

Trapcode Formin
hyödyntäminen
logoanimaatiossa

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Tekniikan ala
Mediatekniikka
Tekninen visualisointi
Opinnäytetyö
Kevät 2016
Samuli Niemi-Hukkala

Lahden ammattikorkeakoulu
Mediatekniikka

NIEMI-HUKKALA, SAMULI: Trapcode Formin hyödyntäminen
logoanimaatiossa

Teknisen visualisoinnin opinnäytetyö, 40 sivua

Kevät 2016

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää logosuunnittelun perusteita ja esitellä case-osiossa käytetyn Red Giant Softwaren julkaiseman Form-partikkelijärjestelmän toimintaperiaatteita. Partikkelijärjestelmää voidaan käyttää esimerkiksi luomaan monimutkaisia kolmiulotteisia efektejä ja muotoja, jotka koostuvat erikokoisista ja mallisista pisteistä.

Työn lähtökohtana on antaa lukijalle tietoa logosuunnittelun ohjenuorista ja yleisistä sudenkuopista, joita tulisi välttää. Lisäksi työn on tarkoitus tutustuttaa lukija Form-partikkelijärjestelmän toimintaan ja auttaa liitännäisestä kiinnostuneita alkuun sen käytössä.

Case-osiossa toteutetaan KyljysMedia freelancerprojektin logolle animaatio Form-pluginia hyödyntäen. Käytännön osuudessa tehdyn animaation työvaiheet käydään läpi yksityiskohtaisesti. Logoanimaatio tulee käyttöön KyljysMedian omien videoprojektien yhteydessä.

Asiasanat: Red Giant, Trapcode, Form, logo, animaatio, After Effects

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Media technology

NIEMI-HUKKALA, SAMULI: Utilization of Trapcode Form in logo
animation

Bachelor's Thesis in visualization engineering, 40 pages

Spring 2016

ABSTRACT

The purpose of this thesis was to study the basics of logo design and present principles of the Form particle system, which was used in the case project. The Form particle system was published by Red Giant Software. Form can be used in creating complex three-dimensional effects and shapes consisting of points with various sizes and shapes.

The thesis aims to inform the reader about basic rules, and pitfalls you should avoid when designing a logo. The thesis was also made to inform the reader how the Form particle system works and how to get started.

In the case section, the KyljysMedia freelancer project's logo was animated using the Form plugin. The workflow of the practical part is explained in detail. Logo animation will be used in KyljysMedia's own video projects.

Key words: Red Giant, Trapcode, Form, logo, animation, After Effects

SANASTO

1080p	Lomittamaton täysteräväpiirtokuva, jonka resoluutio on 1920 x 1080 pikseliä.
Keyframe	Määrittävät animaatioissa liikkeiden alku- ja loppukohtan.
Kompositio	Työtila, jossa kaksi tai useampi kuvataso liitetään yhdeksi kuvaksi.
Motion grafiikka	Yleisnimitys liikkuvalla grafiikalla
OBJ	3D-tiedoston tallennusmuoto.
Partikkelipilvi	Partikkeleista koostuva määrittelemätön muoto.
Plugin	Pääohjelmiston liitännäisohjelma.
Renderöinti	Laskentatoimenpide, jolla ohjelma yhdistää kuvatason ja efektit valmiiksi kuvaksi (englanniksi Render)
Vertex	3D-avaruudessa sijaitseva piste.
Välistys	Peräkkäisten merkkien etäisyys toisistaan.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	LOGO	2
2.1	Logon ominaisuuksia	2
2.2	Yhtiön imago logon kautta	3
2.3	Logosuunnittelun perusteet	3
3	TRAPCODE FORM	7
3.1	Red Giant Software	7
3.2	Trapcode Suite	7
3.3	Trapcode Form	8
4	TRAPCODE FORMIN TOIMINNOT	10
4.1	Toimintalogiikka ja käyttöliittymä	10
4.2	Perusmuodon määrittäminen	10
4.3	Valot ja varjot	12
4.4	Pika- ja tasomaskien käyttö	13
4.5	Partikkeleiden animointi ääniraitaa hyödyntäen	16
4.6	Edistyneet animointitekniikat	17
4.7	Peilaus ja asemointi 3D-avaruudessa	20
4.8	Ulkoasun hienosäätö	22
5	CASE: KYLJYSMEDIA-LOGON ANIMOINTI	25
5.1	KyljysMedia	25
5.2	KyljysMedia-logo	26
5.3	Animaatio	28
5.4	Animaation suunnittelu	29
5.5	Logon vektorointi ja mallintaminen	30
5.6	Logon animointi	33
5.7	Lopputulos ja projektin arviointi	37
6	YHTEENVETO	38
	LÄHTEET	39

1 JOHDANTO

Logot ovat olleet käytössä tavalla tai toisella tuhansia vuosia. Jo muinaisten egyptiläisten tiedetään merkinneen kotieläimiään hieroglyfein ja antiikin kreikkalaiset sekä roomalaiset käyttivät keramiikassaan merkkejä ilmaisemaan valmistajan. Myös maailman suuret uskonnot ovat ottaneet käyttöönsä erilaisia tunnuksia edistämään viestin välittämistä ja helpottamaan tunnistusta. Nykypäivänä logo on yrityksen tärkein tunnus ja keino erottua edukseen kilpailijoiden joukosta.

Opinnäytetyössä käydään läpi, mitkä asiat tekevät hyvän logon, sekä käsitellään KyljysMedian logon tarinan kautta logosuunnittelun eri työvaiheita. Työssä esitellään myös Red Giantin Trapcode-tuoteperheeseen kuuluva Form. Form on samaan plugin-tuoteperheeseen kuuluvan Particularin kanssa yksi edistyneimmistä markkinoilla olevista partikkelijärjestelmistä.

Case-osuudessa käydään läpi KyljysMedia-freelancerprojektille tuotetun logoanimaation työvaiheita. Suurin osa työstä tehtiin Adoben After Effects CC 2015 -versiolla, hyödyntäen Red Giantin Form- ja Particular-plugineita. Työssä käytettiin myös Adoben Illustratoria sekä Maxonin Cinema 4D:tä. Lopullinen työ renderöitiin valmiiksi käyttäen Adoben Media Encoderia.

2 LOGO

2.1 Logon ominaisuuksia

Logo on symboli, tavaramerkki tai merkki, joka tuo julki tuotteen, yhtiön, kampanjan tai konseptin identiteetin mahdollisimman mieleenpainuvalla tavalla. Logoa voidaan käyttää monessa eri muodossa, koossa ja kontekstissa. Esimerkiksi hotellin logo voi olla painettuna kirjepohjaan tai ruokalistaan, kirjailtuna ruokaliinaan tai kylpytakkiin, kaiverrettuna ruokailuvälineisiin tai suurena valokylttinä hotellin edustalla. (Silver 2011, 30–31; Artyfactory 2016.)

Logon tulee olla riittävän yksinkertainen, jotta sen malli säilyttää tunnistettavan muotonsa eri medioissa. Liian monimutkainen logo menettää helposti yksityiskohtia ja luettavuuttaan skaalattaessa pienempään kokoon. Yksinkertainen logo on nopeampi lukea, helpompi muistaa ja näiden seurauksena huomattavasti nopeammin tunnistettava monimutkaiseen logoon verrattuna. Yksi maailman jäljitellyimmistä logoista, Milton Glaserin suunnittelema 'I love New York' -logo (kuva 1) on kaikessa selkeydessään ja tunnistettavuudessaan hyvä esimerkki toimivasta logosta. (Artyfactory 2016.)



KUVA 1. 'I love New York, Milton Glaser 1977 (Artyfactory 2016)

2.2 Yhtiön imago logon kautta

Logo on yhtiön symboli, joka edustaa arvoja ja ajatuksia, joita yritys edustaa. Logo on yhtiön brändin perusta, jonka pohjalta ihmiset muodostavat mielikuvan yrityksestä, ja on täten elintärkeä osa yhtiön imagoa. Se on voimakas markkinointityökalu, joka esiintyy kaikessa mainosmateriaalissa käyntikorteista ja kirjepohjista lehtimainoksiin sekä esiintyy yhtiön toimialueesta riippuen, pakkauksissa, yhtiön ajoneuvoissa ja toimitilojen julkisivuissa. Logo erottaa yhtiön kilpailijoistaan ja kannustaa asiakasuskollisuuteen. (Silver 2001, 30–31; Parr 2016.)

Välillä tulee vastaan yrityksiä, jotka panostavat vahvasti muihin osa-alueisiin, mutta eivät ole valmiita sijoittamaan resursseja hyvään logoon, vaan yrittävät saada jonkun suunnittelemaan logon polkuhintaan tai pahimmassa tapauksessa ilmaiseksi. Yleensä vedotaan tehtävän tarjoavan hyvää työkokemusta ja materiaalia suunnittelijan portfolioon. (1stWebDesigner 2015.)

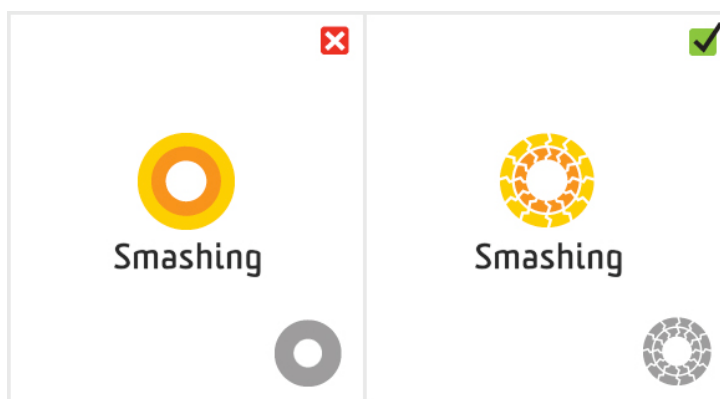
2.3 Logosuunnittelun perusteet

Hyvä logo on ajaton ja toimii vielä vuosikymmenien päästäkin, eikä nojaa ainostaan senhetkisiin trendeihin logosuunnittelun saralla. Logon tulisi olla mahdollisimman yksinkertainen ja helposti tunnistettava. Yksinkertaisella ja selkeällä ulkoasulla varmistetaan logon toimivuus kaikissa medioissa. Liian monimutkainen, paljon yksityiskohtia sisältävä logo voi olla hieno ja selkeä suuressa koossa, mutta täysin lukukelvoton pienempänä printtinä (kuva 2). KISS-periaate, joka tulee englannin kielen sanonnasta: "Keep It Simple, Stupid!", on hyvä ohjenuora logoa suunniteltaessa. (Chase, Hughes, Miriello & White 2008, 15.)



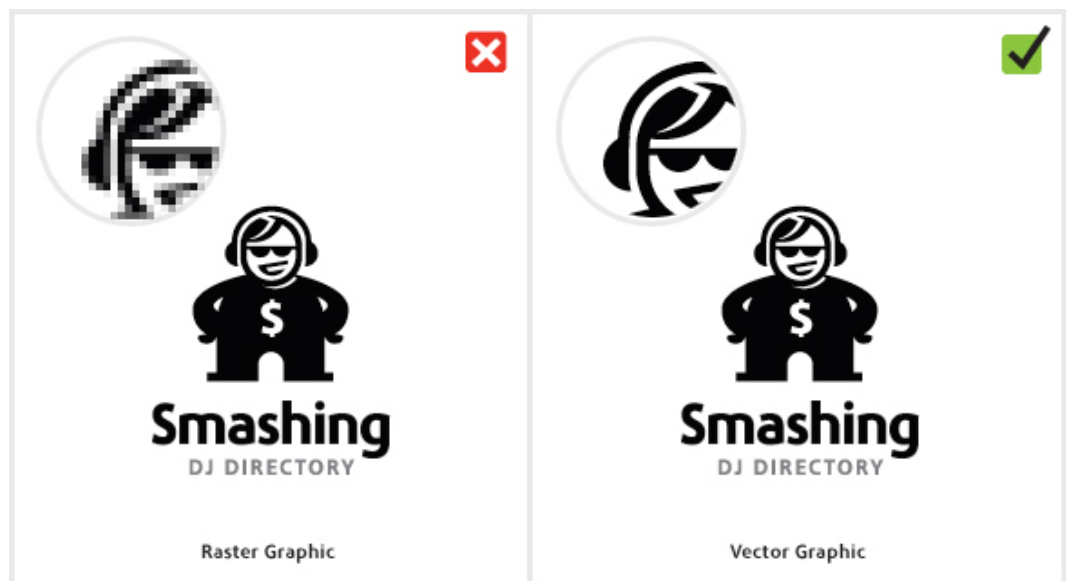
KUVA 2. Paljon yksityiskohtia sisältävä logo menettää pieneksi skaalattuna yksityiskohtiaan (Hardy 2009)

Edellisessä kappaleessa mainittuun monessa mediassa toimivuuteen vaikuttaa myös logon värien käyttö. Ongelmaksi saattaa koitua logon ulkoasun ja idean nojaaminen liian vahvasti väreihin, sillä mustavalkotulosteena painettu, muuten selkeä ja hyvin skaalautuva logo saattaa näyttää täysin erilaiselta, kuin alun perin on tarkoitettu (kuva 3). Logon suunnittelu olisikin hyvä aloittaa mustavalkoisena, ja vasta logon muuten ollessa valmis on aika valita värit. Näin voidaan varmistaa logon toimiminen eri ympäristöissä ja käyttötarkoituksissa. (Hardy 2006.)



KUVA 3. Täysin väreihin nojaava logo ei välttämättä toimi mustavalkotulosteena (Hardy 2006)

Yleinen käytäntö logoa suunniteltaessa on käyttää vektoripohjaista grafiikkaohjelmaa, kuten Adoben Illustratoria tai Corel Drawta. Vektorigrafiikka on matemaattisiin pisteisiin perustuva grafiikan esitystapa, joka mahdollistaa logon koon skaalaamisen ilman pikselöitymistä. Pikselöitymistä tapahtuu rasterigrafiikkaan perustuvissa kuvaesitysmuodoissa kuvaa suurennettaessa (kuva 4). Esimerkiksi Adoben Photoshop on rasteri-, eli pikseligrafiikkaan, perustuva grafiikkaohjelma. (Hardy 2006.) Logo voidaan suunnitella myös esimerkiksi edellämainitussa Photoshopissa, mutta tällöin olisi hyvä muuttaa logo lopuksi vektoripohjaiseksi, vektorigrafiikkaan perustuvassa ohjelmassa, kuten Illustrator (Chase ym. 2008, 21).



KUVA 4. Rasteri- ja vektorigrafiikan ero (Hardy 2006)

Tekstiä sisältävässä logossa fontin valinta on erittäin tärkeässä roolissa. Nykypäivänä internetissä on tarjolla miljoonia erilaisia fontteja, osa niistä on hyviä, mutta suurin osa valitettavasti ei. Valtaosa kirjasinlajeista on suunniteltu tekstin asetteluun sivuille, sarakkeisiin ja lauseisiin. Logossa

fontti on aivan eri tavalla esillä. Lähes joka kirjasintyypillä on jonkin asteisia välistysongelmia, joita logon suunnittelija joutuu manuaalisesti hienosäätämään logoa tehdessä. Suurimmat virheet tekstiä sisältävän logon suunnittelussa ovat huonon fontin käyttäminen, hyvän fontin hienosäädön unohtaminen tai kirjasinten välistyksen ja painon huomioimatta jättäminen. (Chase ym. 2008, 9).

3 TRAPCODE FORM

3.1 Red Giant Software

Vuonna 2002 perustettu Red Giant Software kehittää ja myy työkaluja kompositiointi- ja editointiohjelmille, kuten Adobe After Effects ja Premiere, Apple Final Cut Pro, Nuke, ja Sony Vegas (kuva 5) (Wikipedia 2015). Yhtiön päämaja sijaitsee tällä hetkellä Fort Waynessa, Indianan osavaltiossa Yhdysvalloissa (Red Giant 2016a).

The logo for Red Giant Software features the word "RED" in a bold, red, sans-serif font, followed by the word "GIANT" in a black, sans-serif font. The letters are spaced out, with "RED" being significantly larger than "GIANT".

KUVA 5. Red Giant Software – logo (Red Giant 2016)

Red Giantin tunnetuimpia tuotteita ovat After Effects -ohjelmalle tehdyt, digitaalisen videon ulkoasun muokkaamiseen filmille kuvatun näköiseksi käytetty, Magic Bullet -tuotepaketti, ja erilaisten valo- ja kipinäefektien luomisessa käytetty Knoll Light Factory. Yhtiön eri työkaluja on käytetty niin kokoillan elokuvissa, musiikkivideoissa kuin televisiomainoksissa ja -sarjoissa. Edellä mainituista esimerkkeinä ovat muun muassa elokuvat The Aviator ja Day After Tomorrow, Niken mainokset sekä FooFightersin jotkin musiikkivideot. Red Giant Software on myös itse tuottanut useita palkittuja lyhytelokuvia. (Wikipedia 2015; Red Giant 2016a.)

3.2 Trapcode Suite

Trapcode Suite on Red Giant Softaren valmistama tuotepaketti, johon kuuluu tällä hetkellä yksitoista erilaista työkalua. Jokainen tuoteperheen työkalu on mahdollista hankkia myös erikseen. Tuotepaketin tunnetuin ja

eniten käytetty plugin on monen motion grafiikka-ammattilaisen suosima Particular-partikkelijärjestelmä. Tuoteperheen uusin versio, Trapcode Suite 13, sisältää uuden ratoja pitkin luotavan, 3D-geometrian mahdollistavan, TAO-pluginin. (Elwyn 2016.) Tuotepaketti sisältää seuraavat pluginit: 3D Stroke, Echospace, Form, Horizon, Lux, MIR, Particular, Shine, Sound Keys, Starglow ja TAO (Red Giant 2016c).

3.3 Trapcode Form

Trapcode Form on Red Giant Sofwaren julkaisema partikkelijärjestelmä. Formia voidaan käyttää esimerkiksi luomaan monimutkaisia kolmiulotteisia efektejä ja muotoja, jotka koostuvat erikokoisista ja -mallisista pisteistä. Formia on käytetty esimerkiksi 007 Quantum of Solace -elokuvan alkutekstien hiekkaefektianimaatioissa yhdessä Particularin kanssa sekä toimintaelokuvien, kuten Avengers: Age of Ultron ja Terminator Salvation, erikoistehosteissa. Jälkimmäisestä kerrotaan tarkemmin seuraavassa kappaleessa. (Red Giant 2016b.)

Trapcode Form oli laajassa käytössä Imaginary Forces studion työntekijöiden työstäessä Terminator Salvation -elokuvan introssa olevien studioiden logoanimaatioita. Lisäksi Formia käytettiin elokuvassa nähtävissä kohtauksissa, joissa simuloitiin koneiden tapaa havainnollistaa ympäröivää maailmaa vuonna 2018 (kuva 6). (Failes 2009.)

Ensimmäisissä testiversioissa studion työntekijöitä kiehtoi ajatus koneen tavasta ymmärtää sitä ympäröivää kolmiulotteista tilaa. Tekijät huomasivat partikkelipilvien olevan hyvä keino havainnollistaa tätä. Form mahdollisti partikkelipilvien joustavan luomisen ja muokkaamisen After Effectsin sisällä, ilman jatkuvaa vaihtamista erillisen 3D-ohjelman ja After Effectsin välillä. (Failes 2009.)

Lopullinen työjärjestely koostui alkuperäisen otoksen 3D-jäljentämisestä, otoksen uudelleen luomisesta 3D-tilassa suurpiirteisellä geometrialla, ja syvyysmaskin renderöimisestä toisesta paikallaan olevasta, rinnakkaiseen suuntaan kuvaavasta, kamerasta. Tämän jälkeen syvyysmaskia käytettiin

Formin partikkeleiden siirtämiseen syvyysakselilla. Yhdistettynä liikkeeseen sovitettuun 3d-kameraan ja oikein sijoiteltuna partikkelit asettuivat yhteen alkuperäisen otoksen kanssa. (Failes 2009.)

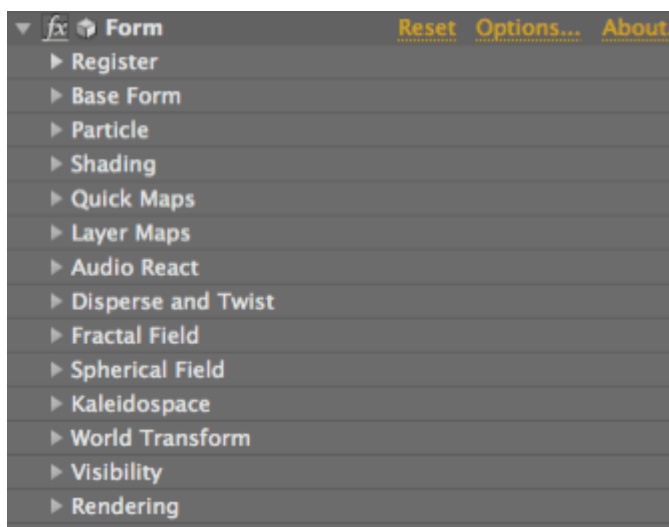


KUVA 6. Yllä: Warner Bros -logo muodostuu partikkelipilvestä. Alhaalla: Terminator-koneen näkymä elokuvassa. (Failes 2009)

4 TRAPCODE FORMIN TOIMINNOT

4.1 Toimintalogiikka ja käyttöliittymä

Trapcode Form on tasolle sijoitettava plugin, joten Formiin pätee tasojen järjestykseen perustuva esittämisjärjestys, jossa päällimäinen kuvataso näkyy myös kuvassa päällimmäisenä. Toimintalogiikka on sama kuin Adobe'n Photoshop-kuvankäsittelyohjelmasta. Valikkonäkymä on järjestetty siihen järjestykseen, missä Form ne prosessoi (kuva 7). Esimerkkinä Base Form -kohdasta valitaan muoto, Particle-välilehdestä se, minkä näköisistä partikkeleista muoto koostuu ja World Transform -valikossa sijoitetaan nämä kaikki haluttuun kohtaan ruudulla. Register-välilehdellä on mahdollista ottaa pluginin täysi versio käyttöön syöttämällä rekisteröintinumero, jos sitä ei vielä asennusvaiheessa ole tehnyt. (Red Giant 2016d.) Seuraavissa alaluvuissa esitellään muiden välilehtien toimintaa tarkemmin esimerkkien kautta.



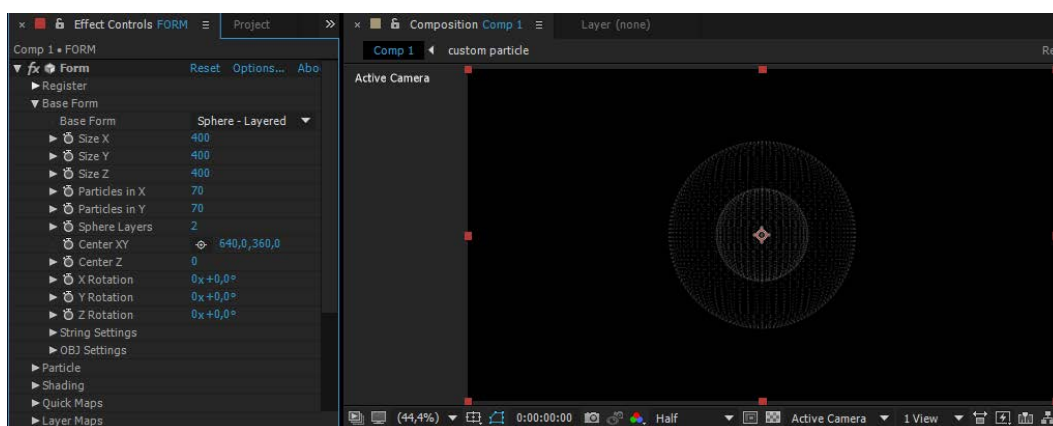
KUVA 7. Form käyttöliittymä

4.2 Perusmuodon määrittäminen

Base Form -välilehti määrittää perusmuodon; valmiina vaihtoehtoina on valittavana laatikko ja pallo, molemmat omine variaatioineen. Lisäksi on mahdollisuus käyttää OBJ-muodossa olevaa 3D-mallia muotona, jolloin

partikkelit sijoittuvat mallin vertex-pisteisiin. Välilehdellä säädetään myös perusmuodon koko sekä partikkeleiden määrä. OBJ-muotoa käytettäessä parikkeleiden määrää voidaan hallita Skip Vertex -komennolla. (Red Giant 2016d.)

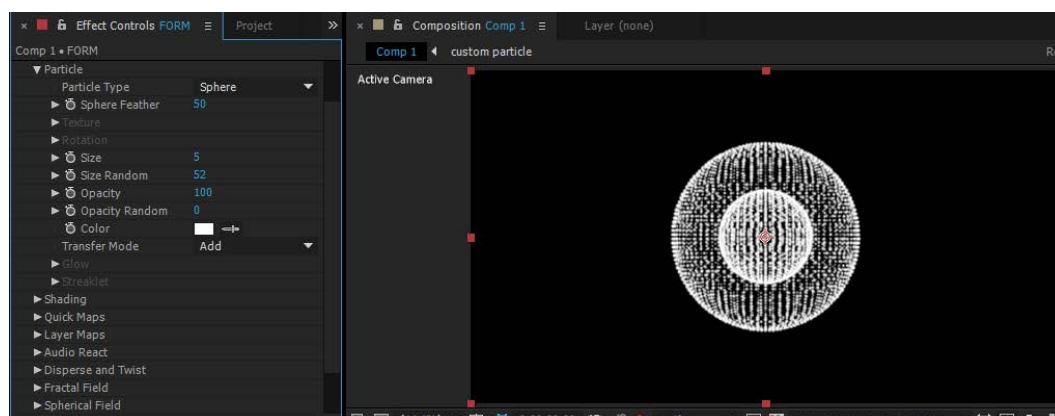
Esimerkissä on käytetty kaksikerroksista pallomuotoa (kuva 8). Kooksi on laitettu 400 pikseliä suuntaansa ja parikkeleiden määräksi 70 sekä x- että y-akselille. Laatikkomuotoa käytettäessä olisi vielä oma partikkelien määrän säätö z-akselille mutta pallomuodon kanssa sen tilalla on ympyrän kerrosten määrän valinta. Muodon sijainti, rotaatio ja keskipiste ovat oletusasetuksissa. (Red Giant 2016d.)



KUVA 8. Form - Base Form

Particle-välilehdessä määritellään partikkelin ulkoasu 3D-avaruudessa. Säättömahdollisuuksiin kuuluvat partikkelin koko, läpinäkyvyys, väri ja näiden ominaisuuksien animointi. Partikkelityyppejä on valittavana yksitoista erilaista. Partikkelityyppejä ovat pallo, hohtava pallo, tähti, pilvenhattara, juova, sprite, valoihin reagoiva sprite, sprite täyttövärillä, teksturoitu monikulmio (polygoni), valoihin reagoiva teksturoitu monikulmio ja teksturoitu monikulmio täyttövärillä. Jokainen vaihtoehto sisältää myös omat säättömahdollisuutensa, joten mahdollisuudet ovat loputtomat. (Red Giant 2016d.)

Esimerkissä käytettiin pallon muotoisia partikkeleita pienellä reunahäivytyksellä ja kokoa on nostettu kahdesta viiteen, jotta partikkelit erottuvat paremmin (kuva 9). Partikkeleiden kokoon on myös lisätty sattumanvaraisuutta. Muuten arvot ovat oletusasetuksillaan. (Red Giant 2016d.)



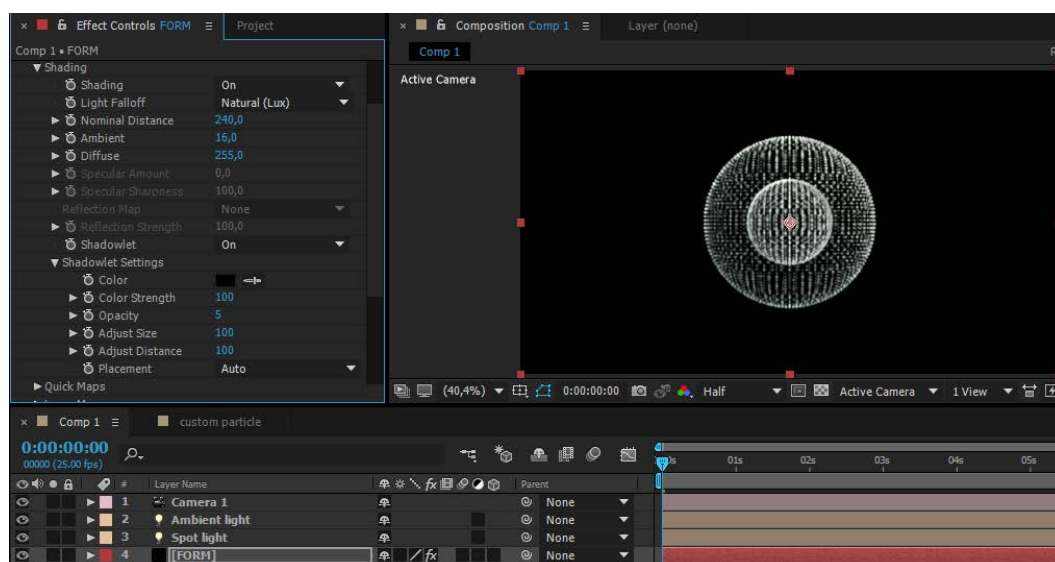
KUVA 9. Form – Particle

4.3 Valot ja varjot

Shading-välilehdessä määritellään partikkeliryhmän valaistus ja varjostus. Säädoilla määritellään kompositiossa olevien valojen vaikutus partikkeleihin. Form tukee After Effectsin omia valoja sekä Trapcode Luxin valoja. Valoja voi olla maksimissaan 128 kohdevaloa, 128 pistevaloa ja rajaton määrä ympäristövaloja. Toimiakseen varjostus vaatii vähintään yhden valon ja partikkelit valaistaan näiden valojen ominaisuuksien perusteella. (Red Giant 2016d.)

Esimerkissä käytetään luonnollista valon intensiteetin heikentymää jäljittelevää Natural (Lux)-asetusta (kuva 10). Valittavana on myös valon intensiteetin pysyminen vakiona kohteen etäisyydestä riippumatta. Kompositioon on lisätty valonlähteeksi yksi ympäristö- ja yksi kohdevalo. (Red Giant 2016d.)

Asetukset ovat suhteellisen lähellä oletusarvojaan, lukuun ottamatta diffuusio-arvo, joka on suhteellisen korkealla arvolla aikaansaaden kirkkaammin näkyvät partikkelit. Intensiiteetin heikkenemisen alkukohtaa säättävästä Nominal Distance -kohdasta voidaan myös lisätä valon voimakkuutta, mutta tätä ei suositella, sillä tuloksena on yleensä joukko äärimmäisen kirkkaita ja puhkivalottuneita partikkeleita. Esimerkkissä on myös käytössä Shadowlet-ominaisuus, joka simuloi ulompien partikkeleiden aiheuttamaa varjostumaa sisemmissä partikkeleissa. (Red Giant 2016d.)



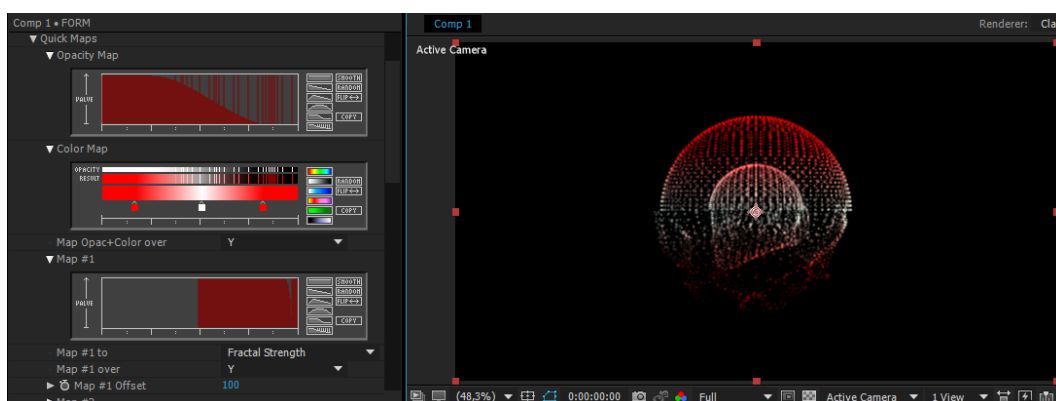
KUVA 10. Form – Shading

4.4 Pika- ja tasomaskien käyttö

Quick Maps -välilehdellä voidaan käyttää erilaisia pikamaskeja partikkeleiden nopeaan ja tehokkaaseen säätöön sekä animointiin. Pikamaskien etuna tasomaskeihin verrattuna on se, että pikamaskit luodaan suoraan Formin sisällä, eikä niitä täten tarvitse luoda etukäteen erilliselle tasolle komposition aikajanalle. Pikamaskeilla voidaan esimerkiksi helposti ja vähällä vaivalla liukuvärjätä koko partikkeliryhmä,

muuttaa partikkeleiden kokoa tai muuttaa ominaisuuksien, kuten hajonnan, voimakkuutta halutun akselin suuntaisesti. Jotkin ominaisuudet, kuten hajonta, vaativat ensin jonkin arvon asettamisen omassa välilehdessään ennen kuin pikamaskia voidaan hyödyntää. (Red Giant 2016d.)

Alla olevassa esimerkissä (kuva 11) pikamaskeja on käytetty vaihtamaan pallon väri valkoisesta puna-valkoraidalliseksi ja pallon alapuoliskon kerroksia häivytetty Opacity Map -pikamaskilla. Lisäksi palloon vaikutetaan Fractal Fieldillä, jonka vaikutus on rajattu pallon alempaan puoliskoon pikamaskia käyttäen. Fractal Fieldin, Dispercen ja Audio Reactin käyttäminen pikamaskien yhteydessä vaatii, että nämä on ensin aktivoitu omasta välilehdestään. Audio React-, Disperce- ja Fractal Field -välilehtiä käsitelään tarkemmin alaluvuissa 4.5 ja 4.6. (Red Giant 2016d.)

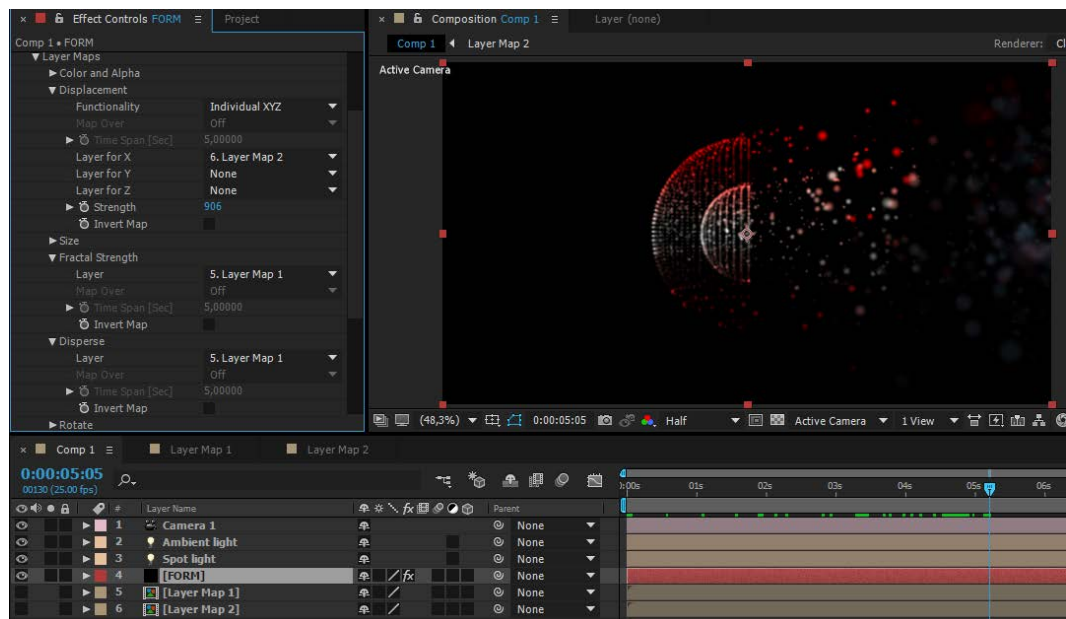


KUVA 11. Form - Quick Maps

Layer Maps -välilehti mahdollistaa partikkeliryhmän eri osa-alueiden manipuloimisen toisen samassa kompositiossa olevan tason pikseleillä. Tason tulee kuitenkin olla esi-renderöity tai esi-kompositioitu ennen kuin sitä voi käyttää tasomaskina. Suurin osa tasomaskeista perustuu harmaasävyasteikon arvoille: mustien pikseleiden piilottaessa tasomaskin efektin vaikutuksen, valkoisten pikseleiden paljastaessa efektin täyden

vaikutuksen ja harmaan eri sävyt sijoittuvat näiden kahden arvon väliin. (Red Giant 2016d.)

Esimerkissä on hyödynnetty tasomaskeja animoimaan pallon muodostuminen kuva-alueen oikealta laidalta virtaavista hajanaisista partikkeleista (kuva 12). Tähän on käytetty kahta esikompositoitua yksinkertaista animaatiota, jossa ensimmäisessä valkoinen tausta vaihtuu vaakasuuntaisella pyyhkäisyliikettä harmaaksi ja toinen valkoisesta mustaksi. Ensimmäisellä tasomaskilla on aikaansaatu partikkeleiden siirtymä sekä toisella partikkeleiden hajaannuksen ja koon animointi. Tasomaskeihin pätee sama sääntö kuin pikamaskeihin, ennen kuin Fractal Fieldiä tai Disperseä voidaan käyttää, täytyy ne käydä aktivoimassa omilta välilehdiltään. (Red Giant 2016d.)

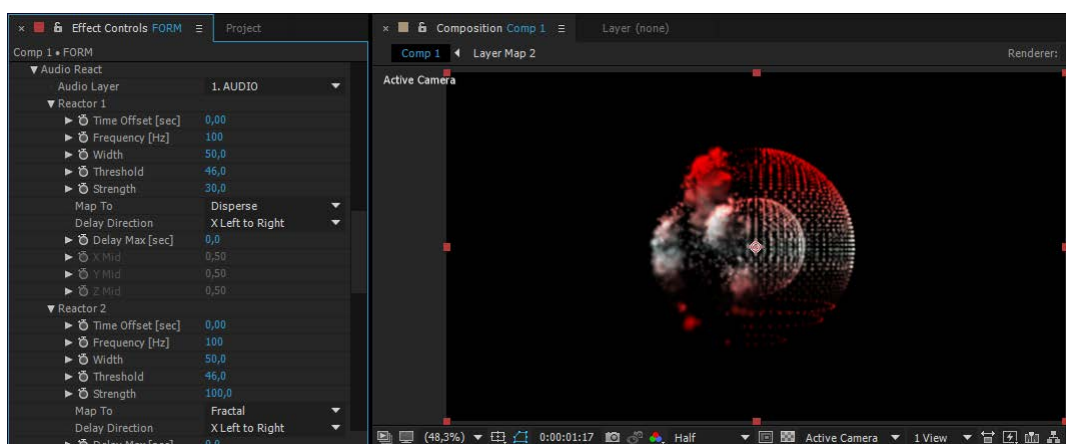


KUVA 12. Form - Layer Maps

4.5 Partikkeleiden animointi ääniraitaa hyödyntäen

Audio React -välilehti mahdollistaa automatisoidun, ääniraitaan reagoivan partikkeleiden animoinnin ilman työlästä manuaalisesti tehtävää keyframe-animointia. Form kykenee erottamaan ääniraidasta äänenvoimakkuuden ja luomaan sen pohjalta keyframe-animoinnin, joita voidaan käyttää partikkelimuodon muiden ominaisuuksien animointiin. Audio React pystyy hyödyntämään yhtä ääniraitaa, josta on mahdollista määrittää yhdestä viiteen eri reaktoria, joille kullekin voi rajata tietyn taajuusalueen (esimerkiksi basso, keskitaajuudet tai diskantit). Jokaisella reaktorilla on vielä lisäksi omat säätömahdollisuudet, joilla voidaan hallita muun muassa viivettä, jäljistystä sekä äänenvoimakkuuden vaikutuksen suuruutta animaatioon. (Red Giant 2016d.)

Audio React -välilehden toimintaa on hieman hankala havainnollistaa ilman liikkuvaa kuvaa ja ääntä. Esimerkissä on kuitenkin kompositioon tuotu ääniraita, jonka mukaan palloon kohdistettu disperse ja fractal animoituu (kuva 13). Kumpaankin reaktoriin on myös lisätty pieni puskuria äänentasoille, jonka ylittyessä reaktio animoitavassa kohteessa tapahtuu. Lisäksi kyseisessä esimerkissä reaktio on rajattu pikamaskilla vain puoleen palloon, jotta efekti olisi helpommin havainnollistettavissa. (Red Giant 2016d.)

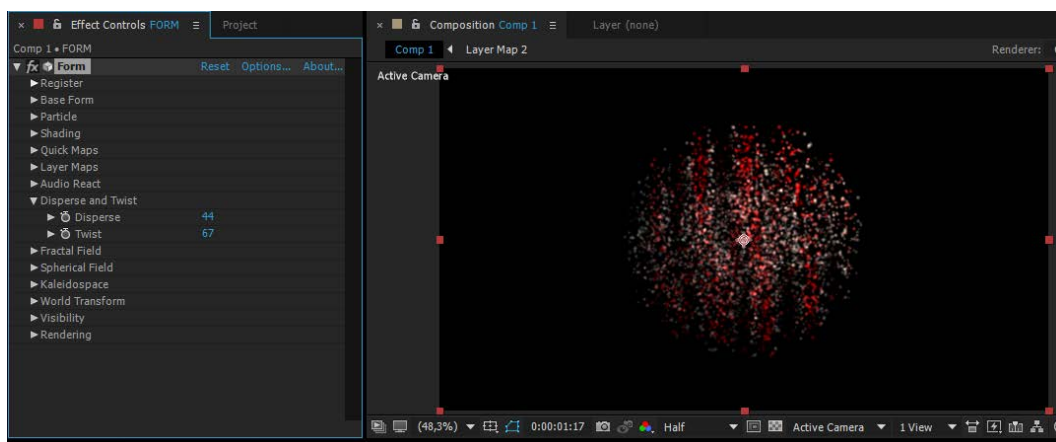


KUVA 13. Form - Audio React

4.6 Edistyneet animointitekniikat

Disperse and Twist -välilehden avulla voidaan partikkelimuotoon lisätä hajaannusta partikkeleiden välille ja kiertää muotoa akselinsa ympäri. Disperse lisää sattumanvaraisuutta partikkeleiden sijaintiin, ja Disperse-tasomaskia käytettäessä Disperse määrittää partikkeleiden hajonnan maksimiarvon. Twist puolestaan kiertää partikkelimuotoa akselinsa ympäri ja mitä korkeampi arvo, sitä enemmän muoto kiertyy akselinsa ympäri. Twist voi myös saada negatiivisen arvon, jolloin kiertosuunta on päinvastainen. (Red Giant 2016d.)

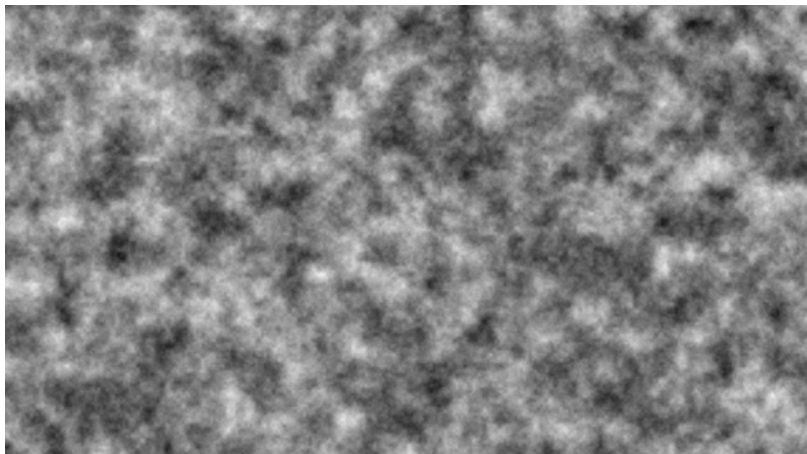
Nostamalla arvoa Disperse-kohdasta on muodon partikkeleiden sijaintiin saatu aikaan hajontaa ja satunnaisuutta (kuva 14). Vastaavasti Twist-kohdasta arvoa säätämällä pallon partikkelit kiertyvät muodon akselin ympäri. (Red Giant 2016d.)



KUVA 14. Form - Disperse & Twist

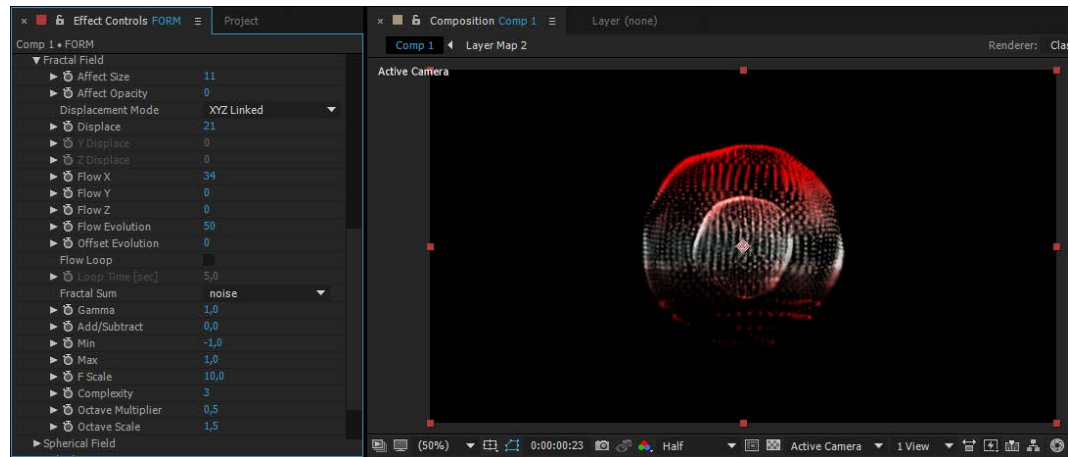
Fractal Field -välilehdellä luodaan neliluotteinen kohinafraktaali (kuva 15), joka luo kohinamaskin X-, Y- ja Z-akselin suuntiin sekä kehittyy ajan kuluessa. Kohinamaskin arvoilla voidaan vaikuttaa partikkeleiden kokoon, läpinäkyvyyteen tai hajontaan. Kohinamaski on hyödyllinen virtaavan, orgaanisen sekä tulimaisen liikkeen aikaansaamiseksi partikkelimuodossa.

Myös Fractal Field -välilehdellä on kattava määrä eri valikoita, joiden arvoja säätämällä voidaan vaikuttaa lopputuloksen ulkoasuun. Jokainen valikon arvo on myös animoitavissa. (Red Giant 2016d.)



KUVA 15. Esimerkki kohinafraktaalista

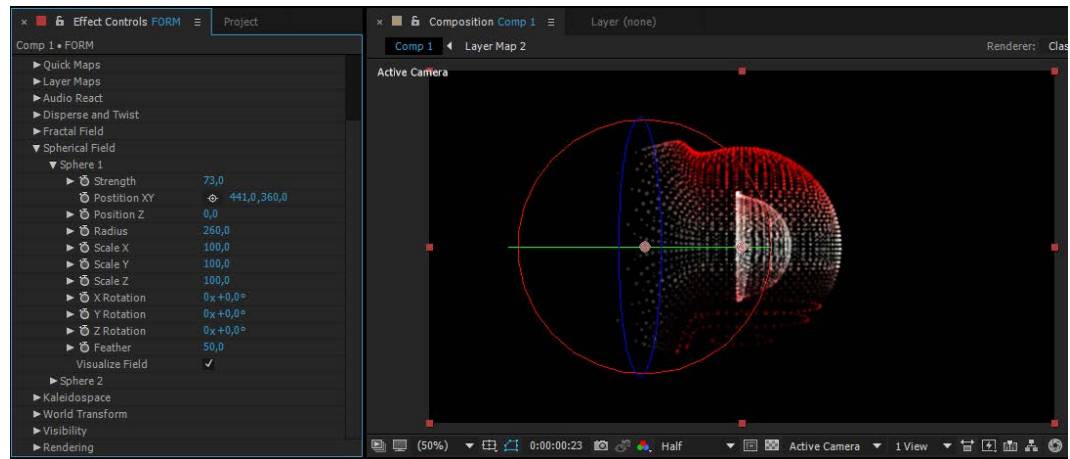
Palloesimerkissä kohinamaskilla on vaikutettu partikkeleiden kokoon ja sijaintiin koordinaatistossa (kuva 16). Todellisia vaikutuksia on vaikea havainnollistaa ilman liikkuvaa kuvaa, mutta aikaansaatu efekti muistuttaa matalan puron virtaavan veden pinnan aikaansaamaa kuvan vääristymää, puron pohjalla makaavaa esinettä tarkasteltaessa. (Red Giant 2016d.)



KUVA 16. Form - Fractal Field

Spherical Field -välilehti mahdollistaa pallonmuotoisen voimakentän luomisen, jolla voidaan joko työntää partikkeleita pois päin tai vetää kohti kentän keskipistettä. Voimakenttä on hyödyllinen työkalu partikkeleiden sijaintiin vaikuttaessa, ja se voidaan yhdistää sujuvasti muihin graafisiin elementteihin. Esimerkiksi vaikutuskenttää voidaan käyttää työntämään partikkeleita pois päin logon ympäriltä luoden vaikutelman partikkeleiden ja graafisen elementin (logon) reagoinnista toisiinsa partikkeleiden ”väistäessä” logoelementtiä. (Red Giant 2016d.)

Tässä esimerkissä voimakenttää on käytetty hajauttamaan pikseleitä ympäriltään, eli voimakenttä siis työntää partikkeleita keskustastaan pois päin Strength-arvon ollessa positiivinen (kuva 17). Negatiivisella arvolla partikkelit puolestaan työntyvät kohti voimakentän keskustaa. (Red Giant 2016d.)

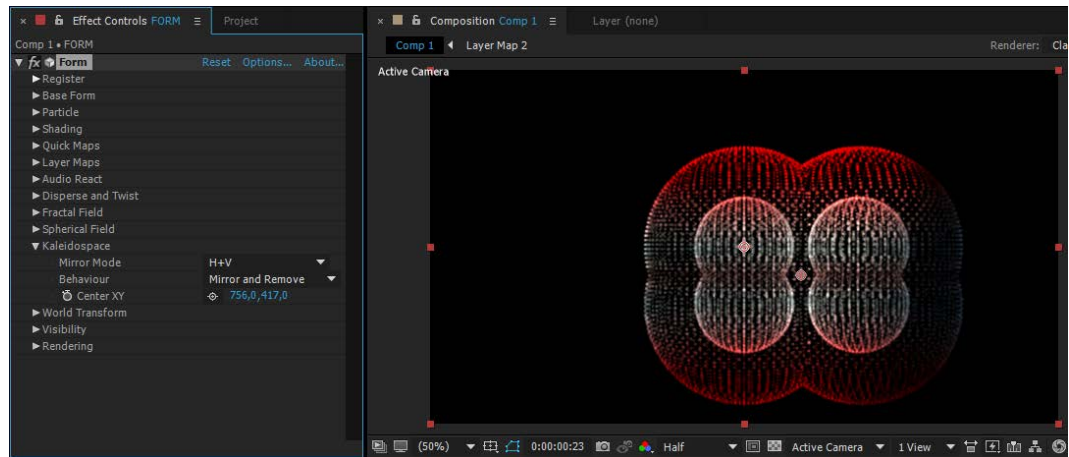


KUVA 17. Form - Spherical Field

4.7 Peilaus ja asemointi 3D-avaruudessa

Kaleidospace-välilehti mahdollistaa partikkelimuodon 3D-symmetrian, eli peilaamisen 3D-avaruudessa. Partikkelimuoto voidaan peilata horisontaalisesti, vertikaalisti sekä molempiin suuntiin samanaikaisesti. Muoto on mahdollista peilata niin, että peilikuvat eivät mene toistensa päälle, vaan rajautuvat risteyskohtaan. (Red Giant 2016d.)

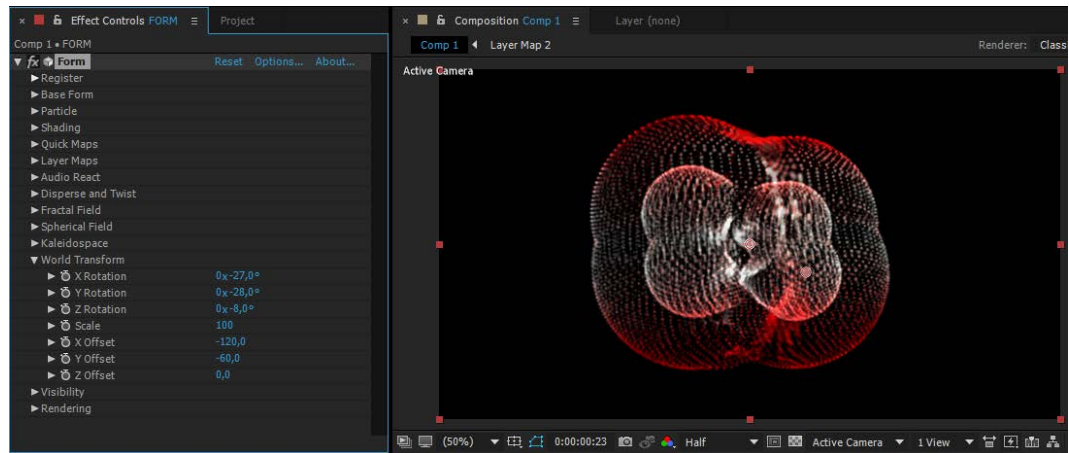
Esimerkkitapauksessa pallo on peilattu sekä pysty- että vaakasuunnassa niin että päällekkäin menevät kohdat leikkautuvat pois (kuva 18). (Red Giant 2016d).



KUVA 18. Form – Kaleidospace

World Transform -välilehti mahdollistaa partikkelimuodon siirtämisen, rotaation ja skaalaamisen kokonaisuudessaan. World Transform mahdollistaa kuvakulman vaihdon ilman After Effectsin kameran siirtoa. Ominaisuus on hyödyllinen etenkin tilanteissa, jolloin muut 3D-elementit ovat halutuissa sijainneissaan, mutta partikkelimuodon kuvakulma on väärä. (Red Giant 2016d.)

Esimerkissä (kuva 19) on käytetty World Transform -työkalua alaluvun 4.11 esimerkkimuotoon (kuva 18). World Transform -työkalulla voidaan siirtää ja kääntää koko muotoa kerralla, vaikuttamatta aikaisempiin efekteihin. Base Form -välilehdeltä muotoa ei voinut lähteä liikuttamaan, sillä listassa seuraavina olevat efektit ovat riippuvaisia perusmuodon asennosta, ja täten muoto ei pysyisi samana. (Red Giant 2016d.)

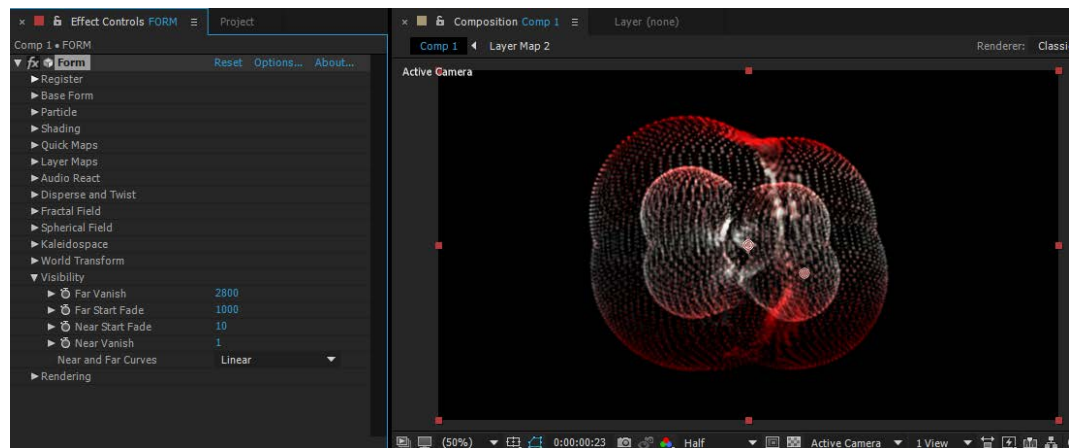


KUVA 19. Form - World Transform

4.8 Ulkoasun hienosäätö

Visibility-välilehti määrittää etäisyysvälin, jolla parikkelit ovat näkyviä. Etäisyys määritellään sen perusteella, kuinka lähellä tai kaukana partikkelit sijaitsevat kamerasta. Asetusta voidaan hyödyntää lähellä tai kaukana olevien partikkeleiden häivytykseen ja luomaan syvyyden tuntua animaatioon. (Red Giant 2016d.)

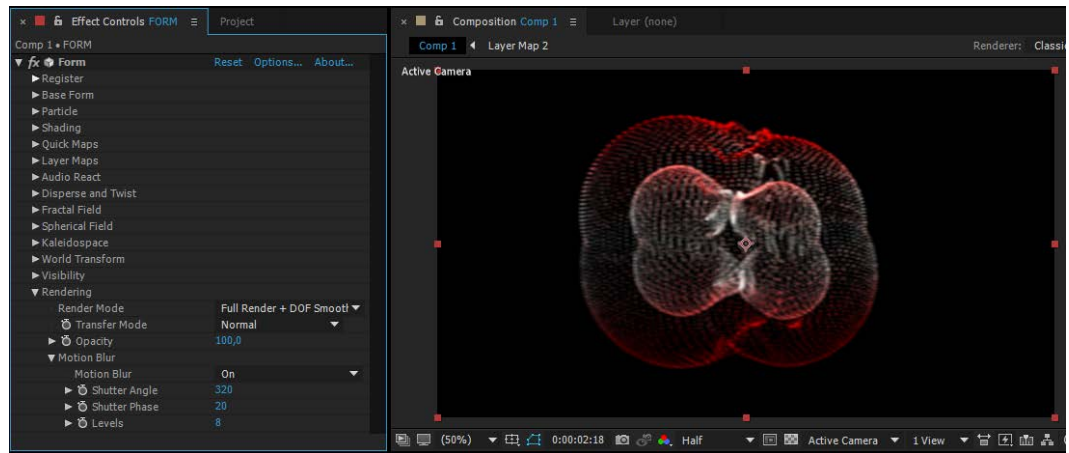
Kuvan esimerkkiin on haluttu tuoda vahvemmin esille syvyysvaikutelmaa (kuva 20). Sitä on saatu lisättyä säätämällä katoamispisteitä niin, että kauimmaisat partikkelit ikään kuin häviävät näkyvistä hiljalleen sen mukaan, mitä kauempana kamerasta ovat. (Red Giant 2016d.)



KUVA 20. Form – Visibility

Rendering-välilehdellä määritellään partikkeleiden lopullinen ulkoasu videota renderöidessä. Partikkeleihin voidaan lisätä esimerkiksi liike-epäterävyyttä. Myös partikkelimuodon sekoitustilaa ja läpinäkyvyyttä on mahdollista muokata tällä välilehdellä. (Red Giant 2016d.)

Esimerkkinä käytettyyn muotoon on haluttu lisätä epäterävyyttä, joten se on animoitu liikkumaan kuvaruudun halki (kuva 21). Tämän jälkeen asetuksista on laitettu liike-epäterävyys-efekti päälle, valittu halutut asetukset sekä sulkijan kulmaa suurennettu efektin maksimoimiseksi. Toinen mahdollisuus olisi ollut käyttää komposition asetuksia, mutta tässä on haluttu päästä vaikuttamaan pelkästään Formin partikkeleiden lopulliseen ulkoasuun. (Red Giant 2016d.)



KUVA 21. Form - Rendering

5 CASE: KYLJYSMEDIA-LOGON ANIMOINTI

5.1 KyljysMedia

KyljysMedia on Niklas Ruotsin ja Samuli Niemi-Hukkalan yhteisen projektin nimi. Molemmat työskentelevät nimen alla freelancereina. KyljysMedia ei ole rekisteröity yritys, ja laskutukset hoidetaan ukko.fi-laskutuspalvelun kautta. Projektien työnjaossa Niklas on erikoistunut visualisointiin ja markkinointiin, Samulin vastualueiden ollessa töiden tekninen toteutus ja kameratyöskentely. Yhteistyössä he tekevät kaikkea aina yksinkertaisesta logosuunnittelusta monimutkaisiin televisiomainoksiin.

KyljysMedian tavoitteena on säilyttää rento ja humoristinen asenne työskentelyyn. Vaikka työt ja asiakkaat otetaan vakavavasti, on ilmapiiri työaikana varsin vapaa ja pieni humoristinen kevennys aina paikallaan. Asiakkaille tehtyjen tilaustöiden lisäksi KyljysMedia tuottaa myös omaa materiaalia Youtube- ja Vimeo-tileilleen. KyljysMedian kotisivuilta löytyy portfolion omaisesti heidän tekemiä töitään (kuva 22).



KUVA 22. KyljysMedian kotisivuilta löytyvä portfolio (KyljysMedia 2016)

5.2 KyljysMedia-logo

KyljysMedian logoa (kuva 24) suunniteltaessa tärkein prioriteetti oli tuoda esille humoristinen ja nuorekas ilme tyyllillä, joka on kuitenkin ammattimainen ja vakavasti otettava. Logosta haluttiin tehdä silmiinpistävä, yksinkertainen ja helposti tunnistettava. Logon haluttiin vakiinnuttavan paikkansa muiden mediatalojen logojen keskuudessa, kuitenkin sekoittumatta näihin liikaa. Logon ideointivaiheessa oli runsaasti ideoilla leikkelyä, ja villeillekin ideoille annettiin tilaa. Lisäksi logoihin tutustumiseen käytettiin runsaasti aikaa. Esimerkkejä haettiin paljon, muun muassa musiikki- ja elokuvateollisuudesta. Etenkin musiikkimaailmasta löytyi todella tyylikkäitä esimerkkejä, jotka toimivat inspiation lähteenä KyljysMedian logolle. Alkuperäiseen logoon vaikuttajia oli muun muassa Jyrki musiikkiohjelman logo (kuva 23). (Ruotsi 2016.)



KUVA 23. Jyrki musiikkiohjelman logo



KUVA 24. KyljysMedian alkuperäinen logo

Logon värimaailmaksi päätettiin jo varhain musta ja valkoinen. Kyseiseen värimaailmaan päädyttiin juuri sen yksinkertaisuuden takia sekä siksi, että kaikki mahdollinen printtigrafiikka olisi täten helpompi valmistaa eikä värikartoista ynnä muista vastaavista väreistä tarvitsisi kantaa huolta. (Ruotsi 2016.)

Vanha logo (kuva 24) oli visuaalisesti mielenkiintoinen mutta toteutukseltaan liian vaikea ja monimutkainen eikä tämän takia ollut riittävän skaalautuva. Logosta ei myöskään käynyt ilmi riittävän hyvin se, mitä KyljysMedia tekee ja edustaa. Vanhasta logosta tuli ensivilkaisulla mieleen lähinnä jokin jääkiekkotuotemerkki eikä tekstin taustalla olevaa filminauhaa tunnistanut riittävän hyvin. (Ruotsi 2016.)

Uutta logoa varten käytiin paljon läpi esimerkiksi mainostoimistoissa ja tuotantoyhtiöissä käytettyjä design-elementtejä. Elokvateollisuudessa käytetty klaffitaulu ja eri variaatiot siitä kävivät suunnittelupöydällä useampaan kertaan, mutta lopulta ideasta sellaisenaan luovuttiin. (Ruotsi 2016.)

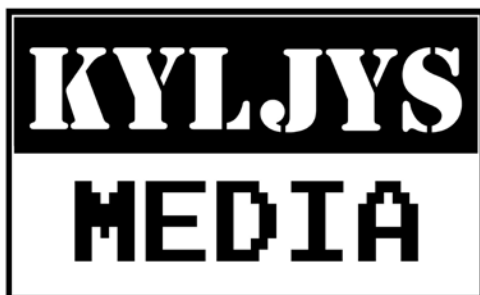
Nimenä KyljysMedia on hyvin humoristinen, joten vastapainoksi logossa piti olla vakavuutta, ettei koko projekti vaikuta pelkältä vitsiltä. Taustatyötä tehtäessä vastaan tuli yhdysvaltalaisen Recording Industry Association of America -järjestön käyttämä Parental Advisory -logo (kuva 25). Merkki on monelle suomalaisellekin tuttu USA:ssa tuotettujen musiikkialbumien ja etenkin rap-genren julkaisujen kansista. Parental Advisory -logo on selkeä, värimaailmaltaan pelkistetty ja välittömästi tunnistettava. Kyseiseen logoon yhdistyy mielikuvissa myös aikuiseen makuun tuotettu sisältö. (Ruotsi 2016.)

Tämän jälkeen ruvettiin ideoimaan että kuinka tämä sama ideologia saataisiin yhdistettyä KyljysMedian logoon. Logossa päädyttiin käyttämään klaffitaulun ja Parental Advisory -logon suorakulmaista muotoa sekä jälkimmäisen mustan ja valkoisen taustan rinnakkaista käyttöä. Tekstissä päätettiin hyödyntää kahta eri fonttia: militaristista sapluunafonttia yläosaan ja pikselöityä fonttia alaosaan. Sapluunafontti kuvastaa säntillistä

sekä jämerää asennetta työskentelyyn ja pikselöity fontti yhteyttä digitaaliseen mediaan. Logolle kehoitettiin useita väri vaihtoehtoja, mutta jo alkuvaiheessa kaavailun mustavalkoisen värimaailman todettiin toimivan parhaiten (kuva 26). (Ruotsi 2016.)



KUVA 25. Parental Advisory-logo



KUVA 26. KyljysMedian nykyinen logo

5.3 Animaatio

Case-projektina oli tuottaa KyljysMedialle logoanimaatio käytettäväksi showreel-, behind-the-scenes- ja markkinointivideoiden yhteydessä. Projektia varten saatiin uusi juuri valmistunut KyljysMedian logo suuriresoluutioisena png-tiedostona. Animaatiota varten oli valittu musiikkiraita Otis McDonald – Otis McMusic. Varsinaisen animaation tekeminen ja kompositiointi toteutettiin kokonaisuudessaan Adoben After Effects -ohjelmassa hyödyntäen Red Giantin Trapcode Form -pluginia.

Animaatio, värimäärittely ja kuvan ja musiikkiraidan yhdistäminen tehtiin Adoben After Effects CC 2015 -ohjelmassa.

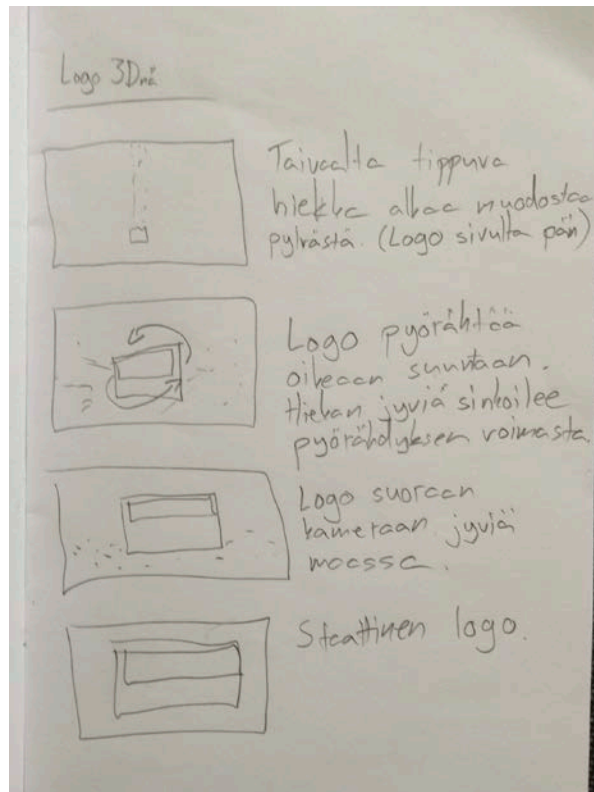
5.4 Animaation suunnittelu

Lähtökohtana animaation suunnitteluun oli, että animaatio rakentuu vahvasti Trapcode Form -työkalun ominaisuuksien ympärille. Animaatiota varten tehtiin valtavasti taustatyötä käymällä läpi muiden yhtiöiden logojen animaatioita analysoiden, mikä niissä toimii ja mikä ei. Jotta Formin tarjoamia mahdollisuuksia animoinnin suhteen ymmärrettäisiin paremmin, paljon aikaa käytettiin myös ammattilaisten ja alan harrastajien Formilla luomien erilaisten kokeellisten videoiden läpikäymiseen.

Jo suunnitteluvaiheen alussa animaation kestoksi päätettiin 10 sekuntia, mikä johtui animaatiossa käytettävän musiikin pituudesta. Muita animaatiota määrittäviä tekijöitä oli selkeys ja tunnistettavuus. Animaation väriteemaksi otettiin logon värit, musta ja valkoinen. Alkuperäisessä suunnitelmassa animaation ulkoasun tuli noudattaa minimalistista ja kaksiulotteista (niin sanottu flat design) teemaa, mutta työskentelyn edetessä teemaan päätettiin lisätä vielä 3D-kameran luoma syvyysterävyys sen sopiessa animaatioon paremmin.

Jälkityöstössä animaatioon lisättiin väriaberraatiota, joka tuo vanhan VHS-videokuvan vaikutelmaa. Taustaan lisättiin myös vinjetti ohjaamaan katsojan huomio animaation keskeiseen osaan, eli logoon.

Monien erilaisten ideoiden harkinnan jälkeen päädyttiin visioon, jossa kuva ikään kuin kasaantuisi ylhäältä päin veteen pudotetusta hiekasta tai musteesta. Partikkelit muodostavat aluksi mustan pylvään vaaleaa taustaa vasten, ja kameran kääntyessä kohti muodosta paljastuu varsinainen logo. Idean pohjalta tehtiin nopea lyijykynäluonnos, jonka pohjalta varsinaista animaatiota alettiin työstää (kuva 27).



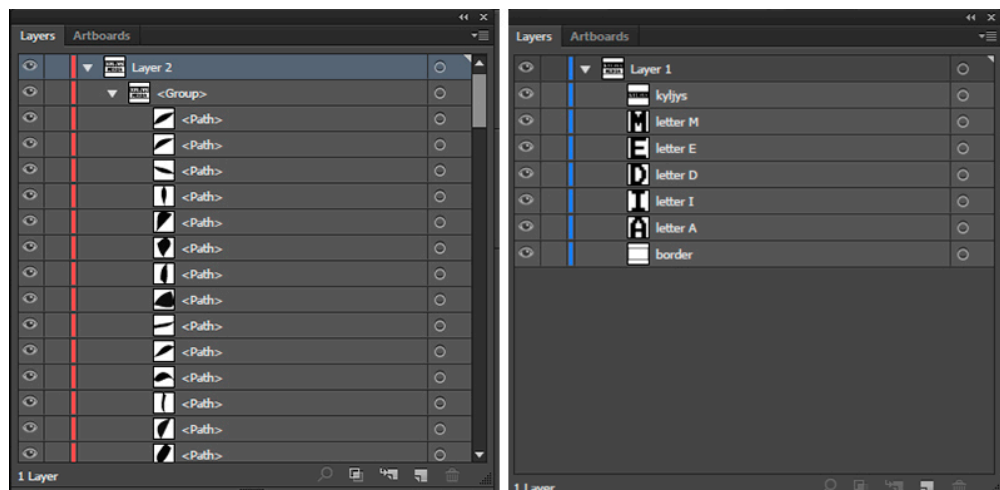
KUVA 27. Logoanimaation idean visualisointi

5.5 Logon vektorointi ja mallintaminen

Käytössä ollut tiedosto logosta oli suurikokoinen PNG-kuva. Jotta logon vieminen mallinnusta varten Cinema 4D -ohjelmaan onnistui, täytyi se ensin muuttaa vektoreiksi. Vektorointiin käytettäväksi ohjelmaksi valikoitui Adoben Illustrator -vektorigrafiikkaohjelma. Kuva avattiin ohjelmassa, minkä jälkeen Illustratorin Image Trace -työkalua käyttäen kuva muutettiin vektoreiksi (kuva 28). Tämän jälkeen vektoroitu kuvasta piti vielä poistaa ylimääräiset elementit ja vektorit sekä laittaa kaikki jäljelle jääneet osat yhden tason alle (kuva 29). Tasot on tämän jälkeen nimetty nopeasti tunnistettaviksi. Lopuksi tiedosto tallennettiin Illustrator 8 yhteensopivana, jotta Cinema 4D -ohjelma osaa lukea tiedoston oikein.



KUVA 28. Image Trace tehtynä



KUVA 29. Tasot ennen ja jälkeen siistimistä sekä tasojen uudelleen nimeämistä

Seuraavaksi Illustratorissa vektoroidun ja siistityn logon äärviviivavektorit tuotiin Cinema 4D -ohjelmaan mallinnusta varten. Ohjelma muodostaa vektoreista automaattisesti rautalankamallin, jonka pohjalta logoa voidaan ruveta mallintamaan (kuva 30).



KUVA 30. Rautalankamalli

Itse mallinnus oli varsin suoraviivainen tehtävä. Ensimmäinen askel mallinnuksessa oli jokaisen osan nimeäminen tunnistettavalla nimellä, nopeuttaen näin kulloinkin tarvittavan elementin löytymistä valikosta. Tämän jälkeen jokaiseen elementtiin lisättiin pursotus ja cap, eli kansi sulkemaan muoto. Ilman kantta pursotetun muodon ulkoasu muistuttaa piparkakkumuottia. Pursotuksen asetuksista valittiin polygonien muodoksi nelikulmio, ja polygonien kokoa pienennettiin niin, että jokaiseen muotoon tuli riittävän paljon verteksejä, joita Trapcode Form käyttää partikkeleiden sijoitteluun After Effects -kompositiovaiheessa (kuva 31).

Verteksien riittävän määrän aikaansaaminen purstotettuun muotoon tuotti hankaluuksia mallinnuksen alkuvaiheilla, mutta muutaman opetusvideon ja parin keskustelupalstan kommenttiketjun tutkailun jälkeen ongelmaan löytyi ratkaisu, ja haluttu muoto 3D-mallille saatiin. Lopuksi 3D-mallinnettu

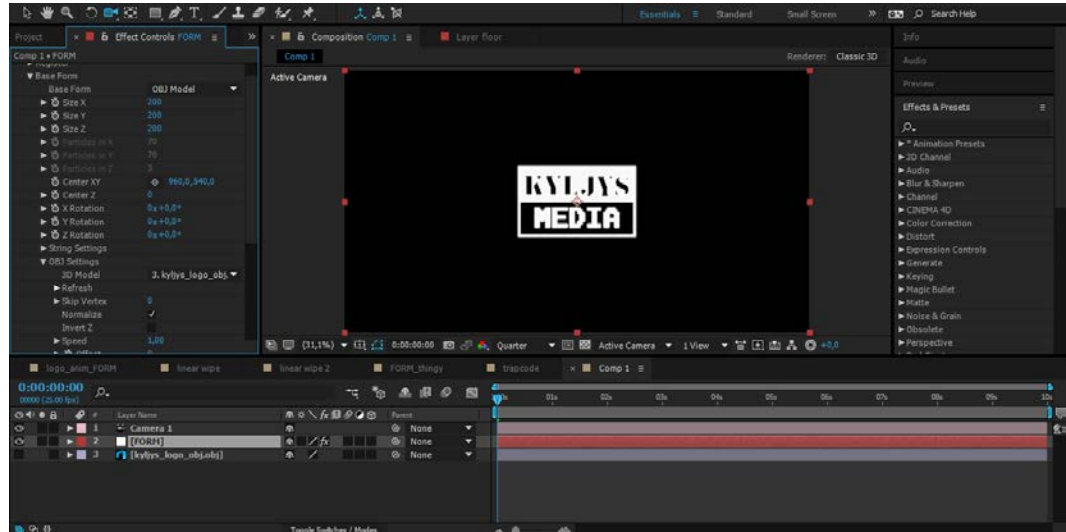
versio KyljysMedian logosta tallennettiin OBJ-muodossa ja projektin työstö siirtyi animointivaiheeseen Adoben After Effectsiin.



KUVA 31. Logo valmis vietäväksi After Effectsiin

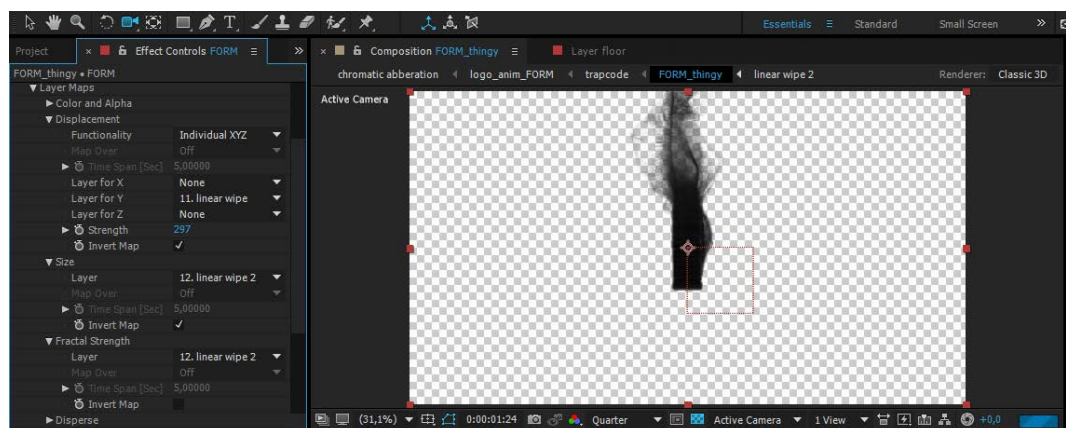
5.6 Logon animointi

3D-mallin ollessa valmis oli aika tehdä varsinainen animaatio, tähän työhön oli alusta alkaen valikoitunut Adoben After Effects. Ensimmäiseksi avattiin uusi projekti, johon luotiin uusi kompositio ja valittiin halutut asetukset. Kompositioon luotiin 3D-kamera ja solid-taso Formia varten. Seuraavaksi kompositioon tuotiin 3D-malli logosta omalle tasolle ja valittiin se Formissa käytettäväksi muodoksi (kuva 32).



KUVA 32. Form ja 3D-logo ennen muita säätöjä

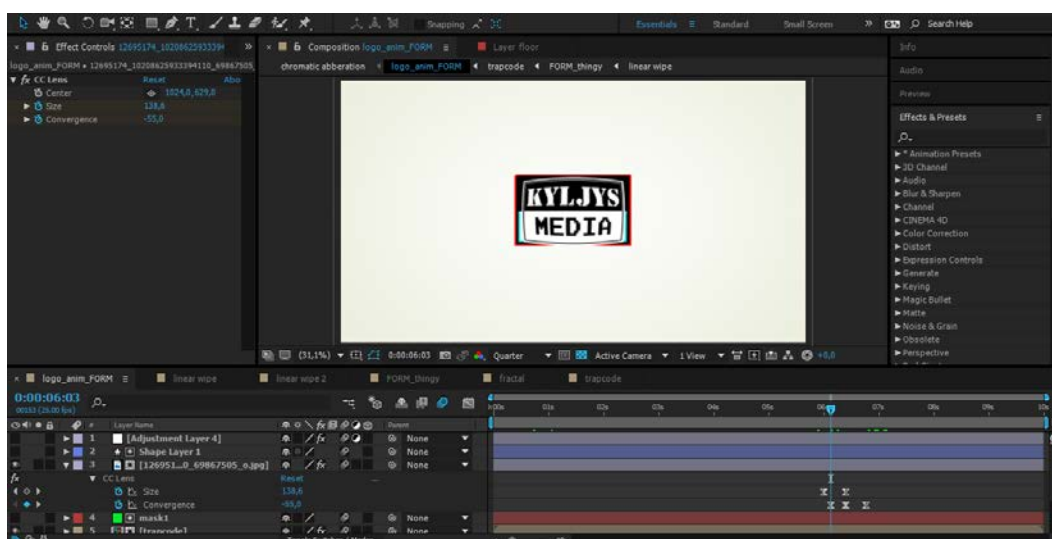
Seuraavaksi komposition lisättiin vaalea tausta ja partikkelien väriksi vaihdettiin musta. Partikkelien liike saatiin aikaan kahdella tasomaskilla (kuva 33). Ensimmäisellä tasomaskilla animoitiin partikkeleiden liike ylhäältä alas, ja toisella saatiin aikaan parikkeleiden turbulenssi sekä partikkelien koon animointi nolasta haluttuun kokoon ennen paikallen asettumista.



KUVA 33. Tasomaskeilla aikaansaatua liikettä

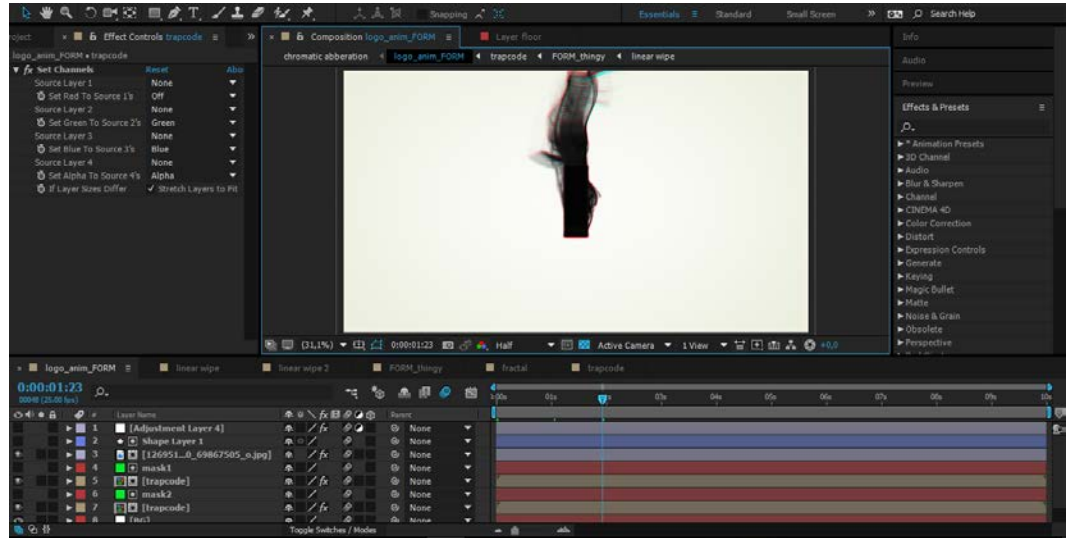
Formin partikkeleiden jälkeen animoitiin logoon liike, niin että partikkelimuodon melkein ollessa valmis kamera kiertää 90 astetta paljastaen logon varsinaisen muodon. Kompositioon lisättiin Trapcoden Particular -pluginilla irtopartikkeleita lentämään ulos logosta, jolloin mielikuva logon liikkeestä korostuu. Kompositioon lisättiin myös 3D-tilassa oleva taso, jonka avulla putovat irtopartikkelit saatiin kimpoamaan ikään kuin logon alla olisi näkymätön lattia.

3D-tason lisäämisen jälkeen kompositio siirrettiin uuden komposition alle, jossa luotiin lopullinen tausta ja lisättiin logoon väriaberraatio. Formilla luotu partikkeleiden muodostama kolmiulotteinen logo animoitiin kaksiulotteiseksi logoksi. Tämä saatiin aikaan tuomalla kompositioon logon kuva omalle tasolle ja paljastamalla se maskeja ja CC Lens -efektiä käyttäen (kuva 34).



KUVA 34. Kaksiulotteisen logon esiin animointi

Viimeisenä vaiheena ennen renderöintiä lisättiin kameran syvätarkkuusalue ja animaation liikkuviin osiin liike-epäterävyys (kuva 35). Tämä tehtiin siksi, että kyseiset efektit ovat huomattavan raskaita ja hidastavat tarpeettomasti animaation parissa työskentelyä.



KUVA 35. Animaatio kameran syvätarkkuusalue ja liike-epäterävyys päällä

Valmis animaatio renderöitiin mp4-muodossa, 25 kuvaa sekunnissa -kuvataajuudella ja 1080p:n tarkkuisena käyttäen Adoben Media Encoderia. Renderöintiäika oli suhteellisen pitkä, noin 8 tuntia. Kestoon vaikuttivat raskaiden efektien lisäksi myös käytetyn tietokoneen vaatimattomat tehot. Valmiista lopputuloksesta kuva alla (kuva 36).



KUVA 36. Valmis animaatio

5.7 Lopputulos ja projektin arviointi

Ennen kuin varsinainen projekti oli edes mahdollista aloittaa, oli ensin opeteltava käyttämään Cinema 4D -mallinnusohjelmaa ja Trapcode Form -lisäosaa After Effectsiin. Näiden kahden ohjelman ominaisuuksista ja rajoituksista oli oltava edes jonkinlainen käsitys ennen animaation lopullisen suunnitelman lukkoon lyömistä. KyljysMedian logokaan ei vielä ollut saanut lopullista muotoaan, vaan sitä hiottiin vielä viimeiseen asti. Ensimmäiset kolme viikkoa menikin logoa viimeistellessä, ohjelmiin tutustussa ja tutoriaali-videoita läpi kahlatessa.

Logon valmistuttua ei sen mallintamiseen mennyt kovin kauan aikaa logon yksinkertaisen ja selkeän muodon ansiosta. Animointiin meni arviolta viikko, pitäen sisällään animoinnin, halutun ilmeen etsimisen, hienosäädön ja renderöinnin. Yhteensä aikaa koko projektiin meni, opetteluvaiheen sisältäen, suunnilleen kuukausi. Tänä aikana koettiin monia epätoivon, turhautumisen ja onnistumisen hetkiä. Valmiista työstä saatiin halutunlainen, mahdollisia jatkotoimenpiteitä ulkoasun suhteen saattaa tulla vielä tulevaisuudessa.

Koko prosessi osoitti jälleen todeksi, että mitään ei opi, ellei ensin yritä ja epäonnistu.

6 YHTEENVETO

Opinnäytetyössäni käsittelin logojen ominaisuuksia yleisellä tasolla, sekä perehdyin case-osiossa käyttämäni KyljysMedia-logon kehitysvaiheisiin. Tämän jälkeen kävin läpi logoanimaatiossa käyttämäni Form-pluginin ominaisuuksia ja toimintalogiikkaa esimerkkien kautta.

Logoista löytyy paljon tietoa niin internetistä kuin painetussa muodossa, joten lähteistä oli melkein runsauden pula. Formia käsittelevä osio nojaa pitkälti omiin kokemuksiin sekä Red Giantin sivuilta ladattavaan manuaaliin, jossa käydään pluginin eri osia ja ominaisuuksia läpi. Formia käsitteleviä artikkeleita tai arvosteluita ei käytännössä löytynyt ollenkaan, ja jos jotain löytyikin, niin niissä käsiteltiin pääasiassa Formin sisältävää Trapcode Suite -tuotepakettia ja sen tunnetuinta pluginia, Particularia.

Case-osio oli erittäin mielenkiintoinen tehtävä, jossa pääsin perehtymään Cinema 4D -mallinnusohjelmaan sekä aiemmin mainittuun Form-plugiiniin. Todennäköisesti tullen perehtymään näihin vielä ajan kanssa syvemmin ja käyttämään näitä laajamittaisesti jatkossa sukeltaessani syvemmälle motion grafiikan ihmeelliseen maailmaan tulevissa projekteissani.

LÄHTEET

Painetut lähteet:

Chase, M., Hughes, R., Miriello, R. & White, A. 2008. Really Good Logos Explained. Louisville, KY: Crescent Hill Books.

Silver, L. 2001. Logo Design That Works. Gloucester, Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.

Elektroniset lähteet:

1stWebDesigner. 2015. Bad Logos: 35 Of The Worst Logo Designs Ever Created [viitattu 4.4.2016]. 1stWebDesigner. Saatavissa:

<http://1stwebdesigner.com/bad-logos/>

Adams, S. 2015. Logo Design Trends over the Last Decade [viitattu 6.4.2016]. LogoOnlinePros. Saatavissa:

<http://www.logoonlinepros.com/blog/logo-design-trends/>

Artyfactory. 2016. Logo Design Trends over the Last Decade [viitattu 1.4.2016]. Artyfactory. Saatavissa:

http://www.artyfactory.com/graphic_design/logo_design_history/logo_design_history.html

Elwyn, J. 2016. Trapcode Suite 13 Review [viitattu 8.4.2016]. Elwyn, J.

Saatavissa: <http://jonnyelwyn.co.uk/film-and-video-editing/trapcode-suite-13-review/>

Failes, I. 2009. Behind the Scenes of Terminator: Imaginary Forces [viitattu 31.3.2016]. FXguide. Saatavissa:

https://www.fxguide.com/featured/Behind_the_Scenes_of_Terminator_Imaginary_Forces/?ua=ipad

Hardy, G. 2009. 10 Common Mistakes In Logo Design [viitattu 8.4.2016].

Smashing Magazine. Saatavissa:

<https://www.smashingmagazine.com/2009/06/10-common-mistakes-in-logo-design/>

Parr, M. 2016. What Is the Purpose of a Corporate Logo? [viitattu

8.4.2016]. eHow. Saatavissa:

http://www.ehow.com/about_6704441_purpose-corporate-logo_.html

Red Giant. 2016a. About Us [viitattu 29.3.2016]. Red Giant. Saatavissa:

<http://www.redgiant.com/company/>

Red Giant. 2016b. Quantum of Solace [viitattu 31.3.2016]. Red Giant.

Saatavissa: <http://www.redgiant.com/news/stories/16/>

Red Giant. 2016c. Trapcode Suite [viitattu 29.3.2016]. Red Giant.

Saatavissa: <http://www.redgiant.com/products/trapcode-suite/>

Red Giant. 2016d. User Guides: Trapcode Suite Form [viitattu 25.3.2016].

Red Giant. Saatavissa: <http://www.redgiant.com/user-guides/>

Wikipedia. 2015. Red Giant Software [viitattu 29.3.2016]. Wikipedia.

Saatavissa: https://en.wikipedia.org/wiki/Red_Giant_Software

Suulliset lähteet:

Ruotsi, N. 2016. Luova johtaja. KyljysMedia. Haastattelu 4.4.2016.