

# Koding og kategorisering Intervju 1

Hva var oppgaven din kort?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Opgaven var fra videregående, vi skulle lage en trehytte. Vi skulle lage skisser, så plantegning, og så i sketchup og til slutt i papp.</p> <p>- <i>Hvor lang tid hadde du på oppgaven?</i></p> <p>Et halvt semester, vi hadde 6 timer i uka.</p> <p>Modellbyggingen hadde vi ikke så god tid på, vi hadde bare en eller to uker. Jeg vet ikke helt hvor lang tid vi hadde på skissene og 3D modellen ... de gikk veldig hånd i hånd</p> <p>- <i>Kan du utdype hva du legger i begrepet hånd i hånd?</i></p> <p>De gikk veldig oppi hverandre, vi prøvde å se forskjellen ... men vi starta med tegning og snakka med læreren og sånn.</p> <p>- <i>Hvor mye erfaring har du med 3D modellering?</i></p> <p>Dette var videregående, første året. Jeg har ikke rørt det før det. Jeg har lekt litt med blender i et semester når jeg var på utveksling.</p> <p>- <i>Har du noen utdannings bakgrunner eller andre hobbyer innen estetiske fag?</i></p> <p>Jeg gikk på formgivning første året på videregående og 3 år på faglærer i formgivning. Men jeg har ikke noen hobbyer med å lage noe.</p>	<p>Tegning og 3D i prosessen gikk hånd i hånd</p> <p>Startet prosessen med tegning.</p>	<p><i>Rotasjon mellom 2D og 3D</i></p> <p><i>Tegning i starten av prosessen</i></p>	<p><b>Skisse i 2D medier</b></p> <p><b>Skisseprosess</b></p> <p><b>2D til 3D</b></p> <p><b>2D og 3D</b></p>

Hvordan tenker du 2D og 3D formidler ideer?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Jeg tenker tegning er raskt og lett å forklare og endre på hvis du sitter foran en arbeidsgiver. Det tar vel litt lengre tid med 3D å endre hvis du sitter foran en arbeidsgiver.</p> <p>Men det kan være lettere å levere en 3D-figur til en arbeidsgiver som han kan sitte å se på. Jeg vil si at i starten så er tegning bedre men midt i perioden er 3Dmodellering bedre. Fordi da kan personen se fra forskjellige vinkler og sånt, de får en helhet, fordi ikke alle klarer å tenke i 3D. Så da vet de hvordan det ser ut.</p> <p>- <i>Hva med Foto og andre medier?</i></p> <p>Jeg vet ikke, foto brukes til å få inspirasjon, men vet ikke hvordan det kan formidle. Jeg føler det er inspirasjon ikke å formidle en ide.</p> <p>- <i>Hvordan formidler de budskapet til dine ideer?</i></p> <p>Det blir vel det at hvis personen ikke klarer å tenke i 3D, og se for seg det. Så er det lettere med en leirfigur eller en 3D-modell, kunne bevege det rundt, og se helheten istedenfor noe flatt og måtte tenke seg til det.</p> <p>- <i>Men om det er tegnet fra ulike vinkler?</i></p> <p>Det er mange som ikke klarer å sette sammen og se for seg det.</p> <p>- <i>Tror du noen ganger tegning kan se bedre ut en 3D?</i></p> <p>Da kan du fantasere og lage deg noe, så ja det kan se bedre ut, men det kan få perspektivfeil.</p> <p>- <i>Hvilke medier bruker du i din egen prosess?</i></p> <p>Jeg liker å tegne foran veiledere og sånt. Jeg liker å tegne, da kan jeg få fram ideer fortere og fikse på dem sammen med veileder.</p> <p>- <i>Hva legger du i begrepet Ide og budskap?</i></p> <p>Ide er noe du har planlagt, noe du ønsker å se for deg. Det kan være litt bearbeidet, men du endrer litt på det. Du vil vise det til noen. Jeg vet ikke helt ... budskap er noe du vil få frem ... ja.</p>	<p>Tegning er lett å bruke når en forklarer og prater med en arbeidsgiver. Tegningen kan raskt tilpasses også med arbeidsgiver</p> <p>Tegninger tillater en lettere å fantasere men det oppstår lettere perspektivfeil.</p> <p>3D er lettere når en skal se mer omfattende på en figur.</p> <p>Om en ikke tenker godt i 3D hjelper det å vise en 3D-modell for å se helheten satt sammen.</p> <p>Vet ikke hvordan foto kan formidle ideer.</p>	<p><i>Tegning viser effektivt til arbeidsgiver</i></p> <p><i>Tegning er mer fritt</i></p> <p><i>3D viser mer omfattende</i></p> <p><i>3D modell viser bedre helheten</i></p> <p><i>Foto formidler ikke ideer</i></p>	<p><b>Fordeler ved Tegning</b></p> <p><b>Fordeler ved Digital 3D</b></p> <p><b>Ideformidling</b></p> <p><b>2D og 3D</b></p>

Hva var det første du gjorde når du fikk utdelt oppgaven?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori	
<p>Jeg satte meg ned og prøvde å tegne og komme på løse ideer, for jeg ville kunne komme på ideer uten å bli alt for inspirert av noe, så etter å ha tegna så gikk jeg ut på nettet og så på bilder</p> <p>- <i>Hvordan fikk du ideen for designet?</i></p> <p>Jeg vil jo si det er inspirert av geometriske former ... jeg prøvde å bare tegne og komme på ting ... rett fra hodet.</p> <p>Jeg liker å bare sette meg ned og tegne, fordi det kan hende noen av ideene er bedre enn det jeg tenker på da jeg sitter ned fordi jeg blir veldig låst når jeg blir inspirert av noe. Og jeg vil ikke være låst før jeg starter.</p> <p>- <i>Du starrer ikke din prosess i 3D. selv om resultatet skal være der?</i></p> <p>Ja, fordi jeg føler meg ikke like trygg og rask i det.</p> <p>- <i>Tror du dette er på grunn av erfaring eller fordi det begrenser kreativiteten din?</i></p> <p>Jeg tror det er på grunn av erfaring og kunnskap i det. Jeg har aldri tenkt at det er en begrensning. Det er vanskelig fordi at i 3D kan en jobbe raskere ved å legge inn bilder og ting som bare gjør at det ser veldig naturlig i, så en får litt inntrykk av hvordan det ser ut. Men i tegning er det kun fantasien som setter grenser så du lever litt i din egen verden.</p>	<p>Komme på løse ideer gjennom tegning. Deretter gå på nettet.</p> <p>Ønsker ikke å bli låst i ulike ideer og bruker derfor tegning med lite bilde inspirasjon.</p> <p>Føler ikke seg trygg og rask i 3D. Tenker 3D begrenses av erfaring, det har sine fordeler men en må ha kunnskapen for at disse kommer frem.</p> <p>Disse er realistiske uttrykk, og sammenhengen.</p> <p>Tegning er ens egen visjon og fantasien er det eneste som setter grenser.</p>	<p><i>En tegnet skisseprosess er mer åpen.</i></p> <p><i>Mindre inspirasjon hindrer at en låser ideer.</i></p> <p><i>Ikke trygg og effektiv i 3D</i></p> <p><i>3D begrenses av erfaring</i></p> <p><i>3D skaper realistiske uttrykk og mer sammenheng i formen.</i></p> <p><i>Tegning begrenses kun av fantasi.</i></p>	<p>Skisse i 2D medier</p> <p>Fordeler i 3D</p> <p>Utfordringer i 3D</p> <p>Fordeler ved Tegning</p> <p>Utfordringer ved Tegning</p>	<p>Skisseprosess</p> <p>Ytre faktorer</p> <p>Tegning</p>

Hvordan legger du opp prosessen din?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori	
<p>Jeg tror jeg ville tegne først og ha det som idefasen min, og så hoppa til papp, fordi der kan jeg faktisk holde på det og teste ut, og faktisk se det foran meg. Jeg føler det går forttere å endre på en pappbit med å bare klippe den fremfor å sitte å fikse på det i 3D programmet. Og så kan jeg gå til 3D modellen.</p> <p>- <i>Synes du 3D er for finisen?</i></p> <p>Ja, jeg tenker du får et ferdig produkt, pappmodellen ser ikke ut som et ferdig produkt. Du bør ha en plan, når du starter i programmet. Nei jeg har bare lært at du skal ha minst mulig ... jeg vet ikke hva det heter, nodes? Istedenfor å improvisere å modellere når du er der, men jeg vet ikke nokk om dette.</p> <p>- <i>Vil du si du har en strukturert eller åpen prosess?</i></p> <p>Jeg tror jeg liker en mer åpen løsning, som en spiral. At jeg tegner, så gå jeg til papp modell, så går jeg til 3D modellen og så går jeg tilbake til tegning og så går jeg tilbake til pappmodellen. Det er en utviklingsprosess, du starter med noen ideer og så tester du de ut i pappen, så kommer du i 3D programmet og ser den ikke er så fin som du trodde den var, så går du tilbake til tegning og fikser og så prøver du det ut igjen.</p>	<p>Tegne først deretter arbeide fysisk. 3D modellen helt til slutt. Synes det er lettere å arbeide i papp en i 3D.</p> <p>3D er for finisen, du bør ha en plan i 3D programmet.</p> <p>Liker åpen prosess. Hopper mellom de ulike mediene.</p> <p>Tester dem ut i de ulike mediene og gjør tilpasninger.</p>	<p><i>Tegning i starten og 3D til slutt.</i></p> <p><i>Lettere å bruke papp en 3D</i></p> <p><i>3D er for finisen</i></p> <p><i>Åpen prosess å gå fra tegning til 3D.</i></p> <p><i>Gjør tilpasninger underveis.</i></p>	<p>Skisse i 2D medier</p> <p>Skisse i 3D medier</p> <p>Oversette fra 2D til 3D</p> <p>Fordeler i overgang fra 2D til 3D</p>	<p>Skisseprosess</p> <p>Prosess</p> <p>2D og 3D</p>

Hvilke medier vil du ideelt sett anvende i de ulike stadiene av en prosess?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori	
<p>Jeg brukte noen matematiske greier, plantegning og sånt, jeg foretrekker plantegning for notater.</p> <p>- Hvilken av mediene var viktigst for ideer?</p> <p>Papp modellen, for jeg så ikke hva som var galt når jeg tegna, 3D modellen var så perfekt, jeg så ikke feilene før jeg laga det. Jeg bare følte noe var off når jeg jobba fysisk med det istedenfor når jeg var i 3D programmet. Jeg vet ikke hvordan jeg skal beskrive det, jeg hadde en tre hytte og en ball festet inni treet. Og noen pinner rundt ballen de var ikke i riktig proporsjon. Treet var gigantisk og alle plankene var gigantiske. Det så bare rart ut.</p> <p>- Hvilke er viktigst for å prøve ut ideer?</p> <p>Jeg vil fortsatt si det er papp, det er da du holder på med det. Men for å vise frem tror jeg det er 3D modellen, for da ser det finere ut og det er ... jeg vet ikke .... Personen kan kanskje ikke se for seg det. Du kan se materialene på de ulike stedene ....</p> <p>- Spiller tege kompetanse en rolle for 3D og papp?</p> <p>I papp tenker jeg bare hvis du har en stødig hånd så går det fint ... Jeg tror ikke du trenger å være flink i å tegne for å være flink i 3D ... en som er flink i leire trenger ikke være flink i tegning.</p>	<p>Foretrekker tegning for notater. Papp modellen var og viktig, så ikke feil når en tegna og 3D modellen ble for perfekt. Papp er og best for å få ut ideen fordi du ser det fysisk foran deg.</p> <p>Tegneferdigheter er ikke viktig for å bli flink i 3D, sammenligner med tegning og leire.</p>	<p>Tegning og papp modell foretrukket</p> <p>Tegne ferdigheter er ikke viktig for å bli flink i 3D eller i andre medier som papp og leire.</p>	<p>Skisse i 2D medier</p> <p>Skisse i 3D medier</p> <p>Tegningens rolle i en prosess</p>	<p>Digital 3D</p> <p>Tegning</p>

Hvilken rolle mener du tegning har i en 3D-design-prosess?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori	
<p>Det er en rask idefase, for min del er tegning viktig, jeg føler det er en enklere måte å formidle og vise det på, men jeg ser for meg at en kan lage og vise en 3D-modell og. Men dette kan en ikke gjøre foran en arbeidsgiver.</p> <p>- Hvilke av dem er viktigst for å prøve ut ideer?</p> <p>Jeg tror det blir 3D modellen, for det er lettere å se for seg hvordan det faktisk er hvis en har målenheter og alt. Det er vanskelig å tegne en 100 prosent framstilling av hvordan det er i virkeligheten.</p> <p>- Viktigst for å presentere ideer?</p> <p>Spørns hvor flink du er i de forskjellige, for min del er det tegning, føler jeg kan få det fint og presentabelt. Mens en 3D-modell blir en mock-up liksom ... Jeg føler jeg ikke får modellen noe fin i 3D.</p> <p>- Tegning vs 3D fantasi</p> <p>Begge får laga det en ønsker å lage, så jeg synes ikke det er noe forskjell. Du kan skape noe som ikke fins i begge. Ingen av dem setter grenser for fantasi.</p> <p>- Begrensninger i tegning og 3D</p> <p>Tegning får en ikke hele perspektivet, så det kan bli feil. I 3D blir det å tenke å se for seg i 3D og så lage det. Så ja .... kommer ikke på noe mere. Det blir på en måte halvveis av å arbeide i leire .... Fordi en arbeider gjennom en skjerm i 2D, mens tegning er på et ark som en gjør om til en 3D-figur ...</p>	<p>Tegning er effektivt og kan formidle tanker på stedet.</p> <p>Både 3D og 2D kan skape nærmest hva som helst, og begrenser ikke fantasi.</p> <p>Begrensninger i tegning er perspektivet. 3D er at det er bak en skjerm</p> <p>3D er best for å prøve ut ideene. Det er nøyaktig og virkelighetsnært.</p> <p>Presenterer helst i 2D fordi føler seg mest komfortabel her.</p>	<p>Tegning er effektivt</p> <p>2D og 3D begrenser ikke fantasi</p> <p>Begrensninger i 3D og 2D</p> <p>3D er best for å prøve ut ideer</p> <p>presenterer ideer i 2D</p>	<p>Fordeler ved Tegning</p> <p>Forskjeller mellom 2D og 3D</p> <p>Fordeler i 3D</p> <p>Forhold til tegning</p>	<p>Tegning</p> <p>2D og 3D</p> <p>Digital 3D</p> <p>Nivå</p>

På hvilken måte påvirker arbeidsmåten din design prosess?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori	
<p>Jeg vet ikke, jeg er alltid vant til å tegne tidlig i design prosessen. Det er det jeg alltid har blitt opplært til.</p> <p>- Hva med arbeid i modellkitt, si et ... nytt koppdesign?</p> <p>Jeg tror det hadde blitt en bedre måte, fordi da får en kjenne på produktet og holde på det, designet blitt tilpasset hånden, ikke bare et design som er vond å holde.</p> <p>- Hva med stilkarakter?</p> <p>Nei, ikke som jeg kommer på.</p> <p>- Til slutt: Burde du alltid tegne i en designprosess.</p> <p>Skisse ja, men ikke tegne. En designprosess så er det viktig å få ut ideene dine, hvordan du tenker og hvordan du kan forbedre det. Du må få ut ideene, men du må ikke tegne.</p> <p>Tegning er for å få ut ideer, det er vanskelig føler jeg å teste ut ideer. For min del bør tegning være med i prosessen, men jeg føler ikke det må være med.</p> <p>- Er det noe du vil si til slutt?</p> <p>Ikke som jeg kommer på</p>	<p>Opplært til å tegne tidlig i prosessen.</p> <p>Til en bruksform foretrekkes fysiske materialer.</p> <p>En prosess burde alltid bestå av skisser, men disse må ikke nødvendigvis være tegnet.</p> <p>Personlig er tegning det mest vanlige</p> <p>Tegning er for å få ut ideer og 3D for å prøve dem ut.</p>	<p>Opplært til å tegne</p> <p>Fysisk materiale for bruksform</p> <p>En prosess skal alltid ha skisser</p> <p>Tegning er personlig smak.</p> <p>Tegne for å se ide og 3D for å teste ide.</p>	<p>Fremgang</p> <p>Forskjeller mellom 2D og 3D</p>	<p>Prosess</p> <p>2D og 3D</p>

## Koding og kategorisering Intervju 2

Kan du kort beskrive hva oppgaven din dreier seg om?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>ja, jeg lurer på om jeg har oppgaveteksten (viser oppgaven) Jeg prøver å huske. (leser oppgaven raskt på engelsk) ja, den hette monstergarden, oppgaven. Og en skulle vel lage et monster av et slag og sette det inn i et lite univers, eller scene, som en skulle lage modellene selv, teksten selv, lyssetting, rendering etc. Det skulle være turntable, det har jeg faktisk her. Du skulle lage 3 turntables, en uten tekstur, en med wierframe .... Ja og så skulle du animere figuren helt enkelt. Når jeg ser på det nå så ser jeg aah, topologien, men det fungerer, dette var den første eksamenen jeg hadde. Fargene er ikke helt sånn lyset påvirker teksten eller fargen, jeg husker ikke hvor lang tid det tok å rendre ... og du skulle modellere, du skulle lage tekstur rigge, du skulle animere, du skulle ha 3 lyskilder. Jeg har flere enn det fordi jeg synes det ble for mørkt. Så ja, det var en hel rekke ting du skulle gjøre, jeg husker ikke hvor lang tid vi hadde, men lurer på om det var en måneds tid, eller litt lengre. Jeg har det kanskje her. (viser bilde) Her er en del av brainstormingen min. eksamenen besto av to deler, i nr. 1 sku vi levere moodboard, skisser, rapport, røff modell og arbeidsplan. I 2 skulle vi levere video av turntable, og så var det rendret bilde, teksturer, UV maps, som passer på at teksturene kommer på riktig plass. 5 iterasjons, du vet når du modellerer og lager egne filer underveis så du kan gå tilbake, utkast, en måtte levere minst 5 ulike, både av monsteret og av hagen. Det var for å lære oss at en må jobbe i iterasjons. (viser bilder) Her ser du teksten på en sopp, basicly går du inn og klipper ut ulike deler av modellen, og lager en 2D representasjon av flaten, og det kan være litt krevende avhengig av hvordan en skal ha. Men det skulle være samme farge men nyanser av farger, det var ikke så vanskelig, men jeg slet med noen. Du ser det er ikke representert i sin faktiske skala. Hvis du skal ha noe detaljert hjelper det å være konsekvent i oppdelingen. her ser du hvordan den ser ut. Det var mye frem og tilbake, men det er egentlig en grei prosess. Når du har UV mappa den, holder den seg der så du må bare endre bildet og oppdatere bildet. Det er bare en del av prosessen du må gjenta. Men det letteste er når du bruker et eget program til det. Da kan du tegne direkte på modellen, men vi skulle lære oss dette. Men jeg synes dette er greit fordi en kan lage et mer personlig preg på det, men det er ikke så effektivt.</p>	<p>Omfattende oppgave med både skisser og moodboard i tillegg til modell etc.</p>	<p>Stor strukturert prosess</p>	<p>Fremgangsmåte</p> <p>Skisseprosess</p>

Hvor lang tid hadde du på denne oppgaven?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Ish 3 måneder</p> <p>- Hvor lenge har du arbeidet med 3D modellering? (tenker en stund) jeg tror det er ett og et halvt år nå, denne oppgaven er faktisk et år nå ...</p> <p>- Har du noe utdannings bakgrunn eller hobbyer med estetiske fag utenom 3D?</p> <p>Altså nå har jeg gått faglærer i kunst og håndverk så jeg har vet innom det aller meste. Det blir rart å si tegning, siden jeg synes ikke jeg er så flink, det er påvirket av humør og dagsform. Det som er fint med 3D er at jeg føler læringskurven er brattere, jeg synes det er interessant og jeg trekkes mot det, men tegning er fremdeles liksom en ekstra sånn ting. Men vet ikke estetiske fag, liksom det er det, leire kjekt, tekstil kjempe kjekt, sy ting ... jeg er liksom litt overalt men gjerne det digitale helst. Det som er at jeg har hatt oppgaver hvor jeg skal 3D modellere ut ifra et bilde hvor det er vanskelig avhengig av bildet, det er vanskelig å få % delt viewet fint. Men om noe har tydelige kanter går det fint. Men ja...</p>	<p>Arbeidet i 1 og halvt år med 3D.</p> <p>Bakgrunn som faglærer i kunst og håndverk. Kaller seg selv ikke flink i tegning, men tegninger viser noe annet.</p> <p>Føler læringskurven i 3D er brattere en tegning.</p> <p>Synes det er vanskelig av og til og modellere etter bilde om bildet er utydelig etc.</p>	<p>Erfaring med 3D og mange ulike estetiske fag.</p> <p>Mer usikker i tegning.</p> <p>Bratt læring i 3D sammenlignet med tegning.</p> <p>Utfordrende å modellere etter noen bilder.</p>	<p>Forhold til tegning</p> <p>Nivå</p> <p>Bakgrunn innen 3D</p> <p>Forskjeller mellom 2D og 3D</p> <p>Ideformidling med 3D</p> <p>Digital 3D</p>

Hvordan tenker du ulike medier som 3D, tegning, foto etc kan formidle ideer?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Jeg tenker alt til sin tid. Det er ting som 3D kan vise mye bedre en tegning og motsatt. Eller kanskje ikke bedre med enklere og mer effektivt. Eksempel, hvis en har arkitektur det er mye lettere å illustrere en plantegning i tegning, men for å gi romforståelse, være til stede, størrelsesforskjell eller bare plassering i et landskap vil 3D være mye lettere. Du har jo skrevet foto, foto kan jo formidle mange ideer det og men ofte må det bearbeides det og.</p> <p>- (henviser til oppgaven og bilder jeg har sett) Hvordan viser de ideen ulikt?</p>	<p>Alt kan formidle ideer på sin måte. I arkitektur tar det mindre tid å lage plantegning. Men 3D modell gir mer romforståelse.</p> <p>Ulike måter å tenke på, ulike faktorer som spiller inn</p>	<p>Mediene formidler ideer ulikt. Noen tar mer og noen mindre tid.</p> <p>Mediene har ulike tankesett.</p>	<p>Forskjeller mellom 2D og 3D</p> <p>Ideformidling</p> <p>Prosess</p>
<p>Det som er at når du jobber med en oppgave, du har en ide men nå har jeg skissert med tanke på 3D, det påvirker jo. Du har ferdighetsaspektet, hva får du til hva har du tid til. Det er på en måte ulike måter å tenke på, selv om en enkel skisse gir en ide, så ser du hva som har skjedd her (i 3D) Det er så mange andre faktorer som spiller inn. Det er så mange tanker i tillegg, du noterer med tegning ord og uttrykk. Du kommer inn og lager det i et program du ikke har så mye erfaring i, liksom.. ok dette vil jeg lage, hvordan får jeg det til? jeg får det ikke helt til, hva skal jeg gjøre for å få det til best mulig? Så jobber du deg frem til noe som både fungerer i forhold til hvordan det ser ut. Men også i forhold til ideen du hadde. Jeg var ganske bevis på hva som var begrensningene mine. Sikkert fordi jeg har vert gjennom prosesser før. Jeg hadde ting som det var nødvendigvis ikke at det så ut som jeg tenkte det skulle som var fokuset, men stemningen ideen og uttrykket. Og forhåpentligvis få det frem. Det er så mange deler, animasjon lys etc.</p> <p>- Tror du du kunne fått fram budskapet, ideen, stemningen bedre i 2D om du hadde tegnet lengre en skissene?</p>	<p>Lys var veldig avgjørende for uttrykket, og teksturene. Lettere å slippe unna med lys i 2D.</p> <p>Tenker foto kan formidle ideer, men dette må oftest bearbeides.</p> <p>Skisser med tanke om 3D, påvirker skissene og arbeidsmåten.</p> <p>Du må jobbe deg frem til noe som fungerer i forhold til hvordan det blir i 3D men også ideen bak. Ikke at det så helt likt ut som skissene men hadde ideen og uttrykket.</p>	<p>Lys er avgjørende for uttrykket. Lettere å arbeide med lys i 2D en 3D.</p> <p>Foto formidler ideer men må ofte bearbeides.</p> <p>Skisser med en tanke om 3D.</p> <p>Jobber med ideen ikke bare uttrykket.</p>	<p>2D til 3D</p> <p>Fremgang</p> <p>Nivå</p> <p>Digital 3D</p> <p>Utfordringer i 3D</p> <p>3D funksjoner</p>
<p>Spenningsmessig da jeg opplevde som avgjørende var lys og teksturer. Jeg kunne i teorien finne realistiske teksturer, men fordi en skal gjøre det selv etc. det vil ta mye ressurser for å få det bra. Du kan gjøre det semi realistisk, tidlig 2000 tallet. Så jeg ville gjøre det litt cartoony. Jeg hadde vel en tanke om at det skulle være mer mykhet og mystisk. Det var en mørk krok hekse hus. Men så har du disse begrensningene. Du må lyssette det, så blir det ikke sånn som du hadde sett for deg. Du må justere alt, farge styrke etc. på lyset, og i forhold til rendering Engine, den har sine begrensninger. Du har nesten ikke hatt et forhold med dette før. Det er så mye å tenke på. På den ene siden er det hemmende, men samtidig er det en veldig flott kreativ utfordring. Nå skjedde dette, du kan jobbe rundt eller med det. Det er en port åpnende prosess, du må holde tungen rett i munnen. Du får rask tilbakemelding på hva som funker og hva som ikke funker. Bare det hvordan du har varmt og kaldt lys og hvordan det påvirker fargene. Alle de tingene en ikke nødvendigvis tenker på når en tegner, i alle fall ikke jeg. Det er nok avhengig av hva en tegner eller maling eller. Jeg tror en slipper lettere unna med å ikke tenke på dette i 2D en i 3D. I 3D ser en det hvilke lys kom her liksom. Det er lettere å gjennomskue. Du er ironisk nok bunden av fysikken, det er et sett regler du må forholde deg til. Da er det omtrent med alt, det er en viss måte ting fungerer på som du må sette deg inn i. og når du har lært dem kan du starte å bøye og bryte dem. Men det tar litt tid. Det var veldig interessant å sette seg inn i dette om lys, ulike toner hvordan det påvirker stemningen. Jeg trodde det kun handla om topologi, men det er så mye. Det er derfor de i film har egne folk for alt, det er så vidt. Det er så bredt alt sammen. På et så høgt nivå må en være så flik at en kun kan svare på.</p>	<p>En veldig åpen prosess</p> <p>Ferdighetene påvirker hva du får til</p> <p>Lys påvirker mye av uttrykket. Farge i lyset plassering etc.</p> <p>Mye å tenke på i 3D, men gir en kreativ utfordring. Det gir mening at folk spesialisere seg i et lite område på høyt nivå fordi det er så mye.</p> <p>Du er begrenset av fysikken i 3D. Det er mye å sette seg inn i.</p>	<p>Åpen prosess</p> <p>Ikke trygg og effektiv i 3D</p> <p>Lys påvirker uttrykk</p> <p>3D er et stort felt</p> <p>Begrenset av fysikken</p>	

Hva var det første du gjorde i starten av denne design prosessen, med en gang du fikk utdelt oppgaven?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Jeg begynte vel egentlig å småskisse steiner. Jeg så på begrensningene i oppgaven. Du skulle animere. Hva klarer jeg å animere, hva er realistisk. Små ting, men så tar du ett element du liker og tar det videre. Som å ja sopper hvorfor liker jeg det. Jeg noterer også, for, det er det hvor god må en skisse være? Jeg skal bare ha en enkel framstilling av ideen som funker for meg. Så for min del fungerer det å skrive og tegne, ja, gjør at jeg letter presset av begge. Det er sikkert mange som tegner, men det er en terskel, det er ikke alltid en er der en bare skal skisse, du må jo faktisk tegne noe, du må ikke tegne. Så derfor hvis en tegner noe lett og tar på med å skrive.</p> <p>- <i>Hvordan liker du å legge opp din prosess?</i> Det er avhengig av hva jeg skal. Hva er målet?</p> <p>- <i>Hvis vi tenker som denne med scenen.</i> Siden du da skal lage noe i 3D, så begynner jeg med å småskisse. Du må starte en plass. Sånn at jeg vil ha en ide, selv om det bare er i mitt hode må jeg jobbe meg frem til en 3D-form. Jeg kan godt gå frem i 3D uten å ha den ferdigstilt. Men jeg må fortsatt ha en ide om hva det skal bli, hva det skal være. Det er mye mer effektivt, det er av og til lettere. Hvis du har en 3D-ide kan jeg fint begynne å sculpte noe, da kan jeg og bruke tegnebrett og tegne på en 3D-form å få den frem. Men når du skal lage noe sammensatt, flere ulike komponenter må jeg planlegge litt.</p> <p>Kanskje du har en ide, si en sopp. Men en sopp hvordan hadde den sett ut i praksis, du kan sculpte den for å teste ut uttrykket. Det blir vanskelig å rent 3D modellere, da må du ha en klar visjon. Og da også blir det vanskelig, du må jobbe så lenge for å få det frem. Jeg pleier skisse noe enkelt eller notere noe, for å holde fokus. Jeg kan bli distre og fokusere på en detalj og stoppe litt opp. Det krever mer planlegging. Det gjør jo egentlig alt for at det skal bli bra. Jeg synes det er lettere å imponere i flaten.</p> <p>- <i>Er det noen andre måter du liker å få ideer på?</i> Jeg må på en måte hente inspirasjon fra andre ting. Kreativitet skjer ikke i vakuum. Selv om en er alene og kommer på en ide så er det på grunn av noe tidligere, du er aldri i vakuum. Det er en kombi av å tenke og ikke tenke på det. Enten full brainstorming ta utgangspunkt i noe og bygg på det, det er relativt effektivt, ellers ja... noe som tar litt tenketid. Jeg synes ironisk nokk det hjelper å ikke tenke på det. Da blir du ikke stuck i det. Du tenker på andre ting også plutselig får du noe og noterer det. Det er en veldig sain måte å jobbe på. Det er mye mer effektiv å gå ut å sanse. Tar litt fra mange steder. Men hvis jeg skal ha noe kvikt, ofte i en oppgave, da tenker jeg hva relaterer jeg med denne oppgaven, disse tingene og så går jeg til disse tingene. Når du har en oppgave har du ikke tid til å gjøre noe annet. På den måten føles det ikke så kreativt, men hvis du er i en prosess som materiale gir begrensninger da er det rom for å være kreativ. Du må tenke nytt. Jeg opplever det som mer aktivt kreativ. Det er det samme som hvis du leser en bok, det er så mange bøker om en ting. Ideen er ikke kreativ, men løsningen. Det er det som er spesielt, og skiller det fra samme ting.</p>	<p>Starte med skisse og notater. Skisser sier noen notater noe annet. Notater mer effektivt.</p> <p>Kan starte i 3D uten ferdig ide. Men da har en plan. Må planlegge om ideen er sammensatt av flere komponenter</p> <p>Noen ideer passer å skisse i 3D andre i 2D</p> <p>Bruker skisser til å holde fokus.</p> <p>Sculpting er bra for å utvikle og undersøke en form.</p> <p>Kreativitet skjer ikke i vakuum Begrensninger i programmet hjelper for kreative løsninger.</p>	<p><i>Notater og skisser i starten</i></p> <p><i>Følge en plan for å jobbe i 3D.</i></p> <p><i>Skisser tilpasses etter fordeler i medier.</i></p> <p><i>Skisser hjelper fokus</i></p> <p><i>Sculpting undersøke form</i></p> <p><i>Kreativitet i løsningsmåte</i></p>	<p>Skisse i 2D medier</p> <p>Skisse i 3D medier</p> <p>3D funksjoner</p> <p>Fremgang</p> <p>Skisse</p> <p>Digital 3D</p> <p>Prosess</p>

Hvilke medier er viktigst for deg?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Ironisk nokk notater, jeg må notere ideer. Det er lettere en å tegne, men det er avhengig av hva ideen er, med en karakter kan du skrive mye om den men tegningen sier og noe. Du har sett for deg noe men hvordan fungerer dette ikke sant. Og senere 3D kan du endre igjen, det funker ikke som du planla så du sitter med noe nytt igjen og hva må jeg ende igjen. Så må du være kreativ.</p> <p>- <i>Tenker du at ideen utvikler seg underveis i prosessen?</i> Ja, det er en hel prosess og å klare å veve alt sammen er en kunst.</p> <p>- <i>For å prøve ut ideen hva liker du da?</i> Hvis det er 3D resultat er det viktig å prøve ut i 3D for mye skjer i den prosessen. Du kan planlegge i år og dag før det men du kan ikke planlegge hva som faktisk skjer i den prosessen. Det blir alltid litt annerledes. Og da er spørsmålet, går det vekk fra ideen, tilfører det noe eller bare endrer det ideen du så for deg. Det virker rart å bare skulle ferdigstille noe før du jobber i 3D. Hvis du skal jobbe med noe i leire så vet du jo, hvis du skal planlegge så ja... selv om du kjenner leira så... det skjer ting du ikke kan forutsi... nei det var litt varmt i rommet så den tørka for fort.. det er sånne småting liksom... liksom ånei du bomma på en vertex og tok en på en annen side og duplicata seg og du merka det ikke så nå er i teorien hele modellen ødelagt fordi nå overlapper ting seg. Det kan skje når som helst. Da må du enten gå tilbake eller løse problemet eller tenke på en ny måte. Selv om det er digitalt betyr ikke det at det bare er å trykke på noen knapper så blir det sånn. Det er fremdeles mennesker som gjør det. Som i andre medier har du hjelpemidler, men det hjelper ikke hvis du.. søler maling over hele bildet ...</p>	<p>3 steg. Notater først. Tegning senere. 3D er sist.</p> <p>Er en omfattende prosess. Skjer mye når du går over i 3D. Må tilpasse ideen og justere den underveis. Ta valg.</p> <p>Du kan planlegge men alt kan skje, det er menneskeskapt, og ting skjer ikke av seg selv.</p>	<p><i>Notater – tegning – 3D</i></p> <p><i>Tilpasse ideen underveis</i></p> <p><i>Ting skjer fra 2D til 3D. Kan ikke forutsi alt.</i></p>	<p><b>Skisse i 2D medier</b></p> <p><b>Fremgang</b></p> <p><b>Skisseprosess</b></p> <p><b>Prosess</b></p> <p><b>Oversette fra 2D til 3D</b></p>

Hvilken rolle mener du tegning har i en 3D-design-prosess?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Viktig, men den er ikke... den må ikke være der, du kan skisse i 3D. Men slik jeg tror en del fungerer så hjelper det å ha en tegne prosess først. Men om du har en sån, jeg kan ikke ta en blyant. Som tegner tre kruseduller og fire streker og sier kan jeg begynne nå jeg er ferdig!</p> <p>- <i>Hvor viktig føler du tegneferdigheter er for 3D?</i> Ikke så viktig, det er forskjell på å være god å tegne på håndbevegelse og på forståelse av 3D rom. Du kan ha mye forståelse av rom og hvordan de henger sammen men ikke ha håndbevegelsen. Du vet at hvis den kommer sånn må den komme sånn.</p> <p>- <i>Det er lurt å kunne ha en 3D forståelse altså?</i> Hvis du skal jobbe med 3D er det klart å være greit forstå hvordan 3D fungerer. Hvis du ikke gjør det blir det ofte til at en ikke har kontroll på proporsjoner og sammenheng. Det forsvinner en del av det. Det er veldig tydelig når en ikke forstår 3D form i et 3D-program. Men hvis en kan ha formforståelse og ikke klare å tegne det, du kan være ustø på hånden.</p> <p>- <i>Er tegningen viktigst for deg eller for andre?</i> Det holder vel å kunne tegne for seg selv om oppgaven ikke har krav til det. Om målet er 3D. Om skissen ikke gir veldig tydelig uttrykk om hva som er iden. Hva skal en lære med det hva er fokuset? Hvis det er på tegningen og ikke på modellen så er det jo det en vurderes utefra. Det er en fin øvelse for å klare å visualisere ting på tvers av medie.</p> <p>- <i>Vi har snakka om en del alt, men er det noe du vil si mot slutten om du kommer på noe?</i> vel... skissen er veldig viktig for meg, men den er like mye å notere som å tegne. ... ja</p>	<p>Kan skisse i 3D men tegning er viktig. Noen ønsker ikke ta i en blyant.</p> <p>Tilpasse etter oppgaven, om målet er 3D kan jo skissene være det.</p> <p>Skisser er viktig for meg, innebærer også notater.</p> <p>Ikke så viktig å være god å tegne i 3D. kan ha romforståelse uten å kunne tegne.</p> <p>Viktig å ha god 3D forståelse.</p>	<p><i>Viktig med 2D skisser, men kan ha 3D i noen tilfeller.</i></p> <p><i>Tilpasse skisser etter oppgave</i></p> <p><i>Må ikke være god i å tegne</i></p>	<p><b>Skisser i 2D</b></p> <p><b>Skisser i 3D</b></p> <p><b>Digital 3D</b></p> <p><b>Tegne ferdigheter</b></p> <p><b>Nivå</b></p>

# Koding og kategorisering Intervju 3

Hva var oppgaven din kort?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Oppgaven var å tegne en tegning i 2D og oversette den til 3D i blender. Og målet med denne oppgaven var å bli bedre kjent i programmet. For jeg kunne ikke noen 3D-programvarer fra før.</p> <p>- <i>Hva lagde du?</i></p> <p>Det jeg har gjort er at jeg har tegnet to karakterer og skannet de inn på datamaskinen og lagt dem inn i 3D programmet og brukt dem som referanser mens jeg modellerte 3D figurene. Så ja jeg har laget to karakterer.</p> <p>- <i>Hvor lang tid hadde du på oppgaven?</i></p> <p>Jeg hadde 3 måneder</p> <p>- <i>Hvor lenge har du arbeidet med 3D modellering?</i></p> <p>Det var egentlig de tre månedene, jeg har prøvd det så vidt tidligere, jeg har åpnet programmet og jeg forstod det ikke, men så tenkte jeg, jo jeg må jo prøve mer enn det. Så satte jeg i gang og bestemte meg for å utfordre meg selv med å lære meg det.</p>	<p>Skulle lære 3D programmet ved å oversette en tegning til 3D.</p> <p>Brukte tegninger som referansebilder. Formet etter tegninger.</p> <p>Ikke mye erfaring med 3D modellering. Synes programmet er vanskelig å sette seg inn i.</p>	<p><i>Oversette fra 2D til 3D</i></p> <p><i>2D som referanse</i></p> <p><i>Lite erfaring i 3D</i></p> <p><i>Tar tid å sette seg inn i 3D</i></p>	<p>Skisse i 2D medier</p> <p>Skisseprosess</p> <p>Utfordringer i 3D</p> <p>Kunnskap i 3D</p>

Har du erfaring med estetiske fag?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Tidligere har jeg prøvd mange forskjellige ting, jeg har ikke fullført fulle utdanninger, men jeg studerte illustrasjon i to år i Bergen, det var ikke noe treårig studie det var bare to år så det fulførte jeg, og så studerte jeg, eller var på folkehøgskole i ett år på en sånn kreativ linje, og da fikk jeg prøve fotografi og ja mange forskjellige ting, som leiremodellering fotoredigering filming og ja forskjellige ting. Og så var jeg ett år på, 3D og animasjon tror jeg, linjen på Hamar. Men da brukte jeg ikke blender, og vi var egentlig ikke så mye innom 3D, jeg tror vi brukte maya. Og jeg må helt ærlig innrømme at jeg husker ingenting om det programmet. Men jeg husker de andre tingene, vi lagde spill og animasjoner. Det var hovedsakelig animasjon som var i fokus. .... Ja...Da var det ikke så mange kreative ting jeg prøvde på men helt ifra den skolen som jeg gikk på for å lære illustrasjon har jeg jobbet litt som illustratør, og da har jeg brukt tegning og digitale i kombinasjon, så derfor var jeg litt interessert i denne oppgaven, fordi da kunne jeg utforske ikke bare fra tradisjonell 2D til digital 2D, men fra tradisjonell 2D til digital 3D.</p>	<p>Arbeidet som illustratør og utdanning innen ulike estetiske fag. Erfaren innen tegning.</p>	<p><i>Arbeidet som illustratør</i></p>	<p>Bakgrunn innen 2D</p> <p>Nivå</p>

Hvordan tenker du 2D og 3D formidler ideer?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Det er jo forskjellige stilarter, og selvfølgelig forskjellige folk liker forskjellige ting. Personlig liker jeg veldig godt tradisjonelle tegninger, de er så fine å se på, da ser du teksturen av blekket, og ja i det hele tatt. Så det er ... og det er veldig kjekt, de er noe de fleste andre allerede er kjent med fra før. En tegning, alle kan tegne i forskjellige ....</p> <p>- <i>Mener du at alle kan relatere seg til å tegne?</i></p> <p>Ja, mens 3D blir det noe litt mer fremmed for noen, kanskje, jeg vet ikke om jeg svarer på spørsmålet .... Men ja spør vel på hvem målgruppen er. Jeg like å tegne tradisjonelt og så fargelegge digitalt. Jeg har illustrert for en liten avis en stund, og da brukte jeg alltid det. Mange ganger i løpet av en periode så vurderte jeg det å gå tilbake til bare tradisjonell tegning fordi målgruppen til den avisen var kanskje folk som var mest vant med, eller som foretrakk tradisjonell tegning og som var vant med tradisjonelle karikaturer. Men jeg følte meg egentlig veldig komfortabel med å formidle poeng med de tegningene da. Hadde det vert en annen målgruppe så hadde jeg kanskje brukt 3D.</p>	<p>Forskjellige stilarter, forskjellig smak.</p> <p>Tilpasse etter målgruppen. Tegning er noe mange kjenner til, 3D er fremmed for noen. Folk flest er vant med 2D i noen sammenhenger og 3D i andre.</p> <p>I tegning får du naturlige teksturer som noen liker.</p>	<p><i>2D og 3D er to ulike stilarter.</i></p> <p><i>Arbeid tilpasses målgruppen.</i></p> <p><i>3D er fremmed for noen, de er vant med tegning i spesifikke situasjoner.</i></p> <p><i>Tegning har naturlig tekstur fra blekket.</i></p>	<p>Ideformidling</p> <p>Målgruppe</p> <p>Forventninger i ulike medier</p> <p>Fordeler ved Tegning</p> <p>2D og 3D</p> <p>Ytre faktorer</p> <p>Tegning</p>



Hva liker du å starte med i en design prosess?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Alltid tegning uansett hva jeg skal lage. I dette tilfelle skisserte jeg masse småtegninger av karakterer, bestemte meg til slutt for et design og så laget jeg mer nøyaktige tegninger og så jobbet jeg videre derfra. Mens jeg har jobbet med tre og leire og tegninger og andre medier da. Men jeg begynner alltid med skisser. Så du kan kalle den tradisjonelle tegnedelen for grunnmuren, i alle fall i min skapende prosess.</p> <p>- Får du ideene mens du tegner?</p> <p>Ja jeg må prøve å tegne. Jeg kan jo prøve å tegne sånn at det ligner på en 3D-form. Jeg må tenke i 3D.</p> <p>- Hvor trygg føler du deg med tegning?</p> <p>Jeg føler meg komfortabel med det. Så for meg så er det i alle fall alltid tegning jeg begynner med.</p>	<p>Tegner alltid først. Tegnet små skisser og bestemte design derifra, lagde mer nøyaktige tegninger og deretter 3D modellen. Tradisjonell tegning er grunnmuren. Men må tenke i 3D, mens en tegner.</p> <p>Føler seg komfortabel med tegning og liker dette.</p>	<p>Tegningen er grunnmuren for prosessen.</p> <p>Tenke i 3D.</p> <p>Komfortabel med tegning.</p>	<p>Forhold til tegning</p> <p>Nivå</p> <p>Fordeler ved Tegning</p> <p>Tegning</p> <p>Tankesett i 2D</p>

I din arbeidsprosess, hvordan går du over fra tegningen til 3D?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Etter at jeg har tegnet så skanner jeg inn tegningen, og etter den er scannet inn så ser den fortsatt kanskje litt utvasket ut så jeg tar den inn i Photoshop og renser den, sånn at kontrasten blir økt, at det blir en ren og fin tegning. Så importerer jeg den inn i 3D programmet og bruker den bare som bakgrunnsbilde. Kan jeg vise eksempel?</p> <p>- Ja gjerne</p> <p>Dette er bare tegningen, og så har jeg gradvis utforsket 3D programmet og det som er greit med å ha det i bakgrunnen er at da vet jeg alltid ca. hvor bred eller hvor lang eller høy hver 3D-del skal være. Dette var det aller første jeg prøvde så det var ganske klumsete. Her er den andre modellen jeg lagde, på samme måte så importerte jeg den inn i programmet. Da ser det ut som et lerret som kan roteres. Og så prøver jeg å følge tegningene da. Så det er rett og slett et bakgrunnsbilde og så prøver jeg å forme karakterene rett etter det bakgrunnsbildet. Så det er kanskje noen som tror at jeg bare gir tegningen til 3D programmet og så lager programmet automatisk en 3D-figur. Og av og til var det at jeg viste hvordan jeg ville det skulle se ut, men jeg visste ikke hvordan jeg skulle komme meg dit siden jeg var så ukjent med programmet.</p>	<p>Importerer tegning inn i 3D programmet</p> <p>Greit å ha noe å følge når en jobber i 3D</p> <p>Av og til vet hvor en vil, men kan ikke veien dit.</p>	<p>2D som referanse</p> <p>Følge en tegning i 3D programmet</p> <p>Vanskelig å finne veien i programmet</p>	<p>Skisse i 2D medier</p> <p>Skisseprosess</p> <p>Navigere seg i 3D</p> <p>Digital 3D</p>

Eksperimenterer du i 3D når du jobber med farger?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Det går an å bruke programmet for å tegne rett på figurene, men da må du UV mappe fant jeg ut, og det var ikke sånn kjempe let, pluss at selve tegnedelen av det programmet var veldig tungvint synes jeg. Og ikke så veldig intuitivt, derfor så laget jeg disse UV-kartene og så eksporterte jeg de ut av programmet og åpnet de i et annet tegneprogram, sånn at jeg kunne tegne på alle i et tegneprogram som jeg var mer komfortabel med. Og så importerte jeg de inn igjen. Og da la det seg rundt figuren sånn som det er bilde av der. Så jeg har brukt litt Photoshop for det meste for å lage disse teksturene og overflatene</p> <p>- Det var ikke noen andre medier en de du har nevnt nå?</p> <p>Nei, jeg vil si 95 % blender og 5% tegning og Photoshop. Men likevel er tegningen en viktig grunnstein, jeg hadde ikke klart å lage de figurene uten tegningen.</p> <p>- Måtte du gjøre justeringer på 3D figuren fra tegningen?</p> <p>Som funka på tegningen men ikke i 3D?</p> <p>Ja det måtte jeg, gutten sitt ansikt sett forfra ser okay ut, en karikert tegneseriefigur, men når jeg skulle tegne han fra siden så passet ikke nesen, det så veldig rart ut. Og så når jeg skulle modellere så ble jo det enda tydeligere. Så da måtte jeg justere bittelitt på den. Det gikk til slutt. Så jeg tror jeg kommer unna med noen av de tingene som jeg tegner på papir, som jeg ikke kommer unna med hvis jeg lager 3D figur av det.</p>	<p>Kan bruke 3D til å fargelegge/tegne direkte på figurene men ikke veldig intuitivt.</p> <p>Arbeidet 95% med blender og 5% med tegning og Photoshop. Likevel var tegning som grunnmuren og veldig viktig.</p> <p>Måtte gjøre justeringer på figuren i 3D fra tegningen. Tror en slipper lettere unna i 2D med noen ting en i 3D.</p>	<p>Fargelegging i programmet er ikke intuitivt</p> <p>Tegning er grunnmur for prosessen</p> <p>2D fungerer ikke alltid i 3D</p>	<p>Utfordringer i 3D</p> <p>Digital 3D</p> <p>Tegningens rolle i en prosess</p> <p>Tegning</p> <p>Utfordringer i overgang fra 2D til 3D</p> <p>2D og 3D</p>

Du har tegnet mye, opplever du dette har hjulpet deg i prosessen? Hvordan/ hvorfor ikke?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Hvis jeg ikke kunne tegne hadde jeg ikke klart å tegne i 3D. Men samtidig har det å modellere i 3D hjulpet meg å bli bedre å tegne igjen. Fordi nå forstår jeg 3D form litt bedre. Så neste gang jeg tegner ett ansikt så kommer jeg til å tenke mer over, for eksempel hvordan man tegner en nese. Så det er fordeler som kommer ut av begge deler. Jeg lærer å tegne ting når jeg jobber i 3D og jeg lærer 3D relaterte ting jeg tegner. Og så bygger de opp hverandre.</p> <p>- Hvilke av mediene tenker du tillater deg best å få ut ideene du har i hodet?</p> <p>Nå er jeg litt biast, fordi jeg har jobbet masse i Photoshop, så det er veldig lett for meg å bruke det. Samtidig så har Blender flere moduser, hvis vi kan sammenligne modellerings vinduet i blender for eksempel med skulptur vinduet, så foretrekker jeg fortsatt skulptur vinduet fordi der kan du dra og trekke i ting og det er veldig intuitivt. Og da kan jeg raskt få på plass det jeg tenker på i hodet. Mens modellerings vinduet i blender er mye mindre intuitivt men mye mer nøyaktig, og det tar lengre tid å oppå det jeg vil men jeg oppnår kanskje det på en bedre måte. Så for meg, jeg tror egentlig en kombinasjon av flere ting, sånn som nå da, kombinasjon av tradisjonell tegning og Photoshop, synes jeg er veldig kjekt å jobbe med, da kan jeg raskt formidle ideene mine. Men på samme måte så funker jo 3D programmet og.</p>	<p>Kan jeg ikke tegne kan jeg ikke tegne i 3D. Samtidig hjelper 3D tegning. En forstår 3D form bedre av å jobbe med tegning.</p> <p>Fordeler i begge. Lære å tegne av 3D og 3D av tegning. Bygger hverandre opp.</p> <p>Blender har to moduser, hvor skulptur modus er mer intuitivt men modellerings vindu er mer nøyaktig.</p> <p>Foretrekker fremdeles en kombinasjon av tegning og Photoshop som raskt kan formidle ideer, men ser potensiale i 3D.</p>	<p><i>Tegning og 3D komplimenterer hverandre</i></p> <p><i>Ulike funksjoner i 3D er mer og mindre intuitivt</i></p> <p><i>Tegning er raskere en 3D</i></p>	<p>Fordeler i overgang mellom 2D til 3D</p> <p>2D og 3D</p> <p>3D funksjoner</p> <p>Digital 3D</p> <p>Fordeler ved Tegning</p> <p>Tegning</p>

Hva sitter du igjen med etter denne oppgaven?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Hvor vanskelig programmet er, men jeg opplevde en stor mestringsfølelse etter at jeg klarte det jeg ville klare. Jeg sitter igjen med kunnskap jeg kan bruke videre hvis jeg jobber som faglærer i kunst og håndverk, da kommer jeg absolutt til å få bruk for masse av 3D kunnskapen. Det har jeg allerede fått bruk for faktisk i praktisen. Da brukte vi 3D program i videregående. Så det er mange ting egentlig. Jeg føler jeg har blitt flinkere til å tegne og, ikke bare fordi jeg har fått bedre romforståelse i 3D programmet. Det er liksom, det henger sammen. Jeg sitter igjen med ... ja mestringsfølelse.</p> <p>- Hvorfor tror du du fikk en sånn mestringsfølelse?</p> <p>Fordi i begynnelsen var programmet så vanskelig at jeg hadde lyst til å gi opp, og så ga jeg ikke opp, jeg ga på, og så på hundrevis av timer med videoer for å lære meg det. Fordi når jeg undersøkte biblioteket for bøker, så var det jo ingen som var up to date. For det programmet er så nytt. Til og med guidene på nettet er for gamle fordi det har kommet en ny versjon. Da gjelder det å finne de nyeste videoene på youtube, og bare prøve. Så jeg har blitt litt mer tålmodig.</p>	<p>Programmet var vanskelig, men opplevde en stor mestringsfølelse. Så på hundrevis av timer med videoer</p> <p>Sitter igjen med masse kunnskap som er relevant for skolen.</p> <p>Blitt flinkere til å tegne, fått bedre romforståelse i 3D. Alt henger sammen.</p>	<p>3D er teknisk vanskelig og tar tid å bli kjent med</p> <p>3D er relevant i skolen</p> <p>Tegning og 3D komplimenterer hverandre</p>	<p>Utfordringer i 3D</p> <p>Digital 3D</p> <p>3D i skolen</p> <p>Ytre faktorer</p> <p>Fordeler i overgang mellom 2D til 3D</p> <p>2D og 3D</p>

Hvilke begrensninger opplevde du i 3D?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>At det tok lang tid, det var veldig tidkrevende og veldig komplisert. Det tok lang tid å få til en liten del av en figur som ellers ville tatt veldig kort tid for eksempel når jeg tegner. Et eksempel når jeg tegner en hånd så kan jeg tegne det på noen sekunder, mens hvis jeg prøver å modellere det i et program, så kan det ta flere timer, hvis jeg lager en enkel hånd så kan det ta i alle fall flere minutter, som ville tatt mye kortere tid hvis jeg tegner.</p> <p>- <i>Hvilke fordeler opplevde du om det var noen?</i></p> <p>Blant de fordelene som blender har, er at du får forbedret romforståelse, og forbedret digital kompetanse selvfølgelig, det sier seg kanskje selv. For meg personlig så var en av grunnene til at jeg jobbet med 3D var det at mer forberedt til praksis og arbeidslivet. For jeg vet at det gjerne ikke er så mange lærere som har kompetanse i digital 3D så derfor valgte jeg det. Ja kompetansen.</p> <p>- <i>Ser du fordeler i forhold til uttryksmuligheter?</i></p> <p>Ja det ser med en gang mer realistisk ut i 3D, du har en figur du kan snu rundt og rotere, du har en figur som du muligens kan printe ut i 3D hvis du vil. En annen fordel som kanskje ikke er like stor er at når du jobber i 3D på en maskin så slipper du å bruke opp materialer, så på den måten er det miljø besparende. Så istedenfor å lage en figur i 3D, for eksempel istedenfor å lage en tre figur eller en leire figur så kan du spare miljøet på å lage en figur i digital 3D. samtidig har det jo ingenting du kan ta på, så det er jo et lite tap synes jeg da. Å intuitivt modellere noe med hendene.</p> <p>- <i>Har du jobbet med leire før?</i></p> <p>Litt men ikke kjempe masse, litt leire i første klasse på faglærer, og så har jeg jobbet med super-sculpt sånn polymer leire. Det var veldig kjekt og interessant.</p> <p>- <i>Hvordan var det å jobbe fra leire til 3D?</i></p> <p>Den romforståelsen som jeg hadde fra leire, den hjalp meg i digital 3D, men det var veldig frustrerende å jobbe med digital 3D i starten fordi jeg så hva jeg hadde lyst til å gjøre med 3D figuren men jeg visste ikke hvordan jeg skulle komme fram til det i 3D programmet fordi det var så mange forskjellige verktøy og så mange forskjellige måter å bruke verktøyene på. Så jeg satt der med en skulptur av et hode, og viste jeg ville lage en fordykning der som øyet skulle være men jeg vite ikke hvordan jeg skulle gjøre dette i programmet i begynnelsen, så det tok jo lang tid å lære noe som egentlig burde være ganske lett. Det er mye mer intuitivt i min mening å jobbe med leire en å jobbe med digital 3D.</p>	<p>3D er tidkrevende og komplisert. Tar lang tid å lage noe som tar lite tid i tegning. En hånd kan tegnes på sekunder men tar minutter til timer i 3D</p> <p>3D gir forbedret 3D forståelse og selvfølgelig digital kompetanse. 3D er relevant for skolen, hvor få har denne kompetansen.</p> <p>3D får lettere mer realistiske uttrykk og du kan se det fra ulike vinkler. Du kan også printe formen med en 3D-printer. Du sparer miljøet ved at 3D ikke krever ytre resurser annet en datamaskin din. (sparer og penger).</p> <p>Men 3D er mindre intuitivt, du kan ikke ta og føle på figuren.</p>	<p>3D tar lengre tid en tegning</p> <p>Forbedret 3D av tegning forbedret 2D av 3D</p> <p>3D lettere realistisk</p>	<p><b>Forskjeller mellom 2D og 3D</b></p> <p><b>Kompetanse økt av 3D</b></p> <p><b>Fordeler i 3D</b></p> <p><b>Digital 3D</b></p>

Hva er ditt synspunkt på tegning i skolen? Synes du det er grunnleggende?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Ja jeg synes tegning er grunnleggende og nødvendig. Jeg er litt biast. Jeg har jobbet med tegning siden jeg var liten, og jeg synes det har hjulpet i veldig mange situasjoner. Og jeg bruker tegning som skisse uansett hvilke materialer jeg jobber med. Og i denne oppgaven har tegningen vært en grunnmur for resten av arbeidet som var veldig viktig. Men det kan jo være andre som lager bedre skisser i leire for eksempel, eller i tre eller ja, det spørres vel hva du er vant med. Eller hva du er komfortabel å jobbe med. Men for meg tegning fordi du kan få ned ideene raskt.</p> <p>- <i>Er det noe du vil si til helt til slutt?</i></p> <p>I denne oppgaven har tegning utgjort en veldig liten del av oppgaven, men likevel så var den helt nødvendig del av prosessen fordi ellers hadde jeg ikke klart å lage figurene slik som de er.</p>	<p>Tegning er grunnleggende og nødvendig. Tegning kan bukes uavhengig av materiale og gir mulighet til å få ut ideer raskt.</p> <p>I dette arbeidet var tegning en grunnmur for arbeidet. Det utgjorde en liten del av arbeidet men var helt nødvendig.</p> <p>Det kan være andre som skisser i leire eller tre, som får det bedre til, det kommer an på hva en er vant med.</p>	<p><i>Tegning er grunnleggende for å få ut ideer</i></p> <p><i>Skisse i andre medier</i></p>	<p><b>Tegningens rolle i en prosess</b></p> <p><b>Tegning</b></p> <p><b>Skisse i 3D medier</b></p> <p><b>Skisseprosess</b></p>

# Koding og kategorisering Intervju 4

Kan du kort beskrive hva oppgaven din dreier seg om?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Oppgaven var å lage en robot. Den var veldig åpen til hva vi kunne gjøre, hvis jeg husker rett. Jeg kan lese oppgaven.</p> <p>«model and texture robot character, high quality 3D character, with realistic bbr, den skulle ha portefoleo quality, backstory og god topologi. Den kunne være high poly</p> <p>Vi fikk oppgaver underveis, om å sende inn konseptart og konseptdesign. Så vi var nøtt til å tegne flere itorations og exploratory tumbnail siluets. Vi ble tvunget til å planlegge.</p> <p>Tvunget til å finne fram referanser, de oppfordret til å finne referanser fra ting som ikke var robot. Dyr osv forskjellige referanser.</p>	<p>Kontrollert og strukturert prosess. Oppgaver underveis med krav.</p>	<p>Fremgangsmåte</p>	<p>Skisseprosess</p>

Hvor lang tid hadde du på denne oppgaven?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Vi fikk den i januar, nei vent .... Vi fikk vel hele semesteret. Ja vi hadde jo både denne og underwater scene samtidig. Det var ett fag.</p> <p>- <i>Hvilke 3D-program jobbet du i?</i></p> <p>Maya for det meste. Jeg tror jeg brukte 3D coat til modellen.</p> <p>- <i>Hva er det programmet for?</i></p> <p>3D coat det er for å 3D modellere, retopologere og tekstur. Jeg brukte det bare til å modellere og gjorde alt annet i maya og teksturer i substance painter.</p> <p>- <i>Hvor lenge har du jobbet med 3D?</i></p> <p>Siden jeg begynte på studiet så 1 og et halvt år siden nå.</p> <p>- <i>Har du noen andre utdanning eller hobbyer med andre estetiske fag utenom om 3D.</i></p> <p>Jeg har alltid vert veldig glad i å tegne og male. Det var jo litt derfor jeg begynte her, for å lære animasjon. Det hette jo digital kunst og animasjon, jeg visste ikke engang at det var 3D når jeg begynte.</p> <p>- <i>ble du litt overasket?</i></p> <p>Ja, det var litt oj, det var litt skummelt å begynne med når man ikke har vert borti det før.</p> <p>- <i>Er det mest tegne animasjon du var interessert i?</i></p> <p>Ja jeg trodde ialfall det, men nå er jeg jo kjempe interessert i 3D. Jeg har ikke lyst til å jobbe i 2D lengre. Det er litt spesielt, jeg trodde det skulle være mye mer 2D. At det skulle være litt blanding, men det er bare 3D. men en kan velge å ha 2D til eksamen i animasjon. Men en gjorde det i fjord.</p>	<p>Arbeidet 1 og et halvt år med 3D</p> <p>Glad i estetiske fag som tegne og male.</p> <p>Ikke klar over at linjen var 3D. Var i utgangspunktet interessert i 2D. Skolen fokuserer mest på 3D, men få på skolen arbeider med 2D.</p>	<p>Erfaring med 3D og mange ulike estetiske fag. Mer usikker i tegning.</p> <p>Skolen med både 2D og 3D, men 3D står i fokus.</p>	<p>Forhold til tegning</p> <p>Nivå</p> <p>Bakgrunn innen 3D</p> <p>Fokus i skolen</p> <p>Ytre faktorer</p>

Hvordan tenker du ulike medier som 3D, tegning, foto etc kan formidle ideer?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Altså jeg gikk et årstudie og folkehøgskole i foto, men jeg er ikke noe glad i det. Jeg liker leire og tradisjonell maling, og ellers er det alltid noe form for 3D. men på fritiden driver jeg med maling og leire. Jeg er ikke så veldig glad i digital tegning egentlig, jeg har arbeidet mest tradisjonelt. Jeg begynte med digital tegning for 3 år siden sirka, mye mer vant til tradisjonelt.</p> <p>- <i>Hvordan tenker du disse ulike mediene du har snakket om formidler ideer?</i></p> <p>Jeg har vanligvis ikke en veldig klar ide som jeg vil formidle, jeg gjør det for gøy. Hvis jeg vil ha en ide, underwater var litt mer ide enn roboten. (viser meg bilder fra oppaven)</p> <p>Her hadde jeg en lionfish som skulle være pirat og beskytte en skatt, den skulle være litt skummel.</p> <p>- <i>Likte du best å vise disse tegningene da, eller hva foretrekker du å vise?</i></p> <p>Jeg likte å prøve forskjellige dyr, jeg miksa og macha dem, jeg skulle jo ha en pirat under vann, jeg hadde flere ideer. Noen mystiske her og mer skummelt her. I forhold til dette synes jeg det var veldig greit og jobbe med tegning for å få frem komposisjoner. Her for eksempel så valgte jeg denne fordi den var så dramatisk, i en skummel grotte, jeg fant fram ideen og det jeg ønsket å formidle i sånne «exploration» sketches. Som jeg ble tvunget til å tegne, men det hjalp veldig for å finne frem ideen jeg ville ha og hvordan jeg skulle formidle den. Det dramatiske lyset, at den sirklet rundt kamera for å gjøre det dramatisk og skummelt.</p> <p>- <i>Liker du best å tegne i starten eller utforske i programmet?</i></p> <p>Nei jeg liker å gå inn i programmet når jeg har en veldig klar ide om hva jeg vil, og hvis det er gruppearbeid og jeg må formidle ideen og sån før ville jeg vist det i 2D, som dette prosjektet, da fant jeg ut at jeg liker å tegne thumbnails. For å finne den ideen jeg vil lage.</p>	<p>Liker leire, tradisjonell tegning og maling. Liker ikke digital tegning.</p> <p>Starter ofte ikke med en klar ide.</p> <p>Brukte skisser for å få frem ideen. Var krav fra skolen men fungerte bra.</p> <p>Går kun inn i programmet med en veldig klar ide.</p> <p>Tegning er veldig bra for å komme frem til komposisjoner.</p>	<p><i>Medier som foretrekkes</i></p> <p><i>Utforsker med skisser underveis.</i></p> <p><i>Går til 3D med en klar ide.</i></p> <p><i>Skisser med en tanke om 3D.</i></p>	<p>Forhold til tegning</p> <p>Nivå</p> <p>Oversette fra 2D til 3D</p> <p>Prosess</p> <p>Fremgang</p> <p>Fordeler ved tegning</p> <p>Tegning</p>

Hva var det første du gjorde i starten av denne design prosessen, med en gang du fikk utdelt oppgaven?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Det var å brainstorme hva jeg ville gjøre. Jeg fant fram bilder, jeg hadde mange ideer. Dette var det jeg kom fram til slutt. Jeg hadde nettopp sett sjørøver-planeten, så en kan si mildt sagt jeg var litt inspirert av pirater og sånt. Men jeg googla masse ulike dyr, og tok det inn i et exploratory moodboard. (viser ferdig produkt). Som du ser jeg har ikke krystaller noen plass der (i skissene) så jeg er veldig åpen for nye ideer etter hvert som jeg jobber. Men jeg hadde mange ideer, en der ... jeg hadde noen ideer, en med en gigantisk skilpadde med en dome rundt en by, som svømte rundt under vann. Men fant ut at det gidder jeg ikke det blir for mye jobb. Jeg miksa og macha ulike dyr. Som du ser her. Men for å brainstorme dette fant jeg egentlig bare fram mange ulike dyr på vann og land, for jeg visste at vi måtte lage en skapning. Da sketcha jeg etter at jeg skrev ned alle ideene.</p> <p>- <i>Liker du å notere å skrive i forhold til tegning?</i></p> <p>Ja jeg skriver ned alle ideene mine jeg har før jeg sketcher, fordi da kan jeg lese opp ideene og mikse og matche ulike ideer.</p> <p>- <i>Når du får ideer underveis, hvor pleier de å oppstå?</i></p> <p>Mens jeg jobber i 3D fordi da er jeg underveis, jeg får jo nye ideer hele tiden, sånn sett. Sånn som denne (viser) konseptet var jo noe sånt men da hadde jeg ikke haien og ikke krystall, men jeg fant ut av komposisjonen i skissene. (viser bilder) Komposisjonen ble jo endret litt.</p>	<p>Starter med brainstorming. Moodboard og skisser og notater.</p> <p>Skjer endringer i 3D bla. I komposisjon og detaljer.</p> <p>Skisser og noterer ideene slik at de kan mikses og matches.</p>	<p><i>Brainstorming og moodboard.</i></p> <p><i>Endringer fra 2D til 3D.</i></p> <p><i>Følge en plan for å jobbe i 3D.</i></p>	<p>Fremgang</p> <p>Prosess</p> <p>Oversette fra 2D til 3D</p> <p>Skisse i 2D medier</p> <p>Skisse</p>

## Vil du si litt om hvordan det er å jobbe fra skissene til 3D i forhold til komposisjon?

### Meningsfortetning

### Underkategori

### Kategori

Ja det er mye lettere å endre komposisjon og prøve forskjellige ting i 3D en det er i 2D. Du flytter jo rundt på kamera og sånt, i forhold til å tegne en ny tegning for hver gang. Så da er det veldig lett i forhold til komposisjon, så er det lett å utforske mer i 3D. Grunnen til at jeg liker å tegne i 2D er for å få en generell ide om komposisjon og hvordan senen skal bli lagt ut, men ikke nødvendigvis hvordan bildet skal faktisk se ut til slutt. Det er ikke sikkert de modellene jeg har tegnet passer til den komposisjonen, det kan være at perspektivet i 2D er helt feil fordi jeg er ikke så veldig god til å tegne perspektiv. Så å drive å flytte rundt og leke med komposisjonen flytte rundt på modeller og rotere kamera og sånt i 3D er veldig greit i forhold til komposisjon. Og i forhold til spørsmålet i stad om nye ideer og sånt, grunnen til at jeg hev inn de krystallene er egentlig fordi at en skulle se mer av hulen. Legge litt mer lys, jeg kunne jo ikke akkurat legge inn lamper, jeg hadde lyst til å ha litt dramatisk lys med det ene lyskilden i taket.

- Hvordan synes du om uttrykksmuligheter i 2D og 3D?

Altså i 3D synes jeg det er mye mer åpent for å prøve ulike ting, det er veldig lett å gjøre lys mer intenst eller dust, osv. Mens i 2D må du for å endre lys inn og blure og endre... det er litt vanskeligere. Men i forhold til å få frem et uttrykk fort og finne frem ideer for å ta det videre i 3D, så er det jo 2D som er fort og klart å få til, hvis man har en ide. For å prøve forskjellige ting og bytte rundt på komposisjon og farge, så er det jo 3D, mens i 2D er det veldig lett å endre på hvordan en karakter ser ut eller hvordan miljøet ser ut, om du er i en hule eller ute i det åpne havet. Så de har forskjellige styrker og svakheter, i forhold til at 3D når du først har en ide kan du utforske ideen innenfor ideen, mens i 2D så kan du utforske alle ideer du har på akkurat den måten du vil.

- Hvilke ideer og uttrykk synes du er utfordrende å overføre fra 2D til 3D?

Å, ting jeg ikke vet hvordan jeg skal gjøre i 3D, er vanskeligst, fordi for det meste er det ganske rett frem, vertfall det jeg har gjort så langt, jeg har ikke drevet med dette så lenge. For det jeg har gjort så har det vært en modell, ett miljø, også setter du det sammen. Eller bare en modell sånn som med roboten. Mens nå har jeg en ide i animasjonsoppgaven, jeg har ikke noen tegning enda men det skal være en cartoony animasjon, hvor jeg har en ide om at karakteren skal male noe på et lerret og så skal den strekke seg inn i papiret og ta det ut, som en ting, og det vet jeg ikke hvordan en skal gjøre i 3D, jeg vet hvordan en skulle gjøre det i 2D i tradisjonell animasjon. Men i 3D vet jeg ikke, jeg har noen ideer men det blir litt, man må teste og se hvordan det går. Så det kan godt hende jeg ikke gjør det siden det ikke går.

- Hva synes du 3D får til bedre en 2D og 2D bedre en 3D?

Ja det er jo den utforskningen, komposisjon, lett for å endre på lys, flytte rundt på, på digital tegning kan en flytte ting og endre på størrelse men på tradisjonell må man jo tegne en ny tegning. Så det er lettere for å, man får frem en klar ide i 2D men i 3D kan en få frem samme ideen, men utforske de mindre detaljene til den ideen litt mer, sånn hvis du skulle gjort dette her i 2D (viser 3D underwater) så hadde det blitt en litt finere tegning av denne (skisser). Når jeg gjorde den i 3D fikk jeg bytta litt på komposisjon, og masse detaljer blir gjort for meg. Jeg trenger jo bare å lage en liten krystall, duplisere den mange ganger, sette på et material som lyser i mørket, så ser det ut som stilige krystaller. Mens i 2D måtte jeg brukt kjempe lang tid på hver eneste cluster av krystall, skygger og sånt hadde vært veldig jobb.

- Så det hadde kanskje ikke komt like naturlig å komme fram til det i 2D?

Nei sant, da hadde jeg jo bare blitt en litt flatere tegning tror jeg, lyset hadde ikke vært like dramatisk, ikke like mange detaljer. Men det er kanskje mest fordi jeg ikke er like god på å tegne dramatiske ting kanskje.

Komposisjon og utforske rom og vinkler lettere i 3D.

Lette å utforske i lys, farge styrke etc.  
Endre størrelse og flytte på ting er lett

Utfordrende når en ikke vet hvordan en skal gå frem i 3D

2D har fordel for å raskt få en generell ide, men skjer en endring i 3D. perspektiv feil eller komposisjoner som ikke funker i 3D.  
2D for generelle komposisjonen mens 3D for mer detaljer.

Endringer skjer i overgangen fra 2D til 3D.

2D er raskt og effektivt for å utforske en ide.

*Komposisjon og lys lettere i 3D*

*Teknisk utfordring før en kan programmet.*

*2D generell ide 3D detaljer innen ideen.*

*Endringer fra 2D til 3D*

*Tegning er effektivt*

Fordeler i 3D

Utfordringer i 3D

Forskjeller mellom 2D og 3D

Oversette fra 2D til 3D

Fordeler med Tegning

Digital 3D

2D og 3D

Prosess

Tegning

Tenker du digital 3D er vanskeligere eller lettere enn å tegne?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Ja, det er lettere å få ting til å se bra ut i 3D. disse krystallene er ikke en vanskelig modell, det er en åttekant med en spiss. Så ja ... ja så i forhold til i stad når du sa vanskeligheter med fra 2D til 3D, denne thumbnailen her (viser en av skissene til underwater) den likte jeg veldig godt når jeg tegna, men når jeg prøvde å pose denne modellen her sånn at den sirklet rundt kamera, så det ikke noe bra ut i det hele tatt. Jeg prøvde men det bare gikk ikke an å få det til å se sånn ut i 3D, fordi modellen ikke er helt on modell i denne tegningen (thumbnailen). Jeg tror egentlig jeg likte denne bedre, den thumbnailen.</p> <p>- <i>Lagde du den i 3D?</i></p>	<p>Lettere å få ting til å se bra ut i 3D.</p>	<p><i>Lett å få til å se bra ut i 3D</i></p>	<p>Fordeler i 3D Digital 3D</p>
<p>Jeg prøvde, men da gikk det ikke. I 2D så ser jeg jo at det er en slange eller noe, mens i 3D og så plassere kamera mellom, det var noe som var i veien, den var ikke lang nokk eller ... det var nokk ikke helt on modell. Jeg modellerte jo etter denne (viser modell-skisse)</p> <p>- <i>Når du jobber i 3D liker du å bruke sånne tegninger som du modellerer etter, eller liker du foto, eller bare modellere fra hodet?</i></p>	<p>Fra tegning til 3D er en naturlig overgang i noen program. Blender er et foretrukket program.</p>	<p><i>Blender er ganske intuitivt.</i></p>	<p>3D funksjoner Utfordringer i overgang fra 2D til 3D 2D og 3D</p>
<p>Ja det er veldig greit å ha disse selv om en ikke følger dem helt nøyaktig. Jeg synes det er veldig greit å ha disse som referansebilder. Og så modellere etter dem med gjennomsiktig image. Og så gå inn i perspektiv mode og modellerer det mer organisk etterpå. Det kommer selvsagt an på hva jeg modellerer, modellerer jeg noe mekanisk så bruker jeg kanskje referansebilder mye mer, eller følger dem mer strengt en hvis jeg modellerer noe mer organisk sånn som denne ålen. Så ja, det kommer an på hva jeg modellerer men for det meste begynner jeg med referansebilder og så går jeg videre til modellering til jeg synes det ser bra ut</p> <p>- <i>Hvilke begrensninger ser du i 3D programmet?</i></p>	<p>Programmet påvirker mye arbeidsprosessen.</p>	<p><i>Påvirkning fra programmet.</i></p>	<p>Fremgang Prosess</p>
<p>I maya, som jeg bruker mest, så er det ikke veldig bra til organisk modellering, der det er ulike tools, det er mye mer at du flytter på vertex. Derfor modellerte jeg dette i 3D coat. Det er mye mer organisk måte å modellere på.</p> <p>- <i>Hvis du sammenligner å arbeide i leire og 3D coat hvordan var den overgangen?</i></p>	<p>Tegninger fungerer ikke alltid i 3D. Endringer skjer.</p>	<p><i>2D fungerer ikke alltid i 3D</i></p>	
<p>det er en veldig naturlig overgang, fordi den har veldig intuitive verktøy, litt sånn som blender, jeg har bare brukt det en gang men det minner veldig om 3D coat. Jeg har nettopp begynt å prøve det nå, det er samme typen veldig organisk måte. Så å gå fra leire til blender er en veldig naturlig overgang, mens å gå fra leire til maya, som var det jeg begynte med, det var mer noe å bli vant til. Når jeg først begynte var det navigasjon som var vanskelig. Men innen maya er det ikke veldig organiske Tools, de er mer tekniske. Hvis vi skal modellere noe hardsurface, så er det veldig lett å gjøre det i maya, fordi det er lett å lage skarpe kanter og teknisk design, men hvis jeg skal kose meg med mer naturlig, utforske mer med ulike tools, med en organisk modell, så blir det nå da med Blender for jeg har gitt opp på 3D coat.</p>	<p>Alltid ha en referanse i 3D om tegnet eller foto. Må ikke følge referansen helt. Viktigere med referanse med mekaniske former.</p>	<p><i>Referanse er viktig</i></p>	

Hvor viktig er tegning i din designprosess?	Meningsfortetning	Underkategori	Kategori
<p>Det kommer egentlig an på hva jeg gjør. Sånn som denne prosessen her med denne modellen, (underwater) så var det viktig at jeg tegnet først fordi jeg visste ikke hvilken skapning jeg skulle ha engang. Jeg ville jo ha noe som var blanding av to dyr, da er det jo litt vanskelig å bare ta frem to referansebilder av to dyr og modellere etter det. Det er mye bedre å ha denne tegningen her. Mens det jeg driver med nå er et drivhus, og da har jeg bare referansebilder av selve drivhuset. Jeg har en tegning av drivhuset og men, jeg bare modellerte etter dette bildet. Og plantene som skal være inni er og bare etter bildene som er her, jeg har egentlig ikke tegna noe, jeg tegna en plan over hvordan det skulle se ut en dag før innlevering, fordi det skulle være en del av innleveringen. Når du skal modellere noe som finnes så har jeg ikke gidde å tegne det, fordi jeg har jo et referansebilder, så tegningen blir jo en tegning av det bildet. Men det er jo såpass bra bilde, det er rett forfra. Så da var det bare å modellere etter det. Mens hvis jeg skal modellere noe som finnes referansebilder, hvis jeg har en mer original ide, som denne så bruker jeg tegning.</p> <p><i>- hvilke av disse to mediene liker du best for å utforske fantasien?</i></p> <p>2D, jeg har ikke en eneste gang modellert noe i 3D som jeg bare hadde i fantasien uten å tegne det først. Det er kanskje mest at oppgaven er lagt opp sånn, men også på fritiden, hvis jeg skulle modellert en eller annen fantasiskapning på fritiden så ville jeg tegna først også hatt ett referansebilder derfra.</p> <p><i>- Synes du alltid en burde ha en skisseprosess i 3D</i></p> <p>Ikke alltid, hvis en skal modellere noe som finnes så må man ikke ha skisser. Det kan jo være greit å ha arkitektskisser hvis en skal modellere noe veldig nøyaktig. Men sånn som jeg gjør noe, hvis jeg skal modellere noe som ca., sånn det er, og det finnes allerede, så de små utforskningene kan jeg gjøre i 3D. når det er mindre ideer. Det er ikke sånn store, skal den ha vinger eller ikke, det er mindre, skal man snu den veien eller den veien.</p> <p><i>- Har du skissert i 3D av og til da?</i></p> <p>Ja skisser i 3D, lage graybox, ja har jo det, det er bare jeg, når jeg gjør det så er det fordi det er starten på prosessen til å modellere det er ikke for å utforske noe. Det er bare sånn man begynner å modellere, man lager en boks når man lager et hus.</p> <p><i>- Har du skissert i 3D av og til da?</i></p> <p>Jeg synes at det er greit å bli tvunget til å tegne, da blir jeg tvunget til å utforske på et høyere nivå enn i 3D. jeg snakket jo om at det er lettere å utforske småting i 3D og større ting i 2D. så det er liksom å finne frem ideen i 2D, det er greit det er lagt opp sånn. Jeg fant jo mange referansebilder før jeg bestemte meg for det ene drivhuset. Hadde jeg hatt en annen ide, måtte jeg sikkert tegna. Jeg har jo tegnet den og bare ikke brukt den</p>	<p>Tegningens rolle er avhengig av oppgaven. Når en skal dikte noe fra fantasien er tegningen viktig. Men når det er fra virkeligheten og en finner gode referanser er foto like greit.</p> <p>Liker at skolen tvinger dem til å utforske i 2D. Noen ting er vanskelig å utforske i 3D og noen i 2D.</p> <p>Aldri skissert noe direkte i 3D. Ønsker alltid en referanse.</p> <p>Skisser er ikke alltid nødvendig. Er avhengig av hvor mye utforskning oppgaven krever.</p>	<p><i>Tegningens rolle er avhengig av prosessen.</i></p> <p><i>Liker å utforske i 2D</i></p> <p><i>Tilpasse skisser etter oppgave</i></p>	<p>Fremgang</p> <p>Prosess</p> <p>Skisse i 2D medier</p> <p>Skisse i 3D medier</p> <p>Skisseprosess</p>