye ideer og ble umotivert. Jeg forsøkte å tegne de samme figurene jeg hadde laget i 3D for inspirasjon med dette hjalp ikke. Til slutt så jeg på ansikter på nettet for å få flere ideer.

- **Hvor fornøyd er jeg/kvalitet på arbeid:**

Jeg er mest fornøyd med tegningene selv om det kun er skisser fordi jeg føler uttrykkene ble sterkere når jeg tegnet. Men arbeidet med 3D var mye mer meningsfylt mentalt og underholdende.

- **arbeidsflyt**

3D prosessen sto på til siste slutt. Men arbeidet i tegning var ferdig en halvtime før tiden. Her stoppet jeg opp flere ganger og mistet motivasjon.

- **Refleksjon:**

Selv om tegningene er lettere for å utforske streker profiler og finere karikaturer var 3D mer underholdende, og det var lettere å få nye ideer i 3D enn det var når jeg tegnet. Tegninger går raskt å lage slik at 1 time er mer en god nokk tid for å få ut mange ideer når en tegner. I 3D derimot er det litt mer knapp tid.

Analyse

prosess	Prosesen med hodeskallen var relativt rett frem. Jeg «tegn» med å plassere streker over referanse bildet. Det var likevel tidskrevende.
Arbeidsflyt	Det var en ganske enkel prosess men jeg opplevde flow. Arbeidet var reppidativt, og følelsen av flow oppstod sterkest mot slutten av prosessen fordi hodeskallen da hadde begynt å ta form.
Effektivitet	Arbeidet tok lang tid, men var relativt rett fram og effektivt sammenlignet med om jeg skulle tegnet hodeskallen først. Jeg måtte uansett studert andres tegninger av en hodeskalle om jeg skulle tegnet først.
Ideutvikling	Det var ikke mye ideutvikling i forhold til formen, men teksturen og lysetingen ble til i 3D programmet. Her fikk jeg ideer om utrykk jeg kanskje ikke hadde kommet frem til dersom jeg tegnet.
Ideformidling	Det var en relativt lang prosess for å utvikle et konsept om en metall hodeskalle, men nå som hodeskallen er ferdigstilt kan en lett formidle ulike vinkler, teksturer og lyssettinger med den samme hodeskallen.



Uferdige ideer

- Her er noen uferdige ideer som ikke ble videreutviklet

