

FÖRDJUPNING

Mari Eriksson

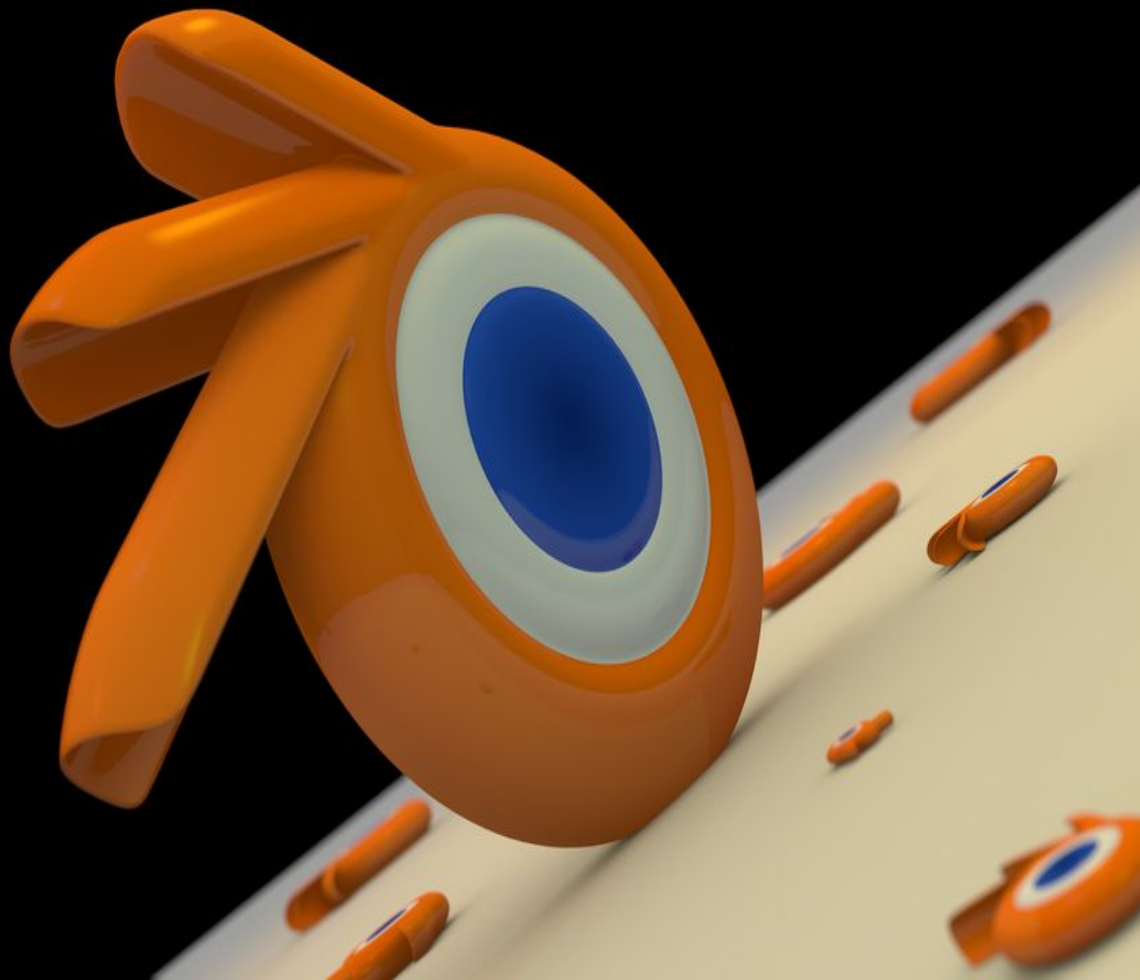
ATT TA EN RISK



Att ta en risk -är inte förenat med succé, det är vad jag fått erfara om inte annat under dessa sju veckor.

Precis som Gert Biesta skriver så är utbildning en mycket riskfylld praktik. Där en aldrig kan vara säker på vem som lär sig vad och om ens något.

Jag valde taktiskt att fördjupa mig i det program som jag behärskade minst, vars blotta interface gav upphov till panik, kolik och kväljningar.



Jag valde 3D programmet BLENDER

-Men varför då? kanske ni också undrar? -”Herregud människa ! du kunde ju ha valt nåt kul!“

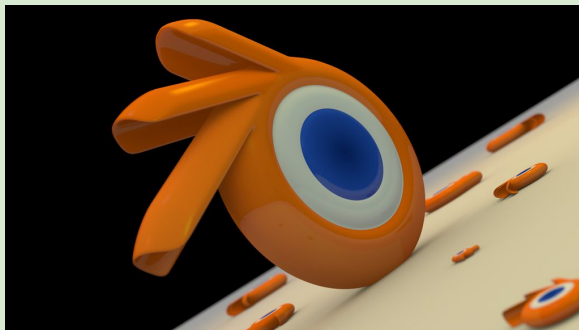
Jag kände mig tvungen. Jag hade en känsla av att det HÄR är viktigt; men visste inte varför. Nu när jag presenterar det här tänker jag att det är av yttersta vikt att integrera 3D animation i all undervisning, men framförallt medieundervisningen.

Att inte göra det är som att vara musiklärare och inte undervisa vissa instrument. Ett valthorn kan en kanske klara sig utan, men det råder inga tvivel om att dagens elever kommer ha större nytta av sina 3D kunskaper. Inom en rad olika yrken används 3D redan idag, och framtiden känns ljus på den fronten.

För om vi ska tro på Henry Jenkins när han skriver att civic imagination kan förändra världen, då krävs det medielittracitet. Det blir då vår förbannade plikt att ta med eleverna backstage och visa hur magin blir till, så de kan ges verktyg att berätta sin egen historia, lyssna, analysera och problematisera och kanske förstå någon annans. Det är för mig av yttersta vikt i en demokrati.

Så.

Det här är min 7 veckor långa resa som strax ska nå sitt slut.



Fördelar

- **Lättillgängligt** – gratis och alla kan ladda ner det hemma.
- **Kommersiellt** – programmet används i både film och spel bl.a
- **Börjar från 0** – en kan säkert börja I MAYA och sedan lättare komma in i blender ,men jag valde tvärt om . Börja i blender för att sen kanske titta på MAYA

Nackdelar

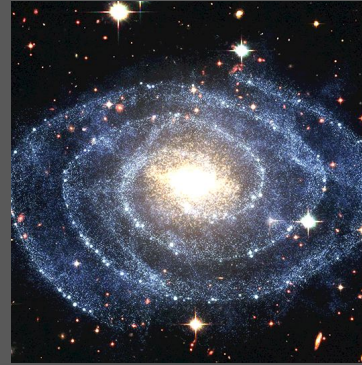
- **Du behöver förkunskaper**
- **det finns SÅÅÅ många tutorials**

Försöka hålla det rimligt

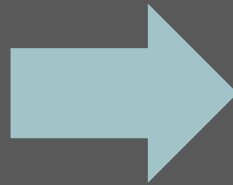
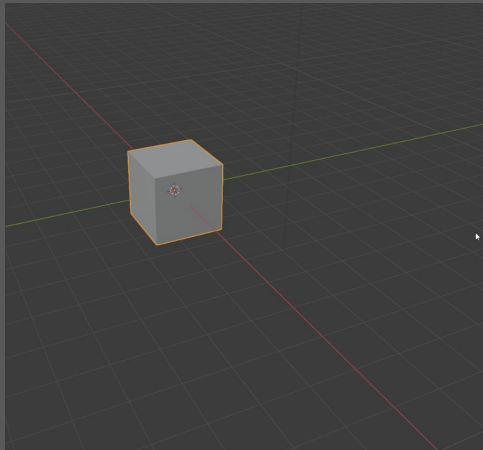


Jag påbörjade fördjupningen utan en tydlig plan, ingen idé, ingen berättelse, inget bildmanus. Med endast som mål att lära mig ett program.

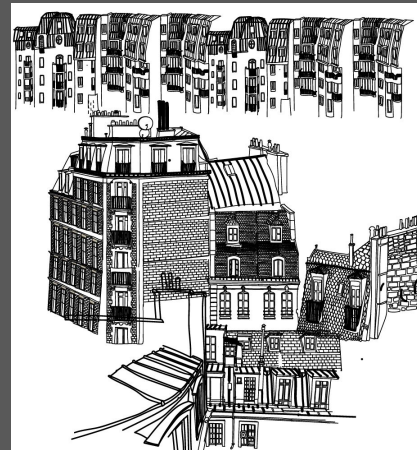
Jag försökte skissa på en karaktär, men det kändes inge kul.



Jag tänkte att eftersom Blender är ett verktyg med OÄNDliga möjligheter, för den som druckit ur vishetens källa , så bör jag försöka hålla det på en rimlig nivå. Inga överdrivna utsvävningar!



Och vad är då rimligt?

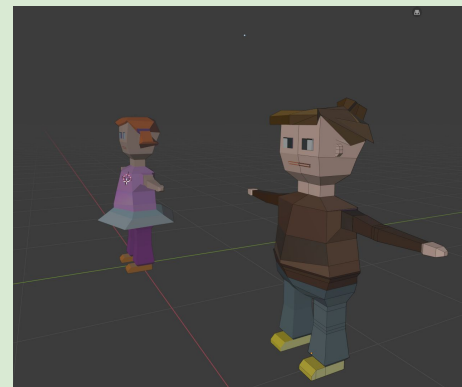
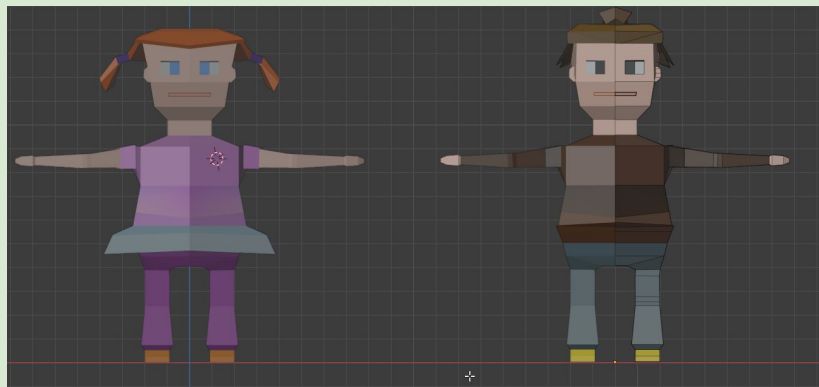
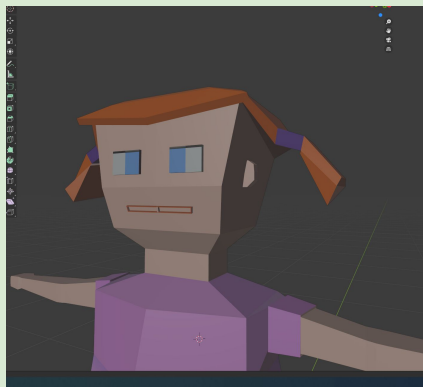


Ja! Hurra! jag vet!

Jag vill bygga upp paris i 3D, utgå ifrån mina illustrationer från förra animations kursen! Få revansch, och äntligen flyga över hustaken.

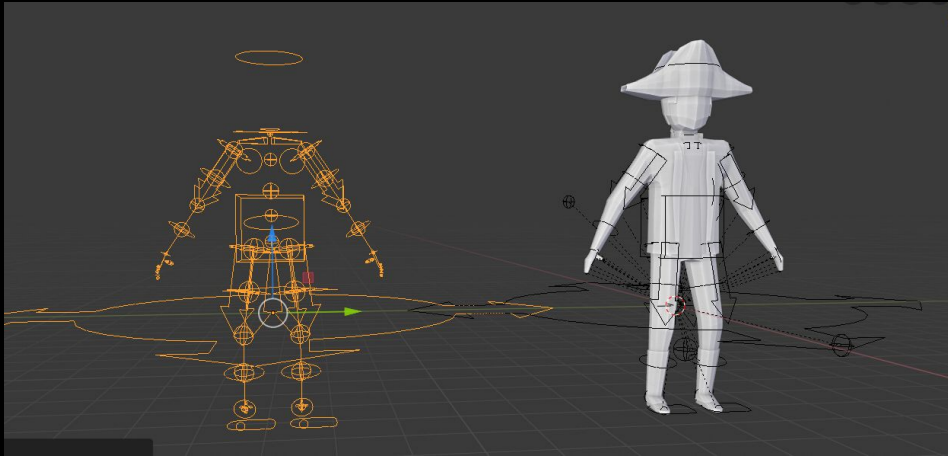
BÖRJA

Men jag pallar liksom inte att ta in dom AI filerna det första jag gör, utan jag får faktiskt några goda råd och tips. Som att börja med low poly, så jag följer min första [Tutorial](#). Jag gör mig själv och min dotter Maxine. Det går jättebra tills efter att benen ska parentas, och [Imphenzia](#) gör en manöver offcam, ca 2 timmar in i tutorialn som för mig har tagit kanske 2 dagar och det som sedan sker i videon, sker inte på min skärm. Och nu står jag helt stilla, för jag förstår inte vad jag förväntas göra .



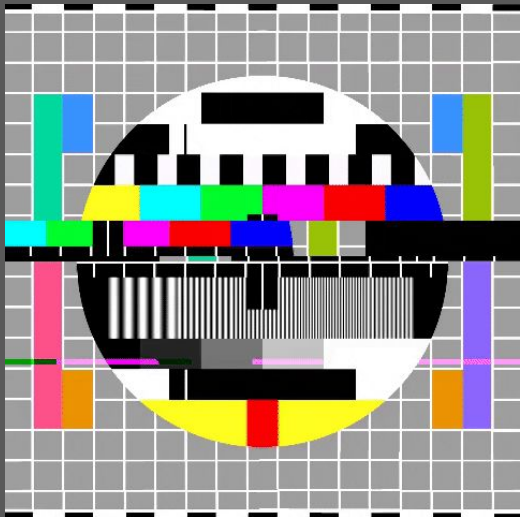
LOW POLY karaktärer som ska riggas

Metarig och cursor haveri



Sen får jag hjälp av amanda som introducerar metarig, men då vill liksom inte den fästa till karaktären för cursor-kulan är på vift. Både Amanda och Johan är involverade i ärendet men det slutar ändå med:

Motivationens låga släcks!



MOTGÅNGAR & RÄDSLOR

Det är nu jag hamnar i något slags limbo/vaccum. Jag börjar tvivla på min förmåga. Att dels klara av det jag tatt mig an, men även yrket som sådant, jag kanske borde göra något annat? Jag gråter jättemycket, jag slits mellan att fördjupa mig för min egen skull utan fokus på slutprodukt & att skapa något FANTASTISKT att presentera.

Det låter så självgott att säga det men jag var chockad över att detta drabbat mig just i denna kurs, som jag längtat och sett fram emot sååå mycket. Jag förbanna mitt val av fördjupning och var nära flera gånger att ge upp och byta mode...



Hello.

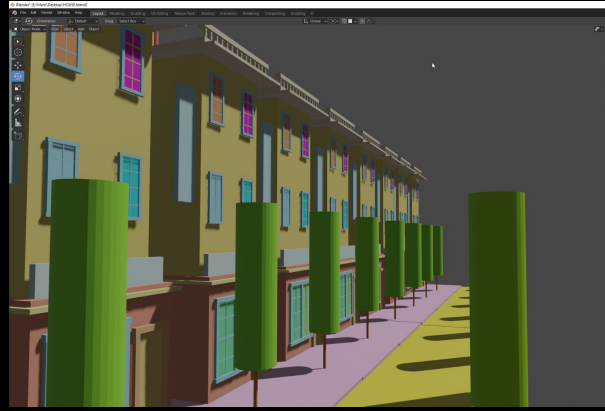
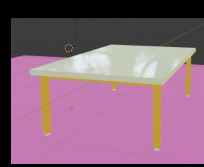
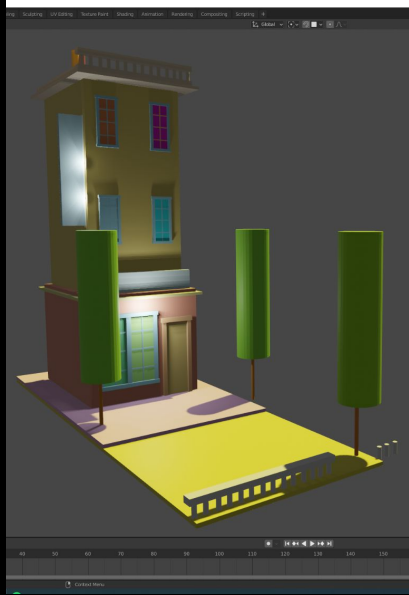
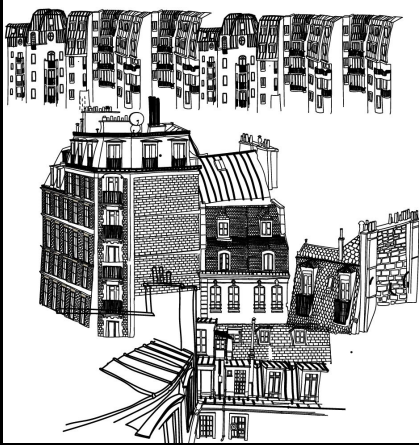
Crossmind is an Animation and Motion Graphic design studio, based out of New Delhi, India. With a dedicated and fun crew on board, we conceptualise, create, direct and translate those ideas to create meaningful, impactful and 'out of the box' visual treats.

We work with a wide range of clients from various industries that challenge us. And we love that. This creative journey helps us grow, achieve and better ourselves everyday.

FÖRLÖSNINGEN

Men så av en slump ramlade jag över [Crossmind](#) studios 7 dagars blender tutorial for beginners. Och ÄNTLIGEN en välgjord tutorial som går igenom ALLT! Superpedagogiskt!

[TUTORIAL](#)



Men också den här gången börja bygga saker i blender.
De känns kul att lyckas med något...

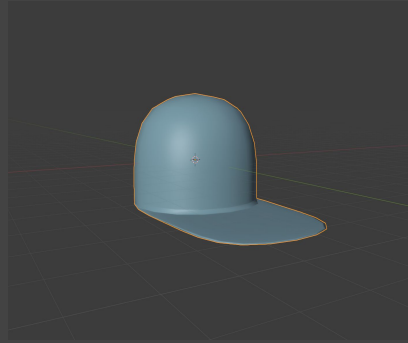
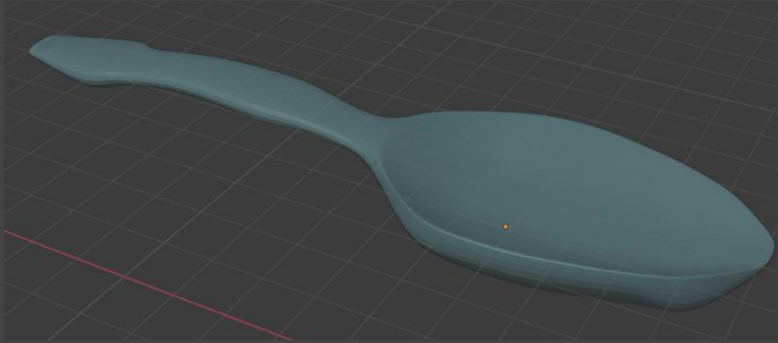
Och jag börjar fantisera om paris
igen!

Men sen tar det stopp , jag blir sjuk och min dotter blir
sjuk och än en gång...

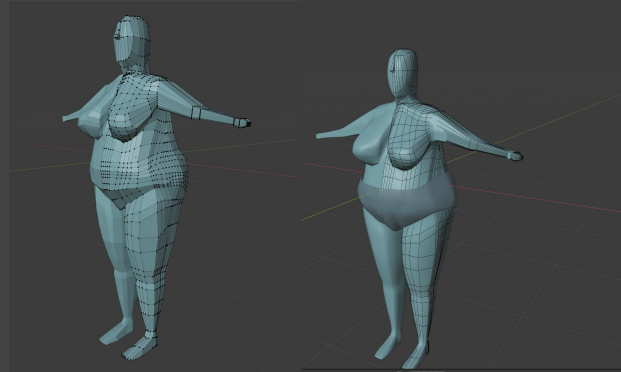
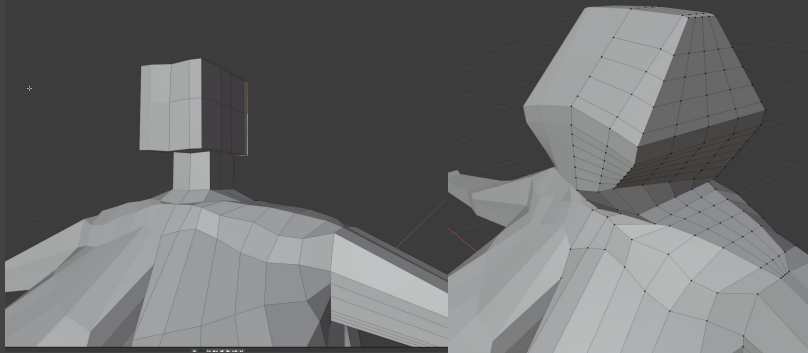


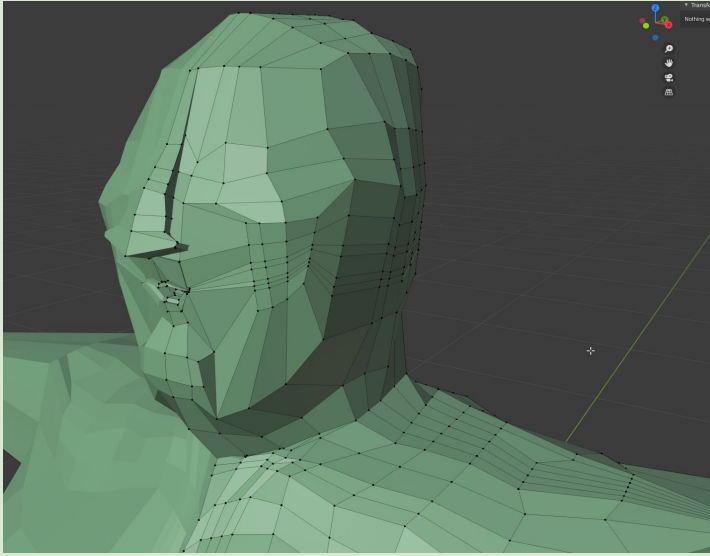
I ett motiverande samtal med Syster Rönneberg så påtalar hon att hon gillade min badhusgumma. Min 2D gif jag gjorde i animationskursen. Och det gör ju jag med! Jag kanske ska återgå till att skapa en karaktär som jag ju var inne på från början? Göra badhusgumman i 3D!





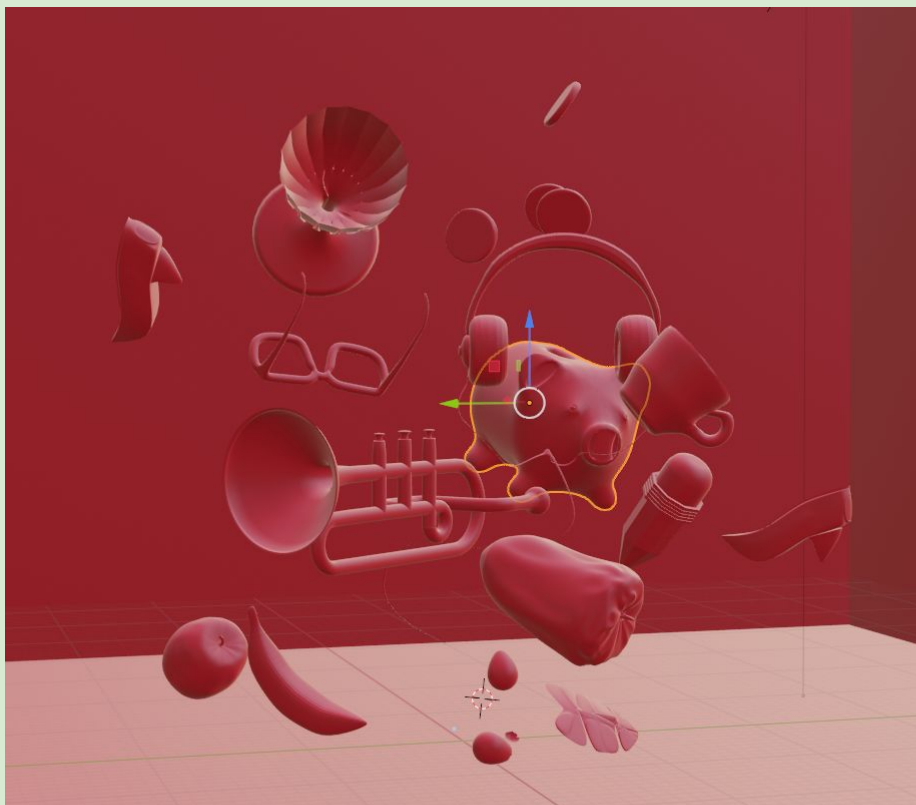
jag återvänder till blender och fortsätter kruska tutorials. och börjar känna iver att komma igång. Jag börjar bygga på kroppen . Jag utgår från en kub.





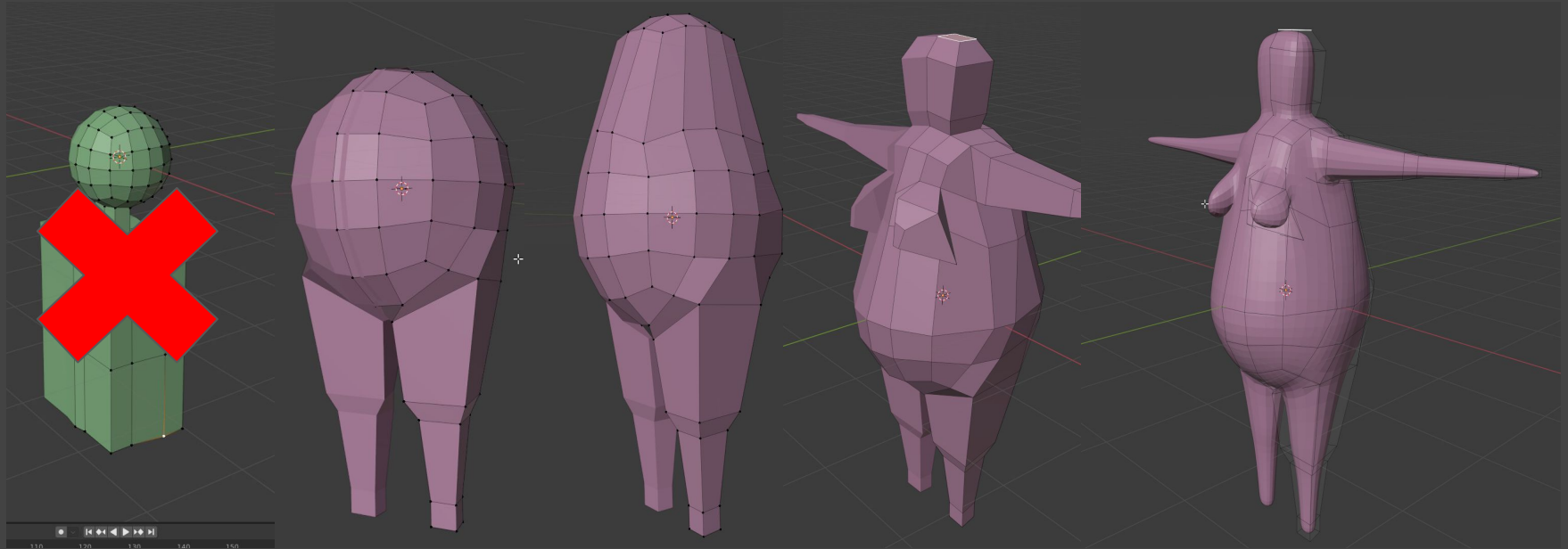
...jag är faktiskt vid detta tillfälle jävligt nöjd!

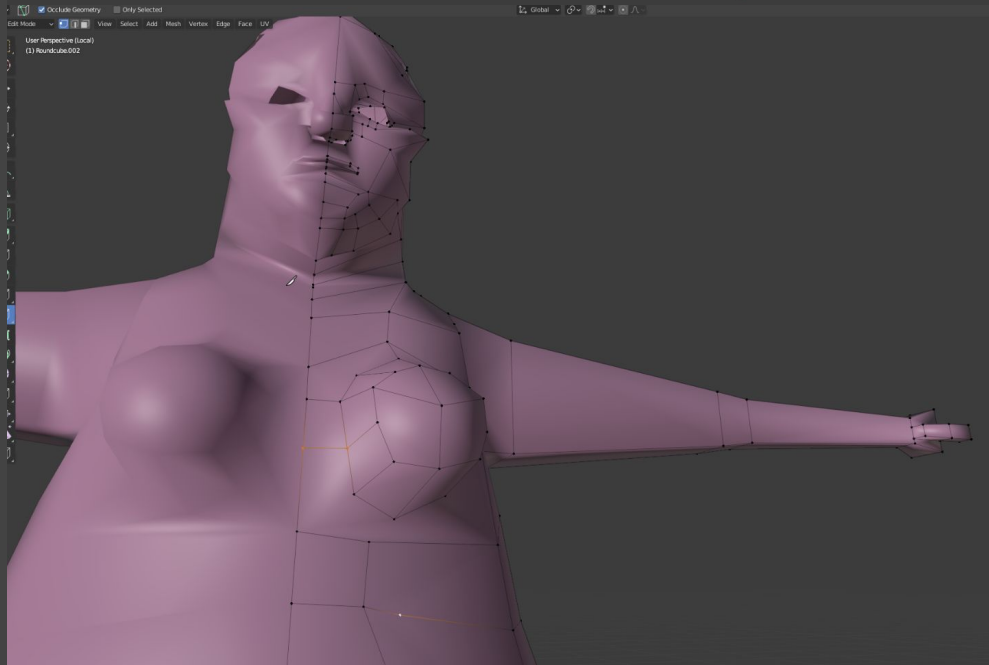
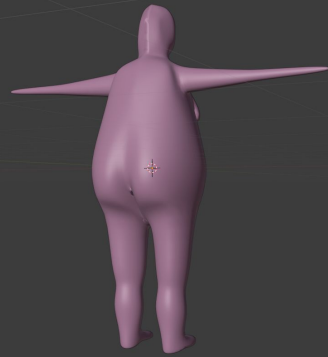
Problemet är dock att jag har ännu inte upptäckt knifetool, så jag gör loopcuts för att lägga till vertexer. Vilket fuckar up min Mesh.

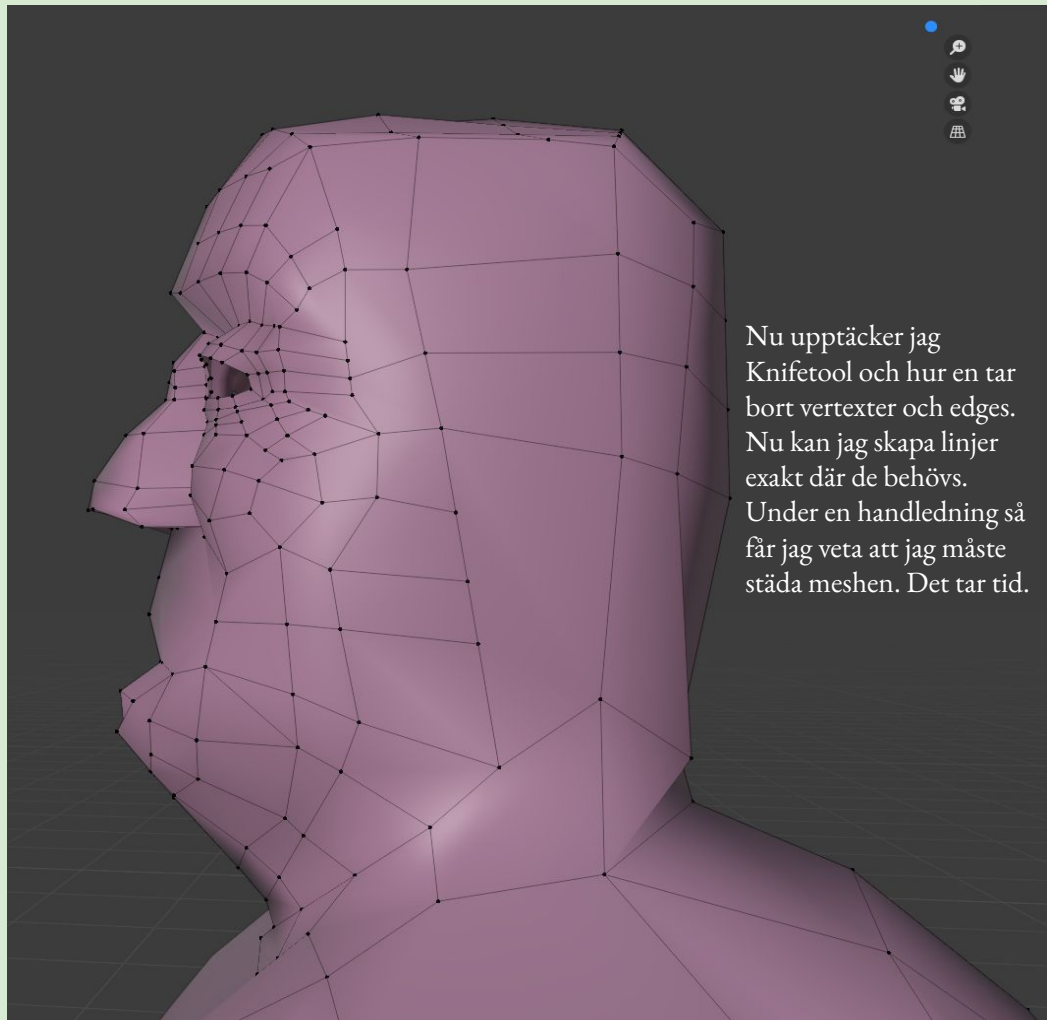
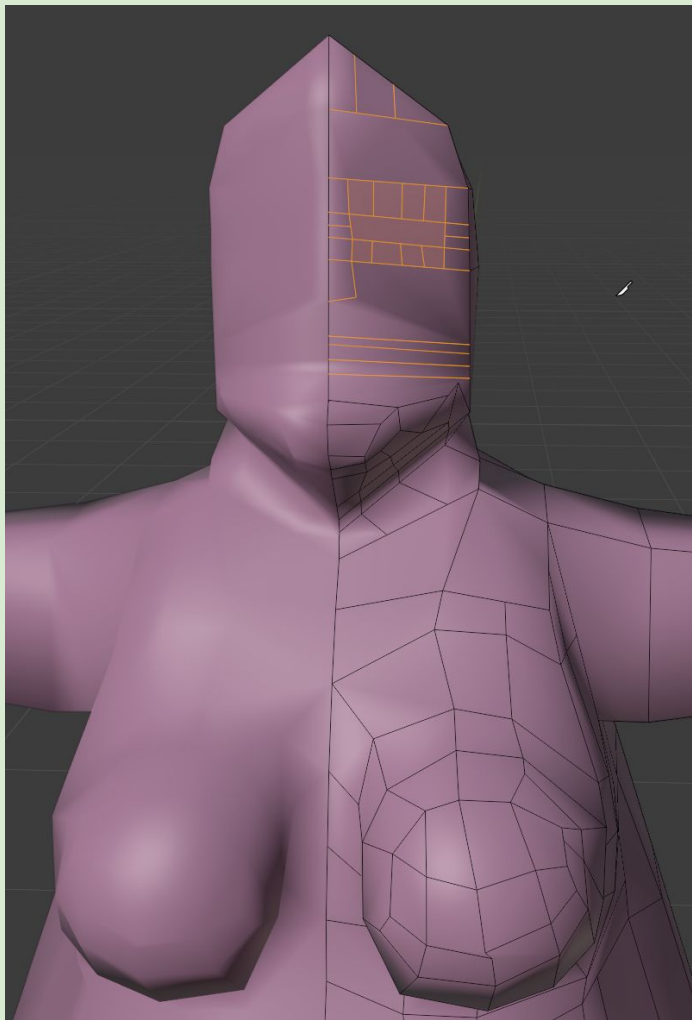


jag inser ju att något är fel så parallellt följer jag mina tutorials, bygger föremål och lär mig massor...

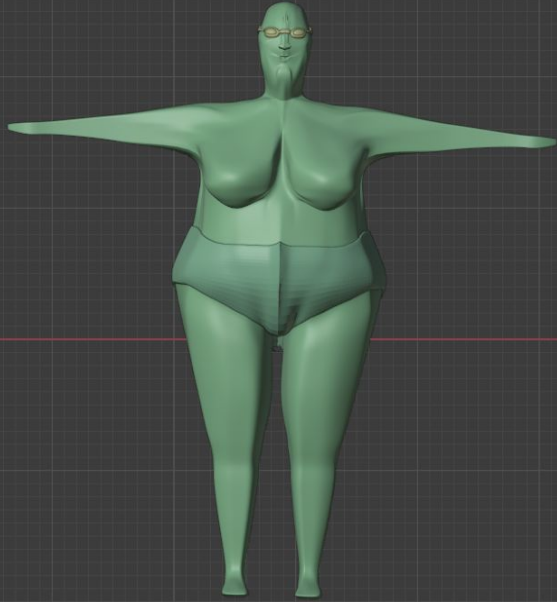
Jag fattar tillslut att jag måste ha mindre och rakare edges på meshen och börjar om nu med en rundkub.







Nu upptäcker jag
Knifetool och hur en tar
bort vertexer och edges.
Nu kan jag skapa linjer
exakt där de behövs.
Under en handledning så
får jag veta att jag måste
städa meshen. Det tar tid.



Badgumma



Badgumma 2.0

Från första gumman till sista. Jag har lagt på material och försöker UvMappa, men meshen lämnar en del att önska och går inte att öppna i substans painter. Hinner inte heller fixa innan presentation.

Vous et

le

monde



Just nu befinner sig badgumman mitt i en riggning och uvshading, förhoppningsvis blir det en walkcykle på badhuset.

Vad har jag lärt mig hittills?

- interfacet i blender- jag är inte rädd längre
- ALLt tar tid – speciellt när en arbetar så omständigt pga okunskap.
- Jag behöver begränsningar & ett auktoritärt ledarskap-
deadlines, deadlines, press, press, press.
- jag kan inte trolla- jag måste ha en plan och helst schema & struktur
- Det är OKEJ att inte nå målet

översätta till klassrummet

- Som en del av Animation 2 karaktärsdesign, först skissa 2D – sen 3D

Digitalt Skapande 1

- Digitala verktyg för skapande och gestaltande. Hur man väljer lämpligt verktyg för skapande och bevarande.
- Gränslandet mellan konst och teknik samt hur det formar skapandeprocesser.

Digitalt Skapande 2

- Skapande och gestaltande processer från idé till färdig produktion.
- Fördjupad och specialiserad programvara och hårdvara som används för skapande i en eller flera olika estetiska uttrycksformer.



FEEDBACK TIME