



REFERAT

Dreamgamesmøde 23. september 2010

Marie bød velkommen til de mange fremmødte.

Ved sidste netværksmøde i Dreamgames var temaet: Rapid Prototyping. Der var 13 deltagere, og det var et lærerigt og hyggeligt møde.

Næste møde i Dreamgames finder sted den 28. oktober og handler denne gang om Unity. Joe Robins kommer og giver en introduktion til Unity for nye brugere og giver yderligere en demonstration af nye features i Unity 3.0.

Der afholdes Indie9000 i weekenden den 29. – 31. oktober. Der er plads til alle - ligegyldigt niveau. Sidste dag uddeles præmier til blandt andet bedste spil og bedste lyd.

Alexandra Instituttet inviterer til åbningen af deres nye Computer Graphics Lab den 1. oktober kl. 9.00 - 11.30. De præsenterer to spændende foredragsholdere: Henrik Wann Jensen fra Luxion og Claus Matthiesen fra LEGO. Desuden vil alle lab'ets eksperter være til stede til en snak om deres projekter, og hvad man kan bruge dem til.

Alexandra Instituttet har en ledig stilling inden for feltet: "Forskningsbaseret softwareudviklinger inden for computergrafik". Du kan finde jobopslaget på Dreamgames' hjemmeside.



Klaus Aspegren Søndergaard var aftenens første oplægsholder. Klaus er uddannet reklametegner, men bestemte sig for at prøve noget nyt. Han fik job på A. Film og var med til at animere Terkel i knibe. Senere fik Klaus job hos Ghost og var med til at animere sekvenser i filmen Hellboy II. Sidenhen er Klaus blevet selvstændig og har nu virksomheden 3DTP VFX.

3D er ikke bare 3D animation:

Klaus påpegede, at 3D er meget mere end 3D animation, der findes mange eksempler på brug af ren 3D. Klaus viste i den forbindelse en sekvens fra Tekel i knibe, der er meget simpelt animeret. Blandt andet bevæger man karakterens hoved ved at rykke med musen. Det er lavet med brugen af motion capture i 3D Studio Max.

Klaus viste også eksempler på brugen af 3D elementer i reklamer. Et godt eksempel herpå er Legos Bionicle-reklame.

Nogle gange, når animatorerne har tid til overs, får de lov at lave sjov med animationen, der er blandt andet lavet fraklip til Legos Bionicle-reklame.

Fårup Sommerlands nyeste reklame kombinerer 3D med live action. Dyrene slår sig løs i parken, når gæsterne er taget hjem. Der blev også lavet rigeligt med fraklip til denne reklame.





REFERAT FRA DREAMGAMESMØDE D. 23. SEPTEMBER 2010

I startsekvensen til Hellboy II, som Klaus var med til at animere, er der tale om ren 3D. Her er både karaktererne og baggrunden animeret. Som animator animerer man kun, det der er nødvendigt, da arbejdet ellers hurtigt bliver meget omfattende. Derfor animerer man kun det, der skal vises i kameraet. Det er derfor vigtigt, at man, inden animationen starter, har lavet concept art og et storyboard. Der blev dog foretaget ændringer til netop startsekvensen af Hellboy II. En port bliver lukket, og aftalen lød, at man kun skulle se overkroppen på dem, der lukker porten, altså havde man ikke animeret det nederste af deres ben eller deres fødder. Det blev efterfølgende ændret til, at man nu skulle se deres fødder. Klaus fik opgaven at ændre dette – det tog ham en hel uge at sætte fødder på karaktererne.

Modellering:

Når man har lavet concept art og et storyboard, skal man i gang med modelleringsfasen.

Man kan hente flere gratis programmer, hvis man vil sidde derhjemme og lege med modellering af karakterer.

Klaus viste et eksempel på at box-modellere, der går ud på, at man starter med en firkant (box), som man deler, bygger ovenpå, trækker og vrider, indtil man har opbygget sin karakter. Jo længere man får trukket delene ud, jo mere præcis kan man efterfølgende modellere karakteren.

Når man har modelleret det, man ville, kan man efterfølgende finpudse og modificere karakteren.

Efter modelleringsfasen skal man videre til tekstureringsfasen.

Når man skal teksturere et element, skal man sørge for, at hele fladen er tilgængelig, ellers kan man ikke få samme tekstur på hele fladen. Man kan heldigvis bruge flere programmer til at hjælpe én med at gøre hele fladen synlig.

Klaus viste et eksempel på, hvordan man kan 'klippe' en jakke op, som var det et rigtigt stykke tøj, trække det og lægge det fladt ud, så alle fladerne er synlige. Når det er gjort, kan man eksportere det til Photoshop og derigennem male fladerne. Når man så fører fladerne tilbage og samler dem, har jakken samme farve og tekstur på alle flader.

Rigging:

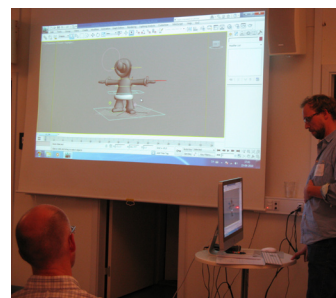
Når man har modelleret sin karakter, skal man lave et rig (et skelet), så karakteren kan bevæge sig. Rigget skal så efterfølgende meshes med sin modellering; det sker via en skin modifier.

Når man har opbygget den simple struktur til sit rig, har man flere muligheder for at få det til at bevæge sig – så det kan lave det, animatorerne vil have.

Man skal derfor overveje flere ting: Hvordan skal karakteren bevæge sig? Skal armene følge kroppen (hvis man løber)? Skal armene kunne samle noget op? – og meget mere.

Klaus demonstrerede to controllers til at bevæge en arm med, IK og FK. Når man benytter FK følger armen kroppen. Denne controller er altså god at bruge, hvis karakteren skal løbe, men hvis karakteren skal kunne samle noget op, skal man bruge IK controlleren, da den kan skabe mere bevægelighed i armens forskellige led.

Når man har opbygget strukturen af karakteren (modelleret og rigget), og man har play bladet (en gennemspilning af sin animation for at tjekke, om tingene er, som man vil have dem), kan animatorerne arrangere lyssætning og rendering.



Compositing:

Klaus viste eksempler fra filmen Ninja Assassin (findes på Ghost's hjemmeside). Når man ser 'Behind the scenes' kan man se hvor mange 3D elementer, der er blevet tilføjet, og hvor meget, der er blevet redigeret væk.

For eksempel er der fjernet blod på gulvet ved vaskemaskinerne, der er indsat et billede på tv-skærmen, der er indsat kastestjerner, og der er efterfølgende fjernet grøn tape fra de steder, der indikerede, hvor kastestjernerne skulle ramme.



REFERAT FRA DREAMGAMESMØDE D. 23. SEPTEMBER 2010

Animation:

Det er ikke alle, der kan blive character animators, men man skal huske på, at der er mange andre muligheder inden for animationsverdenen.

Man skal også huske, at der er stor forskel på, hvordan man animerer til spillefilm og til tegnefilm. I tegnefilmene skal man oftest overdrive bevægelser og mimik for at få den rette stemning frem.

Det første, man skal gøre, når man vil animere, er at bestemme, hvad der skal bruges i animationen, da man som allerede nævnt, ikke animerer alt. Man skal derfor lave concept art og/eller storyboard.

Når man har handlingen på plads, skal man bestemme sig for, hvordan man vil animere. Man kan vælge at animere med Straight Ahead animation, der er en mere krævende form for animation. Eller man kan bruge den lidt lettere form: Pose to Pose animation.

Når man har de basale elementer på plads, kan man begynde at overveje 'forventning'. Det betyder, at man skal huske, at karakteren skal vise forventning inden en bevægelse – man trækker armene tilbage, inden man slår, man bukker i benene, inden man hopper etc.

Man skal altså gennemtænke hver bevægelse, en karakter udfører. For eksempel er et slag på et bord ikke bare en enkelt handling. Først hæver personen armen, trækker den lidt tilbage, knytter hånden, lader den falde ned mod bordet – når hånden rammer bordet, lander den ikke bare, den hopper lidt op fra bordet igen og falder ned på bordet igen.

Det er altså mange sekvenser, der skal laves bare for at slå en hånd ned i et bord. Yderligere skal man huske over- og underdrivelser i forbindelse med animation.

Til sidst tester man sin animation med et play blast, her skal man huske at holde øje med archs (kurver). Det betyder, at man skal holde øje med, om bevægelserne er flydende, eller om de hakker. Hvis de hakker, skal man huske at tilføje en arch, så bevægelserne glidende følger en kurve.

Klaus sluttede sit oplæg af med en demonstration af de forskellige features og controllers, som han havde fortalt om. Han skulle få en karakter til at hoppe.

Han gjorde os i den forbindelse opmærksom på, at man bør huske at genbruge tidligere positioner, så man slipper for at animere de samme positioner flere gange.

Klaus demonstrerede også, hvordan kameravinklen kan ændre alvoren af animationen.

Efter en pause med sandwich og networking var det Erik Schmidts tur til at holde oplæg.

Da Klaus Aspegren Søndergaards oplæg primært handlede om den praktiske og tekniske del af animationsprocessen, ville Erik lægge mere vægt på den inspirerende del – de gode og dårlige sider af industrien.

Erik havde aldrig drømt om at blive animator, han ville i stedet være arkitekt. Den drøm kunne ikke virkeliggøres, da hans karakterer ikke var høje nok, i stedet ville han så være møbeldesigner. På dette studie skulle man dog starte med at bestå en tegnetest, så Erik begyndte at lære at tegne – og kunne lide det.

Noget tid efter så han en annonce, der eftersøgte tegnere til nogle Quark tegnefilm (figuren fra Valhalla). Erik fik jobbet, og sådan begyndte hans lange karriere inden for animationsbranchen.

Inden Erik fik job hos de helt store selskaber, startede han dog hos flere små selskaber. Han var først ved en virksomhed, der gik konkurs, så hos en afdeling af Nordisk Film, der lukkede. Til sidst skete det dog ved et tilfælde, at han fik kontakt til Amblin London, hvor han flyttede over og boede i 5 år.

Sidenhen har han arbejdet hos DreamWorks i 9 år og hos Disney i 4 år. I dag underviser han på The Animation Workshop i Viborg.





REFERAT FRA DREAMGAMESMØDE D. 23. SEPTEMBER 2010

Erik viste reels, fra de animationer, han har været med på. I 2D reel viste han scener fra El Dorado, Prince of Egypt og Balto. I 3D reel viste han scener fra Bolt, Meet the Robinsons, Chicken Little og Shark Tale.

De reels, Erik viste, var meget lange, og han påpegede, at sådan skal man ikke gøre. Man skal lave korte reels, der præsenterer de bedste scener, man har lavet.

Der blev spurgt, hvorvidt Erik havde svært ved at skifte fra at lave 2D til at lave 3D. Erik sagde, at han ikke havde svært ved skiftet. I stedet mente han, at det var en fordel for ham at arbejde i 3D, da det var mere befriende end 2D tegning – det hænger sammen med, at Erik ikke er den bedste til at tegne (når han selv skal sige det).

Der blev også spurgt ind til, hvorfor Erik valgte at flytte tilbage til Danmark, nu han har arbejdet i USA i mange år og har arbejdet på de største animationsselskaber.

Erik påpegede, at han er flyttet tilbage til Danmark på grund af sin familie. Der er alt for lange arbejdstider hos de amerikanske selskaber, og det er svært at få til at hænge sammen med at have børn. Han har heller aldrig haft et ønske om at bo i USA, og han mener ikke, at LA var den bedste by at have børn i, da de ikke kan løbe ned på gaden og lege etc.

Det er ifølge Erik ikke nødvendigt at flytte til udlandet for at få arbejde som animator – der er efterhånden mange muligheder i Danmark, dog ikke nødvendigvis på feature film.

Held:

Erik mener selv, at han har været utrolig heldig i sin karriere, men han har samtidigt valgt at gribe de muligheder, der har budt sig. Hvis man ikke tør gribe chancen og eventuelt flytte efter det, hjælper heldet ikke meget.

Erik siger selv, at han var på de rette steder på de rette tidspunkter, for selvom de første to job ikke varede så lang tid, kom han jo alligevel videre. Men det skyldes udelukkende, at han turde flytte til London, da muligheden bød sig.

Man skal generelt være open minded – så skal man nok få nogle muligheder for at komme frem i branchen. Det betyder også, at man skal kunne tilpasse sig nye omgivelser og nye idéer.

Det er dog også vigtigt at have kontakter. Derfor kan det første job godt være svært at få, men når man har en fod inden for døren, så er man inde i branchen, og så går det lettere fremefter.

Entusiasme og vedholdenhed er også vigtige elementer, hvis man skal klare sig i branchen. Hvis man ikke brænder 100 % for det, man laver, er det ikke det værd, for hvis man ikke går ind i arbejdet med alt, hvad man har, kan man ikke få det frem i animationen, som man ønsker.

Talent vs. indsats:

Erik fortalte, at han tror på indsats frem for talent, forstået på den måde, at man ved hjælp af sin indsats og entusiasme kan nå langt i branchen, da man løbende lærer af talenterne. Erik mener, at alle de talenter, der omgiver én i sit arbejde, får én til at yde sit yderste – altså vil man løbende lære og forbedre sig og med tiden få talent. Det er dog ikke alle, der er enige med ham i denne antagelse.

Erik sammenlignede sin antagelse med børneopdragelse: Hvis man opdrager sine børn ved konstant at rose deres bedrifter, vil børnene tro, at de er meget dygtige og derfor stoppe med at udvikle deres evner for de enkelte ting. Hvis man i stedet roser dem for at have prøvet, vil de blive ved med at øve sig for at blive bedre.

Det at tegne:

Hvis man vil øve sig i at tegne, foreslog Erik denne bog: The Natural Way to Draw af Kimon Nicolaides.

Man har måske lige fra begyndelsen et talent for at tegne, men man bliver kun bedre ved at øve sig, altså kan man også lære at tegne uden at have talent for det. Erik startede selv meget sent med at lære at tegne.

Hvis man studerer kunstværker og skitser, som han selv har gjort ved flere lejligheder, kan man tydeligt se, at kunstnerne også har hvasket ud, trykket for hårdt og rettet til – det er altså en stor proces for alle at nå frem til det endelige resultat.





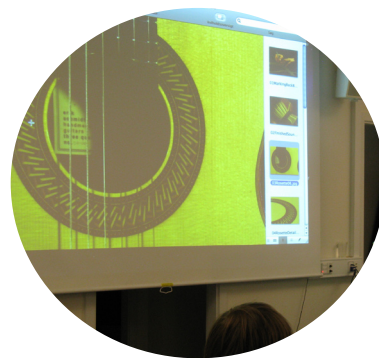
REFERAT FRA DREAMGAMESMØDE D. 23. SEPTEMBER 2010

Ligeledes skal man huske, at hvis man kun øver det, man kender, så bliver man god til at tegne den ene ting, men man forbliver middel i det store hele. Hvis man i stedet hele tiden tegner noget, man ikke kender, kan man blive bedre en god. Det er nemlig først, når man bevæger sig væk fra det kendte, at man kan skabe noget specielt og tilføje det noget nyt.

Oftentimes kommer kvaliteten af animationsfilmen mere an på historien end på den egentlige animation. Erik viste et eksempel fra en lille kortfilm fra BBC, der hedder Guard. Denne kortfilm er meget simpelt animeret, men den er sjov. Den er et godt eksempel på, at historien er det, der skal fremhæves – og det skal animationen så hjælpe med til.

Sammensmeltning af ting:

I dag benytter Erik sig af sin baggrund i og viden om animation til mange andre ting end sit job. Han bruger for eksempel sin viden om det grafiske, når han designer guitarer og fotograferer. For eksempel gør han mere ud af selv at designe de forskellige dele, der skal udgøre guitareren. Ligeledes eksperimenterer han mere med lysætning og lignende, når han fotograferer.



Generelt:

Når man arbejder på de store animationsproduktioner, kan man ikke sætte sit personlige præg på karaktererne. Man er flere tegnere om at animere samme karakter, og derfor skal man tilpasse sin tegnestil til de andres.

Når man skal animere får man også andre referencer end storyboardet. Man får oftest en animatic, der er et groft udkast af scenen, man skal animere).

Erik har tidligere fået lov at fordybe sig i en gren inden for animation, men nu, hvor han skal arbejde i Danmark på mindre produktioner, skal han til at fordybe sig i flere dele af animationsprocessen. For eksempel ved Erik ikke meget om rigging, som Klaus fortalte om.

Man skal ikke nødvendigvis kende alle programmer for at søge job i animationsbranchen, dog bør man have et grundigt kendskab til i hvert fald et program, da man, når man kender et program, lettere kan omstille sig til et andet. Her skal man huske at være omstillingsparat, så sker overgangen mere glidende.

Næste Dreamgamesmøde afholdes torsdag den 28. oktober. Temaet er denne gang Unity.

Husk Dreamgames Fyraftensøl den første onsdag i hver måned kl. 17 på Café Nordkraft. Næste gang er den 6. oktober.