

OBLIGATORISK OPPGAVE 2 ▪ 3D FILM 09/10

Jørgen Drønnen

Innledning:

I denne oppgaven ville jeg lage en slags gal vitenskapsmann/terrorist. Jeg gikk for cartoon style, og ville lage noe liknende Dexter's laboratorium eller noe i den dur. Jeg fant ut at jeg ville ha en slags bakgrunnshistorie for hvorfor han ble terrorist, eller ville være terrorist.

Karakterprofil:

Jeg laget en karakterprofil, som gjenspeiler mine bevisste valg i modellering og teksturering.

Rase	Slumbarn (menneske)
Kontekst	Tegneserie kontekst
Namn	Tor Abduhl, a.k.a Dr.Telolist
Alder	37
Høgde	161 cm
Auge	1 rødt og 1 blått (dette fordi han er halvt Terrorist og halvt gal vitenskapsmann)
Hår	Små pigghår på toppen
Fødestad	Innerste, mørkeste slummen i Irak
Bumiljø	Han bor i sitt underjordiske laboratorium, gjemt frå omverdenen.
Sosial status	Singel, ensom, hobbyterrorist
Drift	Han har funnet opp en superpille som gir han den næringen han trenger.
Liker	Å finne opp "gale" ting, våpen og liknende som kan hjelpe han å ta hevn på de som gjorde at han mistet sin høyre hånd.
Mislikar	Tyggisprodusenten SlimOrol.
Venner	Han har ingen venner, han dedikerer livet sitt til å ta hevn på SlimOrol. Og tilbringer all sin tid i sitt laboratorium.
Fiendar	Tyggisprodusenten SlimOrol.
Styrker	Mekanisk høyre hånd
Svakhetar	Klønete og gal, en bra combo!
Mål i livet	Ta hevn på tyggisprodusenten SlimOrol.
Bakgrunn	Dr.Telolist er født og oppvokst i den mørkeste slummen i indre Irak. Han var tidligere en livlig gutt som het Tor Abduhl. Etter at han allerede som 10 åring mistet sin høyre hånd i en tyggisdispenser, produsert av den Amerikanske tyggisprodusenten SlimOrol, valgte han karrierevalget terrorist for å hevne seg på dem. Hans store mål i livet er å ta hevn ved å sprengte alle fabrikkene til tyggisprodusenten med sine hjemmesnikkede bomber.

Inspirasjon hentet fra:

Inspirasjonen min fikk jeg fra flere steder. For eksempel fra en episode med "Tom og Jerry", der Tom var gal vitenskapsmann, og laget alle slags maskiner for å ta Jerry. Fikk også god inspirasjon fra Dexters laboratorium. Ellers en del fra google bildesøk på "mad scientists" og liknende.



Ideer og forslag til karakter:

Se vedlegg med skisser.

Figurdesign:

Dr. Telorist

Er en ond karakter.

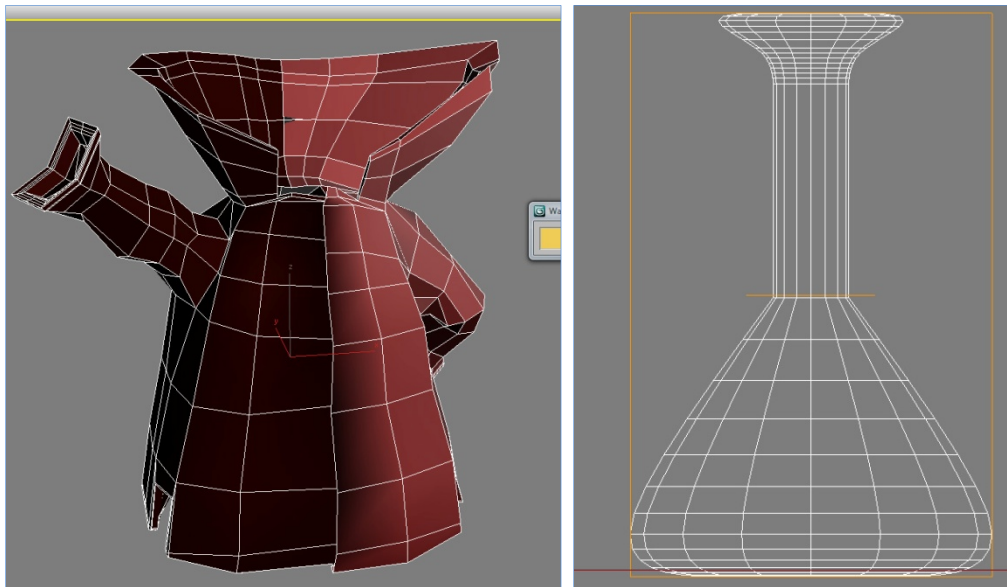
I designet mitt, valgte jeg å gi han onde og intense øyne i 2 forskjellige farger, dette er gjort med vilje for å fremstille han som "gal". Øyelokkene er også veldig forskjellig plassert og gjennlukket, dette er også med på å fremme synet på at han er gal.

Fargene er mørk rød, som forbindes med mørke siden og ondhet.

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. Brukte også splines og "lathe" modifieren til å lage reagensrørene og flaskene på bordet.

Eks på modellering av jakken med boks og en av flaskene med lathe:

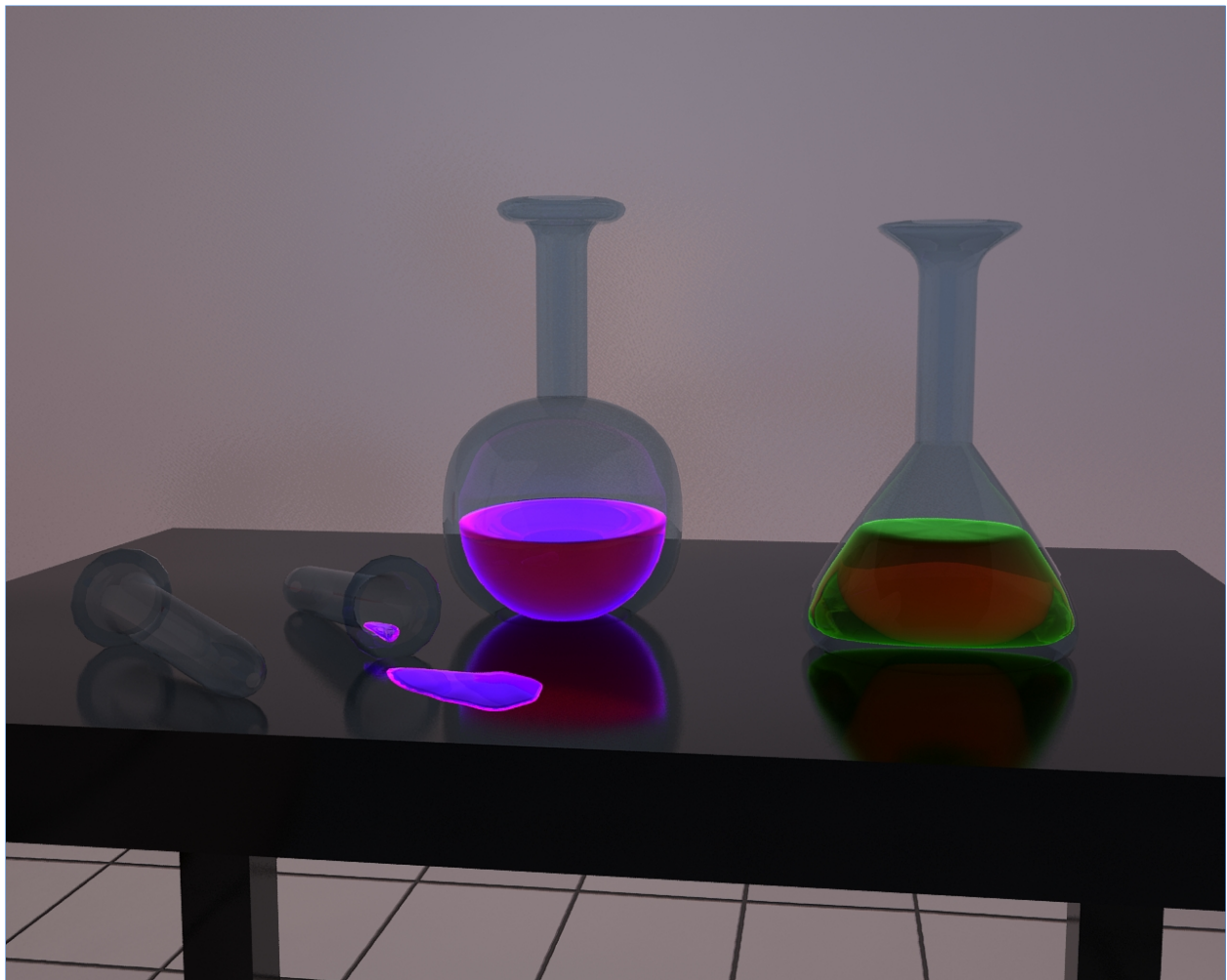


Teksturering:

Hodet og hånden til karakteren er unwrap'et, laget tekstur i Photoshop, og lagt på karakteren. Har selvfølgelig forskjellig teksturer, som bump og farge osv.

Eks på tekturen på glass reagensrør, og veske inni (Arch & design materiale):

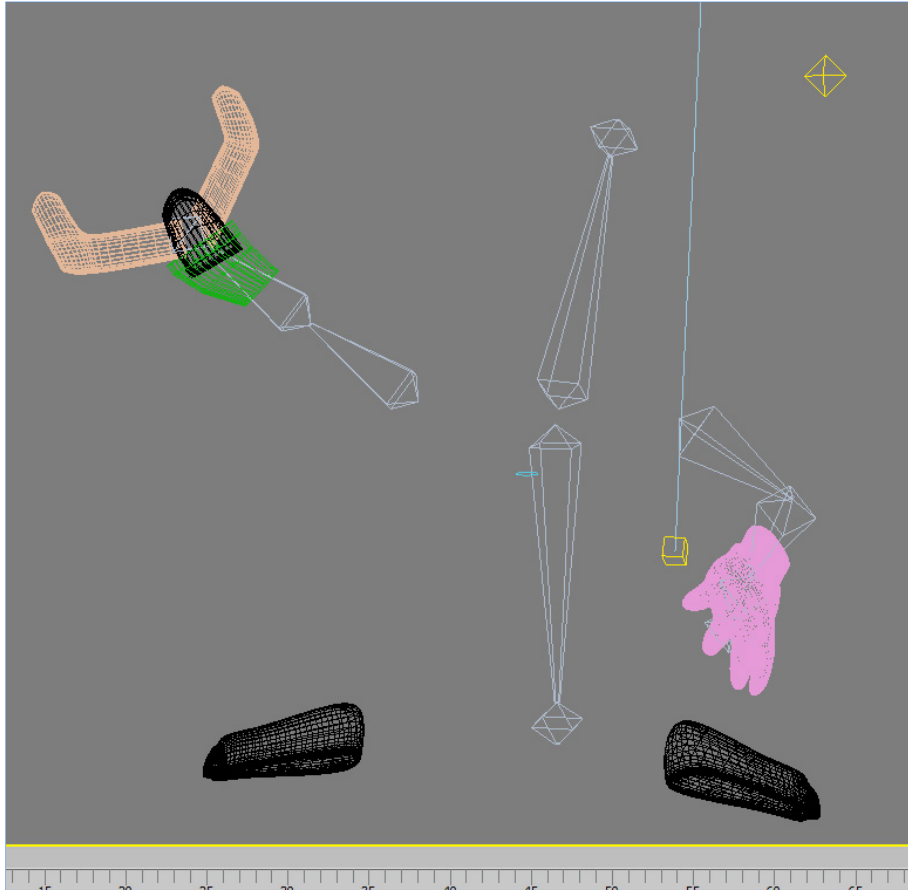
Laget med høy Self Illumination (Glow) for eksempel.



Rigging:

Satte opp en enkel rigg med 7 bein. 3 bein i venstre hånd der den menneskelige hånden er, 2 bein der robothånden er, 1 bein til selve kroppen og 1 bein til kragen på frakken. Siden hånden bare skal stå bake på ryggen, valgte jeg å ikke rigge fingrer og hånden, siden dette strengt talt ikke er nødvendig. Robotarmen valgte jeg også ikke å rigge, siden denne også skal bare stå i en pose som bare trengte rotering ved pivot i enden for å få slik den skulle. Hode er ikke kontrollert med et bein for, det mer trengs ikke til denne posen.

Riggen:

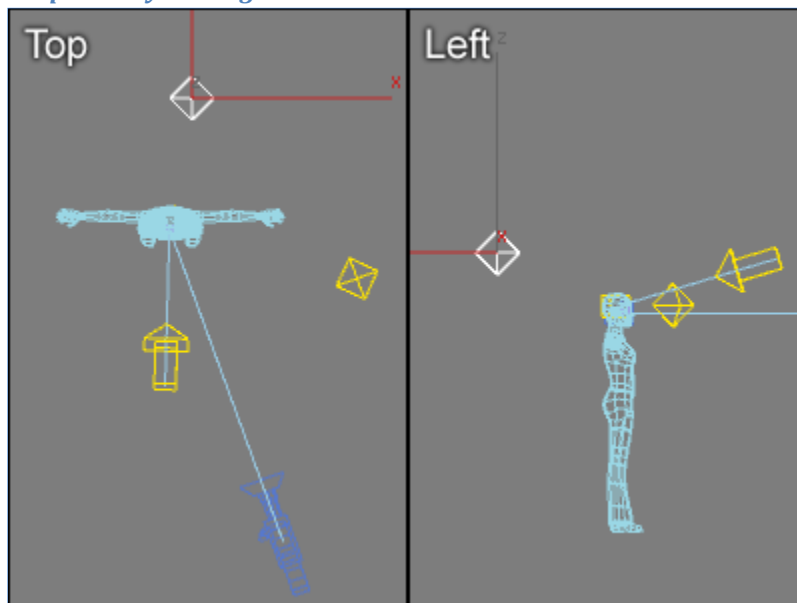


Belysning:

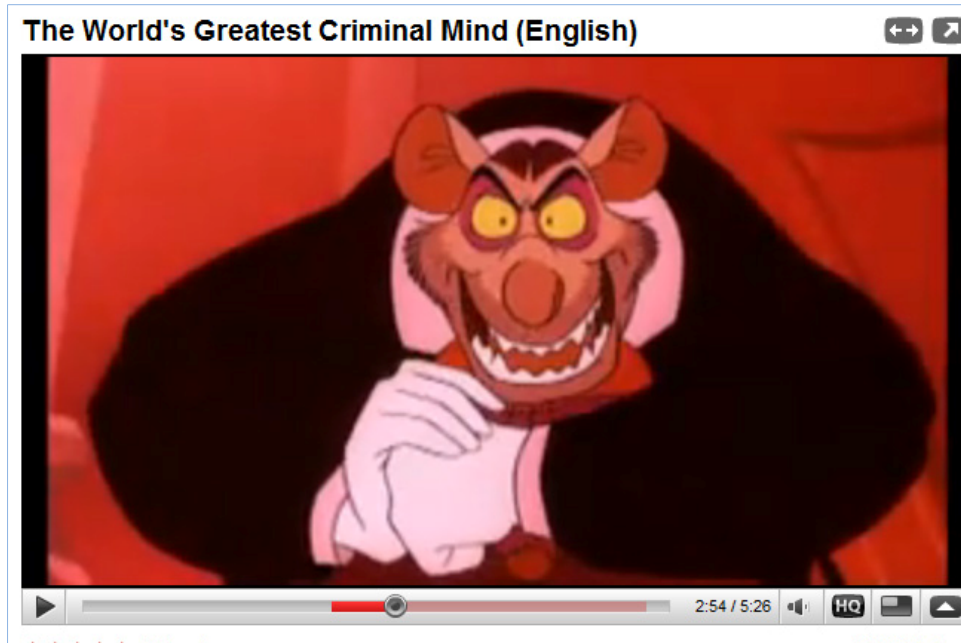
Som lyssetting i scenene har vi brukt en 3 punkts setup, og FG og GI for belysning av rommet. 3 punkts lyssetting består av 3 separate lys som kan bli brukt til å kontrollere belysningen, shadingen og skyggene av objektet.

- **Key light**
- **Fill light**
- **Back light / Rim light**

Eks på min lyssetting:



Valgte også å gå for en slags "evil" lysstemning på renderen min. Inspirasjon ble hentet fra:



DR. TROLORES



DRONN-WEELY-POW

Sluttord:

Har vært en del sjuk under denne obligatoriske oppgaven, fikk tilbud om utsetting av fristen av faglærer Kevin Fosse pga sykdommen, men valgte å prøve å levere til tidsfristen uansett. Føler at jeg har kommet godt i mål, og er fornøyd med egen innsats. Har fått vist at ondskapen i karakteren min vises, samt galskapen.

For dag til dag blogg under oppgaven:

www.dronn1.weebly.com

Referanseliste:

www.cgtextures.com

www.google.com

www.webstudent.no

www.3dtotal.com

[Dextres Laboratorium](#)

[Tom og Jerry](#)

[SecondPicture](#)