




IDIBIDOGS
PLAYFUL







Dibidogs: Playful Youtube
LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
MUOTOILUINSTITUUTTI
Viestinnän koulutusohjelma
Multimediatuotanto
Opinnäytetyö
Juho Jousmäki
Kevät 2009



Dibidogs: Playful Youtube
Youtube viraalimarkkinointi
LAMK Muotoiluinstituutti
Multimediatuotanto
Juho Jousmäki
Kevät 2009
37 sivua

Asiasanat:
Animaatio (YSA)
Internet (YSA)
Digitaaliset pelit (YSA)
Luovuuskasvatus (YSA)

Youtube
Youtube -peli
Vuorovaikutteisuus
2.5D
Maya



Tiivistelmä

Tämä opinnäytetyö on Futurecode Oy:n kanssa yhteistyössä tuotettu viraalimarkkinointiprojekti, joka liittyy Dibidogs-animaatiosarjaan. Projektin tuotannollinen vastuu oli kaikilta osin minulla.

Dibidogs-animaatiosarja on kansainvälisellä yhteistyöllä toteutettu kokonaisuus, josta poikkeavan tekee sen suunnitteluvaiheessa käytetty lasten luovuusprojekti, jossa eri maiden lapset suunnittelivat sarjan hahmot, pääjuonen ja maailman.

Lopullinen tuote eli viraalimarkkinointitarkoituksiin käytettävän internetpelin tein Alias Maya 3D -ohjelmalla ja lopputyöstön videoihin tein After Effects ohjelmalla. Pelin julkaisukanavana toimii Youtube.

Tarkoitukseni projektissa oli tuottaa lasten tekemistä simuloiva pelimaailma. En halunnut käyttää valmista lopullista animaatiomateriaalia, koska en olisi pitänyt sitä tarpeeksi haastavana ja siksi mielenkiintoa ylläpitävänä. Lisäksi halusin pelilläni tuoda esille sitä tosiasiaa, että materiaali sarjaan on tuotettu lasten suunnitelmista ja piirroksista. Tästä syystä lasten paperi-leikkimaailma oli mitä täydellisin visuaalinen punainen lanka.

Projekti kauttaaltaan oli erittäin mielenkiintoinen ja tarjosikin haasteita laajamittaisen tuotannollisen vastuun takia. Tarinkehystä ja hahmosuunnitelmia lukuunottamatta kaiken materiaalin työstin itse ohjelmistollisesti ja visuaalisen ilmeen tein vesiväripiirroksilla, jotka siirsin digitaaliseen muotoon.

Abstract

My project is a part of Futurecode Oy animation series Dibidogs where my responsibility was to create viral advertisement campaign for the animation.

Dibidogs concept is created with international co-operation and which makes it different from other similar products is that it's mainly created, designed and written by kids.

Final viral advert comes in form of Internet game which is mainly produced with Alias Maya 3D -software and post is done with Adobe After Effects.

My main goal in this project was to create an illusion of children created world. There was an option for me to use pre-created material from the animated series, but I didn't find that as challenging and therefore as interesting to work on. Additionally I wanted to bring up the fact that material for the series is based on drawings and stories of childrens around the world. That's why the paperworld-playground is more than suitable visual path that leads into the interesting and playful theme.

Whole project was really interesting to make and it offered me wide challenges because of the production responsibilities that was given to me. All the material you see in the final product is completely done by me including water color drawings that ended up as a visuals in the game world. Only thing that I left as it were was the story and character concept.





Johdanto

- Työn sisältö ja painopisteet 8
- Henkilökohtainen motivaatio 8
- Dibidogs 8
- Youtube ja sen pelit 10
- 2.5D Tekniikka 12
- Cel Shading 12
- Dibi-ulottuvuus 12

Prosessikuvaus 14

- Yritysyhteistyö 14
- Haasteet 15
- Suunnitelma 16
- Lineaarinen ja epälineaarinen tarinankerronta 17
- Storyboard 18
- Visuaalinen suunnittelu 19
- Suunnitteluesimerkkejä 20

Projektin vaiheet 22

- Ensimmäiset versiot 22
- Seuraava evoluutio 22
- Raakamateriaalin valmistelu 24
- Final steps 26

Immersion keinot 28

- Värinkorjaus 29
- Esimerkki jälkikäsittelystä 30
- Syvyysterävyys -Depth of field 32

Yhteenveto

- Projektin ja sen onnistuminen 34
- Kiitokset 35

Lähteet 36

JOHDANTO

TYÖN SISÄLTÖ JA PAINOPISTEET

Lopputyössä olin osallisena Futurecode:n tuottaman animaatio-
sarja Dibidogsin verkkolanseerauksen suunnittelussa ja vastuulani oli Youtube –viraalimarkkinoinnin suunnittelu ja toteutus. Yhteistyökumppanin pyynnöstä toteutustapana oli videomainonta. Omana valintanani toteutuksessa käytin Maya 3D (8.5) mallinnusohjelmaa, sekä lopullisen visuaalisen ilmeen työstötyökaluna Adobe After Effectsiä (CS3). Projektissa vastuullani oli koko kampanjan toteuttaminen ja lanseeraus, aina 3D -animaatioista käyttöliittymään ja sitä kautta jälkikäsitteilyyn ja julkaisuun. Aina-
ana asetettuna rajauksena oli kohdeyleisö, joka animaatio-
sarjan asettamana oli 8-12 –vuotiaat lapset.

Henkilökohtainen motivaatio

Aina animaatioista ja peleistä kiinnostuneena sain suuren motivaation nosteen löydettyäni tavan yhdistää projektissani molemmat intohimonni. Olen aina halunnut valmistumisen jälkeisen työpaikkani olevan peli – tai animaatioteollisuudessa, joten tietoisuus siitä, että projektini yhdistelisi näitä molempia teki minut onnelliseksi.

Aktiivisena videopelien pelaajana ja peliteollisuuden seuraajana tiesin, että liitettyäni tämän puolen markkinointiin saisin motivaatiota toteuttaa kunnianhimoisen ja mielenkiintoisen valmiin tuotteen.

Dibidogs

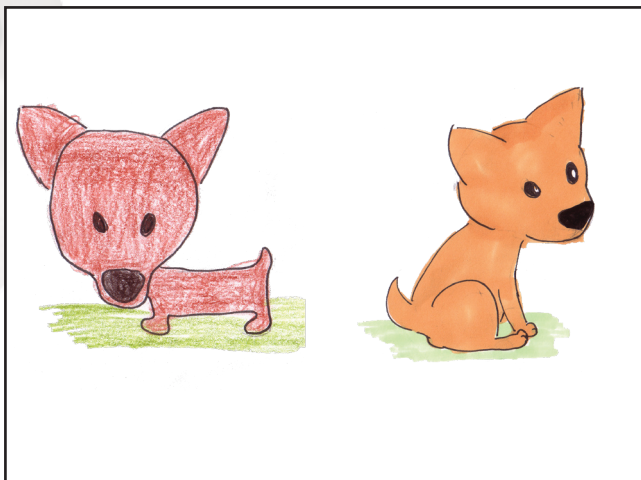
Dibidogs-konsepti käsittää kokonaisvaltaisen tuotteistamisen, jonka päätuotteena on animaatio-
sarja. Poikkeuksellisenä elementtinä ovat tarina ja hahmot, jotka ovat lasten suunnittele-
mia. Kansainvälisellä yhteistyöllä hankittu materiaali on käsitelty ammattilaisten toimesta lopulliseen muotoonsa.

Konseptin valmisteluun tehtiin suuresti töitä ja valmisteluita ja lopullinen idea ja alkumateriaali kehitettiin kiinalaisten ja suomalaisten lasten yhteistyöllä Kiinassa järjestetyssä tapahtumissa.

Yhtenä Dibidogsin kantavan ideana onkin lasten luovuus ja lapsen kasvattaminen luovaan toimintaan.



Kiinassa järjestetty lasten luovaa kasvatusta mukaileva Dibidogsin kehitys- ja suunnittelutapahtuma.



Muutama eri vaihe lasten suunnitelmista sarjan yhdeksi päähenkilöksi



Hahmo animaatiostudion käsittelyn jälkeen

Youtube ja sen pelit

Youtube on internetpalvelu ja samalla yhteisö, jossa käyttäjien lataamat videot muodostavat tarjonnan. Viime aikoina myös pelimuotoiset Youtube-videokokonaisuudet on esitelty suurelle yleisölle. Näiden videoiden tarkoituksena on lisätä interaktiivisuutta muuten niin staattiseen Youtuben katseluun.

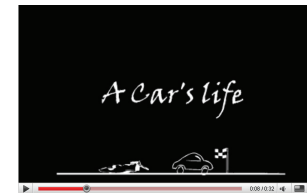
Näillä mediaesityksillä käyttäjälle luodaan mahdollisuus vaikuttaa itse katselumateriaaliinsa. Ainoana rajoitteena Youtube –peleillä on suppeat kontrollit, joka mahdollistaa ainoastaan linkkien käyttämisen videon ohjeistamiseen. Ohjauksessa ei pystytä käyttämään mitään muita syöttölaitteita kuin hiirtä.

Tietyllä tavalla tämä rajoite luo myös mahdollisuuksia, sillä pelien rakenne pysyy rajattuna ja siten käytettävyys on ensimmäistä kertaa videota katsovalle aina ennaltaan selvä. Pitkää sitoutumista tarvitaan, vaan jokainen katsoja saa niistä tarvitsemansa eli dynaamista ja nopeaa viihdettä internetin selailun arkeen.

Youtube –pelit itsessään edustavat tällä hetkellä pääsääntöisesti toiminnallista kevytviihdettä, kuten taistelupelejä (B-Boy Joker ja Youtube Street Fighter) ja reaktiotestejä (A Cars Life). Tarinankerronnallisista elementeistä muodostuvia kokonaisuuksia on harvassa ja sitä lähimpänä tällä hetkellä onkin todennäköisesti La Linea Interactiven video, jossa katsoja päättää, mitä kynä piirtää ja näiden valintojen mukaan tarina etenee.



B-Boy Joker



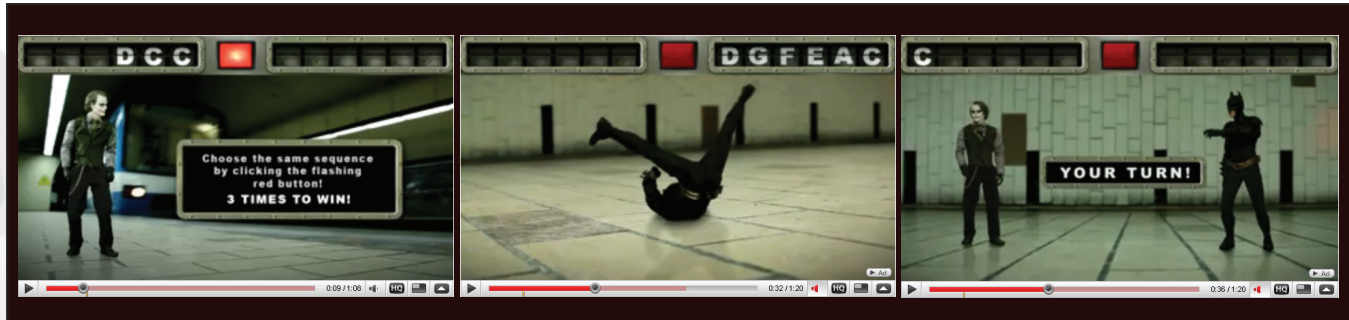
A Cars Life



La Linea Interactive



Youtube Streetfighter



Esimerkki Youtube -pelistä: "B-Boy Joker".

Pelissä tarkoituksena on voittaa vastustaja tanssikilpailussa. Pelin ideana on seurata vastustajan tanssin aikana kirjautuvaa koodia ja painaa nappia siinä vaiheessa, kun oma koodi vastaa sitä. Kirjainmäärä kasvaa jokaisen vastustajan suorittaman sarjan jälkeen ja täten vaikeustaso nousee.

2.5D – tekniikka

2.5D –tekniikan juuret ovat kuvanveistossa ja tekniikan primitiivisintä muotoa onkin käytetty kohokuvissa eli reliefeissä. Reliefeistä tunnetuimpia on Mount Rushmore Yhdysvalloissa. Arjessa samaa tekniikkaa tapaa esimerkiksi kolikoissa.

Tietokoneanimaatiotekniikassa se yhdistelee yleisesti painotekniikassa nähtyä kaksiulotteista kuvaa ja siirtää sen kolmiulotteiseen ympäristöön. Yleisesti voidaankin sanoa, että paperinukkeanimaatiot ovatkin tämän tekniikan perusta.

Yleensä 2.5D- tekniikkaa käytetään mainonnassa ja typografiaa sisältävissä mediatuotoksissa, kuten kineettisissä animaatioissa. Peliteollisuudessa tätä tekniikkaa on käytetty tasohyppelypeleissä.

Hyvä tietää: Rendaaminen eli rendaus on 3D tekniikassa animaatioon liittyvien hahmojen ja taustojen viimeistelyä lopulliseen esitettävään muotoonsa.



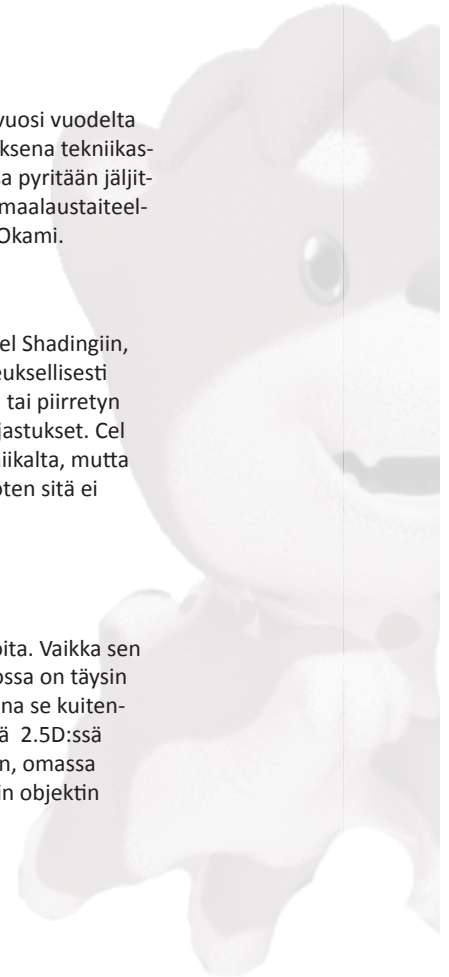
2.5D:tä määritellä omaksi animaatiotekniikaksi ja vuosi vuodelta se onkin alkanut yleistymään. Uusimpana suuntauksena tekniikassa on realistisuutta mukaileva 2.5D animaatio, jossa pyritään jäljittelemään tietokoneanimaation avulla käsintehtyä maalaustaiteellista tai piirrettyä jälkeä, kuten esimerkiksi pelissä Okami.

Cel Shading

2.5D -tekniikka useasti sekoitetaan 3D -tekniikka Cel Shadingiin, joka on rendaustapa. Cel shading-tekniikka poikkeuksellisesti valmistee lopullisen mallin enemmän sarjakuvan tai piirretyn näköiseksi, unohtaen realistiset valot, varjot ja heijastukset. Cel shading tekniikka näyttää monelta osin 2.5D –tekniikalta, mutta todellisuudessa kyseessä on puhdas 3D- objekti, joten sitä ei lasketa 2.5D -tekniikkaan.

Dibi -ulottuvuus

Projektini on kombinaatio näitä molempia tekniikoita. Vaikka sen objektit ovat pääsääntöisesti kaksiulotteisia, joukossa on täysin kolmiulotteisiakin malleja. Lisäksi 3D:llä toteutettuna se kuitenkin ei edusta puhtaasti 2.5D tekniikka. Siinä missä 2.5D:ssä yleisesti edetään tasoissa suoraan objektiin nähden, omassa maailmassani kameran liike on 360 astetta eli täysin objektin ympäri.





Cel Shading rendaus a'la XIII

Maalauksellisen kaunis *Okami*



PROSESSIKUVAUS

Alkaessani valmistelemaan viraalimainoksen suunnittelua ja tuontoa, oli animaatioprojekti jo hyvässä vauhdissa. Kymmenen ensimmäistä jaksoa oli jo valmistettu ulkomaisen animaatiostudion kanssa ja käsikirjoitusta oli kirjoitettu 25 jaksoa. Pohja kokonaisuudessaan oli siis pedattu, joten tehtäväkseni jäi suunnitella ja valita valmiina olevasta materiaalista itselleni lähtökohdat ja aloittaa tuotantoprosessi. Tuotantoa edeltävänä aikana pidettyjen suunnittelupalavereiden ja ulkomaille suuntautuneiden yhteistyövierailujen jälkeen itselleni oli muodostunut voimakas kuva lopullisesta tuotteesta.

Yritysyhteistyö

Yritysyhteistö itsessään asetti haasteita projektille, sillä ulkomailla sijaitsevan animaatiostudion kanssa esiintyneiden informaatiokosten takia projekti sai myöhäisen aloitusajan. Materiaali ei liikunut, eikä yhteisen kielen puuttuminen helpottanut asiaa. Vasta kohdemaassa vieraileminen antoi lopulliset vastaukset tuotantoteknillisiin kysymyksiin, kuten mikä olisi toteutustapa? Mitkä ovat valmiin materiaalin käyttömahdollisuudet? Entäpä rajoitteet?

Hienona mahdollisuutena sain suunnittelun oheessa korvaamattomaa kokemusta Aasian yhteistyön monimuotoisuudesta, kulttuurillisten erojen asettamista rajoitteista, vaatimusten tiedostamisesta ja käsittelemisestä.

Samaisen reissun aikana sain myös hyvän syyn vetäytyä pois tietokoneen luota ja keskittyä täysin suunnittelemiseen. Reissulla tarjoutui myös mahtava tilaisuus vierailla lelufirmoissa ja vuosit-

taisilla leluvalmistajien messuilla, josta oli helppoa imeä omille suunnitelmille suuntaa ja heittäytyä luovan ympäristön vaikutuksen alaiseksi.



21. Guangzhou international toy & hobby Fair

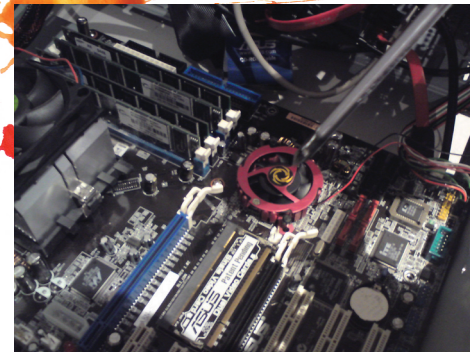
Haasteet

Haasteiden lukumäärä projektia tehdessä oli lähes ääretön, mutta jos ei lasketa yleistä ylityöllistymistä, kahvin loppumista tai tuotannollisia paineita, niin projektin haasteet pääsääntöisesti nivoutuivat konseptisuunnittelun ympärille.

Lähtökohtaisesti suunnitteleminen alkoi haasteiden määrittämisestä, sillä monesti haasteiden tiedostaminen estää myöhemmin ilmaantuvien vaikeuksien kasautumista ja kokonaisuudessaan tuotantoprosessi saa vakaammat lähtökohdat.

Yhdeksi suurimmaksi haasteeksi visuaalisten kysymysten ohella nousi kohdeyleisön löytäminen vanhemman kohdeyleisön yhteisöstä eli internetistä ja etenkin Youtubesta. Tietoisuus siitä, että pelaaminen on yksi suurimmista syistä tietokoneen ostamiseen johti kuitenkin nopeasti ratkaisuun ja yksinäisellä tuotantoryhmän päätöksellä nousinkin tähän veneeseen.

Toinen haaste oli sisällyttää videoon informaatio animaatio sarjan ideologiasta, eli tosiasiaista, että tarina ja hahmot ovat lasten suunniteltavia. Kului päiviä, mutta saatuaani eteen kasan lasten piirroksia ratkaisu haasteeseen oli selvä. Visuaalisuuden punainen lanka oli löydetty.



Haasteeksi voitiin myös laskea tietokoneen jäähdytysjärjestelmän rikkoitumisesta johtuva ylimääräinen "tuotantotauko"

Suunnitelma

Suunnittelu alkoi alunperin Helsingissä Futurecode Oy:n tiloissa brainstorming-istunnoissa. Istunnoissa saatiin vedettyä isoja linjoja markkinointiin, mutta varsinaiset tuotanto- ja visuaaliset kysymykset eivät saaneet vastauksia.

Aloitin tutkimisen kilpailun kartoittamisella. Käytettyäni useita päiviä Internetissä ja lähinnä Youtubessa huomasin, että vastaavalle ikäryhmälle suunnattujen tuotteiden mainonnassa käytetään hyvinkin arvokkaita elementtejä. Itse en kuitenkaan halunnut tuottaa vastaavaa materiaalia, vaan tuoda esille lapsekkouden ja puhtaan luomisen. Ideoita pohtiessani yritin miettiä myös tapaa tavoittaa kohderyhmän ulkopuoliset katsojat. Kohderyhmää ympäröivien katsojien tavoittaminen on myös markkinoinnillisesti tärkeää, sillä useassa tapauksessa esimerkiksi vanhemmat toimivat ”suodattimina” lasten internetin käytölle.

Suunnittelu jatkui omatoimisena pohtimisena ja ideoiden pyörittelemisenä. Ideointi tuotti useanlaisia hedelmiä, kuten videon ja 3D -materiaalin yhdistelmiä ja jopa mahdottomilta kuulostavia sissimainontavaihtoehtoja.

Tietoisuus tavoitteesta sisällyttää lasten luovuutta kuvaavia elementtejä johti kuitenkin toiseenlaiseen tulokseen. Päädyin työstämään materiaalia, joka tarjoaisi fantasiamaisen, mutta kuitenkin sellaisen maailman, johon yhdistyisi lapsenomaisen piirtäminen, tekeminen ja luominen.

Internetin ollessa pullollaan puhtaita 3D-animaatiota päädyin tekemään projektin, joka yhdistelisi tekniikoita ja tällä tavalla

tekisi siitä poikkeavan ja mahdollisesti sitä kautta mielenkiintoisen myös kohderyhmän ulkopuolisille katsojille. Ideointi oli valmis. Seuraavaksi tuote tarvitsisi viitekehysten, koska jokaisella pelillä ja sadulla täytyy olla tarina.



Vähintäänkin kyseenalainen Viva Piñata-mainos Youtubessa

Hyvä tietää: Brainstorming on ryhmätyömenetelmä, jolla etsitään tehokkaasti ideoita ja ongelmanratkaisuja

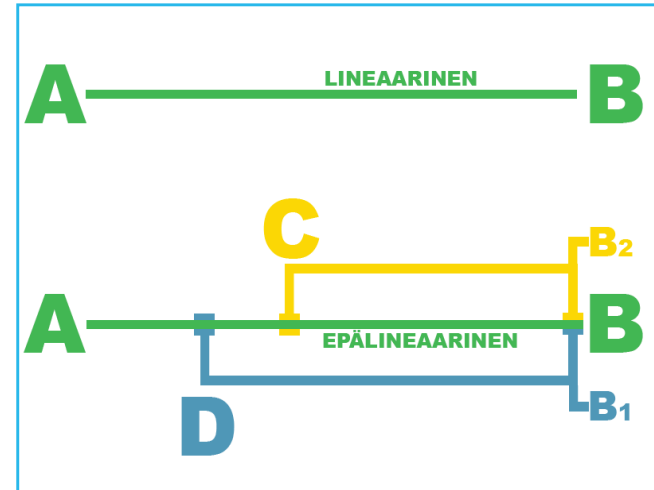
Lineaarinen- ja epälineaarinen tarinankerronta

Halutessani tehdä pelin, joka tarjoaa mielenkiintoista tekemistä ja tutkimista, oli itsestään selvää, että pelillä pitää olla kantava tarina. Tarinan pohjaksi valitsin animaatiosarjan kymmenen ensimmäistä jaksoa kattavan pääjuonen eli prinsessan katoamisen. Valintani tein siksi, että en halunnut teaseriksi tarkoitettun pelin paljastavan liikaa lopullista tarinaa vaan toimimaan lähinnä johdantona.

Tarinankerronnallisissa seikoissa jouduin valintojen eteen, sillä yleisesti pelien tarinankerronnasta puhuttaessa eritellään kaksi erilaista tarinankerrontamuotoa. Lineaarinen tarinankerronta tarkoittaa esikirjoitettua tarinaa, joka etenee pisteestä A pisteeseen B.

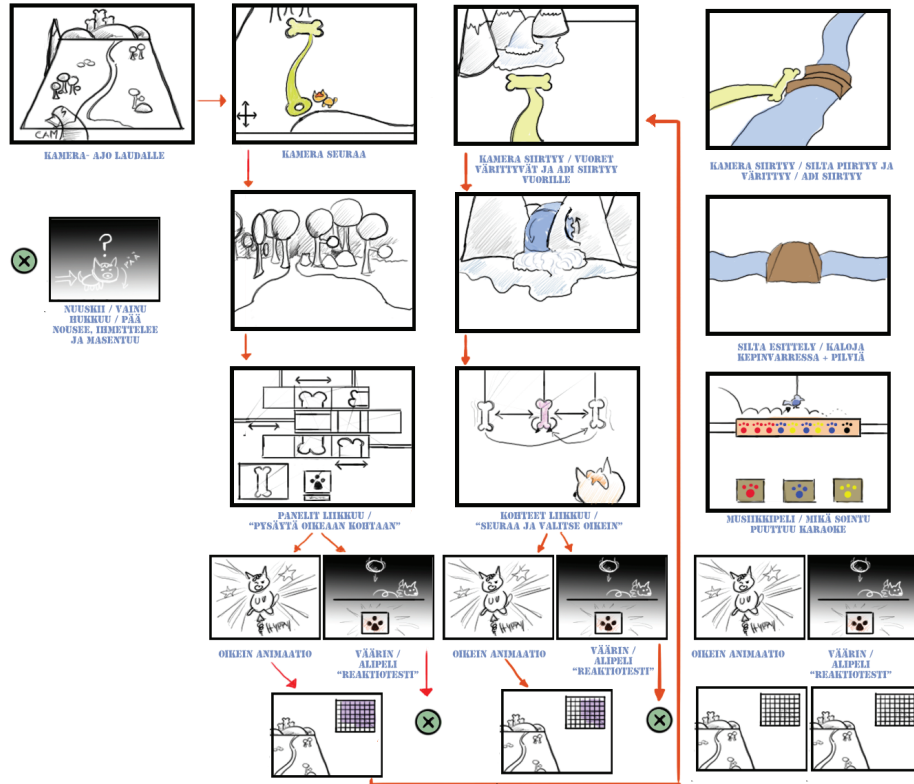
Toinen vaihtoehto on epälineaarinen tarinankerronta, jonka pohjana on sama A:stä B:hen eteneminen, mutta epälinearisessa tarinankerronnassa pelaajalle tarjoillaan pääjuonen ohella myös vaihtoehto C ja D. Nämä kaksi vaihtoehto liittyvät päätarinaan ja johtavatkin lopulta B:hen tai vaihtoehtoisesti B:n johdannaisiin loppuihin, mutta tarjoavat sivujuonia, jotka antavat tarinalle syvyyttä ja ennalta arvaamattomuutta.

Oma valintani oli kuitenkin eräänlainen tarinankerronnallinen yhdistelmä, jossa tarina on täysin lineaarinen, mutta pelimekaniikka epälineaarinen. Tämä tarkoittaa, sitä, että varsinainen pelin läpäisy päättyy aina samaan tulokseen, mutta B:n paikka siirtyy pelin tapahtumien mukaan. Eli tarinassa on A ja B, mutta pelissä tietty tapahtuma, muuttaa B:n paikkaa pelaajan tekojen mukaan, muuttamatta kuitenkaan B:n sisältöä.



Teaseri eli tulevasta (yleensä kaupallisesta) julkaisusta tarjoiltava ennakkonäyte tai esitraileri.

Storyboard



Visuaalinen suunnittelu

Visuaalinen suunnittelu alkoi konseptin kartoituksella. Tarkoituksena oli valmistaa televisioanimaatioon liittyvä, mutta siitä täysin poikkeava tuote.

Suunnittelussa tehtäväni oli kehittää tarinakehys, maailma, visuaalinen sisältö, pelimekaniikka, hahmot, animaatio, efektit ja lista voisi jatkua vaikka kuinka. Tiesin jo suunnitteluvaiheessa olevani tekemisissä suuren projektin kanssa, mutta en koskaan uskonut sen olevan näin suuri. Yhden miehen animaatiostudioita ei ole monta. Nyt tiedän miksi.

Suunnitteluvaiheessa, erinäisten kehityssessioiden jälkeen, idea visuaalisesta ilmeestä tuli tavoitteesta saada pelimaailmaan lapsenomainen tekeminen ja useiden versioiden jälkeen päädyin toteuttamaan sen yhdistelemällä lavaste-paperimaailmaa ja vesiväritekstuureja.

Vesiväri valintana oli luonnollinen, sillä maalausmenetelmänä se oli lapsekas ja helposti työstettävä. Vesivärit myös auttoivat luomaan aistikkaita tekstuureja, koska veden hallitsemattomuus loi valumia ja sakkautumia. Tällä tavoin pinnasta tuli elävä. Vesiväritekstuurit myös reagoivat hienosti 3D-ohjelman luomiin valoihin ja varjoihin. Tuloksena oli realistisuuden ja fantasian rajamailla oleva simulaatiomainen peli.

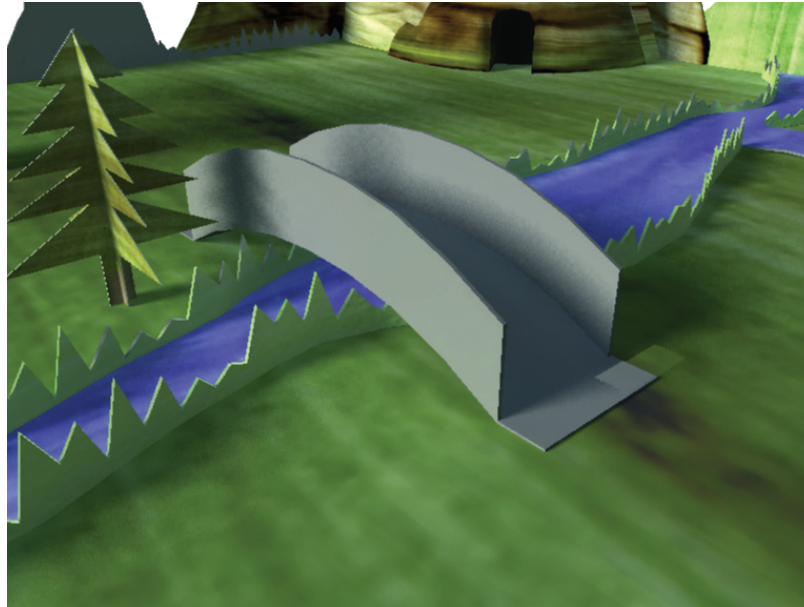
Vesiväritekstuurien lisäksi halusin liittää pelimaailmaan askartelunomaisia elementtejä lisäämään immersiota lasten askartelemasta paperimaailmasta. Tällä tavoin pelimaailmasta tuli vieläkin uskottavampi ja visuaalisesti mielenkiintoisempi.

Yleisten ulkonäköseikkojen lisäksi halusin antaa työlleni myös toiminnallista ilmettä. Tällä tarkoitan varsinaisen pelimaailman sisällä ja sen ulkopuolella tapahtuvaa liikettä ja toimintaa. Koska kyseessä oli lasten "rakentama" paperilavastetta simuloiva ympäristö oli selvää, että pelialueen ympärillä tapahtuva toiminta tulisi olla järjeistettyä ja realistista.

Pelilaudalla tapahtuva liike pohjaa ideansa lasten satukirjoihin, joihin on sisällytetty animaatiota erinäisten paperileikkausten ja paperimekanismien kautta. Tällä tavalla esimerkiksi joessa hyppivät kalat ovat paperikiekossa kiinni, jolloin paperikiekkoa "pyöritettäessä" kalat ikäänkuin hyppisivät joessa. Varsinaista liikuttavaa kättä ei näy, mutta liike perustuu oikeasti toimivaan mekanismiin.

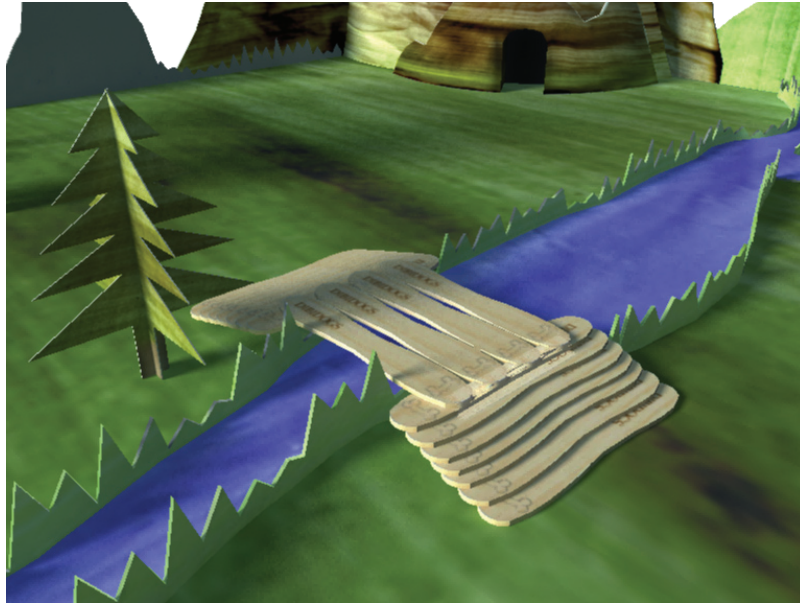
Samaiseen ideaan liitin myös varsinaisen pelialueen yläpuolella olevat pilvet, auringon ja muut objektit, jotka mukamas roikkuvat naruissa ja niitä liikuttaa samainen "näkyvätön käsi".

Suunnitteluesimerkkejä



Varhainen paperiversio pelin sillasta vaikutti tylsältä.





Halu lisätä askartelun tuntua, johti siihen, että silta koki maallistumisen.



PROJEKTIN VAIHEET

Projekti laajuudellaan käsitti monia työvaiheita. Lopullisen tuotannon alkuun saaminen oli välillä tuskien takana, mutta rupesi lopulta avautumaan tarjoten monia vaihtoehtoja. Vaihtoehtoista nousi esille muutama johtava idea ja niitä työstinkin aika pitkälle. Näissä johtavissa ideoissa oli kuitenkin molemmissa liian raskauttava negatio, joka pakotti minut hylkäämään ne.

En kuitenkaan sano, että tämä olisi ollut huono juttu, sillä molemmat ideat johtivat osaksi lopullista tuotetta ja johdattivat minut oikeaan suuntaan tarjoilemalla haasteita ja siten päättämään tehtyihin ratkaisuihin.

Ensimmäiset vaiheet

Ensimmäiset versiot projektista sisälsivät täysin erilaisia elementtejä, kuin lopullinen tuote. Puhtaan 3D:n sijasta tarkoituksena oli käyttää videomateriaalia ja jopa näyttelijöitä. Tästä tuotantotavasta kuitenkin luovuin, koska yhden miehen "markkinointiarmada" ei saisi tuotettua kaupallisesti kilpailukykyistä materiaalia, vaan tällä tavalla tehdessä jouduttaisiin tekemään liikaa kompromissejä.

Joten videomateriaali ja näyttelijät saivat jäädä.

Seuraava evoluutio

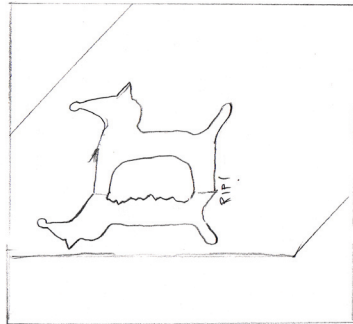
Evoluutio sai vaihtoehtoisen jatkumon ColorCode3D -tekniikkaa hyödyntävien lasien käyttämisestä. Tarkoituksena oli luoda lasten oma maailma, joka olisi nähtävissä ainoastaan siihen valmistettujen lasien avulla. Tein runsaasti erilaisia kokeiluja, testikuvia, otin tekniikasta selvää kaikin mahdollisin keinoin ja tuotin jopa tekniikalla kuva kovalta lyhyen videonkin.

Tekniikka toimi ja olisikin ollut mielenkiintoinen toteuttaa. Ainut asia mikä sai asian jäämään oli lasien huono saatavuus ja toistaiseksi liian kallis tuotanto. Kalliin tekniikasta teki sen oikeudet omistavan yhtiön tapa olla ainoa mahdollisuus tuottaa videoon Colorcode käsittely. 50 senttiä /kuva oli liian suuri riskisijoitus vielä julkaisemattomaan konseptiin.

3D-lasi tekniikka kiinnosti, mutta se täytyi hylätä.

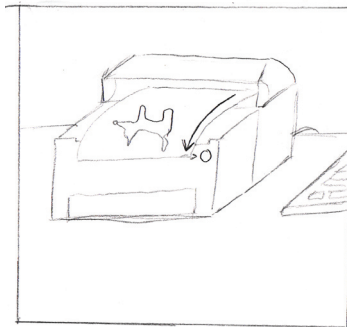


"KOIRA PEPPÄISEE ITIENSÄ IRTTI"



Varhaisia suunnitelmia storyboardista

"PAPERI TUHOSTUU"



INTru3D tekniikkaa käyttävä testikuva ja muutama esimerkki kahdesta kaupallisesta kyseistä tekniikkaa käyttävästä animaatiosta.



Raakamateriaalin valmistelu ja viimeistely

Materiaalin tuotanto kattoi laajan valmistuskaaren. Materiaalin valmistelussa tein suuren määrän koevedoksia ja paperimalleja. Lasten piirtämien piirrustusten innoittamana valmistin tasaisia vesiväripintoja vesiväripaperille, jotka kuivumisen jälkeen siirsin skannerin avulla digitaaliseen muotoon Adobe Photoshop -kuvankäsittely ohjelmaan.

Photoshopissa tein värimäärittelyn lisäksi pientä kuvanmuokkausta, jotta epätasaisen skannauslaadun jälkeiset kuvat eivät erottuisi liikaa toisistaan.

Photoshopin värisävytysten jälkeen vaihdoin ohjelmaa Alias Maya 3D:hen, jossa valmistelin objektin mallinnusprosessilla. Mallinnusvaiheessa objekti on täysin väritön ja mauton, joten ennen objektin lopulliseen muotoon saattamista täytyi määrittellä teksturointi, jotka tein samalla 3D-ohjelmalla.

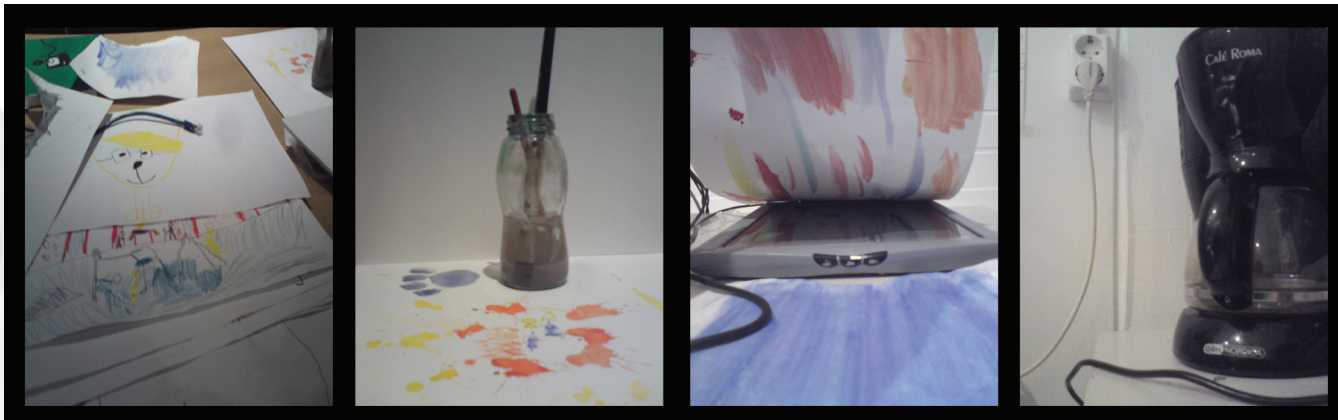
Tässä vaiheessa piti tuoda kuvankäsittelyohjelmassa valmisteltu tekstuuri 3D -ohjelmaan ja määrittellä sille rajat ja sijoituspisteet. Sijoitettuani tekstuurin objektiin se oli valmis laitettavaksi peliympäristöön.

Hyvä tietää: Mallinnusprosessin voidaan ajatella koostuvan kolmesta vaiheesta:

*kappaleiden mallintamisesta (modeling),
ympäristön suunnittelusta (scene layout design) ja
viimeistelystä eli esittämisestä (rendering).*

[3, Viitattu 20.4.2009]



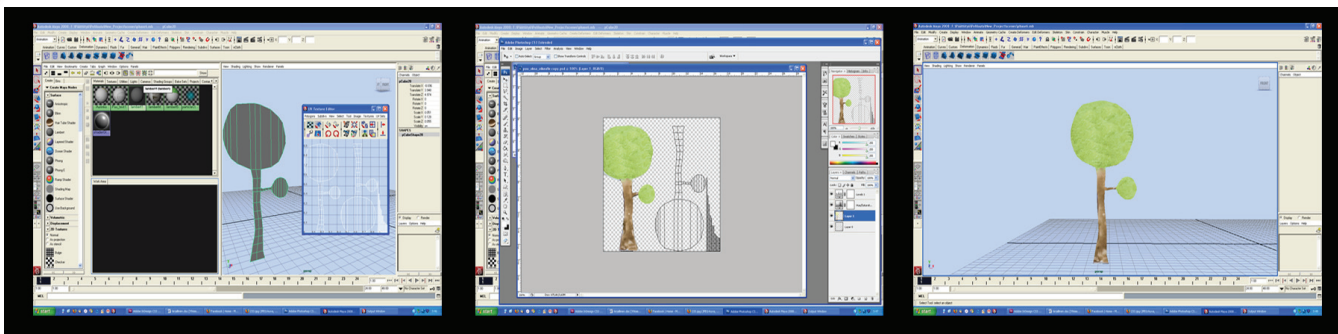


Lähdemateriaali

Tekstuurien maalaus

Tekstuurien digitalisoiminen

Edith -elintarvikeautomaatti



Objektin mallinnus

Tekstuurin asettelu

Valmis objekti

Final steps

Maailma alkoi nivoutumaan kasaan, mutta tarinan päähahmon suunnittelu tarvitsi sattuman onnistuakseen. Varhaisempien vaiheiden ollessa esteettisesti yhtä kiinnostavia kuin harmaat kivet, oli minun tartuttava toimeen ja keksittävä jotakin aivan muuta.

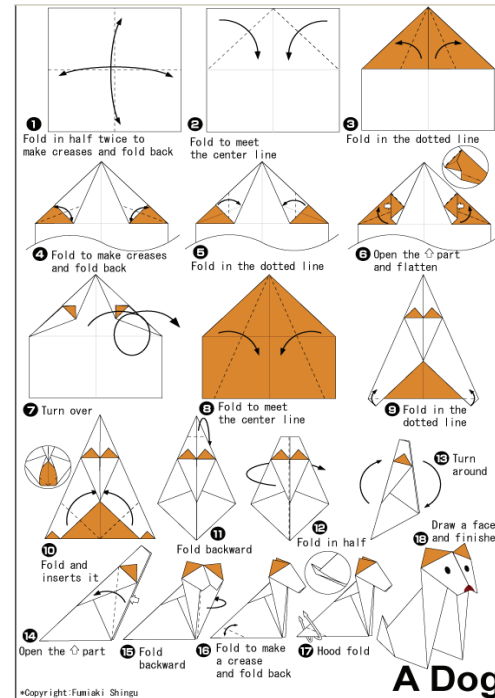
Vaatimukset:

- Uskottava
- Ympäristöön sopiva, mutta kuitenkin erottuva
- Konseptiuskollinen
- Ei valmista materiaalia sisältävä
- Jotain, mitä lapsikin osaisi tehdä
- Animointi: esteettisesti hauska/mielenkiintoinen

Lähdin selailemaan internetiä. Täysin tuloksetta, kunnes satuin näkemään ystävälläni paperihahmojen tekemiseen tarkoitettun opas kirjan. Origami!

Uskottava? Kyllä. Sopiva, mutta erottuva? Ehdottomasti. Lapsikin osaa tehdä? Aivan varmasti!

Enää tarvitsi kuin etsiä sopivat ohjeet ja tehdä tarvittava. Ohjeeseen tehtyjen pienien muutosten jälkeen olin erittäin tyytyväinen.





Taloudellinen lemmikki. Päähahmo oli valmis



IMMERSION TEHOKEINOT

Immersion määrittely peliteollisuudessa yleensä "siellä olemisen tunteeksi". Yleisesti sitä voitaisiin kuvailla voimakkaaksi eläytymiseksi median sisältöön.

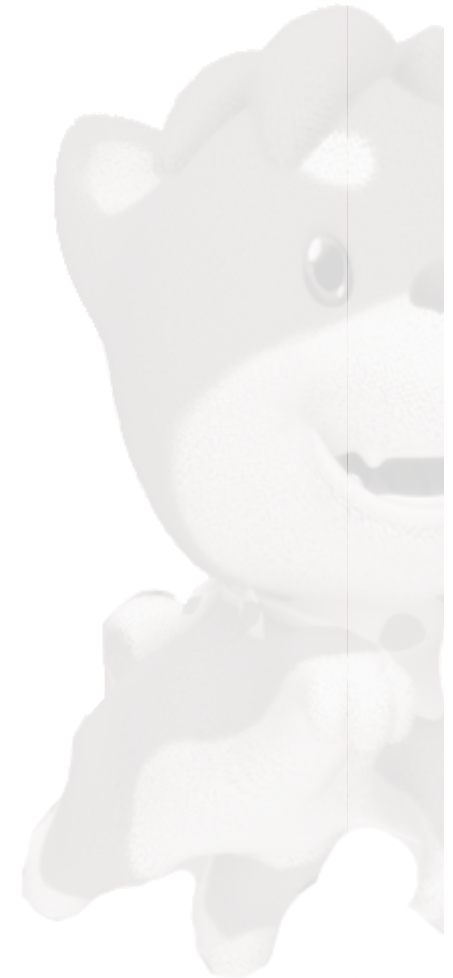
Yleisesti immersion luominen alkaa tarinasta, pelimaailmasta ja päättyy hahmoin samaistumiseen. Tämä liiankin vähän huomiarvoa saava tehokeino takaa mediaesityksen katsojalle syvempiä tunte vaihteluita ja tätä kautta esimerkiksi pelimaailmaan upotumisen.

Esikuvana tavoitteelle mielsin Johan Huizingan näkemyksen, että kaiken kulttuurin perustana on kykymme heittäytyä leikkiin. [1]

Värinkorjaus

Saadakseni katsojille vaikutelman pienoismallimaailmasta, oli kuvalle tehtävä muutama värinkorjaus. Värinkorjauksen tarkoituksena on ehostaa ja tuoda esille tiettyjä kuvan väriarvoja ja näin joko luoda tai korostaa jotain tiettyä visuaalista vaikutelmaa.

En halunnut kuitenkaan liikaa muuttaa realistisen vesiväritekstuurien jälkeä, joten pyrin pitämään kaikki mahdolliset muutokset ja korjailut minimissään.



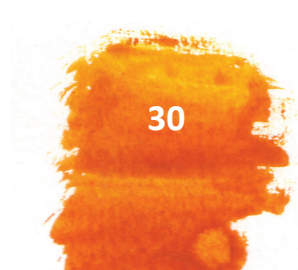


Esimerkinä kolme eri vaihetta värikorjauksessa.

Esimerkki jälkikäsittelystä



Suoraan 3D -ohjelmasta tuotu kuva





Tint



Tint -efektin tarkoituksena on säädellä millä tavalla kuvan vaaleat ja tummat väriarvot korostuvat.

Tint -efekti auttoi minua saamaan varjoille enemmän sävyä ja korostamaan kirkkaampia värejä.

Curves



Curves -työkalua käytetään useasti kuvien valaistuksen ehostamiseen ja korjaamiseen.

Curvesin avulla sain kuvaan hieman epärealistista hehkua.

Syvyysterävyys -Depth of Field

Terävyysalue on kuvan alue, jossa kuva esiintyy tarkennettuna. Tätä esiintyy yleisesti valokuvauksessa, joka johtuu linssin kyvystä tarkentua ainoastaan yhteen kohteeseen ja etäisyyksistä riippuen kauemmat ja lähemmät objektit voivat esiintyä epätarkkoina.

Omassa projektissani halusin liittää tämän ominaisuuden animaatioihin mukaan, sillä kysymyksessä ollessa paperimaailman simuloiminen olisi kyseinen kuvauksellinen tapahtuma välttämätön halutessani tehdä realistisen vaikutelman pienoismallista.

Ilman tätä efektiä kaikki objektit olisivat teräviä, eikä syvyyden tunnetta välittyisi katsojille.

Syvyysterävyys toteutettiin Adobe After Effects ohjelmalla luomalla kuvaan epäterävyysmaski.



Hyvä tietää: Maskilla tarkoitetaan kuvaan liitettävää kuvapintaa, joka määrittelee kuvan tai efektin näkyvyyttä mustan ja valkoisen värin avulla. Siinä missä valkoinen paljastaa kaiken, musta peittää sen. Tällä tavalla voidaan tarkasti määrittää mikä osa kuvasta tai efektistä välittyy katsojalle.

[4, Viitattu 22.4.2009]



Kuva ilman syvysterävyysmaskia



Kuva syväterävyydellä. Huomaa kuvan reunojen epätarkkuus ja efektin tuottama pienoismallimainen vaikutelma.



Yhteenveto

Projekti ja sen onnistuminen

Perinteinen analyysi tässä vaiheessa varmaankin kertoisi kuinka paljon työ vaati aikaa ja omistautumista, mutta tiivistän mielummin projektin pohdintaan siitä, mitä se minulle antoi.

Projekti laajuudellaan opetti minulle tärkeitä asioita itsestäni. Ensimmäisiä kertoja tehdessäni näin isoa projektia onnistuin hallitsemaan luovuuden siinä määrin, että sain pidettyä loppuun asti idean, jota lähdin tavoittelemaan. Yleensä asioita tehdessä minulla on ollut taipumuksena muuttaa projektin luonnetta lennossa ja päätyä epävarmuuden ja epätasaisuuden sillisalaattiin. Tällä kertaa kuitenkin ei niin käynyt. Siitä saan osaltani kiittää ihmisiä ympärillä, jotka pakottivat luovuuteni aisoihin ja painostuksellaan hillitsivät ajatusteni hajautumista.

Huomasin myös, että pelaaminen ja populaarikulttuurin ahmiminen ei ole millään tavalla turhaa. Suurimman osan ideoistani sain heittäytymällä mediavirran vietäväksi ja löydettyäni "aivotomuuden" olotilan, ideoita alkoi tulla kuin itsekseni. Joissakin tapauksissa sijoittaminen itsensä kohdeyleisön toimintojen ja ajatusten tasolle, auttoi ymmärtämään ja ratkaisemaan haasteita.

Työ itsessään onnistui, jopa yli odotusten, sillä en missään vaiheessa projektia huomannut tuntevani, että olin joutunut tekemään kompromissin tai joutunut tyytymään johonkin tiettyyn tulokseen. Työn tekeminen tapahtui tehokkaasti, vaikkakin teknologiariippuvaiset vaikeudet ahdistivatkin välillä tuotteliaisuuden

muusan nurkkaan. Vaikeudet, kuten koneen hajoaminen, puutteelliset verkkoyhteydet, ohjelmistojen epävakaus, konetehtojen puuttuminen ja kahvin loppuminen.

Viimeinen asia minkä opin tätä työtä tehdessäni oli tiimityöskentelyn tärkeys ja sen miten paljon työryhmässä työskenteleminen vie eteenpäin ja kuinka paljon puuttuu jos ei sitä ole.

Tavoite asetettu, työstetty ja saavutettu. Tulos: halutunlainen ja onnistunut. Tunne: tyytyväisyys.



Kiitokset

Maria Niemi
Jim Solatie
Nero Oy:n väki
Tommi Lius
Elmeri Raitanen
peliteollisuus

Äiti, joka antoi pojan pelata, eikä pakottanut hankkimaan "oikeita"
harrastuksia



Lähteet

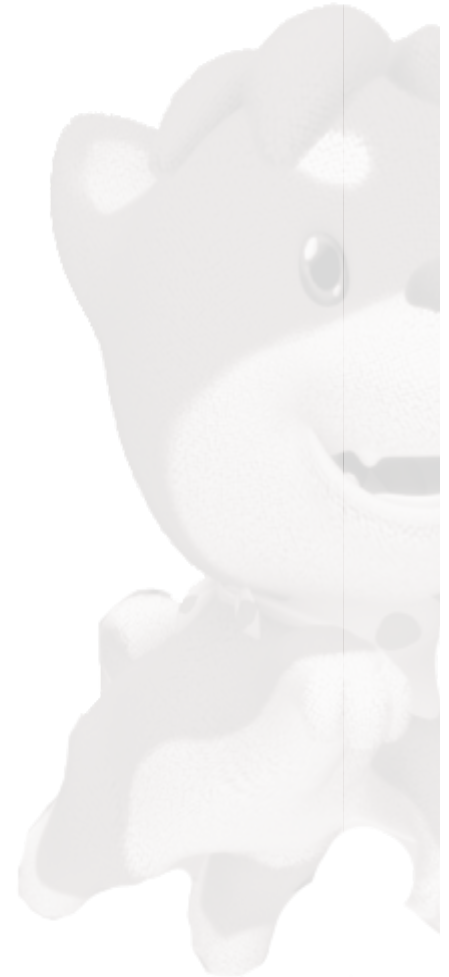
1. Huizinga, Johan. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture (Beacon Press 1992)
2. Hawkings, Matt. Urban Paper: 26 designer toys to cut out and build (HOW Books 2009)

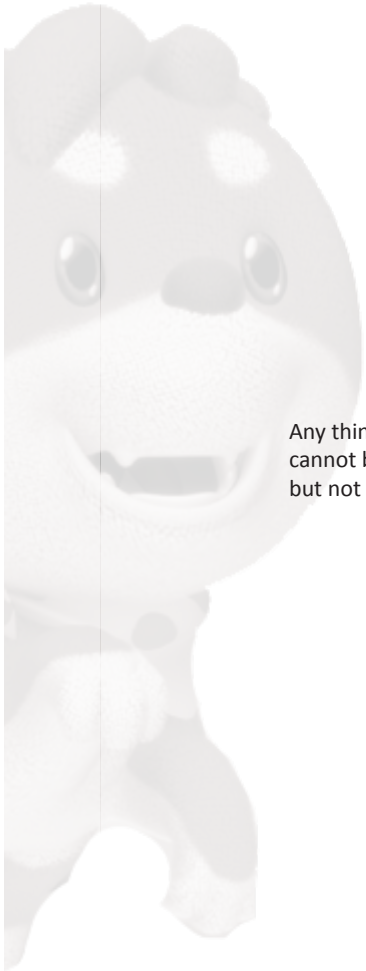
Internetlähteet

3. http://en.wikipedia.org/wiki/3D_computer_graphics
4. [http://en.wikipedia.org/wiki/Layers_\(digital_image_editing\)#Layer_Mask](http://en.wikipedia.org/wiki/Layers_(digital_image_editing)#Layer_Mask)

Kuvalähteet

B-Boy Joker, Patrick Boivin (Youtube.com)
A Cars Life, Hexolab (Youtube.com)
La Linea Interactive, PatrickBoivin (Youtube.com)
Youtube Streetfighter, PatrickBoivin (Youtube.com)
Viva Piñata, Microsoft (Youtube.com)
Monsters vs Aliens, Dreamworks
Bolt, Disney
XIII, Ubisoft
Origami Dog, Fumiaki Shingu
Okami, Konami
Red eyed tree frog, Karen Shaw, Freedigitalphotos.net





Any thinking person can see at a glance that play is a thing on its own, even if his language possesses no general concept to express it. Play cannot be denied. You can deny, if you like, nearly all abstractions: justice, beauty, truth, goodness, mind, God. You can deny seriousness, but not play. [1, s. 3]

