

Mikko Aaltonen

Videoreferenssin kuvaus, analysointi ja soveltaminen hahmoanimaatiossa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestintä

Opinnäytetyö

17.03.2013

Tekijä(t) Otsikko	Mikko Aaltonen Videoreferenssin kuvaus, analysointi ja soveltaminen hahmoanimaatiossa
Sivumäärä Aika	27 sivua + 1 liitettä 17.03.2013
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto	3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	Peke Huuhtanen
<p>Videoreferenssillä tarkoitetaan videota, joka toimii referenssinä animaatiota tehdessä. Siitä voidaan laskea ajoituksia, etsiä asentoja sekä tutkia kehon liikkuvuutta. Videoreferenssin käyttö hahmoanimaatiossa ei ole uusi keksintö, mutta koulutusohjelmassamme sitä ei ole käsitelty lainkaan. Animaatiostudioissa sitä kuitenkin näkyy käytettävän varsin paljon, etenkin ulkomailla. Myös ulkomaisissa animaatiokouluissa se on osana koulutusta. Halusin tutkia aihetta syvemmin ja kokeilla kannattaisiko se ottaa käyttöön omassa työkulussa. Opinnäytetyöni tavoitteena onkin tutkia, miten videoreferenssiä käytetään osana hahmoanimaation työkulkua, jotta se tehostaisi prosessia ja lisäisi työn laatua.</p> <p>Työssä käydään läpi kuinka suunnitella kohtaus tekstianalyysiä hyödyntäen, miten valmistautua kuvauksiin sekä kuinka soveltaa videomateriaalia animointivaiheessa. Keskityn työssäni esimerkkinä olevan yksittäiseen, dialogia sisältävän kohtauksen tekemiseen, mutta samoja tekniikoita voi soveltaa myös esimerkiksi lyhytanimaatiotuotannossa. Menetelmät perustuvat muiden animaattoreiden kokemuksiin, joita olen soveltanut ja sitä kautta todennut toimiviksi.</p> <p>Työssä käytettävät ohjelmat ovat Autodesk Maya, Adobe Photoshop ja Adobe Premiere Pro. Lähes kaikki tekniikat ovat kuitenkin toteutettavissa muillakin vastaavilla ohjelmistoilla. Liitteistä löytyvät videotiedostot, jotka sisältävät sekä valmiin animaation esimerkkikohtauksesta, että eri työvaiheita esittelevän niin sanotun comparison reelin.</p>	
Avainsanat	3d, animaatio, videoreferenssi, hahmoanimaatio, Maya, analysointi

Author(s) Title Number of Pages Date	Mikko Aaltonen Practical use of video reference 27 pages + 1 appendices 17 Feb 2013
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	3D animation and Visualisation
Instructor(s)	Peke Huuhtanen
<p>The main objectives were to examine how to use video reference in part of the workflow of character animation, in a way that adds quality to it and is more time efficient. The practical project was to animate a short, 14 second long acting shot by using a video reference method.</p> <p>Video reference is a guide for animators in the process of animation, for example, to discuss timing, good poses and body mechanics. Video reference is commonly used by the animation industry and animation schools in many countries, but not yet at Metropolia.</p> <p>The subject of the thesis was how to plan a scene with using text analysis, how to prepare for a video shoot and how to suit a video material when animating characters in a proper way. It covers a single acting scene but all the practises are useful for animation in common. The methods based on experiences of other animators around the world. The software used in the project was Autodesk Maya, Adobe Photoshop and Adobe Premiere Pro. Almost all techniques are still doable in other programs as well. In the attachments there will be two video clips, the comparison reel, which shows different parts of the animation process and the final animation.</p> <p>In conclusion, the Thesis gives a short introduction practical use of video reference and how a scene should be planned in a proper way, to get all the benefits of it.</p>	
Keywords	3d, animation, video reference, character animation, Maya, analysis

Sisällys

Johdanto	1
Teoriapohja	2
Videoreferenssi	2
Keskeiset käsitteet	2
Suunnittelu	3
Tekstin ja ääniraidan analysointi	4
Staging	6
Videoreferenssin kuvaaminen	6
Valmistelut	6
Kuvauskalusto	9
Kamera	9
IOS Applikaatiot	9
Kuvaamisvaihe	11
Improvisaatio	13
Näyttelijän ohjaaminen	14
Peilin käyttö	15
Referenssivideon analysointi	16
Editointi	16
Mitä videosta etsitään?	16
Esimerkkikohtaus	18
Ääniraita	18
Tekstin analysointi	18
Layout	21
Referenssin kuvaaminen	21
Videon leikkaus ja analysointi	23
Animointi	24
Blocking pass	24
Tekstuurit	26
Yhteenveto	27

Liitteet

Liite 1. Up - Comparison reel

1 Johdanto

Videoreferenssin käyttö jakaa mielipiteitä puolesta ja vastaan (Kelly 2008, 3). Tuntuu, että vastalauseet ovat usein peräisin väärinymmärryksistä ja tiedottomuudesta käyttää videoreferenssiä oikein. Koska aihe oli myös minulle verrattain uusi, halusin ottaa asiasta enemmän selvää.

Valitsin harjoitustyöksi ja tutkimuksen kohteeksi niin sanotun “acting shotin”, koska videoreferenssi on käsitteenä jo niin laaja, että rajausta oli pakko tehdä. Näin tässä myös enemmän haastetta, kuin esimerkiksi pelkän kävely-loopin tekemisessä, kun liikkeen lisäksi dialogi pitää ottaa huomioon kohtausta suunniteltaessa.

Tulen opinnäytetyössäni käymään läpi videoreferenssin käytön etuja hahmoanimaatiota tehdessä. Olen tutkinut tiettyä työnkulkua: miten videoreferenssiä voisi hyödyntää hahmoanimaatiossa niin, että se nopeuttaisi ja ennen kaikkea parantaisi työn jälkeä? Käyn tässä työssä läpi esimerkkikohtauksen avulla, miten tekstiä ja ääniraitaa analysoidaan, miten videoreferenssiä kannattaa kuvata ja analysoida, sekä kuinka sitä voisi soveltaa itse animaatioon. Nämä tekniikat ovat hyviksi havaitsemiani tapoja, siksi ne ovat myös yleishyödyllisiä ja niiden soveltaminen on aina tilannekohtaista, joten ne eivät välttämättä sovi kaikkiin tilanteisiin sellaisenaan. Kyse on kuitenkin apuvälineestä, joka muokautuu käyttäjän mieltymysten mukaisesti – niin kuin työtavat yleensä.

Käyn läpi ensin yleisesti mitä videoreferenssillä tarkoitetaan, sitten miten kohtausta lähdetään suunnittelemaan, jotta kuvausvaiheesta tulisi mahdollisimman tuottoisa. Seuraavaksi käyn kuvausvaiheen läpi, niin kaluston kuin huomioitavien asioiden kannalta. Lopuksi käyn vielä valmiin materiaalin analysoinnin ja soveltamisen animaatiovaiheessa, sekä kuinka toteutin esimerkkikohtauksen.

Teoriapohja

1.1 Videoreferenssi

Referenssivideolla tarkoitetaan videota, jota tutkimalla parannetaan animaation työkulkua ja animaation laatua. Videoreferenssiä käytetään kaikenlaisissa animaatiotuotannoissa ja erityisesti hahmoanimaatiossa.

Videoreferenssin käyttö animaatiotuotannossa ei ole uusi juttu, mutta Suomessa sitä näkee harvemmin käytettävän. Yksi syy tähän voi olla se, että sitä ei tiettävästi juurikaan opeteta Suomen kouluissa. Ulkomaisissa animaatioskouluissa ja isoissa animaatiostudioissa sitä käytetään jatkuvasti. Toivottavasti jatkossa myös Suomen kouluissa opetetaan tätä tekniikkaa ja sitä kautta tuodaan se tutummaksi myös suomalaisessa animaatioskenessä.

Walt Disneyllä kuvattiin jo animaation kulta-aikaan referenssejä animaattoreille, kun elävänmallin piirtäminen ei riittänyt monimutkaisen liikekielen tutkimiseen (Thomas & Johnston 1981, 319). Uudemmissa feature-filmeissä kuten Meliläisen elokuva (Bee movie) kuvattiin ääninäyttelijöitä lipstick-kameralla samalla kun he nauhoittivat spiikkejä. Tätä materiaalia animaattorit käyttivät referenssinä huulisynkronin animoimiseen. Myös Rango-elokuvan tekotapa oli mielenkiintoinen. Lähes koko elokuva kuvattiin studiossa niin, että näyttelijät näyttelivät kohtaukset samalla kun dialogia äänitettiin. Tämä on tiettävästi täysin uusi tapa tehdä pitkää animaatioelokuvaa, ja varmasti tulemme näkemään jatkossa lisää.

1.2 Keskeiset käsitteet

Työssäni tulen käyttämään paljon vierasperäisiä sanoja, jotka ovat vakiintuneet ammattisanastoon. Koska osaa niistä on lähes mahdotonta suomentaa niin, että ymmärrettävyys säilyy, esitän seuraavassa yksinkertaisia selityksiä näille termeille.

Acting shot = Näytelty kohtaus. Kohtaus, jossa on hahmo, joka yleensä myös puhuu.

Key pose = Avainasento. Key poset ovat niitä tarinan kannalta tärkeimpiä avainhetkiä. Nämä luovat perustan animaatiolle.

Breakdown = Avainasentojen väliin tuleva freimi (frame) tai asento.

In-Between = Asento tai freimi, joka sijoittuu kahden Breakdown-asennon väliin.

Pose-to-pose = Animaatiotekniikka, jossa tehdään ensin keyposet ja sen jälkeen breakdownit ja in-betweenit.

Blocking pass = Animaatiotyövaihe, jossa tehdään avainasennot eli key poset sekä breakdownit.

Clippi = Videoklippii.

2 Suunnittelu

Kun tehdään pose-to-pose-animaatiota on äärimmäisen tärkeää tietää, mitä olemme tekemässä. Kohtauksen hyvä suunnittelu luo perustan hyvälle animaatiolle. Opinnäytetyöni toiminnallisessa osuudessa olin valinnut ääniraidaksi 14 sekunnin mittaisen kohtauksen Ylen tuottamasta Uuspäivä-sarjasta. Kyseinen kohtaus on kahden hahmon välinen dialogi, jossa on jännitettä ja mielenkiintoisia rytmin vaihteluita. Tämän vuoksi se sopii hyvin animaatio-kohtauksen ääniraidaksi. Siitä löytyi myös kaikille kohtauksille ominaiset päähenkilö ja hänen tavoite sekä konflikti.

Kohtauksen voi purkaa näihin kategorioihin kysymällä seuraavia kysymyksiä:

Teksti

- Mitä hän sanoo, tai hahmot sanovat?

Konteksti

- Miksi hän sanoo niin?
- Millaisessa tilanteessa hän on?
 - Istuuko, seisooko, käveleekö hän jne.
- Miltä hänestä tuntuu siinä tilanteessa?
- Mitä on tapahtunut ennen kyseistä kohtausta ja mitä tapahtuu kohtausten jälkeen?

Subteksti

- Mitä kohtauksessa oikeasti tapahtuu?
- Sisäinen dialogi, onko tekstissä jotain syvällisempää ajatusta taustalla?
- Mitä hän oikeasti tarkoittaa? Tarkoittaako hän jotain esim. sarkastisesti?
- Mitä hän ajattelee siitä, mitä sanoo?
 - Miten tunnetila muuttuu kohtausten edetessä?

On hyvä selvittää, mitkä ovat ne tarinan kannalta tärkeimmät seikat? Onko jotain tiettyä, mitä hahmon pitää tehdä? Entä onko hahmolla / hahmoilla jokin tietty tunnetila, jonka pitää välittyä?

Psykologiset eleet ja subteksti luovat eloa kohtaukseen, juuri sitä mitä referenssivideosta haluamme löytää. Psykologinen ele kertoo, mitä hahmo miettii sillä hetkellä. Hahmon toiminnat perustuvat subtekstiin, siihen, mitä hahmo oikeasti ajattelee. Pään raapiminen tai hermostunut katselu ympärille kertovat hahmon todellisesta mielentilasta. (Jones 2006, 100.) Näiden tietojen pohjalta voidaan

mieltä minkälaisia eleitä hahmo voisi kohtauksessa tehdä. Teksti analysoidaan ensin yleisellä tasolla ja sen jälkeen fraasi fraasilta. Ääniraitaa pitää kuunnella niin monta kertaa, jotta pystyy näkemään kohtauksen melodian, rytmin vaihdokset ja yleiskuvan kohtauksen tapahtumista. Huomioitavia asioita on painotukset (accent), jotka luovat rytmiä tekstille. Huomioitavaa on miten sanoja painottaa, koska painotus eri sanalla voi muuntaa subtekstin päällelleen.

2.2 Staging

Kun tarinan kulku on selvillä, suunnitellaan kohtauksen avainkuvat (thumbnails). Tarina pyritään kertomaan mahdollisimman vähillä kuvilla – aivan kuten sarjakuvissa. Tässä kohtaa on hyvä mieltä erityisesti “asennekuvia”. Voinko näyttää yhdellä kuvalla / asennolla mistä on kyse? Tämän työvaiheen voi tehdä joko piirtämällä paperille tai digitaalisesti mutta myös suoraan animaatio-ohjelmassa. Näitä asentoja ei tulla näkemään lopullisessa animaatiossa ja siksi on tärkeää olla käyttämättä liikaa aikaa tähän. Ideana on vain esittää tarina – tietysti itselle mutta myös ohjaajalle tai kollegalle ja nähdä miten kohtaus toimii.

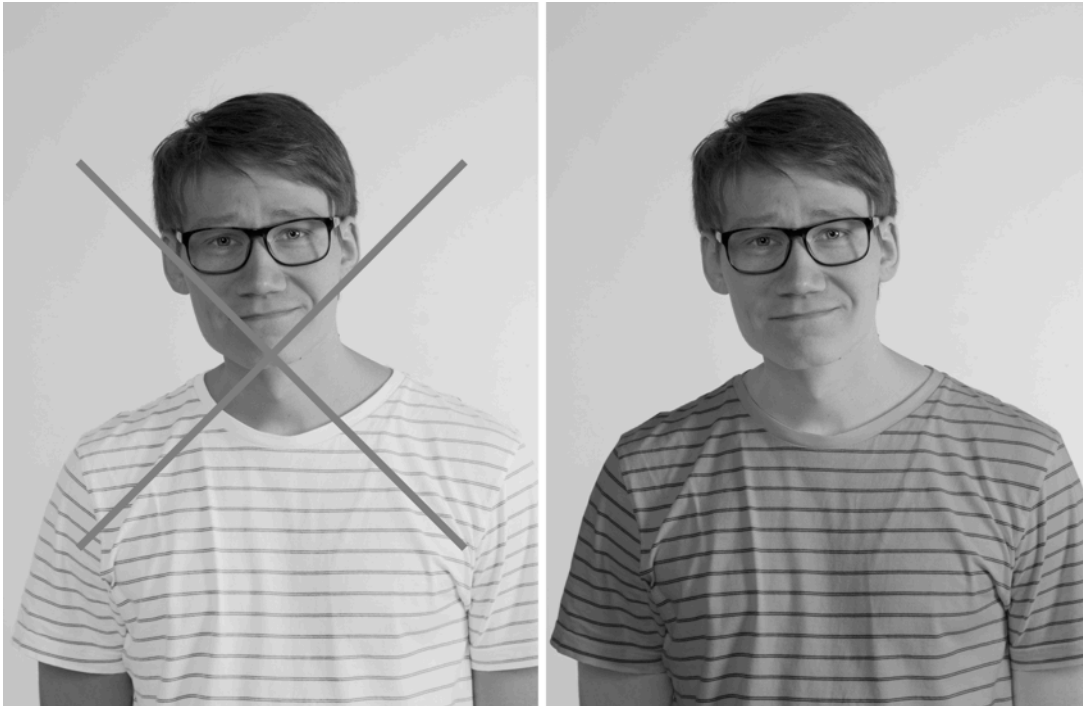
Voit tässä vaiheessa jo harjoitella kohtausta, mutta sitä ei kannata vielä ottaa videolle jos kamerakulmat eivät ole valmiina tai idea ei ole täysin selvä. On tärkeää saada kamerakulmat valmiiksi ennen kuvaamista, koska ensisijaisesti on hyvä nähdä liike siitä kuvakulmasta mistä tulemme sitä animoimaan. Peli maailmassa yleensä animaation tulee näyttää hyvältä jokaisesta kamerakulmasta kun taas elokuvapuolella meitä kiinnostaa lähtökohtaisesti vain ja ainoastaan mitä kamerasta näkyy.

3 Videoreferenssin kuvaaminen

3.1 Valmistelut

Kuvaamisvaihe kannattaa suunnitella huolella, koska mitä enemmän informaatiota videosta löytää, sen parempi. Yksi tärkeimmistä asioista on laittaa kamera aina jalustalle, jotta kuva olisi vakaa ja ennen kaikkea mahdollisimman tarkka ja miellyttävä tarkastella. Jos kuvaat yksin ja kohtauksessa on esimerkiksi kaksi

henkilöä, kannattaa käyttää vaikka jalkalamppua tms. vastaanäyttelijänä. Puhuessasi jollekin kasvojen tarvitset aina jonkin kiintopisteen johon voi ottaa katsekontaktin, koska muuten katse harhailee ja suorituksesta tulee epäuskottava. Lokaatio missä kuvaat voi olla mikä tahansa tila sisällä tai ulkona. Varmista että siellä on hyvä valaistus, tarpeeksi tilaa ja tarvittavat rekvisiitat saatavilla. Pyri kuvaamaan riittävässä valossa, jotta videosta tulee vähemmän kohiseva ja sellaista taustaa vasten, että et uppoudu taustaan (kuvio 2).



Kuvio 2. Valkoinen paita vs tumma paita valkoista taustaa vasten

Vaatteilla ei muuten niin suurta väliä ole, mutta mitä istuvammat ne ovat, sitä paremmin pystyt lukemaan vartalon liikkeitä.

Ääniraita kannattaa editoida siten, että alkuun laittaa neljä piippausta sekunnin välein. Tämä siksi, jotta kun raitaa toistetaan, tulee jokaisen kerran jälkeen pieni tauko ja näin ehdit valmistautua seuraavaan suoritukseen. Piippauksista lisäksi tiedät milloin dialogi alkaa.

Muita tärkeitä huomioita ennen kuvaamista:

- Tiedä mitä kohtauksessa tapahtuu
- Onko kohtauksessa rekvisiittaa?
- Kuinka paljon hahmo tai hahmot liikkuvat – kuinka paljon tilaa tarvitaan?
- Mitenpäin hahmot ovat kameraan nähden?
- Älä rajaa kuvaa liian tiukaksi. On parempi nähdä näyttelijä kokonaan vaikka kohtauksessa olisikin esim. puolikuva.
- Lukitse kameran tarkennus sekä valoitus.
- Määritä myös valkotasapaino etukäteen.
- Varmista, että kamerassa on tallennustilaa.
- Varmista, että akkua on tarpeeksi.
- Jos kohtauksessa on puhetta – opettele se ulkoa ennen kuvauksia.

Aina ei ole mahdollisuutta kuvata referenssejä itse ja tietyissä tilanteissa kuten eläinten kohdalla, kannattaa hyödyntää valmiita videoita. Näitä kannattaa etsiä internetistä esimerkiksi videopalveluista Vimeo ja Youtube.

Seuraavassa lista muutamista hyvistä kanavista:

Endless reference Youtube-kanava

<http://www.youtube.com/user/endlessreference/>

Acting reference Vimeo-kanava

<http://vimeo.com/groups/actingref>

Reference reference! –sivusto

<http://www.referenceference.com/>

BBC Motion gallery

<http://www.bbcmotiongallery.com/>

3.2 Kuvauskalusto

3.2.1 Kamera

Olen havainnut älypuhelimien käytön kamerana erittäin käteväksi, koska se on aina mukana – ei ikinä tiedä milloin tulee tilanne jolloin kameraa tarvittaisiin. Kuvanlaatu on hyvä ja äänikin riittävä tähän tarkoitukseen. Myös tiedostojen siirto käy verkon yli, jos tilanne sen vaatii. Tosin jopa Wlan-yhteydenkin yli siirtäminenkin on tuskallisen hidasta.

Käytin tässä työssä Applen Iphone 4s puhelinta, joka maksimiresoluutio on 1080p ja kehysnopeus 30 kuvaa sekunnissa (fps). Tässä ei lähtökohtaisesti ole mitään vikaa, mutta referenssit kannattaa kuvata samaan kehysnopeuteen (framerate / fps) kuin itse animaatio. Tällöin mm. ajoitusten selvittäminen onnistuu ilman laskutoimituksia. Videon voisi konvertoida jälkikäteen oikeaan kehysnopeuteen, mutta konvertiossa esiintyy usein nykimistä. Tämä johtuu välistä poistetuista frameista. Myös uudelleen pakkaaminen tuo antialiasointi-ongelmia sekä muita virheitä, jotka heikentävät kuvanlaatua jolloin yksityiskohdista on vaikea saada selvää.

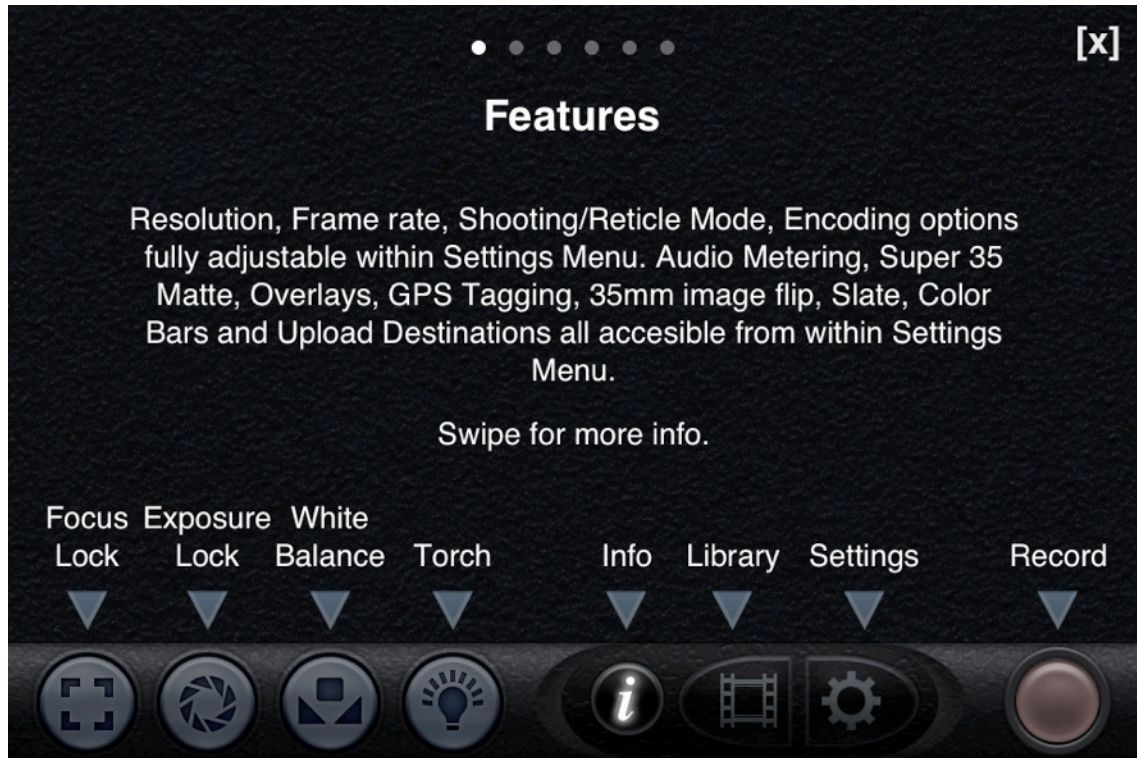
Jos tutkit esimerkiksi eläinten tai ihmisen kehon liikettä, kannattaa kehysnopeus pitää mahdollisimman korkeana. Varsinkin eläinten kuvaaminen voi olla työlästä tai jopa mahdotonta, jolloin kannattaa katsoa luontodokumentteja joissa nykyään on loistavia ns. "suurnopeuskameralla" kuvattuja hidastettuja otoksia.

3.2.2 IOS Applikaatiot

Seuraavassa muutamia applikaatioita joita käytin apuna työssäni.

Filmic Pro on kamera-applikaatio jossa on paljon ominaisuuksia joita Iphonen omassa kamera-applikaatiossa ei ole. Suurin etu on se, että kehysnopeuden voi valita jo ennen kuvaamista. Myös erilaisia pakkausvaihtoehtoja on tarjolla

niin kuvaan kuin ääneenkin, jota en kuintekaan suosittelen käyttävän. Valmista leikattua materiaalia voi myöhemmin pakata jos sille on ehdotonta tarvetta.



Kuvio 3. FilMic Pro Applikaatio.

Reflection on ohjelma tietokoneelle (Mac & Win) joka mahdollistaa ns. AirPlay-toiminnan joka peilaa Iphonen ruutua tietokoneelle lähiverkon ylitse. Tällä tekniikalla sain kannettavasta tietokoneestani kameramonitorin kuvausten ajaksi. Iphonella saa myös tehtyä oman lähiverkon jos kuvaat esimerkiksi ulkona tai paikassa jossa lähiverkkoa ei ole saatavana.

FPS Calculate on applikaatio, jolla voi muuntaa sekunteja freimeiksi (frame) tai toisinpäin. Itse käytän sitä usein ajan kellottamiseen, koska applikaatio näyttää ajan suoraan myös freimeinä. Varsinaisesti kuvaustilanteeseen applikaatiosta ei ole hyötyä, mutta ennen kuvausta harjoitellessa sekä kohtausta suunnitellessa siitä voi olla suurikin apu.



Kuvio 4.FPS Calculate applikaatio.

3.3 Kuvaamisvaihe

Kuvaamista ei kannata tehdä kiireessä. Hyvällä lämmittelyllä ja valmistautumisella saa varmasti parempaa materiaalia kasaan kuin hätiköimällä. Eli varaa aikaa riittävästi. Vaikka kyseessä ei ole pitkä sessio, on parempi käyttää se aika oikein kuin tehdä asia seuraavana päivänä uudestaan.

Kameran edessä oleminen voi olla monelle jännittävä tilanne – jopa iso kynnys – mutta jännityksestä voi päästä eroon ajan myötä. Kameran edessä tulee toimia kuin kameraa ei olisikaan, joten kannattaa lämmitellä kohtausta ennen varsinaista kuvaamista. Rentoutumisharjoitukset ja äänenavaukset voivat helpottaa jännitystä. Joskus voi olla apua siitä, että huoneessa ei ole ketään muita, mutta joillekin on helpompaa jos huoneessa on tuttuja tai kun kohtausta ei tarvitse tehdä yksin. Jos jännitys on yksinkertaisesti liian suuri tai häpeää suoritetaan – joka on täysin turhaa – on tässä kohtaa parempi pyytää vaikka kollegaa

näyttelemään sinun puolestasi, koska huonosta näyttelystä ei välttämättä saa käyttökelpoista materiaalia.

Suurin ongelma näyttelemisen kannalta on se, että tiedät mitä hahmo tekee ja ehkä myös miten se liikkuu kyseisessä kohtauksessa. Kun yrität liikkua tai olla liikkumatta tietyllä tavalla, on lähes varmaa, että liikkeestä tulee luonnoton. (Hooks 2011, 294-295.)

Omista maneeereista on vaikea päästä eroon, mutta niistä ei kannata välittää koska emme ole kopioimassa kaikkea mitä videolla näkyy. Välillä on hyvä ottaa ääniraita pois ja näytellä teksti omalla nopeudella, jolloin rytmiin tulee variaatiota ja ehkä myös uusia ideoita tulee mieleen.

Jokaisen oton jälkeen on hyvä katsoa kerran kuvattu materiaali läpi nähdäkseen onko jokin pielessä, jonka voi korjata seuraavalla kerralla tai olisiko tässä kaikki mitä tarvitsen. Suosin n. 3-5 minuutin ottoja pitkien sijaan, koska tietyt liikkeet ja ideat jäävät helposti päälle ja rupeat toistamaan itseäsi. Älä myöskään yritä saada kaikkia ideoita yhteen ottoon, koska tekemisen tulee olla mahdollisimman selkeä ja yksinkertainen.

Ääniraidan päälle näytellessä sanat eivät aina osu kohdalleen, mutta se ei tarkoita automaattisesti sitä, että otto olisi pielessä. Siitäkin otosta saattaa löytyä hyviä ilmeitä tai psykologia eleitä, joista saamme tekstuuria animaatioon.

Äänen käyttö on yksi asia, joka on syytä pitää mielessä. Jos hahmo huutaa vuorosanat niin sinun on ehkä huudettava ne myös. Tekohuuto ei välttämättä aina näytä oikealta. Ja jos hahmo on hengästynyt, kannattaa vaikka tehdä muutama punnerrus, hyppiä tai juosta paikallaan, jotta hengästyt myös itse. Sillä saat syvyyttä ja ripauksen realismia suoritukseesi.

Voit käyttää rekvisiittaa apuna varsinkin silloin, jos kohtauksessa niitä on myös. On parempi pakottaa itsensä liikkumaan tietyllä tapaa, kuin yrittää vain kuvitella

miten sinun pitäisi liikkua. Jos hahmosi kantaa esimerkiksi painavaa reppua, laita reppuun vaikka iso kasa kirjoja. Jos hahmolla on puujalka, voit teipata vaikka harjanvarren jalkaasi, jotta sinun on pakko liikkua eri tavalla, kuin normaalisti ja liikkeestä tulee heti luonnollisempi. Myös pitämällä kädessä jotain esinettä saat käsille muuta tekemistä – samalla tavalla, kuin esitelmää pitäessä muistilappujen pitäminen kädessä, auttaa löytämään käsille luonnollisen paikan. Toki tässä tilanteessa pitää myös hahmolla itse kohtauksessa olla sama rekvisiitti käytössä.

3.3.1 Improvisaatio

Ääniraidan päälle näytellessä, tiettyä dia -tai monologia käytettäessä ei tekstiä tietenkään improvisoida, mutta mitä enemmän eri variaatioita kohtauksesta saa näyteltyä, sen parempi. Kuvaustilanteessa on hyvä antaa ajatusten lentää vapaasti ja yrittää näytellä kohtaus mahdollisimman monella eri tavalla. Sama pätee myös tilanteisiin, jossa ei ole vuorosanoja. Varsinkin yksin kuvatessa on ehkä outoa puhua itsekseen, mutta on parempi ns. ajatella ääneen kuin pysyä hiljaa.

Hyvä lämmittely harjoitus, jolla saa kehon lämpimäksi ja ajatuksen virtaamaan – joka vaatii tosin kaverin – on seuraavanlainen: Kaveri antaa aiheita esimerkiksi: Viimeisillään raskaana oleva nainen, vainukoira tai vaikka rock-muusikko. Sinun tehtäväsi on esittää niitä. Aiheet voivat olla siis melkein mitä vain ja ne saavat vaihtua noin kymmenensekunnin välein. Tässä harjoituksessa voit myös vapaasti ylinäytellä, jolloin saatat ehkä huomata mitkä seikat tekevät hahmosta tunnistettavan.

Paljon puhutaan, että pitäisikö animaattorin ottaa näyttelijäkursseja? Ken Fountain nivoo kysymyksen mielestäni erittäin osuvasti:

Miksipä ei, en tosin näe, että se suoraan tekee sinusta parempaa animaattoria, mutta se auttaa pääsemään estoista, jolloin keksit uusia ideoita paljon helpommin ja pystyt olemaan luontevampi niin kameran kuin kollegojen edessä. Referenssin kuvaamiseen – kun itse olet näyttelijänä se auttaa varmasti. Näytellessä kuin myös tanssiessa ja urheillessa, opit tuntemaan ja ymmärtämään kehon liikettä paremmin joka auttaa varmasti animoidessa. (Fountain 2012.)

3.3.2 Näyttelijän ohjaaminen

Jos itse näyttelemineen on vaikeaa, on myös toisen näyttelijän ohjaaminen. Kollegaa kuvatessa huomasi muutaman seikan joita on hyvä ottaa etukäteen huomioon ennen kuvaamista. Valmistelin kuvauspäivän niin, että etenemisimme tietyssä järjestyksessä. Kertoisin ensin hyvin vähän mistä on kyse, ja vasta loppua kohden ohjaisin näyttelijää enemmän, jotta en johdattelisi häntä liikaa. Kun luemme tekstiä tai kuuntelemme, joudumme kuvittelemaan millaisessa paikassa kohtaus tapahtuu. Mitä vähemmän saamme visuaalisia ärsykeitä, sitä kovemmin joudumme kuvittelemaan, joka johtaa useampiin ja ehkä luovempiin kuvitelmiin.

Soitin ääniraidan kerran jonka jälkeen kysyin – että mitä sinun mielestä kohtauksessa tapahtui? Annoin hänen kertoa omin sanoin, yhtään johdattelematta. Sitten soitin raidan vielä kerran ja pyysin tarkentamaan analyysia. Jos en saanut vastauksia asioihin joihin olin itse kiinnittänyt huomiota, kysyin niihin liittyviä kysymyksiä. Hetken keskusteltuamme luin oman analyysini ja vertailimme omiamme keskenään. Perus idea pysyi yhtenäisenä – ehkä helpon ja selkeän dialogin ansiosta – mutta kontekstissa oli eriävyyksiä. Tämän jälkeen asensin kameran ja monitoriyhteyden, jonka aikana näyttelijäni harjoitteli vuoro- sanat ja kehitti ideaa kuinka kohtaus tulisi näytellä.

Tässä kohtaa näyttelijän tulee tietää myös enemmän, kuin se mitä ko. kohtauksessa tapahtuu. Ed Hooks sanoo kirjassaan *Acting for Animators*, että kohtaus alkaa aina keskeltä, ei alusta. Se tarkoittaa, että hahmo tulee aina jostain ja sillä on menneisyys, ja elämä jatkuu myös kohtauksen jälkeen. Nämä seikat vaikuttavat hahmon käyttäytymiseen. (Hooks 2011: 146.) Joten pieni pohjustus tilanteesta ja hahmosta on paikallaan.

Kun kohtauksessa oli kaksi henkilöä, Minä näytelin Hahmo 2:n roolin, jotta kohtaukseen on helpompi saada vuorovaikutusta. Toinen vaihtoehto olisi ollut käyttää toisena hahmona esimerkiksi naulakkoa, fläppitaulua tai mallinukkea,

jos sellainen olisi saatavilla. Pääsasia on kuitenkin se, että on joku kiintopiste jolle puhua, koska muuten dialogi muuttuu helposti itsekseen puheluksi.

Ensimmäisen oton jälkeen katsoimme mitä nauhalle oli tallentunut. Kerroin mikä oli hyvää, jonka jälkeen jatkoimme vielä yhden oton verran ääniraidan kanssa. Seuraavaksi kuvasimme ilman ääntä, jolloin varsinkin ilmeiden osalta eri variaatioita tuli yllättäen lähes jokaisella kerralla.

Ohjaajana on helppo antaa heti palautetta jos jokin ei toimi tai jos siinä hetkessä tulee jokin kokeilemisen arvoinen idea. Näyttelijän ohjaaminen eroaa animaattorin työstä melkoisesti. Ohjaajan työ tässä on yrittää saada esiin näyttelijältä mahdollisimman paljon eri ideoita sen sijaan, että kertoo tai näyttää miten hänen pitäisi liikkua. Tosin tilanne tietysti muuttuu, jos työstettävänä on esimerkiksi kohtaus animaatiosarjasta tai elokuvasta, jolloin näyttelijä pitää perehdyttää hahmoon huolellisemmin.

Anna näyttelijän ensin itse keksiä ja tehdä, niinkuin hän itse asian näkee. Jos sinulla on vahva näkemys siitä mitä kohtauksessa pitäisi tapahtua, ohjaa sitten näyttelijää siihen suuntaan – mutta ohjaillen, ei käskien.

3.3.3 Peilin käyttö

Peilin käyttö kuvausten aikana on hyvä ja huono juttu. Siinä piilee samat vaarat ja ongelmat kuin kasvoanimaatiota tehdessä. Kun katsot itseäsi peilistä, silmäsi katsovat aina väärään paikkaan. Tällöin esimerkiksi tunteet ja ilmeet eivät ole aina luettavissa. Myös jos katsot itseäsi peilistä ja yrität tehdä jotain tiettyä liikettä, on mahdollista, että liikkeestä tulee luonnoton ja ennenkaikkea liian hidas. (Koch 2008.)

Peilin käytön hyvät puolet ovat tietysti se, että saat välittömän palautteen liikehdinnästäsi. Peilistä on myös hyvä tarkastella asentoja ja itsensä asettelua kuvassa. Yleisesti peiliä voi käyttää vain asentojen ja ilmeiden tarkasteluun ja

tutkimiseen, ei kokonaisesti kohtauksiin (Hooks 2011, 304.) Peilin sijaan suosin mieluummin kameramonitorin käyttöä kuvatessa, koska vain siitä näen mitä kameralle tallentuu.

4 Referenssivideon analysointi

4.1 Editointi

Kun olen katsonut kaikki otokset läpi pariin kertaan, leikkasin klipeistä yhtenäisen pätkän jossa parhaat on palat nidottu yhteen. Idean tulee olla sama ja liikkeen suhteellisen yhtenäinen, jotta referenssistä olisi hyötyä. Lopullinen video voi siis olla leikattu monesta clipistä.

Jos on kyse cartoon tyylisestä animaatiosta, niin nopeita liikkeitä on tietysti vaikea näyttellä, joten niitä voidaan nopeuttaa leikkuuvaiheessa. Leikkaus voi olla hyvin karkea eikä värikorjauksiin tai muuhun sellaiseen kannata kuluttaa turhaa aikaa – video on kuitenkin tarkoitettu vain sinulle ja referenssiksi.

4.2 Mitä videosta etsitään?

Referenssivideoista katsotaan lähinnä asentoja ja ajoitusta. Se on loistava apuväline, kun keksitään erilaisia vaihtoehtoja toiminnalle animaatioissa. Referenssivideosta ei siis lähtökohtaisesti katsota kaaria (arc), ellei tutki kehon toimintaa (body mechanics) noin yleisesti.

Havainnointi on myös näyttelyn videoreferenssin avainsana. Lyhyestäkin videon pätkästä saadaan irti paljon huomioita. On vain tärkeä löytää ne kaikista relevantteimmat. Kuvatusta materiaalista etsitään niitä luonnollisia liikkeitä ja eleitä, joita on vaikea keksiä suoraan ja niitä freimejä, jotka kertovat mitä siinä tilanteessa tapahtuu.

Animaation tyyli ja hahmot tietysti vaikuttavat paljon siihen miten referenssiä hyödyntää, mutta tiettyjä nyrkkisääntöjä voi soveltaa lähes jokaisessa tilanteessa.

Yleisesti hyvä keino analysoida videomateriaalia on etsiä acting beatsejä, eli iskuja. Tarkemmin ne ovat: Attitudes, beats ja textures. Acting beatit ovat tunteiden vaihdoksista johtuvia tilanteita. Ne voidaan ajatella esimerkiksi niin, että Attitude on yhtäkuin key pose, beat on yhtäkuin breakdown ja texture on yhtäkuin in-between. Joskus acting beatit voivat olla niitä "kultaisia asentoja" (Golden poses). Yleisemmin ne käsittävät niitä tunnetiloja joita hahmo tuntee eri kohdissa kohtausta, sekä mitä niiden välissä tapahtuu. Iskut eivät välttämättä aina vastaa dialogia sana sanalta, vaan enemmänkin subtekstiä. Näistä Tunnetiloista ja tilannekohtaisesta asenteesta muodostuu keyframet blocking passin pohjalle. (Fountain 2012.)

Attitude eli asenne:

- Yleisesti se tunnetila tietyllä hetkellä kohtausta.
- Yhdellä sanalla kuvailtu tunnetila. Esim. iloinen, surullinen, vihainen jne.
- Tunnetila (emotion) + "voiman lähde" (power center) = Asenne (attitude)
- Pose = Emotion & Power center = Personality

Beats eli iskut:

- Kehon ja ilmeiden muutokset.
- Ajatukset ja tunteet siinä kyseisessä tilanteessa.
- Muutokset tilanteesta toiseen.
- Kontaktit
- Antisipaatiot

Texture eli tekstuurit:

- Pienet eleet jotka korostavat iskuja.
- Pienet yksityiskohdat kuten silmänräpäytykset, tärinät jne.

5 Esimerkkikohtaus

5.1 Ääniraita

Ääniraidaksi valitsin dialogin Ylen tuottamasta saippuasarjasta nimeltä Uusi päivä. Kohtauksessa on jännitettä ja siinä esiintyy draamalle ominaiset asiat: Päähenkilöllä on tavoite tai päämäärä jota tässä tapauksessa toinen henkilöistä koettelee. Kiista kahden hahmon välillä synnyttää konfliktin. Ääniraita on 14 sekuntia pitkä, joka on hyvän mittainen dialogille tällaiseen tarkoitukseen.

Transcripti:

Hahmo 1

– "Mä ajattelin tässä nyt Sunerin etua, ja Ruuskasen parasta tietenkin."

Hahmo 2

– "Eikös me kaikki?"

Hahmo 1

– "Siis no nimenomaa, nimenomaa just näin. Pitäisköhän sun puhua sen kanssa?"

5.2 Tekstin analysointi

Kuuntelin ääniraitaa niin monta kertaa, jotta osasin sen jo ulkoa ja aloin nähdä mielessäni, mitä ja missä kohtausta tapahtuu. Etsin aksentteja tekstistä, mietin subtekstiä molempien hahmojen kannalta ja keksin tarinaa kohtauksen

ympärille. Etsin hahmojen yleiset tunnetilat ja niiden vaihdot, sekä mietintä tauot.

Analyysini kohtauksesta on seuraavanlainen:

Kohtauksessa on kaksi hahmoa jotka keskustelevat henkilöstä nimeltä Ruuskanen, joka ei ole kohtauksessa mukana. Tarinan kulku on seuraavanlainen:

Hahmo 1 on sanonut jotain, joka on ehkä loukannut hahmo 2:sta ja haluaa paikkailta sekä perustella sanomisiaan. Hahmo 1 sanoo: "Mä ajattelin tässä nyt Sunerin etua..", jolla hän tarkoittaa, että ajattelee mikä on firman kannalta parasta — työskenteleväthän he samassa työpaikassa. Hän pitää pienen mietintätauon jolloin hän oivaltaa, että Hahmo 2:lle kaveri on firmaa tärkeämpi ja yrittää vielä paikata lauseen sanomalla "..ja Ruuskasen parasta tietenkin".

Hahmo 2 pitää Hahmo 1:n paikkailuja ikäänkuin oman edun mukaisina ja vastaa kysymyksellä "Eikös me kaikki?" Tämä tarkoittaa, että: "olenko minä ja muut nyt sitten olleet Ruuskasta vastaan, eikös se ole ilmiselvää, että haluamme hänen parastaan?" Tähän Hahmo 1 vastaa, ehkä hieman yllättyneenä vastauksesta, että "Siis no nimenomaa, nimenomaa just näin." että enhän minä mitään sellaista ajatellut, josta syntyy este (obstacle) Hahmo 1:n päämäärälle.

Hahmo 1 päämäärä (goal) on ollut siis estää Hahmo 3:n aikeet tehdä jotakin. Uuden esteen myötä hän miettii, miten päästä tavoitteeseensa? Mitä hän tekisi, jotta tilanne kääntyisi taas hänen kannaltaan mieluisammaksi — ovathan he pohjimmiltaan kuitenkin samaa mieltä, mutta ehkä hän on vain muotoillut asiansa väärin.

Hahmo 1 heittää pallon takaisin ja kysyy "Pitäisiköhän sun puhua sen kanssa?" ja yrittää sanoa hahmo 2:lle, että kyllähän sinä tiedät, että olen edes hieman oikeassa tässä tilanteessa? Mutta en tiedä enään mitä sanoisin, joten olisi ehkä parempi, että sinä puhuisit asiasta hahmo 3:n kanssa.

Lyhyesti:

Hahmo 1 päämäärä on vakuuttaa Hahmo 2:lle, että on toiminut edellisessä tilanteessa oikein. Este on Hahmo 2:n vastakysymys ja konflikti on näiden kahden hahmon välillä oleva riita, jossa Hahmo 2 yrittää pitää Ruuskasen puolia asiassa, jota Hahmo 1 selvästikin haluaa ajaa.

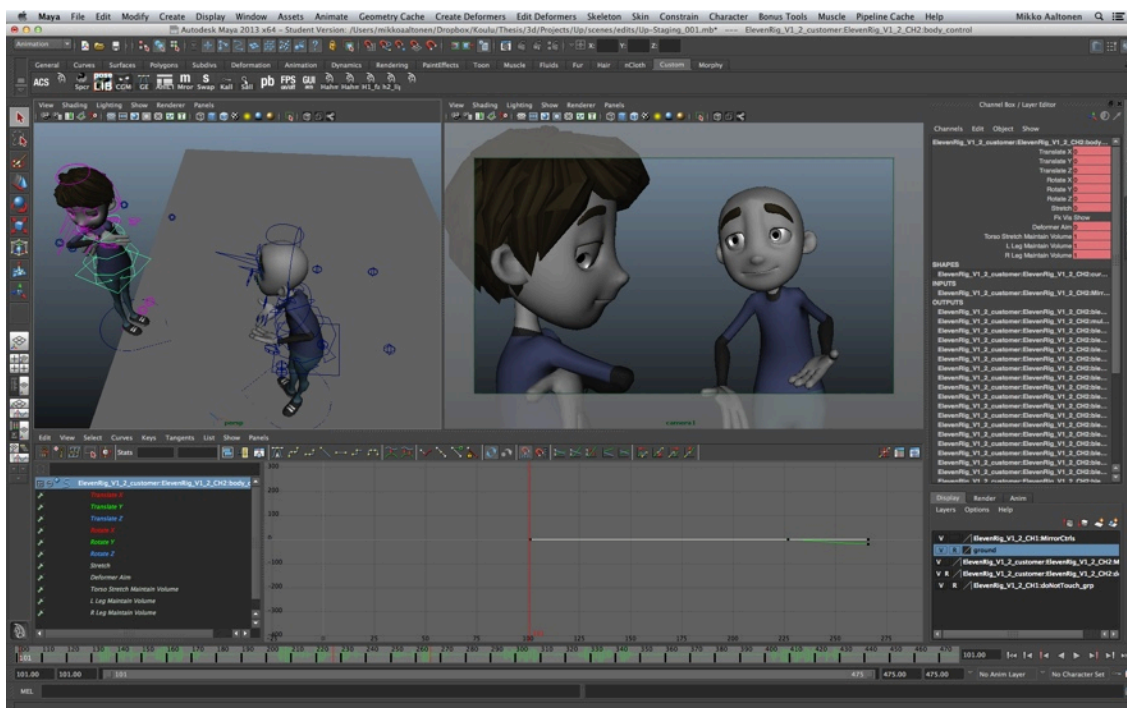
Havaintoja:

Hahmo 1: Alussa hieman anteeksi pyytelevä, mutta päättäväinen. Freimistä (frame) 307 alkaen hieman yllättynyt, josta mietinnän jälkeen kääntyy hieman väkisin iloiseksi (Kysyvä ilme).

Hahmo 2: Yleinen asenne = "älä nyt hulluja puhu", halveksuva.

Hahmot puhuvat suhteellisen kuuluvalla äänellä, eli he eivät ole aivan kasvotusten, ehkä pöydän ympärillä.

Näiden havaintojen perusteella jatkoin layoutin pariin.



5.3 Layout

Kuvio 5. Kuvankaappaus ensimmäisestä layout ideasta.

Kun olin saanut analyysin valmiiksi tein Mayassa layoutin kohtauksesta johon laitoin hahmot ja kameran paikoilleen (kuvio 5). Toisin sanoen yhdistin staging vaiheen sekä layoutin. Tässä vaiheessa käytin vielä 11 Second clubin jäsenten kehittämää Eleven Rigiä, jolla olin aikaisemmin tottunut tekemään animaatioharjoituksia. Melko alkuvaiheessa huomasin, että oikea FK-käsi lakkasi jossain kohtaa toimimasta. Tutkittuani muiden kokemuksia huomasin sen olevan verrattain yleinen bugi, joten päätin vaihtaa rigin Josh Burtonin tekemään Morpheus Rigiin.

Kokeilin eri kuvakulmia sekä linsejä ja tein muutaman keyposen, jolla sain mitoitettua kuvien pituuksia. Tiesin heti alussa tulevani tarvitsemaan kolme kuvaa, joten mietin myös alustavaa leikkausta. Määritin kameroille alustavat paikat, jotta tietäisin miten asetan oikean kameran, kun alan kuvata referenssiä. Kuvakoko ja kompositio olivat ne tärkeimmät asiat, mutta en hionut niitä vielä pixelin tarkkuudella, koska tiesin vielä joutuvani muuttamaan niitä.

5.4 Referenssin kuvaaminen

Layoutin perusteella aloitin kuvaamisen, eli se oli tässä kohtaa niin sanottu kuvaussuunnitelma. Kuvasin ensin pelkästään päähenkilöä, koska se tulisi liikkumaan enemmän ja vuorosanoja oli huomattavasti enemmän.



Kuvio 6. Oma patenttini siitä, miten saada Iphone kiinnitettyä kamerajalustaan.

Kuvasin ensin niin, että taustalla looppasi ääniraita johon olin lisännyt neljä klikkiä, merkiksi raidan alkavan alusta. Viisi sekuntia oli hyvän mittainen tauko, koska se pakotti improvisoimaan tehokkaammin kun aikaa ei jäänyt liikaa miettimiselle ja rytmi pysyi yllä. Kuvasin noin kolmen minuutin ottoja, jonka jälkeen katsoin puhelimen ruudulta mitä olin saanut nauhalle. Jos jokin oli selvästi huono idea, niin saatoin kokeilla jotain muuta seuraavilla kerroilla. Mutta myös jos jokin tuntui toimivan, kokeilin sitä uudestaan.



Kuvio 7. Kuvankaappaus referenssivideosta.

Muutaman oton jälkeen kuvasin ilman, että ääniraita toistui taustalla. Se toi heti erilaista rytmiä ja tietynlainen toistaminen liikehdinnässä muuttui selvästi. Onkin siis hyvä ottaa välillä ilman ääniraitaa. Tietyissä temmoissa mukana pysyäkseen saattaa liikkeestä joskus tulla luonnon. Tämä sama ilmiö toistuu myös kun katsot itseäsi peilistä ja yrität tehdä jotain tiettyä liikettä.

Lopuksi otin vielä Hahmo 2:n otot niin, että en soittanut ääniraitaa lainkaan. Koska vuorosanat olivat helpot ja rytmin vaihtelua ei juuri esiinny, tähän riitti yksi otto jossa tein mahdollisimman monta variaatiota. Kuvaustilanteessa en huomannut, että rintamasuunta oli väärin kuvassa. Siitä ei ollut sinänsä haittaa koska otin ideoita sieltä täältä – onneksi näin. Myös kuvakoko oli liian tiukka johon tuen tilan ahtaudesta. Kuvasin vielä myöhemmin huulisynkronia varten oman videon naamastani, jotta pystyin tarkastelemaan suun ja kasvoissa tapahtuvaa liikehdintää tarkasti.

5.5 Videon leikkaus ja analysointi

Kun materiaali oli siirretty koneelle, katsoin kaiken materiaalin läpi pariin otteeseen, ennen kuin toin sen Premiereen leikattavaksi. Sovelsin videoiden kat-

seluun ja leikkaamiseen seuraavaa tekniikkaa, jonka olin kuullut eräältä mainoselokuvaohjaajalta: Toin kaikki klipit Premieren timelinelle niin, että ne olivat peräkkäin. Laitoin videon pyörimään ja pidin sormea nappulalla (*) joka luo unnumbered markkerin. Jos joku kohta näytti hyvältä, merkitsin sen ikäänkuin lennossa. Sen jälkeen katsoin jokaisen merkin kohdalta mitä hyvää siinä oli ollut, jonka jälkeen leikkasin parhaat palat yhdeksi videoksi.

Tarkastelin liikettä samalla periaatteella millä pyrin animoimaan, eli isosta pienempään (Lantio, rintaranka, kädet, sormet jne). Jalkoihin en tässä animaatiossa juuri koskenut, koska hahmot olivat paikallaan ja korkeintaan tukijalka vaihtui.

Olisin halunnut tehdä muistiinpanoja suoraan videoon. Etsin sopivaa ohjelmaa / soitinta, mutta en löytänyt ainuttakaan joka oli olisi toiminut, tai sitten ne olivat liian kalliita opiskelijan ostettavaksi. Yksi tällainen olisi Rv-player jota käytetään animaatiostudioissa ns. dailiessien (Dailies) apuvälineenä. Photoshopissa tämä onnistuisi, mutta uuden layerin pituuden muuttaminen koko animaation pituudesta yhdeksi freimiksi, tuntui yksikertaisesti liian työläältä – joten tämä ei minulle kelvannut. Kokeilin myös Blenderin Grease Pencil työkalua, mutta senkin työnkulku tuntui tahmealta, joten unohdin myös sen.

5.6 Animointi

5.6.1 Blocking pass

Etsin leikatusta materiaalista ne parhaimmat ideat ja asennot. Niiden pohjalta lähdin työstämään ensimmäisiä attitude-asentoja. Koska en onnistunut näyttämään yhtä todella hyvää ottoa, otin ideoita asentoihin kolmesta eri otosta. Täten varsinaisia ajoituksia jouduin kuuntelemaan ääniraidasta, enemmän kuin analysoimaan videosta. Vaihtoehtona olisi ollut, että olisin leikannut useammasta otosta yhden ehjän videon. Koska kaikki otot olivat hyvin erilaisia, ei yhtä samalla idealla olevaa ottoa ollut yhdistettävissä. Päätin siis vain ottaa mallia asennoista ja miettiä itse, miten liike jatkuisi.



Kuvio 8. Kuvankaappaus ensimmäisen blocking passin keyframeista.

Tässä vaiheessa asennot olivat vielä melko karkeita. Työnkulun kannalta huomaisin, että ensimmäinen blocking pass oli hyvä tehdä nopeasti, jotta sitä pääsi näyttämään kollegoille ja opettajalle. Viimeistään nyt idea oli jokaisen nähtävillä ja huomaisin komposition sekä leikkauksen olevan pielessä. Nyt oli oikea hetki muuttaa ne ennen kuin olisin tehnyt turhaa työtä animaation osalta.

Toinen blocking pass sisälsi breakdownit ja inbetweentit. Niitä löysin melko vähän suoraan videosta johtuen siitä, että sovelsin omia ideoita hyvin paljon jo avainasentoihin.

Tein kohtausta pienissä, noin 25-50 freimin pätkissä, jotta pystyin keskittymään paremmin asentoihin ja ajoituksiin. Työstin vuorotellen kumpaakin hahmoa, jotta sain reaktiot asettumaan oikeisiin kohtiin. Hahmo 1 luonnollisesti vaati enemmän aikaa ja tässä tapauksessa Hahmo2:n "roolisuoritus" olikin hyvin helppo.

5.6.2 Tekstuurit

Referenssivideo on loistava apuväline, kun etsitään tekstuuria animaatiolle. Niitä pieniä yksityiskohtia, tärinöitä ja overlap-actioneita joita on vaikea kuvitella, on videosta helppo löytää ja käyttää apuna. Jos rigissä on mahdollisuus animoida vaatetta, hiuksia tai asusteita, kannattaa niitä ottaa myös itse referenssin kuvaamiseen mukaan, jos mahdollista.

Nämä pienet nyanssit tein viimeiseksi juuri ennen lipsynciä. Järjestys voisi olla myös toisinpäin, mutta tässä kohtaa tein niin, että lipsync jäi viimeiseksi – jos ei viimeisintä hiontaa (polish) oteta huomioon.

6 Yhteenveto

Kävin työssäni läpi kuinka kohtausta tulee suunnitella ennen videoreferenssin kuvaamista, sekä kuvaamisvaiheen ja valmiin materiaalin soveltamista animoidessa. Huomasin, että referenssivideon käyttö hahmoanimaatiota tehdessä on mielestäni erittäin suotavaa. Ja kuten sanottua videon käyttö referenssinä on erittäin hyväksi todettu ja nopea keino parantaa työnkulkua sekä lisätä animaation tekstuuria.

Harjoituskohtausta tehtäessä tein paljon virheitä ja sitä kautta tein asioita uudestaan – moneen kertaan, mutta se opetti ymmärtämään, miksi joitakin asioita tulee välttää, tai miksi juuri näin tulee tehdä. Jokaisen on kokeiltava ja todettava ne oikeat keinot itse – aivan kuten monessa muussakin animaation osa-alueessa.

Minulle videoreferenssin kuvaaminen ja näytteleminen ei ollut se pahin haaste, vaan ennemminkin sen soveltaminen ja analysointi. En sanoisi, että kameran edessä olisin yhtä luonnollisesti kuin muulloinkin, mutta ei se niin kauhealtakaan tuntunut. Kaikille kameran edessä hölmöily tai edes vakavana oleminen ei vaan ole luonnollinen juttu, eikä siihen ketään tule pakottaa. Rohkaisen kuitenkin kokeilemaan, koska yleensä se on hauskaa ja mitä enemmän olemme sinut itsemme kanssa, sitä enemmän pystymme antamaan muille – vaikka sitten animaation keinoin.

Lähteet

Fountain, Ken 2012. Attitudes and Acting Beats. Videotutoriaali. <http://jrawebinar.com/index.php/component/content/article/38-rokstories/113-ken-fountain-animating-a-basic-acting-shot.html> (Viitattu 12.12.2012)

Hooks, Ed 2011. Acting for Animators. Iphone Ibook. Kolmas painos. Taylor and Francis, London.

Jones, Angie; Oliff, Jamie 2006. Thinking Animation : Bridging the Path Between 2D and CG. Boston, MA, USA: Course Technology.

Kelly, Shawn 2008. Animation Tips & Tricks, Volume 1. Pdf. Animation Mentor. http://content.animationmentor.com/pdfs/TipsAndTricks_Volume1.pdf (Viitattu 12.12.2012)

Koch, Kevin 2008. More on Video Reference for animators. Verkkajulkaisu <http://www.synchrolux.com/?p=203> (Viitattu 12.12.2012)

Sullivan Karen, Schumer Gary, Alexander Kate 2008. Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories. Focal Press.

Thomas, Frank & Johnston, Ollie 1981. The Illusion of Life: Disney animation. Ensimmäinen painos. Disney Editions.

Up - Animaatio

Esimerkkikohtaus. Videotiedosto H.264.