

# *FÖRDJUPNING*

ALLA TÅRAR ÖVER MYREN

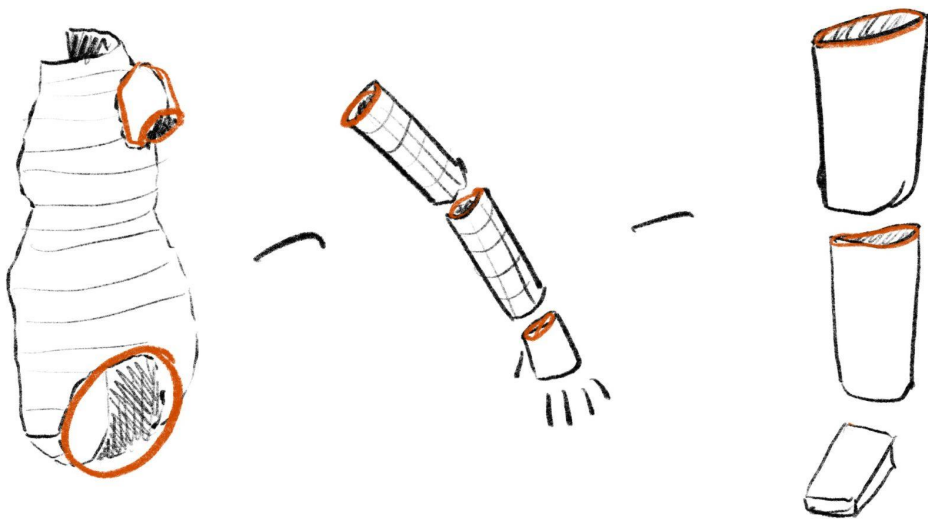
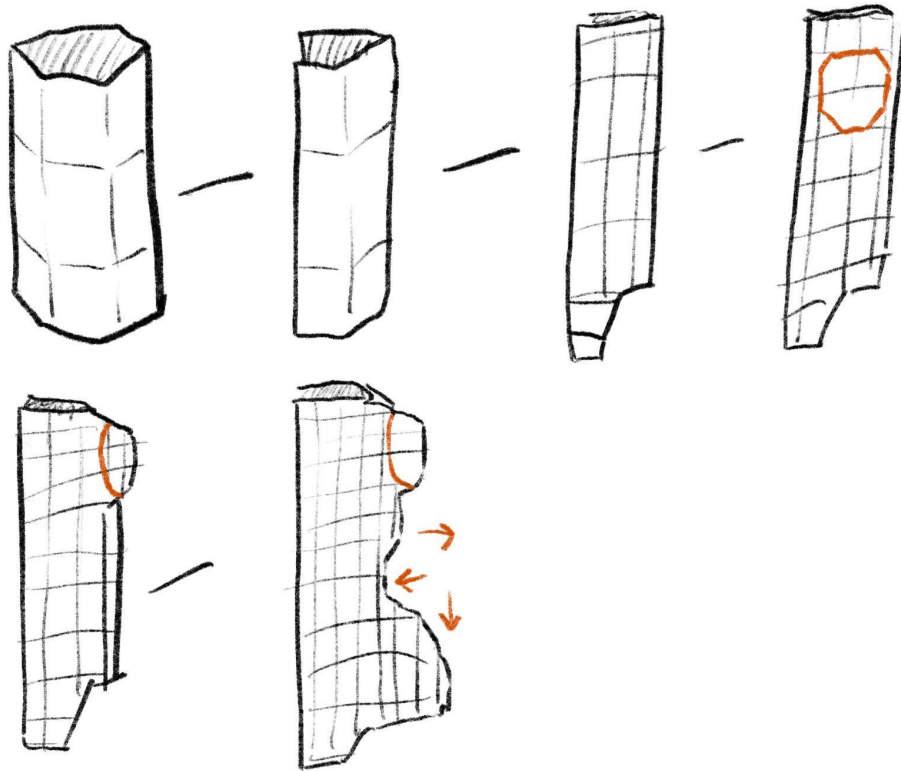
-

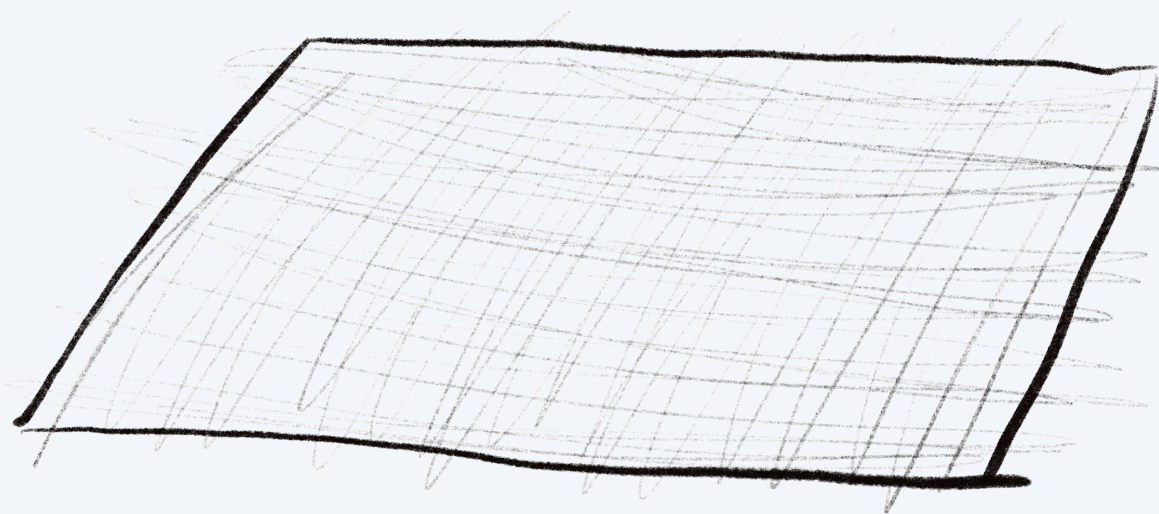
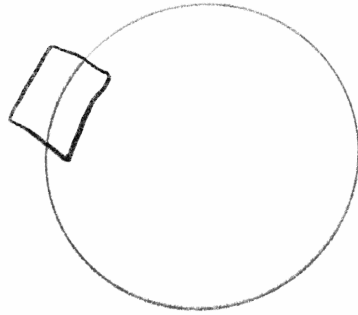
GAAJHKE GÏKNJELE SISNIE  
EABJOE-PLUEVIE

-

En undersökning av Maya & Unreal Engine 4

*Av Amanda Rönnberg*





# ANVÄNDA PROGRAM

Maya 2022

Unreal Engine 4.26

Adobe substance 3D painter

After Effects

Photoshop

Premiere Pro

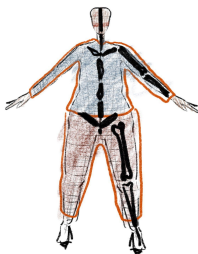
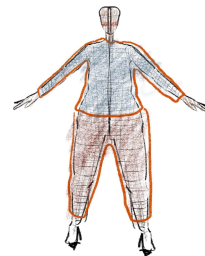
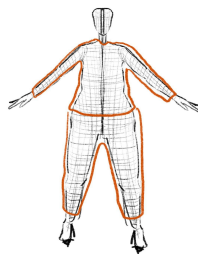
## TIDSÅTGÅNG

Lära mig mjukvara ca 3v.

Skapa 3d assets ca 3v.

Sätta samman världen och trailer ca 3v.

## ARBETSFLÖDE MAYA



## I SKOLAN

Spelutveckling är mångfacetterad och flera hundra personer kan arbeta med ett spel under flera år. Det erbjuder flera ingångar till skapandeprocessen. Som bild och medialärare är de kanske mest naturliga ingången koncept art och asset creations genom olika program. Spel kan alltså fungera som inspiration och ämne till att lära sig t.ex. Adobesviten. När det kommer till 2D, foto och film har eleverna relativt stor förståelse genom det utbredda användandet av appar kopplade till smartphones, om än i förenklade versioner. 3D har ännu inte samma naturliga plats varken i skolan eller i gemene mans liv, men bör få det då 3D-fältet är ständigt växande. Om det dessutom går att kombinera 3D med spelskapande och spellitteracitet i skolan täcks en stor del av dagens visuella konsumtion in och kan främja deltagandet, demokratisering och framtida valbara karriärmöjligheter för elever.

I min process har jag tittat och följt flera videokurser i Maya. Jag kommer att fortsätta förespråka att följa videoinstruktioner. Alla går in i nya program i olika tempo och alla har olika nivåer och förkunskap. Det är till fördel att kunna pausa, prova, spola fram och spola tillbaka. Det är först när man är bekant med programmen man kan börja tänka vad som är möjligt. Detta skulle jag som lärare producera både i video och text.

Digitalt skapande har ofta en koppling till en analog skapandeprocess. Utarbetade traditioner har skapat vår förståelse för hur saker ska och kan vara och påverkar därför hur olika mjukvaror är utformade. Processen av digitalt 3D-skapande är densamma som annan spatial och rumslig gestaltning. Den efterliknar formandet av lera eller huggandet i sten för att skapa skulpturer. Samtliga metoder går ut på att starta med stora drag och former för att sedan förfina mer och mer. En rumslig och spatial förmåga behöver tränas på inför och under arbetet med 3D. Det enklaste sättet är genom att röra sig i rummet, kunna känna och gå runt. En möjlig väg skulle vara att eleverna börjar med ett snabbt skissarbete som övergår i lera. Då kommer "luckorna" som skapas i överföringen från 2D till 3D finnas att titta på och studera för se sambanden. Att vrida och vända är ett element som man måste göra konsekvent i skapandet i 3D, digitalt och i rummet, det är en vana. Det är kanske okonventionellt att arbeta med lera i en mediakurs, men det bidrar till en vidgad

förståelse och kommer underlätta frustrationen i att sakna hur t.ex. en näsa ser ut från en 77 graders vinkel.

## **& ÖVRIGA INSIKTER**

Den mest centrala lärdomen i arbetet har varit att man skapar inte spel själv. Det är ett samarbete från koncept till lansering och det krävs hela tiden testning för förståelse. Det är till stor del därför mitt projekt aldrig blev ett spel. Det och tiden. Jag har även i reflektion mot slutet av mitt projekt försökt förstå hur och vad jag ska göra med mitt ospelbara spel. Det vet jag inte ännu. Ur själva spelaspekten har jag lärt mig vad jag inte har lärt mig mer än något annat. Jag tror att program som Unreal engine och Unity är för stora för att ha ett specifikt arbetsflöde. Min utmaning nu är att hitta ett flöde, en ingång som fungerar, är roligt och givande, och bygger på förmågor som är rimliga att utveckla för elever på gymnasiet. Det kan också vara så att programmen är för avancerade, både för mig och för elever och att jag behöver hitta andra alternativ för att skapa just fungerande spel.

Framförallt känner jag mig stärkt i min uppfattning om att det går att arbeta med 3D och spel i gymnasiet samt att det finns väldigt många fördelar med det.