

Informatiivisen 2D-animaation tuotantoprosessi

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Muotoiluinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Multimediatuotanto
Opinnäytetyö AMK
Kevät 2017
Milla Määttä

Lahden ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma

MÄÄTTÄ, MILLA:

Informatiivisen 2D-animaation
tuotantoprosessi

Multimediatuotannon opinnäytetyö, 23 sivua, 2 liitesivua

Kevät 2017

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni on informatiivisen 2D-animaation tuottaminen Suomen Valmentajat ry:n Valmentajalla on väliä -kampanjaan. Kirjallisessa osuudessa avaan animaation tuotantoprosessin vaihteita, mitä informaatiografiikka on, sekä informaatiografiikan käyttöä markkinoinnissa.

Asiasanat: 2D-animaatio, informatiivinen animaatio, infografiikka, tuotantoprosessi

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Communication

MÄÄTTÄ, MILLA:

The production process of an
informative 2D-animation

Bachelor's Thesis in Multimedia Production, 23 pages, 2 pages of
appendices

Spring 2017

ABSTRACT

My thesis is about providing an informative 2D campaign animation for Suomen Valmentajat ry. In the written part of my thesis I explain the work process of animation, what are information graphics as well as the use of information graphics in marketing.

Keywords: 2D-animation, informative animation, infographics, production process

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	MITÄ ON INFOGRAFIikka?	2
2.1	Infografiikka	2
2.2	Animaatio infografiikassa	3
2.3	Infografiikka markkinoinnissa	4
3	PROJEKTI JA TOTEUTUS	6
3.1	Projektin lähtökohdat	6
3.1.1	Asiakas	6
3.1.2	Toimeksianto ja tavoitteet	7
3.2	Animaation suunnittelu	7
3.2.1	Käsikirjoitus	8
3.2.2	Kuvakäsikirjoitus	9
3.2.3	Visuaalinen ilme ja look framet	10
3.2.4	Animatic	12
3.2.5	Grafiikoiden luominen	13
3.3	Animointi	14
3.3.1	Käytettävät työvälineet	14
3.3.2	Rungon animointi	15
3.3.3	Hahmojen animointi	15
3.4	Äänityöt	15
3.5	Jälkityöt ja renderöinti	16
4	YHTEENVETO	17
4.1	Itsearviointi	17
	LÄHDELUETTELO	18
	KUVALUETTELO	19
	LIITTEET	20

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni on informatiivisen animaation tuottaminen Suomen Valmentajat ry:n Valmentajalla on väliä -kampanjaan. Tavoitteena opinnäytetyössäni on tehdä laadukas informatiivinen 2D-animaatio, jossa valaistaan kampanjan sisältöä sekä käsitellään urheilijan ja valmentajan välistä suhdetta. Käytännön osuuteni opinnäytetyössäni koostuu koko 2D-animaation tuotantokaaresta.

Opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa kerron infografiikasta, infografiikasta animaatiossa ja infografiikasta markkinoinnissa. Kirjallisen osuuden tarkoituksena on avata informatiivisen 2D animaation tuotannon eri vaiheita. Tuotanto koostui animaation suunnittelun lähtökohtien selvittämisestä, kampanjan informaation muuttamisesta käsikirjoitukseksi, kuvakäsikirjoituksen tekemisestä, visuaalisen ilmeen luomisesta, grafiikoiden animoinnista sekä äänisuunnittelusta.

2 MITÄ ON INFOGRAFIikka

2.1 Infografiikka

Infografiikka on selittävää ja viestittävää grafiikkaa - sen tärkein tehtävä on tiedon välittäminen. Infografiikkaa laaditaan yleensä tapauskohtaisesti, jonkin tietyn viestin välittämistä varten. Se voi olla staattista eli muuttumatonta, animoitua eli liikkuvaa tai interaktiivista, jossa käyttäjä voi vaikuttaa siihen mitä hän näkee. Infografiikat kuvaavat usein numerotietoja tai numeroiksi helposti muunnettavissa olevia muita tietoja. On myös mahdollista kuvata laadullista tietoa, kuten tapahtumakulkuja tai toimintaperiaatteita infografiikalla. (Koponen, Hildén & Vapaasalo 2016, 20.)

Informaatiografiikka on osa informaatiomuotoilua. Informaatiomuotoilussa valitaan ja järjestellään informaatiota ja presentoidaan sitä yleisölle. Informaation ei tarvitse olla peräisin vain yhdestä lähteestä, vaan se voi koostua useista eri lähteistä. Informaatiomuotoilussa tärkeintä on kuitenkin tehokas informatiivinen kommunikointi. Tämän lisäksi on tärkeää, että informaatio on tarkkaa sekä puolueetonta. Informaatiomuotoilussa yritetäänkin esittää dataa objektiivisesti ja tavalla, joka antaa käyttäjälle mahdollisuuden tehdä päätöksen opitun informaation jälkeen. Informaatiomuotoilu onkin hyvin erilaista kuin markkinointi, jossa yritetään saada katsoja käyttäytymään halutusti, kuten ostamaan tietty tuote. (Wildbur & Burke 1998, 6.)

Miksi sitten informaatiografiikka on tärkeää? Informaatio grafiikoiden tärkeys korostuu ihmisten tiedon oppimisessa. Tim Finke ja Sebastian Manger selittävät kirjassaan "Information" ihmisten prosessoivan visuaalista dataa nopeammin ja luonnollisemmin kuin abstraktia teksti informaatiota. Tämän takia informaatiografiikka saattaa tuntua yksinkertaiselta ja helposti ymmärrettävältä. Heidän mukaansa informaatiografiikka nopeuttaakin ymmärtämistä ja monissa tapauksissa asian sisäistämistä ensimmäisellä lukukerralla. (Finke, Manger & Fichtel, 2012, 19.)

2.2 Animaatio infografiikassa

Animoidulla infografiikalla on pitkä historia. Niitä on käytetty televisiolähetyksissä jo yli 50 vuotta. Informaatiografiikoiden käyttö on lisääntynyt huomattavasti tieteisohjelmien suosion myötä. Ajan saatossa ne ovat muuttaneet ulkonäköään teknologisen kehityksen ja lisääntyneen suunnittelun myötä. (Finke ym. 2012, 27.)

Animoituihin informaatiografiikoihin sisältyy myös erilainen oppimistapa kuin esimerkiksi staattista taikka interaktiivista informaatiografiikkaa tarkasteltaessa. Animoiduissa informaatiografiikoissa on lineaarinen rakenne ja käyttäjä ei pysty vaikuttamaan informaation sisältöön taikka sen lukutapaan. Oppimisen kannalta lineaarisessa rakenteessa on hyviä sekä huonoja puolia. (Finke ym. 2012, 22.)

Lineaarisuuden ansiosta katsojaa pystytään ohjaamaan animoiduissa informaatiografiikoissa haluamalla tavalla. Koska animaatiot on suunniteltu etukäteen, pystytään asioille laatimaan helposti ymmärrettävä esitysjärjestys ja ohjaamaan katsojan huomio haluttuihin asioihin. Tällä tavalla pystytään välttämään väärinymmärrystä grafiikoiden tulkinnessa. (Finke ym. 2012, 24-25.)

Informatiivinen animaatio mahdollistaa erilaisten kuvakerronnallisten elementtien käytön. Pystytään vaikuttamaan sisällön tulkintaan erilaisilla kuvaustekniikoilla, sekä pystytään asettelemaan asioita vastakkain tai esimerkiksi muuttamaan perspektiiviä. Kameran kuvakulmien muutoksilla pystytään havainnollistamaan tai selittämään faktoja eri näkökulmista. Animaatiossa hidastusta ja nopeutusta pystytään myös käyttämään tehokeinona. Erilaisia prosesseja kuvatessa pystytään hidastuksella esimerkiksi kertomaan lähemmin aiheesta ja nopeutuksella havainnollistamaan kuinka paljon aikaa kyseinen prosessi vie. (Finke ym. 2012, 24-25.)

Animoitujen infografiikoiden avulla on myös helpompi selittää asioiden kausaliteetteja. Erilaiset suhteet, datan keskinäiset riippuvuudet tai erilaiset prosessit pystytään esittämään selkeämmin animoiduilla

graafisilla elementeillä kuin staattisella kuvalla. Animoidun visuaalisen datan lisäksi myös ääni on hyvin tärkeä osa animaatioissa. Äänellä pystytään selittämään vaikeampia asioita, joita on visuaalisesti vaikeampi ilmaista. Ääni luo myös henkilökohtaisen yhteyden katsojaan ja tukee katsojan hahmottamiskykyä. (Finke ym. 2012, 24-25.)

Yksi animoidun infografiikan huonoja puolia on se, että se on rajattu tiettyyn aikaan. Tämän ajan kuluessa katsojan pitää ymmärtää animaatioissa selitetyt asiat, eikä hän pysty palaamaan takaisin aikaisemmin selitettyyn informaatioon. Koska ihmiset ymmärtävät asioita eri tahtiin, voi tämä tuottaa hankaluuksia animaatioissa esitettyjen asioiden sisäistämisessä. (Finke ym. 2012, 24-25.) Ajan rajallisuus rajoittaa myös animaatioissa esitettävien faktojen määrää, ja mahdollisuutta oppia lisää asiasta. Tässä korostuukin animoituja infografiikoita suunniteltaessa tärkeimpien ja oleellisimpien faktojen löytäminen. (Finke ym. 2012, 24-25.)

Manipulaatio on myös mahdollista animoidussa infografiikassa. Koska dataa taikka prosesseja ei pystytä tarkastelemaan lähemmin, vaan ne on esitetty vain yhdellä tapaa animaatioissa, rajoittaa se mahdollisuutta kyseenalaistaa grafiikan tarkoitusperiä. Myös animaation pituudella pystytään myös viestittämään vääränlaista tietoa ja johtamaan harhaan katsojaa. (Finke ym. 2012, 24-25.)

2.3 Infografiikka markkinoinnissa

Animoitujen infografiikoiden käyttö ollut kasvussa uutisissa ja erilaisissa tieteisohjelmissa. Tämän lisäksi niiden käyttö on lisääntynyt kaupallisen median puolellakin. Infografiikoita on alettu käyttämään tehokeinona markkinointiviesteissä ja tuotannon erilaisissa sloganeissa. (Finke ym. 2012, 28.)

Infografiikan käyttöä kaupallisessa mediassa on esiintynyt erilaisissa kosmetiikka mainoksissa. Käyttöä on esiintynyt esimerkiksi hammastahnamainoksissa, joissa kerrotaan hammastahnan erikoisuuksista taikka ripsivärimainoksissa, joissa kerrotaan ripsivärin

ominaisuuksista. Infografiikkaa on myös käytetty määrittämään auton teknisiä ominaisuuksia automainoksissa. (Finke ym. 2012, 28.)

Tämmöinen infografiikoiden käyttö kuitenkin vie infografiikoiden perusidean pois, eli objektiivisen tiedon välittämisen sijaan tuodaan esille oma viesti, mitä tahdotaan välittää. Infograafisia elementtejä onkin käytetty markkinoinnissa erityisesti viestin lisääntyneen uskottavuuden vuoksi. Infograafisilla elementeillä onkin markkinoinnissa lähinnä käytetty lisätäkseen kuvaa uskottavuudesta. (Finke ym. 2012, 28.)

Infografiikoita on myös alettu käyttämään hyväksi hakukoneoptimoinnissa. Hakukoneoptimoinnissa pyritään saamaan omat internet sivut mahdollisimman korkealle hakutuloksissa tiettyjä sanoja haettaessa. Tällä saadaan ohjattua mahdollisimman paljon käyttäjiä omille verkkosivuilleen. Verkkosivuille nettisivujen runsas käyttäjäliikenne voi tarkoittaa verkkokaupoille lisääntynyttä myyntiä, mainostuottoja, käyttäjä rekisteröintejä ja näkyvyyttä brändille. (Jansen & Ortiz-Cordova 2012, 1.)

Infografiikoita on alettu lisäämään hakukoneoptimointi -kampanjoihin. Infografiikat lisäävät nettisivuille yksilöllistä sisältöä, jotka mahdollisesti viihdyttävät ja herättävät huomiota lukijoissa. Hyvin tehdyillä infografiikoilla on suurempi mahdollisuus tulla jaetuksi sosiaalisessa mediassa, mikä lisää kampanjan näkyvyyttä. Kun kampanjan infografiikat alkavat puhuttamaan ihmisiä, on mahdollista että erilaiset bloggaajat, journalistit ja muut aktiiviset internetin käyttäjät tarttuvat aiheeseen ja vievät keskustelua eteenpäin. He saattavat myös tehdä kampanjaan liittyen artikkelin ja mainita kampanjan, joka taas lisää tietoisuutta kampanjasta ja ohjaa käyttäjiä tutustumaan tähän paremmin. (Fanguy 2015.)

3 PROJEKTI JA TOTEUTUS

3.1 Projektin lähtökohdat

Tässä kappaleessa esittelen projektini lähtökohdat, asiakkaan kampanjan ja projektin tavoitteet.

3.1.1 Asiakas

Asiakkaanani opinnäytetyössäni oli Suomen Valmentajat ry. Suomen Valmentajat yhdistys on kaikkien Suomessa toimivien valmentajien ja valmentajuutta edistävien tahojen palveluorganisaatio. He toimivat yhdessä Suomen Ammattivalmentajat ry:n kanssa, ja heidän yksi tärkeimmistä tehtävistä on valmentajien arvostuksen parantaminen Suomessa.

Suomen Valmentajat ry ja Suomen Ammattivalmentajat ry olivat luoneet kampanjan ”Valmentajalla on väliä”, jolla he pyrkivät tuomaan esille valmentajan roolia urheilussa. Tällä kampanjalla he toivoivat herättävän keskustelua valmentamisesta sekä vauhdittavan valmennuskulttuurin muutosta. Tarkoituksena olisi siirtyä lajikohtaisesta teknis-taktillisesta valmennuksesta valmennuskulttuuriin, jossa painotetaan ihmisen voimavarojen löytämistä. Tällaisessa valmennuksessa valmentaja on enemmänkin urheilijan auttaja. (Suomenvalmentajat 2017.)

Kampanjan sisältö perustui ”Suomen Valmentajien Arvostustoimikunnan” ja ”Valmentajan ja urheilijan eettisen ohjeiston työstön johtoryhmän” kirjauksiin ja huomioihin hyvästä valmennuksesta ja valmennukseen liittyvistä eettisistä ohjeista. Tähän kampanjan tekstin tueksi oli teetetty kolmiosainen video sarja eri valmentajien haastatteluista aiheeseen liittyen sekä graafikolla teetettyjä julisteita.

3.1.2 Toimeksianto ja tavoitteet

Asiakkaani toivoivat animaatiota ”Valmentajalla on väliä” -kampanjan tueksi. Asiakkaiden tavoitteet animaatiolle kuitenkin vaihtelivat. He toivoivat animaatiota, jossa he voisivat tuoda esille valmiista informaatiosta kohtia, ja antaa pientä esimakua kampanjasta. Samalla he halusivat suunnata animaation sosiaaliseen mediaan, että se olisi helppo katsoa kätevästi sieltä. Heidän mukaansa animaatiota voisi myös käyttää opetustilaisuuksissa antamassa esimakua kampanjan sisällöstä.

Ensimmäisessä kokouksessa kuitenkin sovimme asiakkaan kanssa, että animaatio olisi suunnattu lähinnä aikuisille katsojille. Sovimme myös siitä, että animaatio keskittyisi vain tiettyyn osaan kampanjan informaatiotekstistä, koska koko tekstin tiivistäminen olisi ollut hyvin hankalaa ja koko tekstin animointi olisi ollut liian työläs yhdelle ihmiselle. Animaation tarkoituksena oli siis valaista vain valittua kampanjan osaluuetta ja tuoda se selkeämmin ymmärrettäväksi suuremmalle yleisölle.

3.2 Animaation suunnittelu

Laadukas animaatio on tehty huolella ja se on tarkoituksenmukainen. Animaation suunnitteluvaihe muodostaa perustan, jolle koko tuotanto rakentuu. Suomen Animaationtekijät ry:n verkkosivuilla onnistuneen suunnitteluprosessin merkitystä kuvataan seuraavanlaisesti:

Hyvä suunnittelu on kustannustehokkaan tilauksen tärkein edellytys; tässä vaiheessa on parhaat mahdollisuudet säästää tuotantokustannuksissa ja varmistaa tuotannon sujuva eteneminen. (Animaatioklinikka 2004.)

Tässä kappaleessa avaan animaationi suunnitteluprosessini vaihteita.

3.2.1 Käsikirjoitus

*”Käsikirjoitus on suunnitelma, jonka avulla elokuva voidaan kuvata. Mitä tarkempi suunnitelma, sitä tehokkaammin itse tuotanto eli kuvaukset sujuvat.”
(Elokuvantaju 2000.)*

Tärkeintä käsikirjoituksessa on se, että tarina muutetaan sellaiseen muotoon, jotta muutkin kuin tuotantoon osallistuvat pystyvät seuraamaan sitä. (Eskelinen 2008, 28.) Tämä määritelmä käsikirjoituksesta sopii myös lyhyen animaation käsikirjoituksen kuvaamiseen.

Lähdin työstämään animaation käsikirjoitusta Valmentajalla on väliä - kampanjan tekstimateriaalin pohjalta. Olin saanut tämän tekstimateriaalin asiakkailtani ja materiaali oli noin neljän A4-sivun mittainen katsaus kampanjasta. Ensimmäisessä tapaamisessa olimme keskustelleet kampanjasta ja asiakkaiden tavoitteista kampanjalle ja tulevalle animaatiolle. Heillä ei ollut itsellään ideaa, mihin kohtaan erityisesti olisivat halunneet animaation keskittyvän, ja toivoivat minulta ehdotuksia. Päädyimme yhdessä keskittymään tekstissä esiintyviin pohdintoihin valmennussuhteesta ja hyvästä urheilukulttuurista.

Animaation käsikirjoitusta luodessa pyrin tiivistämään valmista informaatiotekstiä vähän enemmän tarinankerronnalliseen muotoon. Ajatuksenani oli tehdä kehitystarina, jossa urheilijat kehittyvät lapsesta aikuisiksi erilaisten urheilulajien myötä. Koska kampanjan animaation luonne oli lähempänä informaatioanimaatiota kuin mainosanimaatiota, en koskenut sisällöllisesti kampanjan tekstiin. Tekstissä pyrin lähinnä vain tiivistämään tekstiä ja tekemään siitä selkeämmän ja helpommin ymmärrettävämmän. Kun olin saanut mielestäni tiivistettyä riittävästi käsikirjoitusta, lähetin käsikirjoituksen hyväksyttäväksi Suomenvalmentajat ry:lle ja muille konsulteille. Asiakkaat olivat tyytyväisiä käsikirjoituksen kokonaisuuteen ja ainoastaan yhden lauseen muotoa piti muuttaa. Hyväksytyyn käsikirjoituksen pohjalta siirryin työstämään kuvakäsikirjoitusta.

3.2.2 Kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoituksessa käydään läpi koko suunniteltu elokuva kuva kerrallaan piirtäen ja kirjoittaen. Sen yleensä tekevät elokuvan ohjaaja ja kuvaaja käsikirjoituksen pohjalta. Kuvakäsikirjoitukseen kirjoitetaan kuvakoot, kuvakulman, kameranliikkeet ja kuvausjärjestelyt eli kaikki toiminta, mitä elokuvassa on tarkoitus tapahtua. (Eskelinen 2008, 31.) Visualisoinnin lisäksi mahdollinen kertojan puhe ja muut äänet voidaan merkitä ylös.

Kuvakäsikirjoituksen luominen on erittäin tärkeä vaihe animoidun infografiikan luomisessa. Sen tärkeys tulee ilmi erityisesti tilanteissa, joissa on isompi tiimi työskentelemässä yhdessä. Sen avulla pystytään välttämään väärinymmärrykset ja se antaa kaikille projektiin osallistujille selvän idean projektin tarkoituksesta ja odotetusta lopputuotteesta. Kuvakäsikirjoitusta tehdessä pystytään myös miettimään strategioita ja tekniikoita joiden avulla saadaan kuvaan lisää visuaalista rikkautta tai tehostamaan informaation ymmärrettävyyttä. (Finke ym. 2012, 133.)

Valmentajalla on väliä – animaatioprojektissa lähdin työstämään kuvakäsikirjoitusta laatimani käsikirjoituksen pohjalta. Asiakkaani olivat jo aikaisemmin ensimmäisessä kokouksessa ilmaisseet halunsa tuoda animaatiossa esille paljon erilaisia urheilulajeja ja tilanteita, jossa valmentaja olisi läsnä. He painottivatkin, että halusivat tuoda valmentajaa erityisesti esille animaatiossa, koska valmentajan rooli yleensä jää taka-alalle. Kuvakäsikirjoituksessa lähdinkin hahmottamaan asiakkaan toivomia erilaisia valmentaja-urheilija tilanteita. Kokouksessa olimme sopineet jo tietystä urheilulajeista, joita toisin esiin animaatiossa. Olimme myös puhuneet myös siitä, kuinka läheinen valmentaja voi olla ja kuinka hän on mukana kasvatuksessa sekä siitä kuinka laaja valmentajien kirjo on.

Olin suunnitellut kertojan äänen vievän animaatiota eteenpäin. Jaoin tämän kertojan puheen sopivan mittaisiin osiin ja aloin kuvittamaan tilanteita, jotka sopivat tekstiin. Kuvakäsikirjoituksen valmistuttua tapasin asiakkaani kanssa toisen kerran. Tapaamisessa selitin kuvakäsikirjoitusten

liikerytmin ja mitä jokaisessa kuvassa olisi tarkoitus tapahtua. Asiakkaat olivat hyvin tyytyväisiä kuvakäsikirjoituksen sisältöön ja siihen kuinka kaikki heidän toivomansa urheilulajit olivat edustettuna. He toivoivat, että lopullista visuaalista ilmettä tehtäessä vielä tarkistaisin, että kaikki mahdolliset valmentajat olivat edustettuna. Tällä he tarkoittivat sitä, että olisi saman verran mies- ja naisvalmentajia sekä nuoria että vanhoja.

3.2.3 Visuaalinen ilme ja look framet

Valmentajalla on väliä -kampanjaan oli alun perin jo suunniteltu graafinen ilme, joka olisi ollut hyvä pitää animaatiossakin kampanjan yhteneväisyyden vuoksi. Tämä graafinen ilme oli kuitenkin suunniteltu niin, että sen luominen liikkuvaksi grafiikaksi olisi ollut hyvin työlästä ja todella aikaa vievää, jos animaation olisi halunnut pitää hyvälaatuisena ja informoivana.

Suunnitellessani animaation visuaalista ilmettä ehdotinkin asiakkaille julisteissa olevan graafisesta ilmeestä luopumista, ja siirtymistä yksinkertaisempiin muotoihin ja hahmoihin, mutta silti samassa värimaailmassa pysymistä. Näytin asiakkaalle pienen moodboardin, jossa havainnollistin yksinkertaisemman tyylin ja kuinka tämän tyylin animaatio olisi helppo toteuttaa.



Kuva 1: Kuvakaappaus moodboardista käytetyistä kuvista.

Tämä ehdotus kelpasi hyvin asiakkaille ja tästä siirryinkin tekemään asiakkaille näytettäviä Look frameja. Look frame on kuva animaation kohtauksesta, josta näkee animaation lopullisen tyylin. Tällä kuvalla on helppo näyttää asiakkaalle, miltä lopullinen tuotos tulisi näyttämään ja samalla myydä asiakkaalle tuotostaan. (Bäckman 2017.)

Tyyliä luodessa yritin ottaa huomioon informaatiografiikassa käytettyjä suunnittelu ohjenuoria. Yksi näistä ohjeista on, että animaatiossa objektit pitäisivät olla helposti tunnistettavia ja havaittavia. Tämä varmistaa informaation paremman omaksumisen ja tästä johtuen katsoja keskittyy enemmän itse informaation kuin sen esitystapaan. (Finke ym. 2012, 164.) Tästä johtuen yritin pitää suunnittelemani kuvat mahdollisimman riisuttuina sekä yksinkertaisina. Käytin hahmoja luodessani pääosin geometrisia muotoja.

Toisena ohjenuorana infografiikassa on, että grafiikan pitää olla luotu siten, että se aina erottuu taustasta. Tämän voi saavuttaa antamalla taustalle vähemmän värikylläisen värin ja lisäämällä värikylläisyyttä elementteihin, jotka sisältävät informaatiota. (Finke ym. 2012, 156.) Tätä ohjenuoraa en noudattanut kovinkaan orjallisesti. Vaikka kylmät väri vetäytyvät enemmän taustalle kuin lämpimät värit, saatoin silti pitää lämpimiä värejä taustalla. (Finke ym. 2012, 156.) Pysin kuitenkin jokaista kohtausta luodessa valitsemaan värit, joissa urheilija ja valmentaja tulevat hyvin esille taustasta. Tehokeinoina varmistaakseni erottumisen, käytin vastavärejä sekä pientä drop shadow:ta.

Toisessa tapaamisessa näytin asiakkaille ehdotuksen animaatiossa esiintyvistä lopullisesta ilmeestä ja he olivat tyytyväisiä ulkoasuun. Esittämäni kuva oli alussa esiintyvistä valmentajasta, mutta asiakkaat olivat tyytyväisiä tyyliin vaikka he toivoivat ensimmäisen valmentajan olevan kuitenkin vähän varttuneemman näköinen. Tämän asian korjasin kolmannelle kommentointikierron, jolloin näytin asiakkaalle kaikki animaatiossa esiintyvät hahmot.



Asiakkaiden toiveesta korjattu kuva. Valmentajasta tehty varttuneemman näköinen.

3.2.4 Animatic

*”Animatic on filmatisoitu kuvakäsikirjoitus. Yksittäiset kohtaukset on koostettu yhteen ja mahdollisesti myös karkeasti animoitu tuodakseen esille paremmin kuvassa tapahtuvan liikkeen ja ajoituksen. Yksinkertaisimmillaan animatic voi olla sarja kuvakäsikirjoituksen still-kuvia.”
(Finke ym. 2012, 136.)*

Myös kameran liikkeet sekä zoomaukset parantavat animatic:in kerronnallisuutta. (Animaatioklinikka 2004.)

Animatic:ia tehtäessä on suositeltavaa käyttää tulevassa animaatiossa käytettävää puhuttavaa tekstiä tai muuta ääniraitaa. Tällä tavalla huomaa sopiiko kuva ja ääni yhteen sekä onko ajoitus ja kohtausten vaihdot oikein. Animatic:n tekeminen on hyvin tärkeää, jos kyseessä on iso projekti. Yllättävien ongelmien määrä voidaan näin minimoida. Mitä pidemmälle projektissa ollaan edetty, sitä vaikeammaksi ja kalliimmaksi virheiden korjaaminen tulee. (Finke ym. 2012, 136.)

Valmentajalla on väliä – animaatioprojektissa loin hyvin karkean animatic:in asiakkaille demonstroimaan kohtausten vaihtuvuutta ja liikerataa. Jätin tarkan animatic:in tekemisen väliin, koska koin kuvakäsikirjoitukseni olevan riittävän tarkka kuvaamaan tapahtumia sekä

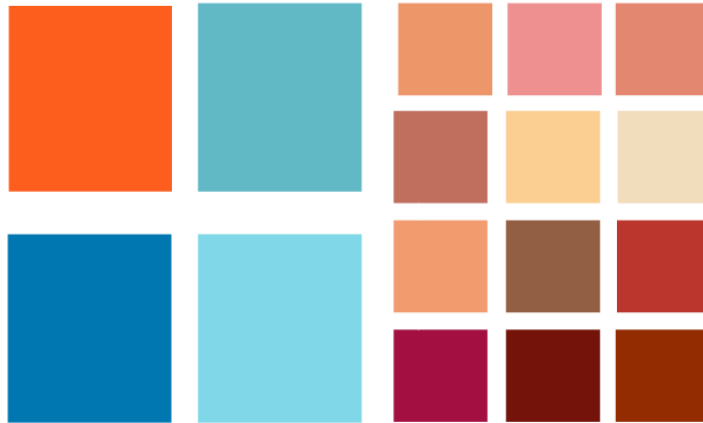
animointi tyylini olevan helposti korjattavissa, jos ongelmia sattuisi syntymään.

3.2.5 Grafiikoiden luominen

Kuvakirjoituksen hyväksynnän jälkeen aloin luomaan hahmoja animaatioon. Lähdin luonnostelevaan kohtauksia ensin paperille käsin saadakseni suhteet oikeaan kokoon. Pyrin pitämään hahmoissani pyöreitä geometrisia perusmuotoja. Totesin tämän tyylin luovan pehmeämmän vaikutelman animaatioon ja koska kyseinen tyyli oli myös tällä hetkellä trendikästä. Kohtausten riittävän luonnostelun jälkeen otin kuvan jokaisesta kohtauksesta ja siirsin kuvat tietokoneelleni. Olin päättänyt luoda grafiikat Adobe Illustratorilla sen helppokäyttöisyyden vuoksi ja koska se oli yhteensopiva After Effects-ohjelman kanssa, jolla tulin animoimaan kohtaukset. Loin kohtausten perusmuodot Illustratorissa, järjestin kaikki liikkuvat osat eri layereille ja nimesin kaikki osat järkevästi helpottaakseni työtäni After Effects:ssä. Illustrator on Adobe'n luoma vektorigrafiikkaan erikoistunut piirto-ohjelma. (Adobe 2017.)

Värejä määrittäessäni pyrin käyttämään samaa palettia kuin Valmentajalla on väliä –kampanjan julisteissa oli käytetty. Totesin kuitenkin jo alkuvaiheessa että julisteissa oleva paletti oli erittäin suppea ja hankaloitti kohtausten erottumista toisistaan. Toisessa palaverissa asiakkaani olivat todenneet minulle, että saan käyttää värejä kuinka halusin ja että samassa paletissa pysyminen ei ollut heille niin tärkeää. Tämän vapautuksen alla päätinkin laajentaa palettiani isommaksi. Pysyin kuitenkin hyvin murretuissa väreissä ja pidin kampanjan värit mukana.

Korostaakseni hahmojen erottumista taustasta, lisäsin After Effects:ssä vielä hahmojen osiin drop shadow -efektin. Tämä efekti luo pienen gradientin hahmon alle, joka näyttää pieneltä varjolta.



Julisteissa ilmennyt väripaletti.

3.3 Animointi

Animaatiossa pyritään liikuttamaan elottomia hahmoja ja objekteja tavalla, jolla yleisö uskoo niiden olevan elossa. (Beane 2012.) Voidaan siis sanoa, että animointi vaiheessa luodaan hahmoille niiden näyttelijäsuoritus. Hahmoille annetaan persoona, tunteet ja illuusio siitä, että he ovat elossa ja ajattelevat. (Animaatioklinikka 2004 & Beane 2012.)

Tässä kappaleessa esittelen projektin animointivaiheen.

3.3.1 Käytettävät työvälineet

Jo projektin alussa olin päättänyt tehdä työni Adobe Creative Cloud:n työkaluilla, koska koin osaavani näitä parhaiten ja nämä olivat käytettävissäni. Visuaalisen tyylin olin päättänyt tehdä Illustrator:ssa ja animoinnin After Effects:llä. Puheraidan ja tehosteäännet editoin Audition:lla, joka kuului samaiseen ohjelmaperheeseen.

After Effects on Adoben ohjelma, joka on suunniteltu visuaalisten tehosteiden ja liikegrafiikan luomiseen. (Adobe 2017.) After Effects:sä luodaan kuvakompositio useista päällekkäisistä kuvaraidoista eli layereistä, joita voidaan animoida ja sekoittaa keskenään. Koska Illustrator ja After Effects ovat molemmat osa Adobe perhettä, toimivat ne hyvin yhdessä. Illustratorissa luodut kohtaukset voi helposti tallentaa Illustratorin

omaan .ai tallennusmuotoon ja ne voi avata After Effectissä, jossa ohjelma tunnistaa kaikki illustratorissa luodut tasot (layers). Tämä helpottaa huomattavasti työskentelyä, kun jokaista liikkuvaa osaa ei tarvitse tallentaa erikseen ja tuoda uudestaan animointiohjelmaan.

3.3.2 Rungon animointi

Aloitin animoinnin rungosta. Halusin tehdä suurimmat liikkeet eli kohtausten vaihdokset ensimmäiseksi, jotta näkisin kuinka järkevää olisi animoida hahmojen liikkuvuutta. Jos kohtauksessa tapahtuu suuria kameraliikkeitä, niin pieniä hahmon animointeja ei tule kukaan näkemään. Samalla liialliset liikkumiset vievät huomiota pois siitä, mikä on oleellisesta kohtauksessa. (Finke ym. 2012, 190.)

3.3.3 Hahmojen animointi

Rungon animoinnin jälkeen aloin yksityiskohtaisemmin animoimaan hahmojen liikkeitä. Aloitin animoinnin kohtauksittain ja suurimmista raajojen liikkeistä. Käytin raajojen liikuttamiseen puppet tool –tekniikkaa, jolla sain venytettyä layereitä liikkeeksi. Suurimpien liikkeiden jälkeen animoin hahmojen kasvojen eleet ja muut mahdolliset vaatteiden liikkumiset.

3.4 Äänityöt

Informatiivisessa animaatioissa katsojan hahmotuskykyä voidaan vahvistaa yhdistämällä ääntä animaation visuaalisiin tapahtumiin. On tärkeää, että ääni on aina linkitetty tai näytetty samanaikaisesti kuvassa tapahtuvien asioiden kanssa; muuten on mahdollista että katsoja saattaa hämmentyä, tulkita väärin tai menettää informaatiota. Niin kuin animaatioissa ääniä pitäisi vain lisätä tavalla, joka edistää ymmärtämistä. (Finke ym. 2012, 190.)

Aloitin äänitöiden tekemisen kuvakäsikirjoituksen valmistumisen jälkeen. Koska animaatiossani oli kertoja, oli kertojan rooli animaatioissa

merkittävä. Valitsin kertojan ääneksi luokkalaiseni, jonka kertojan töitä olin kuullut aikaisemmin ja totesin hänen äänensä sopivan animaatioon. Äänitys tapahtui Muotoiluinstituutin tiloissa äänitysstudioissa. Nauhoitimme ääniraidan useaan otteeseen taataksemme hyvälaatuisen ääniraidan. Kokeilimme myös erilaisia äänen painotuksia. Totesin vähän yltiöpositiiviselta kuulostavan äänen sopivan parhaiten suunniteltuun animaatioon. Liikkuvan kuvan ja värien kanssa ääni ei kuulostaisi videolla niin epäluonnolliselta.

Animoinnin valmistumisen jälkeen lisäsin ääniraidalle muutamia point -ääniä ja pientä ambient -ääntä. Yritin pitää äänimaailman minimalistisena, etten veisi liikaa huomiota kertojan puheesta ja siten harhaanjohtaisi katsojaa.

3.5 Jälkityöt ja renderöinti

Jälkitöitä kyseiseen animaatioon ei juurikaan tarvinnut tehdä. Tein pientä värimäärityä saadakseni kaikki eri kohtausten värit tasaisiksi ja yhteensopiviksi. Ääniraidan ja animaation yhdistäminen tapahtui After Effects:n kautta.

4 YHTEENVETO

4.1 Itsearviointi

Projekti lähti käyntiin hyvin aikataulun mukaisesti. Käsikirjoituksen tekeminen hieman venyi asiakkaiden kommenttien odottelun takia, mutta sain kirittyä tätä kuvakäsikirjoituksen vaiheessa. Haastetta aikataulullisesti projektille toi vielä lisää toisen koulun pääsykoetehtävät, jotka oli suoritettava samaan aikaan projektin kanssa.

Itse olen tyytyväinen hahmojen ulkonäköön ja yleiseen animaation ilmeeseen. Animoinnin yksityiskohtaisuutta olisin voinut vielä parannella, mutta aikataulullisesti tämä oli mahdotonta. Suoritan työstäni kaksi versiota, joista toiseen korjaan virheeni ja palautan asiakkaalle.

LÄHTEET

Finke, T., Manger, S. & Fichtel, S. 2012. Infomotion: Animated Infographics. Berlin: Gestalten.

Wildbur, P., Burke, M. 1998. Information Graphics: Innovative solutions in contemporary design. Thames and Hudson.

Koponen, J., Hildén, J., Vapaasalo, T. 2016. Tieto näkyväksi: Informaatiomuotoilun perusteet. Aalto ARTS Books.

Eskelinen, H. 2008. Animaatioaapinen. Ilias Oy.

Suomen valmentajat ry:n internetsivut. 2017. [viitattu 14.4.2017]
Saatavissa: <http://www.suomenvalmentajat.fi/>

Animaatioklinikka. 2004. Animaation tuotantoprosessi. [viitattu 15.4.2017]
Saatavissa: <http://animaatioklinikka.fi/index.php?id=animaation-tuotantoprosessi>

Elokuvantaju. 2000. Elokuvatuotannon verkko-oppimateriaali. [viitattu 16.4.2017] Saatavissa:
<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/oppimateriaali.jsp>

Adobe verkkosivut. 2017. [viitattu 17.4.2017] Saatavissa:
<https://www.adobe.com/fi/products/aftereffects.html>

Beane, A. 2012. 3D Animation Essentials. Sybex. [viitattu 23.4.2017]
Saatavissa: https://books.google.fi/books?id=62FrKLO2M3AC&pg=SA6-PA20&lpg=SA6-PA20&dq=creature+animation&source=bl&ots=2UKqF79Jap&sig=iMWCrhXW7AFQZzaUzrsC6Ld5PQI&hl=en&sa=X&ei=HRloUOrYGoKI0QWA64HwBA&redir_esc=y#v=onepage&q=creature%20animation&f=false

Fanguy, W. 2015. Why Infographics Are Essential to a Successful SEO Campaign. Piktochart. [viitattu 24.4.2017] Saatavissa:
<https://piktochart.com/blog/infographics-successful-seo-campaign/>

Adan Ortiz-Cordova, Benard J. Jansen. 2012. Classifying Web Search Queries to Identify High Revenue Generating Customers. Journal of the American society for information science and technology. [viitattu 24.4.2017] Saatavissa: https://faculty.ist.psu.edu/jjansen/academic/jansen_high_revenue_customers_2012.pdf

Bäckman Teemu. 2017. Post Director. Balansia Films.
Asiantuntijahaastattelu 21.2.2017.

KUVALUETTELO

(Kuvat ovat tekijöiden tuottamia)

Kuva 1: Wonderlust. 2015. Let's Get Out. [kuvakaappaus 17.4.2017]
Saatavissa osoitteesta: <https://vimeo.com/130206689>

LIITTEET

LIITE 1 TOIMEKSIANTOSOPIMUS

LAMK Lahden ammattikorkeakoulu
Lahti University of Applied Sciences

OPINNÄYTETYÖN TOIMEKSIANTOSOPIMUS (TKI opintopisteet)

TOIMEKSIANTAJA	
Toimeksiantaja	Suomen Valmentajat ry
Toimeksiantajan yhteyshenkilö	Sari Tuunainen
Lähiosoite	Radiokatu 20
Postinumero ja -toimipaikka	00240 HKI
Y-tunnus	1018229-0
Toimipisteen kotikunta	HKI
Puhelin	050 3282036
Sähköposti	Sari.tuunainen@suomenvalmentajat.fi
OPINNÄYTETYÖN TEKIJÄT	
Nimi/nimet ja tunnuksset/tunnukset	Milla Maatta 1302291
Ryhmätunnus/-tunnukset	MUL13
Koulutusala ja koulutus tai pääaine	Multimediatuotanto
Puhelin/puhelimet	040-5957703
Sähköposti/postit	milla.maatta@student.lamk.fi
OHJAAJA	
Ohjaava opettaja	Veli-Pekka Tuovi
Puhelin	050-5265978
Sähköposti	veli-pekka.tuovi@lamk.fi
Koulutusala	Mediasisällön suunnittelu
OPINNÄYTETYÖ	
Opinnäytetyön nimi	Valmentajalla on väli-kampanja animaatio
Opinnäytetyön tavoite	Informatiivinen animaatio valmentajan ja urheilijan suhteesta

SOPIMUS TOIMEKSIANNOSTA

- Työelämä maksaa opinnäytetyön tekemisestä opiskelijalle tai ammattikorkeakoululle
 Työelämän edustajat ohjaavat aktiivisesti opinnäytetyön tekemistä
 Työyhteisö hyödyntää tuloksia toiminnassaan
 Opinnäytetyöt ovat julkisia asiakirjoja;
salassa pidettävä materiaali poistetaan toimeksiantajan pyynnöstä ennen julkaisua
 Opiskelija toimittaa toimeksiantajalle erillisen raportin opinnäytetyöstä

Muut selvitykset opinnäytetyön kustannuksista, tekijänoikeuksista, aikataulusta ja muista erikseen sovitusta yksityiskohdista voidaan liittää tämän sopimuksen liitteeksi.

Liitteitä yhteensä ____ sivua.

- Toimeksiantajan tietoja ei saa tallentaa ammattikorkeakoulun yritysrekisteriin.

Tällä sopimuksella toimeksiantaja ja opiskelija sopivat, että opiskelija suorittaa opinnäytetyöksi määrättyyn tutkimuksen tai kehittämistyön toimeksiantajalle.

Toimeksiantaja sitoutuu antamaan opiskelijan käyttöön opinnäytetyön tekemiseen tarpeelliset tiedot ja antamaan tarvittavaa asiantuntijaohjausta.

ALLEKIRJOITUKSET

OPISKELIJA	Milla Määttä
Paikka ja päiväys	23.12.2017
Allekirjoitus ja nimenselvennys	Milla Määttä Milla Määttä
OPISKELIJA	
Paikka ja päiväys	1 20
Allekirjoitus ja nimenselvennys	
OHJAAJA	
Paikka ja päiväys	24.12.2017
Allekirjoitus ja nimenselvennys	Veikko Tjovi VEIKO-PEKKA TJOVI
TOIMEKSIANTAJA	
Paikka ja päiväys	23.12.2017
Allekirjoitus ja nimenselvennys	KD LL (Kristina Danstamén tj.)

Tätä sopimusta on tehty kaksi (2) samansisältöistä kappaletta, joista yksi toimitetaan ammattikorkeakoulun opintotoimistoon tilastointia ja arkistointia varten ja yksi jää toimeksiantajalle.

Kopio sopimuksesta toimitetaan ohjaavalle opettajalle ja jokaiselle opinnäytetyön tekijälle.
Sopimuksen kopioista vastaavat opinnäytetyön tekijä/tekijät.

Päivitetty 21.4.2015