

OBLIGATORISK OPPGAVE 2 ■ 3D film 09/10

Ellen Rye-Johnsen

Innledning:

I denne oppgaven skulle vi lage en karakter. Vi skulle også sette denne karakteren inn i en situasjon. Det vil si at bilde skal fortelle noe om karakteren.

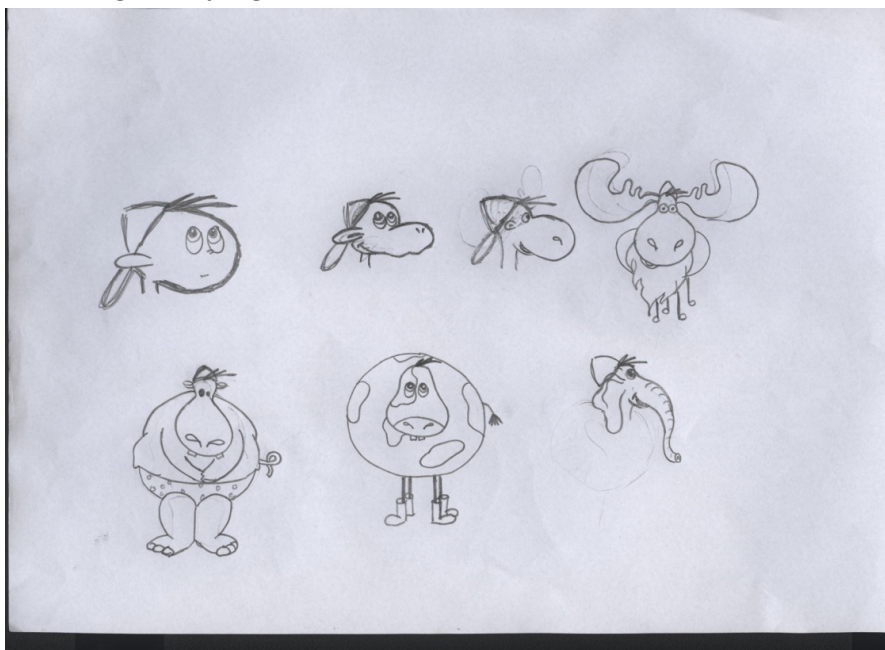
Jeg fant fort ut at jeg ville lage noe med dyr, men som hadde menneskepreg i seg. Karakteren skulle også være snill og liten. Dette ville jeg fremheve ved å ta frem det vi kjenner igjen fra virkeligheten.

Dette valget er bevisst. Min målgruppe, er barn. Vi møter ofte dyr i fortellingene og mange eventyr forteller om dyr som hjelper hverandre eller menneskene. Ved å bruke et dyr som karakter, vil det gi barn noe de er kjent med fra før av, og kan kjenne igjen figuren både fra virkeligheten og andre tegneserie figurer. Karakteren skal heller ikke være eldre enn 12 år. Siden målgruppen min er barn, blir dette en karakter barn kan kjenne seg igjen i, pluss at de kan se opp til han. Siden han kanskje er litt eldre.

Inspirasjon og ideer:

Den første tegningen her, syntes jeg har veldig god appeal. Jeg liker de store øynene, som gjør at den ser uskyldig ut, samtidig som gutten ser litt rampete ut med caps og "pigg" sveis.

Siden jeg ville lage et dyr, prøvde jeg å ta det jeg likte fra gutten, og over på forskjellige dyr. Jeg kom med mange forskjellige ideer:



BIRGER



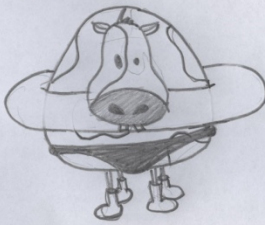
RUNE



KAI



ERNST-KÄRE




FRANK THE TANK

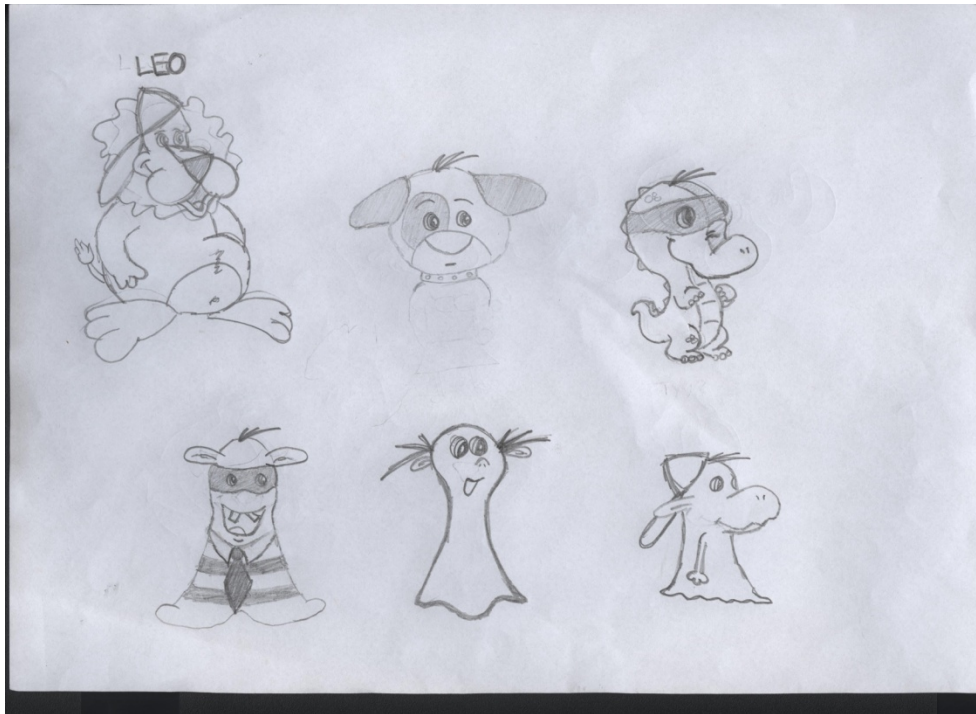


ELNA

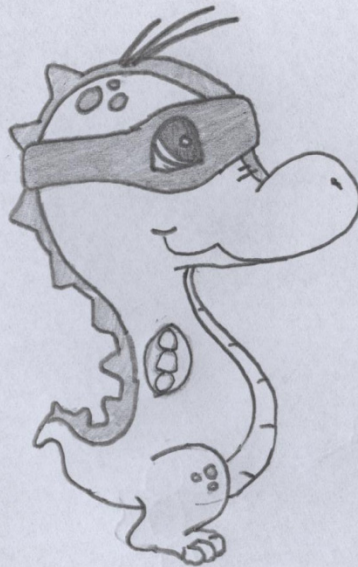


DEXTER

Jordklotet flekter
badning ekvator?
badskivare?
solbriller?  rosa
badesko?



Jeg likte veldig godt ideen om krokodille-tyv. Den ser uskyldig ut, samtidig som den ser rampete ut. Som Emil i Lønneberget:



Karakterdesign:

Lasse Laanetyv

Lasse Laanetyv er en gutt som er veldig glad i å samle på ting. Helst ting som ikke er hans. Derfor går han rundt og tyv-låner ting fra andre. Han har en egen hylle hvor han setter disse tingene. Men han gir tingene alltid tilbake. Derfor er det bare tyv-låning. Lasse ville aldri funnet på å ta noe fra andre uten å gi det tilbake. Hylla hans har kun plass til tre ting om gangen. Når hylla er fylt opp, står vennene hans i kø for å få det tilbake.

Rase: Krokodille

Kontekst: Tegneseriefigur

Navn: Lasse Laanetyv

Alder: 12år

Øyne: blå

Hår: tre hårstusser oppå hodet

Fødested: Venneskogen

Sosial status: singel

Drift: normal

Bomiljø: I Venneskogen

Misliker: at alle andre har finere ting enn han selv

Liker: å samle på andre sine ting

Fiender: den dårlige samvittigheten hans gjør det umulig å være en ordentlig tyv og samle på alt. Han han må alltid gi tingene tilbake

Venner: Alle i skogen

Svakheter: klarer ikke finne egne ting å samle på. Blir fort misunnelig på andre sine ting

Styrker: mange venner, vil ingen vondt innerst inne

Mål i livet: fylle hylla si med egne samleobjekter



Design

Jeg var veldig forsiktig med valg jeg gjorde av designet på Lasse Laanetyv. Jeg fikk en utfordring å lage en tyv som så vennlig ut, men samtidig rampete. Lasse er også en krokodille, som ikke er av det mest ufarlige dyret. Dette løste jeg ved å:

1. **Grønn kropp:** En krokodille er grønn. Og siden grønn er en vennlig farge, passet det godt å lage en krokodille.
2. **Store blå øyne:** Store øyne forbinder en med små uskyldige barn. Dette får Lasse til å se uskyldig ut.
3. **Hvite tenner:** Møkkete, gule tenner, forbindes fort med en som har dårlige uvaner. Ved å gi Lasse hvite tenner, ser han mer ordentlig ut, og ikke så skitten.
4. **God og rund kropp:** Ved å gi Lasse en rund kroppsform, får en automatisk mer sympati med han. I motsetning til en muskulær kropp, som ville gitt han en superhelt utseende.
5. **Korte armer/bein:** Dette hemmer han litt. Han kan ikke klare alt selv, og er ikke den beste i alt i klassen sin. Dette gjør også at vi fort får mer sympati med Lasse.
6. **Fregner:** For å gi Lasse en egenhet ved seg selv, valgte jeg å gi han fregner. Han har tre stykker i panna, og tre på kneet. Slik blir han mer unik, og lett å kjenne igjen.
7. **Runde tenner/klør/horn:** Siden Lasse har avrunda kanter på det som forbindes med farlig (klør, horn og tenner), viser han med en gang et mer vennlig utseende.

Modellering:

I modelleringsfasen brukte jeg for det meste kun box-modellering. Altså at jeg gikk ut i fra en box, modellerte halve karakteren ut ifra box'en, og brukte symmetri modifier. Deretter endret jeg resten slik at ikke hver side skulle være helt lik.

For å få modellen likest mulig tegningene mine, brukte jeg tegningene som bakgrunn på plain's. Ett fra siden, og ett forfra. Dette er en metode som fungerer veldig bra for meg.

Lure valg ved modellering av Lasse:

For å gi Lasse Laanetyv en tegneseriefigur trekk, valgte jeg å ha tydelige linjer mellom forskjellige "deler" av kroppen. Det vil si at jeg lagde en tydelig kant mellom de forskjellige fargene.

Jeg modellerte også t-skjorta hans med en krage. Dette gjorde jeg for at t-skjorta skulle bli mer pyntete enn en vanlig fengsels t-skjorte ville gjort. Det gjør at han ser mer ordentlig ut.

Jeg modellerte også alt uten spisse kanter og spisser, for at han skulle virke så ufarlig som mulig.

Jeg hadde litt problemer når jeg skulle få øyet til å se bra ut. Jeg prøvde å lage forskjellige øyelokk, men ingen var bra. Konklusjonen ble derfor å ikke ha noen synlige øyelokk, men bruke båndet rundt hode som øyeshaper. Altså få øyet til å uttrykke følelser ved å bevege på båndet. Øyelokket ligger altså ikke synlig.

Teksturering:

Lasse Laanetyv er teksturert ved å unwrap'e, lage tekstur i Photoshop, og legge det på karakteren. Det er selvfølgelig forskjellige teksturer, som bump, farge opacity osv.

Når jeg skulle teksturere kroppen til Lasse, fikk jeg problemer med sømmen. Uansett hvordan jeg unwrap'et, var sømmen på et veldig synlig område. For å hindre dette, satte jeg på en t-skjorte som passet til karakteren, og som var lett å hindre synlige sømmer på. Siden sømmene allikevel var litt synlige på t-skjorta, bumpet jeg ut skøyt slik det er på t-skjorter i virkeligheten. Dette gjorde at sømmene ikke gjorde noe.

Rigging:

Jeg rigget kun det nødvendige for å få karakteren til å stå i riktig posisjon. I mitt tilfelle, var det kun armene som skulle flyttes bak på ryggen. Derfor valgte jeg å kun rigge armene og t-skjorta som var i området rundt armene ordentlig. Beina rigget jeg også, men kun nok til å kunne vende dem litt innover mot hverandre. Alt det andre er kun i ett bone.

Når det gjelder kropp med t-skjorte over og rigging, var en utfordring. Men det var lettere enn tenkt. Jeg brukte samme bone på begge deler, og samme vekt på hver vertex i forhold til hverandre.

I armene har jeg FK. Dette var fordi jeg ville ha mer kontroll på hvordan armen skulle bli bøyd bakover.

Belysning:

Som lyssetting i scenene har jeg brukt tre punkts lyssetting. Dette fremhever selve karakteren i bilde. Jeg brukte en Key-light som jeg satte ved kameraet, men litt til siden og litt over. Den skal ikke plasseres rett foran figuren fordi vi fra virkeligheten er vant til å se diverse skygger i ansiktet. Det får vi ved å sette lyset litt på skrå inn.

Det er også en Fill-light i denne type lyssetting. Dette lyset skal fylle ut de stedene en Key-light ikke strekker til. Intensiteten skrudde jeg selvfølgelig mye mer ned her.

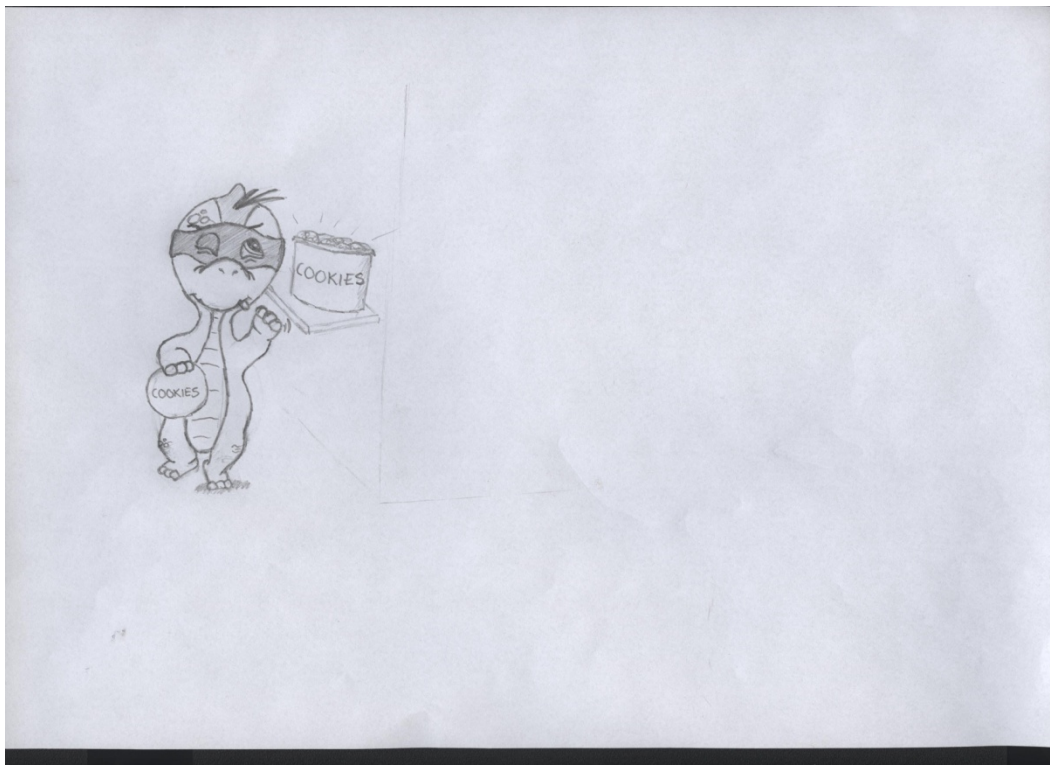
Til slutt brukte jeg en Back-light. Den plasserte jeg bak karakteren for å fremheve den. Hvis det ikke er stor nok kontrast mellom bakgrunn og karakter, ser en ikke karakteren ordentlig.

Sette karakteren i en situasjon:

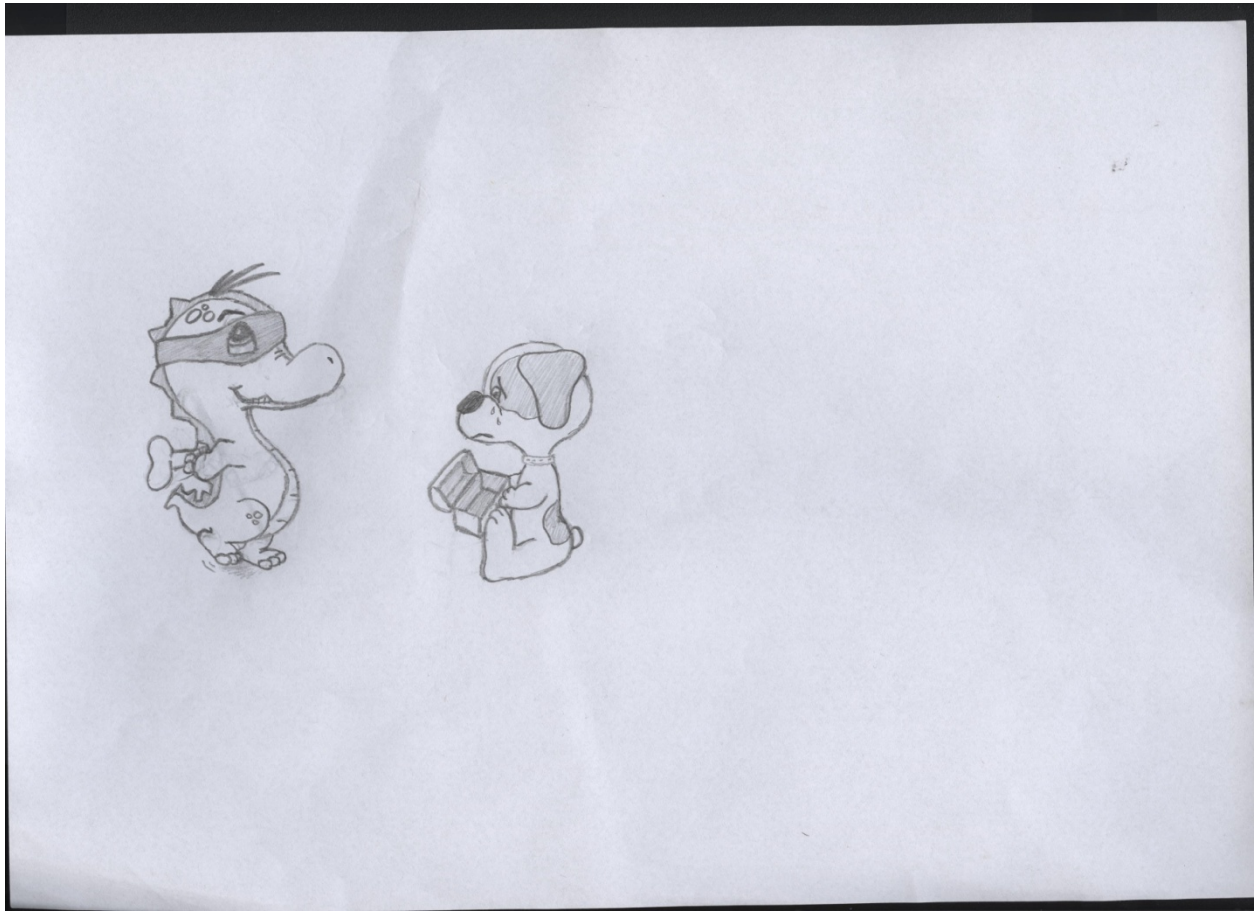
For å sette karakteren min inn i en situasjon, var jeg innom flere valg:



Med dette bilde ville jeg fortelle at han var en tyv, men som ingen kjente igjen uten båndet sitt. Men jeg følte dette ikke var godt nok.



Denne situasjonen viser at han er en kakemums som stjeler alt av mat han kommer over. Men dette gjorde heller ikke karakteren min fullstendig.



Deretter fant jeg ut at han skulle ha tatt maten til en venn av han. Denne ideen likte jeg godt, og arbeidet videre på. For å fortelle mer om han, følte jeg at jeg måtte tilføye bildet noe:



Her har jeg fått et komplett bilde av Lasse Laanetyv. I hylla bak han, ser vi ting som passer bedre til andre dyr enn han. Da får seeren konklusjonen at tingene ikke er hans. For å forsterke dette, står dyra som eier tingene i bakgrunn.

Måten han ser på, viser at han prøver å vise oss at han ikke har gjort noe. Selv om vi tydelig ser at det er han som har tatt alle tingene. Typisk fra barneserier, at publikum skjønner hvem som er skyldig, mens figurene som er med i historien ikke gjør det.

Slik ble resultatet i 3d:



Konklusjon:

Jeg er veldig fornøyd med oppgaven min, med tanke på at jeg fikk til at karakteren skulle være en tyv, men også se snill ut. Dette er også første prosjektet hvor vi kun har fått to uker, så det ble viktig å ikke sette for høye krav til seg selv. Men jeg føler at karakteren min ser helhetlig bra ut, og har god appeal. Samtidig er det veldig lett å se på han at han både er en tyv, men er vennlig.

PS! Final render bildet er på neste side



Lasse Lannetyv
ellenr.j.weebly.com