
ASIAKASLÄHTÖISEN ANIMAATION TUOTANTOPROSESSI

CASE: VALPAS

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
MEDIA-ALA
MEDIASISÄLLÖN SUUNNITTELU

PAULI SETÄLÄ
OPINNÄYTETYÖ AMK / KEVÄT 2019

TIIVISTELMÄ

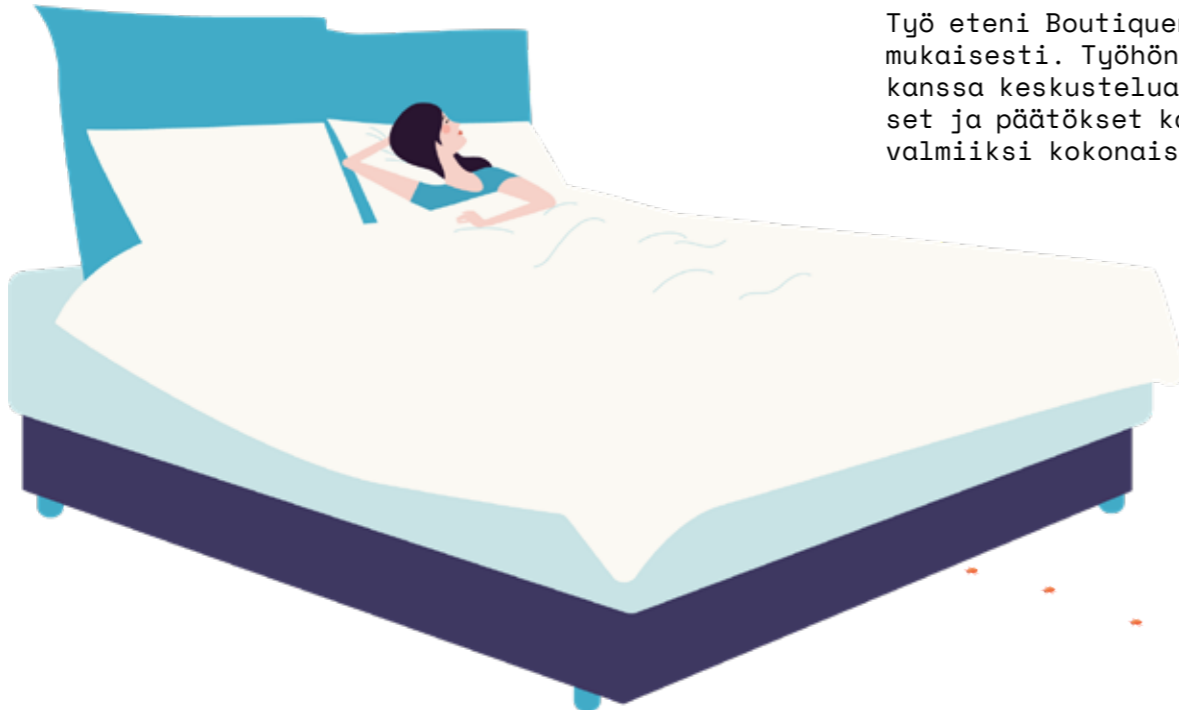
Opinnäytetyö on kerronnallinen animaatio Valpas-palvelutuotteesta. Vastasin työn ohjauksesta ja animoinnista. Työ toteutettiin asiakastyönä animaatio- ja designstudio Boutiquen alaisuudessa.

Projektissa tutkitaan, kuinka luodaan tarinallisesti selkeä animaatio valmiin käsikirjoituksen pohjalta, mitä animaatiotuotanto pitää sisällään

ja kuinka perustellaan luovia päätöksiä tuottajalle ja asiakkaalle. Työn tavoite oli tuottaa laadukas animaatio asiakkaalle Valpas-palvelutuotteesta. Lisäksi projektin aikana tutkitaan työmenetelmiä, joiden avulla aikataulun sisällä pystytään luomaan laadukasta materiaalia.

Animaatio rakennettiin Adobe Illustrator -vektori-kuvista, jotka animoitiin käyttäen Adobe After Effects -ohjelmaa.

Työ eteni Boutiquen animaatiotuotannon aikataulun mukaisesti. Työhön sisältyi myös paljon asiakkaan kanssa keskustelua. Lopulta yhteiset ajatukset ja päätökset kasattiin kuvan ja äänen kanssa valmiiksi kokonaisuudeksi.



Asiakaslähtöisen animaation tuotantoprosessi
Case: Valpas

Pauli Setälä
Opinnäytetyö AMK
Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Media-alan koulutusohjelma
Mediasisällön suunnittelu
Kevät 2019
Sivumäärä 48

AVAINSANAT:
animaatio, animaatiotuotanto,
tarinankerronta, ohjaus

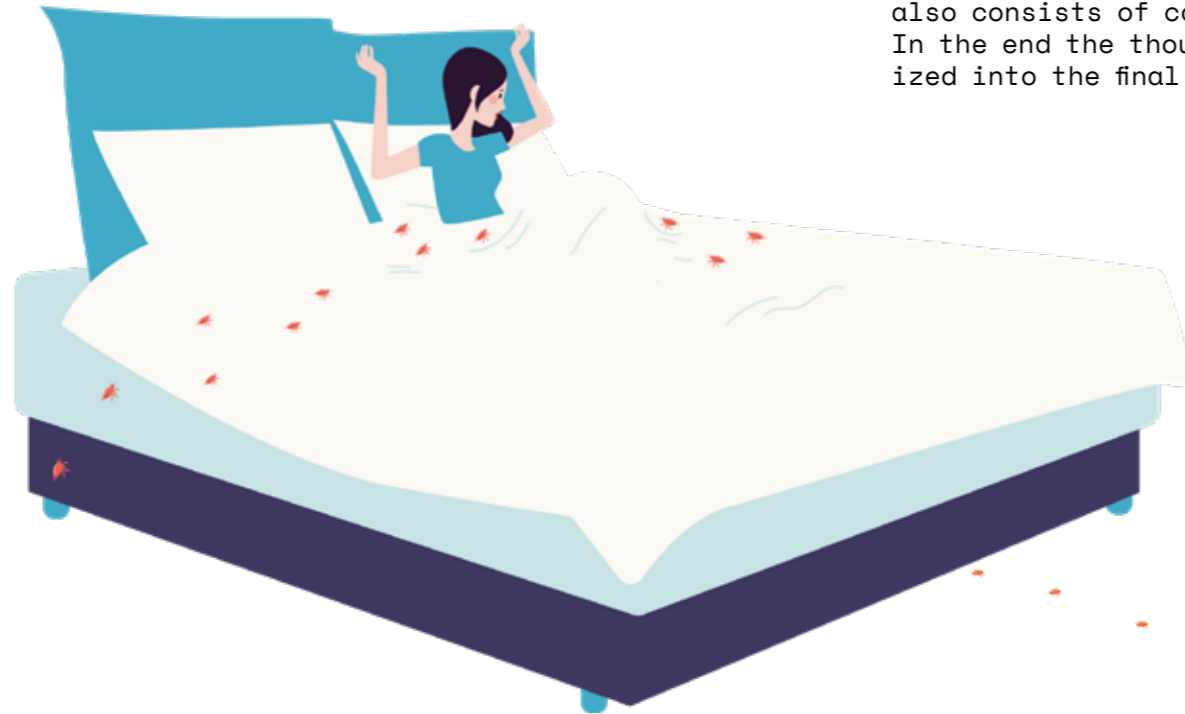
ABSTRACT

This thesis is an animation film that explains the concept of Valpas' service. The animation was made working for animation and design studio Boutique and my work duties consisted of the direction and the animation of the film.

The thesis examines how a coherent visual story is created based on the script, what goes into an animation production and how do you justify crea-

tive decisions to produces and to the client. The goal of this project was to produce a quality animation to the client about Valpas' service. On top of that the thesis will explore the most efficient working methods and how to work on a schedule while producing a quality product.

The animation was made from vector images, created in Adobe Illustrator, and the animation was created in Adobe After Effects. The production schedule was be provided by Boutique. The work also consists of conversations between the client. In the end the thoughts and decisions were finalized into the final animation product.

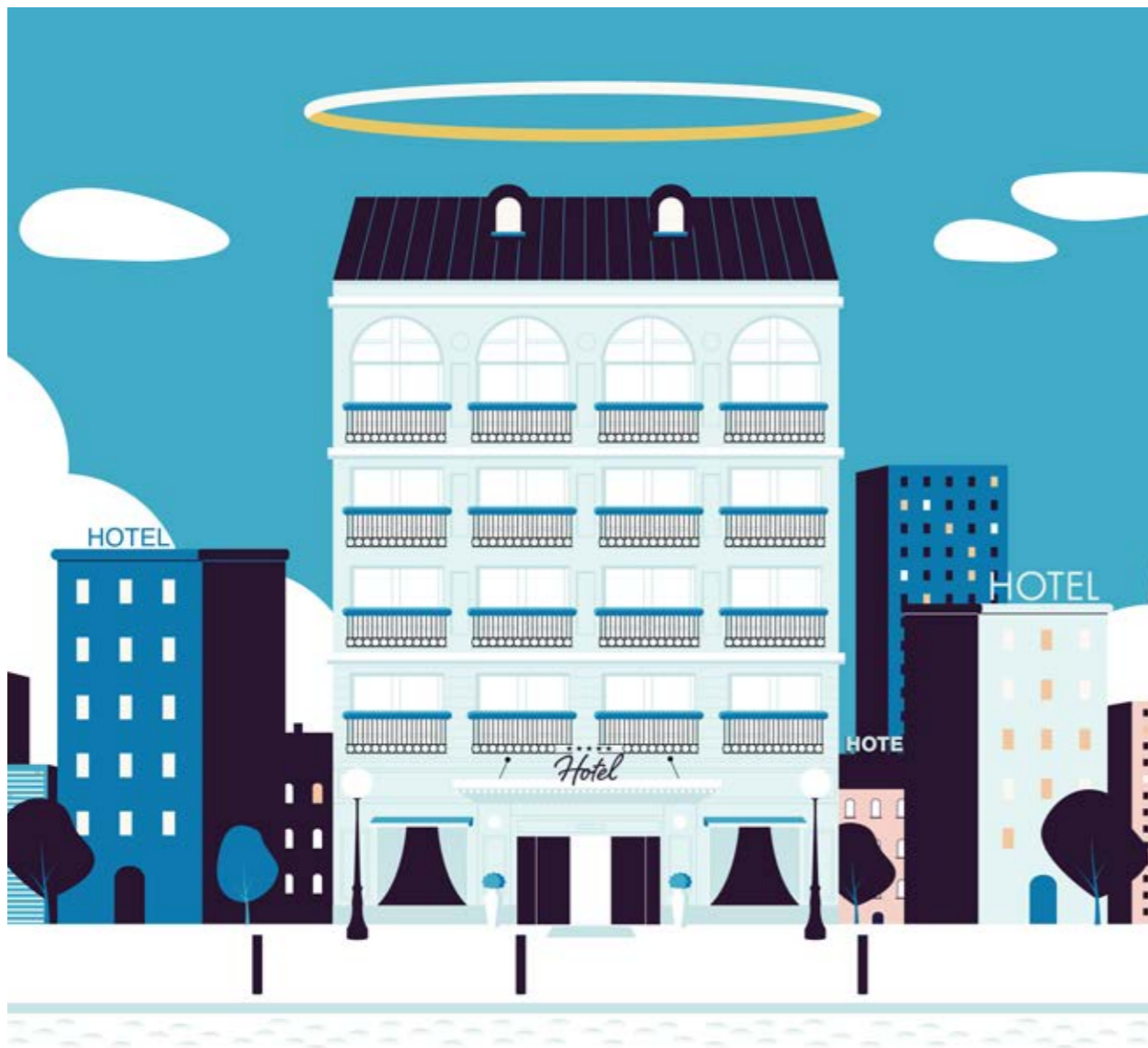


Client based animation
production
Case: Valpas

Pauli Setälä
Bachelor's thesis
Lahti University of Applied Sciences
Institute of Design
Degree programme in Media
Media content design
Spring 2019
Page count 48

KEYWORDS:

animation, animation production,
storytelling, directing



Kuva 3: Valpas hotelli kuvitus, Pietari Posti 2018

SISÄLLYS

1.	JOHDANTO	5	5.	VALMIS TYÖ	36
2.	ESITUOTANTO	6	6.	YHTEENVETO	38
	2.1.	Aikataulu ja budjetti		6.1.	Analyysi ja itsearvio
	2.2.	Käsikirjoitus		6.2.	Mitä seuraavaksi?
	2.3.	Kuvitukset		LÄHTEET	41
	2.4.	Storyboard		LIITEET	43
	2.5.	Kompositointi			
	2.6.	Animatic			
	2.7.	Asiakastapaaminen			
	2.8.	Animatic muutokset			
3	ANIMAATIOTUOTANTO	20			
	3.1.	Animation breakdown			
	3.2.	After Effects			
	3.3.	Kohtauksen rakentaminen			
	3.4.	Timing and spacing			
	3.5.	Framerate			
	3.6.	Hahmoanimointi			
	3.7.	Efektianimointi			
	3.8.	Preview-vaihe			
4.	JÄLKITUOTANTO	32			
	4.1.	V0:n nauhoitus			
	4.2.	Pisteäännet			
	4.3.	Loppuviimeistely			

1 JOHDANTO

Animaatiot ja elokuvat ovat olleet aina lähellä sydäntäni. Halusin koulun ja työharjoittelun aikana kehittää taitojani visuaalisena tarinankertojana ja löytää samalla parhaat mahdolliset työmenetelmät, joita voin tulevaisuudessa hyödyntää työelämässä ja omissa projekteissa. Suoritin toisen työharjoittelujaksoni animaatio- ja designstudio Boutiquessa. Vuonna 2007 perustetun animaatiostudion työt ovat pääosion sisältäneet animointia, hahmosuunnittelua ja kuvakäsikirjoituksia. Innostuin heidän töistä, niiden ilmeestä ja laadusta, minkä seurauksena halusin tutustua yritykseen lähemmin. Mahdollisuus päästä työskentelemään alan ammattilaisten kanssa oli todella hieno kokemus, joka on jättänyt minuun pysyvän jäljen.

Työharjoitteluni aikana sain tehdä animointia, kompositointia, leikkausta, hahmosuunnittelua ja storyboard- ja animatic-työtehtäviä. Huomattavia työtehtäviä olivat vuoden 2018 Pori Jazzin julisteen animointi somemarkkinointia varten, Red Carpet -elokuvafestivaalin mainosvideon animointi ja ilmeen suunnittelu, Mestarietsivä-pelin hahmoanimaatiot Veikkaukselle sekä Pure Waste- mainoksen leikkaaminen ja animointi Rakkautta ja anarkia -elokuvafestivaalille.

Ilmaisin haluni lähteä työstämään asiakaspohjaista animaatiotyötä, jossa saisin enemmän vastuuta ja päätäntävaltaa ohjauksen osalta. Sopivasti juuri näihin aikoihin Valpas- projektin käsikirjoitus ja ensimmäinen style frame olivat valmistuneet. Valpas on startup-yritys, joka on kehittänyt uudenlaisen hotelleihin tarkoitettun tuholaistorjuntajärjestelmän. Järjestelmä perustuu sänkyyn liitettävistä älyjaloista, jotka nappaavat sisälleen niitä pitkin kulkevat luteet. Ansa välittävät viestin hotelli-työntekijöiden Valpas applikaatioon, jonka kautta ansoja pystytään seuraamaan. (Lukin 2018.)

Projektin tarkoituksena on luoda animaatio Valpas-sängynjaloista. Animaatiossa täytyy kuvata hotellien ludeongelma ja samalla selittää sängynjalkojen toimivuus ja niiden tuoma ratkaisu ongelmaan. Projekti tarvitsi ohjaajan ja animaattorin. Projektin tuottaja Misha Lagerstedt tarjosi minulle mahdollisuuden ottaa työtehtävän vastaan.

Työtehtäviini kuuluu ohjaus, animointi, storyboard, animatic, kompositointi, leikkaus, äänisuunnittelu ja asiakaskeskustelut.

Työtiimi

Boutique:

Creative Director – Juuso Helander
Director & Animator – Pauli Setälä
Producer – Misha Lagerstedt

Style frame & Illustrations – Pietari Posti / Agent Pekka
Sound design – Lassi Vierimaa / Silencio

Asiakas:

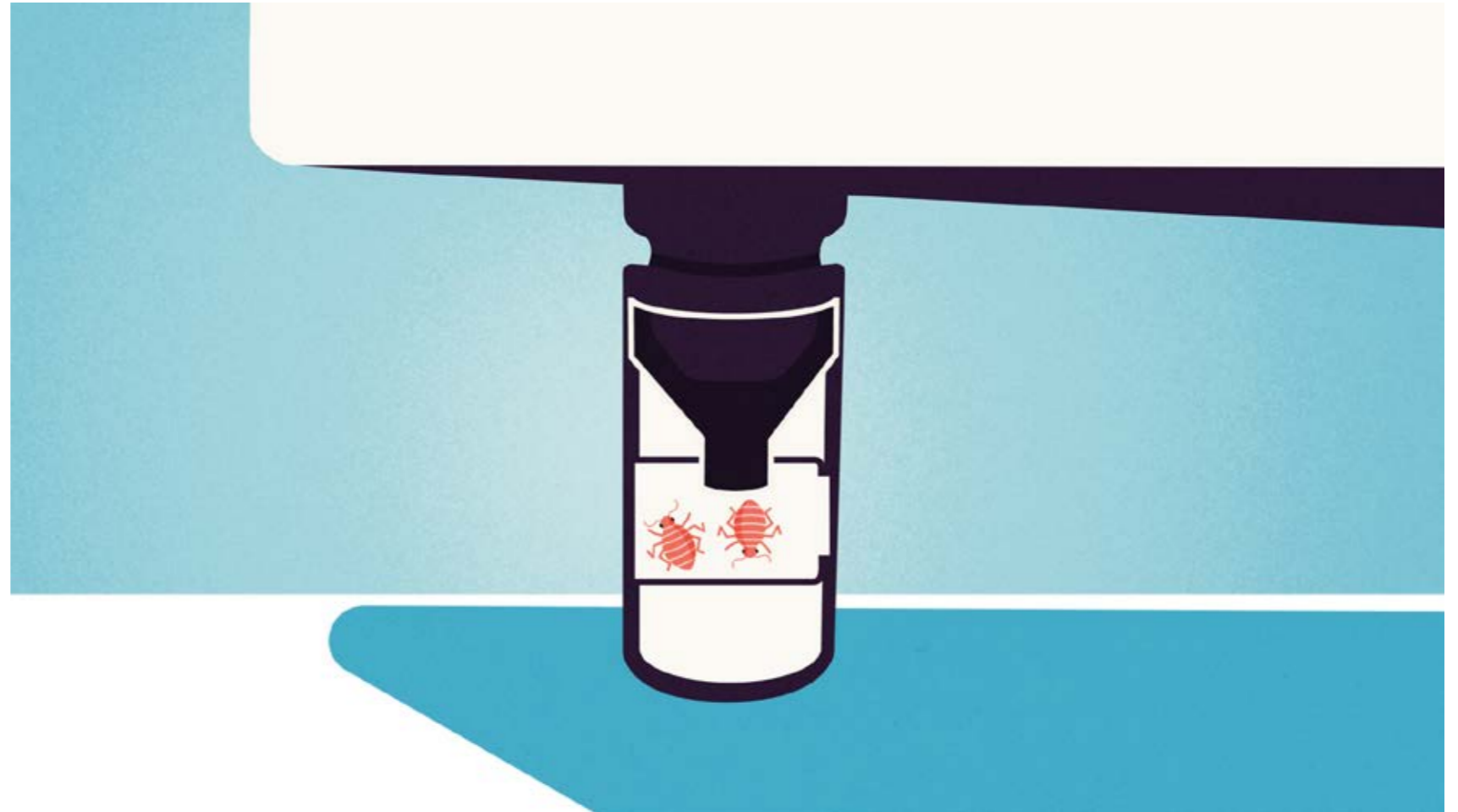
Valpas

2 ESITUOTANTO

2.1 AIKATAULU & BUDJETTI

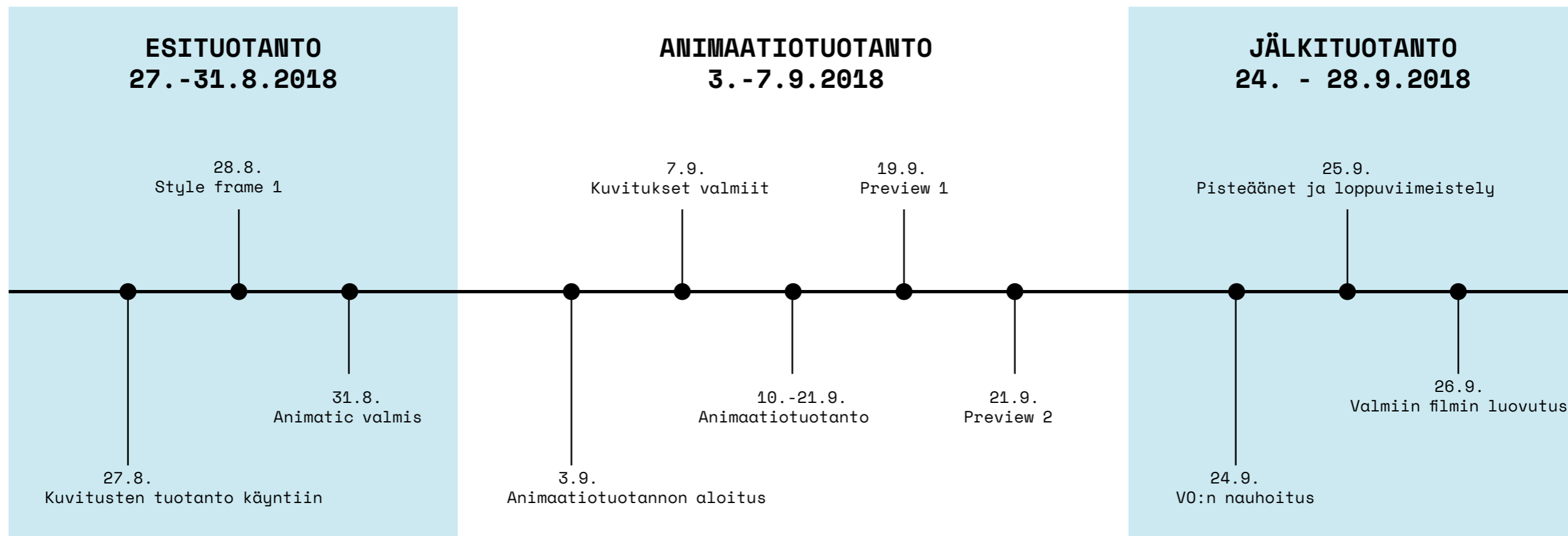
Esituotanto aloitettiin suunnittelemalla projektin aikataulu. Tässä vaiheessa oli hyvä tutkia animaation kokonaisuutta, työtehtäviä, asiakkaan tarpeita ja paljonko kaikkiin työtehtäviin kuluu aikaa. Tuotantoaikataulu asettaa projektin jokaiselle vaiheelle aikarajan. Hyvät ja selkeät suunnitelmat vähentävät väärinymmärrysten ja hankaluuksien mahdollisuuksia. Lisäksi selkeä rakenne rauhoittaa tunnelmaa ja auttaa kommunikoimaan asiakkaan kanssa. (Kivinummi & Alatupa 2016, 317.)

Tämänkaltaisissa projekteissa budjetti on noin 20 000 € sisältäen suunnittelun, kuvitustyön, animaatio- ja äänituotannon. Alkuperäinen asetettu toimituspäivä oli 26.9.2018, mutta tuotanto myöhästyi alkuperäisestä aikataulustaan kahdella viikolla. Syy tähän oli, että kuvitus ja animatic vaativat muutoksia ennen kuin saimme lopullisen hyväksynnän. Asiakas tiedosti esituotannon pitkitymisen olevan heidän päästä kiinni. Palautteen saaminen kaikilta asiakkaan työntekijöiltä animatic-vaiheessa kesti, koska osa heidän työntekijöistä työskentelee ulkomailla.

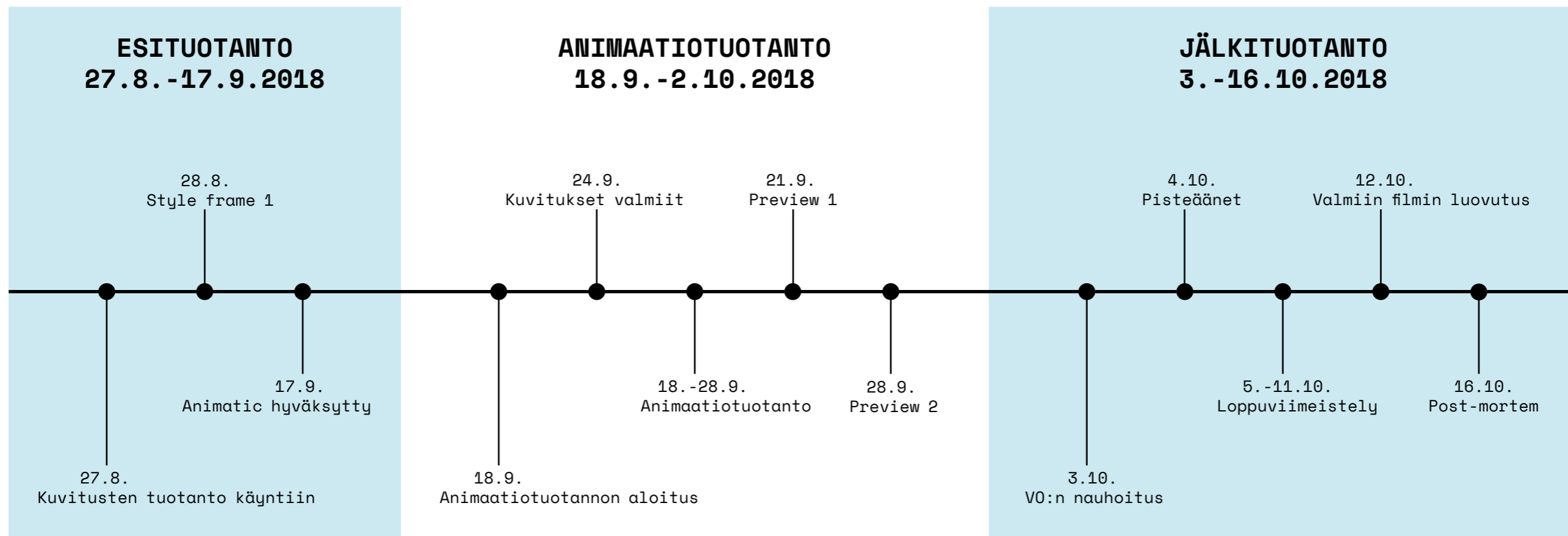


Kuva 4: Valpas-sängynjalka -poikkileikkaus, Pauli Setälä 2018

ALKUPERÄINEN TUOTANTOAIKATAULU



LOPULLINEN TUOTANTOAIKATAULU



2.2 KÄSIKIRJOITUS

Valpas-animaation käsikirjoituksen ([Liite 1](#)) kirjoitti Juuso Helander. Hän toimi lisäksi projektissa Creative Directorin roolissa.

Valpas-animaation käsikirjoitus on tapahtumaselestus preesensissä. Käsikirjoitus sisältää taustaselestuksen (voice-overin) ja kuvauksen animaation kohtauksille. Animaatio kertoo hotellissa yöpöyistä vieraista, jotka joutuvat luteiden hyökkäyksen kohteeksi. Ratkaisu tähän ongelmaan löytyy Valpas-sängynjaloissa.

Lukuunottamatta ensimmäisen kohtauksen liikettä hotellin ikkunasta sisään ja loppukohtauksen peruutusliikettä hotellista laajakuvaan. Käsikirjoituksessa ei ollut tarkkaan määrättyjä kuvakulmia tai liikkeitä. Tämä antoi valinnanvapauden määritellä kuvien kameran liikkeitä ja kuvakulmat kuvakäsikirjoituksen aikana.

Asiakkaan alkuperäinen toive animaation pituudelle oli 30 sekuntia. Käsikirjoituksen pituus kasvoi muutaman iteraation jälkeen lopulliseen 55 sekunnin pituuteen. Välttämätöntä tietoa oli sängynjalasta liian paljon 30 sekunnin videoon. Näin animaation tarina ja rytmi toimivat paremmin ja asiasisältö pysyy selkeänä.

2.3 KUVITUKSET

Asiakas halusi Pietari Postin toteuttamaan kuvitukset animaatioon Agent Pekan välityksellä. Ensimmäinen style frame (kuvitusohjeistus) valmistui 28.8.2018 asiakkaan antamien toiveiden perusteella. Kuvat sisälsivät vedokset hotellista, hotelli huoneesta, luteista ja hotellivieraasta. Style frame antaa kuvan siitä, miltä koko animaatio kuvitus näyttää ja myös minkälaista liikettä kuvissa mahdollisesti nähdään. Varsin tyyllitellyt ja rauhalliset kuvat vaativat niille sopivat animaatiot. Liikkeen ja kuva-asetelmien suunnittelussa storyboardiin otin huomioon asiakkaan kuvitusohjeistuksen.

Mieshahmo vaihdettiin myöhemmin asiakkaan pyynnöstä nuoreen trendikkääseen naiseen. Kuvien värissävyistä käytiin myös projektin aikana keskusteluja ja hotellin ulkonäköön lisättiin enemmän yksityiskohtia. Lisäksi asiakkaan toiveena oli lisätä ikkuna hotellihuoneeseen. Ikkunan paikka seinällä ei ollut looginen, joten pyrimme selittämään selkeästi, miksi ikkunasta olisi hyvä luopua. Kivinummi ja Alatupa (2016, 327) kuvailevat, että ongelmien kanssa pitää toimia avoimesti. Asioita pitää myös yrittää lähestyä asiakkaan näkökulmasta. Asiakas ei ollut ennen tätä projektia tilannut animaatiotyötä. Heidän huolensa animaation kuvituksen kattavuudesta on ymmärret-

tävää. On syytä perustella kunnolla ja selkeästi asiakkaalle, miksi tämän pyyntöjä ja toiveita ei ole kannattavaa toteuttaa. Asiakas ymmärsi ikkunan logiikan puuttumisen, joten ikkunaa ei lisätty kuvitukseen.

Projektin aikana lähetin sähköpostitse ohjeita animaation kuvituksesta Pietari Postille. Kuvailin viesteissä tarvittavia elementtejä ja hahmoja, mutta jätin hänelle tulkinnanvaraa niiden ulkonäöstä. Ohjeistin myös kuvituksen tekovaiheessa häntä pilkkomaan eri hahmot ja elementit omille tasoilleen (layer). Kuvittajan valmiiksi pilkkoessa elementit animointiprosessi nopeutuu huomattavasti, kun animaattorin aika ei kulu kuvituksen ylimääräiseen pilkkomiseen.

Asiakkaan style frame ohje:

Luksus hotelli ja vieras, 30+ vuotias siististi pukeutunut mies, ei liian business, mutta ei turistikaan. Smart casual ulkonäkö.

Sähköposti Pietari Postille, 20.9.2018:

Aikahyppykohtaukseen tarvitsimme muutosten jälkeen lisää hahmoja:

Leikkaus 1. Päähenkilö nainen istuu sängyn reunalla ottamassa kenkiään pois

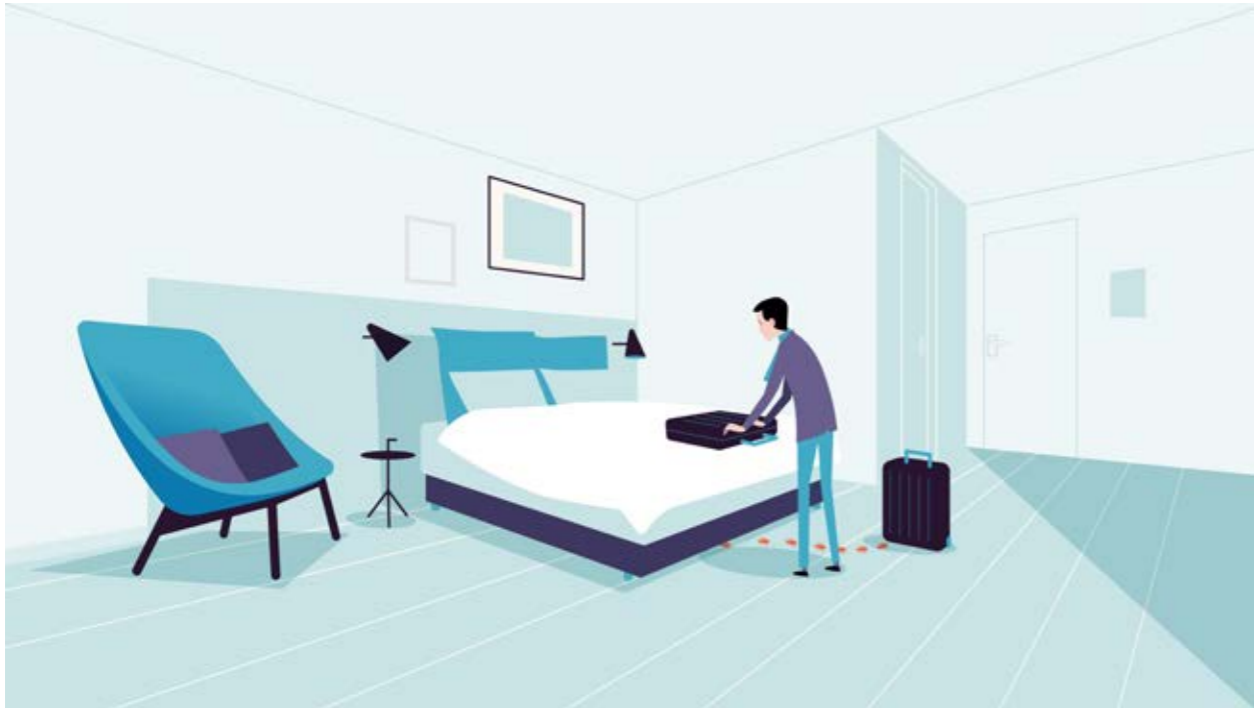
Leikkaus 2. Mies yksin sängyllä nukkumassa

Leikkaus 3. Mies ja nainen vierekkäin sängyllä nukkumassa

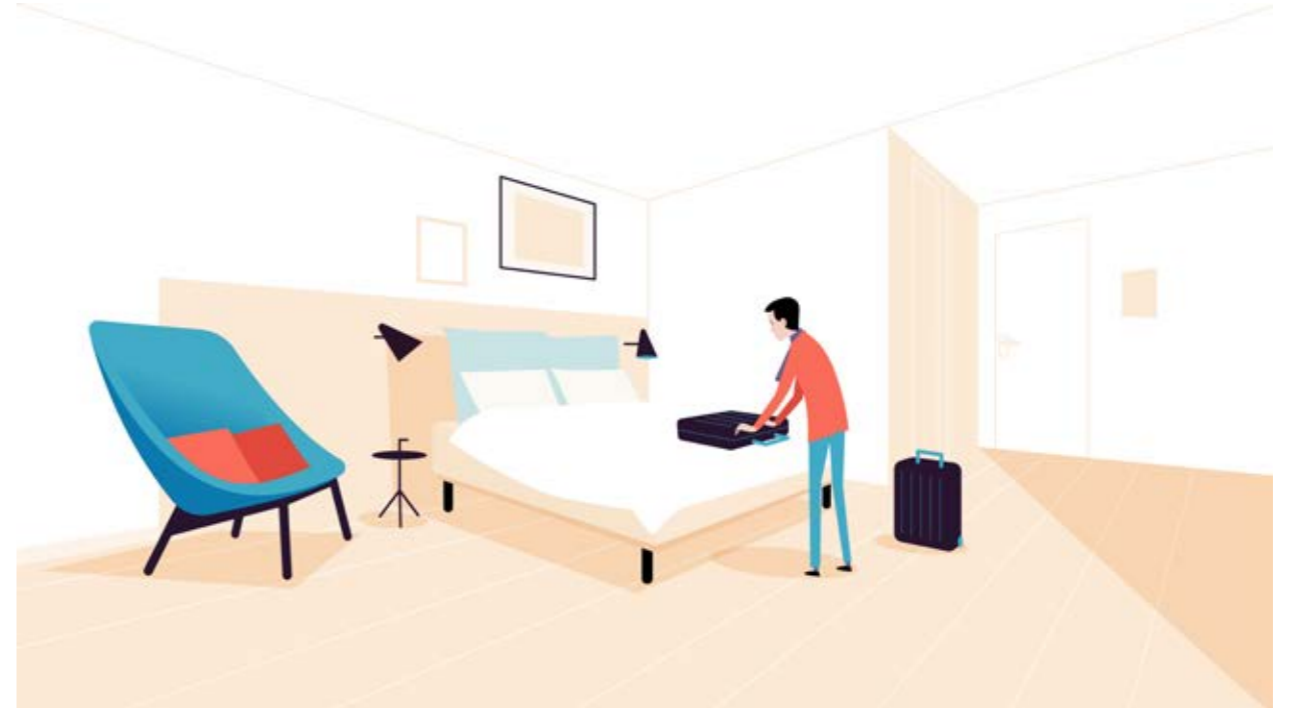
Leikkaus 4. Nainen yksin sängyllä nukkumassa ja sama nainen kauhuissaan ylös pompanneena.

Animoin hahmot After Effects -ohjelman puolella käyttäen Puppet Pin Tool- työkalua käyttäen. Animoidessa AI-tiedostoja haluan mahdollisuuden laajalti liikuttaa eri elementtejä kuvituksessa. Tämän takia hahmojen osat: pää, keho, jalat ja kädet laitetaan kaikki omille layereilleen. Sama tehdään myös huoneen ja hotellin ulkopuolella näkyville elementeille.

2.3 KUVITUKSET

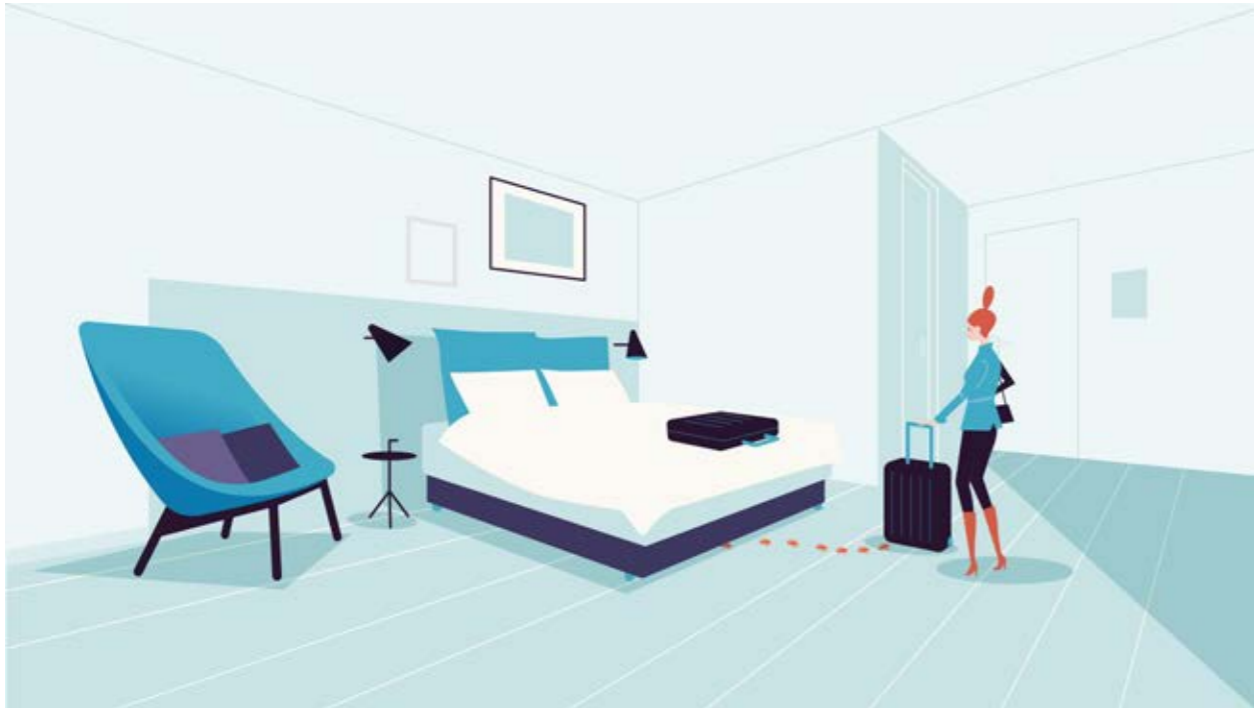


Kuva 5: Style frame 1: hotellihuone, vaalean sininen sävy, Pietari Posti 2018

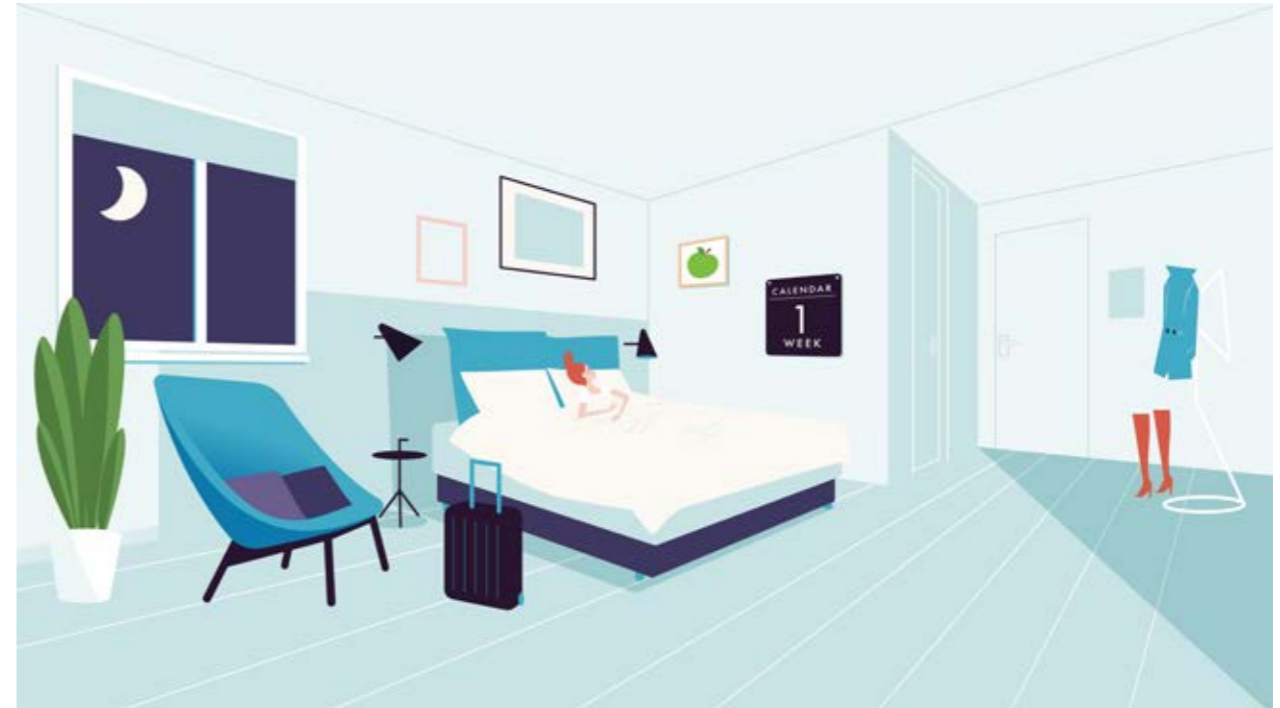


Kuva 6: Style frame 1: hotellihuone, vaalean keltainen sävy, Pietari Posti 2018

2.3 KUVITUKSET

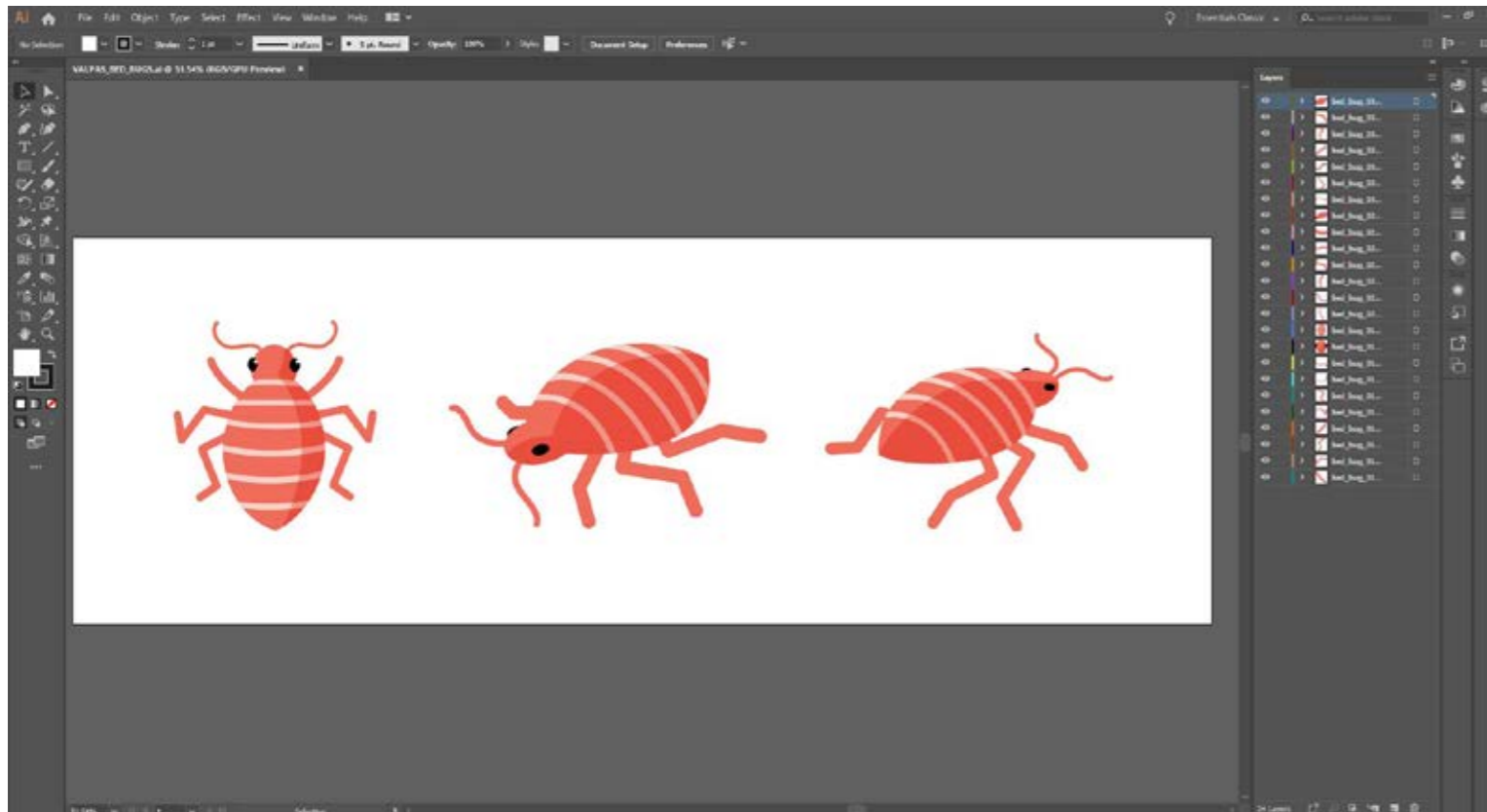


Kuva 7: Lopullinen animaatiokuvitus, Pietari Posti 2018



Kuva 8: Yksityiskohtaisempi variaatio lopullisesta animaatiokuvituksesta, Pietari Posti 2018

2.3 KUVITUKSET



Kuva 9: Illustrator-tiedosto luteiden kuvituksesta pilkottuna eri tasoille, Pauli Setälä 2018

2.4 STORYBOARD

Storyboard ([Liite 2](#)), eli kuvakäsikirjoituksen piirtäminen, aloittaa animaattorin työn. Se määrittää kohtauksien sisällön, kuvakulmat ja toiminnot. Tässä vaiheessa suunnitellaan animaatiotyövaiheet. Aloitin storyboardin piirtämisen paperille, jonka jälkeen piirsin karkeat kuvat puhtaaksi Illustrator-ohjelmalla. Loin lokaisesta elementistä pelkistetyn vektorikuvan, Näitä tiedostoja voidaan käyttää suoraan After Effect-sissä.

Valmiissa storyboardissa on yhteensä 24 kuvaa. Lisäsin pieniä nuolia ja tekstejä selventämään tapahtumia jokaisen kuvan ympärille. Esimerkiksi nuolilla selvensin hahmojen tai kameran liikettä kuvassa. Storyboardin piirrookset ovat yleensä hyvin karkeita, eivätkä vastaa lopullista kuvitusta. Karkeiden kuvien tuottaminen on helppoa. Kuvien välisiä siirtymiä voidaan hioa tässä vaiheessa ja samalla tarkastetaan, että tarina etenee loogisesti ja visuaalisesti oikein.

Käsikirjoituksessa oli hyvin selkeästi määritelty mitä animaatiossa tapahtuu. Pyrin suunnittelemaan kaikki kuvat tässä vaiheessa sellaisiksi, ettei niissä ei ole liikaa yksityiskohtia. Minimalismin avulla pystyin myös tehostamaan tiettyjä kohtauksia ja tuomaan huomiota enemmän sille, mitä kuvan

keskiössä tapahtuu. Lisäksi minun piti arvioida omia osaamistaitojani. Storyboardia tehdessäni minun piti arvioida omaa osaamistani. Pystyinkö toteuttamaan kohtauksen, jos hahmo liikkuu tietyllä tavalla, kuinka pystyn kertomaan saman, mutta vähemmällä liikkeellä ja onko liike oikea valinta kohtaukseen? Aikarajan tässä vaiheessa on hyvä ottaa huomioon, jos liikettä pitääkin muuttaa pitkän harkinnan jälkeen ja siihen on valmiiksi uponnut aikaa liikaa.

2.5 KOMPOSITOINTI

Kompositio, eli kuvasommitelma, sisältää kuva- ja äänielementtejä. Animaattorin aseteltua elementit komposition sisälle, eri tasoihin, voidaan niihin lisätä liikettä ja niiden kestoja voidaan säädellä. After Effects -kompositioissa on tärkeää muistaa tasojen värikoodaus. Tämä toiminto auttaa eri elementtien erottelua ja nopeuttaa työtä, kun eri väriset kompositiot pystytään nopealla vilkaisulla erottamaan toisistaan. Värikoodausten todellinen hyödyllisyys valkeni Valpas -projektin aikana, kun työtahti nopeutui.



Kuva 10: Valpas animaatio, Pauli Setälä 2018

2.6 ANIMATIC

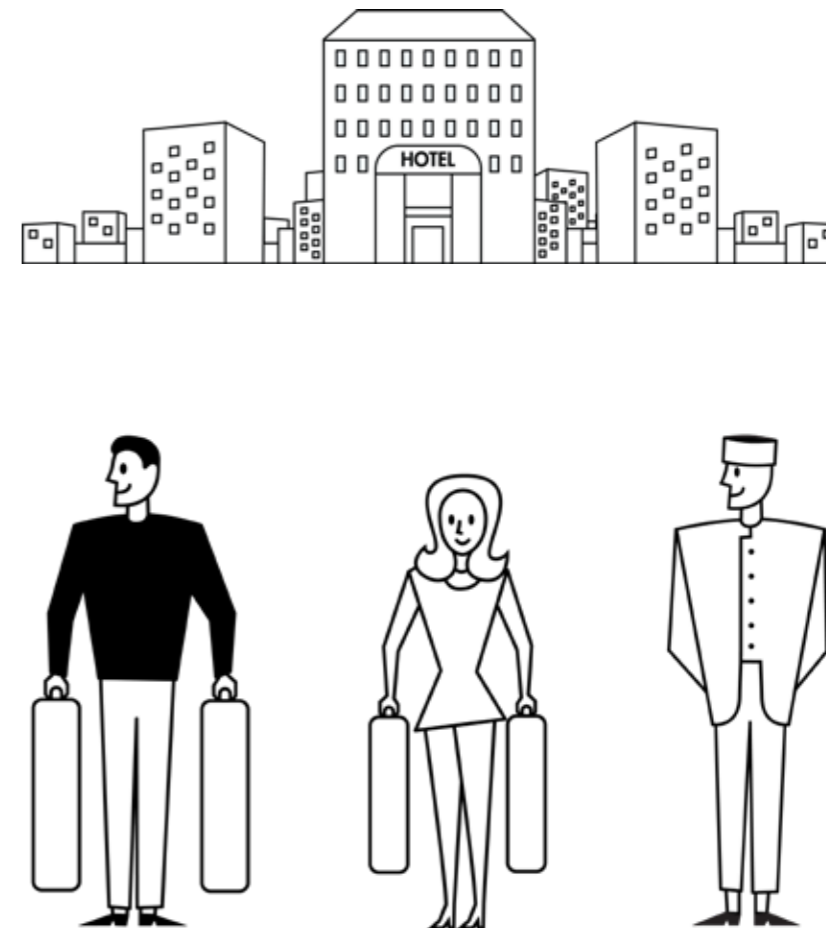
Animatic on karkea vedos animaatiosta. Siinä storyboardin kuvat laitetaan äänen kanssa yhteen. Animaticin avulla katsotaan, että tarina etenee visuaalisesti oikein ja käsikirjoitus toimii loogisesti. Kuvavaihtoja voidaan tässä vaiheessa miettiä ja animaation ajoitukset katsotaan kuntoon ennen varsinaisen animaatiotuotannon aloittamista.

Animatic-vaiheessa luodut ja käytetyt elementit pystytään korvaamaan lopullisilla grafiikoilla, kun animatic on viimeistelty ja animaatiotuotanto alkaa. Animatic-työssä tarvitsin väliaikaisen taustaselostuksen ajoitusten editointia varten. Jyri Pieniniemi nauhoitti väliaikaisen taustaselostuksen editointia varten.

Ensimmäinen animatic noudatti armollisesti käsikirjoitusta. Luteiden lisääntymisen ja aikahyppykohtausten työstäminen vei muutaman version. Noin 10 sekunnin sisällä käsikirjoitus ohjeisti kuvaamaan luteiden lisääntymisen ja ajankulun. Tämä tuotti ongelmia, koska käsikirjoituksen kuvakulman vaihdos sängyn alle kuvaamaan luteiden lisääntymistä ja siirtyminen takaisin sängyn päälle rauhallisesti ja selkeästi, oli erittäin vaikea toteuttaa. Lisäksi luteiden lisääntyminen oli vaikea toteuttaa tyylikkäästi suoralla kuvaami-

sella. En halunnut herättää liiallista inhotuksen tunnetta katsojalle. Kuvasin aluksi lisääntymistä luteiden monistumisella toisesta luteesta toiseen, mutta animaatio vei liikaa aikaa filmin kokonaispituudesta. Lisäksi luteiden lisääntyminen ja sängylle nousu saman vieraan kimppuun, joka on saapunut hotelliin, ei toiminut kuvaamaan ajankulumista kohtauksessa. Ideoin tuottajalleni, että tekisin muutaman muutoksen käsikirjoituksen tulkintaan. Ajatuksena oli, että kuvakulma ei siirry luteiden mukana sängyn alle, vaan kuvaamme kohtauksen sängyn päältä koko kohtauksen ajan. Tämän lisäksi leikkaamme ajassa eteenpäin kuvien välillä niin, että vieraat vaihtuvat sängyllä ja näemme taustalla luteiden kipittävän sängyn alle.

Kohtauksessa huomio pysyy nukkuviissa vieraisissa ja luteiden lisääntyminen kuvataan yksinkertaisesti. Ajankulu tulee katsojalle selväksi, kun eri vieraita nukkuu sängyllä luteiden lisääntymisessä. Tuottajani ilmoitti, että voimme keskustella asiasta tarkemmin asiakastapaamisen yhteydessä.



Kuva 11, 12: Valpas animatictausta, animaticahmot Pauli Setälä 2018

2.7 ASIAKASTAPAAMINEN

Pääasiallinen kommunikaatio asiakkaan kanssa tapahtui sähköpostien välityksellä. Asiakkaalla oli kommentteja työstä, joten päätimme pitää asiakastapaamisen studiolla 13.9.2018, jossa kävimme läpi asiakkaan palautetta animaticista. Tapaamisessa puhuimme animaticista toiveista animaation etenemisessä.

Sähköpostiviesteissä oli tullut jo palautetta, että alku- ja aikahyppykohtaus olivat epäselviä. Asiakas ehdotti lisäämään kalenterin seinälle aikahypyn selvennykseksi. Lisäksi luteita haluttiin lisätä kohtaukseen, jossa ne hyökkäävät nukkuvan vieraan kimppuun korostaen tilanteen riistäytymistä käsistä.

Asiakas ei täysin ymmärtänyt, mikä animatic on. Pelkoja nousi esille siitä, että lopullinen visuaalinen ilme vastaisi valmiissa animaatiossa karkean animaticin ulkonäköä. Kivinummi ja Alatupa (2016, 305) ilmaisevat, että asiantuntijoiden on hyvä muistaa käyttää yleiskieltä, kun eri alan ihmisille selvennetään asioita. On täysin luonnollista, että henkilölle, joka ei ole ennen animaatiota työtä tehnyt, pitää selventää asioita enemmän kuin alan ihmisille. Selitimme asiakkaalle, että lopullinen video ei näytä tältä ja että animatic toimii ajoituksen suunnitteluvaiheessa.

Animaticin selventämisen jälkeen kävimme läpi asiakkaan muita kommentteja. Animaatiotyö ei saa asiakkaan mukaan olla liian lapsellinen, vaan sen tulee olla hienovarainen.

Muita kommentteja oli muun muassa, että kaikissa maiseman hotelleissa ei saa olla sädekehää, luteiden täytyy tippua ansaan sekä sängyn alta, että päältä ja että hotellin poikkileikkauskohtaus täytyy muuttaa. Vaarana on luoda liian negatiivinen kuva hotellista, jos kaikissa huoneissa vilkkuu hälytys. Lopuksi toimme esille ajatukseni animaation aikahyppykohtauksen selventämisestä. Alkukohtaus on käsikirjoituksessa epäselvä ja antaa väärän kuvan luteiden lisääntymisestä – vieras tuo luteet salkussaan, ja ne ehtivät lisääntyä sängyn alla saman vieraan ollessa vielä hotellissa. Ajankulu täytyy kuvata videossa selkeämmin. Ehdotin, että leikkaamme kohtauksen huoneessa eri hahmojen välillä. Tätä kautta kuvaamme tapahtuneen aikahypyn selvästi, mutta jätämme myös katsojalle omaa tulkinnanvaraa siitä, kuinka paljon aikaa eri kuvien välillä on kulunut. Korjausten jälkeen animaatiotuotanto aloitettiin 18.9.2018.

2.8 ANIMATIC MUUTOKSET

1. ANIMATIC – Vieras kävelee hotellin sisään alussa
VALMIS ANIMAATIO – Vieras poistettu ensimmäisestä kuvasta
2. ANIMATIC – Tiukempi kuva hotellista alussa
VALMIS ANIMAATIO – Laajempi kuva hotellista alussa
3. ANIMATIC – Vieras kävelee sängyn reunalle ja laittaa laukun sen päälle
VALMIS ANIMAATIO – Vieras istuu sängyllä valmiina kohtauksen alussa
4. ANIMATIC – Vieras menee sänkyyn nukkumaan
VALMIS ANIMAATIO – Vieras on sängyssä nukkumassa valmiiksi
5. ANIMATIC – Seuraamme luteita sängyn alle ja näemme niiden lisääntyvän. Palaamme tämän jälkeen takaisin sängyn päälle ja sängyn alla lisääntyneet luteet hyökkäävät nukkuvan vieraan kimppuun.

VALMIS ANIMAATIO – Kohtauksen aikana kuvakulma ei siirry sängyn alle. Tilannetta seurataan sängyn päältä ja luteet lisääntyvät kohtauksen edetessä ja matkaavat sankoin joukoin yksitellen sängyn alle. Tunnelma tiivistyy tätä kautta, kun luteiden määrä kasvaa ja kuvan koko tiivistyy jokaisella leikkauksella. Alkuperäinen suunnitelma luteiden lisääntymisestä sängyn alla oli vaikeaa toteuttaa niin, että ajankulku on katsojalle ja asiakkaalle selvä. Lisäksi luteiden lisääntymisen kuvaaminen miellyttävällä tavalla, joka ei inhottavasta aiheesta huolimatta saa olla liian selkäpiitä karmiva tai ällöttävä katsojalle.
6. ANIMATIC – Kalenteri aikasiirtymä
VALMIS ANIMAATIO – Kalenteri aika siirtymä poistettu ja korvattu match cut leikkauksilla
7. ANIMATIC – Poikkileikkaus hotellista
VALMIS ANIMAATIO – Poikkileikkaus hotellista poistettu ja korvattu sivuprofililla vieraasta nukkumassa sängyllä. Käsikirjoituksessa näemme häilytyksen jälkeen poikkileikkauksen näkymän hotellista ja eri huoneissa olevista sängyistä, joissa kaikissa on Valpas käytössä. Ajatus oli tässä taustalla, että kuvaamme, kuinka kaikki sängyt ovat yhteydessä toisiinsa ja applikaatioon.
8. ANIMATIC – Pienet ponnahdusikkunat usealle työntekijälle (lobby boy)
VALMIS ANIMAATIO – Ponnahdusikkunat ja lobby boyt korvattu split-screen näkymällä
9. ANIMATIC – Kännykkäkuva keskellä hotellin poikkileikkausta
VALMIS ANIMAATIO – Kännykkäkuva kuvan vasemmalla puolella split-screen näkymässä. Kohtauksessa sängynjalka Valpas ansa menee päälle luteiden tiputtua ansaan. Tämän jälkeen kamera siirtyy taaksepäin paljastaen sängyn koko kuvana. Sänky siirtyy tämän jälkeen oikealle, kun vasemmalta ilmestyy kuva kännykästä, jossa on auki Valpas applikaatio ilmoittaen työntekijälle, että ansa täytyy tyhjentää. Kohtaus loppuu, kun kännykkä näkymä siirtyy takaisin vasemmalle, ja sänky palaa takaisin paikalleen keskelle.
10. ANIMATIC – Päähenkilö mies
VALMIS ANIMAATIO – Päähenkilö nainen
11. ANIMATIC – Kuva sängyn alta lisäntyi luteisiin
VALMIS ANIMAATIO – Kuvakulma pysyy sängyn päällä

3 ANIMAATIOTUOTOANTO

3.1 ANIMATION BREAKDOWN

Lyhyesti animaation voi selittää kuvasarjana, joka luo illuusion liikkeestä. Kyseessä on kuvien välisten näkymättömien tilojen manipuloinnin taiteesta, jossa oleellista on millaista liikettä ja muutosta luodaan kahden kuvan välille (Leinonen 2015, 9).

Liikkuvan kuvan ja animaation ero on hiuksen hieno. Legendaarisen Studio Ghiblin luoja, Miyazaki (1996, 17), käsittää animaation konseptin niin laajana, että jos työtehtävä ei häntä itseään kiinnosta, niin se ei ole animaatiota hänelle. Animaatiomestarin sanoista voidaan päätellä, että animaatio on käsitteenä hyvin laaja, mutta usein animaatiot jaetaan kaksi- tai kolmiulotteisiin tekniikoihin. Päädyimme käyttämään Valpas projektissa digitaalista 2D-animaatiota. Kyseinen keino toimi hyvin Pietari Postin kuvituksien kanssa, ja olin Boutiquessa keskittynyt kehittämään 2D-animaatiotaitojani. Kuvitukset animaation piirrettiin vektorigrafikalla Illustrator-ohjelmalla. Vektorigrafikka on resoluutiiriippumatonta. After Effects (AE) -ohjelmassa Continuously Rasterize toiminto pitää huolen siitä, että vektorikuvien kokoa voidaan muuttaa huolehtimatta laadun tason heikkenemisestä. Lisäksi vektorikuvat voidaan muuttaa myös AE-ohjelman sisäisiksi vektorikuviiksi, shape-layereiksi, ja näiden vektorikuvien

path-pisteitä voidaan animoida ja muokata. Yksittäisen animaattorin työ on ennen ulottunut jokaiseen tuotannon osa-alueeseen, piirtäminen, kirjoittaminen, animointi, kuvien väriä, kameran liike ja jopa äänitehosteet olivat työn osa-alueita, jossa animaattori oli mukana. Nykyisin kaikille eri työtehtäville löytyy oma erityisosaajansa. Animaattori on nykyisin vain yksi monista työntekijöistä kiireisissä eri tuotannoissa (Miyazaki 1996, 25).

Vastuuni projektin aikana kattoi lähes kaikki Miyazakin mainitsemat osa-alueet. Tämä antoi todella paljon vastuuta minulle projektin aikana, sekä mahdollisuuden hallita ja rakentaa projektia selkeän vision pohjalta.

3.2 AFTER EFFECTS

Työharjoitteluni aikana Boutiquella sain ohjausta Jyri Pieniniemeltä. Hän opetti kuinka tiedostot kannattaa lajitella projektin alkuvaiheessa. Tiedostojen lajittelu ja oikein nimeäminen on tärkeää projektin alussa. Myöhemmin voi olla vaikeaa lähteä etsiä oikeita tiedostoja. Keven-tääkseni animaatioiden latausaikaa kehitin (renda-sin) tietyissä vaiheissa animaatiosta png-sequence kuvasarjoja. Kuvasarjojen editointi ja asettelu nopeutti työskentelyä ohjelmassa, kun tasojen määrä väheni kuvasarjan tiivistäessä yli 10 tasoa yhteen.

Projektin AE-tiedostokansiot:

_comp

Kansio sisältää kompositiot ja alakansioita kohtausten sisäisille kompositioille ja kokonaisille kohtauksille.

_elements

Kansio sisältää Photoshop- ja Illustrator-kuvamateriaalit, lajiteltuna alakansioihin, _multilayer ja _singles.

_multilayer sisältää tiedostoja, jotka sisältävät useamman eri layerin. _singles sisältää yhden layerin kuvatiedostoja.

_footage

Kansio sisältää videomateriaalit ja PNG-sequence tiedostot.

misc+audio

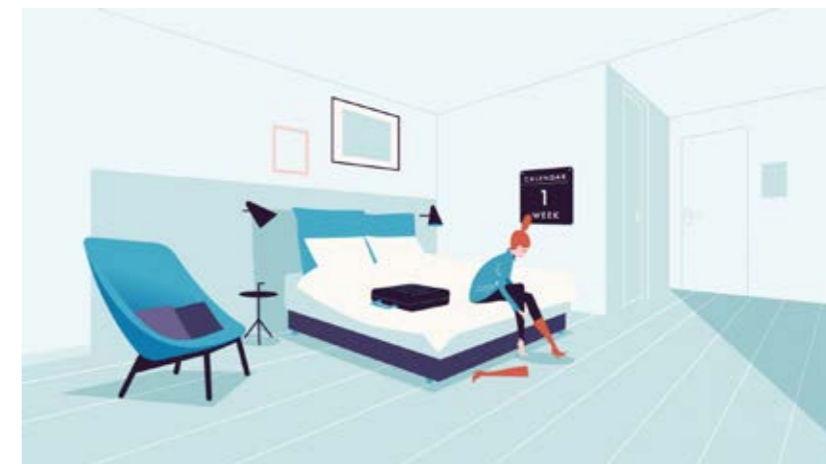
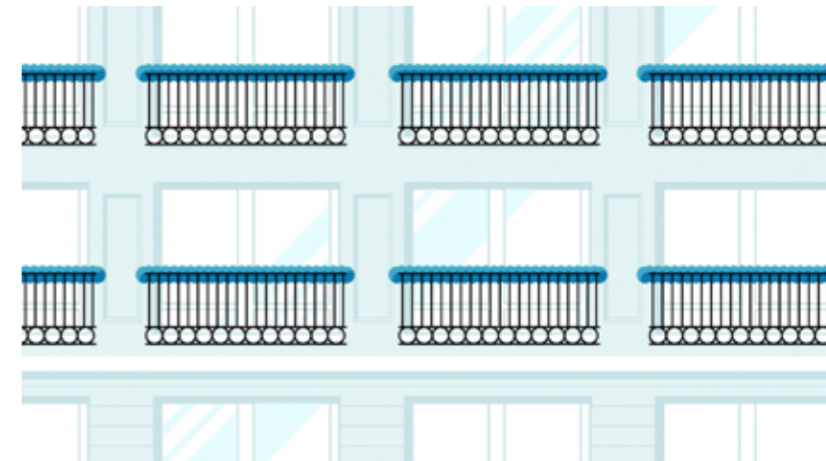
Kansio sisältää audio-tiedostot ja tekstuuri materiaalit. Lisäksi kansiossa on sekalaisia tiedostoja ja referenssikuvia.

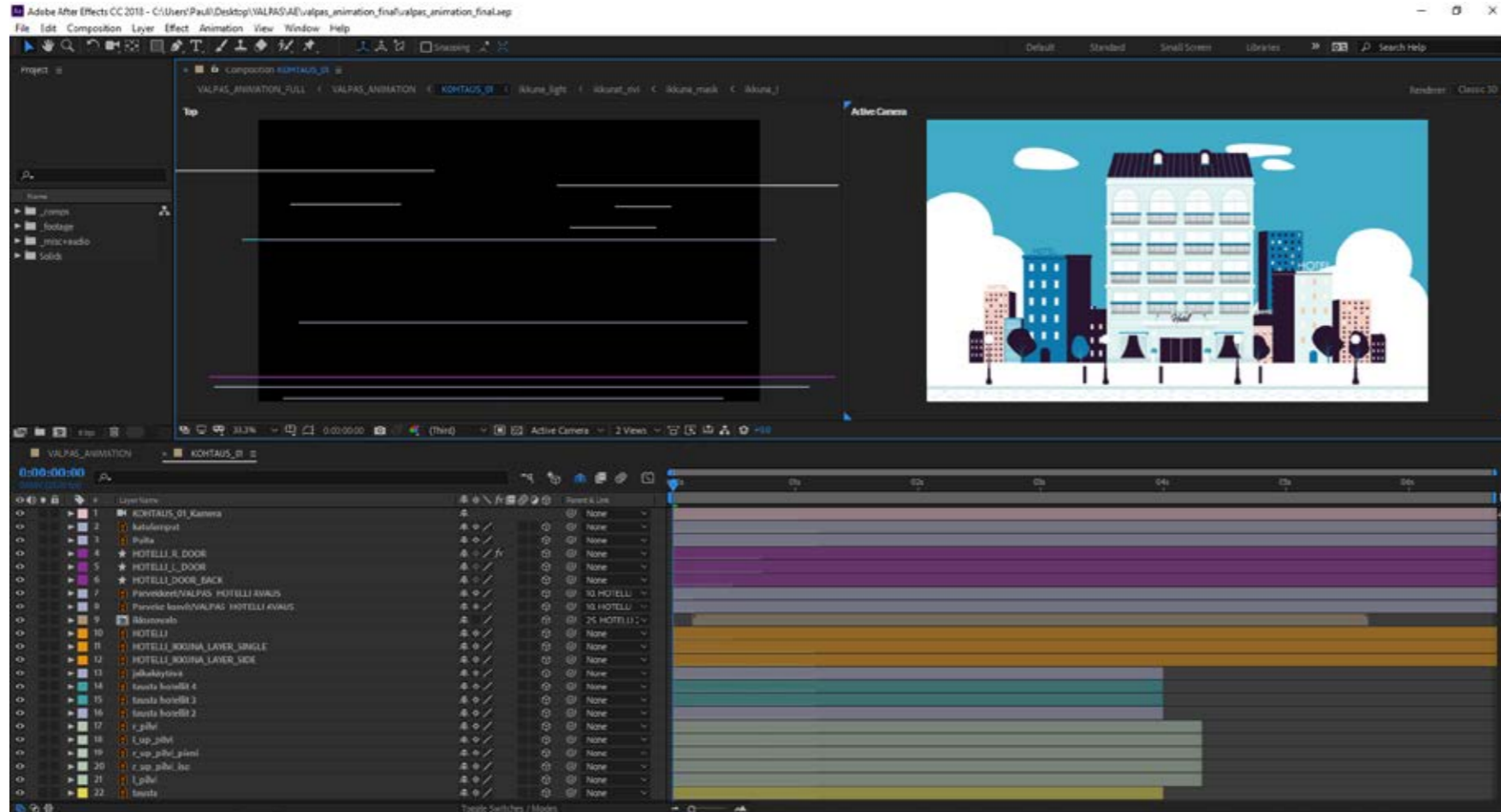
3.3 KOHTAUKSEN RAKENTAMINEN

Ensimmäisen kohtauksen ensimmäinen kuva on laaja yleiskuva kaupunkimaisemasta, jonka keskiöissä on hotelli. Freeman (2015, 83) kuvailee, että avauskuva antaa katsojalle kontekstuaalista tietoa, mihin aikaan ja paikkaan kohtausta sijoittuu.

Kohtaus sijoittuvat hotelliin, jonka takia hotelli on kuvan keskiössä. Kohtausta toteutettiin 3D-kameralla. Kamera liittää kaupunkimaisemasta hotellin ikkunasta sisään hotellihuoneeseen. Kamera-ajolla on ajoitettu valmiiksi animaticin mukaan. Vanhat väliaikaiset animatic grafiikat korvattiin lopullisilla vektorikuvilla.

Korvattaessa vanhat elementit uusilla, valmiiksi määritellyt etäisyydet pysyivät samoina ja aikaa säästettiin kompositioiden luonnissa. Rakennukset taustalla tuovat syvyyttä kuvaan. Taustalla on lisäksi pilviä, jotka ovat omien etäisyyksien päässä rakennuksista, ja niissä on oma animoitu liikerata. Lisäksi pilvet on ajoitettu valmiiksi liikkeelle kohtauksen alkaessa. Pieni kiilto ilmestyy ikkunaan kameran lähestyessä rakennusta. Ikkunan läpikuultavuus toteutettiin luomalla ikkunalle oma solid-layer, jonka läpinäkyvyys laskeetaan kameran lähestyessä 100% - 0%. Kohtauksessa kameran nopeus kiihtyy hitaasta nopeaan lähestyttäessä hotellia.





Kuva 13: After Effects tiedosto, Valpas animaatio, avauskohtaus, Pauli Setälä 2018

3.4 TIMING JA SPACING

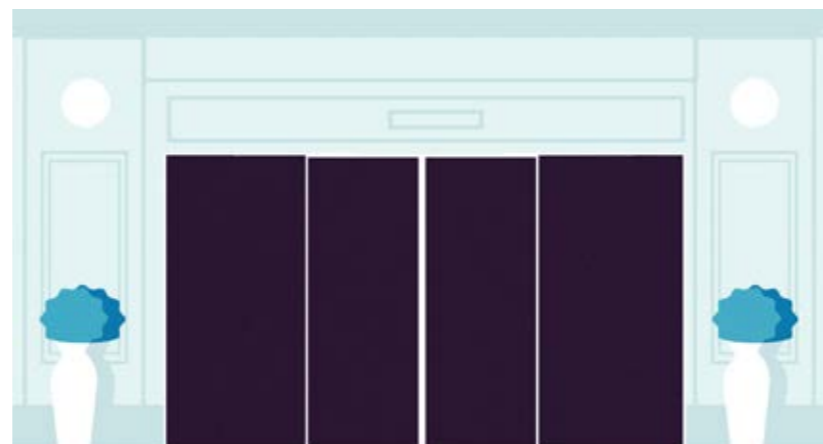
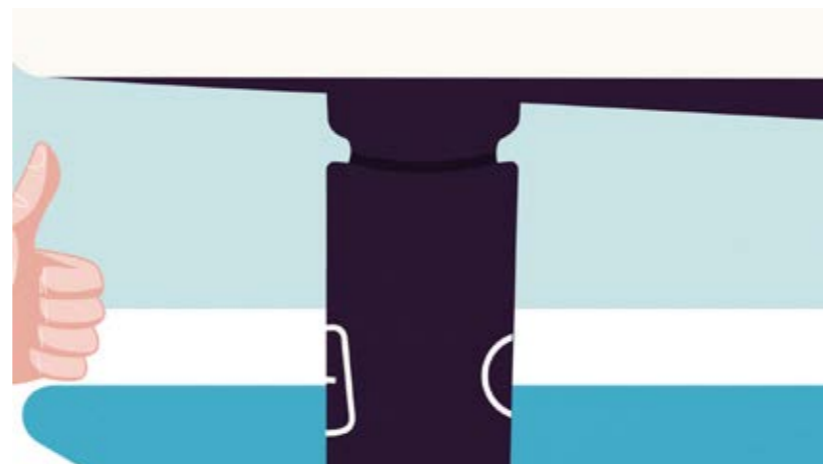
Liike on animaation ydin. Sen avulla määritellään kuinka kuva elää ja minkälaista kieltä kuva puhuu (Leinonen 2015, 8.) Animaation liikkeen lisäksi animaation ajoitukset määritellään leikkauksen avulla. Leikkaaminen on aina ollut intohimoni ja olen leikannut paljon erilaisia videoprojekteja. Lähdin luonnollisesti suunnittelemaan liikkeen yhteydessä, mitä leikkauksia voin hyödyntää kohtausten välillä. Animaation avulla leikkausten ja kohtausten siirtymien välillä pystytään leikittelemään tavallista enemmän, verrattuna videokuvan leikkaamiseen. Ratkaisuja, joita kehitin, olivat esimerkiksi sängynjalan esittely, jossa kohtausten aikana jalan paikka liikkuu kuvassa, mutta ei poistu kokonaan näkymästä. Loppukohtauksen siirtymässä, kamera lähestyy sängynjalkaa ja jalan tekstuurikuva täyttää kuvan. Tässä vaiheessa kuvaan keskelle piirtyy valkoinen viiva jakamaan kuvan ja kameran peruuttaessa kuva paljastuu hotellin ulko-oveksi.

Pääasiassa leikkauksen ja liikkeen avulla animaation kokonaisrytmi määritellään sopivaksi. Informaation täytyy kulkea selkeästi, mutta kuvien kesto ei voi myöskään olla liian pitkä, jottei animaatio käy pitkäksi katsojalle. Tiheä aikataulu varmistaa, ettei leikkauksia pohdita liian pitkään ja oikeat ajoitukset saadaan luotua seuraavia kohtauksia rakentaessa.

Ensimmäisen kohtauksen avauskuva on rauhoitettu paikalleen yhden sekunnin ajaksi. Kaupungin rauhallisen tunnelman ehtii asettua ja katsoja saa mahdollisuuden katsoa kuvaa rauhassa ennen kuin VO-ääni tulee kuvan yhteyteen mukaan. Aikahyppykohtauksessa jokainen leikkaus tapahtuu kesken liikkeen. Päähenkilö naisen ottaessa varsikenkiään pois liike katkeaa ja vaihtuu uuteen kuvaa, jossa hän nukkuu sängyllä. Leikkaus kuvien välillä tapahtuu juuri ennen liikkeen loppua, mikä säväyttää katsojaa. Muutos naisen asentoon ja pisteääni kohtauksessa korostavat vielä tätä muutosta. Muissa leikkauksissa editointi tapahtuu juuri luteiden päästyä sängyn alle. Tunnelman tiivistyessä kuvien kokonaisaika lyhenee, ja samalla kuvakulma tiivistyy lähemmäksi sänkyä.

Kameraliike kiihtyy kohtauksissa tasaisesti, seuraten luteiden liikkeettä. Tämän jälkeen sängynjalan ansaan keskittämämme kuva pysähtyy ja seuraavat kameran liikkeet tapahtuvat ripeästi ja asettuvat napakasti paikoilleen. Liike perustuu ansan teknisyyteen ja näppäryyteen. Kaikki palaset menevät selkeästi paikalleen. Kameran syöksyessä sängynjalkaa kohti loppukohtauksen siirtymässä kuvan annetaan hengittää paikallaan muutaman framen ajan ennen kuin valkoinen viiva piiryy kuvan päälle paljastaen, että kohtaus on

siirtynyt hotellin ulko-oven eteen. Kameran liike tässä kohtauksessa kiihtyy hitaasta nopeaan ja hotellin päällä kameran nopeus hidastuu ja laskeutuu lopullisen positioonsa. Sädekehän ilmestyminen on viimeisessä kohtauksessa ajoitettu juuri ”...always save” lausahduksen jälkeen ilmestyväksi. Yhdistämme sanan ja kuvan maksimoidaksemme kohtauksen vaikuttavuuden. Loput sädekehät ilmestyvät ensimmäisen jälkeen tasaista tahtia kuvaan.



Kollaasi 3: Valpas animaatio, siirtymäkohtaus, Pauli Setälä 2018

3.5 FRAMERATE

Framerate on määritelmä siitä, kuinka paljon yksittäisiä kuvia (frameja) animaatio pitää sisäl-
lään. Esimerkiksi laahustava kävely voi sisältää
12 kuvaa, kun taas nopea juoksu voidaan toteut-
taa neljän piirroksen avulla, jossa liike kuvataan
toistamalla kahden askeleen sykliä. Ajoituksen
muuttaminen vaatii kuvien lisäämistä tai vähentä-
mistä. (Freemanin 2015, 19).

Animaation kokonaisframerate pysyy videon aikana
24fps (frames per second), mutta osa toiminnoista
on animoitu vähemmällä kuvilla tai ne voivat
sisältää niitä enemmän tyylillisistä syistä.
Esimerkiksi loppukohtauksen kävely on animoitu
käyttäen vain kahdeksan kuvan sarjaa.



3.6 HAHMOANIMOINTI

Animaation tekeminen vaatii tajunnan tajua ja kykyä eritellä erilaisten liikkeiden kestoajat. Näiden pohdinta on tärkeässä roolissa, kun hahmolle luodaan persoonallinen liike. Lisäksi hahmojen design täytyy huomioida liikkeen suunnittelussa ja puhuuko hahmon liike samaa animaation muiden liikkeiden kanssa. (Leinonen 2015, 9).

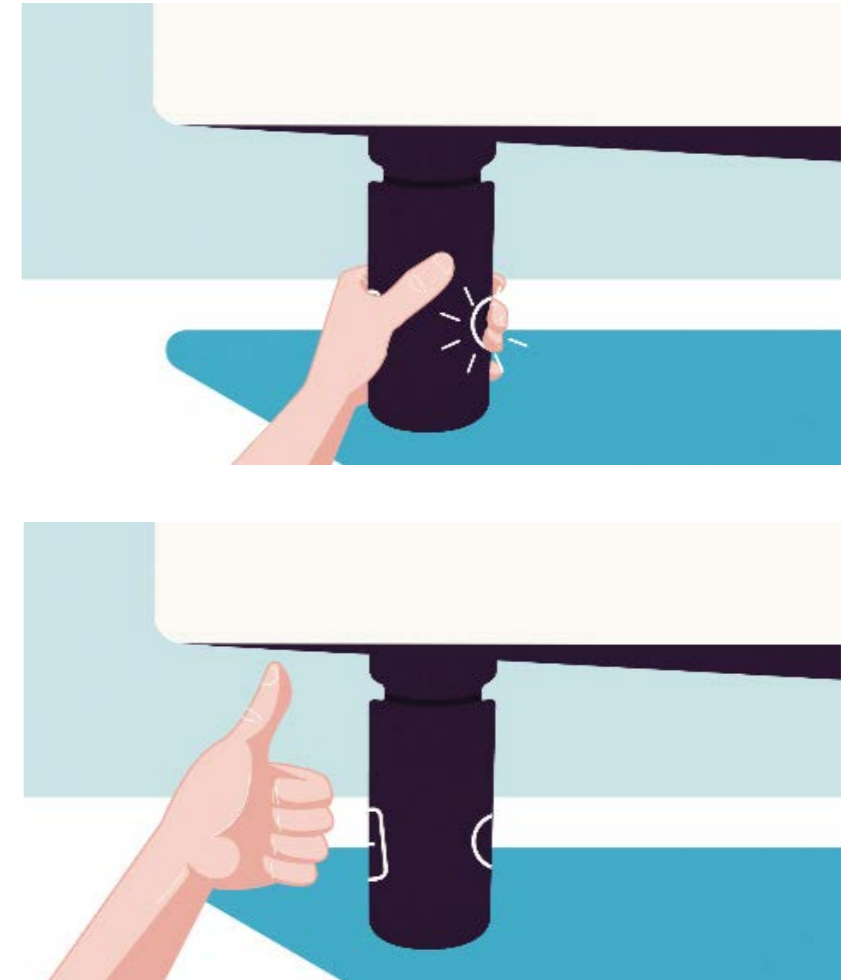
Hahmoanimoinnissa käytin Puppet Pin -työkalua, frame by frame -animaatiota ja yksittäisten elementtien liikuttamista muuttamalla sijaintia, kokoa tai kääntämällä niitä. Hahmojen jokainen raaja on irti ja omalla tasollaan, jotta niitä on mahdollista liikutella erikseen. Luteille loin liikkeen jokaiselle koivelle ja sama liikerata toistuu loopOut-expression avulla kohtauksen aikana uudestaan ja uudestaan. Tämän jälkeen luteiden sijaintia muuttaessa jalat ja muut liikkuvat osat liikkuvat luteiden liikkeessä paikasta toiseen.

Projektin aikana sain kommentteja kollegoiltani animaation parantamista varten. Minua neuvottiin piirtämään yksi väliframe lisää kohtaukseen, jossa käsi menee kiinni ja näyttää peukaloa pystyssä. Animaatio sai myös pieniä muutoksia peukaloa näyttävän käden kulkurataan.

Lisäsin pienen noston kulkurataan ennen kuin käsi asettuu näyttämään peukaloa. Näin käden siirtymisen framesta toiseen ei ole liian mekaaninen. Myös alkukohtauksen istuvan naishahmon liikkeeseen sain kommentteja. Kehon liikkeen täytyy olla nopeampi lähtövaiheessa ja tahti ei saa olla liian tasainen.

Boutiquen hahmoanimaatioon erikoistunut Laura Jääskeläinen auttoi kävelyn frame by frame -animaation piirrosten kanssa. Liike näkyy kuvassa lyhyen aikaa ja hahmo on pieni kuvanäkymässä. Sovelsin neljän framen piirroksia liikkeessä. Jokainen kuva pysyy näkyvillä kahden framen ajan. Näin säästämme aikaa ylimääräisten kuvien piirtämisessä, ja liike on sopivan nopea hahmolle.

Laura neuvoi erityisesti kiinnittämään huomiota jalan taittoon, kun toinen jalka menee toisen taakse. Jalat on hyvä pitää pikkuisen erillään toisistaan, ainakin yhden framen ajan. Lisäksi jalkojen syvyys suhteet tulee huomioida. Kun jalka tulee eteen, se suurenee ja taakse taittuessa se pienenee.



Kollaasi 5: Valpas animaatio, kapselin vaihto ja peukalon näyttäminen, Pauli Setälä 2018

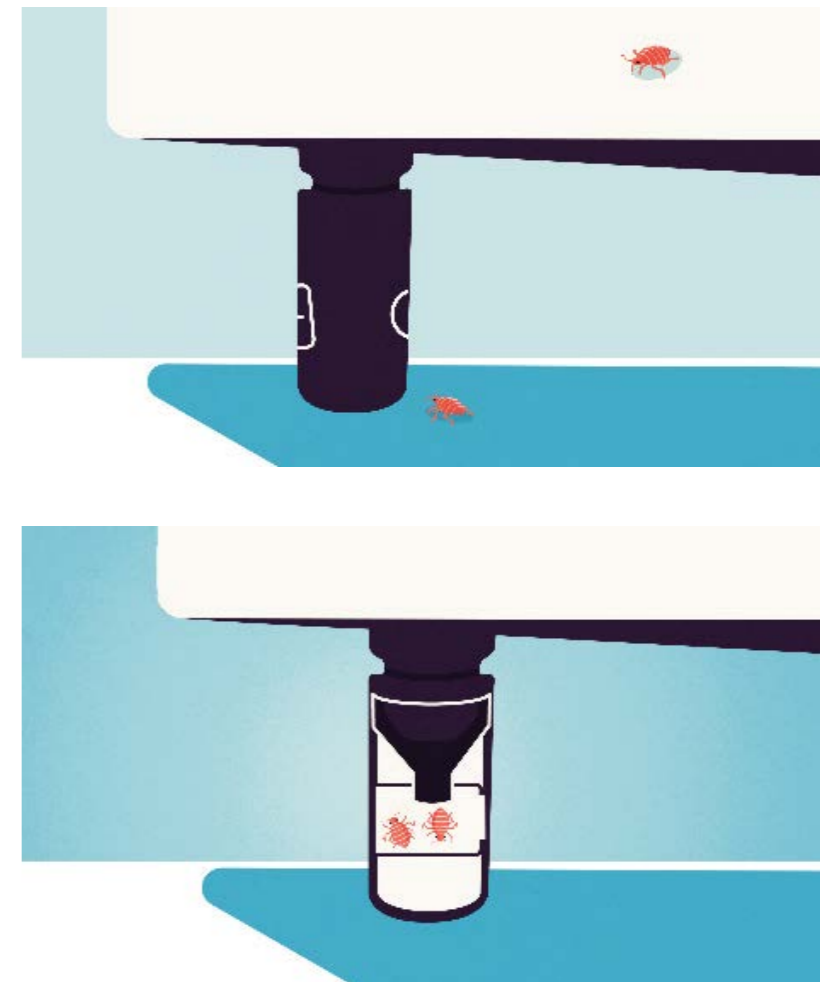
3.7 EFEKTIANIMOINTI

Loin pikakelaus-kohtauksen VHS-lumisadetehoste muokkaamalla solid layeriä ja siihen lisäämällä siihen fractal noise efektin. Lisäksi valmista videokuvaa VHS-lumisateesta käytettiin tehosteena kuvassa. Muokkasin videokuvaa vastaamaan flat design -tyyliä, jotta tehoste olisi yhtenäinen animaation tyylin kanssa.

Animoin sädekehät loppukohtauksessa käyttäen After Effectsin trim paths -toimintoa. Vektorikuvan ääri viivoja ja täyttöväriä voidaan toiminnolla animoida piirtymään alusta loppuun. Lisäksi kopion saman kehään animaatio ja lisäsin siihen turbulent displacement -tehosteen. Samalla kehän sisältä paljastuu Valpas-teksti, joka pomppaa kehän päälle. Lisäksi ennen tekstin ilmestymistä, ääri viivat ”räjähtävät” sivuille ilmestyvän tekstin tieltä. Räjähdy sviivatehoste on luotu käyttäen samaa trim pathsia kuin kehään animaatioissa. Räjähdy sviiva-animaatio toistuu myös kohtauksessa, jossa sängyllä nukkuva hahmo pompahtaa hereille luteiden hyökätessä. Tässä kohtauksessa animoidut viivat korostavat huutoa ja hahmon paniikkia.

Sängynjalan paljastuskohtaus on toteuttu luomalla kaksi eri tasoa – jalan sisäpuoli ja jalan ulkopuoli. Ulkopuolen jalkaan lisäsin maskin, joka ylös noustessa piilottaa jalan ulkopuolen paljas-

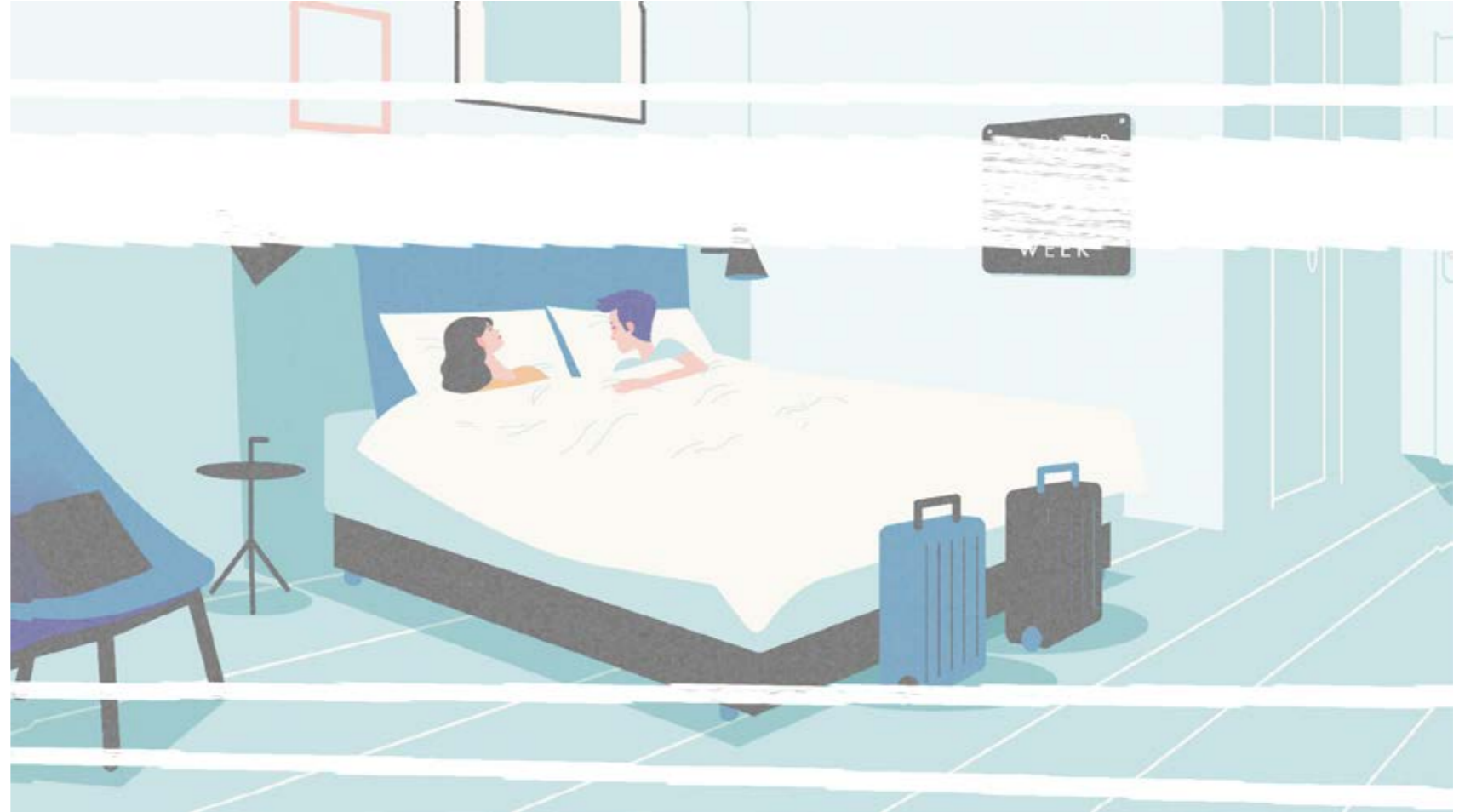
taen jalan sisäpuolen. Luteet tippuvat ansaan maskin noston jälkeen ja sätkivät paikoillaan ennen kuin maski laskeutuu takaisin lähtöpaikalle. Maskin laskeutumisen jälkeen kamera siirtyy taaksepäin ja paljastaa koko sängyn. Siirrymme lähikuvasta koko kuvaan. Valmiin animaatiokuvan päälle loppusilauksena lisäsin animoidun paperitekstuurin tehostamaan kuvaa.



Kollaasi 6: Valpas animaatio, jalka ulkoa ja sisältä, Pauli Setälä 2018

3.8 PREVIEW-VAIHE

Preview-vaiheen aikana animaation kokonaisuutta tarkastettiin ja valmistettiin lopullista taustaseloistusta (VO) nauhoitusta varten. Isoja muutoksia tämän jälkeen liikkeeseen ei voi enää tehdä, jotta muutokset eivät sotkisi ääniraitaa ja kuvaa liian erilleen toisistaan.



Kuva 14: Valpas animaatio, Pauli Setälä 2018

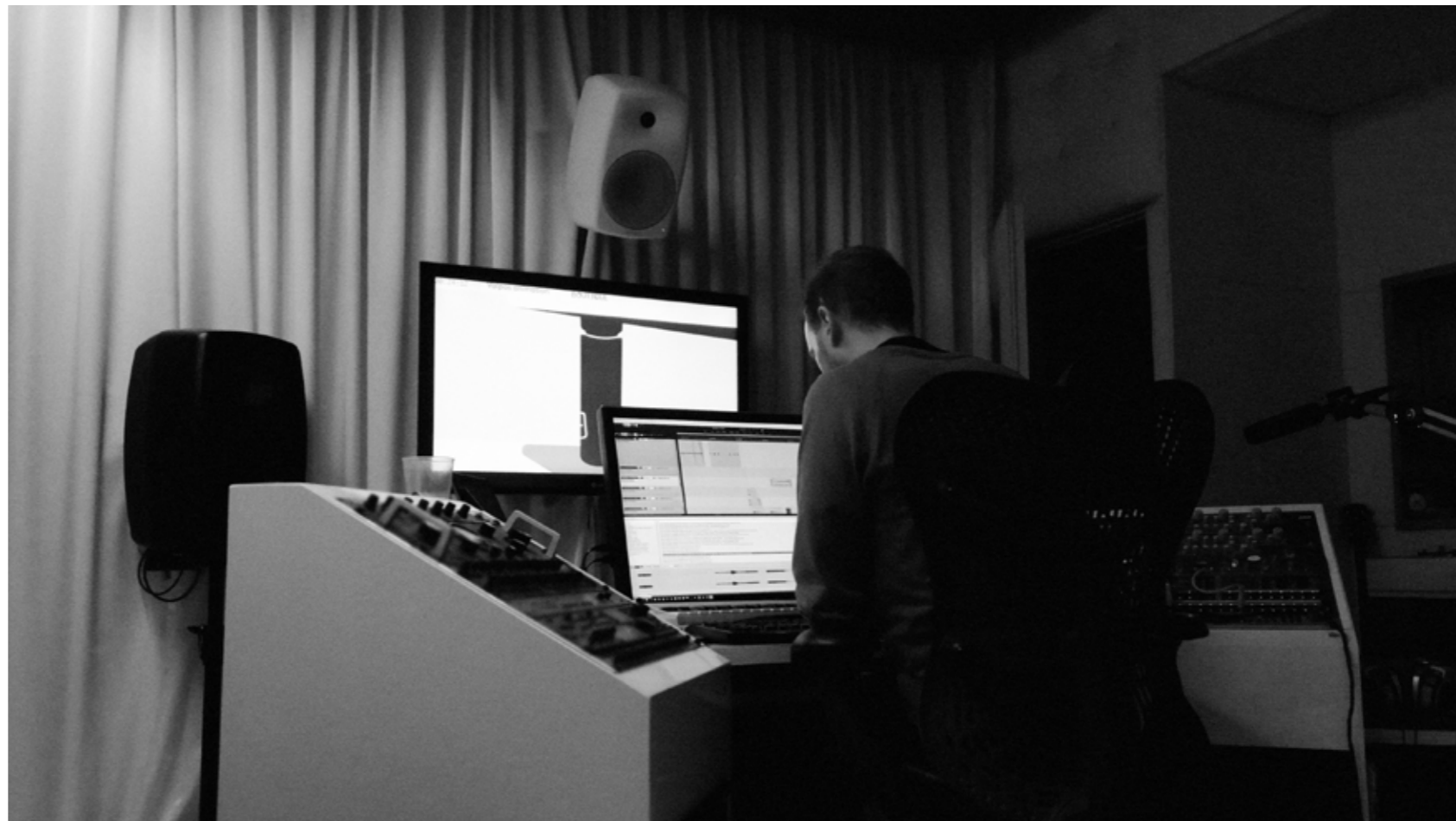
4 JÄLKITUOTOANTO

4.1 VO:N NAUHOITUS

VO ja pisteäänät (tehosteäänät) nauhoitettiin Silencio oy:n äänitysstudiolla. Tuottaja lähetti asiakkaalle esimerkkejä mahdollisista ääninäyttelijöistä ja asiakas päätyi lopulta naisääninäyttelijään, joka puhui englantia kanadalais-amerikkalaisella aksentilla.

Creative Director, Juuso Helander, toimi avustavana ohjaajana kanssani studio Silenciolla. Asiakas seurasi VO:n nauhoitusta paikan päällä ja antoi palautetta. Kävimme ääninäyttelijän kanssa läpi hänen lukunopeuttaan ja äänenpainotusta. Kokeilimme eri tyyllisiä lukusuorituksia kuten leikkisää, asiantuntevaa, huolestunutta, iloista ja huoletonna. Päädyimme lopulta pitämään kertojan äänensävyn ystävällisenä ja huolettomana asiantuntijana.

VO:n äänitykseen kului noin 1 tunti ja loppupäivän aikana editoin videon ajoitukset vastaamaan lopullisen VO:n ajoituksia. Ajoitukset korjattuani menimme seuraavana päivänä nauhoittamaan pisteäänät animaatiolle.



Kuva 15: Studio Silencio, Valpas pisteääninauhoitus, Pauli Setälä 2018

4.2 PISTEÄÄNET

Toimin Silencio studiolla ääniohjaajan roolissa, Juuso Helander ohjeisti minua samalla, Ääniohjauksissa pyritään kuvailemaan kokonaistunnelmaa yksittäisten äänten sijasta. On tärkeää tuoda esille, mitä haluat äänimaailman kertovan ja tuovan lisää kuvakerrontaa.

Pisteäänien ohjaaminen oli projektin yksi hausimmista puolista. Yllätyin, kuinka monipuolista ja luovaa eri äänitehosteiden luominen on. Esimerkiksi luteiden ääni luotiin nauhoitetusta sauvakävelyäänestä, jonka nopeutta lisäämällä sauvojen ääni muuttui kiihkeäksi rapinaksi. Kaikkia sopivia pisteääniä ei löytynyt studion kokoelmista, mutta hyvin nopeasti loimme studiolla muutamat pisteäänit muun muassa kohtaukselle, jossa ansa tyhjenetään.

Asiakas oli tyytyväinen pisteääniin, mutta pyysi hälytysäänien poistamista kohtauksesta, jossa sängynjalka ilmoittaa applikaatiolle, että ansassa on luteita. Videolla, ääni viestittää katsojalle kuvien ohella, että ansa toimii, mutta ansasta ei oikeasti kuulu ääntä. Asiakas halusi välttää tilannetta, jossa videon katsojat voi virheellisesti tulkita ansasta kuuluvan äänen. Epäilimme tätä äänitysvaiheessa, joten osasimme varautua tähän pyyntöön.

Alustava ääniohje

Raikas, energinen, mutta rauhallinen. VO:n osuus on videolla tärkein, joten pisteäänit eivät saa olla liian raskaita.

Kaupungin yllä on rauhallinen tunnelma, joka kaikkoo pois läpi lentäessämme hotelli huoneen ikkunasta sisään. Huoneessa kuuluu luteiden rapinaa, joka lisääntyy tunnelman tiivistyessä aikahyppyjen aikana. Kaikki pysähtyy lopulta nukkuvan hotellivieraan kiljaisuun.

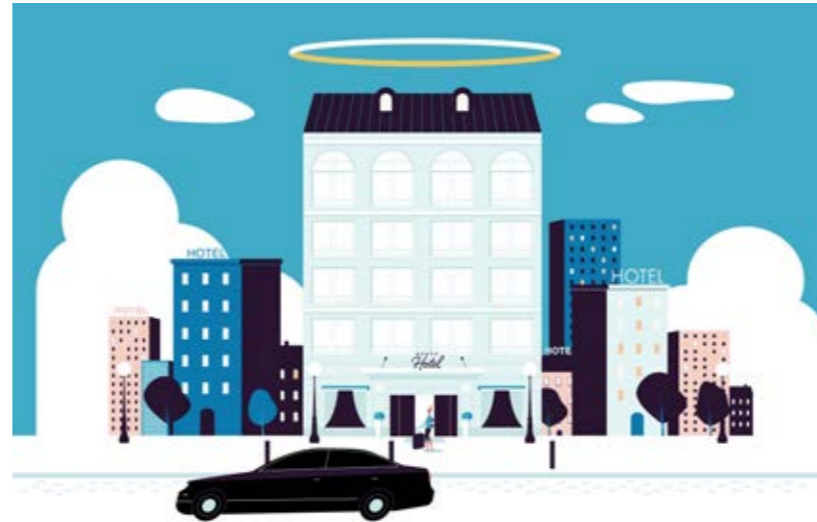
Kuvan liikkeessa taakse päin kiivaasti ja pysähtyy helpottuneeseen tunnelmaan, kun esittelemme saman tilanteen uudestaan Valpas jalkojen kanssa. Luteiden rapina kuulostaa uudessa kontekstissa hieman hupaisalta, kun ne liikkuvat ansaa kohti ja tipahtavat sen sisään kiivetessä sängynjalvoja pitkin ylös.

Jalan poikkileikkauksessa ja ansan esittely kuvissa on vauhdikkaita energisiä ääniä. Kapselin tyhjennyksessä ja sen vaihdoissa on vauhdikkaita ja napakoita pisteääniä korostamassa laitteen teknisyyttä ja toimivuutta. Loppukohtauksessa palaamme takaisin kaupunki näkymään ja samaan rauhalliseen tunnelmaan animaation alusta. Kuulemme pirteät äänet sädekehien ilmestyessä ja asiakkaan poistuessa jää raikas ja iloinen tunnelma.

4.3 LOPPUVIIMEISTELY

Loppuviimeistelyn aikana animaatioon piti viime hetkellä tehdä muutoksia asiakkaan pyynnöstä. Sängynjalat olivat liian pitkät vastaamaan Valpas-sängynjalkoja. Jalkojen koko oli jäänyt asiakkaan puolelta huomioimatta, kun aloitimme animaatiotuotannon. Muutosten teko vaati muuttamaan sängynjalan kokoa ulkoa ja sisältä. Lisäksi lähikuvat jaloista piti uudelleen sommitella.

Lisäksi luteiden lähtöä alkukohtauksessa muutettiin. Asiakas halusi korostaa ”And before anyone notices” VO:n lausetta, joten ensimmäinen lude ilmestyy vasta sen lausumisen jälkeen. Ääni oli tässä vaiheessa lyöty jo animaatioon lukkoon, joten kysymys heräsi mitä tehdä kohtaukselle, kun taustalla kuuluu luteiden rapinaa ja niitä ei kuvassa näy. Ratkaisin ongelman lisäämällä pienen heilunnan sängyllä olevaan laukkuun, viitaten siihen, että sen sisällä on mahdollisesti luteita, vaikka niitä ei näytetä. Näiden muutosten jälkeen animaatio oli valmis toimitettavaksi asiakkaalle.



Kuva 16, 17: Valpas style frame 1, Valmis animaatiokuvitus, Pietari Posti 2018

5 VALMIS TYÖ

5 VALMIS TYÖ

Valmis animaatio luovutettiin 12.10.2018, ja pidimme 16.10.2018 post-mortem -loppukritiikin Boutiquen työntekijöiden kanssa. Sain työstä paljon positiivista palautetta, mutta myös muutamia parannusehdotuksia. Näitä olivat jalan poikkeileikkaus-kohtauksen varjon liikkeen suunta, jossa varjo poistuu kuvasta ja ilmestyy takaisin, ja loppukohtauksen kävelyn polvien asento.

Työni palaute oli asiallista ja olen samaa mieltä muiden kanssa yksityiskohtien viilaamisesta. Projektissa oli rajallinen määrä aikaa, minkä takia päätöksiä on tehtävä eri osa-alueiden valmistumisen suhteen ja siitä, kuinka kauan niihin voi käyttää aikaa. Animaatio oli kokonaisuudessaan kaikkien mielestä onnistunut ja oli helpottanut kuulla alan ihmisiltä ja ystäväiltäni, että he olivat tyytyväisiä aikaansaannokseeni.



Kuva 18: Valpas animaatio loppukohtaus, Pauli Setälä 2018

6 YHTEENVETO

6.1 ITSEARVIOINTI

Työstin monia eri osa-alueita ja työ on antanut minulle uusia näkökulmia. Työ vaati minulta oma-aloitteisuutta ja ongelmanratkaisua. Olen todella tyytyväinen lopputuotokseen. Projektin aikana opin paljon animaatiosta ja sen ohjaamisesta kuin myös asiakastyöstä. Kykenin tekemään muutoksia animaatioon lyhyellä aikavälillä ja pystyin vastaamaan asiakkaan haastaviin pyyntöihin työnantajani mielestä erinomaisesti. Animaatiotuotannon myöhästymisen aikataulustaan ei ole ennenkuulumatonta, ja asiakas oli hyvin ymmärtäväinen tilanteen suhteen. Animatic muutokset ja lopullisen animaation sängynjalkojen muuttamisesta oikeaan kokoon viime hetkillä antoivat hyvää haastetta pysyä aikataulussa ja samalla luoda laadukasta työtä.

Esituotantovaiheen taitojani haluaisin kehittää mahdollisimman paljon. Aikaa ei saa kulua liian paljon storyboard- tai animatic-vaiheelle. Animaatiotuotanto tarvitsee enemmän aikaa ja animaatiota voidaan koristella ja parantaa lopputuotannon vaiheilla enemmän. Olen myös tyytyväinen animaation kohtausten ajoitukseen: tarina etenee hyvää tahtia, informaatio on selkeää ja animaation jälki toimii minimaalisuudessaan ja antaa kuville ja VO:n sanoituksille enemmän painoarvoa. Yllätyin projektin aikana kyvystäni kehittää ratkaisun

kuvata aikasiirtymä ensimmäisessä kohtauksessa. Ratkaisussa aikahyppy kuvataan selkeästi ja aikaa säästään, lisäksi työaikaa säästyy turhalta animaatiolta. Tulevaisuudessa haluan päästä kokeilemaan ongelmanratkaisutaitojani samankaltaisten visuaalisten pulmien parissa.

Äänityön ohjaaminen oli ainutlaatuinen kokemus, jota en ollut ennen projektia kokenut. Aikaisemmissa omissa projekteissa itse olen itse tehnyt äänityöt, mutta toisen ohjaaminen auttoi minua kehittämään animaation kokonaiskuvaa mielesäni paremmin. Oli ainutlaatuista nähdä, kuinka nopeasti ja tietoisesti alan ammattilaiset pystyvät löytämään ja luomaan tarvittavat äänet kuvaan.

Projekti antoi minulle ison mahdollisuuden kehittää taitojani animaattorina sekä vastata päätöksistä asiakaslähtöisessä työssä, jossa on selkeä tavoite asiakkaan puolelta mitä he haluavat animaatiolta. Asiakas piti myös lisäksi perehdyttää animaatiotyöhön ja muutosten ilmaantuessa luovia päätöksiä piti perustella asiallisesti.

Asiakas kertoi videon valmistumisen jälkeen, kuinka he ovat sopineet uusia asiakassuhteita videon avulla. Video on onnistunut selittämään heidän tuotteensa idean ja myös myymään sen. Mielestäni emme olisi voineet saada parempaa palautetta vastaan.

6.2 MITÄ SEURAAVAKSI?

Tiedän nyt, kuinka lähestyä asiakaspohjaisia työtehtäviä suunnittelun ja kanssakäymisen suhteen. Tuotantosuunnitelma auttoi ymmärtämään aikataulun tärkeyden projektin aikana. Omissa projekteissani olen käyttänyt liian paljon aikaa yksityiskohtien viilaamiseen ennen kuin työn rakenne on kokonaan edes valmis. Minulla on nyt parempi kyky luoda aikatauluja itselleni ja olen oppinut uusia työmetodeja, sekä kuinka työtiedostoja muokataan ja järjestellään ammattimaisesti animaatiotyössä.

LÄHTEET

PAINETUT

Freeman, H. 2015. The Moving Image Workshop Introducing animation, motion graphics and visual effects in 45 practical projects. USA: Fairchild Books.

Johnston, O. & Thomas, F. 1981. The Illusion of Life: Disney Animation. USA: Abbeville Press.

Kivinummi, J. & Alatupa, S. 2016. Kun ei suju: Selvitysmisopas haastaviin asiakastilanteisiin. Jyväskylä: PS-kustannus.

Leinonen, T. 2014. 100 vuotta suomalaista animaatiota. Helsinki: Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Miyazaki, H. & Cary, B. & Schodt, F. 1996. Starting Point: 1979-1996 (Hayao Miyazaki's Memoir). USA: VIZ Media LLC

ELEKTRONISET

Lukin, E. 2018. Älykäs tuholaistorjunta tekee matkailusta huolettomampaa. Business Finland. [Viitattu 13.2.2019] Saatavissa: <https://www.businessfinland.fi/ajankohtaista/caset/2018/alykas-tuholaistentorjunta-tee-matkailusta-huolettomampaa>

KUVAT

Kuva 1: Valpas kuvitus, Pietari Posti ja muokannut Pauli Setälä 2018

Kuva 2: Valpas kuvitus, Pietari Posti ja muokannut Pauli Setälä 2018

Kuva 3: Valpas hotelli kuvitus, Pietari Posti 2018

Kuva 4: Valpas-sängynjalka -poikkileikkaus, Pauli Setälä 2018

Kuva 5: Style frame 1: hotellihuone, vaalean sininen sävy, Pietari Posti 2018

Kuva 6: Style frame 1: hotellihuone, vaalean keltainen sävy, Pietari Posti 2018

Kuva 7: Lopullinen animaatiokuvitus, Pietari Posti 2018

Kuva 8: Yksityiskohtaisempi variaatio lopullisesta animaatiokuvituksesta, Pietari Posti 2018

Kuva 9: Illustrator-tiedosto luteiden kuvituksesta pilkottuna eri tasolle, Pauli Setälä 2018

Kuva 10: Valpas animaatio, Pauli Setälä 2018

Kuva 11: Valpas animatictausta, Pauli Setälä 2018

Kuva 12: Valpas animaticahmot, Pauli Setälä 2018

Kuva 13: After Effects tiedosto, Valpas animaatio, avauskohtaus, Pauli Setälä 2018

Kuva 14: Valpas animaatio, Pauli Setälä 2018

Kuva 15: Studio Silencio, Valpas pisteääninauhoitus, Pauli Setälä 2018

Kuva 16: Valpas style frame 1, Pietari Posti 2018

Kuva 17: Valmis animaatiokuvitus, Pietari Posti 2018

Kuva 18: Valpas animaatio loppukohtaus, Pauli Setälä 2018

KOLLAASIT

Kollasi 1: Valpas animaatio, aikahyppykohtaus, Pauli Setälä 2018

Kollaasi 2: Valpas animaatio, avauskohtaus, Pauli Setälä 2018

Kollaasi 3: Valpas animaatio, siirtymäkohtaus, Pauli Setälä 2018

Kollaasi 4: Päähenkilön walkcycle, Pauli Setälä 2018

Kollaasi 5: Valpas animaatio, kapselin vaihto ja peukalon näyttäminen, Pauli Setälä 2018

Kollaasi 6: Valpas animaatio, jalka ulkoa ja sisältä, Pauli Setälä 2018

LIITTEET

LIITE 1

Valpas intro animation

SCRIPT 24.08.2018, ABOUT 55 S

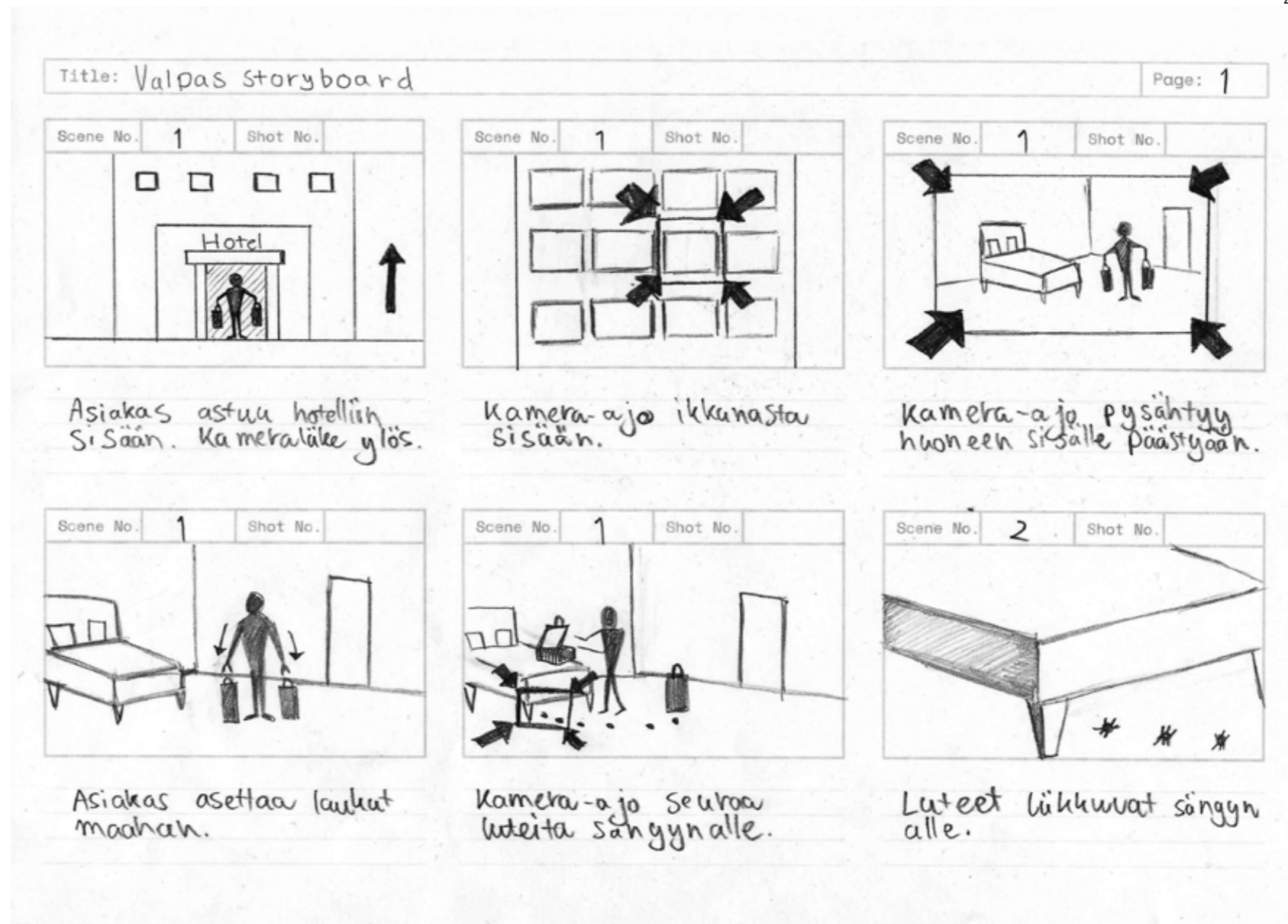
VOICE OVER

VISUALS

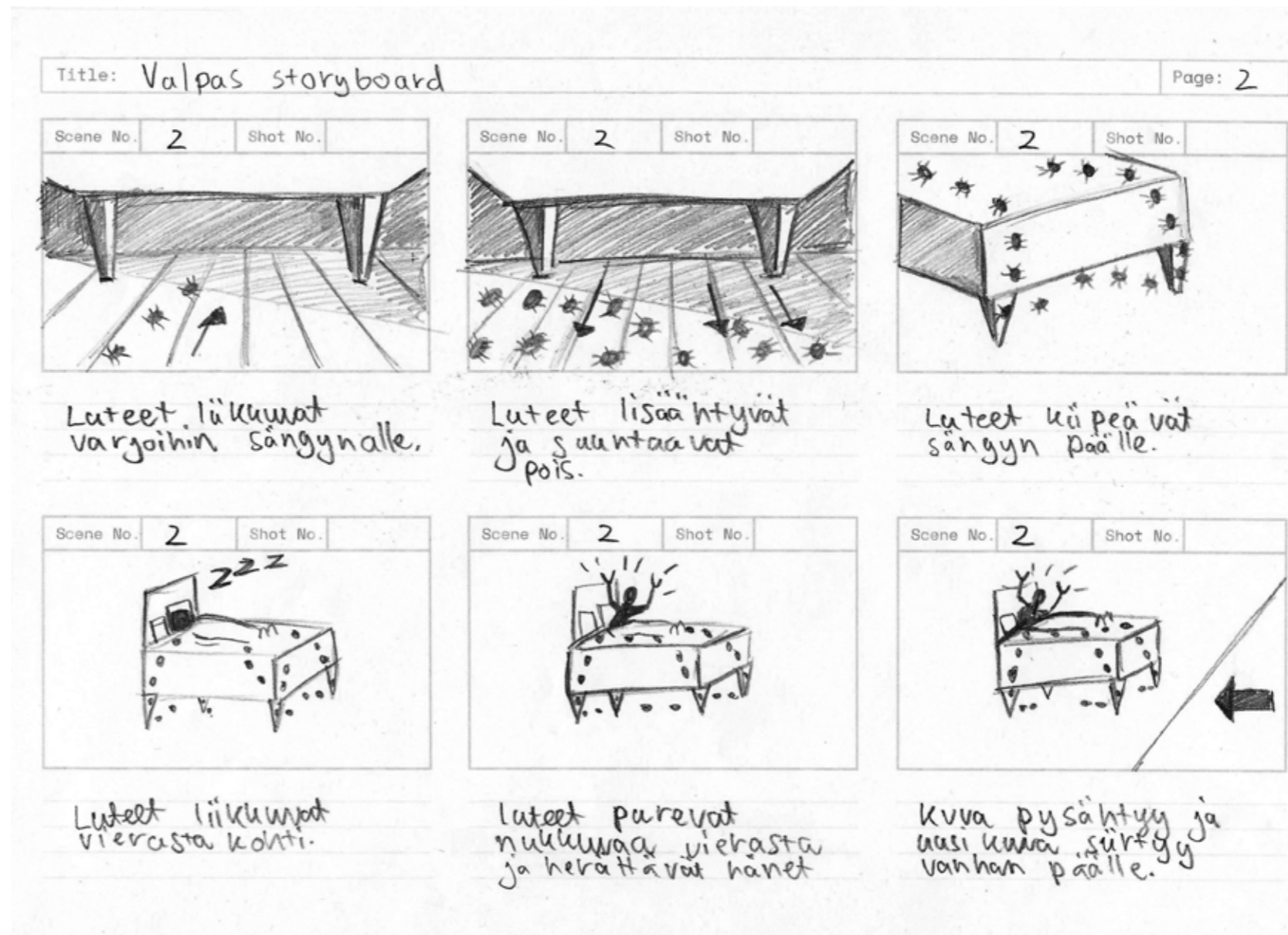
- | | |
|--|--|
| <p>1 <i>Bed bugs have taken serenity out of travel. They hitchhike their way in to hotels with unsuspecting guests.</i></p> | <p>A facade of a nice hotel. A visitor with two suitcases enters. We zoom into one of the windows and see a room where the visitor is located. The visitor puts one suitcase on the floor and another one on the bed. There are some bed bugs crawling from the suitcases.</p> |
| <p>2 <i>And before anyone notices, they spread, multiply and attack guests.</i></p> | <p>We follow the bugs to the bottom of the bed where they start to multiply rapidly. The bed bugs march to attack and bite the guest sleeping on the bed. The guest wakes up in horror.</p> |
| <p>3 <i>That's why Valpas built a system that prevents bugs from causing harm. It's a set of smart bed legs that are designed to attract and capture introduced bugs on their way to sleeping guests.</i></p> | <p>We see the same scene again, now with a Valpas bed leg in the bed. We see the guest sleeping and some bed bugs crawling from the suitcases towards the Valpas bed leg. We see the bed leg in a closeup. The bed bugs disappear in it.</p> |
| <p>4 <i>It's all automatic and pesticide-free. The system is easy to install to bed frames and box-springs, and the staff is notified whenever bugs are captured. This requires no integration to existing IT systems.</i></p> | <p>We see the bed leg in a cross-section image. The bugs trigger an alert. We zoom out and see multitudes of beds / bed legs communicating and relaying the alert to a smart phone used by hotel staff.</p> |
| <p>5 <i>A regular hotel is exposed to bed bugs 100% of the time. A Valpas Collaborator is always safe. This is an unprecedented comfort for today's aware guests.</i></p> | <p>We see the facade again. The guest is leaving the hotel with a big smile on their face. There is a large halo on top of the hotel. We zoom out to reveal many different hotels, with halos appearing on top of them.</p> |
| <p>6 <i>Valpas brings back serenity to travel.</i></p> | <p>Valpas logo and web address.</p> |

LIITE 2: STORYBOARD

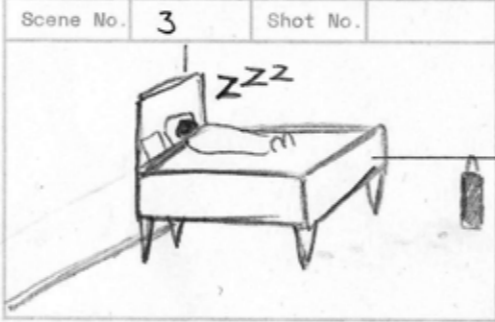
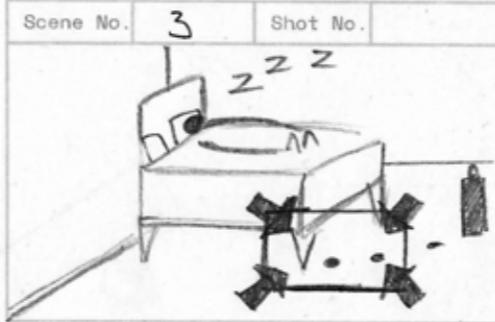
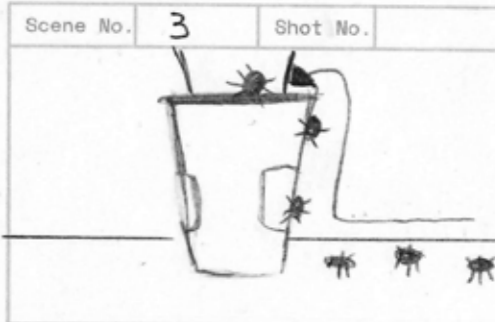
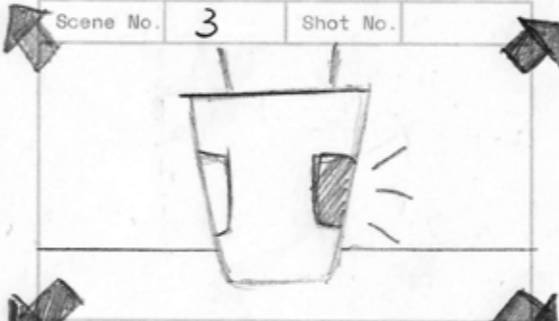
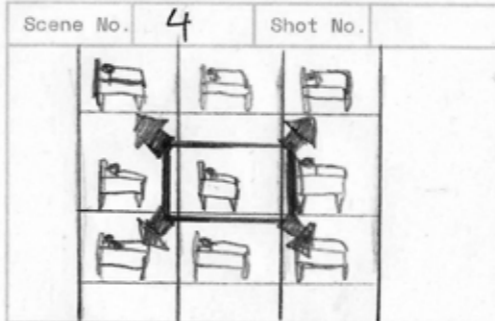

Sivu 1



Sivu 2



Sivu 3

Title: Valpas storyboard		Page: 3
Scene No. 3	Shot No.	
		
Sama kohtaus Valpas-jalkojen kanssa.		
Scene No. 3	Shot No.	
		
Luteet liikkuvat kohti jalkoja.		
Scene No. 3	Shot No.	
		
Luteet kiipeävät jalkoja pitkin ylös ja tippuvat ansaan.		
Scene No. 3	Shot No.	
		
Ansan nähtyys menee päälle.		
Scene No. 4	Shot No.	
		
Kamera-ajaja perustaa hotellin pöytäleikkaus näkymään. Kaikki jalat muissa huoneissa väkkyvät myös.		
Scene No. 4	Shot No.	
		
Luvon ilmestyy kuplan, jonka sisältä on hotellin työntekijä. Hän on saanut viestin ansainsta.		

Sivu 4

Title: Valpas storyboard Page: 4

Scene No.	Shot No.
4	
<p>Hotellin ulkoseinä laskeutuu poikkileikkauksen päälle.</p>	
5	
<p>Hotellin ovet aukeavat ja vieras lähtee tyytyväisenä.</p>	
5	
<p>Kamera lähenee hotellia pitkin ylös.</p>	
5	
<p>Sädekehä ilmestyy hotellin päälle.</p>	
5	
<p>Kamera perustaa kaikki maiseman hotellit saavat oman sädekehänsä.</p>	