



SECRET OF THE ABYSS

Animerad novell
Leo Virkkunen

Skriftliga delen till Secret of the Abyss, animerad novell

Examensarbete för grafisk design (YH)-examen
Utbildningen i grafisk design
Jakobstad våren 2018



EXAMENSARBETE

Författare: Leo Virkkunen

Utbildning: grafisk design: Jakobstad

Handledare: Jonas Rak

Titel: Secret of the Abyss, animerad novell

ABSTRAKT

Mitt arbete är en fantasi animerad novell, för min originella berättelse Secret of the Abyss. Berättelsen, världen och karaktärerna har jag själv kommit på med inspiration från andra verk. Det handlar om hjältar som skall utföra en tjänst till kungen av rikedom. Huvudpersonen är en riddare och väktare för kungen medan de två andra är äventyrare, som rest till riket efter för att söka arbete.

I denna skriftliga del skriver jag om hur jag fått min inspiration, om berättelsen, processen, syfte och mål, och även om hur jag konstruerat en av mina scener. Inspiration hittar jag från många olika håll under vardagen. Nätet är ett av mina favoritverktyg att använda för att hitta nya idéer. Många olika historiska perioder har också påverkat min fantasivärld.

Jag har också skrivit om mina favoritverktyg och -program för att nå det resultat jag söker efter. After Effects och Photoshop har varit en stor del i mitt arbete, för jag använde dem nästan varje arbetsdag. Många effekter och animeringar kan man nå med att utnyttja Photoshops lager och justeringar.

Jag skriver om vad jag lärt mig och problem jag löst under processen. Hur olika saker har påverkat mig och fått mig att ändra innehållet. En av de svåraste sakerna var att hur jag skulle behandla narrativet och ljudet till videon.

BACHELOR'S THESIS

Author: Leo Virkkunen

Degree programme: graphic design, Jakobstad

Supervisor: Jonas Rak

Title: Secret of the Abyss, animated novel

SUMMARY

My thesis is a fantasy animated novel, for my original story, Secret of the Abyss. The story, world and characters are original inventions of mine with a lot of inspiration from both old and new fantasy. The short story is that three heroes accept an assignment from the king to retrieve something he lost, actually it was stolen. The main character is a knight, and a guard, while the other two heroes are adventurers, who has travelled to the kingdom looking for work.

In this written part of my work I've written about how I get my inspiration, about the story, the process, my reasons for choosing this category and what I wish to achieve. I've even written a chapter on how i construct one of my scenes. Inspiration is a big part of making my project good. It's important to be inspired while making something like this. I need a lot of stimulation all the time, from different sources like history, film, games and art in general. The internet is one of my favourite things when trying to get inspired. Many different time periods in history have been a big impact on my world of fantasy.

I've also written about my favourite tools and computer programs to reach the end result I was looking for. Two programs in particular, Adobe After Effects and Photoshop, which I used almost every day of the project. They work good hand in hand, because you can import and export specific parts of the tools and effects to the other.

I've also written about what I've overcome during the process. How different things have affected me and made me change content and direction. One of the hardest parts for my thesis was how I would handle the narration and sound for the video.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INLEDNING	1
SYFTE OCH MOTIVERING FÖR ANIMATION	2
MÅL	2
BERÄTTELSEN	3
Inspiration	
PROCESSEN OCH PROBLEM	7
Berättelse	
Bild	
Ljud	
Video	
Grafisk design	
Tidtabell	
KONSTRUKTION AV BILD	11
Skiss	
Lagerhantering	
Färgläggning	
Skuggor och djup	
Effekter, ljus och justering	
VERKTYG OCH RESURSER	15
KÄLLOR OCH REFERENSER	17
Tidningar	
Nätsidor	
Youtube	
Typsnitt	
VERKTYG	18

INLEDNING

Som slutarbete ville jag ha något inspirerande för mig inför framtiden. Jag ville göra något eget, från början till slut. Jag var osäker på när jag nästa gång skulle få tid att göra det och bli bedömd. Att göra ett projekt med mycket konst var det enda som var tillräckligt tillfredsställande. Jag har hela mitt liv tänkt på många olika scenarion och berättelser som jag aldrig riktigt fått ut på bara en målning eller två. Så jag tänkte att jag med video skulle få mer utrymme för kreativitet.

Men hur skulle jag börja? Hur skulle jag nå min vision?



Den gömda grottan under slottet.

Jag började i januari 2018 att skriva på en kort berättelse på tåget på väg mot Jakobstad efter jullovet. Jag visste inte vad som skulle komma ut av det vid det skedet ännu. Men sen insåg jag att det jag hade skrivit var tillräckligt för att göra ett ordentligt projekt av. Jag hade aldrig skrivit en berättelse förr så det var mycket slipning och fundering de första månaderna.

Det var solklart med kategorin, fantasi eller science-fiction. Jag gillar historier som inte är sanna så det inte blir för seriöst. Man blir så upprörd då man ser på filmer som är sanna, som till exempel svenska kriminalserier.

Då jag kom vidare med texten så skissade jag ut scener som jag hade tänkt ut, och senare gjorde jag dem färdiga på dator. Min konststil i arbetet är inte exakt min standard och vissa scener är gjorda på sätt jag aldrig provat förr, men till slut blev slutresultatet bra.

SYFTE OCH MOTIVERING FÖR ANIMATION

Syftet med mitt arbete är att jag ville lära mig mer om animering och storytelling. Jag ville ha mitt slutarbete på en webbsida som Youtube, där människor fritt kan kommentera och gilla eller ogilla. Jag gillade idén om att ha en hel berättelse via en länk på nätet som aldrig försvinner och att man kan ha den med överallt.

Då jag funderade på vad jag vill göra som slutarbete då tänkte jag främst på min glöd för fantasi. Jag ville göra något med en bra berättelse. Serieteckning skulle ha kunnat vara ett alternativ, men i slutändan bestämde jag mig för en animation. Jag visste redan från början hur det skulle se ut, men inte riktigt vad det kallades. Själv animering med utrymme för egen fantasi. Helhetliga bilder med olika delar animerade. Jag hade sett likadana verk förut och var mycket inspirerad av dem.

The Witcher 3-öppningsfilmen och introduktionen av människorna i Guild Wars 2 var ett par av dem. Jag ville pröva göra något liknande själv och försöka lyfta fram min egen fantasi igenom en egen berättelse. Att göra en video gav mig mer utrymme att uttrycka en viss känsla och kreativitet.

Jag ville bli utmanad och lära mig program och områden inom design och konst som jag inte kunde ännu. Jag tänkte mig att detta kan vara den sista möjligheten man har att göra något sådant. Att experimentera med olika områden inom design och konst kände jag var viktigt för mig. Jag är inte ännu heller säker på vad jag skulle kunna jobba med i framtiden och som jag skulle gilla att göra varje dag.

MÅL

Mitt mål med arbetet är att människor förhoppningsvis ska önska sig mer. Att de blir motiverade av min fantasi och av min egen värld. Jag ville ha så mycket synlighet som möjligt på nätet. Ett av mina personliga mål var att bli bättre på konst och saker som berör det, som form och färg.

Jag ville bevisa för mig själv och andra att roliga projekt kan lyckas även om man inte ännu är så bra som man skulle kunna vara. Och att dela den med andra inte är den värsta saken. Man ser så många väldigt bra artister på nätet att man lätt blir omotiverad och aldrig gör något.

Förstås ville jag också ha mera innehåll i min portfolio. Mitt mål med min portfolio är att kunna visa upp så många olika saker som möjligt på olika områden inom design och konst. Jag anser att detta bara kan vara till nytta, även om inte allting man gjort är det bästa man kan hitta på nätet.

BERÄTTELSEN

Själva berättelsen och världen i novellen är väldigt klassisk fantasi. Med det menar jag att världen inte är vår värld men påminner om den. Det finns älvar, mystiska odjur, dvärgar och magi. Det börjar med ett rike där en av väktarna träffar kungens rådgivare. Han får veta att en viktig artefakt har blivit stulen och att han måste få den tillbaka. Han får ett par kompisar med på äventyret. De hittar en ledtråd, träffar människor och går långa vägar tills de hittar tjuven. Tjuven jobbar inte ensam utan för en person som har ett större syfte med artefakten.

Från början försökte jag hålla det så att det går att göra en uppföljare, men ändå så att tittaren inte känner att man har bara frågor utan svar. Några saker kan göra världen och karaktärerna mera spännande med att bara hålla det tomt och inte svara på så många frågor. Men vi vet alla hur frustrerande det är när berättelsen är fylld med saker man inte får resultat på.

När det gäller karaktärerna tänkte jag att det skulle vara bra med tre huvudpersoner. Alla med olika personlighet så att de står ut från varandra, och att de är intressanta på sitt eget sätt. Först ville jag att de alla skulle vara häftiga, men jag ändrade mig snabbt.

Att komma på namn för en berättelse och en fantasivärld är svårt. Det som jag gjorde var att se på andras verk och hämta inspiration från dem. Jag surfade på nätet och slog upp i gamla böcker. Vissa webbsidor genererar namn i olika kategorier så enkelt som genom att bara trycka på knappen skapa. För mig var det en bra resurs. Att se tio nya namn efter varje klick har sina fördelar.

"Reynald didn't think twice if he was ordered to do something, but this time he had his doubts as the assignment was unusual for the knight."

Jag ville få honom verka sympatisk och att han följer regler.

Jag hade svårt att hitta en orsak varför han bara skulle ta jobbet. Så kom jag på en liten bakgrund för berättelsen.

"His loyalty had always been unwavering, because of his father, guardian of the king and Grand Mentor for the brotherhood. Unfortunately, he had died about a decade ago."

Här har jag två av de stora namnen till min berättelse. Två rikena som är grannar till varandra. Rhim är var de började sin färd.

“Mildrun was the neighbouring realm to Rhim, once a great Kingdom of its own but these times forlorn of kingship.”

“While the other one, Minto was a halfling with a red wizard hat. The hat was almost as big as himself. I guess, he was somewhat of a comedian.”

Det här är nästan det enda stället i hela berättelsen där berättaren kommenterar vad som händer i berättelsen.

Jag tycker om den här meningen själv. Den är beskrivande och får lyssnaren intresserad.

“They find themselves at one of the bars along a narrow street. Only a few other customers sit at a round table in the corner, as they notice them they get startled and gasp.”

“The place was lifeless and abandoned, overgrown by weeds and spider’s webs.”

Här beskriver jag mycket, för jag har inte en bild för scenen. Men jag tyckte att det var viktigt att ge en bild av att det var övergivet.

Mycket av berättelsen är hur situationer skulle kännas om man själv skulle vara där. Så jag förstärker det i både röst och bild.

“They head down along a narrow stairway until they reach a secret cavern with just a bit of light coming through the cracks, lighting a structure at the end of a windy walkway.”

Inspiration

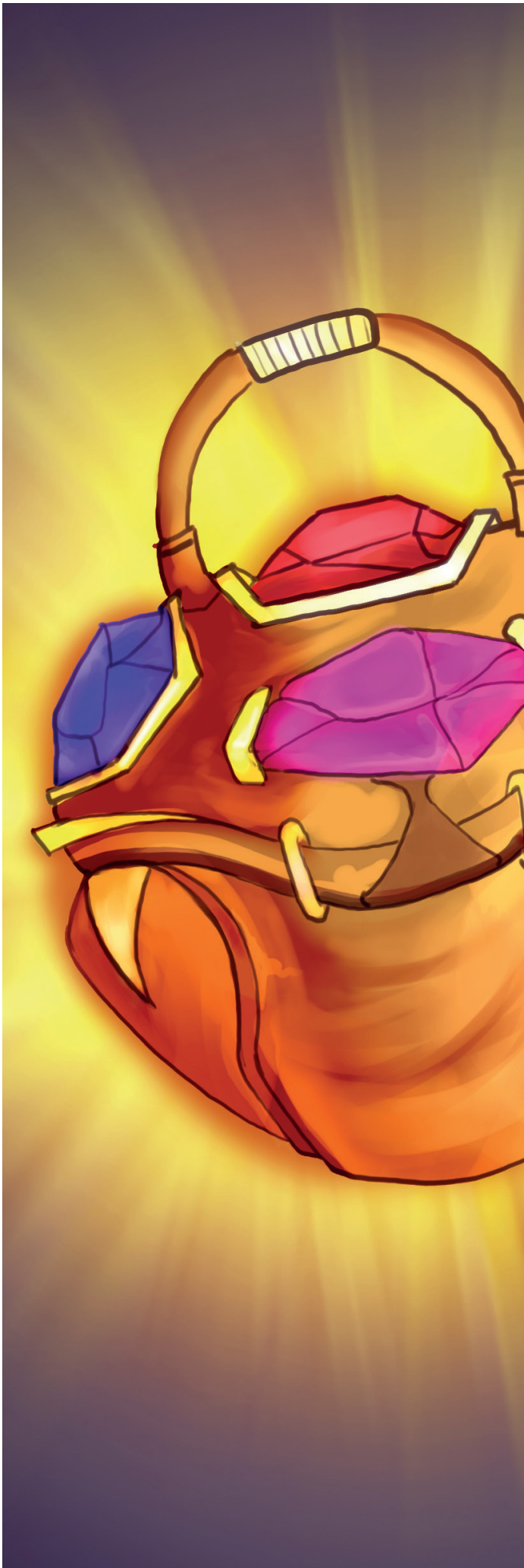
Inspirationen till min berättelse kommer från filmer, böcker, historia och spel. Det är svårt att ange exakta filmtitlar och författare, för det är något man samlar på under åren. Man ser något snabbt under vardagen man tycker är häftigt, som former, färger eller mönster, och senare använder man dem undermedvetet som inspiration i sitt eget verk. Man gillar flödet i vissa saker så man försöker återskapa det.

I historia gillar jag berättelser om vikingar, medeltiden, antika Egypten, kinesisk historia som perioden "De stridande staterna" som var ungefär 500 år f.Kr, romarriket etc. Många andra historiska perioder och händelser som jag inte nämnt har också påverkat min berättelse. När man plockar små delar från olika tidsperioder och slår ihop dem får man en ganska trovärdig fantasiberättelse, och det är viktigt för mig.

Själva berättelsen eller världen i berättelsen ska inte innehålla något som refererar till verkliga religioner. Men som jag skrev så plockar jag inspiration från allting jag hör och ser. Bara tanken på en större makt är intressant och hur människor avgudar vissa saker så stort. Att sätta gränser för sig själv och bestämma att leva på ett visst sätt, bara på grund av hopp och tro. Man kan använda sådant radikalt tänkande för att bygga upp ett intressant fantasisamhälle. Man kommer på andra saker som befolkningen i sin värld kan tro på så starkt som vi tror på våra religioner.

Jag vet kanske inte så mycket om vissa religioner men har ändå en bild och stereotypi av hur de är. Som exempel kan vi tänka på kinesisk buddhism. Munkarna trodde mer än något annat på meditation och att avlösa sin tanke från kroppen. Då börjar jag tänka på att de behöver fred. I så fall bor de någonstans ensamma? På bergen mellan molnen? De måste vandra för att komma åt att meditera? De bygger snygga hus bland bergen för att trivas mellan meditationerna.

Där har jag massor med material för att bygga ett helt samhälle bland bergen. På detta sätt använder jag riktig historia och religion för min värld som inspiration.



Artefakten

PROCESSEN OCH PROBLEM

Problemen och svårigheterna som jag har stött på under processens gång har varit många. När jag började med projektet i januari så gjorde jag upp ett tidsschema. Snabbt märkte jag att jag måste hoppa från ett arbetsområde till annat, så jag kunde inte hålla minna specifika mål per månad. Det som fungerade med arbetsflödet var att sätta ett mål per dag. Varje dag tänkte jag på vad jag skulle få gjort och så började jag på.

Berättelse

I praktiken började jag med berättelsen för min novell. Jag funderade på karaktärerna, hur de ska bete sig, var de lever, hur världen och deras individuella dagar ser ut. Jag började tänka på hur de ska träffas och vad som är deras gemensamma mål. Det viktiga jag fastnade på var hur de ska se ut och hurdant uttryck de ska ge. Jag ville inte att de skulle vara väldigt lika varandra utan att alla skulle vara olika.

Det jag gjorde var att börja med en kort berättelse, någonstans i mitten av allt. Jag hade svårt att tänka ut en början, så det var mycket enklare och först skriva lite ut av mitten, sen om slutet och så vidare.

Bild

När jag hade en grund för berättelsen så började jag med teckningen och skissandet. Jag hade bara ett par scener helt uttänkta, så jag började med dem. Jag märkte snabbt att det var svårt att göra allting i en enhetlig stil. Det kändes som att varje bild blev annorlunda. I printmaterial kan det vara en bra effekt, men det är inte riktigt vad jag anser skulle kunna fungera i en video. Jag ville ha en scen som bottenplan för de andra. Min tanke var att ge en enhetlig känsla för berättelsen genom denna ena scen. Den går ungefär så att våra hjältar tappar bort sig i en dimma, sätter sig ner vid ett träd och talar om saker. De märker något i dimman och måste fly. Den har både en känsla av frid och upphetsning.

När man konstruerar en scen så måste man redan i början tänka på slutresultatet. Man måste minnas att göra bilden också i områden som inte syns på kanvasen, men som kan synas i videon. När jag jobbade med bilden så försökte jag göra bilder som täcker hela kanvasen men vara medveten om vad som inte kommer vara i fokus. Man kan alltid beskära bilden på intressanta sätt istället för att måla detalj på hela bildområdet, det kan även förbättra effekten.

Ljud

När bilderna var färdiga gick jag över till att tänka på ljudet. Jag ville ha ljudet först så jag kunde synkronisera videon enligt det. Jag hoppade från det ena programmet till det andra. Jag märkte att ljudet blev bra med ett program som hette Sonic Studio 3. Jag aktiverade ett par effekter där och spelade in ljudet. Programmet jag editerade ljudet med var *Audacity*, och bra effekter där var *Reverb*, *Bass and Treble*, *Change Tempo* och *Noise Reduction*.

Video

När jag hade spelat in hela berättelsen i röst så började jag med videon. Rösten var längden på min video, så jag editerade bilderna enligt det. Varje scen måste göras som en komposition för att få ordning i editeringsprocessen. Det betyder att editera ihop effekter och annat man har gjort till en kortare snutt som man sedan kan använda som en lättare fil.

Många effekter och animeringar kan man nå genom att utnyttja sig av Photoshop-lager och justeringar som man har importerat över till After Effects. De fungerar väldigt bra tillsammans för det jag ville nå.

Grafisk design

När jag ännu höll på att animera och sätta ihop ljudet för videon så började jag tänka på det grafiska. Jag layoutade min skriftliga del och kom på namnet och logon till den. Jag behövde en stark introduktion till min video och detta betydde naturligt att ha en bra logo.

Jag ville att logon skulle se episk ut. Jag sökte mycket på nätet på andra fantasilogotyper och -fonter. Till slut hittade jag den *Dungeons & Dragons*-inspirerade *Neverwinter Nights*-logon. Jag mindes denna från min barndom, så den talade bra till mig.

Jag ville inte använda exakt samma typsnitt så jag skrev logon själv, det fungerade bra med en handgjord känsla. Själva typsnittet behövde inte vara för strikt med regler, på grund av att det inte riktigt kan klassas i någon kategori som till exempel sans serif.



Tidtabell

Januari

Jag gjorde en tidtabell, började på berättelsen och gjorde ett första koncept på karaktärerna. Mot slutet av månaden började jag med min skriftliga del.

Februari

Vi hade seminarium och lektion om språket i början på månaden. Mycket av februari gick till utkast och skrivandet av berättelsen. I slutet av februari började jag testa på animering.

Mars

Månaden gick främst åt till att göra bilder färdiga. Jag planerade också andra delar av den skriftliga delen som hur jag konstruerar en bild.

April

De sista dagarna gjorde jag det mesta av videon. Animeringen, ljudet och rösten. Gjorde också korrigeringar till språket här som då.

En sketch på Reynald som inte kom med i slutresultatet.



KONSTRUKTION AV BILD

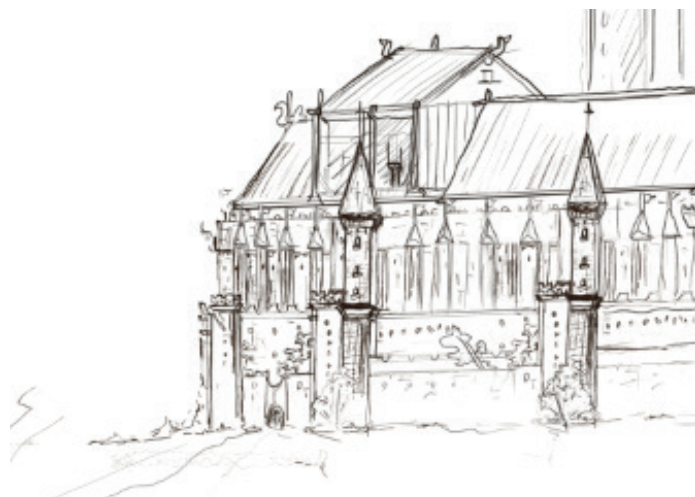
Skiss

Jag börjar ofta mina bilder med linjer. Någon gång mera fritt, andra mera exakt redan från första utkastet. Det viktiga här är bara att man får öppna ytor som man kan fylla med hela färger. Det som är ännu viktigare vid detta skede är att man får linjerna att flyta med perspektiven och känslan. Det är svårt att ändra på efter att det finns många lager med linjer och färger.

- Här började jag traditionellt för att få känslan rätt och för att jag inte är så van med arkitektur. Slutresultatet såg inte likadant ut, men det är ändå bra att ha en grund.



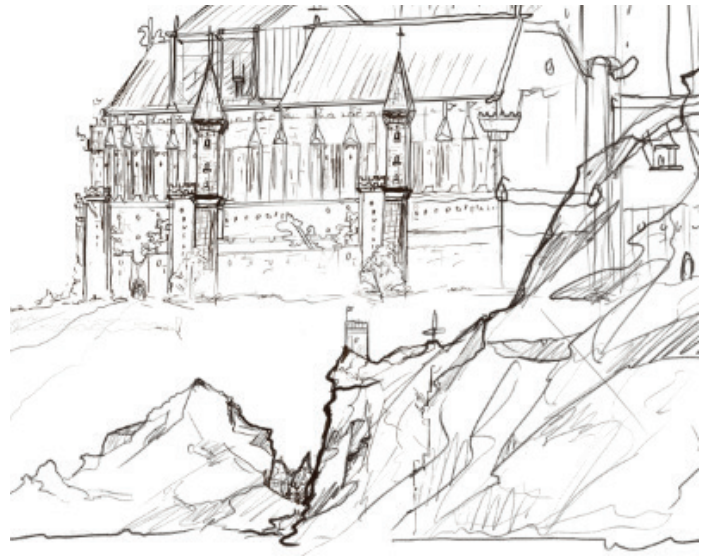
- Efter det flyttade jag det in till SketchBook och slutförde linjer till eget lager så att det indelades i förgrund och bakgrund. Detta på grund av enklare färgläggning och för att det skall animeras senare. Strukturen ändrade sig ännu vid detta skede, den första skissen behöver aldrig vara den slutliga.



Lagerhantering

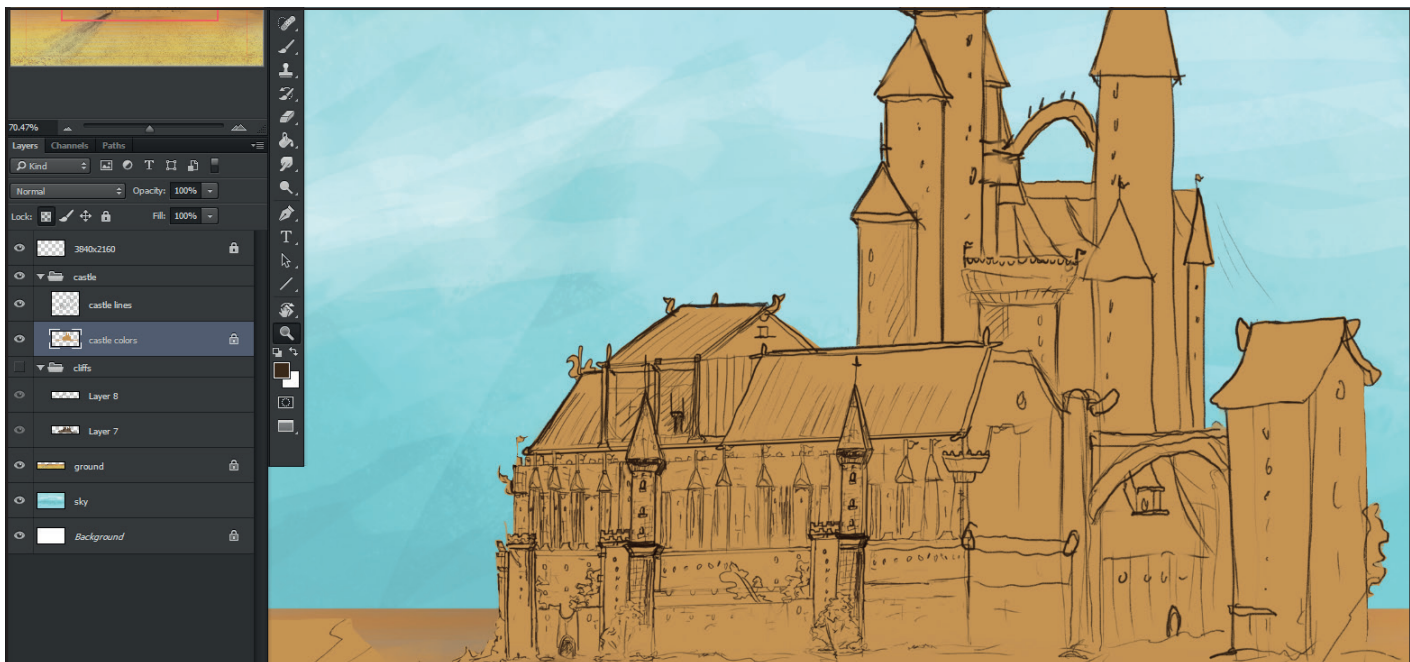
Härnäst gäller det att se till att lagren är i bra ordning i Photoshop. Hittills har jag bara linjer. Jag ser till att jag inte har raderat med en vit pensel i misstag. Jag vill att linjerna står kvar som linjer och kan bli använda till ens fördel genom hela processen. Det är otroligt hur positivt överraskad man kan bli av hur mycket man kan editera det. Beroende på känslan man söker kan man slå ihop linjerna med skuggor- och djup-lagren, men själv skulle jag bara sätta ett nytt lager på allting och färglägga där.

- Här har vi de stora elementen i två olika lager så de kan flyttas separat och fritt från varandra. Jag har också gjort linjer bakom slottet för det hjälper animeringen i efterhand.



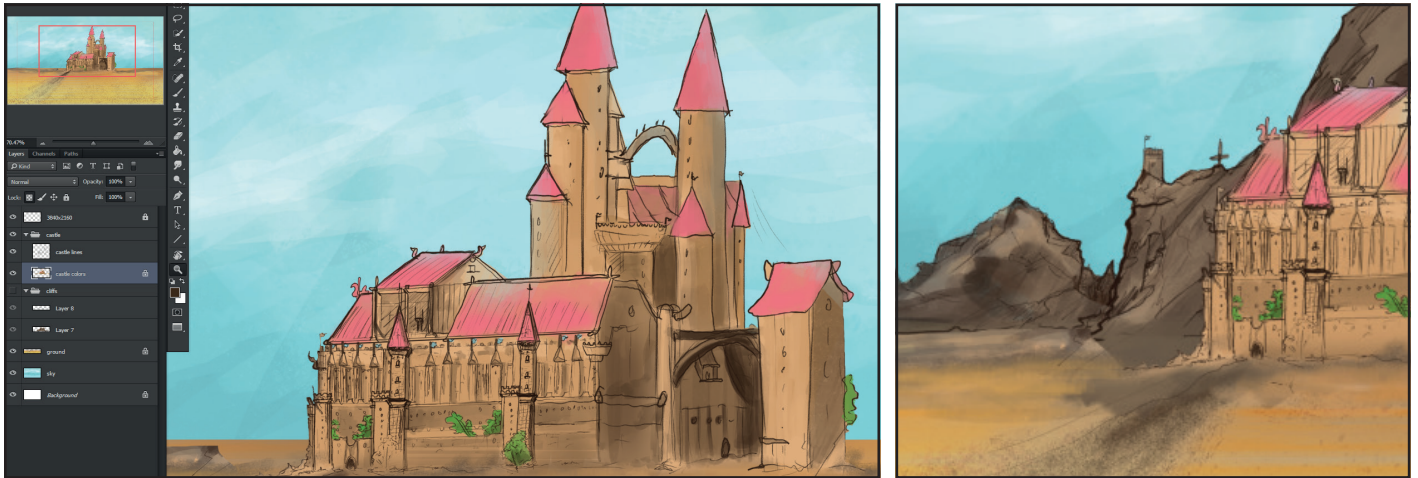
Färgläggning

Till näst så färglägger jag de stora ytorna, traditionellt kan man kalla det att undermåla. Detta gör jag på ett eget lager. Jag fyller former med en enhetlig färg, ser till att den är 0 % transparent. Detta gör det lättare att skugga och ljusa upp.



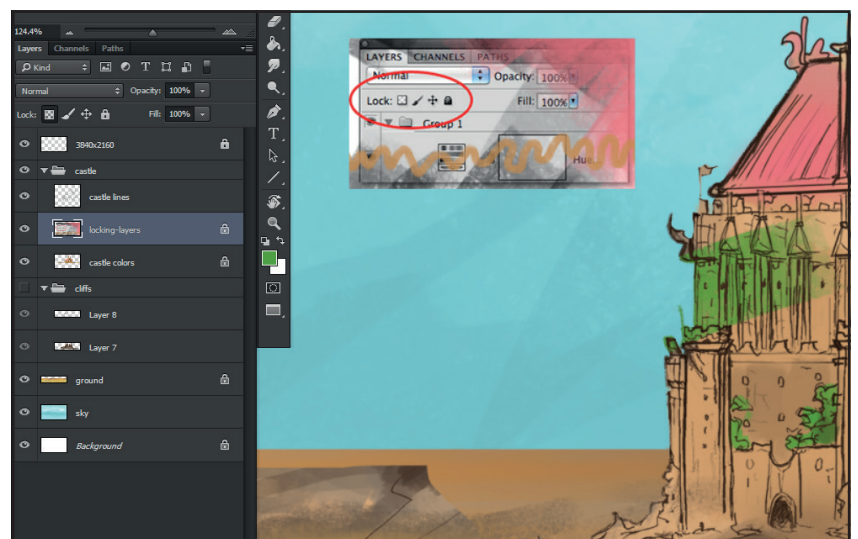
Skuggor och djup

Vid detta skede så brukar jag gå olika vägar beroende på vad det är för något jag gör. Men i denna scen så fortsatte jag med skuggor och djup. Jag gjorde också marken och himlen för att försöka få djup i bilden.



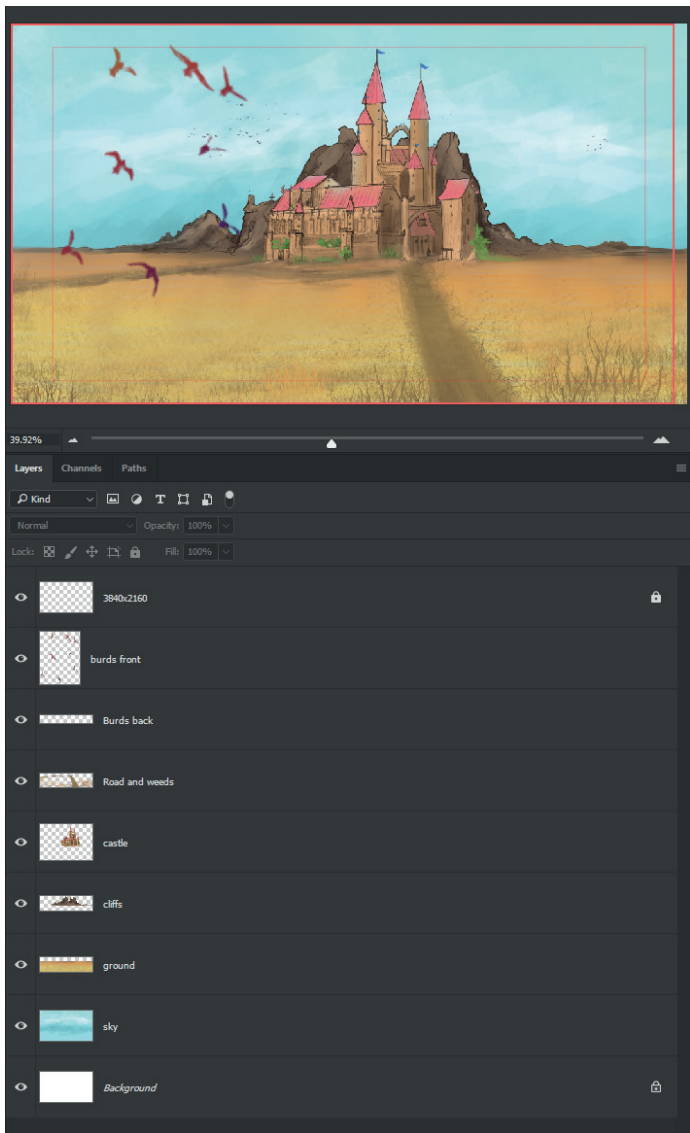
- Jag bestämde att göra detta på samma lager som den heltäckande färgen. Jag bestämde mig också för att göra de mindre ytornas färgläggning vid detta skede, som träden. Mest på grund av att det var ett landskap jag höll på att göra. Om det varit en karaktär så skulle jag ha gjort det i föregående skede.

- För att hållas inuti de heltäckande lagren och inte färglägga utanför så låste jag lagren på detta sätt.



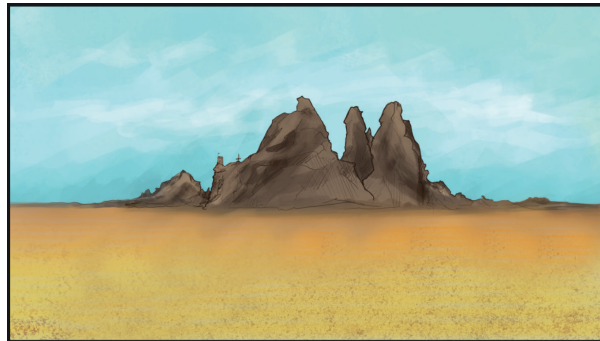
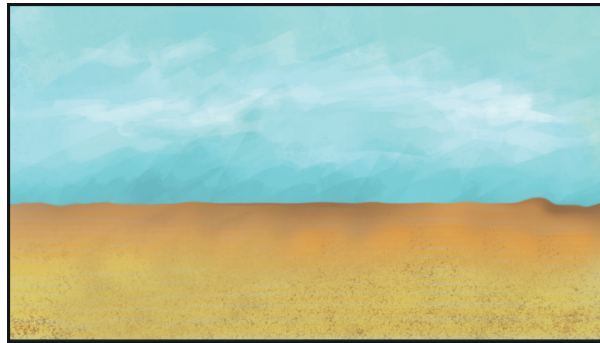
Effekter, ljus och justering

Detta är det sista skedet i min process av en scen. Jag sätter ett lager till där jag kan sätta till effekter och element som ger fördjupning i helheten. Jag placerar också ljuskällor och betoningar. Till slut justerar jag med justeringslager, olika saker som färg, kontrast och skärpa. Någon gång behövs filter för att nå slutresultatet man hoppades på.



• Här har jag mina lager i ordning. Nu är bilden i ett skede där man kan animera alla element separat från varandra. Den inre röda linjen visar den riktiga storleken av videon. Jag ser också till att kombinera justeringslager med bilden.

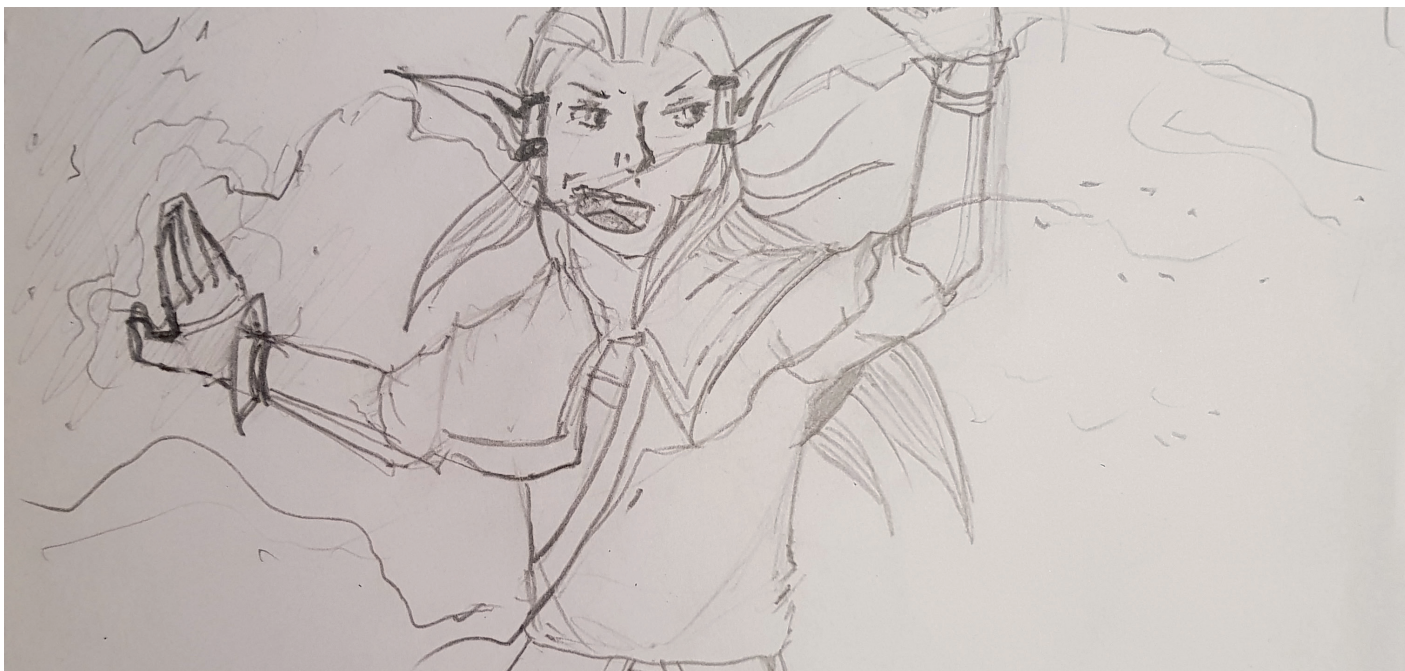
• För att animera bilden så måste man minnas att inte slå ihop lagren.



• Så här blev slutresultatet. Bilden kan se annorlunda ut i videon, men detta är den perfekta grunden för att animera en målning gjord med dator.

VERKTYG OCH RESURSER

Jag visste redan i början att jag skulle behöva lära mig nya program. Jag hade aldrig förr gjort något likadant. Jag hade grundläggande kunskaper i After Effects och Premiere som fick mig att lära mig mer om editering av video. Det var också en av orsakerna till att jag bestämde mig för en animering istället för en serieteckning.



Skissen för scenen med Seratiel och hans magiska sköld.

Ett annat program jag lärde mig att använda var SketchBook. Det är ett bra program för streckteckning. Det var inget som jag måste lära mig för att slutföra slutarbetet men som jag ville pröva för andra resultat.

Program som Adobe Photoshop, InDesign och Illustrator använde jag och de var nyttiga för arbetet. Det som jag måste hämta information om var hur man använder och kombinerar element från program till program, hur jag till exempel kan editera färgen i Photoshop men behålla filen i After Effects.

I vissa fall bestämde jag mig för att arbeta traditionellt. Då var det mest frågan om skisser och färgpaletter. Jag hade allt jag behövde hemma för detta.

För att få den konststilen jag har på vissa bilder så behövde jag lära mig mer om traditionell målning, penslar och hur de fungerar på papper. Jag tittade på gratislektioner på Youtube. Jag köpte också en snabbkurs i målning från en av mina favoritkonstnärer, Greg Rutkowski. I den lär han om hur man kan arbeta med olika penslar i Photoshop för att ge annorlunda uttryck och struktur utan att detaljera objektet. Jag läste en tidning som hette Imagine FX som handlade mest om anatomi men också gav tricks och tips om Photoshop.

En av mina favoritwebbsidor är Artstation. Där kan konstnärer publicera sina verk och få synlighet. Där brukar jag surfa och samla inspiration från andra.

KÄLLOR OCH REFERENSER

Tidningar

Lehtipiste. Get Better At Anatomy. Imagine FX, Issue - 158, mars

Nätsidor

Musician On a Mission. 2018-april, från URL
<https://www.musicianonamission.com/best-free-audio-editor/>

Arstation. Greg Rutkowski. 2018-mars, från URL
<https://www.artstation.com/rutkowski>

Now Novel. 2018-mars, från URL
<https://www.nownovel.com/blog/how-to-create-a-fantasy-world/>

Youtube

[LastKnownMeal]. (2015, Maj 18). The Witcher 3 Wild Hunt Intro Opening Cutscene / Cinematic [HD] [Videofil]. Hämtad från URL
https://www.youtube.com/watch?v=_8YUDfFtH2A

[Guild Wars 2]. (2012, Juli 18). Guild Wars 2 - Human Race Intro Cinematic [Videofil]. Hämtad från URL
<https://www.youtube.com/watch?v=D2U7uCBpXos>

Typsnitt

Raleway. 2018-april. från URL
<https://www.1001freefonts.com/raleway.font>

Bebas Neue. 2018-april. från URL
<https://www.dafont.com/bebas-neue.font>

Neverwinter. 2018-april. från URL
<https://www.dafont.com/neverwinter.font>

Ljud effekter

Freesound. 2018-april. från URL
<https://freesound.org>

VERKTYG

Sonic Studio 3

Audacity

<https://www.audacityteam.org/>

OBS

<https://obsproject.com/>

Adobe Photoshop, Illustrator, Indesign, After Effects, och Premiere CC 2018

<https://www.adobe.com/fi/>

