

Lise Merethe Dåstøl

Oblig 3 og 4

Noroff Bergen

3D Filmproduksjon

2011

Noen forord

Oppgaven lyder slik:

Vi bruker tiden fram til februar på å gjøre Oblig. 3 og oblig 4. Karaktéranimasjon og lipsync. Vi slår disse oppgavene sammen til en todelt oppgave og vi bruker ikke riggen som dere brukte i fjor, men en egen designet karakter. Her kan du velge mellom den karakteren du laget i forkant av mafioso oppgaven, eller du kan lage en ny karakter m/morph targets. De fleste har valgt å lage en ny karakter og det syns jeg er veldig bra. Alltid nyttig erfaring å gjøre ting om igjen! Ideélt sett bør du ha mest mulig ferdig av karakteren før vi tar juleferie. Du trenger ikke å teksturere karakteren for denne oppgaven. Prioritér bygging og morph targets, samt rigging og skinning. Første del av oppgaven er å animere bare karakteren uten lip sync til et selvvalgt lydklipp. Denne delen skal være ferdig til fredag 14. januar 2011. Del to av oppgaven som er lip sync skal være ferdig til fredag 28. januar 2011. Jeg har åpnet flere ressurser på Moodle. Check it out! Kikk innom eleven second club i ferien.

Selv ble det lite modellering av karakter før jul, og ferien har selvsagt vært veldig hektisk i forhold til mye familie besøk og tid til venner.

Jeg begynner i dag med å modellere karakteren til oppgaven. For å ha en liten oversikt har jeg laget med en plan for hva som skal og bør være ferdig fra dag til dag. God tid har jeg beregnet til siste finpuss av animasjon og diverse som måtte trengs.

Arbeidsplanen

For oblig 3. animasjon av karakteren, uten lipsync.

Tirsdag 4.januar

- Modellere hodet
- Modellere kropp
- Lydklipp

Onsdag 5.januar

- Rig
- Skinning
- Lydklipp

Torsdag 6.januar

- Storyboard
- Hovedposes

Lørdag 8.januar

- Animasjon

Søndag 9.januar

- Animasjon

Mandag 10.januar

ESPEN HAR BURSDAG!!

- Animasjon

Tirsdag 11.januar

- Animasjon

Onsdag 12.januar

- Finpuss og klargjøring til levering
- Begynne på moodboard
- Morphing ved tid

Torsdag 13.januar

- Animering og klargjøring
- Finpuss til siste innlevering fredag

For oblig 4. lipsync og animasjon

Fredag 14.januar

- Morphing

Søndag 16. januar

- Lipsync

Mandag 17.januar

- Lipsync

Tirsdag 18.januar

- Lipsync

Onsdag 19.januar

- Lipsync og animasjon

Torsdag 20.januar og frem til torsdag 27. januar

- **Finpuss av all animasjon**

Kort om arbeidsdagene mine:

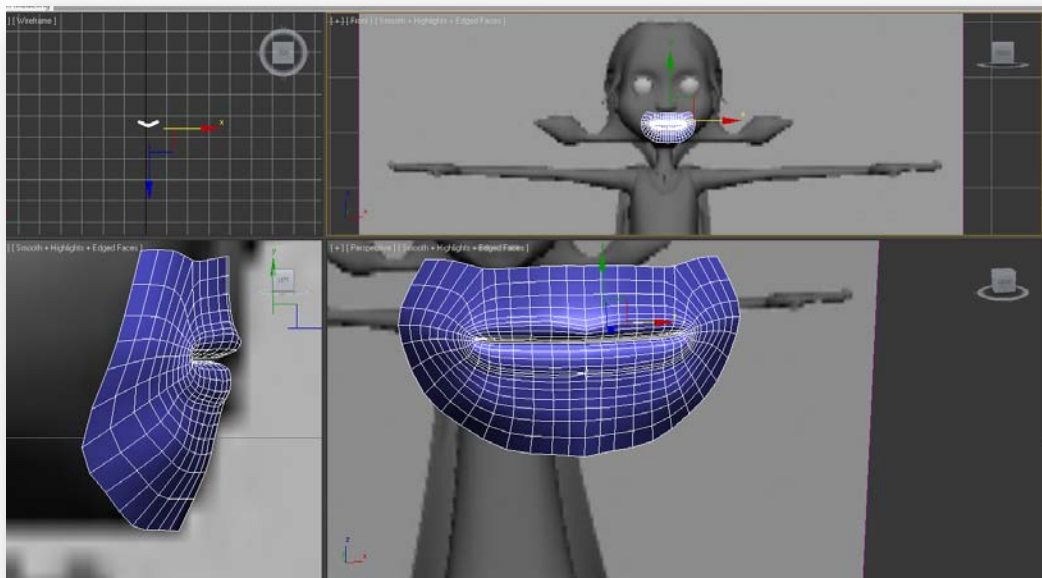
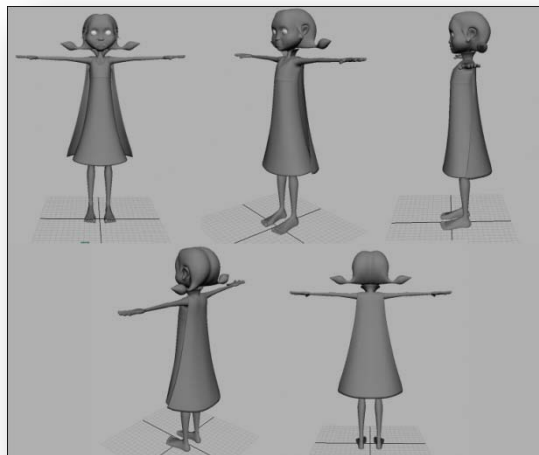
Tirsdag 4.januar

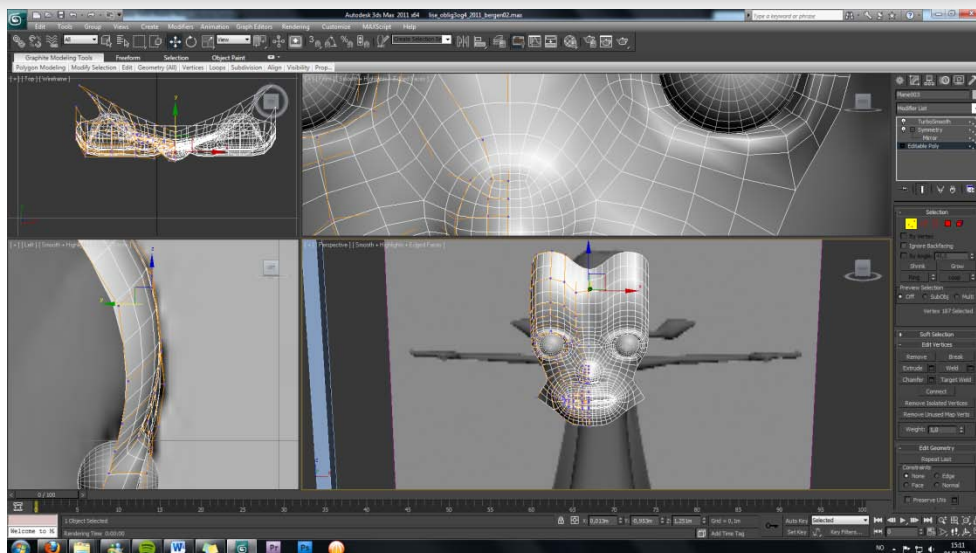
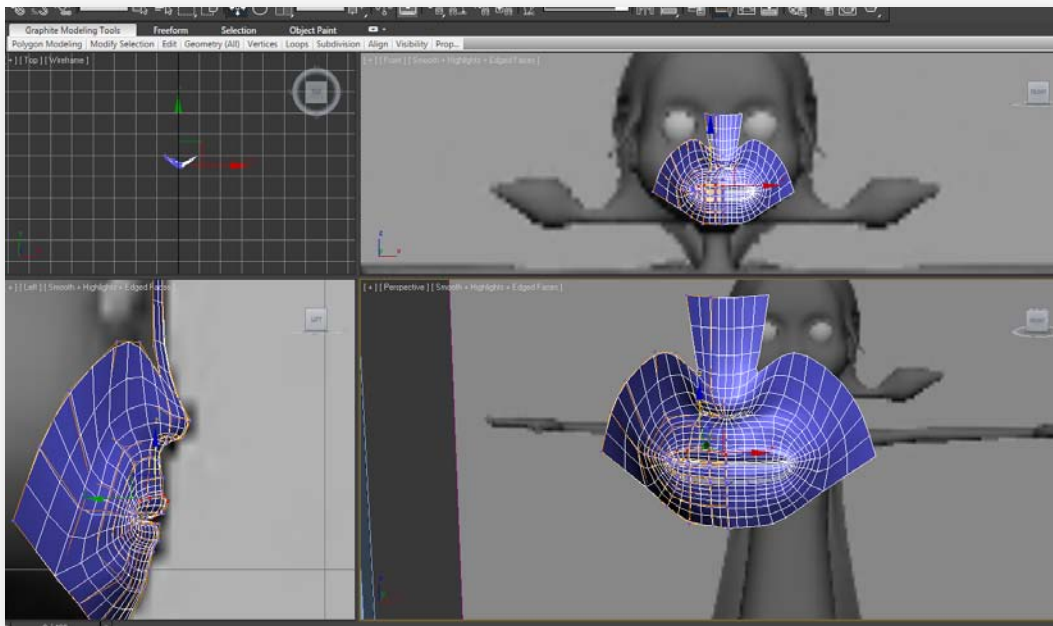
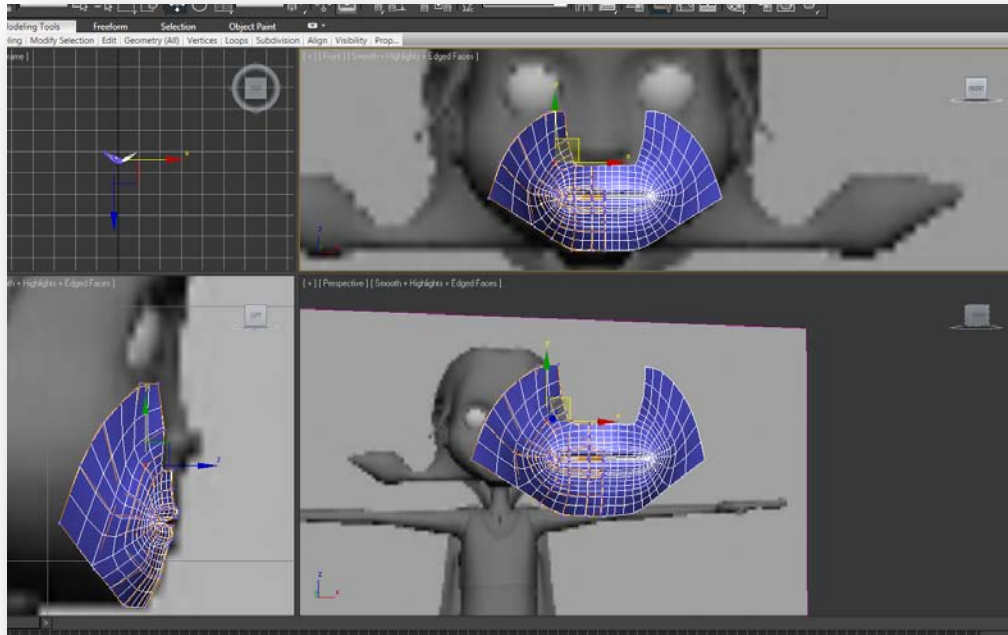
For at denne oppgaven skal være utholdelig og gøy å jobbe med, så hiver jeg meg rundt og legger til ting jeg liker. Jeg begynner med å planlegge dagene mine og håper at jeg klarer å opprettholde prosessen.

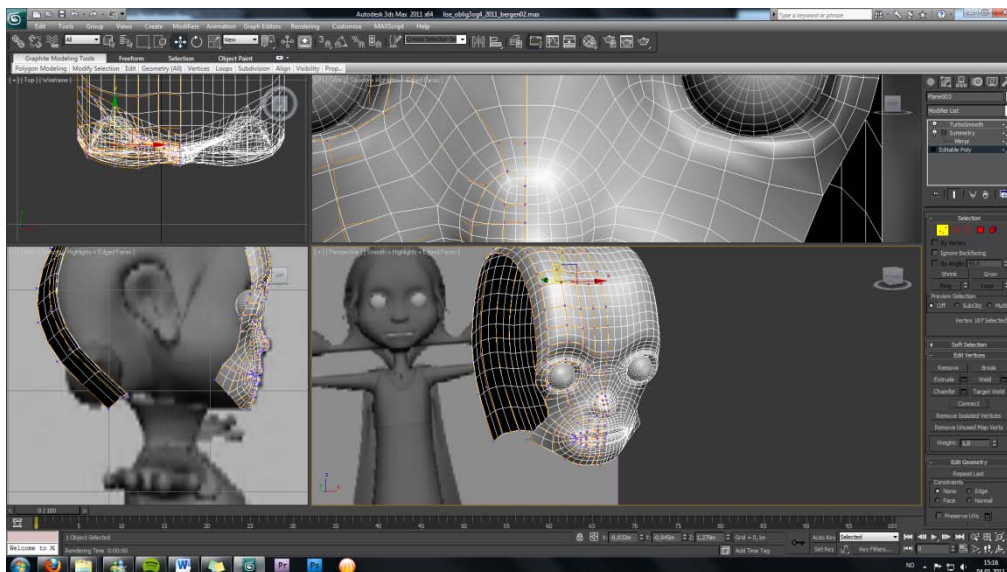
Som jeg har nevnt mange ganger allerede er ikke animasjon min sterke side, men jeg skal gjøre mitt beste for det om. Jeg begynner med å legge en plan for ukene fremover, og skrive ned ting som skjer underveis. Alt ifra det som blir bra, og det som ikke blir fullt så bra.

Wish me luck!

Har ikke kommet så veldig langt enda, men tok litt tid å finne bilde som virket gøy å lage, i tillegg til å finne bra referanse bilder. Dette fant jeg da til slutt, og under kan man se arbeidsprosessen.

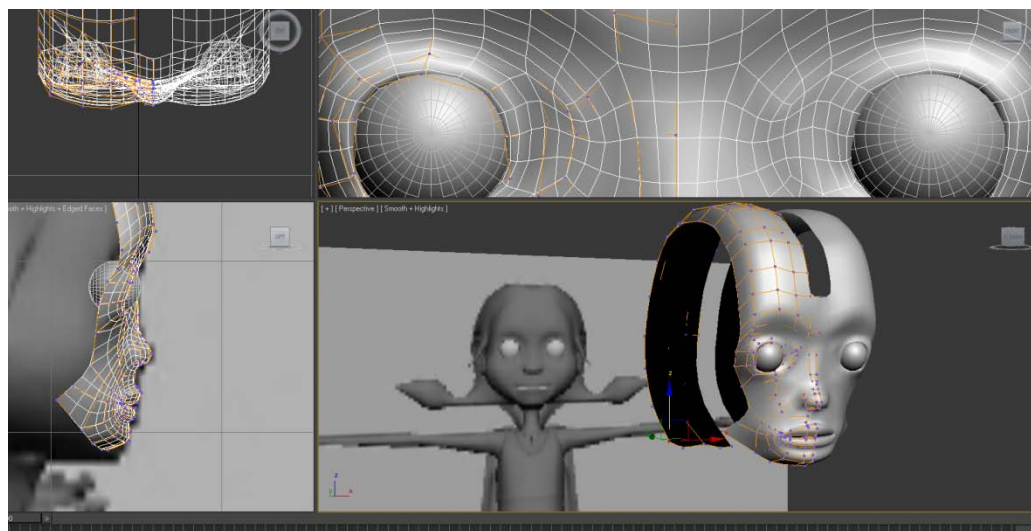






Det som jeg syntes er vanskelig er å passe på alle disse linjene i ansiktet, i forhold til at ansiktet skal bevege seg riktig. Jeg ser enda at jeg sliter med å holde meg til riktige linjer, og det å få dette til å likne det jeg har som referansebilder ser håpløst ut. Det hjelper nok når ting kommer mer på plass. Men likevel. Ser ut som en apekatt!

Jeg jobber en del enda med dette ansiktet, men ser ut til at jeg må gjøre det enda enklere. Jeg har vanskelig for å få dette til å se bra ut. Gir meg ikke helt enda, men generelt sett får jeg det rett og slett ikke helt til, uansett hvordan jeg går frem osv.

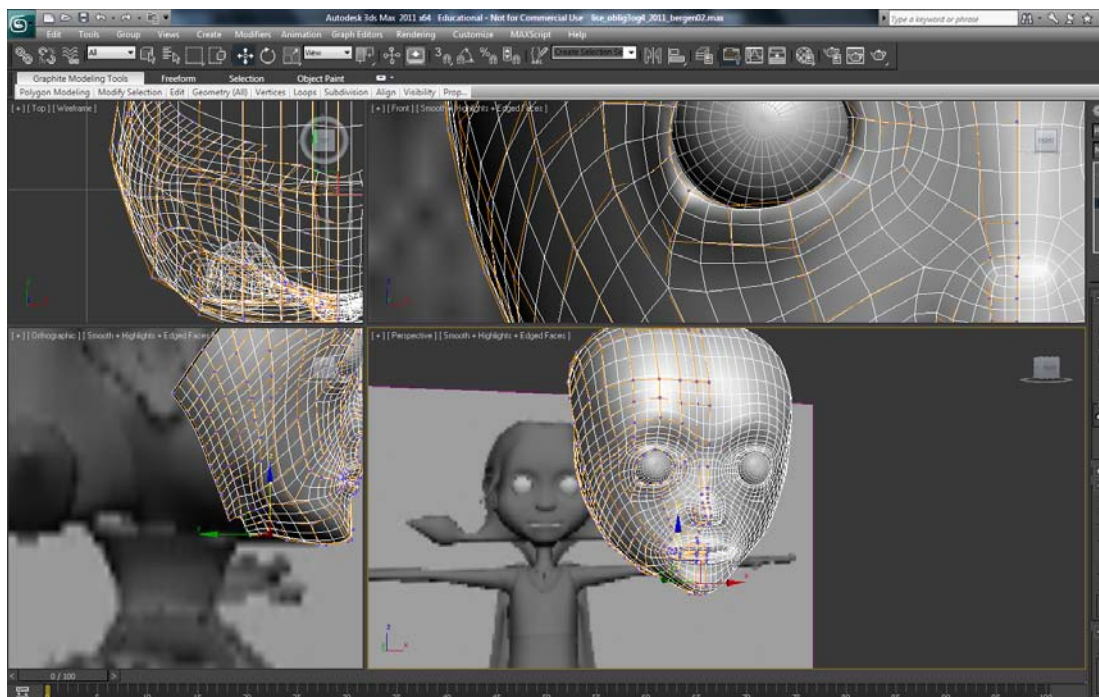
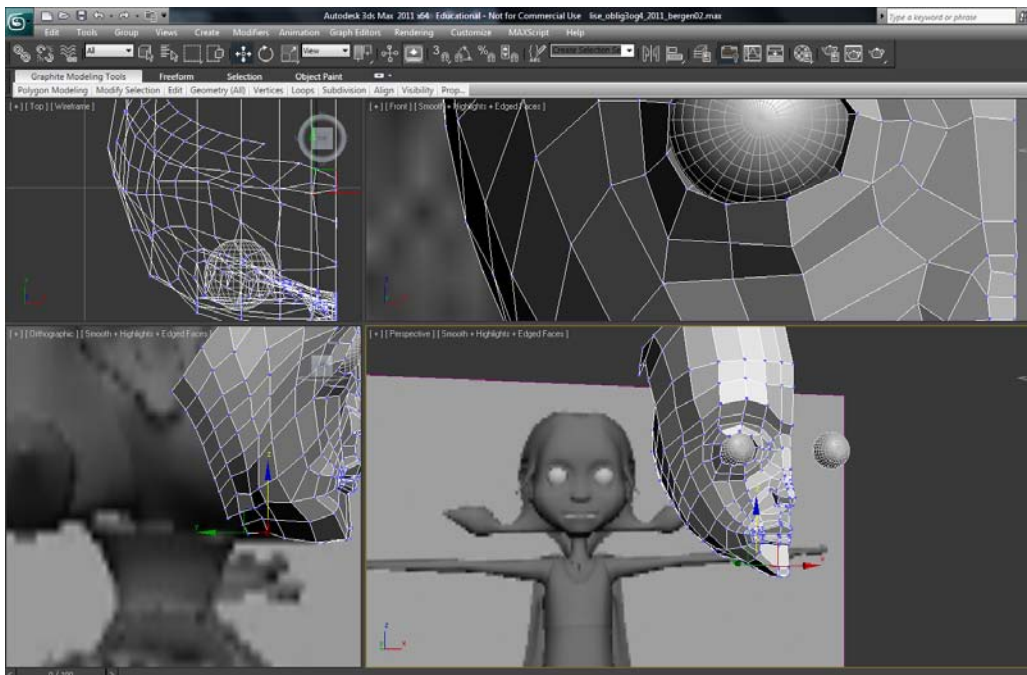


Begynner å likne noe, men må en del justeringer til. Men før det vil jeg bare få laget ferdig hodet, slik at jeg kan så smått begynne på kroppen og eventuelt fortsette på ansiktet side.

Tiden presser på merker jeg, selv om det bare er tirsdag. MEN nå er det slik at vi får besøk og litt bursdagsfeiring i helgen blir tiden plutselig litt liten til alt.

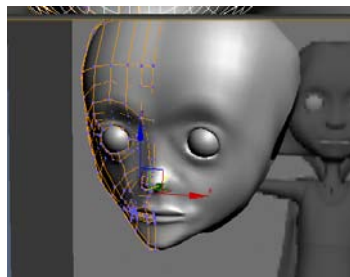
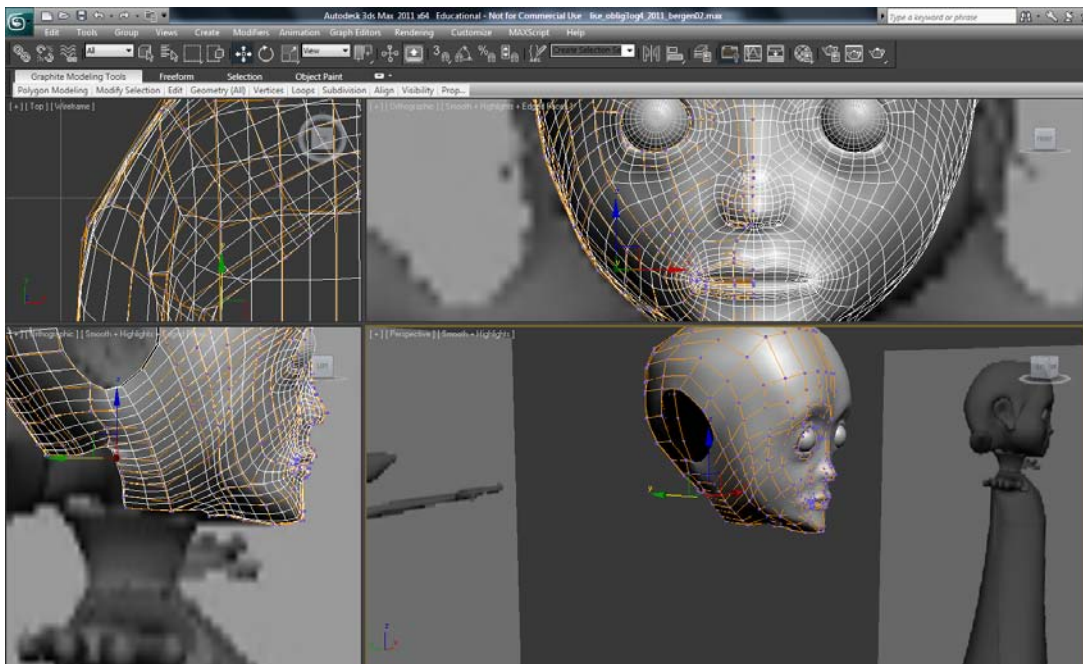
Onsdag 5.januar

Arbeidsplanen min ser ut til å være litt for optimistisk. Jobber enda med hodet hennes. Det kommer seg, men det tar tid.

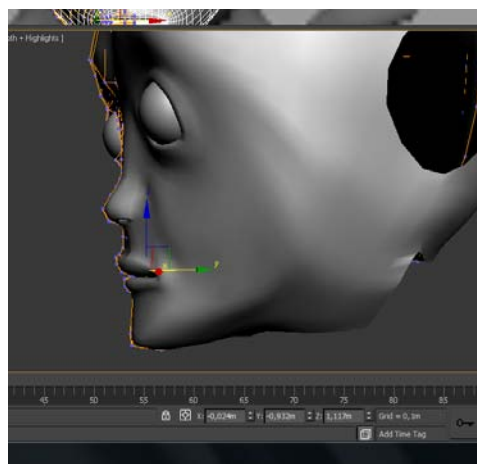


Til nå har jeg ikke hatt noen spesielle problemer. Eneste har vært å få en jevn overflate og noen justeringer i ansiktet slik at hodet ikke ble for høyt, sette øynene nærmere hverandre og litt sånn ting. Gikk smertefritt med tålmodighet.

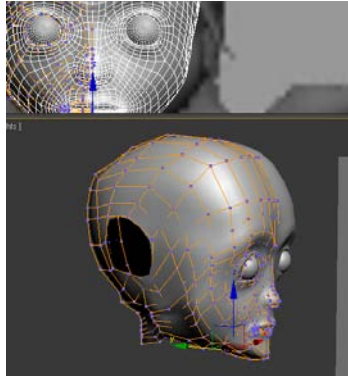
Jeg har fått tenkt litt på lydklippet, og lurer på om jeg skal finne en skikkelig creepy unge som sier noe veldig forsiktig. Eks. Do you wanna play? Eller noe slikt.



Hun ser litt ut som en alien nå. Sliter litt med å få en "normal" hodefasong på henne. Veldig vrient når jeg har endt opp med såpass mange polygoner. Generelt er det få polygoner, men men. Tar så veldig med tid. Men begynner å like preget jeg har fått på henne.



Syntes jeg har fått ansiktsformen veldig bra til. Veldig fornøyd med områder som haken, minn, nede og opp til pannen. Kan enda jobbe mye rundt øynene, og formen på hodet. Men dette ser absolutt ikke galt ut! Tror nesten jeg er litt imponert over meg selv.

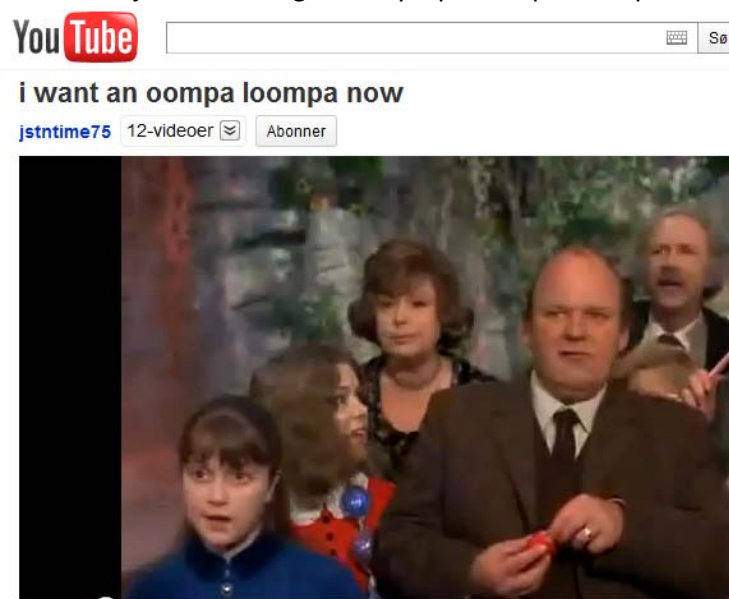


Hodeformen er veldig vanskelig. Prøver meg frem på litt forskjellige måter, men få rikke helt tak på det.

Torsdag 6.januar

En ny dag, og jeg begynner å få dårlig tid til å lage ferdig karakteren. Bjørn informerte da om at vi skulle finne riggen vi ville bruke, og så scale den opp til karakteren vår, og begynne på animasjon. Karakteren kunne vi lage ferdig siden. Men animasjonsdelen er viktigst først. Og så rigger vi og skinner siden til siste del av oppgaven. Jeg må i dag finne et lydklipp jeg kan bruke og få begynt på hovedposes. Første er å lage et lite storyboard, før jeg begynner på det.

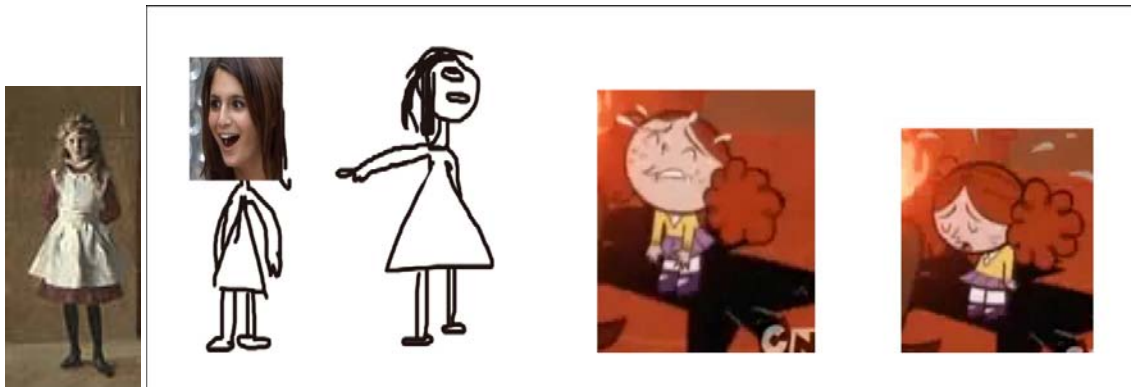
Jeg fant et artig lydklipp fra en gammen Charlie and the Chocolate Fabric film. Hvor da hun bortskjemte drittungen har lyst på Oompa Loompa.



- Hey daddy! I want an Oompa Loompa. I want you to get me an Oompa Loompa right away.

- Pause og så: I want you to get me an Oompa Loompa Noooow....

Denne tror jeg kan bli veldig gøy. Tenkte å ta mye inspirasjon fra denne scenen her, men flette inn en del annet ettersom det er bare hun i scenen.



Dette er hovedposes som jeg syntes kan funke til lydklippet. Da gjelder det bare å få timet dette til lydklippet. Dette tenkte jeg skulle få gjort i morgen, ettersom Bjørn har satt oss til en annen dagsoppgave.



Til nå har jeg fått laget disse. Jeg syntes at det passer greit til lydklippet, og skal gjøre meg ferdig med hovedposes i morgen tenkte jeg og lage noen poses imellom det også. Timing ser bra ut, og passer med ting som blir sagt.

Det å lage hovedposes timet til lydklipp er faktisk veldig gøy! Mye lettere å jobbe med stemmer i bakgrunnen, slik at man får attitude og riktig følelse og trykk i bevegelser og pose.

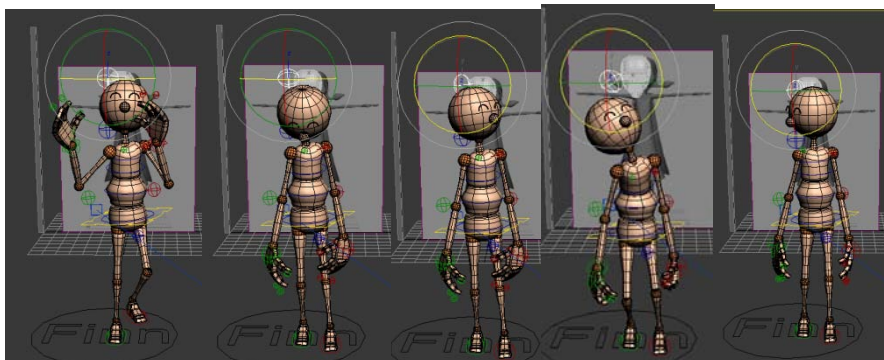
Nå gjenstår det bare pose da hun sier hun vil ha Oompa Loompa nå. Jeg vil få til en skikkelig overdrivelse og utrolig sytete slutt. Og så skal hun reagere på det som blir sagt på slutte.

Lørdag 8.januar

Da var det tid for å jobbe videre med oppgaven. Planen i dag og i morgen er å få ferdig hovedposes, lage noen mellomposes og fortsette litt på karakteren. Jeg vil ha dette klart til mandag, slik at det bare blir fokus på animering, og til neste helg vil jeg få karakteren helt ferdig og klar til lipsync.



Jeg har sett på en fin som heter Sydney White og syntes at disse posene kan brukes som inspirasjon til karakteren min.

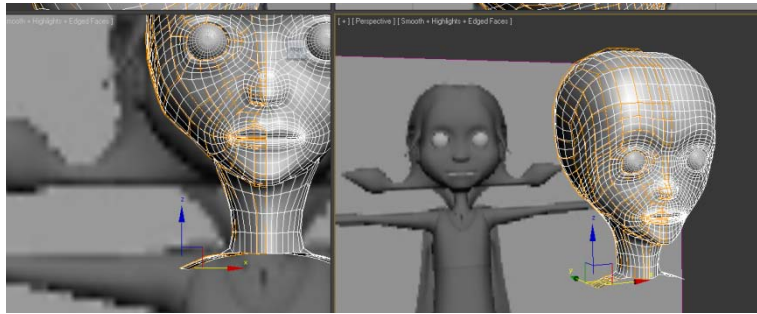


Foreløpig syntes jeg disse funker. Mulig jeg kommer til å forandre dem litt i etterkant da jeg får flyt i animasjonene og begynner på poses imellom. Vil ha de litt mer ekstreme og på kanten av for mye overdrivelse. Hun er jo tross alt en skikkelig spoiled brat som prøver å få det som hun vil.

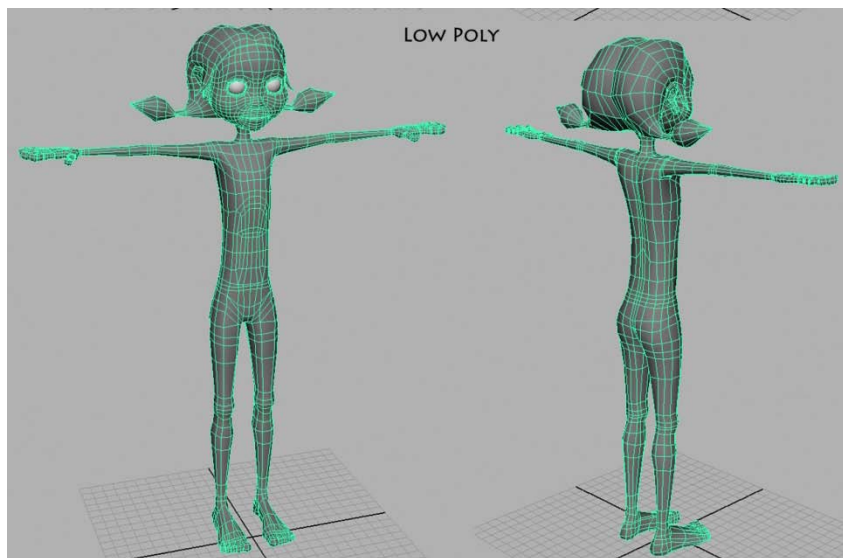
Vanskelig å få frem riktig følelse i kroppsspråket, men det kommer seg. Sakte, men sikkert.

Søndag 9.januar

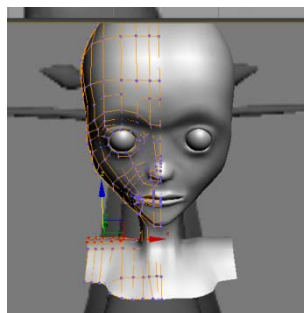
Ny dag, og nye muligheter. Jeg vil få ferdig karakteren i dag, slik at jeg kan fokusere kun på animasjon resten av uken. Mulig jeg slenger inn litt tid til animasjon i dag også. For å holde det gående.

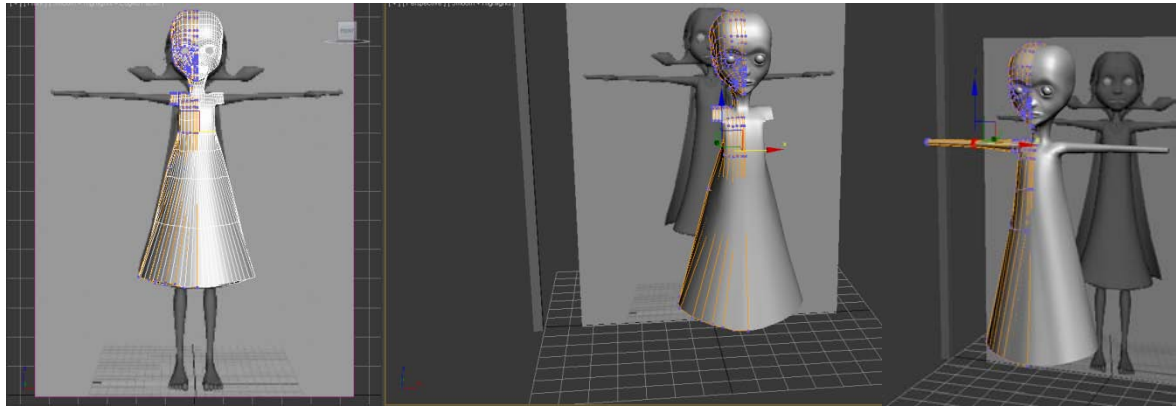


Her har jeg kommet til skuldrene og skal jobbe med nedover. Jeg sier meg ferdig med hodet foreløpig og får ta det litt som det kommer.

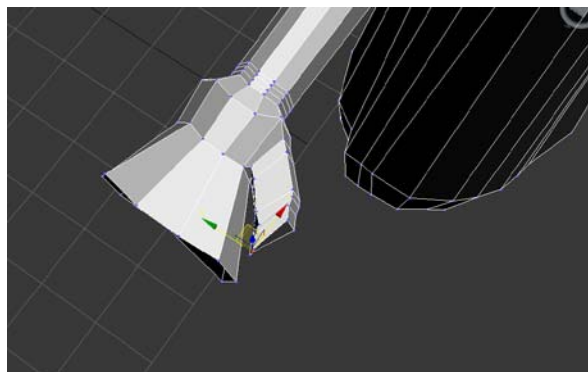


På kroppen bruker jeg denne som referanse for å finne riktige linjer å følge. Kroppen kommer jeg ikke til å lage, men kjolen. Mindre arbeid og raskere å gjennomføre. Hun får sko i tillegg slik at jeg ikke trenger å tenke på føtter og tær. Hendene er jeg litt usikker på enda, men om jeg lager vinterantrekk kan jeg jo lage votter. Men skal prøve meg på hendene før det.

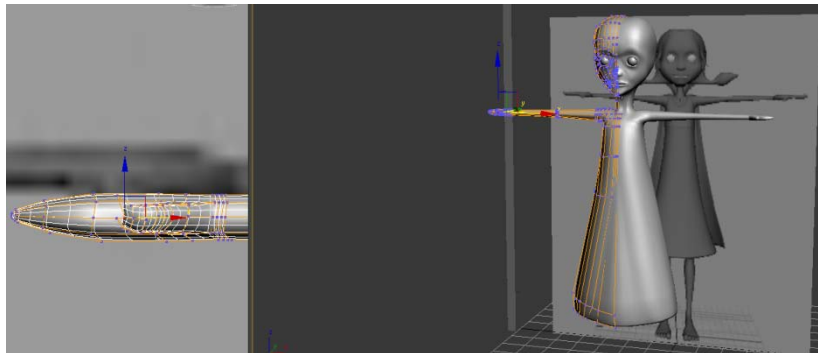




For å få effekten av at hun har kjole på seg, vil jeg scale opp det som skal være kjolen og slette det som er på undersiden.

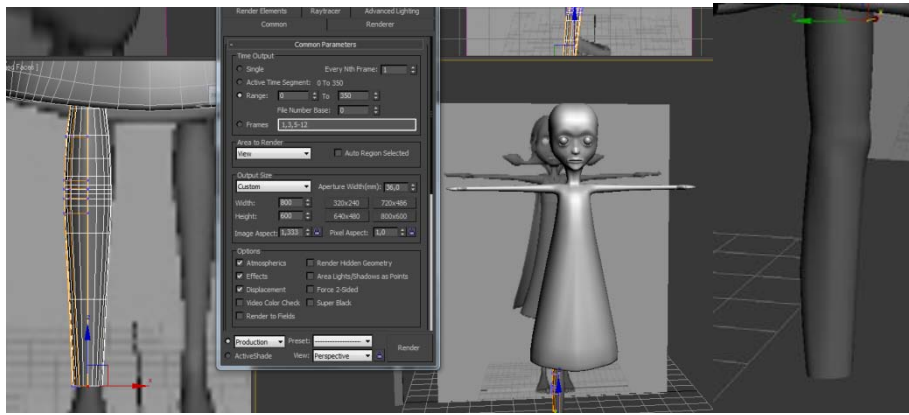


Prøvde meg på hender, men så ut som et mannlig kjønnsorgan, så jeg velger å bare lage en firkantet vott. Hendene blir ikke brukt separat likevel, så ser ingen grunn til å bruke tid på den delen der.



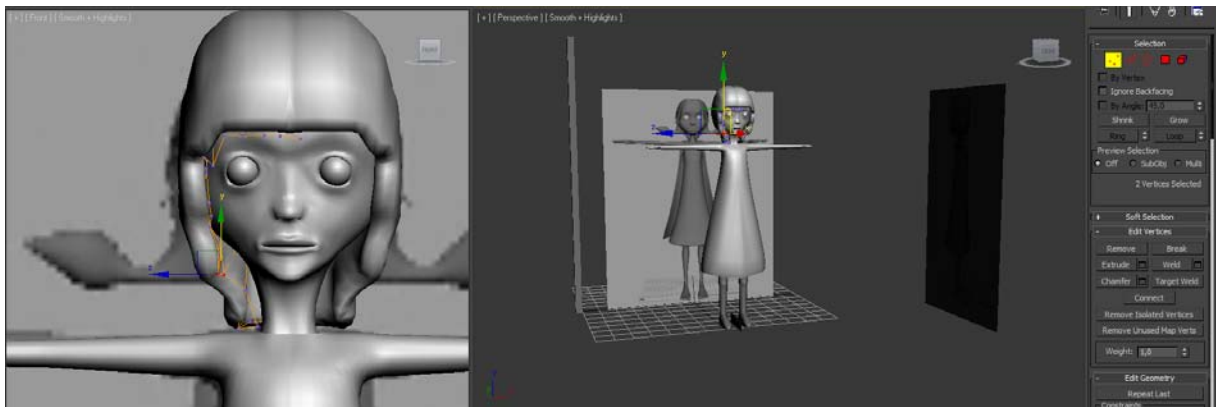
Prøver å ikke bruke for mye tid på karakteren, ettersom det er animasjonen vi blir vurdert på. Prøver å få riktige linjer og loops, slik at skinning og rig skal gå bra.

Mangler enda hår og ben.



Mandag 10.januar

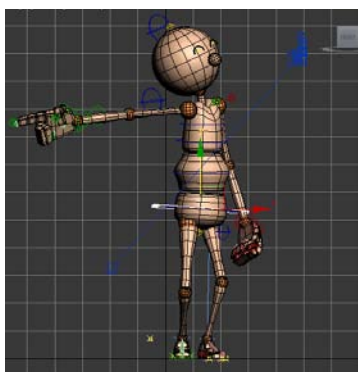
Da sier jeg meg ferdig med jenta, og bruker resten av tiden på animasjon.



Det er så mye som jeg vil gjøre, men får ta til takke med slik det er nå og få gjort animasjon.

Målet i dag er å få litt mer ekstreme poser, finpusse på dem jeg allerede har. Håper på å få noen poses imellom som gjør at det blir bedre flyt.

Jeg prøvde å gjøre step keys om til smooth. Men da gikk alt skeis. Armene og alt fløt alle veier. Så det er og blir et problem. Jobber videre med step keys i dag, og prøver av og til å gjøre om.

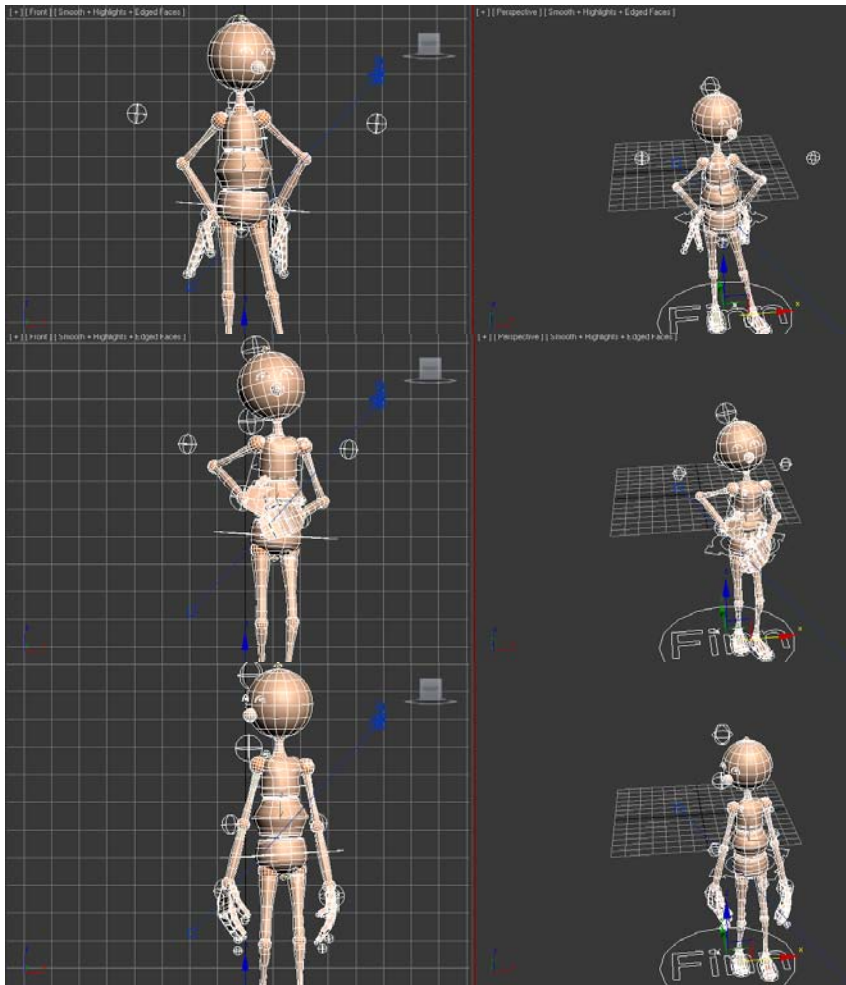


Denne posen har fått mer bøy i knær og jobbet med hoften.

Problemet er på beidringenes vei! Prøvde auto, og det ble mye bedre;) MEN får det ikke helt til å fungere enda.

Proessen jeg jobber med nå er å gjøre litt og litt om til auto keys.

Steder jeg har valgt å ha autokey foreløpig er :



Det fungerer for min del. Skal selvsagt prøve å gjøre alt til autokey, men det får jeg ta siden. Ett steg om gangen.

Videre har jeg tatt alt til autokey og jobber med å få noen skarpe overganger inn i all flyten her og der. Jeg sliter en del med å få det til å se naturlig ut, slik som at man stopper opp og roger der. Og ikke bare flyter av sted med alle bevegelser. Vet ikke helt hvordan jeg skal få dette til, men får prøve meg frem. Har jo tross alt frem til torsdag/fredag! HJELP!!!

Blir en del testredning, så får se hvordan det går.