

## 3D digital heraldik

For 25 år siden, mere præcist marts 1997 havde jeg, efter deltagelse i en Heraldisk udstilling på Annaberg, fornøjelsen at bidrage med en artikel i Heraldisk Tidsskrift Bind 8, nr. 75 som omhandlede **3 dimensionelt digital heraldik**. De grafiske 3D programmer var i deres vorden dengang, ligesom skærmopløsningen var meget lav typisk 640 x 480 pixels. Ikke desto mindre lykkedes det at få produceret nogle hæderlige resultater til Stat og Amter samt diverse kommuner, jf. nedenfor.

Ideen med at producere heraldiske våben i 3D opstod fordi jeg undrede mig over at myndigheder og private virksomheder frivilligt lod leverandørlogo eller, familie billede, eller blot et rodet computer-skrivebord tone frem på PC skærmen, altsammen ting som ingen relation havde til myndighedens eller virksomhedens Corporate Identity.

Jeg mindes at spørge Forsvarsministeriets IT-Chef hvor meget han fik betalt i royalty for at reklamere for et amerikansk firma. Han kiggede uforstående på mig og sagde at han ikke forstod spørgsmålet. Jeg pegede på hans skærm hvor der var et stort Microsoft logo og spurgte hvilke relation det havde til Forsvarministeriets identitet og at han da helt sikkert måtte modtage royalty når han gav dem en så fin "prime location" placering midt i hans store kontor i Forsvarsministeriet.

Jeg hev en floppy disk frem med kongekronen i 3D, satte den ind i hans maskine og forvandlede hans maskine fra at være en PC med leverandørlogo til at blive en PC med en identitet som var deres daværende logo og således passede til Forsvarsministeriets Corporate Identity



Digital version fra 1995 af det lille Rigsvåben, også kaldet Statsvåbenet, omgivet af danske Amts- og kommunevåbener. Fra øverst og højre om ses våben for Greve, Frederikshavn, Gentofte, Hvidovre Odsherred, Bramming, Blåvandshuk, Egtved, Vejen, Hillerød, Gudbjerg kommune samt Roskilde Amt. Foto: 3D-Video Productions, København



Det første våben som blev produceret var Rigsvåbenet, det skete i tæt dialog med Rigsarkivet v/Rigsarkivar og heraldisk konsulent Niels G. Bartholdy

Efter endelig godkendelse af Rigsvåbenet fulgte Amts- og kommunevåbener. Eksemplet med Forsvarsministeriet gik hos alle myndigheder som straks forstod relevansen af at projektere logo/våben på PC skærme og inddrage dem i myndighedens eller virksomhedens retningslinier for design og identitet.

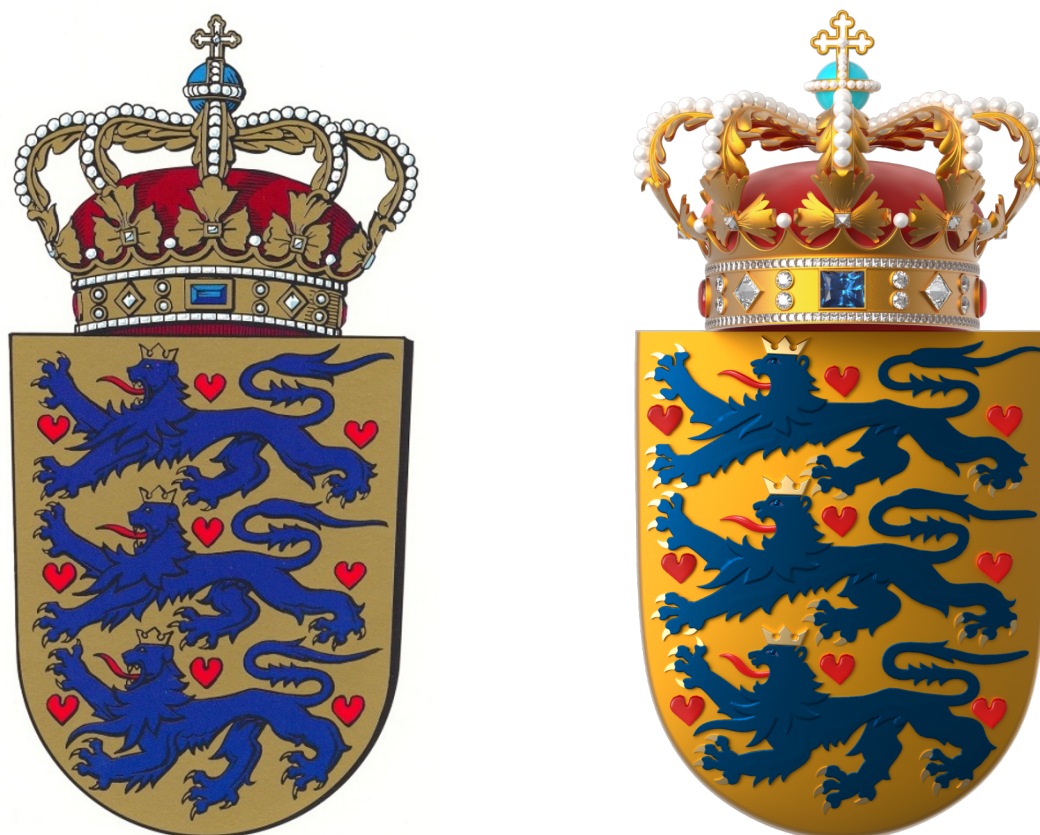
Denne betragtning er stadigvæk relevant idag, hvor man i endnu højere grad benytter sig af digitale værktøjer og hjælpemidler såsom bærbar PC, tablets og smartphones, hvorfor spørgsmålet om hvilken identitet disse værktøjer skal repræsentere fortsat er relevant.

### 3D digital heraldik

Der er løbet en del vand gennem åen de sidste 25 år og de tidligere omtalte grafiske værktøjer og programmer er blevet radikalt forbedret og meget sofistikerede. Opløsning er forhøjet væsentlig, materialer er blevet meget mere realistiske, lysætning er forbedret, ligesom der er kommet nye modelleringsværktøjer som muliggør at skabe komplicerede og naturtro våbenskjold og andre komplekse produkter.

Denne erkendelse gav mig anledning til at genoptage manøvreren og producere og opgradere 3D digital heraldik ned de nye og udvidet muligheder som er tilgængelige idag.

Ligesom for 25 år siden, startede jeg med Rigsvåbenet efter henvendelse til Rigsarkivet v/Ronny Andersen som bidrog med kompetent vejledning og assistance. Nedenfor det nye 3D Rigsvåben sat op ved siden af det officielle i 2D.



En af de klare fordele ved at arbejde digitalt er at man stille og roligt får opbygget et bibliotek op af diverse komponenter som kan genbruges i forbindelse med udførelse af andre opgaver hvor disse komponenter er repræsenteret. Et godt eksempel på et sådant “genbrug” er kongekronen i Rigsvåbenet som benyttes af diverse instanser bla. indenfor Forsvaret.

På næste side er gengivet Forsvarsakademiets våben og de tilhørende 3 værns officersskolers våbener i henholdsvis 2D og 3D , hvor kongekronen er genbrugt i alle arbejder og der er således sparet en del produktionstid.

3D digital heraldik



Forsvarsakademiet



Hærens Officersskole



Søværnets  
Officersskole



Luftvåbenets  
Officersskole



### 3D digital heraldik

Processen med at arbejde i et 3D program kan sammenlignes med lerarbejde, f.eks. ved skabelse af en skulptur, hvad enten den er abstrakt eller skal gengive en person, f.eks. ved produktion af en buste. Kunstneren starter med sin lerklump og former den i henhold til opgaven. Når den er færdigbearbejdet skal der glasur på og den skal brændes i ovnen for at opnå det færdige resultat.

I et 3D program arbejder man tilsvarende med at opbygge/modellere/tegne en model op. Når dette arbejde er færdigt lægger man materialer og farver på modellen, hvorfor de enkelte dele skal være selvstændigt tegnet, således at materialer, herunder farver, er klart defineret og ikke blander sig med hinanden. Når dette arbejde er færdigt, sætter man lys inde i det 3D rum man har placeret modellen i og det sker på samme måde som på en teaterscene. Herefter "renderer" man billedet og vurderer det første resultat.

Jeg sammenlignede den digitale 3D process med lerarbejde, men det er ikke helt korrekt. Såfremt den første "rendering" ikke er tilfredsstillende kan man gå tilbage i de tidligere arbejder/filer og justere, rette, udskifte, slette etc. eller optimere yderligere på tegningen eller modellen. Det kan man typisk ikke efter lermodellen er brændt. Denne digitale arbejdsform er naturligvis også en stor fordel sammenlignet med traditionel tegnearbejde på papir og giver nogle udvidet revisions muligheder i forhold til tegnearbejdet på papir eller canvas.

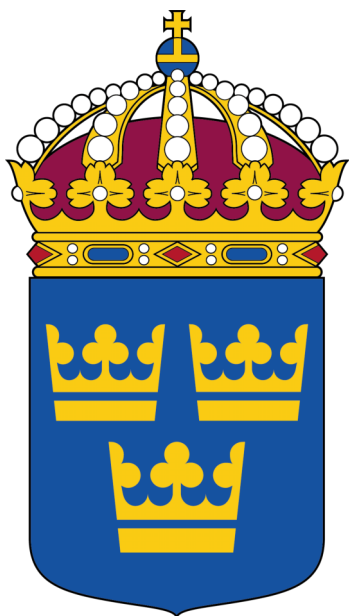
Nedenfor vises Den Danske Frimurerordens våbenskjold i modelleringsfasen. Til venstre ses modellem som den tog sig ud indledningsvis. Den skarpe iagttagelse vil se at der er nogle små forskelle mellem billedet tv og th. F.eks. er stængerne på hjelmen blevet lidt bredere, smykket om halsen lidt større bogstaverne på silkebåndet er fremhævet og står frem fra båndet i stedet for at være fordybet i båndet. Kanten på skjoldet er rettet til med en anden faldvinkel samt nogle yderligere rettelser. Altsammen noget der vil være sværere at rette op såfremt arbejdet tog udgangspunkt i traditionel tegning.



På næste side ses det færdigt renderet resultat sat op imod Dansk Frimurerordens nuværende våben. Hertugkronen i våbenet er en revideret version af kongekronen hvor broerne i kronen er reduceret i antal og ædelstenene har ændret farve og antal. Endnu en rationel produktionsproces som 3D universet åbner op for.



Nedenfor 3D eksempel på det lille svenske Riksvapen, som er godkendt af Statsheraldiker Henrik Klackenber



Der kan være delte meninger om man skal benytte disse digitale muligheder og skabe 3D heraldik eller blive ved med at holde fast i 2D eller 2½ D blasoneringer. Det vil være en individuel smagssag, men mange syntes at kvaliteten tager et kvantespring når de ser 3D versionen. Herudover har udviklingen de sidste 25 år givet en væsentlig forbedret kvalitet f.s.v.a. opløsningen som gør det muligt at printe eller vise det færdige arbejde i ultrahøj kvalitet og størrelser på diverse medier som:

- Digitale og Sociale medier
- Hjemmeside, mobil markedsføring
- Skærm identitet på PC, bærbar, tablets, mobiltelefon
- Storskærm
- Brevpapir, visitkort og tryksager
- Forpakning/Emballage
- Interne og eksterne skilte
- Bannere
- Facade reklame
- Kørende materiel
- Sejlende materiel
- Plakater
- Roll-ups
- Flyers
- Stickers
- Tryk på glas, kopper og porcelæn



*Philip X.S. Møller*  
*pxsm@3d-shields.eu*