



Karelia-ammattikorkeakoulu
Medianomi (AMK)

Animaatiovideo kansantarun hahmosta: Näkki

Anni Siponen

Opinnäytetyö, Toukokuu 2025

www.karelia.fi



OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2025
media- alan koulutus

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
+358 13 260 600

Tekijä

Anni Siponen

Nimeke

Animaatiovideo kansantarun hahmosta: Näkki

Tiivistelmä

Opinnäytetyössä käsitellään kuvittamista ja animaatiota tarinan kerronnan välineinä. Työssä tarkastellaan, miten kuvitusprosessi etenee ja kuinka liikegrafiikalla voidaan elävöittää ja korostaa kerrottavaa tarinaa. Kuvitus on keskeisessä roolissa erityisesti silloin kun tarinaa kerrotaan ilman puhetta tai tekstiä. Liikegrafiikka vie tarinaa eteenpäin korostamalla elementtejä joihin katsojan huomio kiinnittyy. Opinnäytetyössä luotiin animaatiovideo Näkistä.

Toiminnallisessa osuudessa käsitellään, kuinka koko tuotantoprosessi etenee aina käsikirjoituksesta valmiiseen teokseen. Työn tarkoituksena on keskittyä erityisesti kuvitus- ja animaatioprosessiin sekä miten taruhahmoja, kuten Näkkiä, voi kuvittaa. Lisäksi tutkittiin tapoja, joilla liikegrafiikka voi syventää kuvituksen tarinaa ja viedä sitä eteenpäin. Lopuksi pohditaan, kuinka onnistunut projekti on ja mitä olisi voinut tehdä toisin. Samalla käsitellään myös animaatiovideon kehitysmahdollisuuksia.

Kieli
suomi

Sivuja 41
Liitteet 1
Liitesivumäärä 1

Asiasanat

Kuvitus, liikegrafiikka, tuotantoprosessi



THESIS
May 2025
Degree Programme in media

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
FINLAND
+ 358 13 260 600

Author

Anni Siponen

Title

Animation video of a folklore: Näkki

Abstract

The thesis addresses illustration and animation as tools for storytelling. The work examines how the illustration process progresses and how motion graphics can be used to enliven and highlight the story being told. Illustration plays a central role, especially when a story is told without speech or text. Motion graphics take the story forward by highlighting the elements that capture the viewer's attention. An animation video of Näkki was created in the thesis.

The practical part discusses how the entire production proceeding from the script to finished work. The purpose of the work was to focus specifically on the process of illustration and animation, and the illustration of a fable characters such as Näkki. Also, the ways in which motion graphics can deepen the story of illustration and carry it forward were studied. In conclusion the success of the project and the improvement suggestions are covered. At the same time, the development potential of an animation video is also discussed.

Language
Finnish

Pages 40
Appendices 1
Pages of Appendices 1

Keywords

Illustration, motion graphics, production

Sisältö

1	Johdanto.....	5
2	Kuvittaminen.....	6
2.1	Kuvitus käsitteenä	6
2.2	Viestin välittäminen	6
2.3	Sommittelu.....	7
2.4	Kuvitusprosessi.....	8
2.5	Hahmojen kuvitus.....	9
2.6	Taustojen kuvitus.....	10
3	Digitaalisuus	11
3.1	Digitaalinen taide.....	11
3.2	Liikegrafiikka.....	11
3.3	Liikegrafiikan periaatteet	12
4	Visuaaliset elementit	14
4.1	Värit.....	14
4.2	Estetiikka.....	15
5	Kansanusko ja tarut.....	16
5.1	Suomalainen kansanusko.....	16
5.2	Eläimet ja luonto	16
5.3	Näkki.....	17
6	Toiminnallinen osuus.....	18
6.1	Suunnittelu ja käsikirjoitus.....	18
6.2	Kuvitukset	20
6.3	Animointi	28
6.4	Äännet	35
7	Pohdinta	36
	Lähteet.....	39

Liitteet

Liite 1 Valmis animaatiovideo

1 Johdanto

Opinnäytetyöni aiheena on suomalaisen kansantarun Näkin kuvittaminen ja tarinan visuaalinen tulkinta. Kuvitukset olen toteuttanut digitaalisesti piirtäen Adobe Photoshop -ohjelmalla. Tarinan elävöittämiseksi olen hyödyntänyt Adobe After Effects -ohjelmaa, jonka avulla olen lisännyt liikegrafiikkaa kuvituksiin. Animaatio osuudessa keskityn yksinkertaiseen liikegrafiikkaan, joka auttaa tarinaa eteenpäin ja luo tunnelmaa teokseen.

Työni tarkoituksena on keskittyä erityisesti kuvitus- ja animaatioprosessiin, sekä miten taruhahmoja, kuten Näkkiä, voi kuvittaa. Pohdin myös, millä keinoin liikegrafiikka voi syventää kuvituksen tarinaa ja viedä sitä eteenpäin.

Opinnäytetyön tarkoituksena on kuvata monien suomalaisten tuntema taruhahmo Näkki ja tuoda uutta elämää vanhaan taruun kertomalla sen animaation muodossa. Näkin kaltaiset taruhahmot ovat toimineet varoittavina esimerkkeinä joiden avulla lapsia on opetettu olemaan varovaisia luonnossa. Työssäni pyrin yhdistämään perinteen moderniin visuaaliseen kerrontaan, jossa liike ja kuvitus kertovat tarinan, joka on perinteisesti kerrottu suullisesti.

Panostin erityisesti Näkin kuvaamiseen. Taustat sekä muut hahmot on toteutettu yksinkertaisemmin hillitymmällä väripaletilla, jotta näkki erottuisi selkeästi ja olisi tarinassa keskiössä. Animaatiossa ei ole puhetta, joten kerronta tapahtuu kuvien ja liikkeen avulla. Ääniefektit tukevat visuaalista kerrontaa ja rytmittävät tarinan kulkua.

2 Kuvittaminen

2.1 Kuvitus käsitteenä

Kuvituksella tarkoitetaan visuaalista tapaa kuvata tai havainnollistaa. Ne auttavat avaamaan ideoita tai kertomaan tarinaa. Kuvituksia on erilaisia ja tyylejä monia, myös perinteistä ja digitaalista. Kuvituksissa ei tyypillisesti ole sanoja, mutta niillä on kyky herättää ajatuksia visuaalisen tarinankerronnan keinoin. (Omagraafikko 2022.)

Kuvitus sijoittuu jonnekin taiteen ja graafisen suunnittelun välille. On yksilöllistä, kummalle puolelle kallistuu, mutta kuvailevana terminä on käytetty toistuvasti graafista taidetta. Kaupallinen taide on toinen termi, jolla kuvataan kuvittamista. Se tiedostaa, että kuvittajat luovat töitään yrityksille ja täyttääkseen annetun tehtävän. (Zeegen 2009, 6.)

Kuvitus voidaan jakaa kahteen kategoriaan: perinteinen kuvitus ja moderni tyyli. Perinteiseen kuvitukseen kuuluvat esimerkiksi vesivärit, sekä muste. Tekniikat ja välineet muuttuvat ja kehittyvät jatkuvasti. Digitaalisten alustojen myötä yhä useampi kuvittaja on siirtynyt perinteisistä tekniikoista moderneihin tekniikoihin. Digitaaliset välineet imitoivat perinteisiä keinoja ja materiaaleja mikä helpottaa vaihdosta. (Graphicmama 2017.)

Kuvituksessa näkyy aina tekijän tyyli ja kädenjälki. Myös se mitä tekniikkoja on käytetty vaikuttaa tuotoksen lopputulokseen. Lisäksi värimaailma, yksityiskohdat, valot ja varjot, tekstuurit ja realismi vaikuttavat lopulliseen kuvitukseen. (Designinspis 2020.)

2.2 Viestin välittäminen

Taiteilijat käyttävät useita eri keinoja teostensa viestin välittämiseen. Yksi tehokkaimmista keinoista on väri. Väreillä voi herättää tunteita ja välittää ajatuksia. Värien kontrasteja voi käyttää draamaan ja jännityksen luomiseen. Tietty värit herättävät katsojassa tiettyjä tunteita ja ajatuksia ja sen ymmärrys on taiteilijalle eduksi. (Vaulteditions 2023.)

Valo ja varjot ovat keskeisiä keinoja kolmiulotteisten kohteiden illuusion luomisessa. Ne eivät kuitenkaan ainoastaan lisää syvyyttä ja ulottuvuutta vaan ne voivat myös välittää katsojalle tunteita ja kertoa tarinoita. Luomalla kontrasteja, kuten asettamalla kohde valoon ja jättämällä etuala varjoon, taiteilijat voivat ohjata katsojan huomion kohti valoisampia alueita ja vaikuttaa katseen kulkuun teoksessa. Valon ja varjon taitava käyttö voi luoda psykologista syvyyttä ja tunnelmaa, mikä tekee teoksista vaikuttavampia. Tämän symboliikan taustalla on ihmisen psykologinen suhde valoon ja pimeyteen, joka on vaikuttanut taiteen perinteisiin kautta aikojen. (Jones 2022.)

Symbolisten yksityiskohtien avulla kuvittaja voi tuoda esille kuvitettavan tekstin teemaa ja herättää tunteita. Elementtejä voi upottaa teokseen hienovaraisesti orgaanisena yksityiskohtana tai kuva kuvassa esityksinä, joita ei välttämättä mainita tekstissä. Esimerkiksi prinsessa ruusun tarinassa kuvittajat melkein pä poikkeuksetta lisäävät ruusuja teokseen. On myös kuvittajia, jotka ovat lisänneet ruusujen lisäksi myös unikoita, jotka symboloivat unta ja unohdusta. Symboliikkaa voi siis ilmentää esineillä, väreillä, valolla ja varjoilla. (Ylimartimo 2012, 144.)

2.3 Sommittelu

Sommittelu (kompositio) tarkoittaa teoksen rakenteen järjestämistä. Siinä teoksen elementit, kuten värit ja muodot, asetellaan niin, että kokonaisuus on yhtenäinen, kiinnostava ja tarkoituksenmukainen. (Graafinen 2015).

Kuvittajan täytyy muovata näkökulma luomalleen uudelle todellisuudelle. Sommittelu on tässä keskeinen. Sommittelussa voidaan havaita niin sanottuja mikrotiloja. Kuvituksen keskuksen, eli kohteen, johon katsojan katse halutaan ohjata, tulee olla valossa. Näin kuvakeskus erottuu halutulla tavalla. Lievealueeksi kutsutaan kohteen taustaa, reunoja, sekä etualaa. Ne ikään kuin muodostavat kehyksen kuvakeskukselle. Kun käytetään tätä kuvakeskus-sommittelua kuvittaessa henkilökuva, kompositio rakentuu etusijassa olevan hahmon varaan. (Ylimartimo 2012, 80.)

Kultaisella leikkauksella tarkoitetaan yksinkertaisimmillaan janan jakoa 2:3. Tämä sommittelutekniikka on yksi suosituimmista keinoista saavuttaa teoksiin

ihanteelliset mittasuhteet. Kuvataiteessa kultainen leikkaus merkitsee eniten yksityiskohtien suhdetta kokonaisuuteen esimerkiksi mihin hahmo tai muu objekti teoksessa sijoitetaan. (Serlachius 2024.)

Sommittelumalleja on monia muitakin. Esimerkiksi avoin talo- eli nukkekotiperspektiivi on otollinen kaikkietäälle katsojalle, koska se avaa tien moniin kuvituksen sisäisiin kerroksiin. Usein avoin talo on kuvattu sivusta päin nukkekodin tapaisesti. Katsojalle voi näyttää paikkoja mihin muussa mallissa ei olisi mahdollista katsoa. (Ylimartimo 2012, 95–102.)

2.4 Kuvitusprosessi

Luova prosessi alkaa jo ennen itse teoksen aloittamista. Ensin täytyy olla selvillä kuvituksen konseptista, kuten millaiselle yleisölle kuvitus on suunnattu ja mitkä ovat keskeiset teemat. Inspiraatio harvoin löytyy puhtaasti mielikuvituksesta, joten sen etsiminen useista eri lähteistä on hyödyllinen tapa kartoittaa, minkä tyylistä kuvitusta ollaan tekemässä ja millaisia välineitä tarvitaan. (Sydiongo 2023.)

Ajatuskartat ja aivoriivet ovat yleisiä tapoja koota ajatuksia ja kirjata ylös tajunnanvirtaa. Tyhjän paperin kammo voi aiheuttaa ahdistusta kuvittajalle. Siksi kaikkien ideoiden ja ajatusten tallentaminen on hyödyllistä, vaikka ne tuntuisivat olevan turhia. Kokeilut voivat tuottaa tulosta. (Male 2007, luku 29.)

Usein kuvittajalle mieluisin kohde on henkilökuva. Tämä on ymmärrettävää, sillä tarinan kuvitettava henkilö tai henkilöt vievät tarinaa eteenpäin. Henkilökuvalla voi kertoa tunteita, näyttää liikettä ja edistää tarinaa. Kuvittaessa henkilöhahmoja voi kuvittaja suurentaa tai pienentää niiden piirteitä ja näin korostaa hahmojen luonnetta. Asennot ja ilmeet antavat pilkahduksen hahmon sisäiseen mielenmaisemaan. (Ylimartimo 2012, 65–66.)

Vaikka henkilöhahmot ovat yleisesti kiinnostavampi osa kuvitusta on tausta ja miljöö yhtä tärkeä. Yksinkertaisimmillaan tausta kertoo tarinan tapahtumapaikasta. Sillä voi kuitenkin olla muutakin merkitystä sillä kuvittaja voi esimerkiksi käyttää taustaa tai miljööä symbolisena elementtinä (Ylimartimo 2012, 77.)

Kuvittajan valinnat aina aiheesta esitystapaan asti muovaavat kuvituksen tyyliä. Näitä valintoja tehdään jatkuvasti koko prosessin ajan ja niihin vaikuttaa myös kuvitettavan tekstin luonne. Vaikka tekniikat kuvituksessa ovat tärkeitä, täytyy muistaa, ettei niihin keskity liikaa. Tärkeintä on viesti, minkä haluaa välittää. Käytettävät tekniikat ovat vain työkaluja, joilla viestiä ilmaistaan. (Hall 2011, luku 2.)

2.5 Hahmojen kuvitus

On eri asia vain piirtää ihminen, eläin tai esine kuin suunnitella hahmo. Hahmoa käytetään kertomaan tarinaa. Kaikki mitä kuvittaja hahmossaan esittää, on tarkoitus, ja se vie tarinaa eteenpäin. Hyvä hahmo on helposti tunnistettava, mutta samalla tarpeeksi joustava, jotta sitä voi käyttää monenlaisissa tilanteissa ja kuvata eri tavoilla. Persoonallisuus tekee hyvän hahmon. (Bardot Brush 2022.)

Hahmosuunnittelussa on tärkeintä luoda hahmo, joka sopii tiettyyn visuaaliseen tarinaan. Se on prosessi, jossa suunnitellaan mukaansatempaavia hahmoja esimerkiksi animoituihin elokuviin ja sarjakuviin. Tarkoituksena on tuoda esiin ideoita visuaalisen ilmeen kautta. (Jain 2025.) Hahmoa luodessa on otettava huomioon myös hahmon ympäristö. Se missä hahmo elää antaa pohjan sen suunnittelulle. Siksi ennakointi missä hahmo asustaa on tärkeää. (Anideos 2025.)

Hahmojen suunnittelussa on kolme elementtiä, joita seuratessa takaa hyvän ja mieleenpainuvan hahmon. Ensimmäinen niistä on siluetti. Kun poistetaan värit ja kaikki yksityiskohdat, siluetti on ainut tunnistettava elementti hahmossa. Jos hahmon voi tunnistaa siluetistaan, on hahmon design tehokas. (Nashville Film Institute 2025.)

Toinen tärkeä elementti on hahmon värit. Liiallinen väriskaala ja paletin päämäärättömästi käyttäminen häiritsee katsojaa sen sijaan, että se houkuttelisi. Onkin tärkeää, että valitsee hahmolle yhden päävärin ja käyttää lisävärejä tukemaan hahmon väritystä. Värien kannattaa täydentää toisiaan, ei

kilpailla keskenään. Hahmon väritys kannattaa pitää mahdollisimman yksinkertaisena. (Nashville Film Institute 2025.)

kolmas ja viimeinen elementti on liioittelu. Se on luultavasti kaikista merkittävien hahmosuunnittelun osista tarinan kerronnan suhteen. Liioittelulla voidaan herättää emotionaalista tai psykologista vaikutuksia. Esimerkiksi liioitellut piirteet voivat luoda eron siinä nähdäänkö hahmo sankarillisena vai pelottavana. (Nashville Film Institute 2025.)

2.6 Taustojen kuvitus

Animaatiossa olevat taustat toimivat kohtauksen hahmojen ja toiminnan visuaalisena taustana. Ne auttavat luomaan tarinan asetelman, tunnelman ja tarjoavat kontekstin yleisölle ja parantaen yleistä tarinankerrontakokemusta. Taustat ovat tärkeässä asemassa maailman herättämisessä eloon. (Yellowbrick 2024.)

Taustojen suunnittelussa tulee ottaa huomioon kompositiot ja värit sekä valotus. Näiden avulla voidaan luoda visuaalisesti näyttävä ympäristö, joka auttaa juonta eteenpäin ja valloittaa katsojan. Taustat luovat tunnelmaa ja ilmapiiriä, ne voivat vaikuttaa tarinan välittämään tunteeseen. (Yellowbrick 2024.)

Syvyys ja mittasuhteet ovat yksi taustojen suunnittelun haasteista. Taustan voi saada mukaansatempaavammaksi ja realistisemmaksi lisäämällä syvyyttä. Tämän voi saavuttaa päällekkäisillä elementeillä, vaihtelevilla yksityiskohdilla, sekä perspektiivillä. (Yellowbrick 2024.)

Myös taustoissa yksityiskohtien huomioonotto on tärkeää. Tekstuuri, kuviot ja tunnelmalliset efektit voivat nostaa taustan laatua ja tehdä tapahtumapaikasta mukaansa tempaisevampaan. Tasapaino realismiin ja taiteellisen ilmaisun välillä sekä tarinan kerronnan tarpeiden huomioon ottaminen auttavat luomaan estetiikan, joka sopii kokonaiskuvaan. (Yellowbrick 2024.)

3 Digitaalisuus

3.1 Digitaalinen taide

Digitaalinen taide eroaa perinteisestä siten, että fyysisten materiaalien, kuten öljyvärien tai akvarellien sijaan käytetään tietokonetta, tablettia tai jotain muuta laitetta. Työskentely tapahtuu ohjelmistoissa, kuten Adobe Photoshop, Procreate tai Blender. Taiteilijalla on mahdollisuus käyttää lukuisia työkaluja, kuten suodattimia, mitä perinteisessä taiteessa ei ole. (Reed 2022.)

Digitaalinen taide nähdään usein virheellisesti helppona alustana, koska se nojaa teknologiaan ja uskotaan, että digitaaliset välineet tekevät työn taiteilijan puolesta. Tämä näkemys mitä luultavammin kumpuaa tietämättömyydestä ja uskosta, että perinteinen taide on autenttisempaa. (Tell Tall Tales 2024.)

Kuitenkin digitaalinen taide vaatii samat taiteelliset taidot, luovuuden ja omistautuneisuutta. Taiteilijan täytyy yhä hallita kompositio, väriteoria, sekä näkemys merkitykselliseen taiteeseen. Kuten perinteinen taide, myös digitaalinen voi herättää tunteita, kertoa tarinaa ja jakaa ideoita. Sitä voi käyttää monin tavoin myös kaupallisesti, viihteessä ja taiteessa. (Tell Tall Tales 2024.)

3.2 Liikegrafiikka

Liikegrafiikka tarkoittaa käytännössä grafiikkaa, johon on lisätty liikettä. 1950-luvulla ja sen jälkeen kehitetyt liikegrafiikkatekniikat muokkasivat merkittävästi graafisen suunnittelun kenttää, joka oli aiemmin keskittynyt pääasiassa staattisiin ja liikkumattomiin grafiikoihin. Tämä kehitys avasi uusia mahdollisuuksia visuaaliseen viestintään ja tarinankerrontaan. (Adobe 2024a.)

Liikegrafiikkaan liittyvä animaatio ei viittaa täyspitkiin animaatioelokuviin, kuten Disneyn elokuviin, joissa on selkeästi määritellyjä hahmoja, juoni ja kertomuksen kaari. Sen sijaan liikegrafiikkaan liittyvä animaatio tarkoittaa yleensä lyhyempiä animaatioita, jotka viihdyttävät katsojaa tai välittävät tietoa. (Adobe 2024a.)

Liikegrafiikka tarjoaa taiteilijoille rajattomat mahdollisuudet luovaan itseilmaisuun. Animoimalla elementtejä digitaaliseen taiteeseen he voivat välittää monenlaisia tunteita, kertoa tarinoita ja luoda erilaisia tunnelmia. Liikegrafiikka on vakiinnuttanut asemansa myös digitaalisessa taiteessa, rikastuttaen teoksia ja syventäen katsojakokemusta. (Adobe 2024a.)

Digitaalinen taide on jatkuvassa muutoksessa. Liikegrafiikka edistää tätä kehitystä rikkomalla perinteisiä rajoja ja tutkimalla uusia mahdollisuuksia. Teknologian edistyessä taiteilijat pystyvät helposti yhdistämään liikegrafiikkaa teoksiinsa, mikä hämärtää eroja perinteisten taidemuotojen ja digitaalisen median välillä. (Csdaph 2023.)

3.3 Liikegrafiikan periaatteet

visuaalisesti kiinnostavien ja mukaansatempaavien animaatioiden luomiseksi liikesuunnittelijat noudattavat periaatteita, jotka ohjaavat, miten esineet ja elementit liikkuvat ruudulla. Nämä periaatteet määrittelevät esimerkiksi liikkeen sujuvuuden, rytmin ja painotuksen, jotta animaatio näyttää luonnolliselta ja houkuttelee katsojan huomion. (Feel pixel design studio 2023.)

Ensimmäinen periaate on ajoitus, väli ja rytm. Aika tuo graafiseen suunnitteluun "neljännen ulottuvuuden" eli antaa elementeille liikkeen. Liikkeen tarkka ajoitus sekä rytmitys luovat animaatioon tasapainoa ja sujuvuutta. Kun ajoitus on kohdallaan, animaatio on vaikuttava ja selkeä. Näin jokainen liike näyttää harkitulta ja hyvin yhteensopivalta muiden kanssa. (Feel pixel design studio 2023.)

Seuraavana periaatteena on easing, eli liikkeen pehmeä hidastaminen tai nopeuttaminen. Se lisää jatkuvuutta, kun objektit hidastuvat tai nopeutuvat odotetulla tavalla, jolloin animaatio tuntuu käyttäjältä sujuvalta ja miellyttävältä. Se myös luo luonnollisen tuntuksen liikkeen. (Feel pixel design studio 2023.)

Kolmas periaate on katsojan valmistaminen seuraavaan tapahtumaan animaatioissa. Tämä tekee katselukokemuksesta miellyttävämmän, sillä se auttaa ohjaamaan katsojan huomion oikeaan kohtaan ja luo jännitettä tai odotusta. Esimerkiksi peleissä se voi tarkoittaa, että hahmo tekee pienen

liikkeen ennen varsinaista toimintaa, jolloin katsoja ymmärtää, että jotain on tapahtumassa. (Feel pixel design studio 2023.)

Squash and stretch eli litistäminen ja venyminen tarkoittavat liikegraafiikassa sitä, että objektit muuttuvat liikkeen tai iskun voimasta. Tämä lisää animaatioihin joustavuutta ja elävyyttä, jolloin ne näyttävät dynaamisilta ja kiinnostavilta. Tekniikkaa käytetään erityisesti hahmoihin tai esineisiin, joilla on pehmeä tai joustava luonne, sillä se tekee liikkeistä luonnollisemman näköisiä. (Feel pixel design studio 2023.)

Viides periaate on yksinkertaisuus. Se tarkoittaa animaation pitämistä yksinkertaisena ja selkeänä. Kun käytetään vain tarvittavia elementtejä, viesti on selkeä ja vältetään turhaa monimutkaisuutta. (Feel pixel design studio 2023.)

Johdonmukaisuus on periaate, jolla tarkoitetaan animaation yhtenäisyyttä. Projektin tulisi olla tyyliltään ja sävyltään samanlainen alusta loppuun asti. Tämä luo selkeän ja ammattimaisen kokonaisuuden, jota on helppo seurata. (Feel pixel design studio 2023.)

Exaggeration tarkoittaa tietoisesti liioittelua, joka korostaa tai tehostaa tiettyjä asioita, kuten tunteita tai visuaalista tyyliä. Tätä lähestymistapaa käytetään usein hahmoanimaatiossa, jossa liikkeet ja eleet ovat suurennettuja, jotta ne välittävät voimakkaampia tunteita tai luonteenpiirteitä. (Feel pixel design studio 2023.)

liikepolut, jotka seuraavat luonnollisia kaaria, näyttävät visuaalisesti houkuttelevilta ja orgaanisilta. Suoraan liikkuvat objektit voivat sen sijaan vaikuttaa mekaanisilta ja vähemmän kiinnostavilta. Esimerkiksi hahmon käden liikettä on parempi animoinnin kaarevalla liikkeellä suoran sijaan, sillä kaareva liike tuntuu luonnollisemmalta. (Feel pixel design studio 2023.)

Follow-through ja overlapping ovat periaatteet, jolla saadaan elävyyttä animaatioon. Follow-through tarkoittaa sitä, että liike jatkuu päätoiminnan jälkeen. Overlapping action taas viittaa erilaisten elementtien liikkumiseen eri nopeuksilla tai pienten viiveiden kanssa. (Feel pixel design studio 2023.)

Viimeinen periaate on appealing. Se tarkoittaa animaation tekemistä visuaalisesti houkuttelevaksi ja katsojaa kiinnostavaksi. Siihen tarvitaan ainutlaatuisen tyylin luomista, värien ja typografian tehokasta käyttöä sekä animaation persoonallisuuden lisäämistä. (Feel pixel design studio 2023.)

4 Visuaaliset elementit

4.1 Värit

Värit ovat tehokas keino tarinankerronnassa, sillä ne voivat välittää tunteita ja selkeyttää hahmojen motiiveja. Värisävyillä tarkoitetaan yleisiä spektrin värejä, kuten punaista tai sinistä. Värien kylläisyys puolestaan viittaa värien voimakkuuteen tai puhtauteen: kirkkaat, eloisat värit ovat korkealla kylläisyydellä, kun taas matalan kylläisyyden värit näyttävät harmahtavilta. Värien arvo ilmaisee sen valoisuuden eli sen, kuinka paljon väri heijastaa valoa. (Blazer 2016, luku 4.) Taustavärien tulisi tukea teoksen kohdetta. Siksi on hyvä jättää kohteen ympärille tyhjä alue (white space). Tilan ei tarvitse olla valkoinen, mutta se antaa kohteelle hengitystilaa, jolloin se on helpompi huomata. (Monin 2024.)

Toinen tapa, jolla voi hillitä elementtien keskeistä kilpailua on käyttää väreissä kontrasteja, sekä vastavärejä. Näin teoksen kohde erottuu tehokkaasti taustasta. Tämä myös auttaa taustan ja kohteen väliseen suhteeseen. (Blazer 2016, luku 4.)

Värien valinnassa vähemmän on enemmän: kun värejä on liian paljon, katsojan silmä hämmentyy eikä pysty keskittymään tärkeimpiin asioihin. On parasta lähteä liikkeelle pienellä määrällä värejä, sillä niitä on helpompi lisätä myöhemmin kuin poistaa. Rajoitettu väripaletti auttaa katsojaa hahmottamaan liikkuvat kuvat nopeasti ja keskittymään tarinan olennaisiin kohtiin. (Blazer 2016, luku 4.)

On tärkeää valita teokseen yksi hallitseva väri, joka yhdistää kokonaisuuden ja luo yhtenäisyyttä. Tämä pääväri toimii perustana muulle väripaletille ja auttaa

katsojaa ymmärtämään teoksen teemaa. Seuraavaksi kannattaa valita korostusväri, joka tukee pääväriä. Korostusväri voi olla esimerkiksi vastaväri tai viereinen väri väriympyrässä. Kaikki muut värivalinnat pohjautuvat näihin kahteen päätösväriin. (Blazer 2016, luku 4.)

4.2 Estetiikka

Estetiikalla tarkoitetaan filosofista osa-aluetta, joka pohtii kauneutta, taidetta, sekä muita esteettisiä ilmiöitä. Estetiikka käsitteenä on yksi tärkeimmistä tutkimuskohteista. Ennen estetiikka on mielletty kauneutena, mutta nykyään esteettisyys ymmärretään paljon monipuolisemmin. Kauneus mielletään vain yhtenä estetiikan muotona. Vastakategoriat kuten rumuus ja kauhu ovat olleet vahvasti keskusteluissa, kun puhutaan estetiikasta. Esteettisyyttä on myös jaettu asenteeksi ja kokemukseksi. (Puolakka 2018.)

Esteettisyys ei ole vain kuvituksen ominaisuus tai piirre vaan katsojan ja kuvituksen vuorovaikutusta. Estetiikan määritelmä voi siis vaihtua, vaikka yhteinen määritelmä olisikin. Kuvan elämyksellisyys on osa estetiikkaa. Elämyksellisyys on yksilöllistä ja siihen vaikuttaa katsojan emootiot ja hänen maailmankuvansa. Myös sen hetkinen aikakausi ja kulttuuri muokkaavat käsitystä esteettisyydestä. (Hatva 1993, 65 ja 71.)

Kauneus ei ole estetiikan tärkein osa-alue, eikä ehdoton pakko kuvittaessa. Usein kuvittajat kuitenkin haluavat teoksensa olevan edes jollain tavalla miellyttävä katsojalle. Silloinkin, kun aihe on epämiellyttävä. Usein kuvituksen väritys vaikuttaa sen miellyttävyyteen. Värikäs kuva miellyttää silmää, kun taas värin puute koetaan epämiellyttävänä. Miellyttävyyteen vaikuttaa myös teoksen merkityksellisyys, tuttuus ja monimutkaisuus. (Hatva 1993, 65 ja 71.)

5 Kansanusko ja tarut

5.1 Suomalainen kansanusko

Kansanuskolla tarkoitetaan yksinkertaisesti selitettynä suomalaisten esikristillistä maailmankuvaa, sekä siihen myöhemmin kietoutuneen lähetysuskonnon kokonaisuutta. Vanhat tavat elivät uusien opetuksien rinnalla ja kristinusko omaksuttiin osaksi vanhoja uskomuksia. (Pulkinen 2014, luku 1.)

Ihmisen kulttuuri, historia ja usko on elänyt kulkemalla suullisesti sukupolvelta toiselle kertomuksina ja lauluina. Niillä selitettiin elämää ja ympäristöä, ja niissä näkyi tietämys selviytymisestä. Tärkein perintö mitä ihminen pystyi taakseen jättämään, olivat sanat. Kielemme vanhimmat sanat liittyvät luontoon: ne käsittävät puiden, kalojen ja riistan nimet sekä vesistöihin ja metsiin liittyvän sanaston. Suomalaiset ovat metsäkansaa ja se näkyy kansanuskossa. (Hyry, Pentikäinen & Pentikäinen 1995, 11–13.)

5.2 Eläimet ja luonto

Suomalaisessa mytologiassa eläimet ja luonto ovat suuressa roolissa. Ihmisen suhde eläimiin pohjoisessa metsäkulttuurissa oli välttämätön. Ihminen oli osa ympäristöään ja riippuvainen eläimistä selviytyäkseen. Eläimet olivat osa myös ihmisen henkistä maailmaa. (Pulkinen 2014, luku 5.)

Luonto määräsi elinehdot ja henkiinjäämisen. Tasapaino luonnon ja ihmisen välillä oli merkittävä. Luonnon mukaan muovaantuivat ihmisen elintavat ja kulttuuri. Suomalaiseen kansanuskoon kuului ajatus siitä, että kaikki elollinen on kytköksissä toisiinsa. Myös kasveilla ja eläimillä oli sielu. (Hyry ym. 1995, 17–18.)

Suomalaiseen kansanuskoon vaikutti merkittävästi paikalleen asettuminen ja kodin muodostuminen. Tämä muutos vaikutti ihmisen käsitystä ympäröivästä luonnosta. Tutun ja turvallisen, sekä uhkaavaan ulkopuolisen rajasta tuli selkeämpi ja näin uhkakuvat voimistuivat. Aiemmin ympäröivä luonto oli nähty enemmänkin hyvien antimien tarjoajana. (Pulkinen 2014, luku 7.)

Ihmisen pelot ovat kulminoituneet asioihin, jotka ovat hallitsemattomia, vaarallisia ja tuntemattomia. Kuoleman lisäksi on pelätty kalmaa, sairauksia, hukkumista, eksymistä, sekä muita eläimiä. Luonnon pelko on aiheuttanut useitten taruolentojen synnyn. Vaaralliset vesistöt, synkät metsät, sekä pimeät luolat ovat synnyttäneet mielikuvia näistä oudoista otuksista, kuten vetehinen ja tuonen toukka. (Klemettinen 2022, luku 1.)

Projektissani kuvaan näitä ihmismielen muuntelemia pelkoja Näkin hahmon avulla. Halusin, että Näkki ei ainoastaan edusta vaarallista taruolentoa, vaan symboloi myös hallitsematonta luontoa ja tuntemattomia voimia, mitä on pelätty menneisyydessä. Hahmon kautta kuvaan siis ihmisen muuttunutta suhdetta luontoon.

5.3 Näkki

Näkki tunnetaan makean veden taruhahmona, joka juontaa juurensa germaanisesta perinteestä, nixeistä. Näkin tiedettiin houkuttelevan ihmisiä veteen eri muodoissa, osa ystävällisiä ja osa vaarallisia. Näkki on näin ollen muodonmuuttaja. Suomalainen näkin olomuoto vetehinen, oli vallitseva uskomusolento etenkin Länsi-Suomessa. (Klemettinen 2022, luku 50.)

Suomessa tällainen vedenolento kuvailtiin usein pitkiä hiuksiaan kampaavana ja rintojaan pesevänä naisena. Toisaalla näkki on mustanaamainen pitkillä roikkuvilla rinnoilla. Joissakin tarinoissa näkki tekeytyy kiveksi tai tukiksi, johon vedessä polskija voi pahaa aavistamatta kiivetä. (Klemettinen 2022, luku 50.)

Tarinat näkistä, kuten monet muutkin tarut, ovat toimineet varoituksina etenkin lapsille. Näkki varoittaa vesistöjen hukkumavaarasta. Näkki ei kuitenkaan ole ollut vain lasten pelote, sillä myös aikuiset ovat vakavissaan pelänneet tätä olentoa. (Klemettinen 2022, luku 50.)

Näkkiä on kuvattu kuvataiteessa ja kirjallisuudessa monin eri tavoin, ja tulkinnat vaihtelevat. Esimerkiksi Mauri Kunnaksen lastenkirjassa Koiramäen lapset ja Näkki (2007) hahmo on saanut koiramaisia piirteitä, ja se on kuvattu

humoristisesti lumpeiden ja köynnösten peitossa. Tulkinta on selvästi suunnattu lapsille, ja visuaalinen ilme on tuttu Kunnaksen muista teoksista.

Toisenlaisen version tarjoaa Lena Frölander-Ulf teoksessaan *Minä, muru ja metsä* (2016), jossa Näkki esiintyy kalamaisena olentona. Tässä kuvassa korostuvat suuret, tarkkailevat silmät ja evämäiset muodot, jotka luovat hahmoon enemmän pelottavamman vaikutelman Molemmat esimerkit osoittavat, kuinka laajasti samaa kansantarun hahmoa voi tulkita.

6 Toiminnallinen osuus

6.1 Suunnittelu ja käsikirjoitus

Valitsin Näkin opinnäytetyöni toiminnallisen osuuden aiheeksi, koska eri kulttuurien mytologiat ovat aina kiehtoneet minua. Luonto on myös yksi isoimmista arvoistani, ja halusin sisällyttää myös sen projektiini. Mielestäni Näkin kaltainen mystinen olento on visuaalisesti ja kerronnallisesti sopiva keulakuva kuvitukselle.

On myös mielenkiintoista, kuinka Näkin kaltaisia hahmoja on käytetty varoituksina vesistöistä useammassa eri kulttuurissa. Tällaiset hahmot kuvastavat mielestäni ihmisen suhdetta luontoon ja sen vaaroihin. Esimerkiksi skotlantilainen kelpie on hevosen muodossa esiintyvä henki, joka houkuttelee ratsaille ja sitten sukeltaa veden syvyyksiin ihminen mukanaan (Johnson 2025).

Aloitin opinnäytetyöni toiminnallisen osuuden suunnittelemalla tarinan, jonka halusin kertoa. Pehdyin kertomuksiin Näkistä ja päädyin siihen, että halusin seurata Näkin alkuperäistä kertomusta. Näkkiä on käytetty varsinkin lapsilla varoittavana tarinana vesistöjen vaaroista. Jos ei ollut varovainen näkki tulee ja hukuttaa.

Päätin kertoa tarinan, missä vedessä leikkivät lapset havaitsivat näkin ja juoksevat karkuun peloissaan. Halusin myös, että tarinassa näkyisi luontoa ja elämää ja mystisen olennon mahdollinen vaikutus niihin. Ajattelin, että jos näkin

kaltainen peto olisi todellinen, muut eläimet pelkäisivät sitä ja pakenisivat aistiessaan vaaran.

Pohdin, että kuinka monta kohtausta tarinaan tulee ja mitä liikegrafiikkaa tarvitsisin jokaiseen. Minulle oli tärkeää, että jokainen kohtausta veisi tarinaa eteenpäin. Halusin, että tarina etenisi kuitenkin rauhallisesti, melkein unenkaltaisen seesteisesti. Tällöin liikkeen kannattaa olla maltillista ja hitaampaa. Tässä vaiheessa aloin pohtia myös mahdollista äänimaailmaa, kuten tarvittavia äänitehosteita ja sitä, tuleeko työhön musiikkia.

Käsikirjoituksen tein Adobe Photoshopilla piirtäen (kuva 1). Kuvakäsikirjoituksen kannattaa olla yksinkertainen ja mahdollisimman selkeä, jotta sitä on helppo tulkita. Kirjoitin ylös jokaiseen kohtaukseen tarvittavan liikkeen ja suunnittelin etukäteen, miten ne toteuttaisin. Halusin panostaa kuvitukseen, joten pidin animaation pienimuotoisena ja oman osaamiseni rajoissa.



Kuva 1. Animaation kuvakäsikirjoitus.

Valmiissa kuvakäsikirjoituksessa on kymmenen kohtausta. Ensimmäisessä tutustutaan miljööseen ja huolettomaan tunnelmaan. Lapset leikkivät laiturin nokassa. Seuraavassa kohtauksessa nähdään metsän elämää. Kolmannessa kohtauksessa tapahtuu muutos. Lapsi näkee jotain kauempana ja osoittaa järvelle päin. Neljännessä kohtauksessa paljastuu, että Näkki on kiivennyt kivelle tarkkailemaan lapsia. Seuraavissa kohtauksissa Näkki aloittaa jahdin ja hyppää veteen. Seitsemännessä kohtauksessa lapset säikähtävät ja

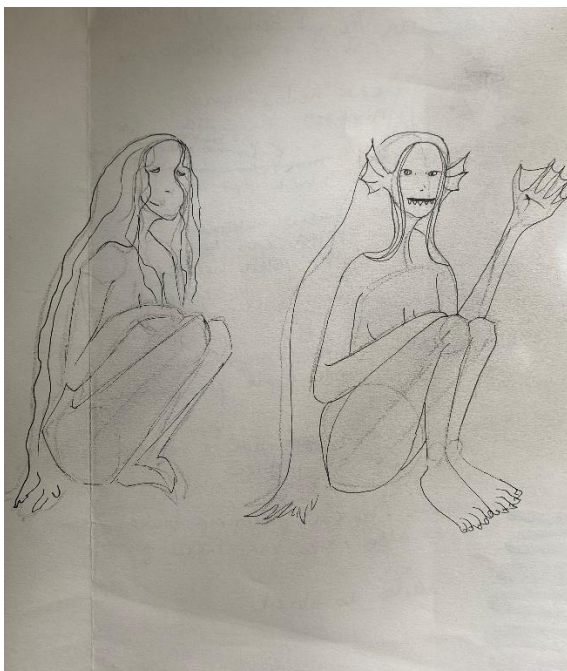
seuraavassa juoksevat karkuun. Tarina päättyy, kun lapset pääsevät pakoon ja metsäkin on hiljainen eläinten kaikottua.

6.2 Kuvitukset

Aloitin luonnostelemalla hahmoja ja päättämällä värimaailmaa. Ensimmäiset luonnokset syntyivät lyijykynällä paperille. Katselin tämän prosessin aikana Pinterestistä paljon muiden tekemiä hahmokuviuksia, sekä miten taustat oli tehty. Halusin miljöökse suomalaisen kesämaiseman hennolla värityksellä ja metsän, jossa eläimet lymyävät. Taustat halusin pitää yksinkertaisena ja rauhallisena, jotta se ei veisi huomiota hahmoilta eikä häiritsisi tarinan kulkua. Tavoitteena oli luoda ympäristö, joka tukee tunnelmaa, muttei ole häiritsevää. Jätin hahmojen ympärille myös tyhjän alueen, jotta hahmoilla olisi tilaa hengittää eikä tila olisi ahtaan tuntuinen.

Lapsihahmot halusin pitää yksinkertaisina ja hempeillä väreillä. Halusin, että värit erottuvat taustoista, mutta eivät ole liian kirkkaita tai räikeitä. Halusin hahmoille lapsille tyypillisen pehmeän ja huolettoman tunnelman, jotta se tukisi niiden roolia tarinassa.

Halusin kuvituksissa keskittyä erityisesti Näkkiin. Valitsin tummempia sävyjä, jotta hahmo erottuisi ympäristöstään ja luodakseni sille pelottavan olemuksen. Näkki on tarinan keskiössä ja jännitteen luoja, joten halusin sen visuaalisen ilmeen olevan sen mukainen.



Kuva 2. Varhaisia luonnoksia Näkistä.

Kun minulla oli kasa luonnoksia valitsin niistä mieluisimmat ja tein niistä siistimmät versiot Adobe Photoshopilla. Otin luonnoksista kuvat ja siirsin ne Photoshop-alustalle ja lisäsin tason kuvan päälle, jotten piirtäisi suoraan kuvaan, ja pystyisin myöhemmin poistamaan luonnoksen alta pois. Näissä luonnoksissa kiinnitin enemmän huomiota yksityiskohtiin ja esimerkiksi hahmojen kohdalla kasvojen piirteisiin. Digitaalinen alusta mahdollisti myös paremmin eri tyylien ja eri siveltimen vetojen kokeilun.

Halusin tulkita näkkiä suomalaisesta näkökulmasta, joten pidin sen ulkomuodon naiselle tyypillisenä. Samalla lisäsin siihen vedenelävälle ominaisia piirteitä, koska Näkki liitetään aina vesistöihin. Kuvittelin esimerkiksi, että näkillä olisi suomuinen iho tai vaikka räpylät. Katsoin paljon kuvituksia merenneidoista ja nixeistä inspiraatiota varten. Tutkin myös muiden kulttuurien mytologisia vesistöjen olentoja. Tein useamman mahdollisimman version Näkistä, jossa jokaisella oli joku niistä piirteistä mitä olin kuvitellut näkillä olevan. Kohtauksessa, jossa Näkki tavataan ensimmäisen kerran katse, on tärkeä. Siksi leikittelin Näkin kasvoilla ja toteutin sille hieman häiritsevän katseen.

Päädyin kahteen eri näkkiin, joiden ulkonäkö ja värytys olivat erilaiset. Toisessa oli tumma ja sinertävä värimaailma, joka toi enemmänkin mieleen syvien vesien olennon. Koska tarinani sijoittuu järvimaisemaan ei tämä versio sopinut.

Päädyin myös siihen, että halusin hahmoista enemmän piirretyn kaltaiset (kuva 3).

Toiseen kuvitukseen Näkistä olin tehnyt värityksen, joka sopi parhaiten suomalaiseen järvimaisemaan (kuva 4). Suomen yleisin järvikala on ahven, joten päätin ottaa sen värityksestä inspiraatiota näkkiin. Iho on vihertävä ja suomuista. Suomuissa on oranssia, samaa sävyä kuin hiukset. Tein myös silmistä kalamaiset jättämällä luomet kokonaan pois ja piirtämällä iirikset vain pieniksi pisteiksi. Tämä toi Näkille pelottavan epäinhimillisen katseen. Tämä versio näkistä sopi hyvin luonnostelemiini taustoihin ja näyttää siltä, että tämän näköinen olento voisi oikeasti elellä tarinan kaltaisessa järvessä.



Kuva 3. Varhaisen vaiheen kuvitusidea Näkistä.



Kuva 4. Lopullinen versio Näkistä.

Näkki nähdään kolmesta eri kulmasta. Edestä kivellä istuessaan, läheltä ja edestä, sekä takaa. Katsoja näkee Näkin ensimmäisen kerran, kun lapsi osoittaa järvelle ja Näkki istuu kivellä. Tässä Näkin koko keho näkyy. Halusin, että Näkki on pelottava ja loin sitä vaikutelmaa Näkin huonolla ryhdillä ja tuijottavalla tyhjällä katseella.

Kun Näkki nähdään lähempää, halusin kuvata sen mielihyvän jahdistia, joten sillä on terävähampainen hymy huulillaan. Hiukset vaikuttavat melkein lonkeroilta. Pyrin siihen, että vaikka Näkillä on ihmismäinen muoto, on selvää, että olento ei ole inhimillinen. Käytin varjoja, jotka laskeutuvat Näkin kasvoille tuomaan uhkaavaa tunnelmaa. Halusin viestittää ulkonäöllä ja käyttäytymisellä, että Näkki muistuttaa mytologista olentoa, joka herättää pelkoa ja huomiota.

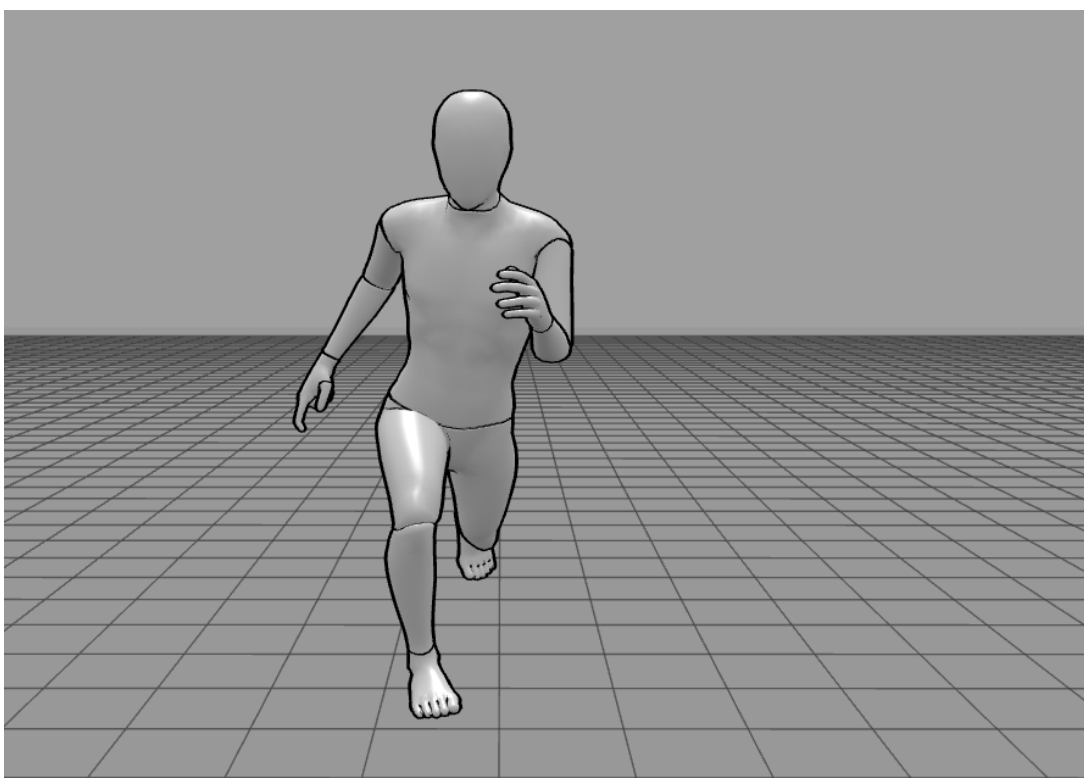
Viimeisen kerran Näkki nähdään, kun se katsoo lasten juoksevan karkuun. Kuvassa ei näy kuin takaraivo hiuksineen ja korvan pää. Halusin kuvastaa Näkin pettymystä laittamalla sen katsomaan, kun sen saalis juoksee kauas maalle, minne se ei voi seurata.

Koska tarina näkistä on usein suunnattu lapsille, halusin omat hahmoni olevan myös lapsia. Ajattelin, että kaksi lasta laiturin nokassa olisi hyvä ja luonnostelin

tytön ja pojan. Tein heistä sisaruksia, joten korostin heidän sisarussuhdettaan piirtämällä heille samanlaiset silmät ja kasvonpiirteet. Myös värivalinnoissa otin huomioon sukulaisuuden antamalla heille samanväriset silmät ja hiukset, mikä vahvisti samannäköisyyttä. Sisarussuhde tuo tarinaan turvaa, joka luo ristiriidan Näkin aiheuttaman uhan kanssa.

Asentojen piirtämiseen käytin apunani PoseMy.Art nimistä verkkosivua, jossa on mahdollista liikutella erinäköisiä mallinukkeja erilaisiin asentoihin (kuva 5). Näin sain hyvät mallikuvat, joiden mittasuhteet olivat selkeät ja kehojen asennot luonnolliset. PoseMy.Art on hyvä silloin, jos haluttua referenssikuvaa ei tahdo löytää. Mallinuket ovat vain pohja, jonka avulla sain piirrettyä omalle tyylilleni ominaiset hahmot haluttuun asentoon. Käytin mallinukkeja erityisesti lasten juoksuasentojen hahmottamiseen. Mallihahmot toivat selkeyttä hahmojen asentoihin, mutta muokkasin mittasuhteita kuvittaessani hahmoja korostaakseni tunnetiloja.

Mallinukkejen käyttö nopeutti prosessia ja antoi minulle varmuutta kuvittamiseen, koska minulla oli pelkistetyt referenssikuvat juuri niistä asennoista, jotka halusin kuvittaa. Minun ei myöskään tarvinnut etsiä referenssikuvia, kun pystyin tekemään sen itse.



Kuva 5. PoseMy.Art on sivusto, jolla voi luoda asentoja mallinukeilla.

Tarvitsin lapsista kuvitukset useammasta asennosta ja etäisyydestä, jotta tarina kulkisi eteenpäin heidän kauttaan. Ensimmäisessä kohtauksessa lapset näkyvät pieninä leikkimässä laiturin nokassa. Selkeitä piirteitä ei erota, sillä kohtauksen tarkoituksena on esittää tapahtumapaikka. Lapset ovat selin katsojaan, mikä lisää etäisyyden tuntua ja mikä tekee heidät osaksi laajempaa maisemaa. Tässä kohtauksessa kuvitukset lapsista ovat hyvin yksinkertaiset, eikä hahmoihin vielä pääse tutustumaan.

Kohtauksessa, jossa isovelji huomaa jotain järvellä, näkyy vain sivuprofiilia ja veljen käsi, joka osoittaa. Tausta on hieman sumea ja huomio kiinnittyy lapseen. Tämä kuvitus välittää viestin, että jotain alkaa tapahtua. Käytin sivuprofiilia, sillä siinä nähdään vain osa veljen kasvoista ja kehosta, jättäen katsojalle tilaa tulkita hänen tunteensa ja reaktionsa. Veljen käsi osoittaa suuntaan, johon katsojan huomio ohjautuu. Tämä toimii visuaalisena indikaattorina siitä, että järvellä on jotain tärkeää. Tällaisella sommittelulla voi herättää katsojan mielenkiinnon ja osoittaa, että jotakin tärkeää on tapahtumassa.

Kohtauksissa, jossa lapset säikähtävät Näkkiä ja jossa he juoksevat sitä karkuun, tein lasten päistä hieman mittasuhteita suuremmat, jotta niissä oli helpompi kuvata tunnereaktioita. Tarinassa lasten ilmeet kuvastavat pelkoa ja pelon hetket ovat ainoat, jolloin lapsen kasvot nähdään. Pakotilanteessa halusin kuvata myös sisarusdynamiikkaa. Isoveli pitää pikkusiskoaan kädestä kiinni ja vetää häntä eteenpäin (kuva 6).

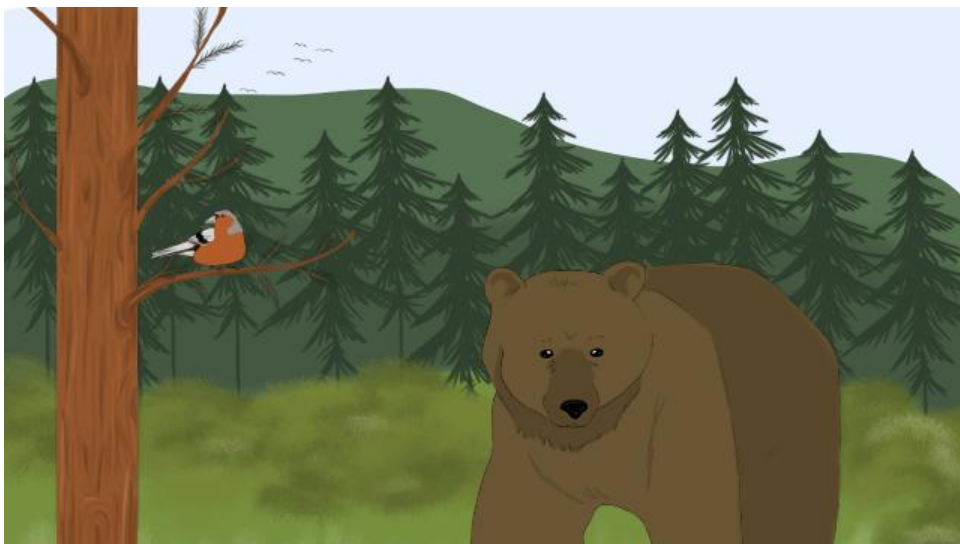


Kuva 6. Lapset juoksevat Näkkiä pako.

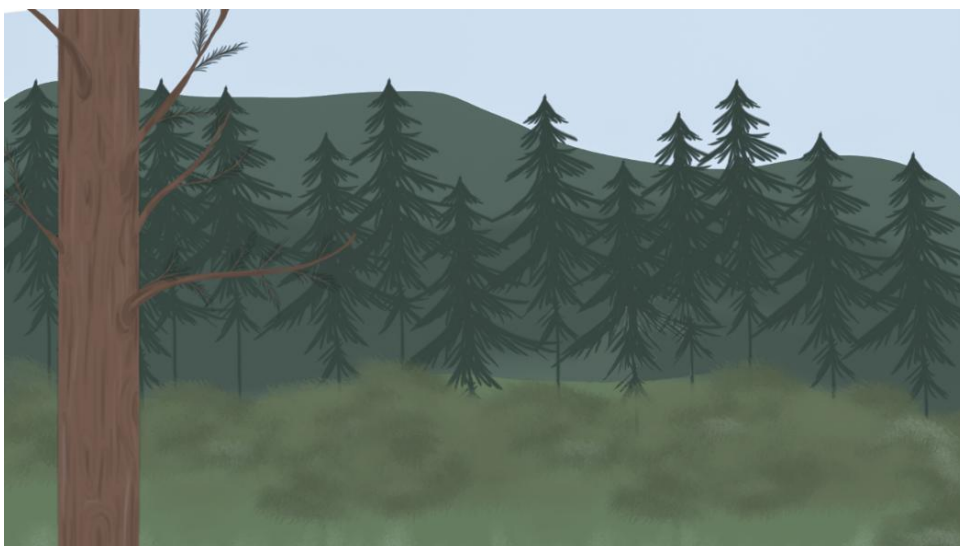
Pohdin mitä eläimiä halusin metsään piileskelemään. Kohtauksen tarkoitus on kuvata, kuinka eläväinen metsä on, mutta halusin myös edustaa suomalaista luontoa. Karhu on suomalaisen metsän keulakuva ja halusin sen mukaan symboloimaan suomalaista metsää, mutta myös eristäytymistä. Näkkeitä kerrotaan olevan aina vain yksi. Tein karhusta realistisen näköisen ja värityksen luonnostelemaan metsään sopivaksi.

Piirsin lintuparven kaukaisuuteen ja yhden linnun puun oksalle tuomaan elämää metsään. Näin kontrasti hiljenevään metsään on selkeämpi. Metsän toteutin piirtämällä puun ja monistamalla sen metsäksi. Näin minun ei tarvinnut piirtää jokaista puuta erikseen.

Kauempana näkyvään maisemaan en piirtänyt yksittäisiä puita, jottei maisemasta tulisi liian täysi ja sotkuinen. Halusin kuvata metsän avarana ja valoisana paikkana (kuva 7). Jotta Näkin vaikutus näkyisi mahdollisimman hyvin, kontrastin kahden metsäkuvan välillä tulisi olla selkeä. Toisessa metsä kuvituksessa eläimet ovat kaikonneet paikalta Näkin säikäyttämänä (kuva 8). Metsä on sama, mutta tunnelma aavemaisempi. Tämän tunteen välitin kylmemmällä väripaletilla. Lämminsävyinen metsä on kutsuva, kun taas kylmäsävyinen on kolkko ja etäännyttävä.



Kuva 7. Metsä, jossa on yhä elämää.



Kuva 8. Tyhjä ja kolkko metsä.

Kun kuvitusten tunnelma ja värimaailma oli määrittynyt, aloitin otsikon suunnittelun. Halusin, että teoksen nimi näkyy heti animaation alussa. Aloitin luonnostelemalla ensin tajunnanvirran avulla erilaisia otsikoita, ilman rajoituksia.

Pohdin, halusinko otsikon olevan orgaaninen käsin kirjoitettu vai siistimpi typografinen. Etsin fontteja, jotka olisivat voineet vastata luonnoksiani. En kuitenkaan löytänyt sopivaa, joten päätin piirtää otsikon itse käyttämällä Photoshopin tekstuurista sivellintä. Lisäsin myös harmahtavan varjon, jottei otsikko olisi niin tönkkö. Otsikko on rikkonainen ja näyttää hieman oksilta, jotka on aseteltu ristiin, mikä mielestäni sopii animaation aiheeseen. Leikittelin myös väriaihtehdoilta, mutta tyydyin mustaan sillä pidin kontrastista tumman otsikon ja taivaan hempeän sinisen välillä.

Kaikki kuvitukset toteutin piirtämällä Adobe Photoshopilla. Käytin kahta eri sivellintä, joista toinen soveltui ääri viivojen piirtämiseen ja toinen tekstuurin luomiseen. Värittämisen tein lassotyökalulla. Rajasin sillä alueen, jonka halusin värittää ja lopuksi maalasin sen yli suuremmalla siveltimellä. Näin minun ei tarvinnut huolehtia yli rajojen värittämistä.

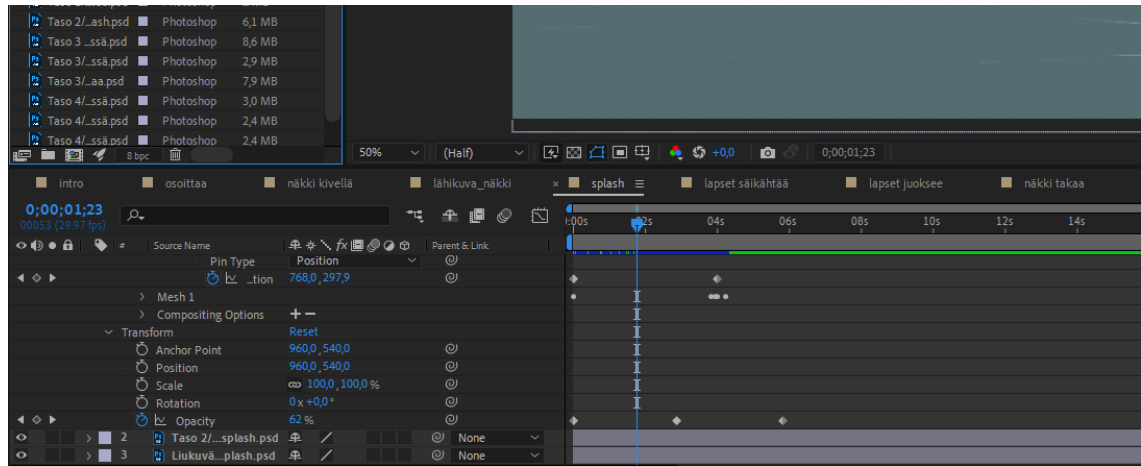
Kaikki kuvituksen osat piirsin omille tasoilleen. Tasojen tehokas käyttö pitää kuvituksen järjestyksessä ja helpottaa animaatiota. Kun kuvitus oli valmis, poistin turhat tasot, joissa oli esimerkiksi luonnoksia. Tasot, joita en tarvinnut erilleen animaatiota varten, yhdistin yhdeksi tasoksi.

Kaikissa kuvituksissa varjostukset on tehty selkeillä rajoilla lassotyökalun avulla. Alueet väritin mustalla yhdelle tasolle ja säädin tämän tason läpinäkyvyyttä, kunnes olin tyytyväinen. Yhdistin tason muihin, sillä sitä ei tarvitse animoida.

6.3 Animointi

Kun kuvitukset olivat valmiina, oli aika lisätä niihin liikegrafiikkaa. Tähän käytin Adobe After Effectsiä sillä kyseinen ohjelmisto oli minulle ennalta tuttu sekä perusteet hyvin hallussa. Olin etukäteen virkistänyt muistiani ja katsonut pari tutoriaalivideota.

Toteutin koko animaation parin työkalun avulla. Tämä auttoi pitämään koko projektin yhdenmukaisena ja yksinkertaisena, sekä oman osaamiseni rajoissa. Liikkeen lisäämisessä hyödynsin läpinäkyvyyden (opacity), sijainnin (position) ja koon (scale) säätämistä. Hahmojen animoinnissa käytin pääsääntöisesti Puppet tool- työkalua, jolla sain tehtyä hahmoihin hallittua liikettä. Kaikkia näitä työkaluja käytin yhdessä keyframejen kanssa (kuva 9). Keyframe merkitsee aikapistettä, jossa määritetään tason ominaisuuden arvo, kuten tilasijainnin, opasiteetin tai äänenvoimakkuuden. (Adobe 2025.)



Kuva 9. Keyframet aikajanalla.

Aloitin käynnistämällä After Effectsin ja luomaan uuden projektin. Projektin sisällä tein uuden compositionin. Compositionilla (comp) tarkoitetaan työtilaa tai aikajanaa, johon projektin tiedostot tuodaan, asetetaan ne tasoihin, sekä lisätään animaatiota ja efektejä (Adobe 2024b). Päädyin tekemään jokaisen kohtauksen eri compositionin, sillä ohjelmisto hidastui merkittävästi ja alkoi kaatuilla, kun projekti kasvoi. Jokaisessa compositionissa on oma aikajansa, joten nimesin ne kohtausten mukaan. Tämä auttoi pitämään kokonaisuuden selkeänä ja hallittavana. Tiesin koko ajan, mitkä kohtaukset olin jo tehnyt ja mitkä olivat vielä kesken. Samalla projekti pysyi kevyempänä ja ohjelmisto toimi sujuvammin.

Aloitin ensimmäisen kohtauksen valmistelun siirtämällä tarvittavat elementit PSD-tiedostona After Effectsiin. Photoshopissa olin piirtänyt kaikki animoitavat osat erillisille tiedostoille, jotta ne olisivat irrallisia taustasta ja niitä pystyi liikuttelamaan After Effectsissä. Hahmojen raajoja tai muita osia en asetellut eri tasoille, sillä suunnittelemani animaatio ei vaatinut sitä. Hahmojen liike tapahtui kokonaisuuden skaalaamisella, siirtämisellä ja Puppet Tool- työkalun avulla.

Ensimmäisessä kohtauksessa taivaalla näkyy kirkas pilvitaivas, ja pilvet liikkuvat kevyesti tuulen mukana. Halusin, että otsikko ilmestyy taivaalle ja katoaa hetken kuluttua (kuva 10). Näin otsikko vaikuttaa luonnolliselta osalta taivaan liikettä.



Kuva 10. Animaation otsikko

Asetin ensin keyframen aikajanana alkuun ja pudotin otsikon opasiteetin nolnaan, jolloin se ei näkynyt lainkaan. Seuraavaksi lisäsin uuden keyframen hieman eteenpäin aikajanalla ja nostin opasiteetin takaisin alkuperäiseen arvoonsa, jolloin otsikko tuli näkyviin. Lopuksi lisäsin vielä yhden keyframen, jossa opasiteetti laski jälleen nolnaan ja otsikko haihtui näkymästä. Asettelin keyframet niin, että katsoja ehtii lukea otsikon rauhassa ennen sen katoamista. Tavoitteenani oli saada aikaan pehmeä ja luonteva siirtymä, joka tukee tarinan alun rauhallista ja paha-aavistamatonta tunnelmaa

Samaan kohtaukseen halusin alaspäin suuntaavan liikkeen, jolloin kuvittamani järvimaisema paljastuu. Tämän toteutin asettamalla keyframen aikajanalle otsikon häivytyksen jälkeen ja siirtymällä aikajanalla sopivan verran eteenpäin. Sitten position- työkalun avulla nostin kuvitusta ylöspäin, kunnes maisema paljastui. Koska halusin taivaalla olevat pilvet pois näkyvistä ennen kuin kuva siirtyi alas, säädin opasiteettia pienemmäksi niin, että pilvet haihtuvat ennen liikkeen alkua.

Maisemassa näkyy järveen ulottuva laituri, jonka nokassa lapset oleilevat. Piirsin myös heinikon veteen kehystämään maisemaa ja tuomaan liikettä kuvaan (kuva 11). Halusin luoda illuusion tuulesta, joten animoin heinikon taipumaan edestakaisin pehmeästi. Käytin tässä Puppet Tool- työkalua, jonka avulla pystyin luomaan liikettä valitsemini kohtiin heinikosta. Heinikon

hienovaraisella liikkeellä sain kohtauksesta paljon elävämmän ja luomaan rauhanomaisen tunnelman.



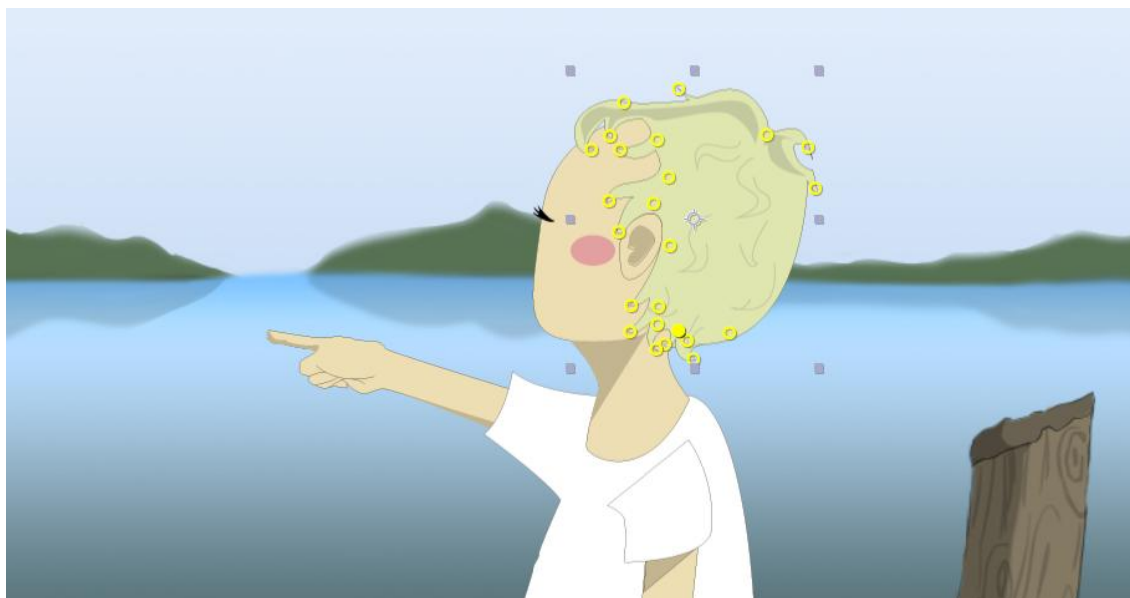
Kuva 11. Lapset laiturin nokassa.

Metsäkohtauksessa lisäsin hienovaraista liikettä, kuten tuulenvireen pensaikoon ja taustalla liiteleviä lintuja. Näillä pienillä liikkeillä halusin rikastaa visuaalista ilmettä sekä luoda kohtaukseen lisää syvyyttä ja elämää, ilman, että ne vievät huomiota etualalla esiintyvistä karhusta. Karhua en kuitenkaan lähtenyt animoimaan, sillä sen läsnäolo ja kuvassa jo tapahtuva liike olivat mielestäni riittävää.

Seuraavassa kohtauksessa lapsi osoittaa järvelle (kuva 12). Halusin luoda vaikutelman, että laituri keinuu aallokon mukana. Tämän toteutin liikuttamalla hahmoa hieman ylös ja alas, jolloin syntyy illuusio aaltojen liikkeestä. Käytin keyframeja ja position- työkalua animoidakseni tämän liikkeen. Asetin ensimmäiseen keyframeen Easy Ease In -asetuksen, välikohdille Easy Ease ja viimeiseen Easy Ease Out, jotta liike olisi mahdollisimman pehmeä ja luonnollisen rytmisen. Näin tein tarinan kerrontaa tukevan pienen liikkeen ilman, että se vie huomiota muusta viestistä.

Halusin lisätä myös tuulen vaikutuksen lapseen. Tämän toteutin käyttäen Puppet Toolia. Asetin useita pisteitä työkalulla ympäri hahmon päätä ja hiussuortuvien latvaan. Liikkeessä hyödynsin keyframeja ja position- työkalua.

Animoin jokaisen suortuvan yksi kerrallaan. Lopputuloksena hahmon hiukset tuivertavat hennosti tuulessa. Koska hiukset eivät olleet erillisellä tasolla, haasteena oli pitää animaatio mahdollisimman pienenä ja hallittuna, jottei hahmon pää vääristynyt hiuksia liikutellessa.



Kuva 12. Hiukset animoitiin Puppet Tool-työkalun avulla.

Kohtauksessa 4 paljastuu Näkki, joka istuu kivellä ja tarkkailee lapsia. Halusin luoda painostavan tunnelman, joten tein hitaasti etenevän zoomin kohti Näkkiä. Käytin scale-työkalua ja asetin keyframet sekä taustalle että Näkille, jotta koko kuva-ala kasvaa tasaisesti ja syntyy vaikutelma kohteen lähenemisestä. Näkki pysyy täysin liikkumattomana ja tuijottaa suoraan eteenpäin, mikä korostaa sen aavemaista ja uhkaavaa luontoa. Liikkumattomuus ja hidas lähikuva riittivät mielestäni luomaan lähikuvaan jännitettä.

Viidennessä kohtauksessa vesi loiskahtaa, kun Näkki on hypännyt veteen. Olin piirtänyt taustan päälle veden loiskahduksen ja vesipisarat erilliselle tasolle. Toimin tässä samalla tavalla kuin otsikon animoinnissa. Minulla oli myös aallokko eri tasolla, joten laitoin siihenkin vähän liikettä, jotta näyttäisi siltä, että veden pinta liikkuu. Tämä kohtaus on ohi nopeasti, koska sen tarkoitus on viedä tarinaa eteenpäin. Kuvassa ei myöskään näy hahmoja.

Seuraavassa kohtauksessa halusin, että katsoja näkee Näkin kasvot kunnolla (kuva 13). Näkki on vedessä ja sen hiukset hulmuavat sen ympärillä. Lisäsin edestakaista liikettä näkkiin, jotta vaikutelma vedestä olisi selkeä. Lisäsin myös

väreilyä suurentamalla piirtämäni aallokkoa hitaasti ja haihduttamalla sitä läpinäkyvyydellä.



Kuva 13. Näkki vedessä.

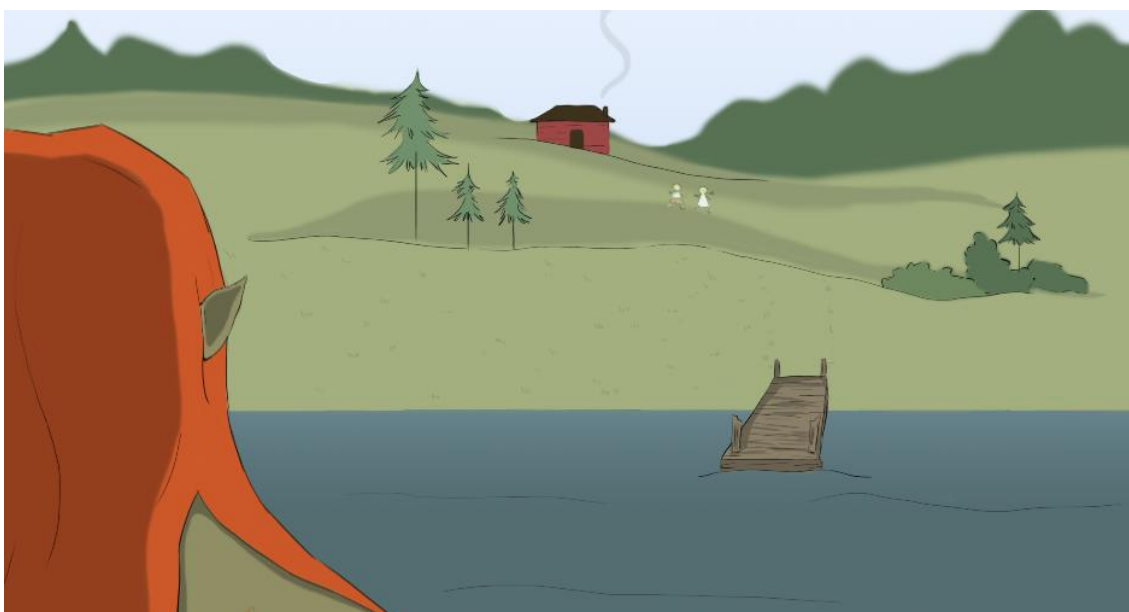
Seuraavassa kohtauksessa kuvataan lasten reaktiota Näkin kohtaamiseen. Tällä kertaa en halunnut lisätä ylimääräistä animaatiota, sillä se ei olisi mielestäni edistänyt tarinaa tai tuonut lisää tunnelmaa kohtaukseen. Tärkeintä ovat lasten ilmeet ja niistä välittyvä tunne. Ne vievät tarinaa eteenpäin korostamalla pelkoa ja hämmennystä.

Tässä kohtauksessa lapset juoksevat laiturilta karkuun kohti katsojaa. En animoinut itse juoksua, vaan loin vaikutelman pakenemisesta käyttämällä kolmea kopiota pakokuvituksesta aikajanalla. Skaalasin alimman kuvan huomattavasti pienemmäksi ja sijoitin sen lähimmäksi laituria. Häivyitin kuvan opasiteetin avulla, jolloin se vähitellen katosi näkyvistä. Asetin seuraavan kopion suurempana edellisen kuvan eteen, ja käytin opasiteettia, jotta kuva tuli näkyviin juuri, kun edellinen hävisi. Tämän jälkeen viimeisin kuvitus oli vielä suurempi, ja asetin sen niin, että ruutu leikkasi osan kuvasta pois, luoden syvyyden ja liikkeen vaikutelman.

Toteutin pakokohtauksen tällä tavalla, koska halusin luoda pakenemisen vaikutelman ilman, että tarvitsin erikseen animoida lasten juoksua. Tällä lähestymistavalla myös säästin aikaa ja resursseja, sillä en tarvinnut

monimutkaista animaatiota, mutta sain silti aikaan halutun vaikutelman. Tämä tapa palveli myös parhaiten osaamistani.

Kohtauksessa katsoja näkee Näkin näkökulmasta, kun lapset pakenevat (kuva 14). Jotta veden vaikutelma säilyisi, animoin Näkin liikettä hieman edestakaisin ylös ja alas. Tämä liike saa Näkin näyttämään siltä, että se olisi yhä vedessä. Lisäksi animoin vesipisarat, jotka valuvat Näkin hiuksista pitkin päätä, käyttäen positionia ja opasiteettia. Lapsia liikutin kaukaisuudessa myös positionilla, jotta heidän pakonsa näyttää etenevän.



Kuva 14. Näkki katsoo vedestä lasten perään.

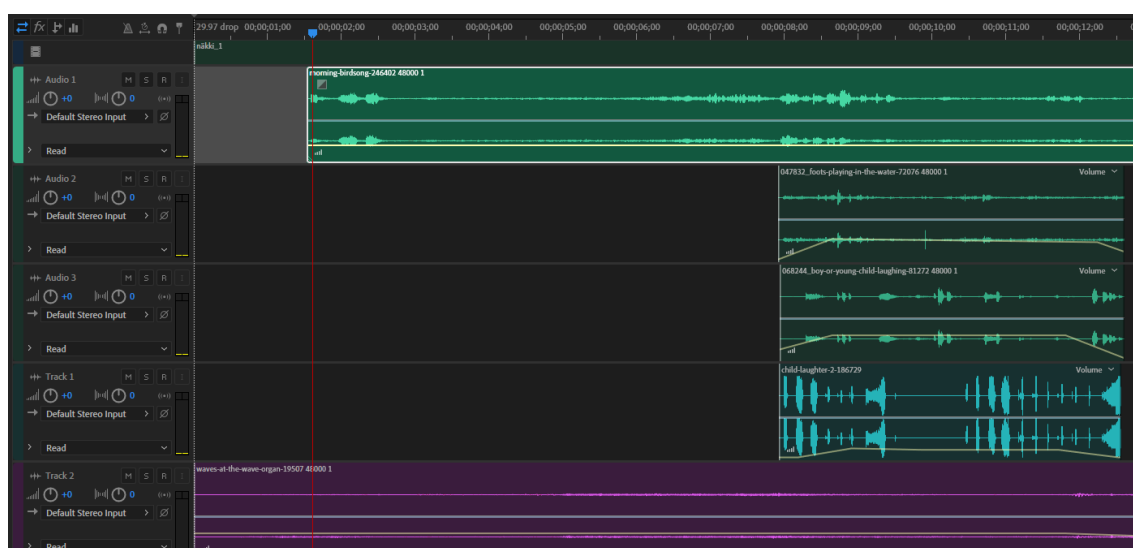
Viimeisen kohdan jätin animoimatta, jotta tunnelma korostuisi voimakkaammin. Aiemmin kuvatussa metsässä tunnelma on ollut elävä. Näkin ilmestyttyä ja lasten karattua kaikki liike lakkaa. Animaation puuttuminen toimii kerronnallisena keinona. Siinä on kontrasti aiempaan ja korostaa tapahtunutta muutosta. Liikkumattomuus lisää mielestäni tunnelmaa ilman, että tarvitsee selittävää kerrontaa. Animoimattomuus toimii siten kerronnan keinona, ei teknisenä puutteena.

Siirsin kaikki After Effectsillä tekemäni kohtaukset Premiere Prohon. Siellä järjestelin, yhdistin ja leikkasin kaikki kohtaukset. Kun olin tyytyväinen, siirsin projektin Adobe Auditioniin äänityötä varten.

6.4 Äänet

Äänellä on oma vaikutuksensa videon tunnelmaan ja halusin tuoda luonnon myös ääneen. Ääniefektit auttavat herättämään animaation eloon. Ne täydentävät liikettä, reaktioita ja lisäävät syvyyttä animaation ympäristöön. Ääniefektien käytössä tulee kuitenkin muistaa, että liiallinen efektien käyttö voi hukuttaa tärkeät äänet. (Malone 2025.) Päätin, että videossa ei ole varsinaista musiikkia, vaan tunnelma luodaan ääniefekteillä.

Olin käsikirjoitus vaiheessa suunnitellut jo vähän äänimaailmaa, ja tein sen pohjalta listan äänistä, joita tarvitsisin. Ääniefektit etsin Pixabay-palvelusta, josta löytyi laajasti ilmaista ja vapaasti käytettävää materiaalia. Äänimaailman rakensin käyttäen Adobe Audition - ohjelmistoa (kuva 15).



Kuva 15. Äänimaailma luotiin efekteillä Adobe Auditionilla.

Halusin, että taustalla olisi tuulen virettä, koska tapahtumapaikka on järven ranta. En halunnut liian kovaa puuskaa, koska halusin, että sää vaikuttaa miellyttävältä kesäpäivältä. Löytämäni tuulipätkä oli liian lyhyt koko videolle, mutta, koska kyseessä oli vain taustalla kuuluva tuuli, pystyin kopioimaan ja liittämään yhteen pätkät, jotta se oli tarpeeksi pitkä. Liitoskohdan korjasin säätämällä äänen tasoa ja pistämällä ääniraidat ristiin. Näin se kohta, jossa efekti alkaa uudelleen ei kuulu häiritsevästi.

Kahden ensimmäisen kohtauksen aikana kuuluu myös muuta elämisen ääntä. Linnut laulavat, vesi liplattaa ja lapset nauravat. Kohtauksessa, jossa esitetään metsää vesistön äänet kuuluvat hiljaisemmin, jotta olisi vaikutelma etäisyydestä.

Pohdin pitkään, halusinko antaa Näkille jonkinlaisen äänen. En halunnut sen puhuvan, mutta mieleen juolahti seireenit. Kreikkalaisessa mytologiassa seireenit ovat puoliksi naisia ja puoliksi lintuja, jotka houkuttelivat merimiehiä karille laulullaan (Britannica 2025.) Mietin, jos myös Näkin ääni olisi hengeä naisen hyräily tai hyminä. Näkin ääni imitoisi lempeää ja turvallista laulua, mutta vaikutus on enemmänkin pelottava.

Kohtauksessa, jossa Näkki ilmestyy, metsän ääni lakkaa. Tällä korostin tarinan kerrontaa ja ilmaisin, että luonto kavahtaa vedessä lymyilevää petoa. Taustalla kuuluu yhä vain tuuli ja vesi. Tässä kohtaa lisäsin jännitystä sydämen tykytyksillä, sekä Näkin aavemaisella hyminällä. Näkin hyppäämistä ei näy animaatioissa ennen kuin se jo on veden alla. Lisäsin loiskahduksen lisäämään illuusiota hypystä.

Kun äänet olivat valmiit palasin Premiere Pron puolelle. Sieltä vein projektin Media Encoderiin renderöitäväksi. Prosessin aikani ilmeni kuitenkin ongelma: Vaikka animaatio oli viety oikeaan muotoon, video katkesi kesken kaiken, vaikka sitä oli jäljellä vielä noin puolet. Tähän en loppujen lopuksi löytänyt syytä, sillä suorittaessani prosessin useamman kerran uudelleen ongelma katosi.

7 Pohdinta

Opinnäytetyöni aikana syvensin aikaisempaa osaamistani, sekä opin paljon uutta varsinkin animaatiosta. Vaikka halusinkin alun perin keskittyä kuvittamiseen, vei animaation tekeminen käytännössä yhtä pitkään kuin kuvittaminen. Olin käyttänyt After Effectsiä pääsääntöisesti vain tekstianimaatioissa, ja olin tehnyt vain yhden animaatioprojektin aikaisemmin, josta perusteet olinkin oppinut. Opin käyttämään tämän projektin aikana minulle tuttuja työkaluja entistä tehokkaammin ja animaatio sujui projektin lopussa huomattavasti nopeammin. Puppet tool oli minulle melko uusi työkalu ja sen opettelu osoittautui todella hyödylliseksi varsinkin hahmoja animoidessa.

Tässä projektissa pääsin tekemään tuotannon jokaisen askeleen itse alusta loppuun. Aikaisemmin olen ollut mukana animaatioprojekteissa graafikkona, mutta koko tuotantoprosessi ei ole tullut niin tutuksi. Nyt minulla oli mahdollisuus päättää jokaisesta vaiheen ideoinnista ja kuvituksesta aina animaatioon ja viimeistelyyn asti. Opin lisää äänen merkityksestä animaatioissa, sekä miten ääni voi viedä tarinaa eteenpäin.

Kuvittaminen ja animointi toimivat projektissani tarinan kerronnan keskeisimpinä välineinä. Kuvitukset toivat esiin maailman ja sen hahmot, jossa tarina kerrotaan. Kuvitukset määrittelevät tunnelman ja estetiikan, joka tukee kerrontaa. Animaatio puolestaan toi liikkeen osaksi kokonaisuutta ja herätti kuvitukset eloon. Kuvitusten ja animaation yhdistelmä mahdollisti tarinan kerronnan ilman puhetta tai tekstiä.

Tämä projekti asetti tiettyjä vaatimuksia kuvitukselle ja animaatiolle. Kuvitusten on oltava riittävän selkeitä, jotta tarina välittyy. Samalla animaation tulee olla tarpeeksi hienovaraista, jottei se vie huomiota pois sisällöstä, vaan tukee ja syventää sitä. Huomasin, kuinka tärkeää oli suunnitella kuvitus ja liike rinnakkain, jotta ne muodostivat toimivan kokonaisuuden. Kuvittaminen antoi mahdollisuuden luoda maailma omilla ehdoilla, kun taas animaatio vaati miettimään enemmän katsojan kokemusta.

Suurin haasteeni oli idean rajaaminen ja siinä pysyminen. Koska kaikki päätökset sain tehdä itse aina käsikirjoituksesta toteutukseen ja ideoita oli paljon, lähti projekti paisumaan suunnitteluvaiheessa paljon isommaksi kuin aikaa oli. Puntaroin myös pitkään, haluanko tehdä kuvitukset Adobe Illustratorissa vai Photoshopilla. Pääsyin Photoshopiin, sillä aikaisempi kokemukseni kuvittamisesta on opittu kyseisellä ohjelmistolla.

Valmista projektia voisi vielä kehittää. Animaatiota voisi viedä pidemmälle, varsinkin hahmoanimaatioissa. Projektissa en tehnyt lainkaan animaatiota mikä olisi vaatinut nivelten liikuttamista, ja tämä voisi olla seuraava askel animaatiotaitojeni kehittämisessä. Myös hahmojen ilmeitä voisi animoida pienesti tuomaan lisää tunnetta ja syvyyttä kohtauksiin. Lisäksi haluaisin lisätä

kohtauksia, missä näkyisi lasten ja Näkin vuorovaikutus. Näkki voisi esimerkiksi yrittää tarttua toiseen lapseen, joka sitten pelastautuu viime hetkellä.

Pääsääntöisesti olen tyytyväinen projektin lopputulokseen sekä siihen, miten vein ideani valmiiksi teokseksi. Tuotantoprosessin suunnittelu ja siinä pitäytyminen tuotti hieman hankaluuksia, sillä uusia ideoita nousi pintaan projektin edetessä ja houkutti jatkaa käsikirjoituksen kehittämistä ja visuaalista ilmettä eteenpäin. Varsinkin kuvittaessa menin edestakaisin valmiiden hahmon sekä uusien luonnosten välillä. Onnistuin kuitenkin pitämään suunnitelman jokseenkin johdonmukaisena ja tarina pysyi tarpeeksi yksinkertaisena. Tämä opetti minulle, kuinka tärkeää on lyödä lukkoon suunnitelma, mutta jättää myös tilaa luovuudelle. Tulevaisuudessa haluaisin kehittää osaamistani projektien kokonaisuuden hallinnassa.

Lähteet

- Adobe. 2024a. Motion graphic explained: definition, history and examples. <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/animation/discover/motion-graphics.html> . 29.10.2024.
- Adobe. 2024b. After Effects composition basics. <https://helpx.adobe.com/fi/after-effects/using/composition-basics.html> .13.05.2025.
- Adobe. 2025. Setting, selecting and deleting keyframes. <https://helpx.adobe.com/after-effects/using/setting-selecting-deleting-keyframes.html> . 14.04.2025.
- Anideos. 2025.The fundamentals on character design - tips and principles. <https://www.anideos.com/tips-and-principles-of-character-design> . 11.04.2025.
- Bardot Brush. 2022. How to develop a character illustration. <https://bardotbrush.com/how-to-develop-a-character/> . 08.04.2025.
- Blazer, L. 2016. Animated storytelling: simple steps for creating animation and motion graphics. <https://learning.oreilly.com/library/view/animated-storytelling-simple/9780134133812/> 29.10.2024.
- Britannica. 2025. Siren. <https://www.britannica.com/topic/Siren-Greekmythology> 24.04.2025.
- Csdaph. 2023. Exploring the impact of motion graphics in digital arts. <https://csdabaguoedu.org/2023/07/25/exploring-the-impact-of-motion-graphics-in-digital-arts/> . 29.10.2024.
- Designinspis. 2020. Kuvitus herättää tekstin henkiin. <https://designinspis.fi/blogi/kuvitus-herattaa-tekstin-henkiin/>. 29.10.2024.
- Feelpixel Design Studio. 2023. 10 principles of motion design. <https://medium.com/@feelpixelwork/10-principles-of-motion-design-5d1c6f16b9df>. 29.10.2024.
- Frölander-Ulf, L. 2016. Minä, muru ja metsä. Helsinki: S&S kustantamo.
- Graafinen. 2015. Sommittelu. <https://www.graafinen.com/suunnittelu/yleista/sommittelu/>. 29.10.2024.
- Graphicmama. 2017. Types of illustration- Styles and techniques. <https://graphicmama.com/blog/types-of-illustration/>. 05.09.2024.
- Hall, A. 2011. Illustration. <https://learning.oreilly.com/library/view/illustration/9781856697101/> 05.09.2024
- Hatva. A.1993. Kuvittaminen. Helsinki: Rakennustieto.
- Hyry, K. Pentikäinen, A. Pentikäinen J. 1995. Lumen ja valon kansa. Helsinki: WSOY.
- Jain, K. 2025. Character design- basics of character design with examples. <https://urly.fi/3Re0> . 11.04.2025
- Jones, C.P. 2022. Art fundamentals: How illumination & shadow add meaning to artworks. <https://urly.fi/3Re1> .10.10.2024.
- Johnson, B. 2025.The Kelpie. <https://www.historic-uk.com/CultureUK/The-Kelpie/> .16.04.2025.
- Klemettinen, P. 2022. Kansanuskon yöpuoli: Hiidet, manalaiset ja muut demonit. Helsinki: SKS Kirjat. Bookbeat. 05.09.2024.
- Kunnas, M. Kunnas, T. 2007. Koiramäen lapset ja näkki. Helsinki: Otava.

- Male, A. 2007. Illustration: A theoretical and contextual perspective. London: Bloomsbury Publishing Plc. <https://urly.fi/3RdY>. 05.09.2024.
- Malone, E. 2025. Integrating sound effects and music in animated video production. Venture. <https://www.venturevideos.com/insight/integrating-sound-effects-and-music-in-animated-video-production> . 20.04.2025.
- Monin, G. 2024. The importance of white space. Pixelfridge. <https://www.pixelfridge.digital/the-importance-of-white-space/>. 16.09.2024.
- Nashville film institution. 2025. Character design- everything you need to know. <https://www.nfi.edu/character-design/> . 22.05.2025.
- Omagraafikko. 2022. Graafinen kuvitus ja graafisen suunnittelun ja kuvituksen välinen ero. <https://omagraafikko.fi/2022/03/20/graafinen-kuvitus-ja-graafisen-suunnittelun-ja-kuvituksen-valinen-ero/> . 27.08.2024.
- Osgood, A. 2024. Motion illustration: how to use animation techniques to make illustrations to move. London: Bloomsbury Publishing Plc. <https://urly.fi/3Re2> . 19.09.2024.
- Puolakka, K. 2018. Estetiikka. Filosofia.fi <https://filosofia.fi/fi/ensyklopedia/estetiikka>. 11.10.2024.
- Reed A. 2022. Traditional art vs. digital art. <https://www.aaronreedphotography.com/gallery/traditional-art-vs-digital-art/>. 17.10.2024.
- Schlittler J. 2014. Motion graphics and animation. ResearchGate. <https://urly.fi/3QVn> . 10.09.2024.
- Serlachius. 2024. Kultainen leikkaus. <https://urly.fi/3Re5> .04.12.2024.
- Sydiongco, H. 2023. Unwrapping the illustration process: A graphic designer shares her approach. ClearVoice. <https://www.clearvoice.com/resources/illustration-process/> . 29.08.2024.
- Tell Tall Tales. 2014. Is digital art real? Tell Tall Tales. <https://urly.fi/3Re4> . 05.09.2024.
- Vault Editions. 2023. Adding deeper meaning to your art: a guide for artists. <https://vaulteditions.com/blogs/news/adding-deeper-meaning-to-your-art-a-guide-for-artists> . 11.10.2024.
- Yellowbrick. 2024. Animation background design: creating captivating settings. <https://www.yellowbrick.co/blog/animation/animation-background-design-creating-captivating-settings> . 22.04.2025
- Ylimartimo, S. 2012. Kuviteltua- kuvitettua. Pohdintoja fantasian ja muun fiktion kuvittamisesta. Rovaniemi: LUP.
- Zeegen, L. 2009. What is illustration. Switzerland: RotoVison SA. <https://urly.fi/3QVm> . 05.09.2024.

Linkki valmiiseen animaatiovideoon:

https://youtu.be/rrvNXd0tbrc?si=2y_XLCEW8HLsq-3T