

Magic Apocalypse

Lyhyt musiikkivideo animaatio

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Muotoiluinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Mediasisällön suunnittelu
Opinnäytetyö 2018

Minna Kantola

Lahden ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
KANTOLA, MINNA

Magic Apocalypse
Lyhyt musiikkivideo animaatio

23 sivua, joista
4 on liitesivua

Mediasisällön suunnittelu
Opinnäytetyö 2018

Tiivistelmä

Opinnäytetyökseni tein lyhyen animoidun musiikkivideon. Tavoitteenani oli toteuttaa työ itse alusta loppuun, hyödyntäen itse oppimiani, sekä ammattikorkeakoulussa opetettuja taitoja. Opinnäytetyön kirjallisessa osassa kerron työprosessistani, musiikkivideoanimaation eri toteutusvaiheista, sekä kohtaamistani ongelmista ja ratkaisuistani niihin.

Avainsanat: animaatio, musiikkivideo, musiikki, video

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Communication
KANTOLA, MINNA

Magic Apocalypse
Short music video animation

23 pages, from which
4 are appendices

Bachelor's Thesis in Media Content Design
Thesis 2018

Abstract

For my thesis, I made a short music video animation. My objective was to create the project on my own from start to finish, utilizing self-taught, as well as skills learned from University of Applied Sciences. In the written part of the thesis, I explain my work process, the music video animation's different implementation phases, and the problems I encountered and about my solutions to them.

Keywords: animation, music video, music, video

Sisällys

1. Johdanto	1
2. Suunnitelma	2
2.1 Musiikki	2
2.2 Käsikirjoitus ja moodboard	3
3. Rakenne ja Tahditus	6
3.1 Storyboard	6
3.1 Animate	8
4. Piirtäminen	9
4.1 Hahmot	9
4.2 Ympäristöt	11
5. Animointi ja sen vaiheet	14
6. Editointi	17
6.1 Jälkikäsittely	17
7. Arviointi	18
8. Lähteet	19
8.1 Kuvalähteet	19
9. Liitteet	20

1. Johdanto

Ennen kuin opinnäytetyön miettiminen oli ajankohtaista, olin jo päättänyt haluavani tuottaa itse tekemästani musiikista lyhyen animoidun musiikkivideon. Animoiminen, piirtäminen ja musiikin teko ovat aina kiinnostaneet minua. Halusin haastaa itseni tekemään oman musiikkivideo -tuotoksen kehittyäkseni animoimisessa, josta on varmasti apua tulevaisuudessa. Opinnäytetyössä keskityn animoimisen tahdikkuuteen, harmoniseen värimaailmaan, ja harkittuun suunnitteluun luodessani hahmoja ja ympäristöjä.

Opinnäytetyöni tavoitteena on toteuttaa huolella työstetty, luova ja kiinnostava musiikkivideo ihmisille jotka nauttivat musiikkivideoista ja animaatioista. Ympäristöä suunnitellessa otan inspiraatioita oikeista paikoista ja rakennuksista, kun taas hahmojen luonnissa käytän taiteellisempaa vapautta animoimisen helpottamiseksi.

Hyödynnän opinnäytetyössäni opiskeluaikana oppimiani taitoja, esimerkiksi kurssit joissa kävimme läpi dramaturgiaa, moodboardien, storyboardien ja tarinoiden rakentamista. Kurssit, joissa teimme lyhyitä animaatio-videoita, saimme opetusta After Effect:n käyttämisestä, johon yhdistin opinnäytetyöni lopulliset kuvat, animaatiot ja musiikin yhteen.

Toteuttaessani tätä animaatiota yksin, sain kokea monen animointi-osapuolen roolin: musiikin, tarinan, suunnittelijan, grafiikan ja editoijan roolin, tehden omat päätökset toteutukseen.

Liitteenä on kuvia animaation lopputuloksesta.

2. Suunnitelma

2.1 Musiikki

Olen harrastanut musiikin tekemistä Mac-tietokoneen Garageband:llä jo kolme vuotta. Olin päättänyt että tahdittaisin animaation musiikin tahdin mukaan, joten musiikin tekeminen oli projektin etusijalla.

Kappaleen nimeksi tuli ”Astral Mistake” (KUVA 1), jonka olin tehnyt aiemmin jo syyskuussa valmiiksi. Musiikkia tehdessä tavoitteenani olisi saada se kuulostamaan mahtipontiselta, dramaattiselta, mutta myös rauhoittavalta ja mystiseltä.

Vaikka idea, mitä animaatiossa tapahtuisi, oli vielä suunnitteluvaiheessa, olin tyytyväinen kappaleeseen. Kappaleen pituudeksi tuli 35 sekuntia, tosin tiesin että mitä pidemmän kappaleen tekisin, sitä enemmän minulla olisi animoimista.

Pelkäsinkin työskentelyajan loppuvan kesken, joten 35 sekuntia oli ihan riittävä. Animaatioon tulisi joka tapauksessa muutama sekunti lisää alkutekstejä ja lopputekstejä varten.



KUVA 1. Kuvakaappaus Astral Mistake -kappaleesta, jonka tein Garageband-ohjelmalla.

2. Suunnitelma

2.2 Käsikirjoitus ja moodboard

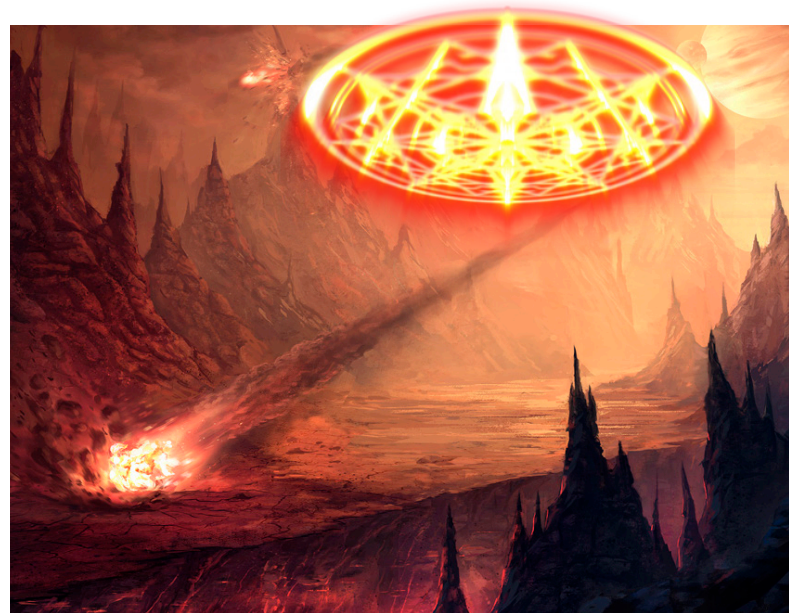
Musiikkia tehdessäni minulla oli jo idea mitä animaatiossa tapahtuisi. Moodboardin rakentaminen auttoi työn raakaluonnosteluissa ja auttoi myös miettimään tarkemmin visuaalista suuntausta, kasaten kokoon mitä työhön halusin mukaan (KUVAT 2).

Päätin että animaation tarina sijoittuu fantasia-maailmaan, missä taikuuden hallinta on karannut käsistä. Nämä taidot ovat melkein verrattavissa luonnon katastrofeihin, paitsi että näitä vastaan on vastatoimenpiteitä, kuten loitsut, jotka tekevät kilven tai kuplan kaupungin suojaksi.

Animaatio keskittyy pyöreään kaupunkiin, jota piinaa summonointi kuviot taivaalla. Näistä kuvioista sataa meteoriitteja maahan, tuhoten kaiken mihin meteoriitti osuukin. Kaupunkia ympäröi meteoriittien turmelema, aroinen maa ja horisontissa on koskemattomia vuoria, minne meteoriitit eivät ole syöksyneet.

Animaatiossa kaupungin asukkaat pääsevät todistamaan meteoriittisateen, ja kuinka kaupunki suojautuu siltä suojaavalla taivalla, mikä ilmenee kupuna kaupungin ympärillä. Videon lopussa näkyy kuinka kaupungista nousee valkoisia leijoja ilmaan symboloimaan kaupunkilaisten antautumista, siinä toivossa että he saisivat armoa meteoriittisateelta. Taustatarinaa suunnitellessa keksin lopputyön nimeksi ”Magic Apocalypse”.

Kaikkea tätä en voi selittää videossa sanoin ja tekstein, eikä minun oikeastaan tarvitsekaan, sillä voin jättää katsojan itse miettimään videon tapahtumia, sen tarinaa ja taustaa. Olen kuitenkin halunnut kirjoittaa lopputyöni kirjalliseen osioon syyt valintoihini, ja sen mikä on tapahtumien taustatarina.



KUVAT 2. Internetistä kokoamani moodboard, jota käytin tarinan raakaan visualisointiin.

Piirroksiksi tavoittelin alla olevien kuvien tyyliä, jossa olisi selkeyden, tilan ja värienkäytön harmonia. Vielä toistaiseksi en ollut lyönyt lukkoon mitään värejä valitsen, mutta iltahämärän mystinen liila (KUVA 3) ja

aamuhämärän pirteä oranssi (KUVA 4) olivat mielikuvassani kilpailevina teemaväreinä. Liila osoittautui houkuttelevammaksi, koska koin sen luovan mystisemmän ja taianomaisen tunnelman.



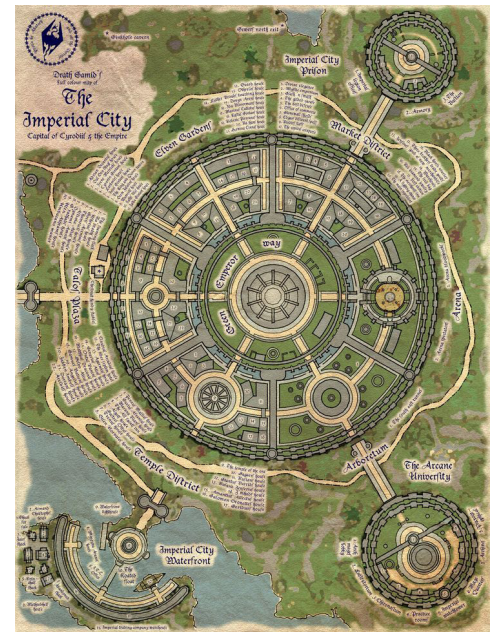
KUVA 3. Iltahämärä -tyyli.



KUVA 4. Aamuhämärä -tyyli.

Siitä huolimatta että fantasiamaailmaa suunnitella on vapaus tehdä hyvin epärealistisia rakennelmia ja kuningaskuntia, tahdoin silti tehdä uskottavan ja toimivan valtakunnan, joka osaa puolustautua hyökkäyksiltä - ei pelkästään taian, vaan myös arkkitehtuurin avulla (KUVAT 5).

Linnan inspiraationa minulla oli Dark Souls -pelin Lordran, sekä Elder Scrolls: Oblivionin Imperial kaupunki. Molempia linnakkeita ympäröi kaksi muuria: yksi on kaupungin-, ja toinen itse linnan ympärillä. Ulko-muurilta johtaa suoria siltoja linnan muurille, tehden matkan muurien välillä sotilaille helpommaksi puolustaa valtakuntaa mahdollisilta hyökkäyksiltä. Vaikka vihollinen pääsisi kiipeämään ulko-muurille ja sieltä sillalle, linnaa ympäröivältä muurilta voi ampua nuolia vihollisia vastaan.



Asumus-alueilla on vartiotorneja tasaisin välein, joissa velhot suojaavat valtakuntaa meteoriittien iskuilta suojaavalla taialla. Kaupungin talot ja kadut halusin pitää yksinkertaisina, joten inspiraationani oli Ranskan Pyreneillä olevat asumukset, sekä Englannin Gold Hill Shaftesburyn talot.



KUVAT 5. Kaupungin moodboard -kuvat.

3. Rakenne ja tahditus

3.1 Storyboard

Storyboardin (KUVAT 6) rakentaminen auttoi kuvittamaan mitä animaatiossa tapahtuisi, mikä olisi asetelma, kuinka monessa kohdassa tulisin hyödyntämään samaa taustakuvaa ja missä kohdissa tulisi olemaan tarvittaessa hahmon liikettä.

Alun perin arkoituksenani oli piirtää storyboard mahdollisimman yksinkertaisesti, ja itse virallinen työ siistittynä, mutta innostuin parantelemaan ja huolittelemaan storyboardin piirroksia.

Suunnittelin että animaatio seuraisi yhtä paikallista asukasta, sekä hänen reaktiota meteoriitti-sateeseen.



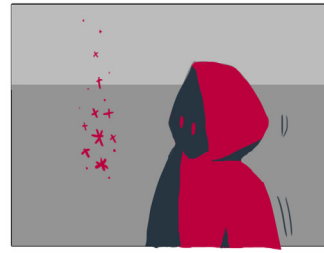
Scene Start: 1. Duration:

Kuva kaukana olevasta kaupungista keskellä aroa aluetta. Kuva zoomaa sitä kohti, ja häilyttyä seuraavaan kuvaan.



Scene Start: 2. Duration:

Myosotis (henkilö jota seurataan videossa) kävelee kaupungin kadulla.



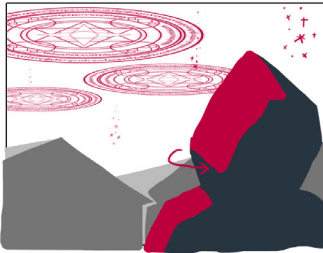
Scene Start: 3.1 Duration:

Ilmassa tippuu kimallusta, ja näky saa Myosotiksen pysähtymään.



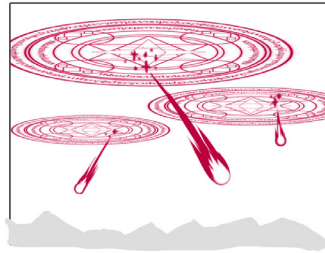
Scene Start: 3.2 Duration:

Hän katsoo ylös nähdäkseen mistä kimallus tuli.



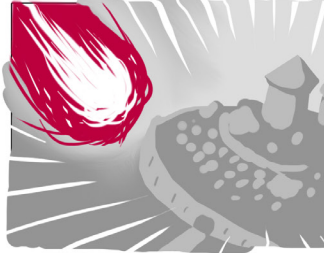
Scene Start: 4. Duration:

Taivaalta tippuu lisää kimallusta ympäriinsä, ja Myosotis suuntaa katseensa taivaalle pilviin, missä alkaa hahmottua koristeellisia valokehjä, kuin kryptisiä summonointi-kuvioita.



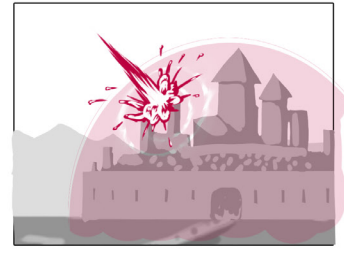
Scene Start: 5. Duration:

Kuvioita alkaa tulla ison lohkearen kokoisia palavia meteoreja -



Scene Start: 6. Duration:

- jotka syöksyy kohti kaupunkia.



Scene Start: 7. Duration:

Ennen kuin ne ehtivät vahingoittaa mitään tai ketään, meteorit iskeytyvätkin läpinäkyvään kuplaan joka ilmestyy näkyväksi törmäyksen seurauksena.



Scene Start: 8.1 Duration:

Myosotis on hiukan kyyryssä pelokkaana kätet suojaamassa päätänsä. Kuvatarkennus hahmossa.



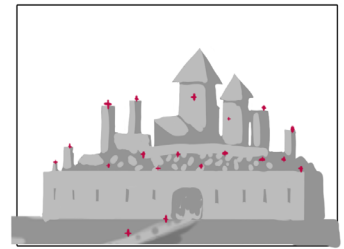
Scene Start: 8.2 Duration:

Myosotis huomaa valoa vartiointi tornissa, ja kääntyy katsomaan sitä. Kuvatarkennus taustassa.



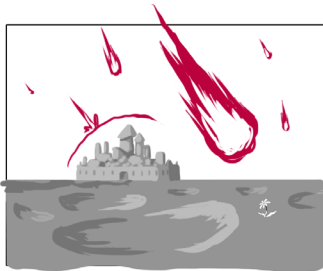
Scene Start: 9. Duration:

Vartiointi tornissa on velho uniformissa, ja pitää koholla sauvaa josta loistaa valo kirkkaana.



Scene Start: 10. Duration:

Näkyi että ympäri kaupunkia on vartiointi torneja, joissa on myös velhoja sauvoineen.



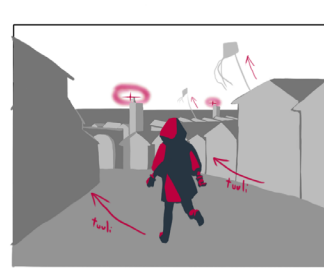
Scene Start: 11. Duration:

Näkyi maisema kauempaa kun kaupunki on suojaassa kuplan sisällä, kun meteoreja sataa taivaalta ympäri maata.



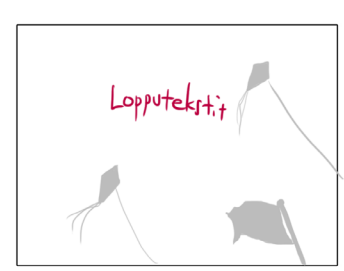
Scene Start: 12.1 Duration:

Kun alkaa tuulla, Myosotiksen vaatteet ryhtyy lepattamaan, ja Myosotis hijalleen rentoutuu, laskien kätet sivuille.



Scene Start: 12.2 Duration:

Hän kääntyy arkana pois päin jatkaakseen matkaansa. Kaupungissa alkaa nousta ilmaan valkoisia leijoja.



Scene Start: 13. Duration:

Musiikki on päätynyt, ja kuuluu tuulen huminaa lopputekstien kanssa näyttäen leijojen lentämistä taustalla ja valkoisen lipun liehumista lipputangolla.

3. Rakenne ja tahditus

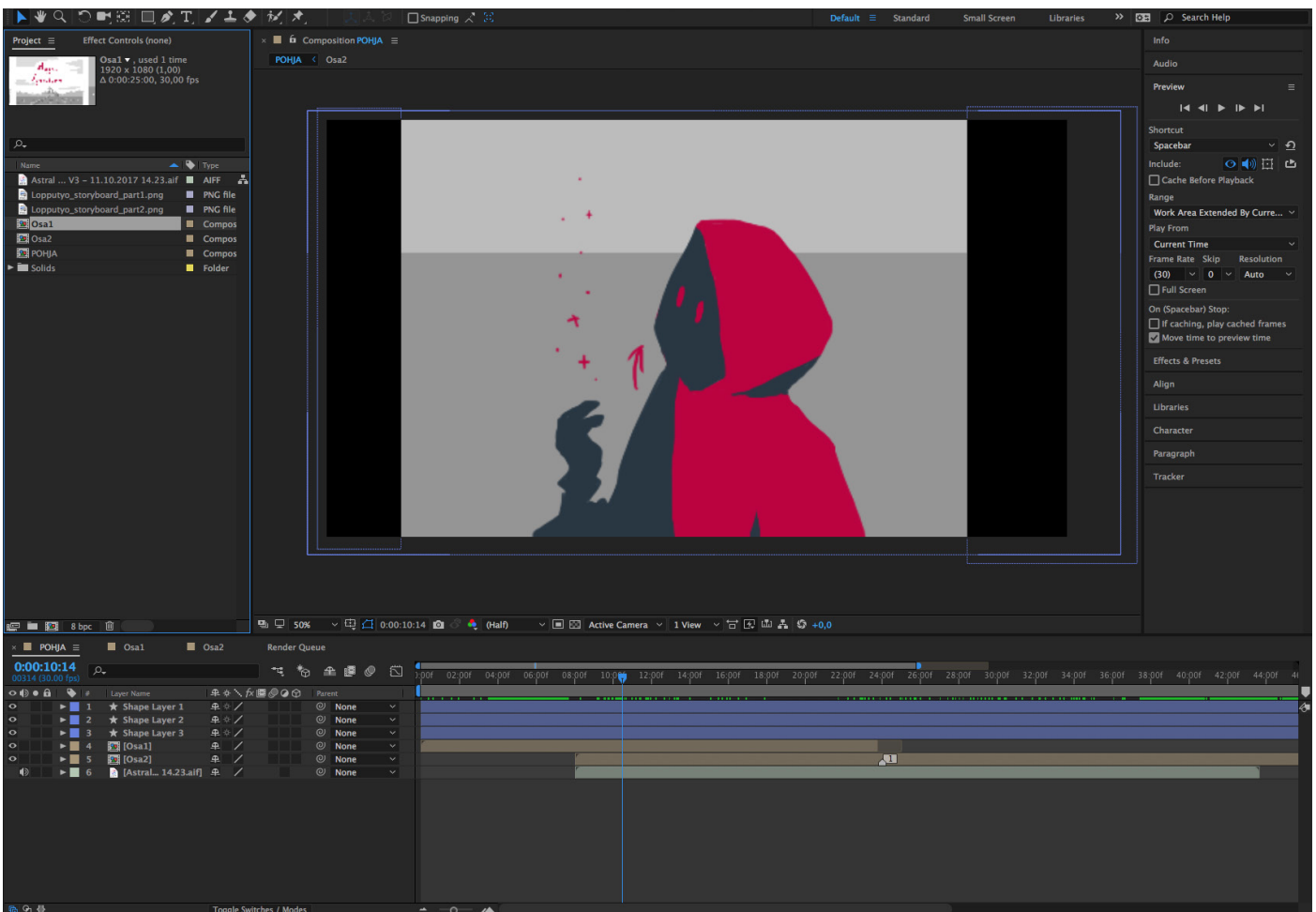
3.1 Animatic

Ryhdyin yhdistämään musiikin ja storyboarding kuvat Adobe After Effects -ohjelmassa, tahdittaakseni tapahtumat musiikin kanssa. Animaticin avulla sain selville kuinka kauan mikäkin maisema ja kuva on näkyvissä.

Storyboardissa oli monta kuvaa, joten animaticissa tapahtumat vaihtuivat hiukan liian nopeasti musiikin mukana. Väliseminaarissa sain palautetta tehdä siihen tilannetta rauhoittava tauko, kun

meteoriitti iskeytyy kaupunkia ympäröivään kuplaan. Tämä ”hengähdystauko” auttaisi katsojaa miettimään, mitä kaikkea tapahtui alun ja tauon välissä, kunnes tilanne taas jatkuisi.

Muokkasin myös kappaleen väliin tauon, ja niin kappale pitkittyi 40:ksi sekunniksi.



KUVA 7. Animatic After Effects:ssä.

4. Piirtäminen

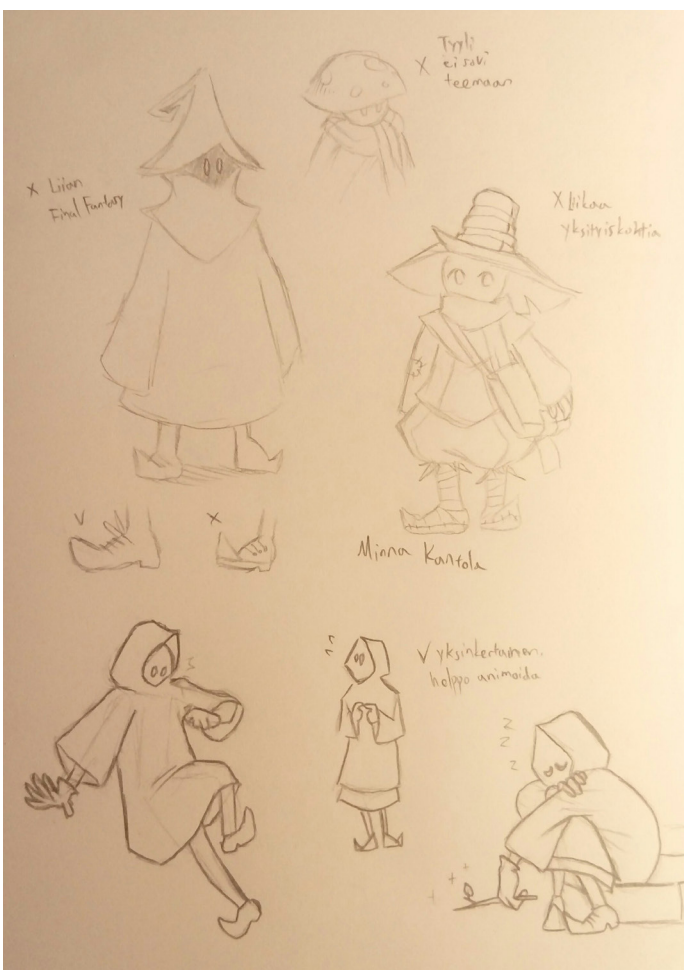
4.1 Hahmot

Vaikka animaticissa olinkin jo hahmotellut hupullisen hahmon, halusin mieltä tarkemmin millaisen lopputuloksen piirtäisin. Kaupunkilainen oli alkuun pieni velho (KUVAT 8), jolla oli paljon yksityiskohtia. Hahmoja suunnitellessa olin tullut kuitenkin päätökseen käyttää pelkistettyä ulkomuotoa ilman ääri viivoja, sillä jos jouduin piirtämään tai animoimaan hahmoja enemmän, ylimääräiset pienet yksityiskohdat hidastaisivat työskentelyä.

Luonnostelin muutaman vaihtoehdon, joista päädyin valitsemaan hupullisen hahmon, koska kaupunkilainen ei kuitenkaan tee taikuutta animaatioissa, joten velhomaisessa ulkonäkö ei ollut minusta tarpeellinen. Iso takki ja nappisilmät tekevät hahmosta ystävällisen ja sympaattisen.

Koska kaupunkilainen oli hyvin pelkistetty, oli minusta loogista jättää liiat yksityiskohdat pois myös vartijasta. Sen sijaan että olisin tehnyt vartijamaageista velhomaisia, halusin tehdä niistä enemmän ritarin näköisiä, pukien niille haarniskan ja kypärän ylle. Miekka ja kilpi oli myös vaihtoehtoina, mutta päätin, että taikasauva antaisi katsojalle selvän merkin, että suojelijalla olisi taikavoimia.

Meteoriitin suunnittelu oli helppoa ja maahan iskeytymiseen minulla oli selkeä idea, mutta päätin joka tapauksessa luonnostella ne paperille.



KUVAT 8: Luonnokset kaupunkilaisesta, vartijasta, ja meteoriitista.



KUVAT 9: Konsepti-piirroksia animaation hahmoista.

4. Piirtäminen

4.2 Ympäristöt

Olin päättänyt että värimaailma olisi pääväreiltään sininen, liila ja vaaleanpunainen iltahämärän mukaisesti. Koen tämän väriyhdistelmän olevan riittävän mystinen fantasia-maailmaan. En halunnut ääriviivoja, sillä jos minun tarvitsi käyttää samaa kuvaa sekä läheltä että kaukaa, ääriviivojen paksuus ei pysyisi samana.

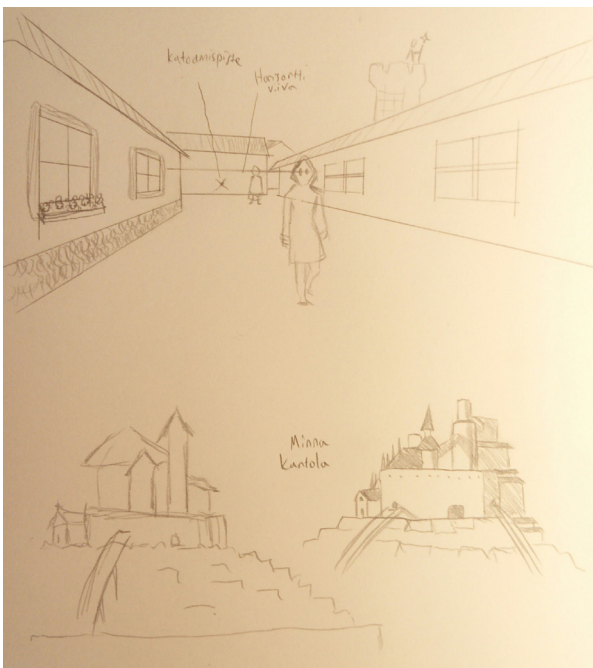
Olin suunnitellut värien toimivan yhdessä harmonisesti, mutta ennen kaikkea halusin katsojan katseen keskittyvän olennaisiin asioihin: taivaaseen, hahmoihin ja taikuuteen. Niiden piti erottua parhaiten muusta ympäristöstä.

Taistelin värimaailman päättämisen kanssa hiukan liian kauan, kun minun olisi pitänyt lyödä se lukkoon jo vähintäänkin moodboardin aikaan. Keskityin ensin kaupunkilais-hahmon kävely animaation luonnosteluun, sen jälkeen kokeilin eri värien toimivuutta yhdessä.

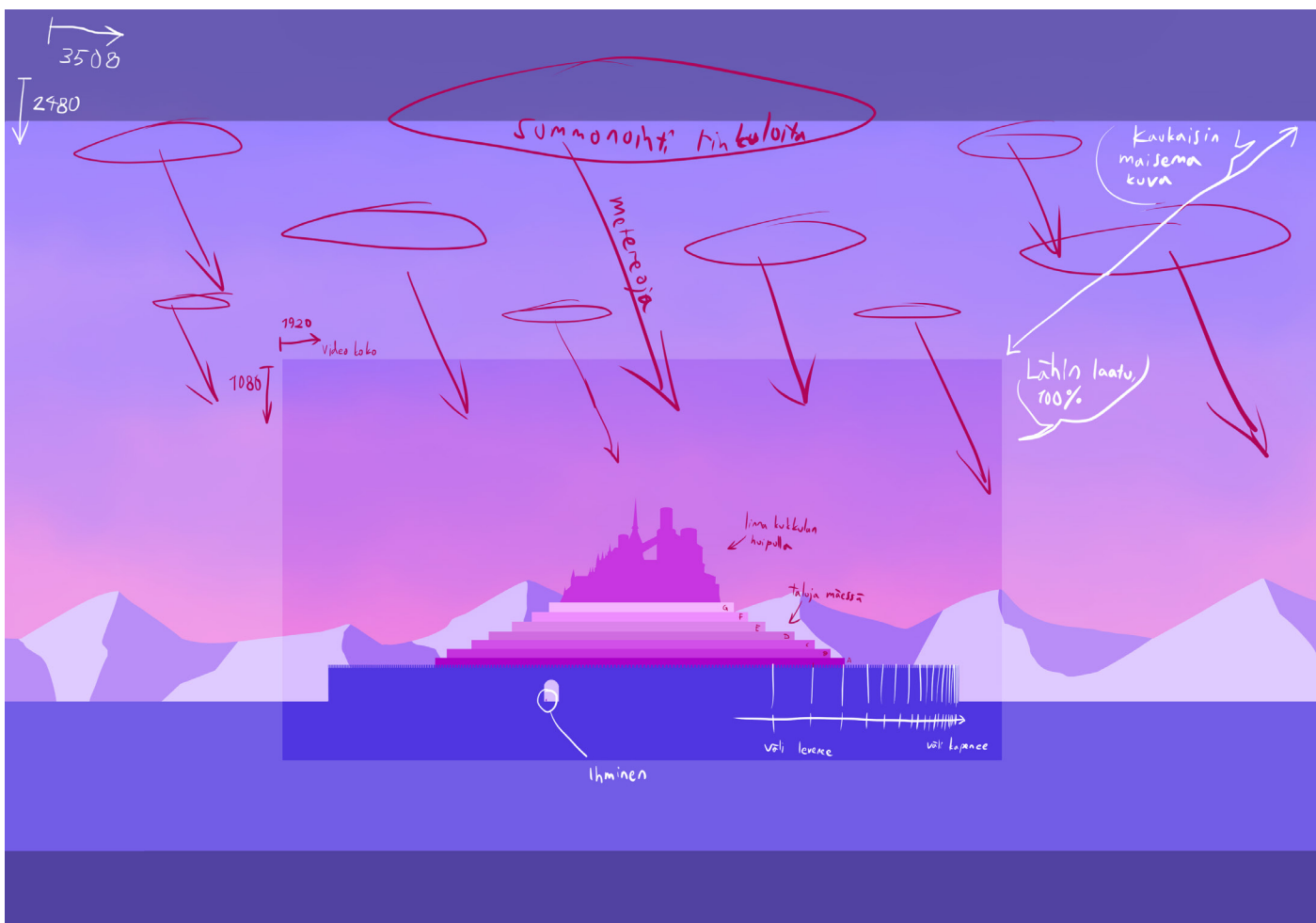
Myöhemmin, kun minua neuvottiin piirtämään yleiskuva, sain idean tehdä ympäristön harmaa-sävyissä - vain taivas, hahmot ja taikuus olisi väreissä. Tämä

auttaisi katsojaa kiinnittämään huomion olennaisiin asioihin. Taivas värjäytyisi punaiseksi meteoriitti-saateen alkaessa, luoden taikuuden tekemää uhkaavaa tunnelmaa. Tämä sopii myös tarinallisesti animaatioon: joissakin fantasia-maailmoissa aether, eli eetteri on taikuuden lähde, mikä selittäisi miksi taivaassa on väriä. Myös maageilla ja velhoilla on itsessään taikuutta, joten hekin ovat väritettyjä.

Väliseminäärissä sain palautetta tehdä hyökkäävät ja puolustavat taiat eri värisiksi ja -näköisiksi, että ne erottaisi toisistaan. Agressiivinen taikuus, joka piinaa kaupunkia, on väriltään magenta ja kuviot taivalla, joista sataa meteoriitteja, olisivat teräväkulmaisia. Suojaavan taian päätin värittää turkoosina ja sen taian kuviot olisivat -vastakohtaisesti aggressiiviseen taikaan- pyöreitä.

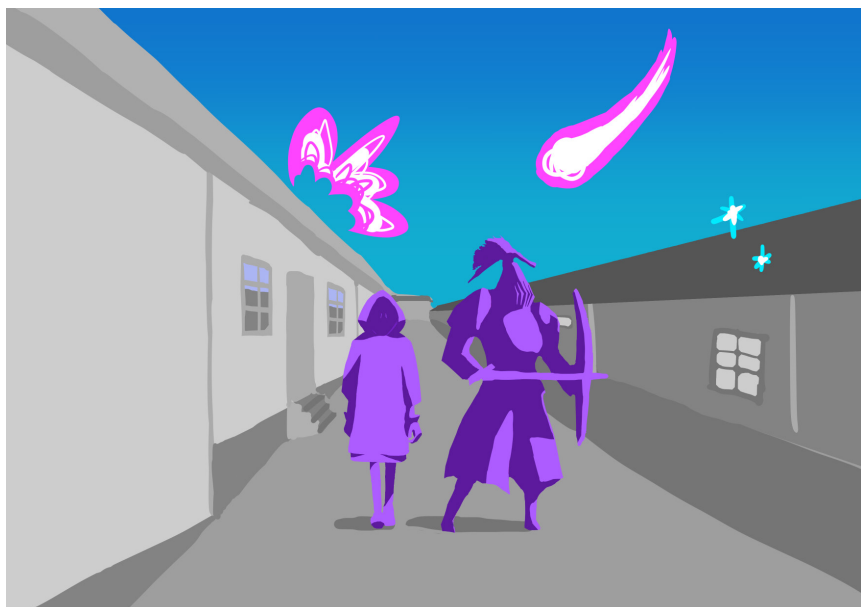


KUVAT 10: Luonnokset ja väritetty katukuva kaupungista.



KUVAT 11: Luonnoksia kaupungista.

Kokeilin värien yhteensopivuutta saadakseni ympäristön, taikuuden ja hahmojen toimimaan harmonisesti, ilman että värit pistäisivät liikaa silmään. Ensimmäisessä kuvassa on animaation lähtökohta, kunnes taivas uhkaavasti punertuu ja voimakkaan kirkkaasti väritetyt meteoriitit alkavat sataa taivaalta. Taivas muuttaa taas väriä, kun vartijat taikovat sinertävän suojakuplan kaupungin ylle.



KUVAT 12: Kokeiluja värien yhteensopivuudesta.

5. Animointi ja sen vaiheet

Visuaalisessa suunnittelussa käytin paljon aikaa ja tulin siihen tulokseen, että asukkaan kävely ja meteoriitin putoaminen olivat ainoat mitkä minä animoisoin käsin piirtäen.

Käytin Clip Studio Paint -piirros-ohjelmaa, joka on erikoistunut käsinpiirrettyjen animaatioiden tekemiseen.

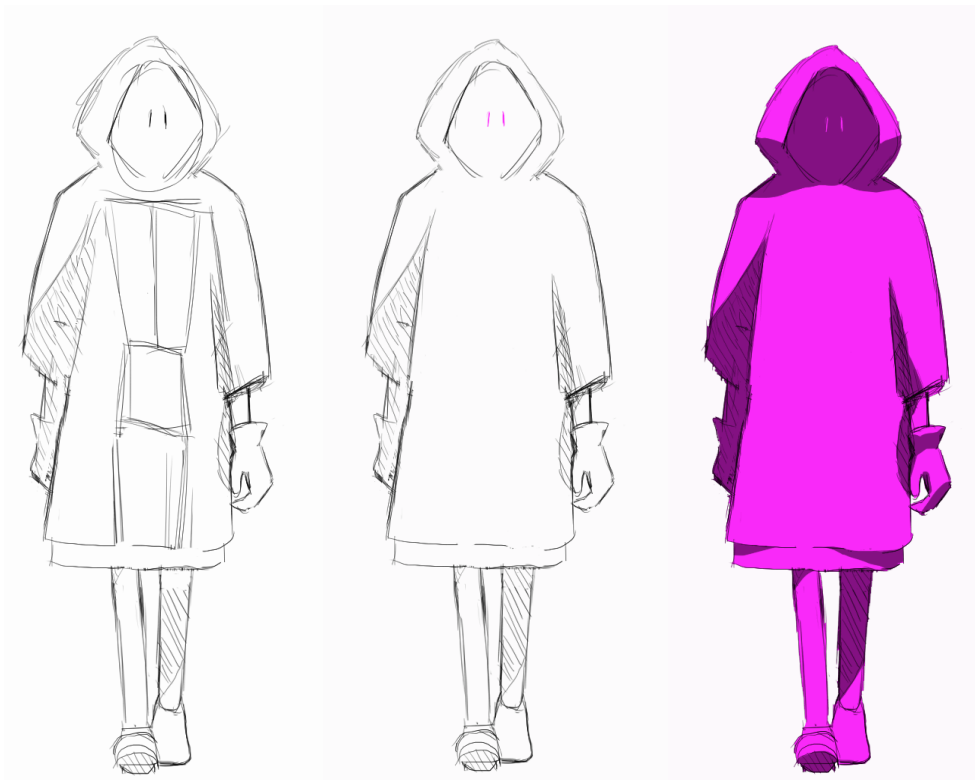
Piirsin asukkaalle ensin suttuisen tikku-ukkon vartalon, ja luonnostelin asukkaan ulkomuodon. Kävelyn animaatioon tein neljä kuvaa, joista jokaisesta tein peilikuvaversioiden kanssa piti ottaa huomioon varjo, sillä valo tulee hahmon vasemmalta puolelta. Luonnosteluvaiheessa sain tarkistettua ja muokattua asukkaan liikkeitä näyttämään luonnolliselta. Jotta asukkaan huppu ja helmat eivät vaikuta

tanakalta, piirsin ne heilumaan painovoiman ja liikkeen mukaisesti sen kävellessä.

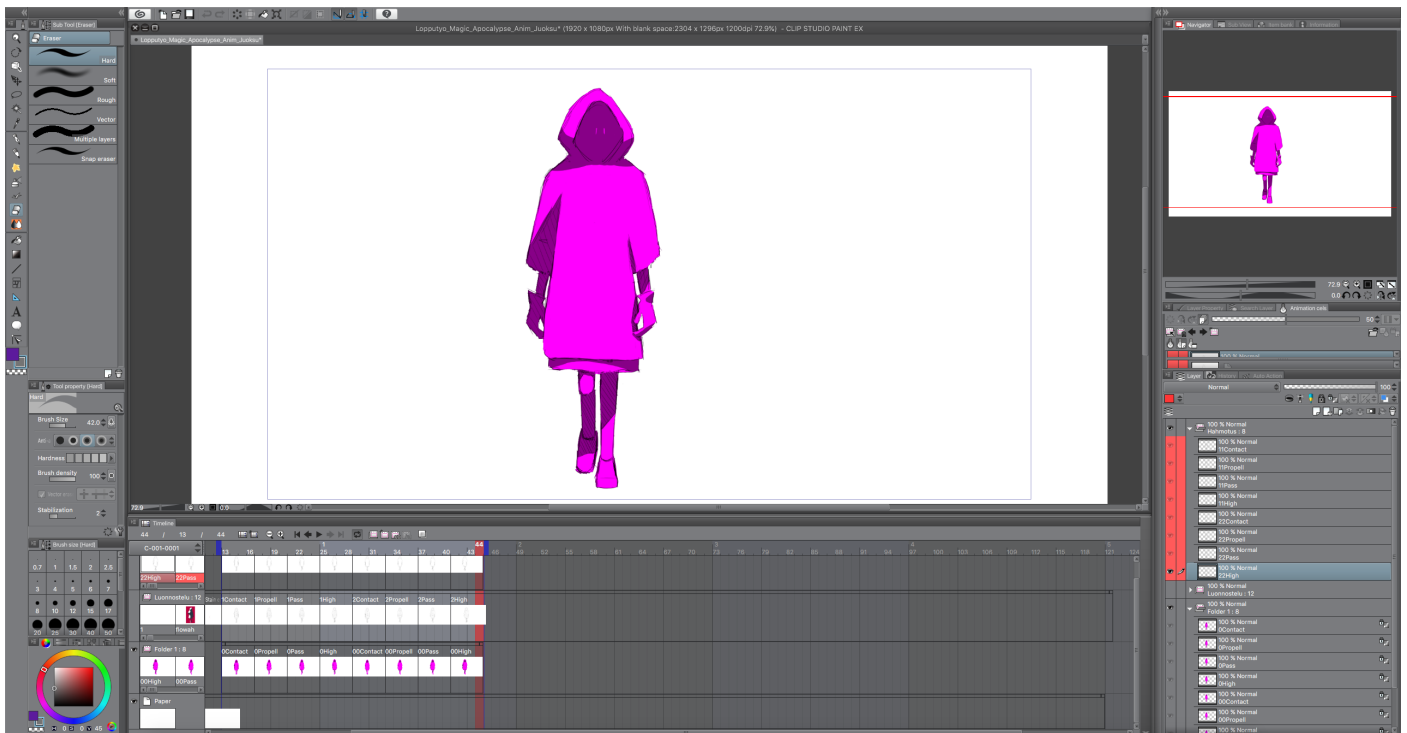
Clip Studio Paint -ohjelmalla on Onion skin -asetus, jonka avulla näen edellisen tai seuraavan piirtämäni kuvan. Se auttoi piirtämään liikkeitä sulavammaksi.

Luonnostelun jälkeen siistin ääriviivat, väritin pohjaväriin ja varjot. Lopputulokseksi jätiin jäljelle vain väritetyn version ilman ääriviivoja.

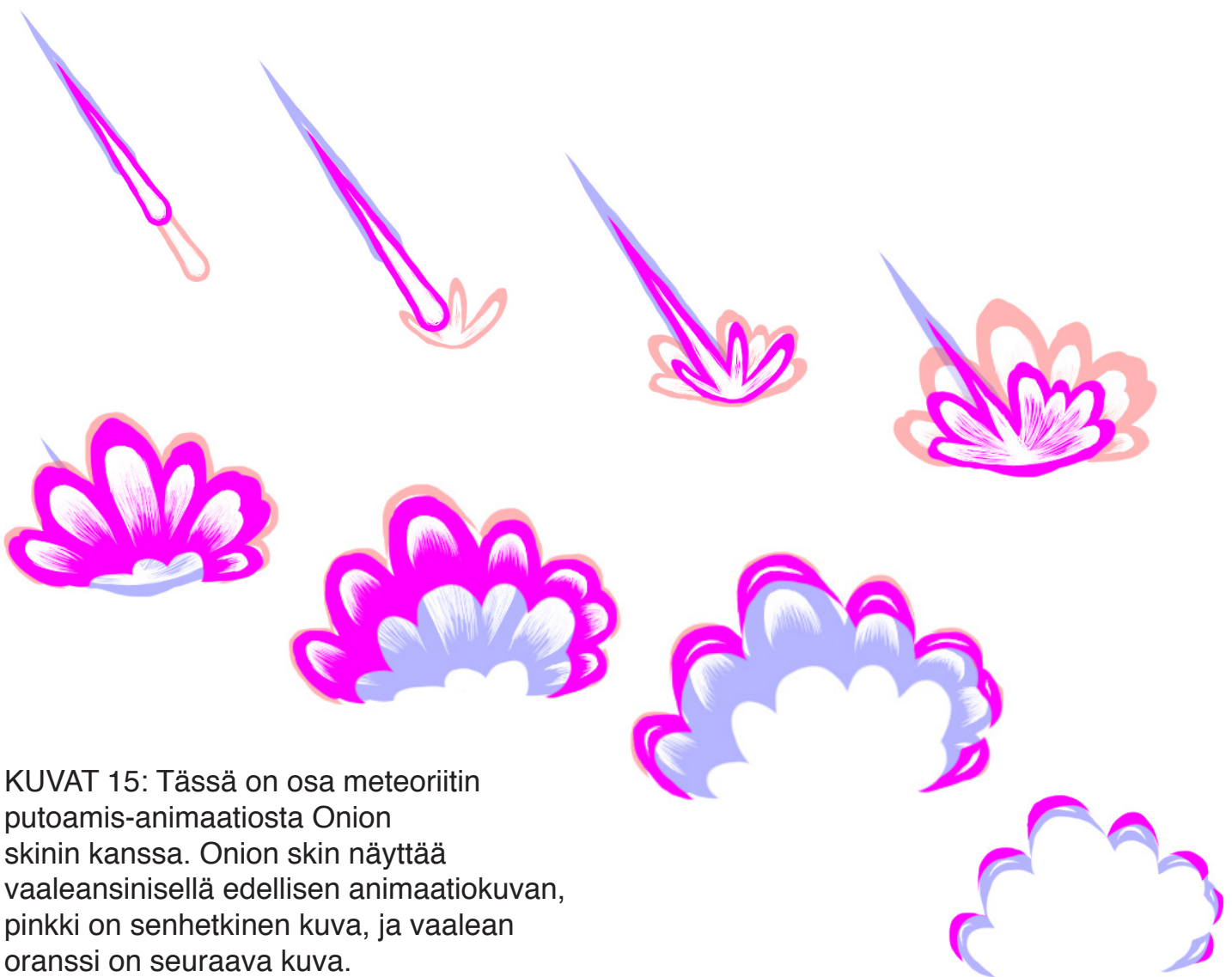
Meteoriittia animoidessa minun ei tarvinnut piirtää luonnoksia, sillä sen piirtäminen oli helppoa apuviivojen avulla.



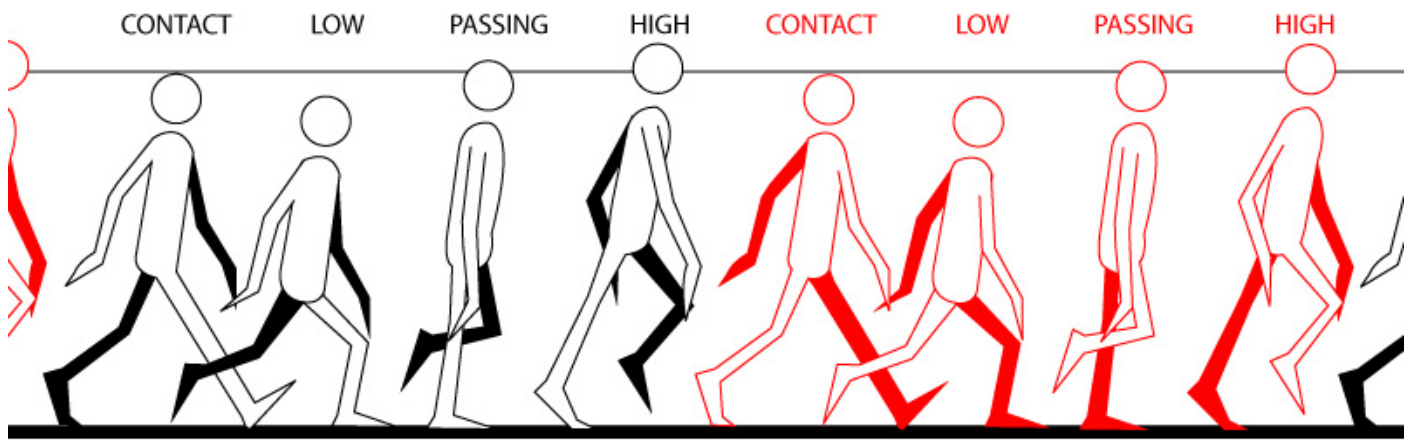
KUVAT 13: Animaatioprosessin vaiheet: Luonnostelu, siistiminen, värittäminen, ja lopputulos.



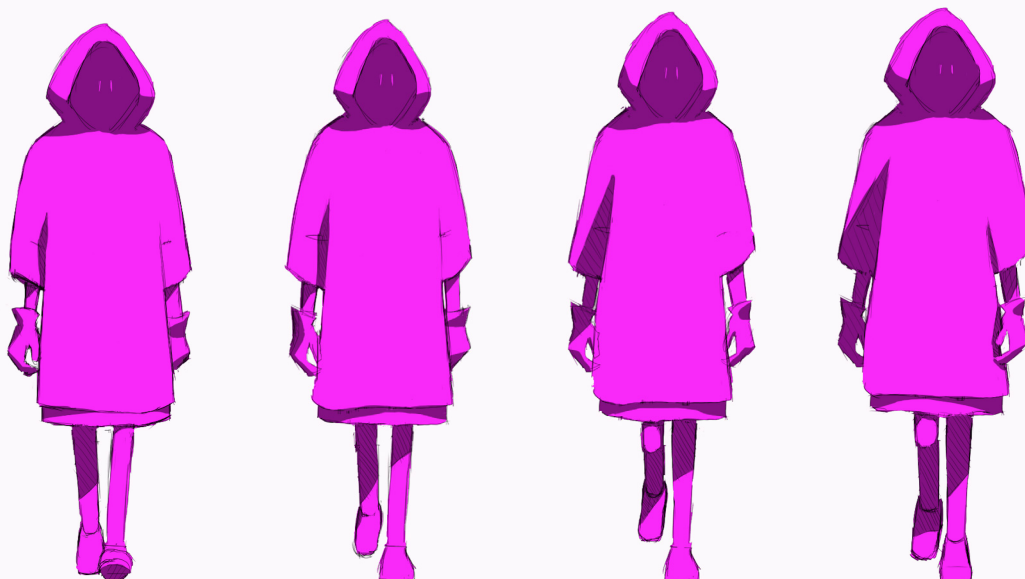
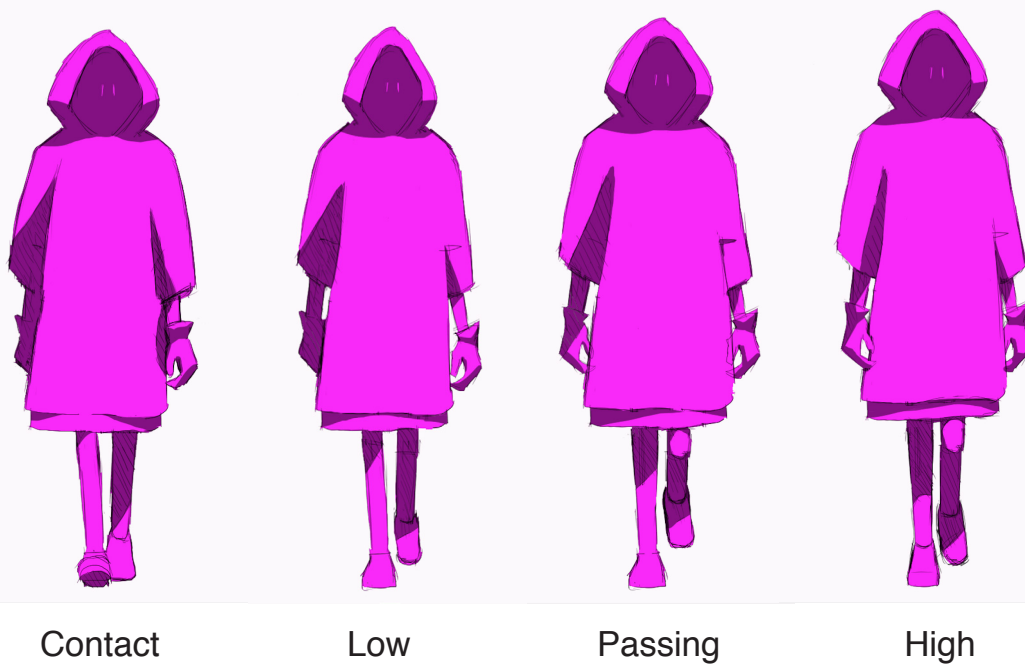
KUVA 14: Käsin piirrettyä animointia Clip Studio Paint -ohjelmassa.



KUVAT 15: Tässä on osa meteoriitin putoamis-animaatiosta Onion skinin kanssa. Onion skin näyttää vaaleansinisellä edellisen animaatiokuvan, pinkki on senhetkinen kuva, ja vaalean oranssi on seuraava kuva.



KUVA 16: Animointi ohje kävelyyn.



KUVAT 17: Kaupunkilaisen kävely.

4. Editointi

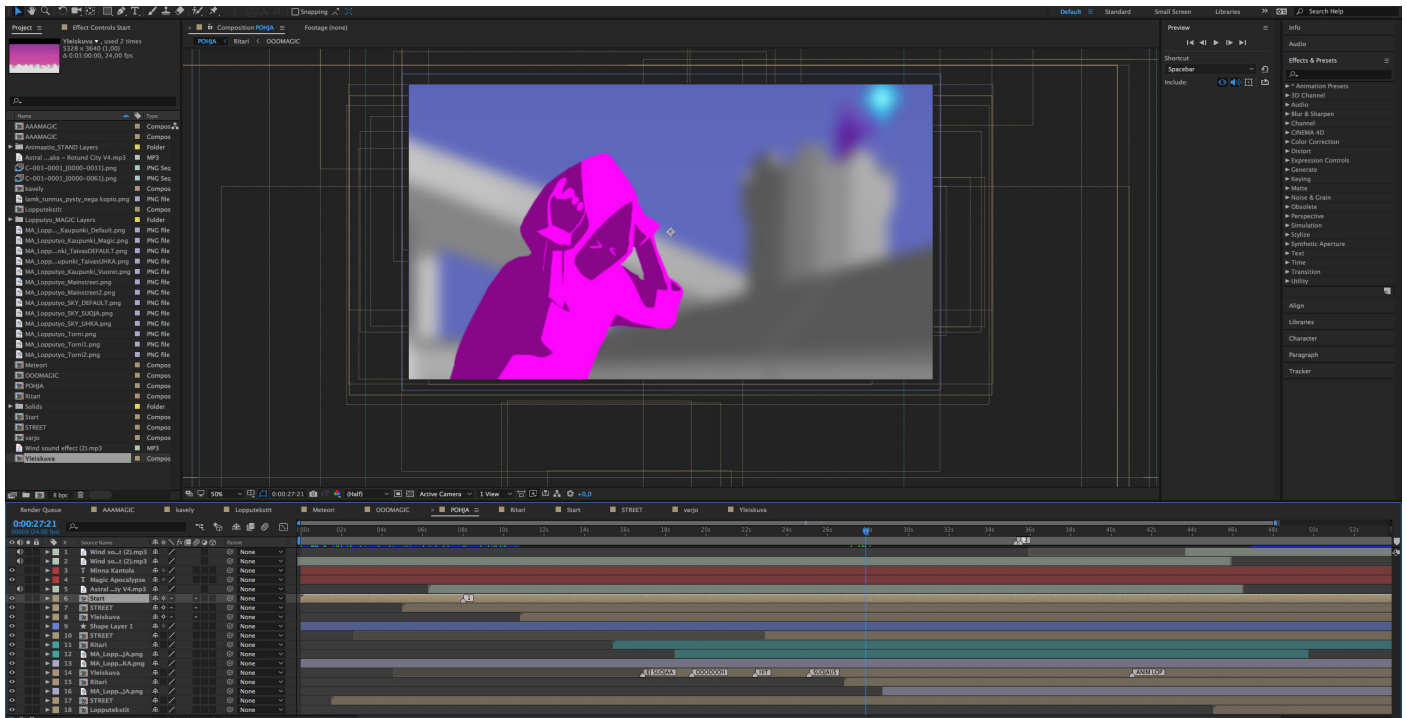
6.1 Jälkikäsittely

Editointivaiheessa minulla oli kaikki materiaali valmiina, joten ryhdyin yhdistämään kuvat ja musiikin, sekä lisäämään erikois-efektejä.

Kuten olin arvellutkin, työskentelyaika alkoi käydä vähiin ja jouduin pelkistämään asioita lopputulosta varten. Esimerkiksi, alkuperäisenä suunnitelmana oli seurata paikallista asukasta, mutta päätin jättää sen idean pois, että animaation vauhti rauhoittuisi kuvien vaihtuessa. Jätin pois myös leijojen lentämisen, sekä animaation siitä kun tuuli pistäisi hahmon vaatteet lepattamaan, kun suojakilpi katoaa kaupungin yltä. Olin hiukan pettynyt näiden pois jättämisestä, mutta mielummin halusin

työn valmiiksi, kuin että lopputulos olisi keskeneräinen.

En halunnut pisteääniä animaatioon, kuten esimerkiksi askelia tai meteoriitin isku-ääniä, koska omasta mielestäni niitä se ei kaivannut. Lisäsin kuitenkin tuulen huminan rikkoakseni hiljaisuuden alku- ja loppukohdista, joissa ei ollut musiikkia.



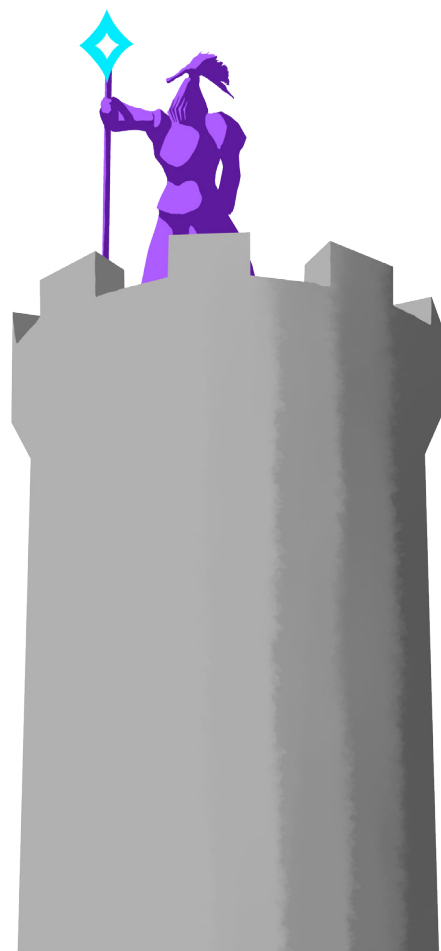
KUVA 18: Animaation viimeistelyä After Effects:ssä.

7. Arviointi

Vaikka lopputulos poikkesikin alkuperäisestä suunnitelmasta, olen loppujen lopuksi tyytyväinen että tein työn kunnialla loppuun.

En ollut ennen tehnyt käsinpiirrettyä animaatiota ja vaikka uusien asioiden tekeminen ja kokeileminen lopputyöhön olikin melko uskaliaista, olen erittäin tyytyväinen siihen, miltä animaatiot näyttävät liikkeessä. Jatkossa jos teen lisää käsinpiirrettyä animaatiota, tiedän paljon paremmin mitä tehdä. Opin myös pelkistämään asioita, ja aikatauluttamaan työskentelyäni paremmin. Olisin kyllä voinut lähettää lopputyön etenemisestä enemmän aineistoa opettajille, sitä mukaan kun sitä tein.

Saavutin tavoitteeni tehdä animaation alusta loppuun itse, musiikkia ja suunnittelua myöten. Kaiken kaikkiaan animoiminen on minusta hienoa. Sain tästä hyvää kokemusta, jota tarvitsen, kun teen animaatioita tai vastaavia työprosesseja tulevaisuudessa.



8. Lähteet

8.1 Kuvalähteet

Sivu 3:

PCOrbanes. 2008. BoardGameGeek. [Viitattu 18.10.2018]

Saatavissa: <https://boardgamegeek.com/image/295534/vineta>

Immortal Eyes Games. 2015. OpenGameArt. [Viitattu 18.10.2018]

Saatavissa: <https://opengameart.org/content/transparent-bubble>

Bandai Namco Entertainment. 2016. Tales of Link Wikia. [Viitattu 18.10.2018]

Saatavissa: [http://tales-of-link.wikia.com/wiki/File:Guardian_Summon_Circle_\(Rare\).png](http://tales-of-link.wikia.com/wiki/File:Guardian_Summon_Circle_(Rare).png)

Jcbarquet. 2011. DeviantArt. [Viitattu 18.10.2018]

Saatavissa: <https://www.deviantart.com/jcbarquet/art/Cataclysm-271209991>

Sivu 5:

SamOfSuthSax. 2010. DeviantArt. [Viitattu 18.10.2018]

Saatavissa: <https://www.deviantart.com/samofsuthsax/art/T-E-S-IV-Imperial-City-183199185>

From Software. 2011. Neoseeker. [Viitattu 18.10.2018]

Saatavissa: <http://www.neoseeker.com/news/17380-dark-souls-prologue-series-concludes-with-fourth-installment/>

Bethesda. 2006. Unilad. [Viitattu 18.10.2018]

Saatavissa: <https://www.unilad.co.uk/gaming/bethesda-humble-sale-hits-host-of-games-discounted/>

Madetobeunique. 2014. DeviantArt. [Viitattu 18.10.2018]

Saatavissa: <https://www.deviantart.com/madetobeunique/art/Castle-Stock-Parts-3-single-tower-side-view-watch-485085416>

MATTES Rene. 2010. Alamy. [Viitattu 18.10.2018]

Saatavissa: <https://www.alamy.com/stock-photo-france-pyrenees-orientales-eus-labelled-les-plus-beaux-villages-de-48743963.html>

Skez. 2004. Wikipedia. [Viitattu 18.10.2018]

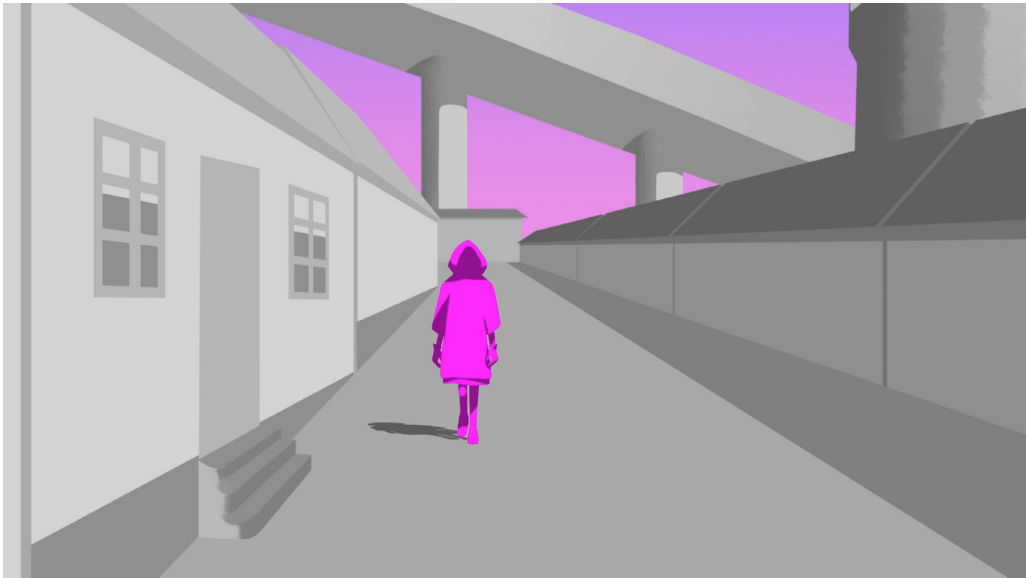
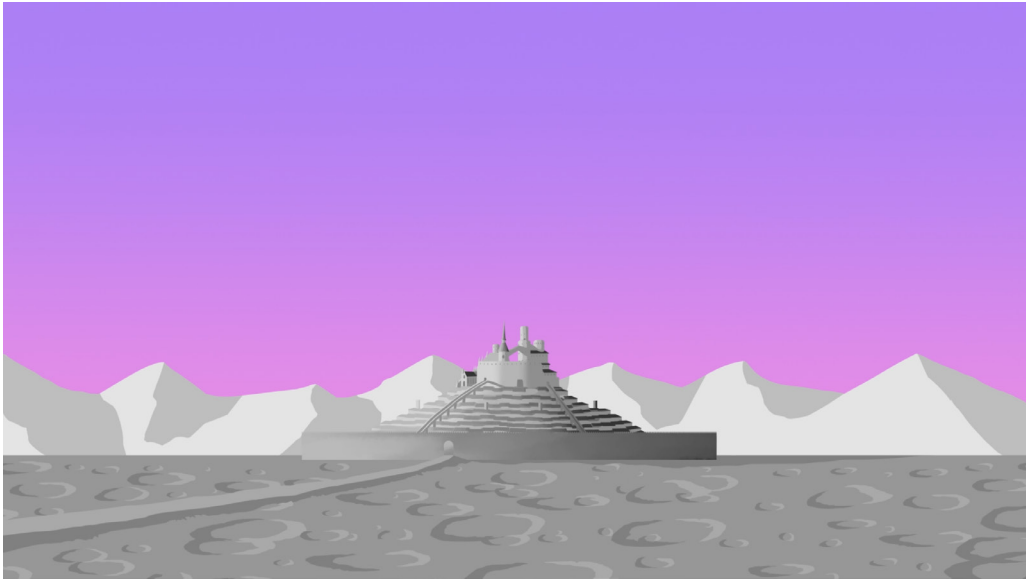
Saatavissa: https://en.wikipedia.org/wiki/Gold_Hill,_Shaftesbury#/media/File:Gold_Hill,_Shaftesbury,_Dorset,_England.JPG

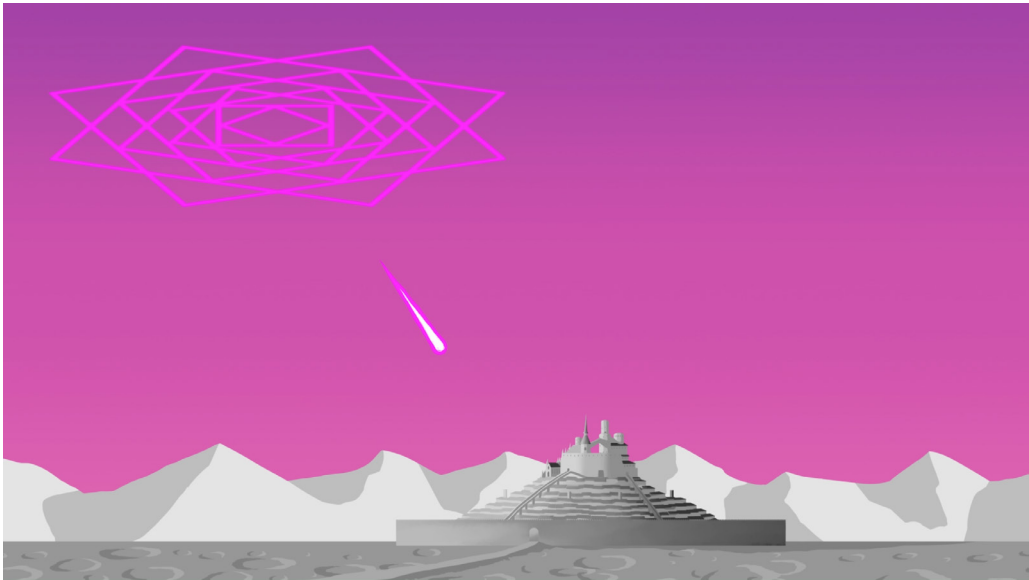
Sivu 16:

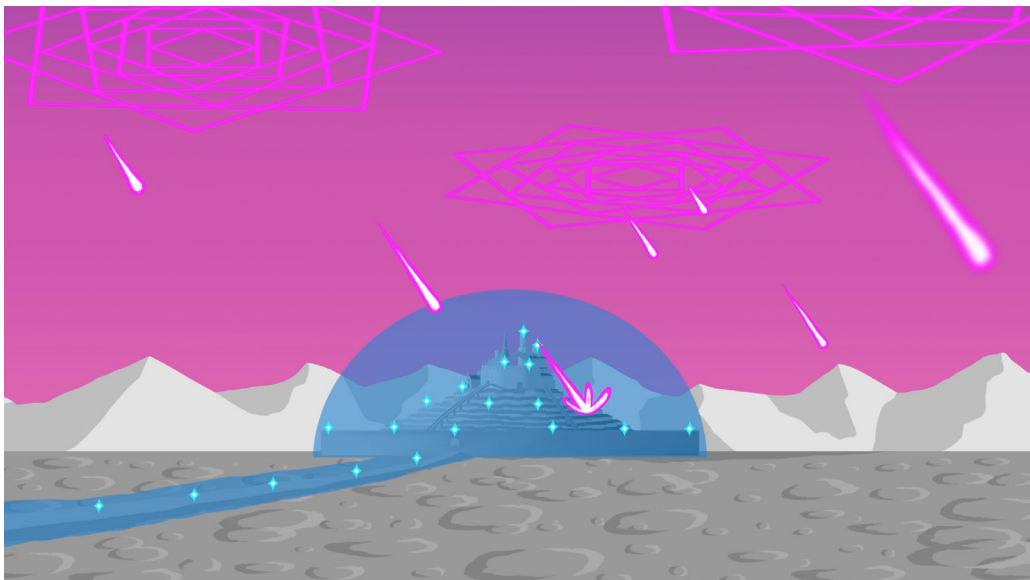
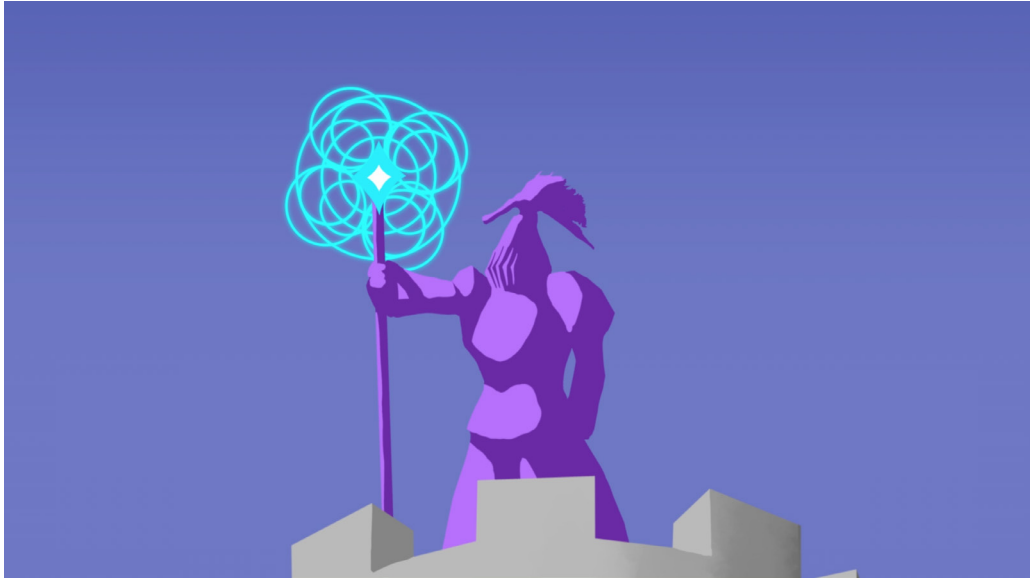
Kevin. 2011. Kevin3dva.blogspot. [Viitattu 18.10.2018]

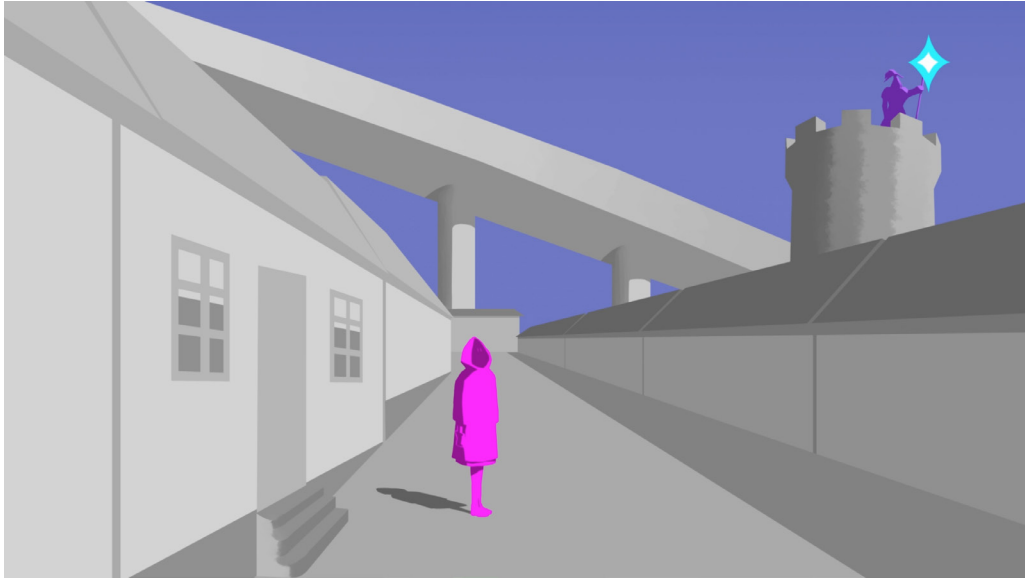
Saatavissa: <http://kevin3dva.blogspot.com/2011/12/blogpost-10-final-project-part-1-walk.html>

9. Liitteet









Story,
Animation,
Music
by
Minna Kantola

LAMK 2018

Lahden ammattikorkeakoulu
Lahti University of Applied Sciences