

“Neptune”  
Tarinallinen animaatioteos  
digimaalauksen keinoin

Prosessikuvaus ja taustatyö

LAHDEN  
AMMATTIKORKEAKOULU  
Muotoiluinstituutti  
Viestinnän koulutusohjelma  
KOIVUSALO, RIINA  
Multimediatuotannon  
opinnäytetyö

Syksy 2018

SUKUNIMI, ETUNIMI:  
Koivusalo, Riina

Opinnäytetyön otsikko  
Tarinallinen animaatioteos  
digimaalauksen keinoin

Multimediatuotannon opinnäytetyö, 23 sivua, 9 liitesivua

Syksy 2018

## TIIVISTELMÄ

---

Opinnäytetyökseni suunnittelen ja valmistan digitaalisesti maalattuja elementtejä, joita käsittelen animaatioteoksen tuottamiseksi. Työhön sisältyy tarinallisen taustan suunnittelu, kuvakäsikirjoituksen ja hahmosuunnittelun osat, sekä esimerkkikohtauksia valmiin lopputuotteen muodosta. Pääpaino on visuaalisen materiaalin suunnittelulla ja tuottamisella.

Avainsanat: Animaatio, digimaalaus, symbolismi, tarinallinen ilmaisu

LAST NAME, FIRST NAME:  
Koivusalo, Riina

Title  
Digital painting in narrative animation

Bachelor's Thesis in Multimedia Production, 23 pages, 9 pages of appendices

Fall 2018

## ABSTRACT

---

In my bachelor's thesis I will design and produce digitally painted assets which will be used to produce an animated piece. The project includes designing a narrative basis, storyboard production, character design and finished examples of the final form for the scenes of the piece. The emphasis of my thesis is on designing and producing the required visual content.

Key words: Animation, digital painting, symbolism, narrative expression

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ JA ABSTRAKTI

- 1 JOHDANTO
- 2 TAUSTATYÖ
  - 2.1 Tarinan rakenne
  - 2.2 Symboliikka
  - 2.3 Referenssit
- 3 PROSESSIKUVAUS
  - 3.1 Käsikirjoitus
    - 3.1.1 Luonnostelu
    - 3.1.2 Hahmoluonnokset
  - 3.2 Storyboard
    - 3.2.1 Yksittäisen kohtauksen purkaminen
  - 3.3 Värisuunnitelma
  - 3.4 Maalausprosessi
  - 3.5 Animaatio ja koostaminen
- 4 YHTEENVETO

## LÄHTEET

## LIITTEET

- 1 Käsikirjoituksen luonnos
- 2 Kuvakäsikirjoitus
- 3 Kohtauksen matka luonnoksesta maalaukseksi

# 1 JOHDANTO

Valitsin työni aiheeksi oman digitaalisen maalausosaamisen yhdistämisen animaatioon ja tarinalliseen tuottamiseen. Tämänkaltainen metodi on kiinnostanut minua opintojen alkupuolelta asti ja halusin syventyä tutkimaan sitä enemmän, sekä parantamaan omaa osaamistani oman kuvallisen ilmaisuni liittämässä sarjallisen tarinankerronnan keinoihin.

Projektin lopputuote on animaatioteos, jonka vuoksi työn rakenne koostuu käsikirjoittamisen ja kuvakäsikirjoituksen kautta lopullisten elementtien suunnitteluun ja valmistamiseen. Työn viimeinen vaihe on asettien (engl. *asset*) vieminen After Effects-ohjelmaan animoitavaksi ja koostettavaksi. Opinnäytetyöni osuus sisältää alustavan suunnittelutyön, esimerkkejä valmiiksi maalatuista kohtauksista sekä esimerkkejä animoiduista kohtauksista, jotka ovat toteutettu laadulla joka vastaa valmiin tuotteen muotoa. Koska toteutan visuaalista tuotantoa yksin, tämän tasoisen työn kokonainen tuottaminen on pidemmän aikataulun vaativa projekti. Kohtauksien ja hahmojen maalaaminen laadukkaasti ja huolellisesti tämän tyylin tuottamiseksi on välttämättömästi aikaavievää.

Olen valinnut työhöni aiheen, jonka ympärille tarina rakentuu ja pyrkinyt valitsemaan visuaalisia teemoja, jotka tukevat tarinassa tapahtuvia muutoksia kuvallisen symbolismin keinoin. Opinnäytteeni kannalta oleellisin osuus on visuaalisten elementtien suunnittelu, sekä tuottaminen ja niiden soveltaminen liikuteltavissa muodoissa, jolloin käsikirjoittaminen saa pienemmän roolin ja rajaa pois äänityön.

Kerron tässä dokumentissa tarinan taustoista, tekemistäni valinnoista ja niiden perusteista. Pääosuus on työprosessin taltioinnissa ja läpikäymisessä vaiheittain.

## 2 TAUSTATYÖ

### 2.1 Tarinan rakenne

Käsikirjoitusta luonnostellessa halusin valita jonkin itselleni merkittävän teeman tai sanan jonka ympärille rakentaa lyhyt tarina, joka toimisi ensisijaisesti kuvien kautta kerrottuna. Tarinan keskiöön valiutui "katarsis" ja henkinen puhdistautuminen. Eräänlainen tunne-elämän uusiutuminen.

Valitsin tämän aiheen, koska siihen on soveliasta käyttää visuaalista symboliikkaa kerronnan välineenä, joka antaa sille sen tarvitsemaa hienovaraisuutta ja katsojan oman tulkinnan vapautta.

Tarina rakentuu kolmen tarinallisen muutosvaiheen varaan; alku, keskivaiheen muutos ja lopputulos.

### 2.2 Symboliikka

Tarinaan valiutui vahva veden ja meren eliöstön teema niiden sisältävän kulttuurillisen symboliikan vuoksi. Vesi liitetään monessa kulttuurissa tunteisiin, uudelleensyntymiseen ja puhdistautumiseen. Tätä kautta projekti sai työnimensä "Neptune" jonka planeetalle länsimainen astrologia on antanut myös veden tematiikan.

Veden teemaa kantaa myös kuvissa vilahteleva lotus-kasvi, jolla on kattavat kulttuurilliset yhteydet viisauden ja uudelleensyntymän symboliikassa. Valitsin harkiten eri eläimet, jotka sisällyttää kohtauksiin niin, että niiden jo olemassa oleva symboliikka tukisi narratiivia sen kussakin eri tarinan vaiheessa. Valaat, rauskut ja meduusat ovat toki visuaalisesti esteettisiä, mutta kunkin eläimen kohdalla on tehty symbolinen valinta.

### 2.3 Referenssit

Inspiraatioksi ja referenssiksi yritin etsiskellä olemassa olevista teoksista ratkaisuja, joita voisin soveltaa työssäni.

Yhdeksi kantavaksi lähteeksi nousi Disneyn Fantasia elokuvan kohtaus "Ave Maria" jossa tarinaa kerrotaan vähäeleisesti kameran liikkeen kautta ja liikuttelemalla eri kuva-aloilla olevia puita, hahmoja ja valoja, joka sai aikaan voimakkaan symbolisen tunnelman. Kohtaus soljuu hyvin sellaisella tavalla, kuin katsoisi liikkuvaa maalausta.

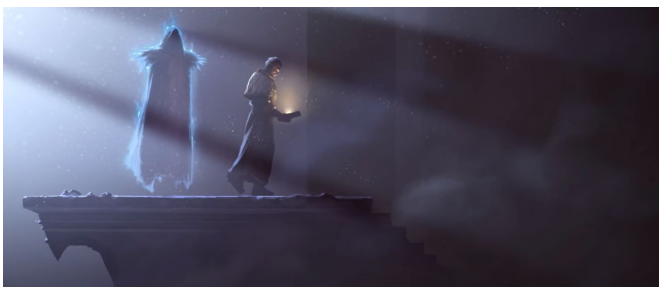


Kuvat 1 ja 2: Disney Fantasia elokuvan "Ave Maria" kohtauksen aikana valtaosa kerronnasta tapahtuu yhden otoksen aikana, joka syntyy kameran liikkeellä ja eri kuvatasoilla liikuteltavien elementtien kautta.

Toiseksi referenssiteokseksi katsoin alalla pioneerina toimineen Blizzard Entertainment yhtiön markkinointiteoksia, joissa on käytetty digimaalauksen keinoja rakentamaan lyhyitä tarinallisia traileriteita. Näissä kerronta nojaa usein voimakkaasti ääniraitaan, mutta teknisellä alueella käytetyt ratkaisut ovat omiaan tukemaan liikkuvaksi luodun maalauksen ideaa. Yksittäisiä kuvia maalataan vain tarpeellinen määrä korostamaan muutoksia hahmojen ilmeissä, liikkeissä tai tunnetilamuutoksissa. Kun kuvien muutoksia on vähän, yksittäisen muutoksen merkitys korostuu. Katse saa lepäillä visuaalisesti stimuloivan maalausjäljen lomassa muutoin rauhallisen visuaalisen rytmin ansiosta.



Kuvat 3, 4 ja 5: Blizzard Entertainmentin animaatiotrailerissa "Harbingers - Khadgar" päähahmo on kuvattu liikkumaan vain kolmen kuvan avulla, mutta se on tarpeeksi luomaan tarvittava ymmärrys liikkeen tavasta tukemaan ääniraidalla tapahtuvaa dialogia.



## 3 TUOTANTOPROSESSI

### 3.1 Käsikirjoitus

Olen tässä projektissa käsikirjoittanut lähtökohtaisesti itselleni ohjenuoraksi tarinan visualisointiin ja siirryin aika nopeasti tekemään karkeita luonnoksia tarinan tapahtumista ensimmäisten ideoiden kirjoittamisen jälkeen. Kirjoitukseni on ollut tässä projektissa enemmän tunteita maalailevaa monologia ja osia siitä olisi tarkoitus käyttää narraattorin repliikkeinä valmiin projektin ääniraidalla.

Käsikirjoituksessani yritän ensisijaisesti hahmotella minkälaista tunnetilaa kussakin kohtauksessa yritetään hakea ja minkälaisin symbolein tai värein sitä voisi ilmentää visuaalisesti. Mukana pidin kokoajan ajatuksen kolmiosaisesta rakenteesta, jossa käydään läpi uusiutuminen, katarsis; Alussa totuttu hyvyys tai kauneus rikotaan, siihen reagoidaan ja siirrytään uuden löytämisen riemukkuuden kautta loppun rauhaan, sekä uuteen kasvuun.

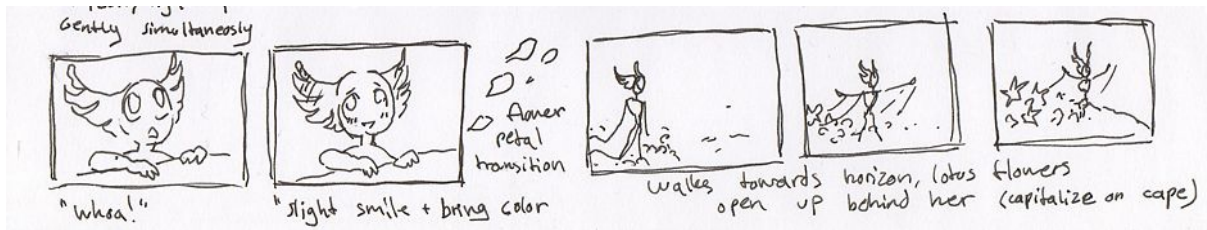
#### 3.1.1 Luonnostelu

Näitä nopeita mustekynäluonnoksia aloin tekemään melkein heti käsikirjoituksen rinnalla, ja vuorottelin kirjoituksen ja piirustuksen välillä samanaikaisesti. Visualisoin ideoita voimakkaasti päässäni kirjoituksen aikana, joten oli tärkeää saada vedokset tuoreeltaan talteen paperille. Jos olisin tehnyt nämä kaksi vaihetta erillään toisistaan, olisi tärkeitä yksityiskohtia visuaalisista ideoista jäänyt taltioimatta.

Oli helpompaa luonnostella mielikuvituksessa tapahtuvat ideat sisällöstä kameran liikkeisiin ja valaistukseen samalla, kun ne ovat vielä tuoreita. Kuten tässä kuvassakin näkyy, olen kirjoittanut itselleni pieniä muistiinpanoja siitä, miten esimerkiksi kameran tulisi käyttäytyä tietyn kuvasarjan ajan, tai miten seuraavaan kohtaukseen leikataan. Mahdollisista kohtauksien välisistä transiioista on myös tehty jonkinlainen muistiinmerkkintä.



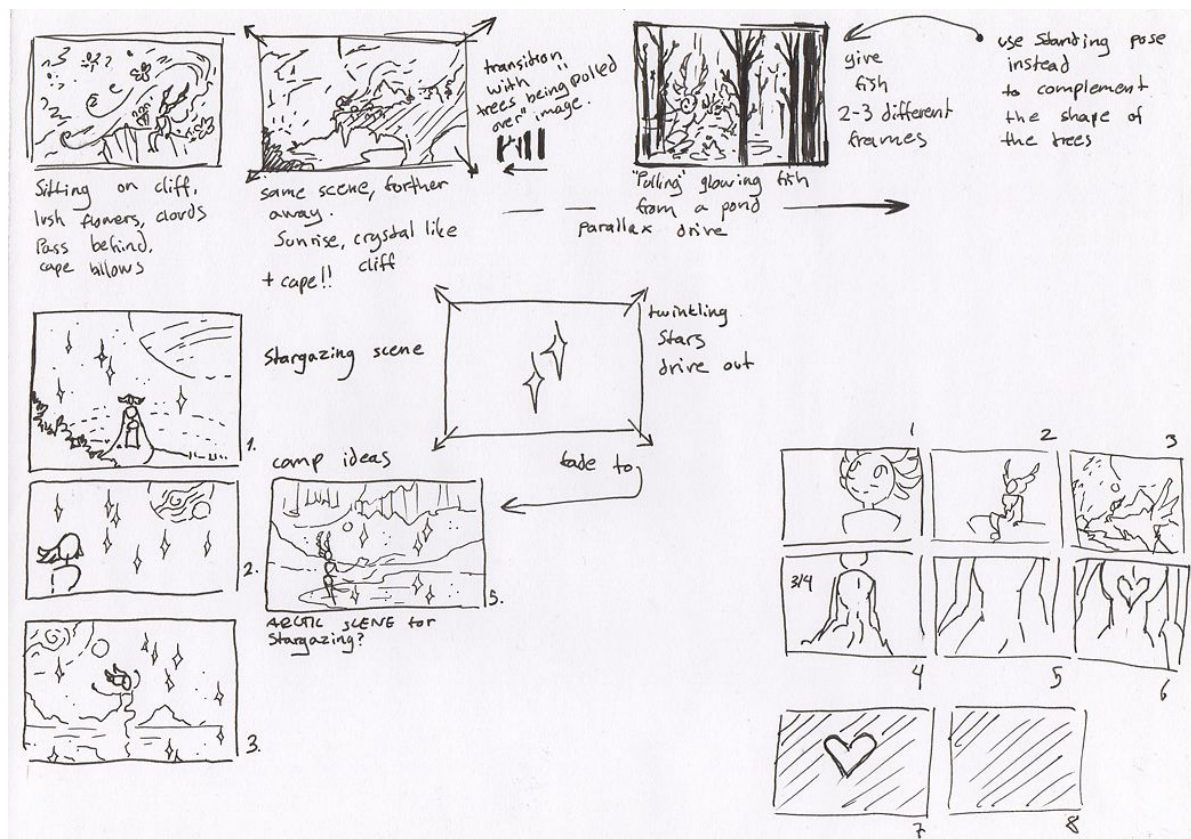
Kuva 6: Otos kuvakäsikirjoituksen luonnoksesta. Esimerkkejä kameran liikkeistä ja transiioista leikkauksien välillä



Kuva 7: Kuvakäsikirjoituksen luonnoksessa karkeasti luonnosteltu kolmijakoinen kohtaus.

Nämä päätökset eivät suinkaan ole lopullisia, mutta antavat pohjaa sille tunteelle, jota kussakin kuvassa yritetään hakea ja lopullinen ilme muovautuu muiden työvaiheiden mukana. Näitä alkuperäisiä luonnoksia on kuitenkin elintärkeää säilyttää ja tutkia koko työprosessin ajan, jotta alkuperäinen ajatus säilyy ja tarinan kulku eivät hämärry.

Ylläolevassa kuvassa tarinan kulku on jo hyvin samanlainen, kuin lopullisessa kuvakäsikirjoituksessa. Alla esimerkki ideoinnista jota tein tarinan muita tärkeitä hetkiä varten, joista vain osa siirtyi jatkoon. Yritin lähestyä tietynlaista tarinassa tarvittavaa tunnetilan muutosta erilaisten maiseman muutosten kautta, mutta lopullisen valinnan kohdalla painoarvoa oli sillä, että ympäristön muutoksella leikkauksesta toiseen, oli myös looginen jatkumo.



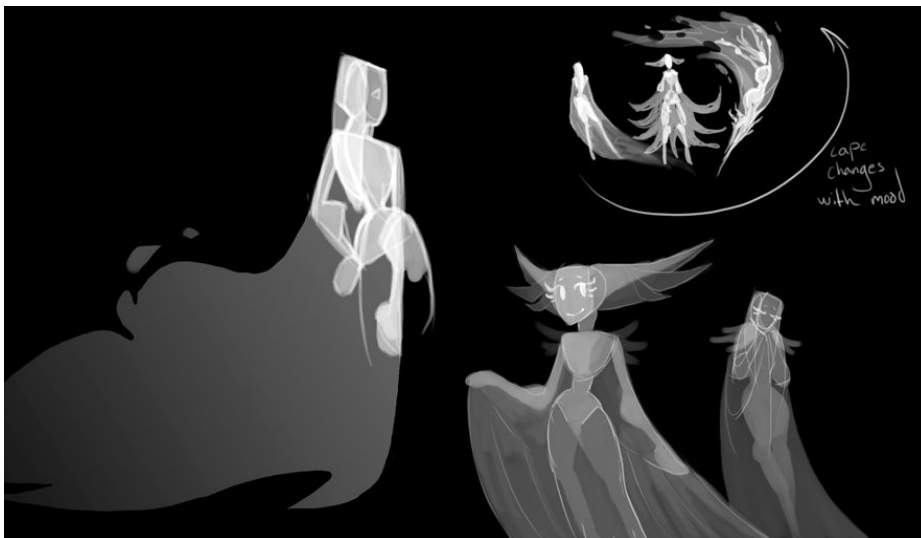
Kuva 8: Kuvakäsikirjoituksen luonnos, jossa kollaasimaisesti suunniteltuja kohtauksien ideoita.

Olisi hauskaa sekoittaa metsämaisemaa ja öistä revontulien valaisemaa lumikenttää niiden visuaalisen kontrastin vuoksi, mutta katsojan kyky seurata tarinaa yhtenäisenä, toisiinsa liittyvänä jatkumona, voisi kärsiä sen seurauksena.

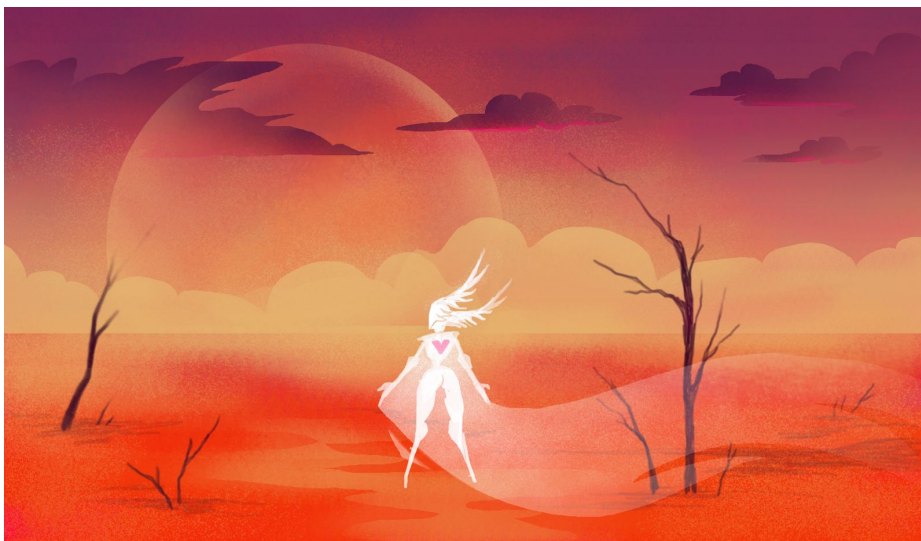
Hans Bacher jäsentää ja havainnoillistaa kuva alan suunnittelua ja kohtauksen jäsentämistä kirjassaan "Dream Worlds" (2013)

### 3.1.2 Hahmoluonnokset

Käsikirjoituksen luonnoksien aikana minulle alkoi jo kehittyä käsitys siitä millaiselta tarinan päähahmon tulisi näyttää. Tässä tarinassa hahmon henkilö tai persoonallisuus eivät ole niinkään olennaisia, vaan halusin sellaisen ulkomuodon jonka elementeillä voi ilmentää tunnetilojen muutoksia visuaalisesti. Ennen varsinaiseen kuvakäsikirjoitukseen siirtymistä oli siis olennaisen tärkeää tehdä kokeiluja hahmon ulkonäöstä. Hahmon tyylliseksi ohjenuoraksi valikoitui muun tarinan sisältävä muuntautumisen ja veden kaltaisen "virtaamisen" tai soljuvuuden tematiikka. Hahmon ilmeikkyyttä korostaa liehuvan viitan kaltainen kangas, sekä eri asentoihin taipuisat korvat.



Kuva 9: Tarinan päähahmon ideointia ja viitan käytön kuvitusta.



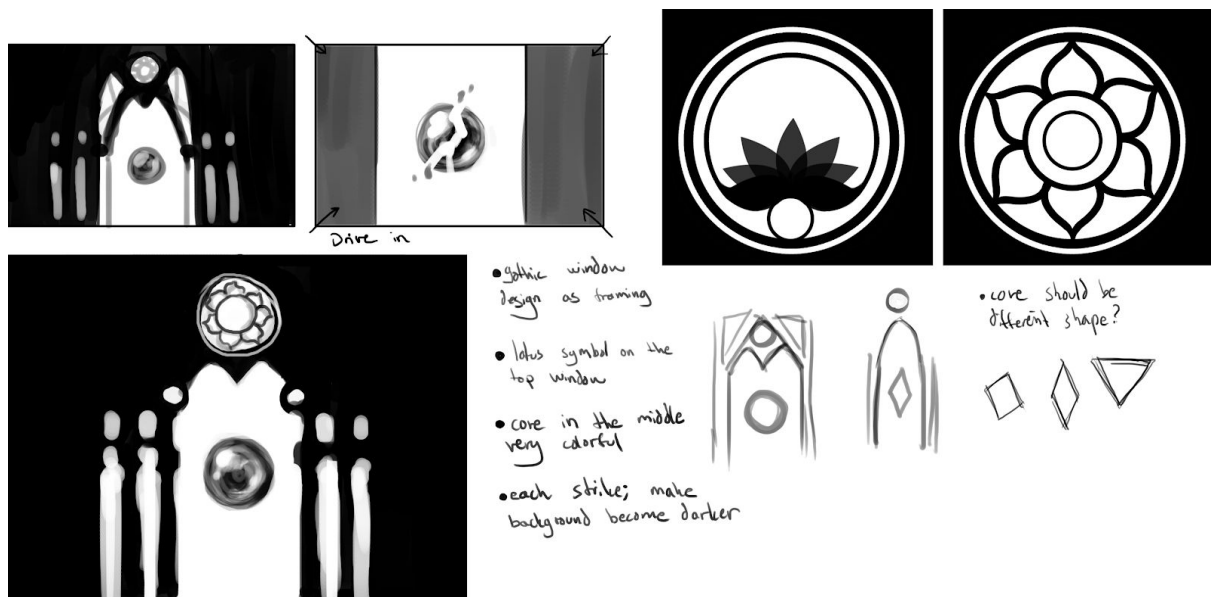
Kuva 10: Kokeileva kuvitus hahmon luettavuudesta asetettuna kohtauksen kulissiin.

## 3.2 Storyboard

Seuraavaksi aloin piirtää puhtaaksi kuvakäsikirjoitusta, jota tulikin käyttämään hyvin tiiviisti luonnoksen omaisena pohjana valmiiden kohtauksien tuotannossa, joten koin sen tärkeäksi että tässä työvaiheessa kuvien sisältö ja sommittelu olivat huolellisemmin piirretty ja suunniteltu. Alustavasti pistin merkille jo kuva-alan eri kenttiä, joiden tulisi olla omia elementtejään, jotta niiden liikuttelu myöhemmin animaatioissa olisi mahdollista.

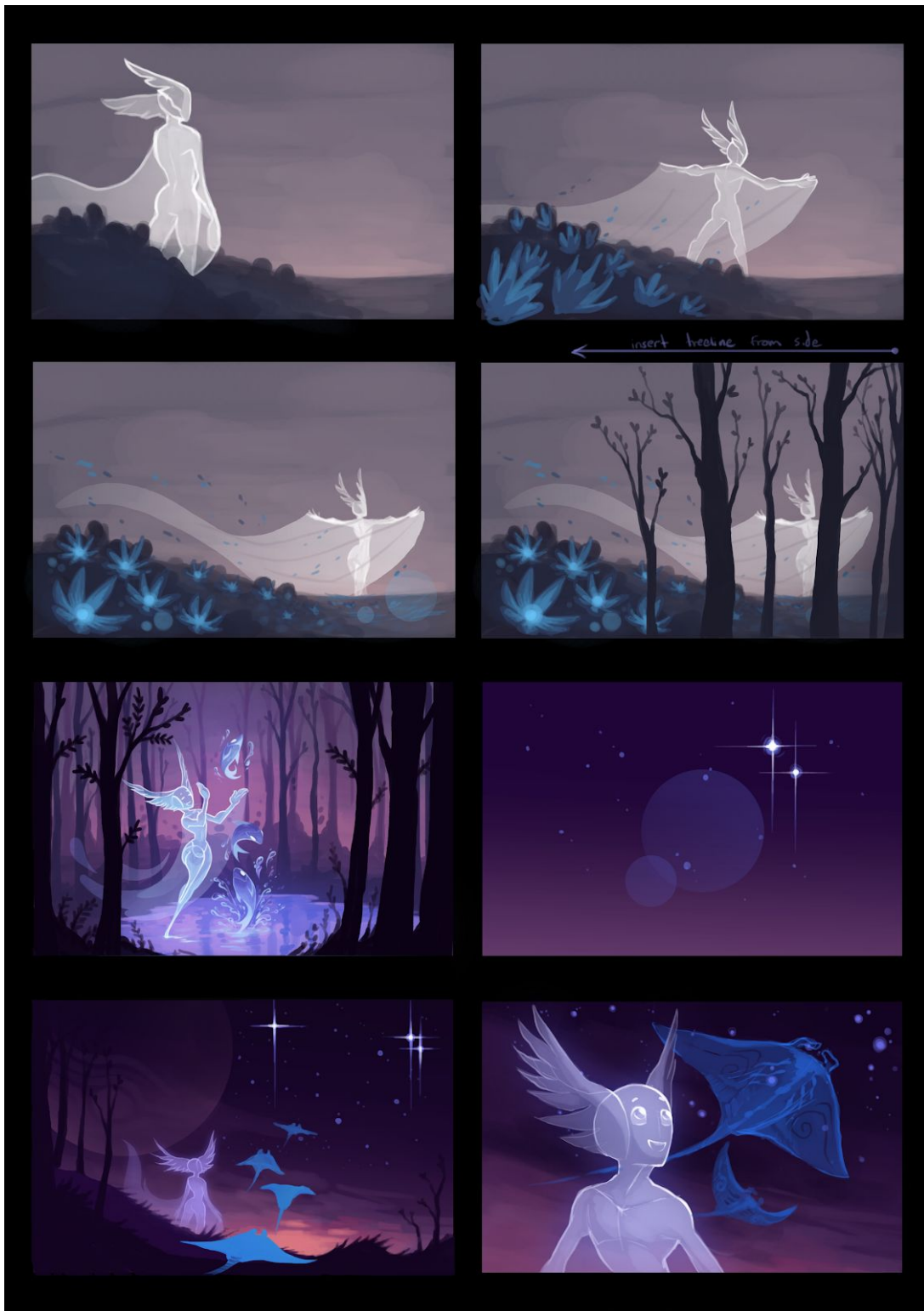
Kiinnitin sommittelun ja sisällön lisäksi huomiota siihen, millaiset valöörit kussakin kohtauksessa tulisi olla, jotta esitettyjen elementtien suhteet toisiinsa olisivat luettavia ja selkeitä. Kuva-alan jakamiseen vaikutti luonnoksessa suunniteltu hahmon sijoittelu, asento ja kameran liike.

Tässä työn vaiheessa tarvitsi tehdä myös huomioita asioista, jotka vaativat lisää suunnittelua, jotta ne voisi luonnosvaiheen jälkeen viedä lopullisen kohtauksen tuotantoon. Esimerkiksi avaavan kohtauksen koristeelliset ikkunan kaaret kuvioineen vaati erityishuomiota, jotta kuvan komposition sai valmisteltua. Jotkin asiat ovat karkeassa luonnoksessa liian viitteellisiä, ollakseen suoraan luonnosteltavissa. Vaarana piilee, että niiden suunnittelun laatu ei vastaa muuta lopputuotetta, jos suunnitteluun ei oteta tätä väliaskelta.



Kuva 11: Avaavan kohtauksen elementtien tarkempaa suunnittelutyötä.

Storyboard, eli kuvakäsikirjoitus, sisältää myös ainakin viitteellisesti tiedon siitä, mitä kaikkea tarvitsee kokonaisuudessaan piirtää ja maalata animaation jatkavaa versiota varten. Alla esimerkkinä kuvakäsikirjoituksen neljäs sivu. Kuvakäsikirjoitus kokonaisuudessaan liitteenä.



Kuva 12: Kuvakäsikirjoituksen neljäs sivu

Kuvakäsikirjoituksen valmistamiseksi käytin apuna periaatteita ja kuvallisen ratkaisun esimerkkejä teoksesta "John Hart (2008) The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction"

Aihetta käsittelee myös Hans Bacher kirjassaan "VISION" (2018)

### 3.2.1 Yksittäisen kohtauksen purkaminen

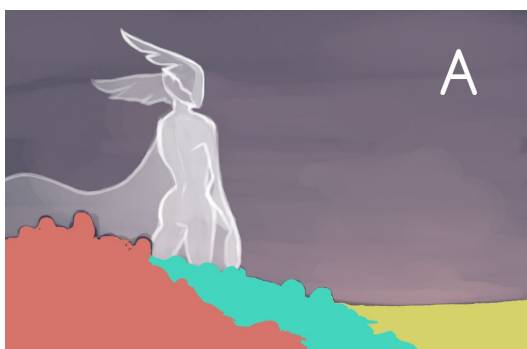
Jotta tulevaan animaatiotyöhön voisi varautua, tarvitsee jokainen kuvakäsikirjoituksen kohta purkaa niin, että kuvan elementtien väliset suhteet eivät aiheuta ongelmia. Animoidun maalauksen tapauksessa on myös oleellista tehdä muistiinpanoja elementeistä jotka tarvitsevat useamman kuin yhden ottilan, jotka kukin tarvitsee erikseen tuottaa ja sovittaa kuvaan.

Esimerkkinä alla olevassa neljällä kuvalla esitetyssä kohtauksessa hahmo liikkuu kuva-alan poikki, sekä kamerasta pois päin. Samalla tapahtuva kameran liike vaatii, että kameraa lähempänä ja kauempana olevat kasvillisuusalueet liikkuvat toisiinsa nähden.

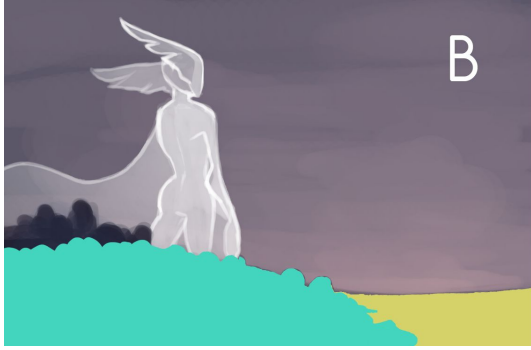


Kuva 13: Hahmon liike kuva-alan poikki on jaettu tarpeelliseen määrään yksittäisiä kuvia, jotta katsoja hahmottaa tapahtuman rikkomatta maalauksellista loppuilmettä.

Tästä johtuen jokainen kasvialue tulee maalata omaksi elementikseen omalle tasolleen. Kuvassa A. punaisella merkitty kasvillisuus peittää turkoosilla ja keltaisella merkityn maaston alan, mutta koska kamera ja lehvästöt liikkuvat, niiden takaa ei tulisi näkyä tyhjää tai suunnittelematta jätettyä kuvapintaa, vaan kuvan B. turkoosi pinta täytyy myös maalata huolellisesti sen koko mitalta.



Kuva 14: Kasvialueet jakautuvat päällekkäisiin kerroksiin ja peittävät täten osan alle jäävistä elementeistä kuvan ollessa muuttumaton.



Kuva 15: Kun kameraa tai kasvialueen elementtiä liikutetaan animaatiovaiheessa, alle jäävän elementin pinta-ala siirtyy näkyviin.

Suuret pinnat voi useimmissa tapauksissa pitää koko kohtauksen ajan ennallaan liikutellessa niiden sijaintia, mutta esimerkiksi tässä tapauksessa hahmo ja etuallalla kukkaan puhkeavat nuput tulee tuottaa omiksi kuvatasoikseen, jotta niihin saadaan tarvittavan paljon liikkeen tuntua. Kukkiin puhkeava valo ei toimi, ilman että katsoja näkee terälehtien aukeavan.

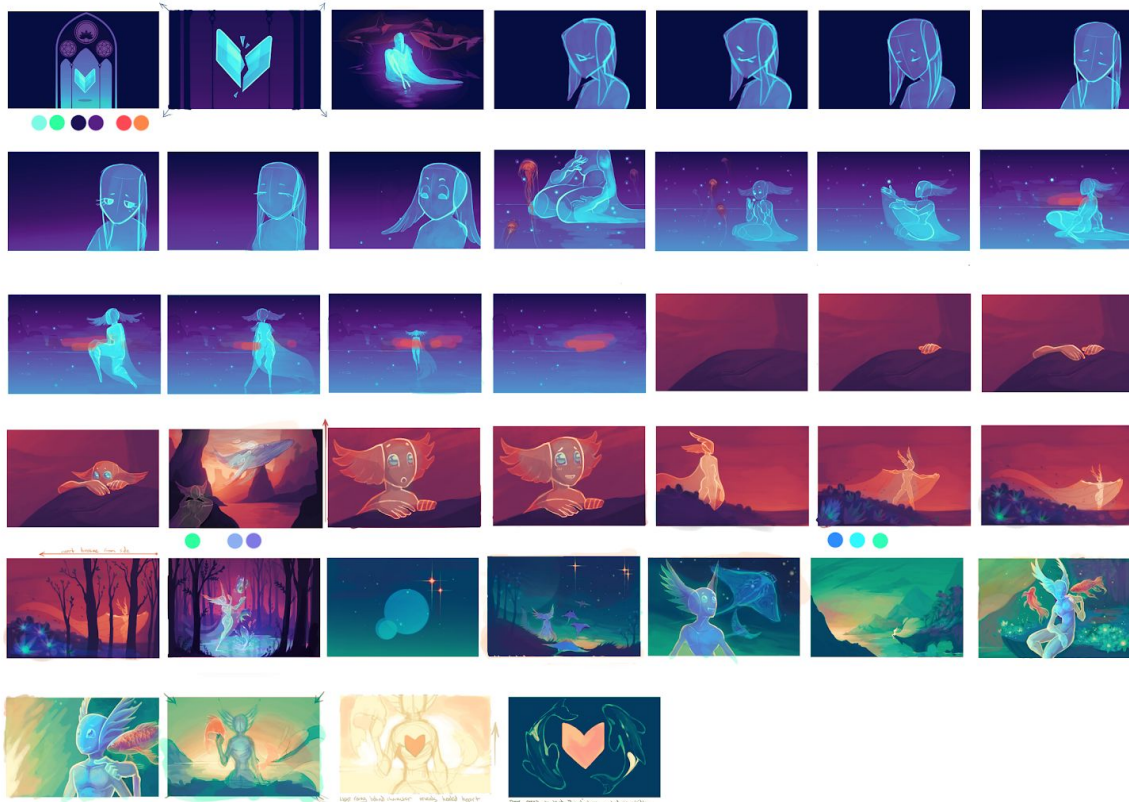
Samaa logiikkaa on käytetty projektin jokaisen kohtauksen suunnittelussa. Tarkemmin luonnostellun kuvakäsikirjoituksen suunnittelu ja rakentaminen on olennaista näiden pienempien yksityiskohtien löytämiseksi ja listaamiseksi myöhempiä työprosesseja varten. Karkeasta vedoksesta voi arvailla paljonko tällaisia työasteita tarvitaan, mutta tarkempi luonnos on elintärkeä työväline lopullisen komposition ja sen vaatimien erilaisten asettien suunnittelussa ja toteutuksessa.

### 3.3 Vörisuunnitelma

Ehdin suunnitella kuvakäsikirjoitusta piirtäessä karkean ajatuksen värimaailman muuttumisesta tarinan aikana, mutta lopullisen värimaailman yhtenäistämiseksi kävi ilmi, että projektin tälle vaiheelle tuli omistaa oma askeleensa. Kohtausten maalaamisessa olisi helppo tehdä jatkuvuus- tai sävyvirheitä ilman ohjenuoraa, jonka pohjalta valita paletti kuhunkin yksittäiseen kuvaan tai elementtiin.

Ensimmäisen kohtauksen on tarkoitus lopullisessa muodossaan esitellä katsojalle värimaailma, jossa tarinan aikana tullaan liikkumaan. Yksinkertaistettu palettisuunnitelma myös ilmentää hyvin siirtymät tarinan eri vaiheiden välillä ja auttaa hahmottamaan kerronnan rytmin.

Tässä projektissa valitsin tummien viileiden sävyjen kautta lämpimiin oranssinpunaisiin ja lopulta raikkaisiin vihreisiin liukuvan paletin tukemaan tarinassa tapahtuvaa muutosta. Kullekin tarinan kolmesta eri vaiheesta on tavallaan annettu oma värikoodi, mutta rikkomatta yhtenäistä ilmettä teoksen sisällä.



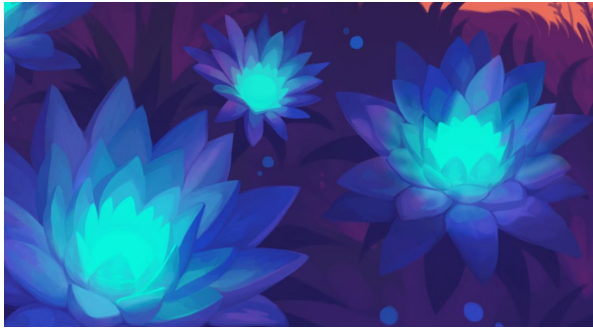
Kuva 16: Värisuunnitelma.



Kuva 17: Hans Bacher kuvailee kirjassaan "VISION" miten lämpimiin tai viileisiin väreihin painottuva paletti vaikuttaa katsojan kokemukseen.

### 3.4 Maalausprosessi

Maalausprosessi alkaa viemällä tarpeellinen määrä luonnosmateriaalia kahdesta kuvakäsikirjoituksen vedoksesta luonnostelua varten. Mukaan kannattaa tarvittaessa tuoda referenssejä, jotta esimerkiksi erilaisista kukista tai eläimistä saa tunnistettavan muotoisia tukemaan tarinan tarvitsemaa symbolien lukua. Referenssit ovat elintärkeitä aina, kun esitettävän asian tarkalla tunnistettavuudella on erityinen merkitys.



Kuva 18: Tarinan kohtauksessa esiintyvät siniset lotukset.



Kuva 19: Niilinlumme "*Nymphaea caerulea*" viitteellinen esimerkki lotus-lajin kukan tunnistettavuudessa. (Wikipedia, © Leandro Avelar)

Koska kyseessä on rasteritekniikka, olen valinnut maalattavan kanvaasin kooksi kaksinkertaisen kuvakoon pikselimäärässä, joka animaatioksi koostettaessa pienennetään sopimaan normaaliin HD-valmiiseen kuvakokoon. Ylimääräinen resoluutio sallii asettien skaalaamisen ilman, että lopullisen kuvan laadussa tarvitsee tehdä menetyksiä. Kuvaa pienennettäessä saadaan aikaan myös esteettisesti miellyttävä maalausjäljen terävöityminen.

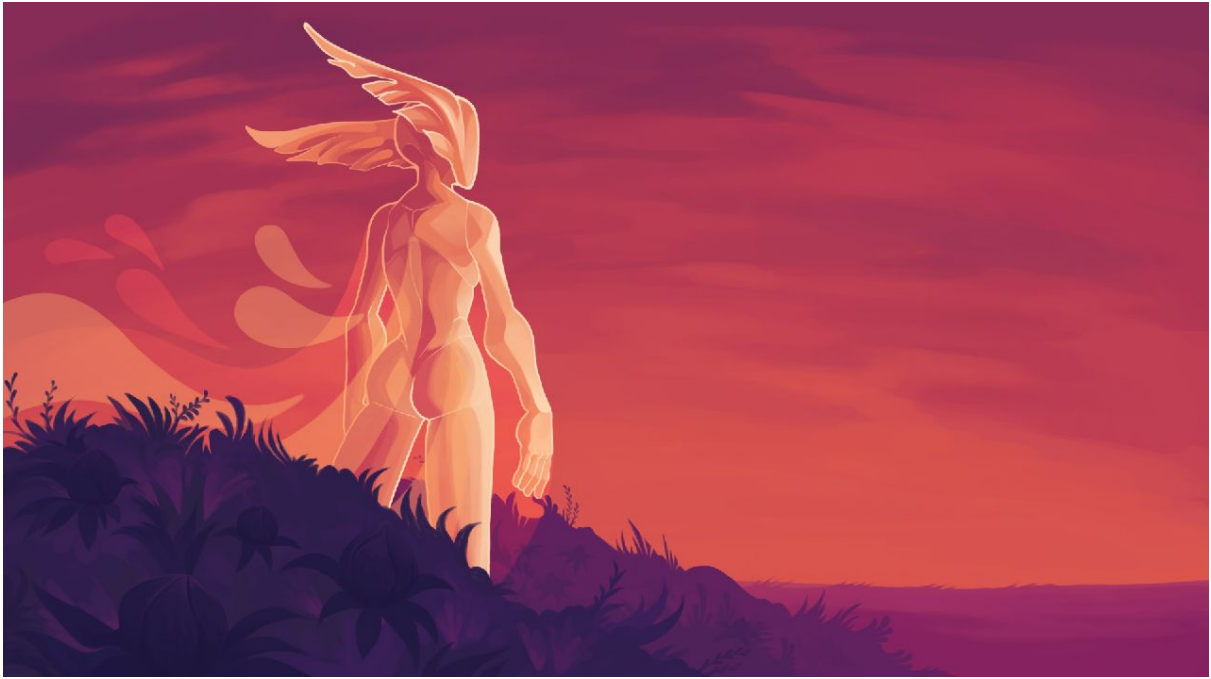
Tärkein maalausprosessin työstämisen osista animaation kannalta, on aktiivisesti pitää mielessä eri elementtien erottelu omille kuvatasoilleen. Jokaista yksittäistä kuvatasoa voi liikuttaa itsenäisesti toisistaan, joka on liikkeen luomisen kannalta elintärkeää. Hahmon tulee olla oma tasonsa, joka ikäänkuin kelluu taustalle maalatun maiseman päällä. Jos elementit maalaa yhteen toisen tason kanssa, niiden irrottamisesta tulee jälkepäin hyvin hankalaa.

Joissain tapauksissa voi olla hyödyllistä liittää tasoja toisiinsa, jotka ovat olleet työstämisen helpottamiseksi eroteltu toisistaan, mutta tätä varten tulee luoda työtiedostosta kopio informaation menettämisen estämiseksi. Mahdolliset tarvittavat korjaukset, jotka huomaa myöhemmissä työvaiheissa, on helpompi toteuttaa alkuperäiseen tiedostoon, jossa on mahdollisimman paljon liikkumavaraa.



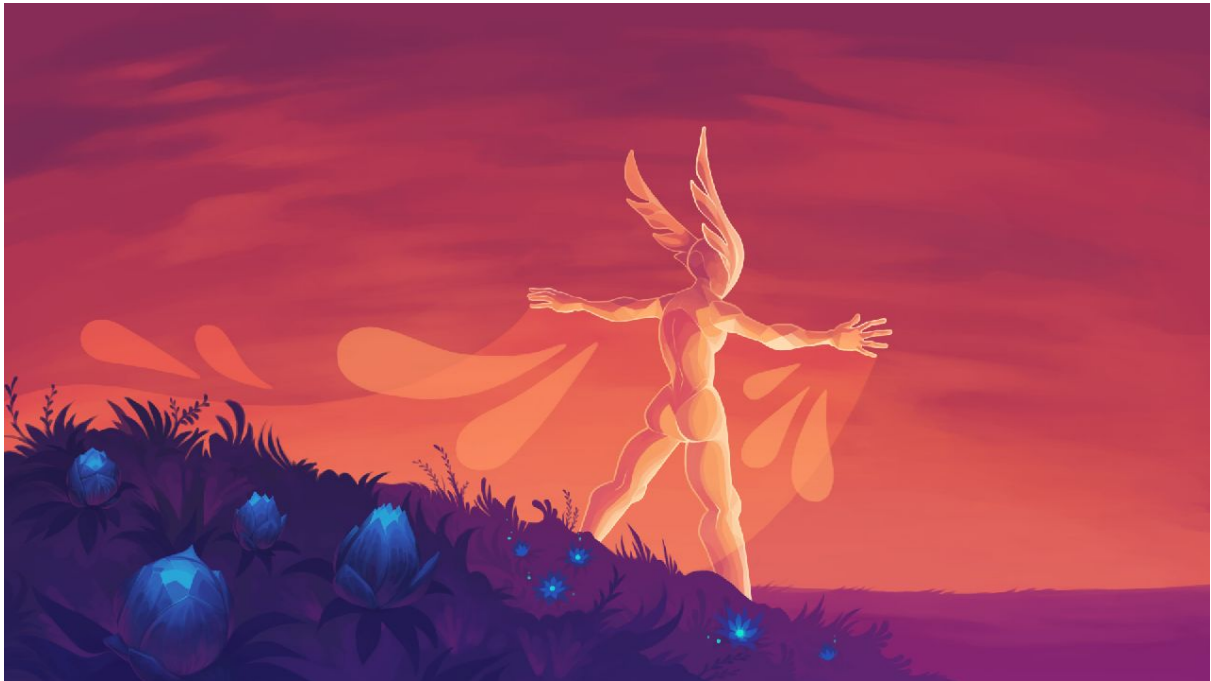
Kuva 20: Maalausprosessi on aloitettu piirtämällä hahmon ääri viivat puhtaaksi omalle tasolle. Prosessissa huomioidaan nyt mittasuhteiden korjaus ja asennon viimeistely, joka on kuvakäsikirjoituksessa suuntaa-antava tai viitteellinen. Joissain tapauksissa on hyödyllistä luonnostella lisää kuvakäsikirjoituksen päälle, jotta puhtaaksi piirtäminen helpottuu.

Jokaisen kohtauksen maalaaminen oli helpoin aloittaa käyttämällä kuvakäsikirjoituksen vastaavaa ruutua karkeana luonnoksena ja skaalaamalla se oikean kokoiseksi. Piirtämällä hahmon ääri viivat ja luonnostelemalla karkeasti kunkin elementin sijainti sai pysyttyä suunnitellussa kompositiossa. Joissain tapauksissa joutui luonnostelemaan hieman lisää hahmottamisen apuvälineeksi, etenkin jos hahmon asento oli vaikea, tai liian karkea.



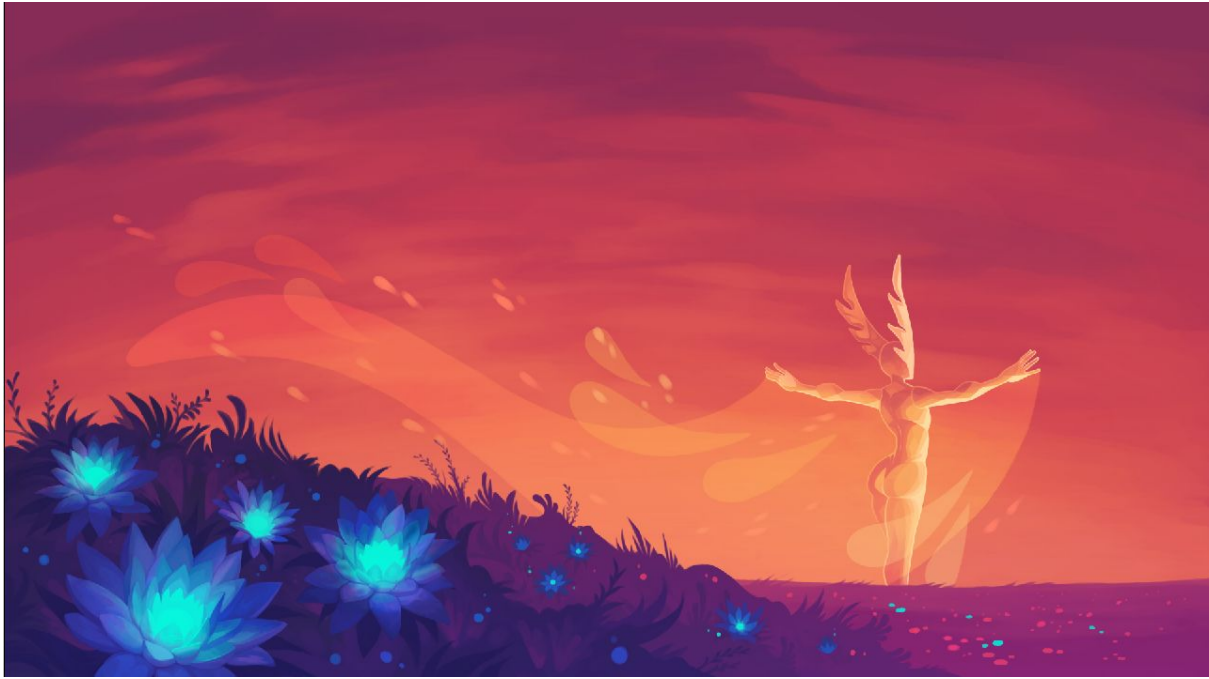
Kuva 21: Hahmon ensimmäinen sijainti kuvassa, kohtauksen alkutila.

Kohtauksen ensimmäinen "tila" on valmis. Tämän kohtauksen sisällä on kolme eri tilaa, joiden välillä hahmoa liikutetaan. Nämä vaiheet tulee maalata myös omiksi tasoikseen. Hahmon viitta on myös jätetty irralleen, jolloin siihen on helpoin lisätä liikettä joka ei kuitenkaan vääristä hahmon rakennetta.



Kuva 22: Hahmon toinen sijainti kuvassa, kohtauksen toinen tila.

Hahmo on viety kuva-alalla kohti horisonttia, ja piirretty kuvakäsikirjoituksen mukainen kohtauksen toinen tila hahmon liikkeessä. Etualalle on uudelle tasolle maalattu nuput.

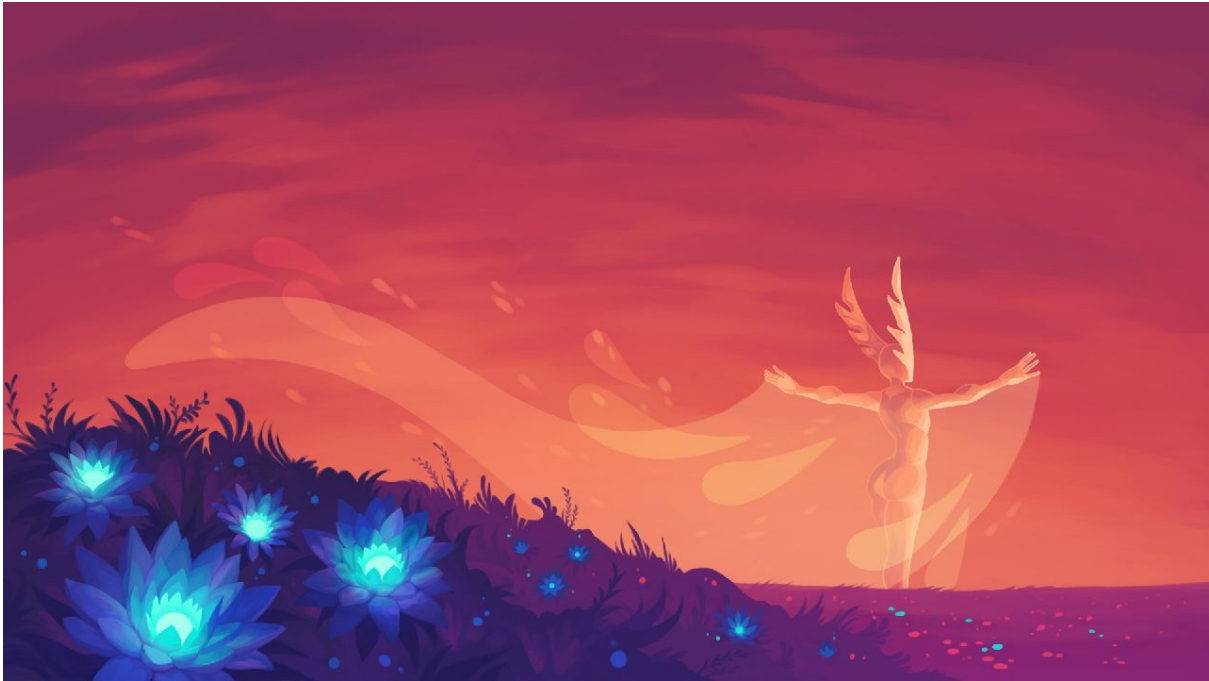


Kuva 23: Hahmo on liikkunut lopulliseen sijaintiinsa kuvassa, kohtausten viimeinen tila ennen siirtymää seuraavaan kohtaukseen.

Kohtauksen viimeinen tila, jossa hahmo on siirtynyt kuva alan toiseen ääripäähän ja etualan nuput ovat auenneet. Kun kaikki nämä muutokset ovat omia kuvatasojaan, voidaan niitä työstää helposti liikkeeksi lisäämällä eri kuvatasojen vaihdosten väliin siirtymiä.

Eri elementit ovat useimmin myös helpoin työstää omilla kuvatasoillaan, jolloin niiden alla tai yllä olevat materiaalit eivät häiriinny. Seuraavaan vaiheeseen viettäessä on kuitenkin hyvä harkita paljonko erillisiä kuvatasoja tullaan tarvitsemaan. Mitä enemmän yksittäiset elementit liikkuvat toisiinsa nähden, sitä hektisempi liikkuvasta kuvasta tulee. Itse tähtäsin hallittavaan määrään yksittäisiä kuvatasoja, jolloin yhden kohtauksen työtiedoston käsittelykin on järkevissä mittasuhteissa.

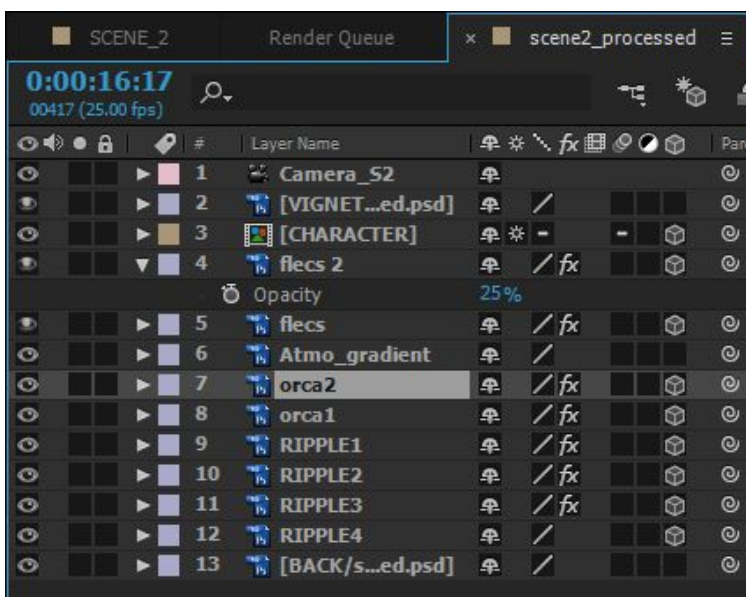
Ennen animaatiotyöhön siirtymistä on hyvä tehdä katsaus kuvakäsikirjoitukseen ja korjata mahdolliset tahattomat muutokset kompositiossa, tai elementtien välisissä kontrastieroissa. Yllä olevassa kuvassa hahmon viitan väri on esteettisesti kaunis oranssinpunainen, mutta sen muodon luettavuus kärsii kontrastin puutteen vuoksi taustaan nähden. Vertailtaessa kuvakäsikirjoitukseen käy ilmi että värin tulisi taittua enemmän kohti valkoista, voimakkaan saturaation sijaan.



Kuva 24: Korjattu saturaatio. Viitan muodon luettavuus on tärkeää kohtauksen rytmin säilyttämiseksi.

### 3.5 Animaatio ja koostaminen

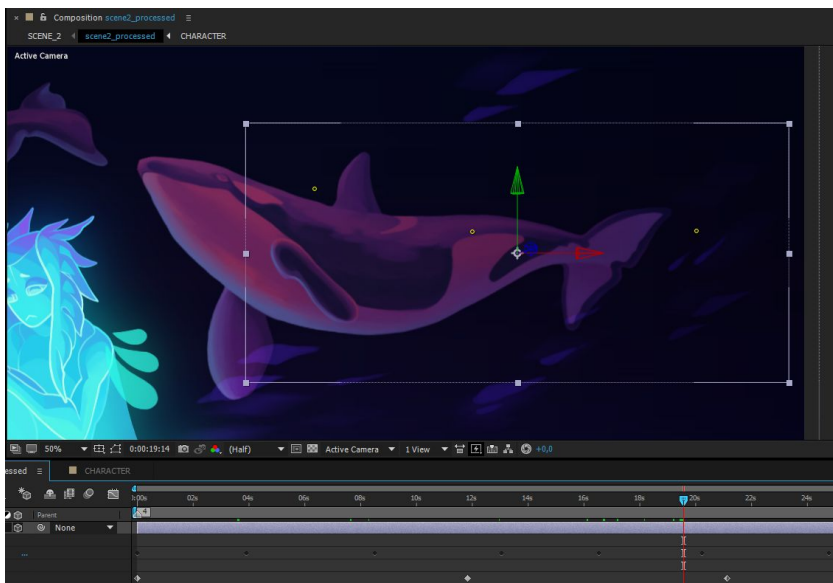
Tähän vaiheeseen siirryttäessä käsittelen kunkin työtiedoston niin, että se on valmis animoitavaksi. Nyrkkisääntönä pidän että kuvatason joilla on elementti, joka tulee liikkumaan toisiin elementteihin nähden tulee pitää omanaan, ja yhdistelen kuvatason joiden eristämistä ei enää tarvita. Esimerkiksi hahmon ääriiviivat ovat olleet maalaustyötä tehdessä erillisellä tasolla, mutta nyt tätä erotusta ei enää tarvita. Tämän vaiheen suunnittelua tulee eräällä tavalla harkittua maalauksen aikanakin, mutta lopulliset päätökset ja rajaukset on tehtävä viimeistään tässä vaiheessa.



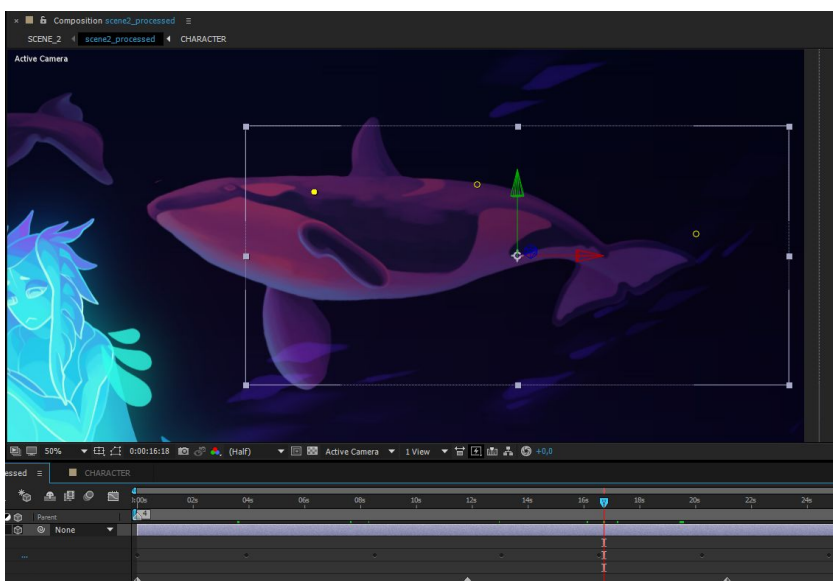
Kuva 25: Kuvatason on järkevää nimetä selkeästi, sillä viimeistään animoitavaksi viedessä nimeämättömät kuvatason on erittäin vaikea tunnistaa toisistaan ja sen vuoksi työskentelyssä olisi helpompi tehdä virheitä.

Animaation liikkeitä suunnitellessa pidän tässä projektissa mielessä tarkoituksen antaa katsojan tutkia kuvaa liikkuvana maalauksena, joka tarkoittaa käytännössä sitä, että liikkuvien asioiden rytmin tulee olla rauhallinen tukeakseen katselukokemusta. Nopea sysäys liikkeessä tulee arvioida tarkoin ja palvella aina tunnetilan synnyttämistä kerronnan sitä vaatiessa. Myös leikkaukset ja siirtymät kohtausten välillä tulee rytmittää saman logiikan mukaisesti.

Koska en tarvitse tässä projektissa kovinkaan monimutkaisia liikkeitä, olen rakentanut hahmolle ja eläimille puppet pin-työkalulla rigin (engl. *rig*) jonka avulla elementille voi luoda yksinkertaisia eleitä.



Kuva 26: Miekkavalas on tuotu animoitavaksi ja sille on määritelty puppet pin-työkalun avulla liikuteltavat ankkuripisteet.

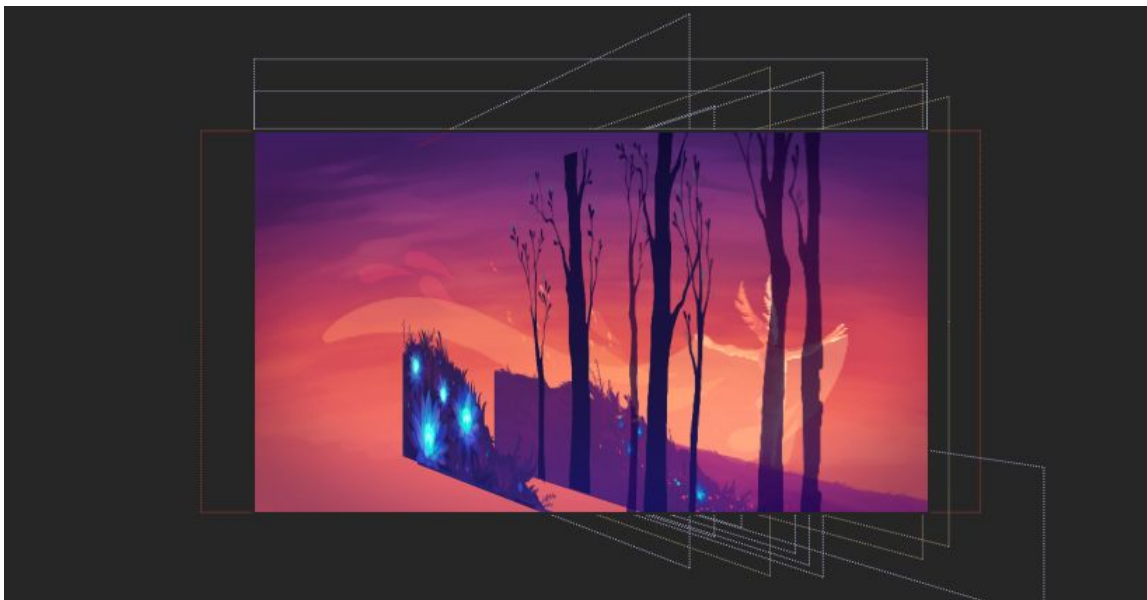


Kuva 27: Ankkuripisteitä on liikutettu seuraavaa keyframe tilaa varten, jolloin animaatio-ohjelma osaa generoida liikkeen näiden kahden tilan välille.

Miekkavalas liikuttaa pyrstöään ylös ja alas sulavasti kahden eri keyframe-asetuksen välillä, samalla kun sen sijaintia kuva-alalla voi muuttaa. Elementillä on täten ikäänkuin enemmän piirrettyjä kuvia, joiden mukaan se liikkuu, vaikka maalattuja elementtejä on alkuperäisessä tiedostossa vain yksi. Tällaisessa tapauksessa työmäärää voi huomattavasti vähentää käyttämällä puppet pin-työkalun kaltaista ratkaisua. Kaikissa tapauksissa se ei kuitenkaan ole riittävästi, vaan laadullisesti hyvän ilmeen aikaansaamiseksi kummankin työtavan välillä pitää tasapainotella.

Käyttämällä yksittäisiä erillisesti piirrettyjä kuvia yhdessä animaatiotyökalujen kanssa, toimii se eräänlaisena mausteena lisäämään illuusiota kokonaisvaltaisesta liikkeestä. Tarkoituksena olisi löytää jonkinlaista pientä liikettä, tai muutosta kaikkiin kuvan elementteihin. Staattiset elementit tulee harkita tarkoin, sillä ne saattavat muutoin haitata immersiota.

Maalattujen elementtien animoinnissa ja perspektiiviä simuloidessa on tärkeää muistaa, että käytössä on kuitenkin lopulta kaksiulotteiset elementit. Tarpeeksi pitkälle vietäessä illuusio perspektiivistä rikkoutuu, kun katsoja näkee vihjeen joka kertoo elementin rajallisuudesta. Liikkeen tarpeeseen tulee varautua maalausvaiheessa ja tarvittaessa luoda tarpeeksi lisäpintaa jätettäväksi kuvan ulkopuolelle, jotta katkaisurajat eivät ilmesty näkyviin.



Kuva 28: Kamera on viety liian kauas oikeaan sivuun, jolloin käy ilmiselväksi, että elementtien olemus on kaksiulotteinen. Maalattun elementin katkaisevan reunan ei saisi ikinä ilmestyä näkyviin lopullisessa tuotoksessa.

## 4 YHTEENVETO

Animaation ja multimedian keinojen sekoittaminen maalaustaiteeseen on hyvin mielenkiintoinen ja luonnollinen jatkumo henkilökohtaisessa ammatillisessa kehityksessäni. Omassa projektissani, jota tässä tapauksessa rakensin yksin, korostui käsikirjoituksen ja taustojen tutkimisen kautta syventyvä keronnallisuus kuvankäytössä yleisesti. Huomattavan haastavaa on tasapainoilla ajankäytön kanssa, sillä maalausprosessiin voisi upottaa loputtoman määrän aikaa hioakseen kontrastia ja väripintoja. Eri elementtien suunnittelu animaatiotarve mielessä pitäen oli palkitsevaa ja antoi erilaisen näkökulman työskentelyyn. Projektin aikana ilmeni erilaisia työprosesseja, joita ei osannut alunperin suunnitella, mutta joista tuli ehdottoman tärkeitä lopullisen ilmeen tuottamiseksi. Jokainen erilainen projekti vaatii kokeilua ja varautumista yllättäviin tilanteisiin, jotka ilmenevät prosessin aikana. Joustavuus työskentelyssä ja asioiden tutkimisen into palvelivat minua opinnäytetyössäni merkittävästi. Projektin aikana ymmärtää, että se on jatkumo, jonka aikana kronologiassa edellä ja jäljessä olevat asiat muokkaavat sen työstämistä jatkuvasti, vaikka prosessin voikin yleisesti ottaen jakaa erilaisiin osiin ja työtehtäviin. Tiimityönä vastaavanlaista projektia rakentaessa olisi ehdottoman tärkeää, että eri henkilöiden tai tiimien välinen kommunikaatio on saumatonta. Tällainen projekti on jatkuvassa muutoksessa oleva työ jonka muotoa tulee suunniteltua koko sen elinajan.

Koen että projektini on onnistunut siten, että voin jatkaa projektin lopputuotteen työstämistä näistä lähtökohdista. Jokaisen prosessin askeleen aikana opin erilaisia metodeja, joita voin käyttää työvälineinä myös erilaisissa visuaalisen suunnittelun tehtävissä. Hyvin tärkeäksi koen oppimani soveltavan harkinnan, jonka avulla asioiden suunnittelua lähestyy niiden tarpeen kautta. Se auttaa minua myös yhdistelemään eri medioiden osia yhdeksi kokonaisuudeksi.

# LÄHTEET

## Painetut lähteet

Bacher Hans (2013) *Dream Worlds, Production Design for Animation*. New York: Focal Press.

Hans Bacher & Sanatan Suryavanshi (2018) *VISION Color and Composition for Film*. London: Talisman Publishing.

John Hart (2008) *The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Oxford: Focal Press

## Internet-lähteet

How Telling Stories Makes Us Human

<http://time.com/5043166/storytelling-evolution/>

Viitattu 23.11.2018

Why Tell Stories?

[https://www.huffingtonpost.com/mitch-ditkoff/why-tell-stories\\_b\\_8703710.html](https://www.huffingtonpost.com/mitch-ditkoff/why-tell-stories_b_8703710.html)

Viitattu 23.11.2018

Meaning of Pacific Northwest Native American Orca Design

<https://sciencing.com/meaning-pacific-northwest-native-american-orca-design-8139.html>

Viitattu 23.11.2018

## Teokset

Walt Disney's *Fantasia* (1940)

Blizzard Entertainment *Harbingers - Khadgar* (2016)

## Kuvalähteet

Kuva 1 ja 2: Kuvakaappauksia Fantasia elokuvan kohtauksesta "Ave Maria"

© Walt Disney

Katsottavissa <https://youtu.be/8xXkB-ncF2g>

Kuva 3, 4 ja 5: Kuvakaappauksia mainostrailerista "Harbingers - Khadgar"

© Blizzard Entertainment

Katsottavissa <https://youtu.be/UW5IYrgOgYU>

Kuva 17: Väriteoriaa ja värien käytön termistöä kirjasta "VISION"

© Hans P Bacher

Kuvakaappauksen lähde

[https://66.media.tumblr.com/420956f4d387ebd3b97b89a14af6a9ba/tumblr\\_inline\\_pgr492k5Vq1uwrkdt\\_1280.jpg](https://66.media.tumblr.com/420956f4d387ebd3b97b89a14af6a9ba/tumblr_inline_pgr492k5Vq1uwrkdt_1280.jpg)

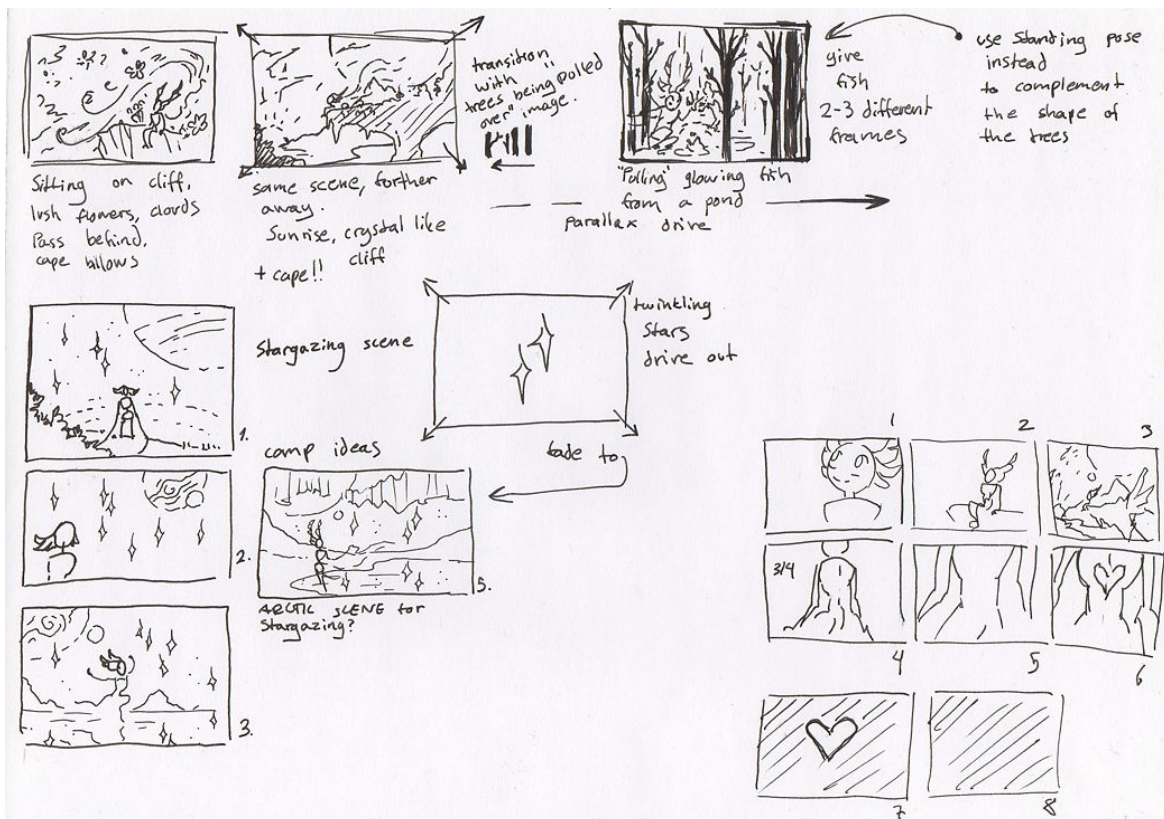
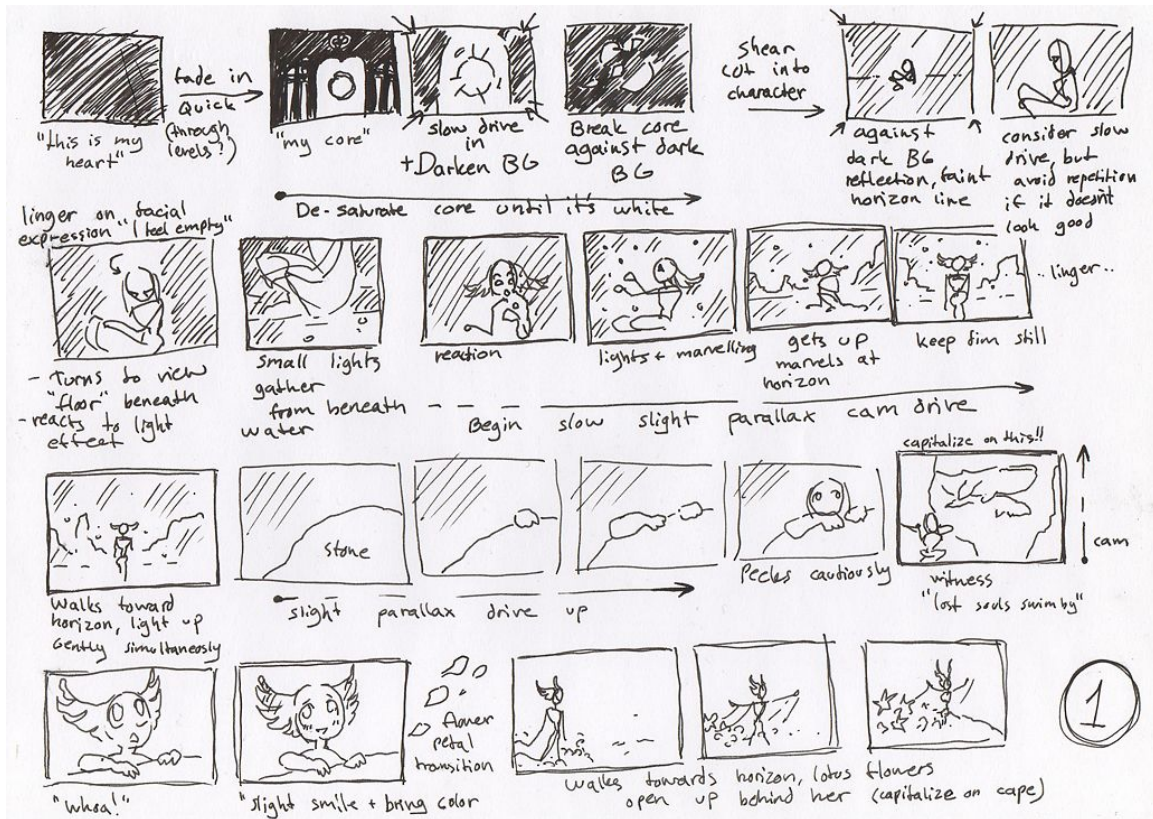
Kuva 19: Niilinlumme, *Nymphaea caerulea*

© Leandro Avelar

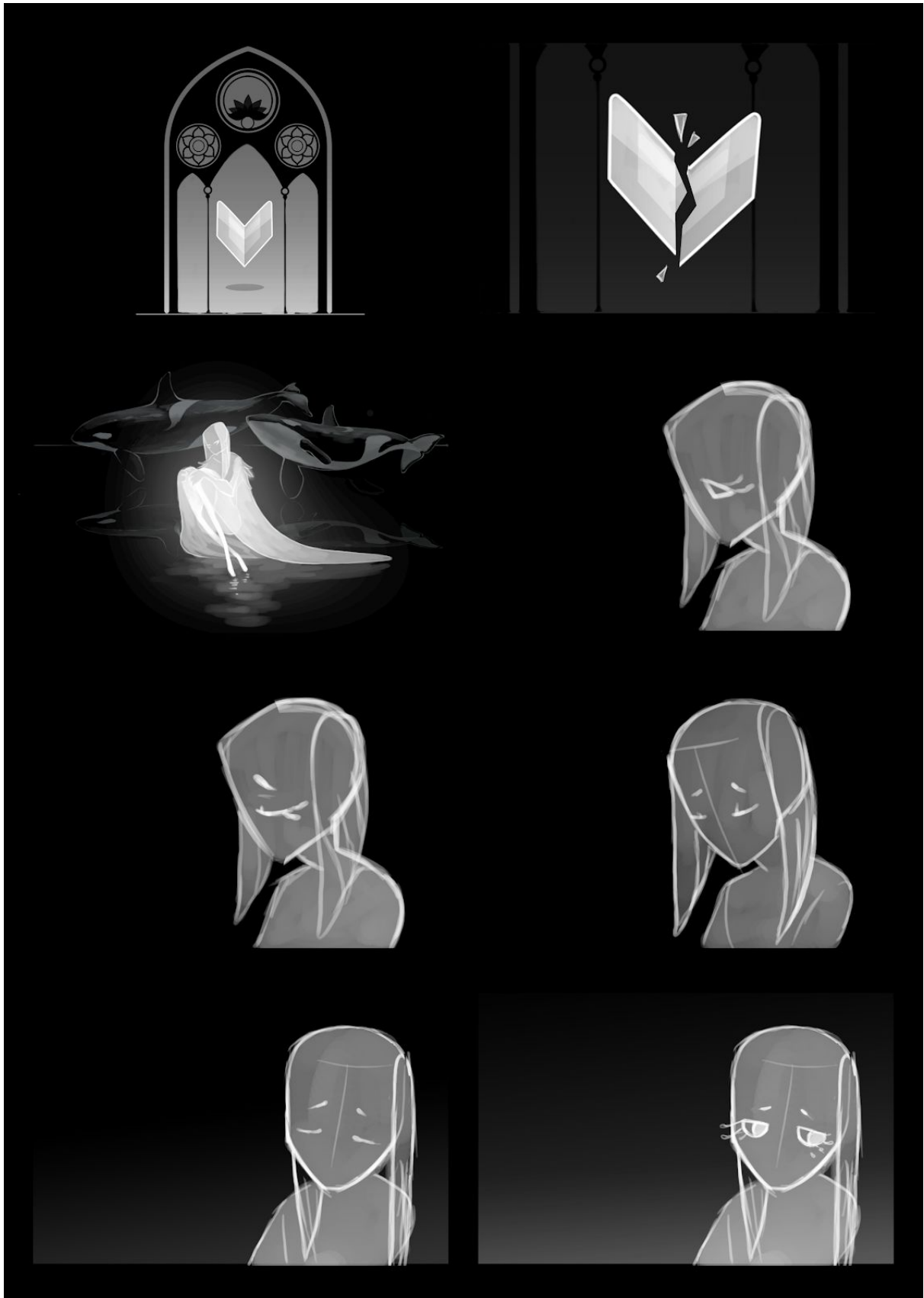
[https://en.wikipedia.org/wiki/Nymphaea\\_caerulea#/media/File:Nymphaea\\_caerulea\\_\(Nymphaeaceae\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Nymphaea_caerulea#/media/File:Nymphaea_caerulea_(Nymphaeaceae).jpg)

# LIITTEET

## 1 Käsikirjoituksen luonnos

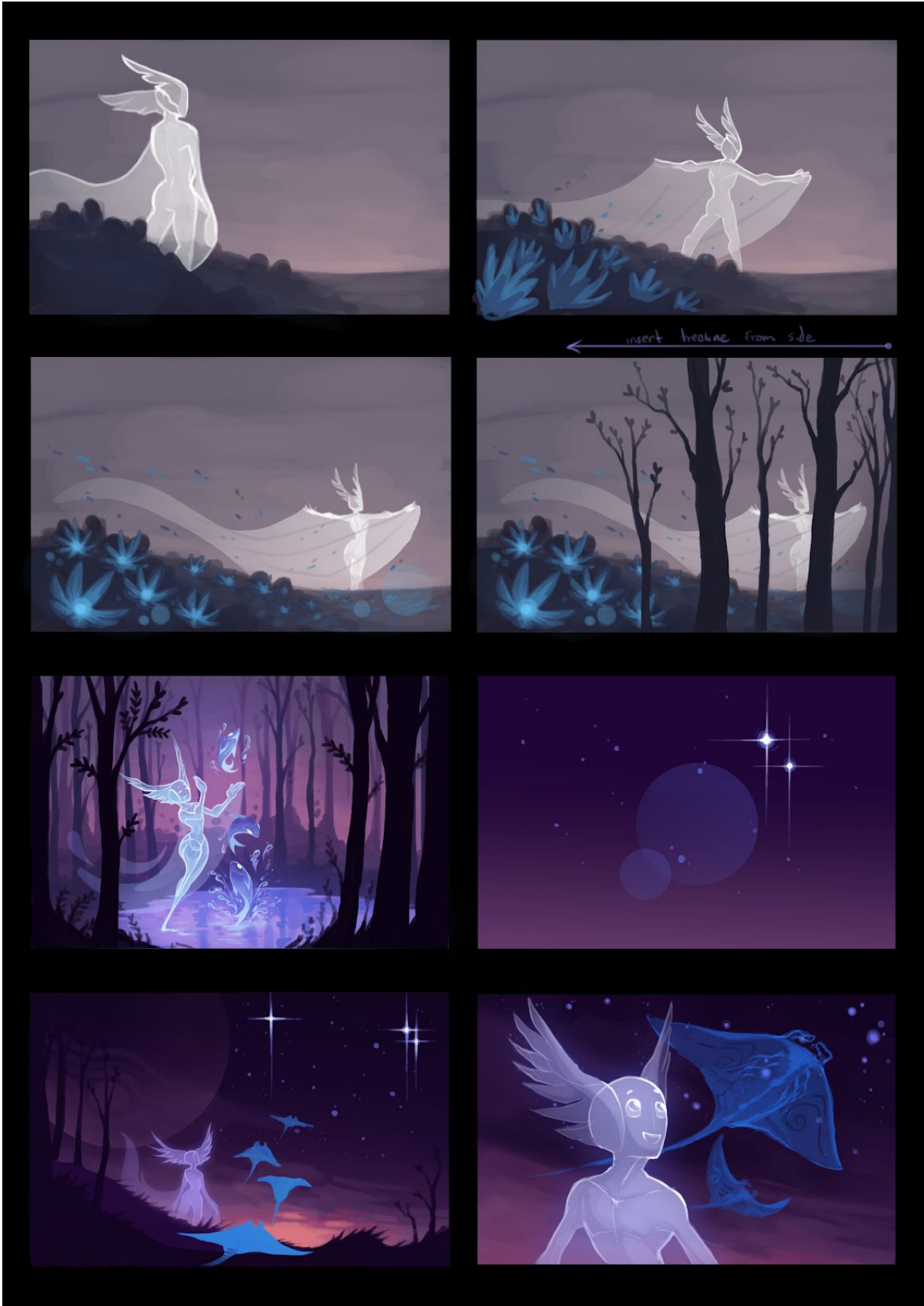


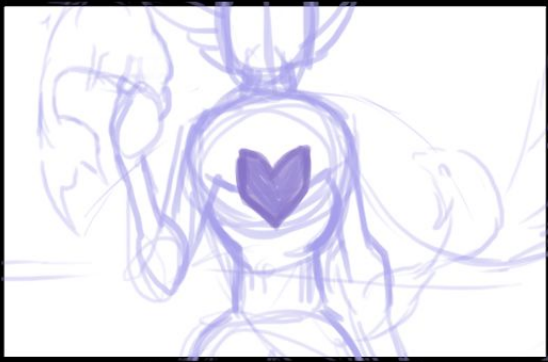
2 Kuvakäsikirjoitus  
Sivut 1-5











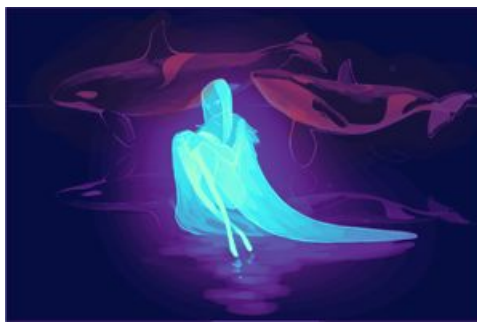
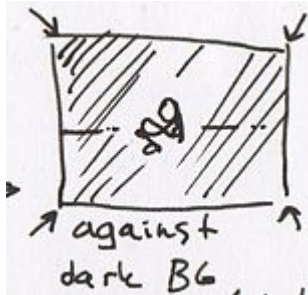
LIGHT rising behind character reveals healed heart

Dark scene as well heart shape in fish's mouth

### 3 Kohtauksen matka luonnoksesta maalaukseksi

Kohtaus 2:

Luonnos, kuvakäsikirjoitus ja värikäsittely



Valmis maalaus



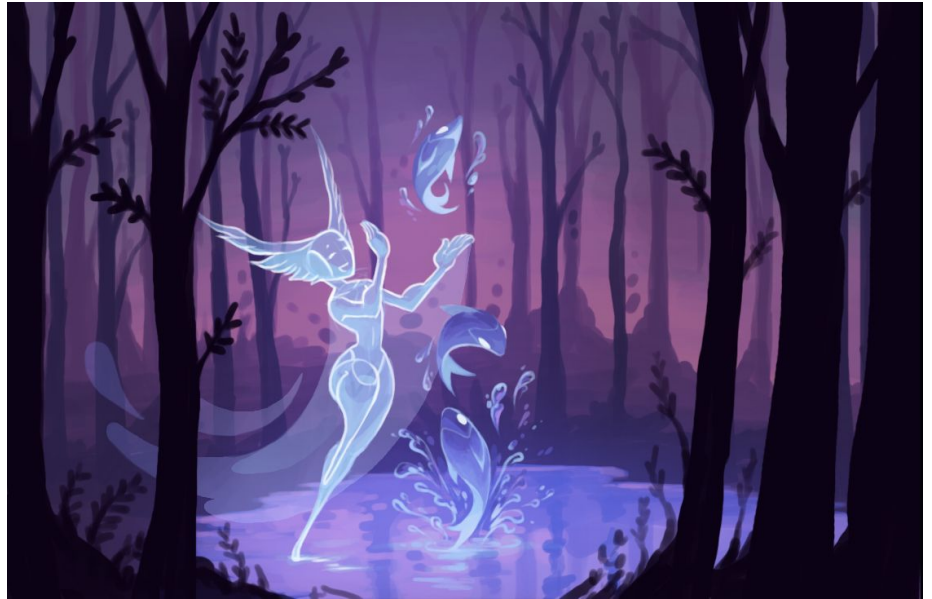
Kohtaus 7:  
Luonnos, kuvakäsikirjoitus ja värikäsittely



Valmis maalaus



Kohtaus 10:  
Luonnos, kuvakäsikirjoitus, värikäsittely



Valmis maalaus

