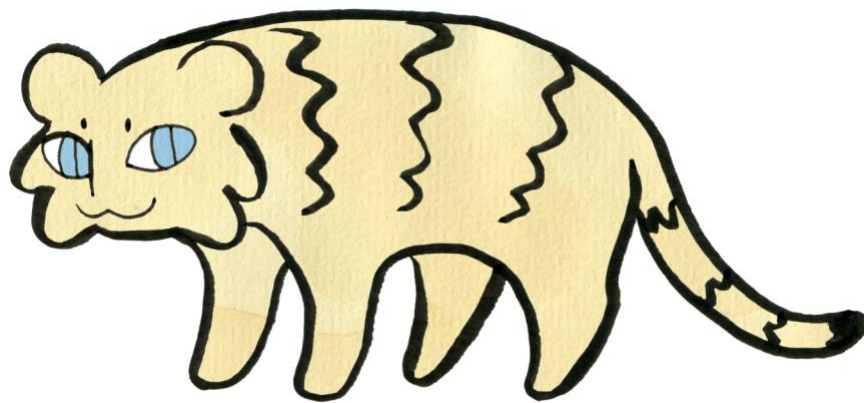


”This is a Tiger”
lyhytanimaation
suunnittelu ja toteutus



”This is a Tiger” lyhytanimaatioelokuvan suunnittelu ja toteutus
LAB-ammattikorkeakoulu
Medianomi
Mediasisällön suunnittelu
Kevät 2020
Karissa Laine

Tiivistelmä

Opinnäytetyö on lyhyt animaatio, jonka nimi on ”This is a Tiger”. Teos käsittelee kahden eläimen näkökulmasta ahdinkoa, minkä luonnon saastuminen aiheuttaa. Teos on tarkoitettu nuorille lapsille katsottavaksi.

Projektia tehdessäni tutkin projektin työn etenemistä ja animaationi visuaalisuutta aiheeseen liittyen. Tarkastelen valintojani ja projektin hallintaa rajatussa aikataulussa. Tavoitteena on toteuttaa muutaman minuutin pituinen animaatio, joka käsittelee vakavaa aihetta, mutta on silti tarkoitettu nuorelle kohdeyleisölle.

Teos toteutetaan itsenäisesti, mutta ääninäyttelyyn pyydetään kokeneempaa henkilöä. Animaatio toteutetaan perinteisen paperille piirretyn ja digitaalisen animaation yhdistelemällä. Ohjelmina käytetään Clip Studio Paint -ja Adobe After Effects –ohjelmia.

Lopussa arvioin omaa työskentelyäni ja lopullista valmista projektia. Olen melko tyytyväinen teokseeni, mutta osaan kyllä olla kriittinen sitä kohtaan jälkikäteen.

Abstract

My thesis is short animation film named ”This is a Tiger”. The film is from two animals’ point of view, and shows their distress caused by environmental pollution. The targeted audience of the film are young children. While working on this project, I analyse my project’s progress and my animation’s visual look and how it matches the subject. I examine my choices and project management in strict schedule. My goal is to make few minutes long animation, which talks about difficult subject, but is still meant for young target audience.

Film is made independently, but voice acting has been asked to produce by more experienced person. Animation will be made as combination of traditional hand drawn animation and digital animation. My programs of choice are Clip Studio Paint and Adobe After Effects.

In the end I review my own progress and the final version of the project. I am quite pleased with my film, but I can also be critical towards it.

1. JOHDANTO	4
Sanasto	5
1. TAUSTOITUS	6
2.1 Esimerkkielokuvia aiheesta	6
2. PROSESSI	9
2.1 Alkutuotanto	
2.1.1 Käsikirjoitus	9
2.1.2 Visuaalinen ilme	9
2.1.3 Hahmot	12
2.1.4 Kuvakäsikirjoitus	13
2.1.5 Tekniikan valinta	14
3.2 Animaatio työ	15
3.3 Jälkituotanto	19
3.3.1 Äänityö	19
3.3.2 Teksturointi	19
3. YHTEENVETO	21
4.1 Prosessin arviointi	21
4.2 Lopullisen tuotoksen arviointi	22
4.3 Tulevaisuudessa	23
LÄHTEET	24

JOHDANTO

Animaatio on työläs tarinankerronnan muoto. Perinteinen frame-by-frame 2D-animaatio on hidasteokoista ja vaatii usein usean ihmisen panoksen mitä suuremmasta tuotannosta on kyse. Olen aina ihailnut tätä prosessia, miten tyhjästä voidaan luoda elokuvia ja televisiosarjoja, ja miten animaattorit laittavat piirustukset elämään.

Animaatiota käytetään usein elokuvissa ja televisiosarjoissa, jotka on tarkoitettu lapsille katsottavaksi. Jo lapsena rakastin animaatioiden katsomista. Kun niissä ilmeni synkkiä, vakavia teemoja, ne kiinnostivat minua vielä enemmän. Lapsille suunnatuissa animaatioelokuviissa on käsitelty teemoja, jotka usein mielletään aikuisten maailmaan kuuluviksi, kuten esimerkiksi ihmisten aiheuttamaa luonnon tuhoa. Olen jo pitkään ollut kiinnostunut siitä, miten lapsille opetetaan maailmaa elokuvien kautta ja miten vaikeat aiheet esitetään niissä.

Opinnäytetyöni on lyhytanimaatio lapsille, jossa näytetään eläimien vaikea tilanne luonnon saastumisen takia. Tarkastelen, miten muissa lapsille tarkoitetuissa animaatioelokuviissa aihetta on käsitelty ja kuvattu. Käytän esimerkki elokuvia inspiraation lähteenä. Tarinani on toteutettu eläinhahmojen näkökulmasta ja soveltuu hyvin nuorille katsojille. Animaationi on 2D frame by frame -tekniikalla toteutettu. Tarkkailen työskentelytapojani lyhytanimaatiota tehdessäni.

Toteutan lyhytelokuvani pääsäännöllisesti itsenäisesti ja seuraan perinteistä elokuvanteon prosessia. Ääninäyttelyn tilasin ääninäyttelykokemusta omaavalta henkilöltä. Valitsin perinteisen 2D frame by frame -animaation, koska minulla on siitä kokemusta aikaisemmissa koulu- ja työtehtävissä.

Pyrin teoksessani herättämään myötätuntoa kahta eläinhahmoa kohtaan, jotta katsoja tuntisi sympatiaa niiden vaikeaan tilanteeseen. Teokseni pääsanoma on, miten yhdessä voimme auttaa toisiamme ja ympäröivää maailmaa.

1.1 SANASTO

- Frame by frame: Animaatio tekniikka, jossa jokainen liike piirretään erikseen. Kun piirrokset esitetään putkeen, syntyy kuvasarjasta liikettä.
- Storyboard: Kuvakäsikirjoitus, jossa käydään läpi liikkumattomilla kuvilla koko animaatio.
- Animatic: Animaatioteoksen luonnos videomuodossa, joka koostuu storyboardin kuvista
- Kompositio: Useita elementtejä yhdistävä kokonaisuus tiedosto
- Renderöinti: Lopullisen teoksen tiivistäminen videotiedostoksi

2. TAUSTOITUS

2.1 Esimerkkielokuvia aiheesta

Luonnon tuhoutumista ihmisten aikaansaamana ja sen vaikutusta niin ihmisiin kuin eläimiin on käsitelty animaatioelokuvissa jo jonkin verran. Tässä osiossa kertaan muutaman esimerkkielokuvan, jossa käydään tätä aiheet läpi. Valitsin esimerkki elokuvikseni toisistaan poikkeavia elokuvia eri studioilta, joissa aiheet näytetään ja käsitellään eri tavoilla toisistaan. Pysin myös pitämään silmällä elokuvien visuaalista kieltä.

Ruuhometsän kansa
Nepenthe Productions, 1978

Ruuhometsän kansa (org. Watership Down) on Richard Adamsin kirjaan perustuva 1978 julkaistu animaatioelokuva villikaneista. Elokuvasa seurataan villikanien matkaa ja elämää, kun pieni joukko lähtee pakoon kotikoloistaan ennustettuaan niitä kohtaavan tuhon. Jo alussa joukon lähtiessä katsojille paljastetaan, että kanien kotialueelle ollaan rakentamassa uutta asuinalueita ihmisille. Kanit eivät tätä tiedä, sillä eivät ymmärrä ihmisten kieltä. Päähenkilöjoukko luottaa vain Viikka-nimisen kanin näkyyn siitä, että suuri vaara on tulossa (Ruuhometsän kansa, 1978).



Kuva 1 – Elokuvasa Ruuhometsän kansa ihmisten kyltti viestii katsojille kanien kotikolojen kohtalon (Ruuhometsän kansa, 1978)

Myöhemmin elokuvassa kanijoukko tapaa entisen toverinsa entisiltä kotikoloiltansa. Kaneille ja katsojille paljastetaan entisten kotikolojen ja ystävien kohtalo: Ihmiset täyttivät kanien kolot ja kaivinkoneet mylläsivät maan. Kaneista vain yksi selvisi, loput tukehtuivat maan alla. Kanit myös kommentoivat ihmisten tekoja:

”Men has always hated us.”

”No, they just destroyed the warren because we were on their way.”

”They’ll never rest until they’ve spoiled the earth.”



Kuva 2 – Kanit tukehtuvat maan alla, kun ihmiset ovat tukkineet heidän kolonsa (Ruohometsän kansa, 1978)

Ruohometsän kansan kuvamateriaali on hyvinkin järkyttävää. Kanien tukehtuminen maan alla kuvataan klaustrofobisesti. Ihmisten kaivinkoneet kuvataan tummina siluetteina, joidenka terät ovat peittyneet kanien verestä. Kohtauksen värimaailma on tummaa, mutta kirkkaan punaista käytetään vahvana elementtinä myös silloin kun kaivinkoneet repivät maan kahtia. Kanien sanat myös ottavat vahvasti kantaa tilanteeseen, he kommentoivat kuinka ihmiset eivät ikinä lopeta ennen kuin ovat tuhonneet maan (Ruohometsän kansa, 1978).

Ruohometsän kansan kuvamateriaali on vaikuttavaa, mutta omaa työtäni varten tarkkailin tätä kohtausta kriittisemmin. Vakava kohtaus saa viestin läpi, mutta on kovin pelottava. Kun hain inspiraatiota omaan teokseeni, totesin lopulta, että tapa jolla Ruohometsän kansa kuvaa kanien ahdinkoa on liian hurja oman teokseni kannalta. Pidän siitä, että pienillekin lapsille voi puhua ja näyttää vakavia asioita. Halusin kuitenkin löytää tasapainoisemman vaihtoehdon Ruohometsän kansan järkyttävän kuvamateriaalin ja hyvin nuoren yleisön väliltä.

Wall-e
Disney Pixar, 2008

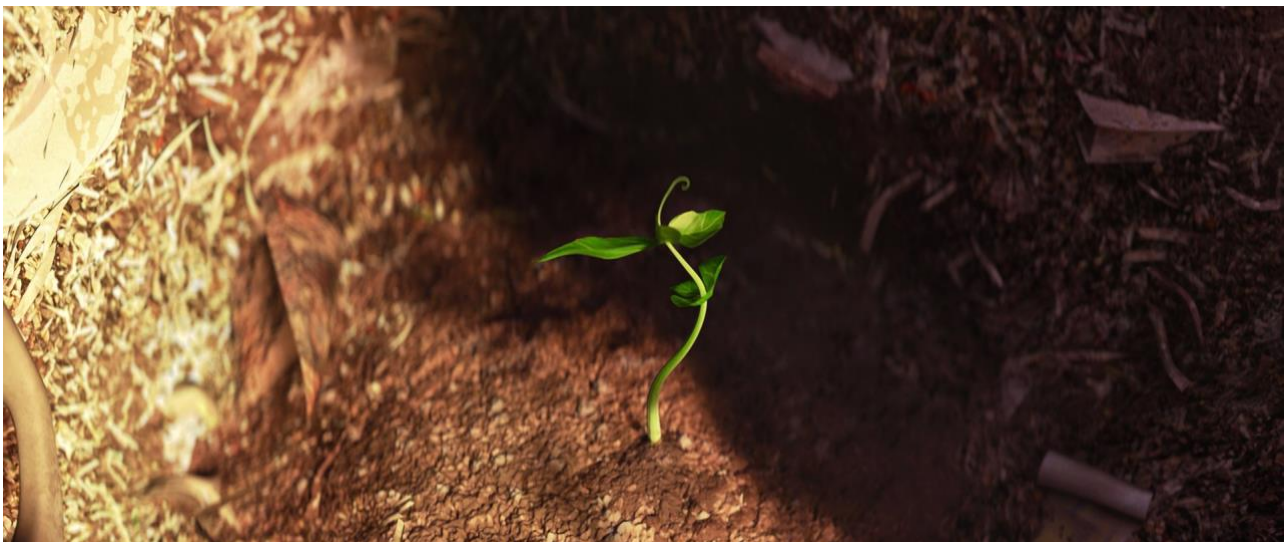
Toisin kuin aikaisemmassa esimerkkielokuvassani, elokuvan Wall-e päähenkilö ei ole eläin, vaan robotti. Elokuvassa ihmiskunta on kuluttanut ja sotkenut maapallon asumiskelvottomaksi. Ihmiskunta on evakuoitunut avaruuteen ja Wall-e niminen robotti siivoaa yksin roskavuorien peittämää maata. Elokuva alkaa harmaan ja ruskean sävyisillä kuvilla maasta, jossa suurten roskakasojen päällä tuulimyllyt pyörivät juuri ja juuri (Wall-e, 2008).



Kuva 3 – Wall-e elokuvassa maapallo on roskan peitossa (Wall-e, 2008)

Vaikka kuvamaailma onkin synkkää, taustalla soi musiikkina ”Put on Your Sunday Clothes” (Säveltänyt Walter Matthau, Michael Crawford ja Louis Armstrong). Pirteä musiikki on kuin vastakohta synkälle maisemalle. Tarinan päähenkilö, robotti Wall-e viettää päivänsä puristaen roskaa kuutioiksi ja kasaten niitä. Sotku ei ole tehnyt robotista onnetonta, ennemminkin se on kaikki mitä Wall-e tietää. Päähenkilö myös keräilee roskan seasta itseään kiinnostavia esineitä kotiinsa aarteiksi. Robotti on kuitenkin yksinäinen, ja kun mahdollisuus seuraan ja ystävään ilmenee, ei Wall-e enää pysty tyytymään roskien siivoamisen täyteiseen arkeensa.

Wall-e elokuvan keskiössä on myös kasvi, jonka päähenkilörobotti löytää kasvamasta kaiken jätteen keskellä. Kasvin olemassaolo on todiste siitä, että maapallolla pystyy elämään jälleen.



Kuva 4 – Kasvi on elokuvan maapallolla harvinainen näky (Wall-e, 2008)

Elokuvan aikana Wall-e ja kasvi päätyvät ihmisten avaruusalukselle. Ihmiset oppivat, etteivät voi vain odottaa avaruudessa, että ongelma ratkeaisi itsestään. He ymmärtävät, että heidän pitää yhdessä kantaa vastuunsa ja pitää kotiplaneetastaan huolta (Wall-e, 2008).

Solidaarisuus ja yhdessä olo ovat elokuvan kantavia teemoja. Elokuvan loppusanoma on mielestäni hyvin toteutettu ja inspiroiva. Valitsin elokuvan yhdeksi esimerkki elokuvistani juuri sen sanoman takia: meidän on kannettava vastuumme ympäristöstämme yhdessä.

3. PROSESSI

3.1 ALKUTUOTANTO

Teokseni alkutyöt sisälsivät käsikirjoituksen, hahmosuunnittelun, visuaalisen ilmeen suunnittelun, kuvakäsikirjoituksen ja animaticin.

3.1.1 KÄSIKIRJOITUS

Käsikirjoittaessani pidin mielessä teoksen laajuuden ja sanoman. Mitä haluan viestittää teoksella, ja kuinka teen sen parin minuutin animaatiolla. Tiesin heti alussa, että haluan teokseen kertoja äänen, joka lukee tarinaa lastenkirjamaisesti läpi. Tämä tietenkin lisäsi haastetta käsikirjoitukseen; käsikirjoituksen rinnalle kehittyi riimi, jota kertojaääni sanelee läpi, joten käsikirjoitus prosessissa täytyi ottaa huomioon riittely myös. Valitsin riimin kieleksi englannin, koska englannin kieli on suuremmassa käytössä maailmalla kuin suomen kieli.

Aluksi myös mietin, käyttäisinkö mieluummin jotain valmista runoa tai riimiä, joka säästäisi käsikirjoittamiselta aikaa. Totesin kumminkin pian vaihtoehtojani läpi käydessä, että minulla oli jo vahva visio siitä, mistä halusin puhua animaatioissani. En valinnut jo olemassa olevaa runoa työni pohjaksi, koska halusin mennä enemmän oman visioni ehdoilla.

Riimin alkaessa muotoutua valmiiseen muotoonsa, alkoi käsikirjoituskin mukautua sopivaksi parin minuutin animaatioon. Riimin sanoitus ja tahti olivat rauhallisia, joten käsikirjoittaessani animaation tapahtumia, kävi selväksi myös tarinan tahti. Riimin rauhalliseen tahtiin ei sopinut räväkät ja nopeat animaatiokohtaukset, joten suunnittelin tarinasta siihen sopivan. Tämä osoittautui ideaksi, joka helpotti lopulta koko teoksen tekemistä: En olisi pystynyt pitämään koko teoksen visuaalista ilmettä samanlaisena ja yhtä siistinä, jos olisin lisännyt paljon toimintaa sisältäviä kohtauksia. Toimintakohtausten työmäärän leikkaannuttua pois käsikirjoitus vaikutti paljon realistisemmalta toteutaa.

3.1.2 VISUAALINEN ILME

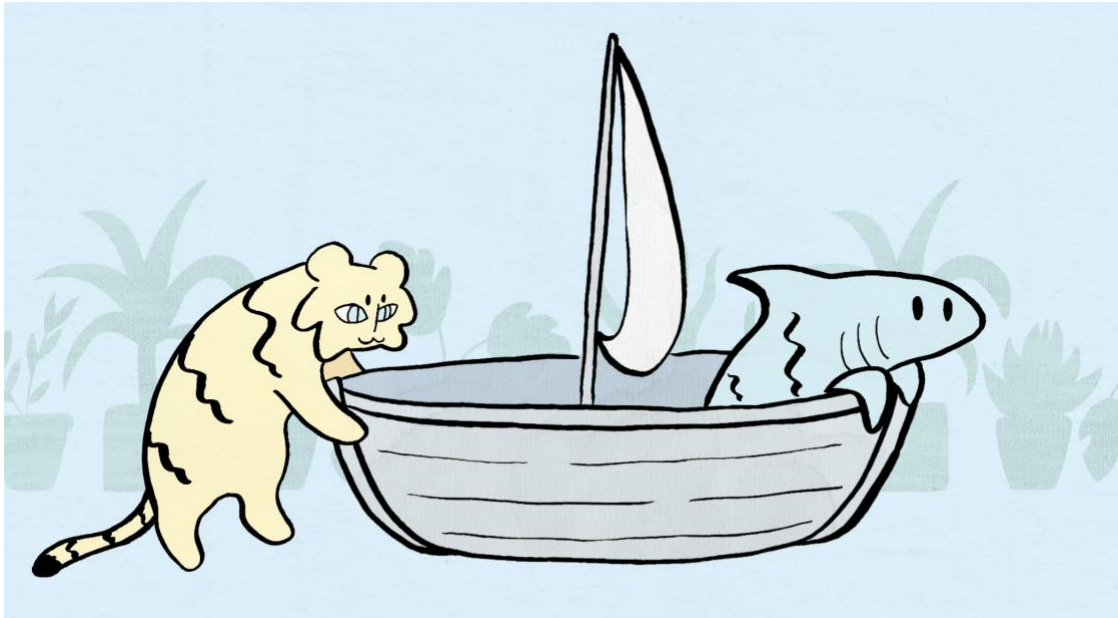
Ennen animaatio työn aloittamista minun oli päätettävä, minkä näköisen lyhytelokuvan haluan tehdä. Alussa mietin aikataulua, työvälineitäni ja käsikirjoitustani. Visuaalisen ilmeen pitäisi olla mahdollinen toteuttaa opinnäytetyö aikatauluun mahdollisena, toteuttaa minulle jo tutuilla työvälineillä ja toimia hyvin käsikirjoitetun tarinan kanssa. Halusin myös ottaa huomioon nuoren kohdeyleisön.

Selasin läpi kuvastoa joistakin omista lapsena lukemistani kirjoista. Antoine de Saint-Exupéryn teoksen ”Pikku Prinssi” (*Le Petit Prince*, 1943) kuvitus vakuutti minut siitä, että halusin omaan teokseeni visuaalisen ilmeen, joka näyttäisi käsin piirretyltä ja ei liian huolitellulta.

Halusin myös toteuttaa teoksen vain muutamilla väreillä. Valitsin vaalean sinisen sävyt suurimpaan osaan, kuten Hai-hahmoon ja taustan pääväriksi. Tiikeristä tein keltaisen, sillä halusin sen erottuvan muusta maailmasta. Värit ovat enimmäkseen vaaleita sävyjä, paitsi musta, jota käytin hahmojen paksuissa ääri viivoissa sekä meren kuvaamisessa.

Animaation tyylin valintaa varten tein useita animaatio testejä. Halusin elävän, mutta rauhallisen tyylin hahmojeni liikkeisiin, joka ei myöskään olisi liian siistin näköistä. Muistelin vanhaa Youtube-sarjaa nimeltään ”Baman Piderman” (Smallbu Studios, 2009). Pidän sarjan animaatiotyylissä paljon: hahmot värisevät jatkuvasti ja vaikuttavat huonosti piirretyiltä. Sarja on kuitenkin taidokkaasti animoitu. Yritin itsekin kokeilla tyyliä, jossa hahmojen reunat värisivät jatkuvasti. Tyyli kuitenkin osoittautui oman animaationi kannalta sopimattomaksi, sillä sivellinkynän paksujen viivojen väristessä jatkuvasti kuvasta tuli liian levoton. Tämän lisäksi tyylin toteutus olisi vienyt aivan liikaa aikaa, jota mieluummin käyttäisin yleisesti koko animaation toteutukseen.

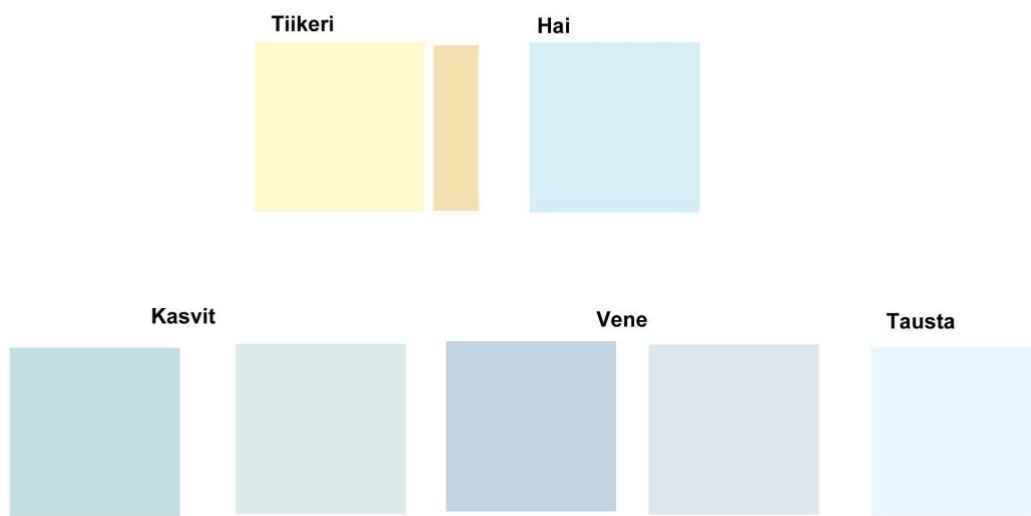
Pidin kuitenkin visuaalisesta ilmeestä, jossa kuvassa olisi jatkuvasti jotain liikettä. Päätin kokeilla, jos tekstuureilla onnistuisin saamaan pientä värinää hahmoihin. Tekstuurit auttoivat asiaa ja saivat hahmoihin mukavan paperimaisen pinnan, joka sopi yhteen myös aiemmin mainitsemaani käsin tehdyn oloiseen tyyliin.



Kuva 5 – Hahmot ja vene animaation lopussa

Hahmot ovat minimalistisia, joten halusin pitää niiden asuman maailmankin simppeleinä. Hahmojen ääriviivat ovat paksut ja tummat, sopien mereen mikä esiintyy teoksessa. Meri on täysin tumma ja väritön, uhmaava myös. Meri on synkkä ja aiheuttaa haissa pelkoa, mutta teoksen lopussa Tiikeri selittää, että meri on pulassa.

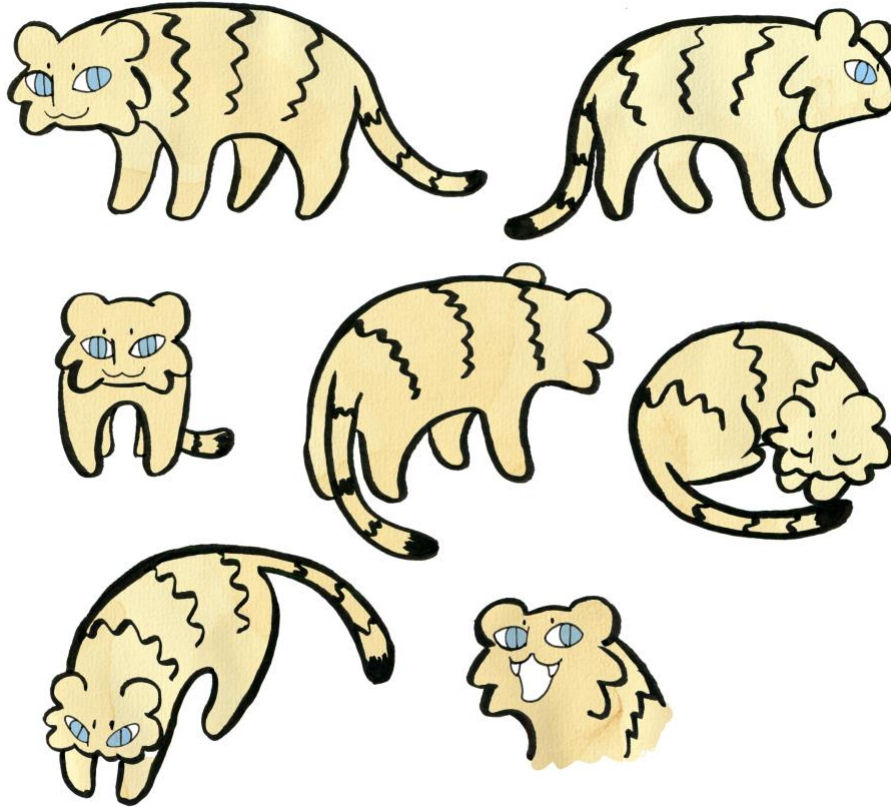
Valitsin hyvin rajatun väripaletin teosta varten. Päädyin tekemään väripaletin, jossa on kahdeksan väriä valkoisen ja mustan lisäksi. Teoksessa käytetään paljon vaalean sinistä väriä. Valitsemani tekstuurit tulisivat tummentamaan värejä jonkin verran, joten väripaletti oli aluksi suunniteltava hyvin vaaleaksi. Alusta lähtien halusin suunnitella värit yhdessä tekstuurien kanssa, varmuuden vuoksi niin, että värit näyttäisivät hyvältä, vaikka viimeiseksi tehtävät teksturointi ei toimitakaan lopullisen kokonaisuuden kanssa.



Kuva 6 – Filmissä käytetty väripaletti

3.1.3 HAHMOT

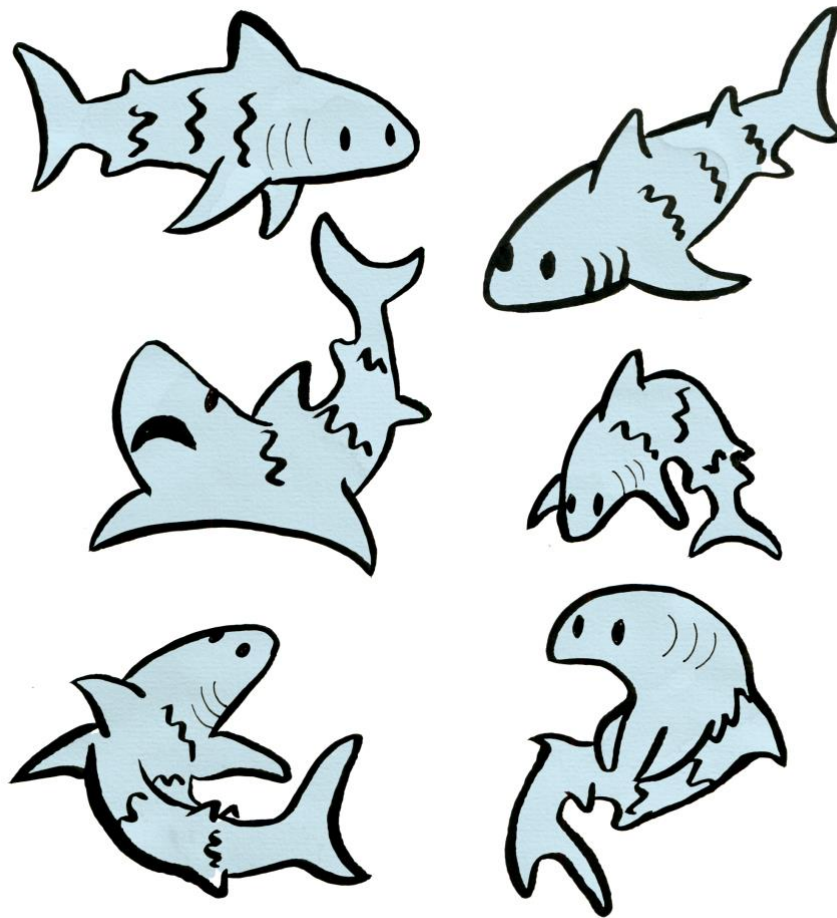
Käsikirjoituksen kirjoituksen jälkeen visuaalinen ilme ja hahmosuunnittelu kulkivat käsikädessä. Kun kirjoitin Tiikeri-hahmon tarinaa, muodostui pian minulle kuva siitä, minkä näköinen hahmo hän olisi.



Kuva 7 – Tiikeri hahmosuunnitelma

Halusin pitää hahmot mahdollisimman simppeleinä. Tiikeri on pehmeä muotoinen, pelkistetty ja helppo piirtää muutamalla viivalla. Tiikerillä on vain kuusi raitaa. Oikean eläimen kanssa hahmolla ei ole paljoa yhteistä. Perinteinen frame-by-frame animaatio tekniikka tarkoittaa sitä, että hahmo piirretään useamman kerran, jokaisessa liikkeen animaatioissa. Halusin Tiikerin kävelevän, loikkivan ja heiluttamaan häntää, ja koska jokainen näistä liikkeistä vaatii monta kuvaa, oli parasta pitää Tiikeri mahdollisimman helppona piirtää.

Suunnittelin Tiikerin hahmon ensiksi ja sitten siirryin Hai-hahmon suunnitteluun. Kun Tiikerin visuaalinen ilme oli selkeä, Hai oli helppo luoda samaan maailmaan.



Kuva 8 – Hai hahmosuunnitelma

Hai on hiukan tiikeriä isokokoisempi, mutta nuorempi hahmo. Pyrin molempien hahmojen kanssa siihen, että katsojan olisi helppo tuntea sympatiaa noita kohtaan. Molempien hahmojen lajit usein kuvataan animaatioelokuvissa uhkaavina, joten yritin parhaani tehdä molemmista hahmoista suloisia ja hieman pehmoleumaisia.

Hain kanssa uhkana oli jatkuvasti, että hahmo on liian ilmeetön. Hai harvemmin näkyy kulmista, missä sen suu näkyisi. Hain silmät ovat kuitenkin isot, ja molemmat silmät näkyvät aina. Näin pystyin käyttämään silmäluomia ja silmän räpäytyksiä apuna Hain ilmeiden luomiseen.

Hahmojen käytös on kuitenkin avain niiden luonteisiin; Hai on surullinen, pelokas ja avun tarpeessa. Tiikeri on rauhallinen, viisas ja lohduttava. Pyrin tekemään Haista oikean ressurkan, ja näyttämään Tiikerin hellänä tuon rinnalla.

3.1.4 KUVAKÄSIKIRJOITUS

Kuvakäsikirjoitus on käsikirjoituksen pohjalta tehty kuvilla toteutettu käsikirjoitus. Kuvakäsikirjoitusta tehdessä pystyin katsomaan, miten kuvakoot, hahmojen asennot ja suuret liikkeet toimivat, ennen kuin aloin animoimaan niitä. Kuvakäsikirjoitus antaa kokonaiskuvan kuvakerronnasta, ja on animaatiovaiheessa suuri apu.

Animaticin tein kuvakäsikirjoituksen pohjalta. Otin kaikki kuvakäsikirjoitetut kuvat, ja ajoitin ne Adobe After Effects -ohjelmassa. Nauhoitin tätä varten väliaikaisen kertojaäänäni itse, ja kokosin kuvakäsikirjoituksen

kuvista äänen kanssa yhteen menevän kuvakerronnan, joka toimii liikkeessä. Animaticin ansiosta pystyin tarkkailemaan jokaisen kuvan pituutta ja luomaan rauhallisen tahdin animaatiolleni.

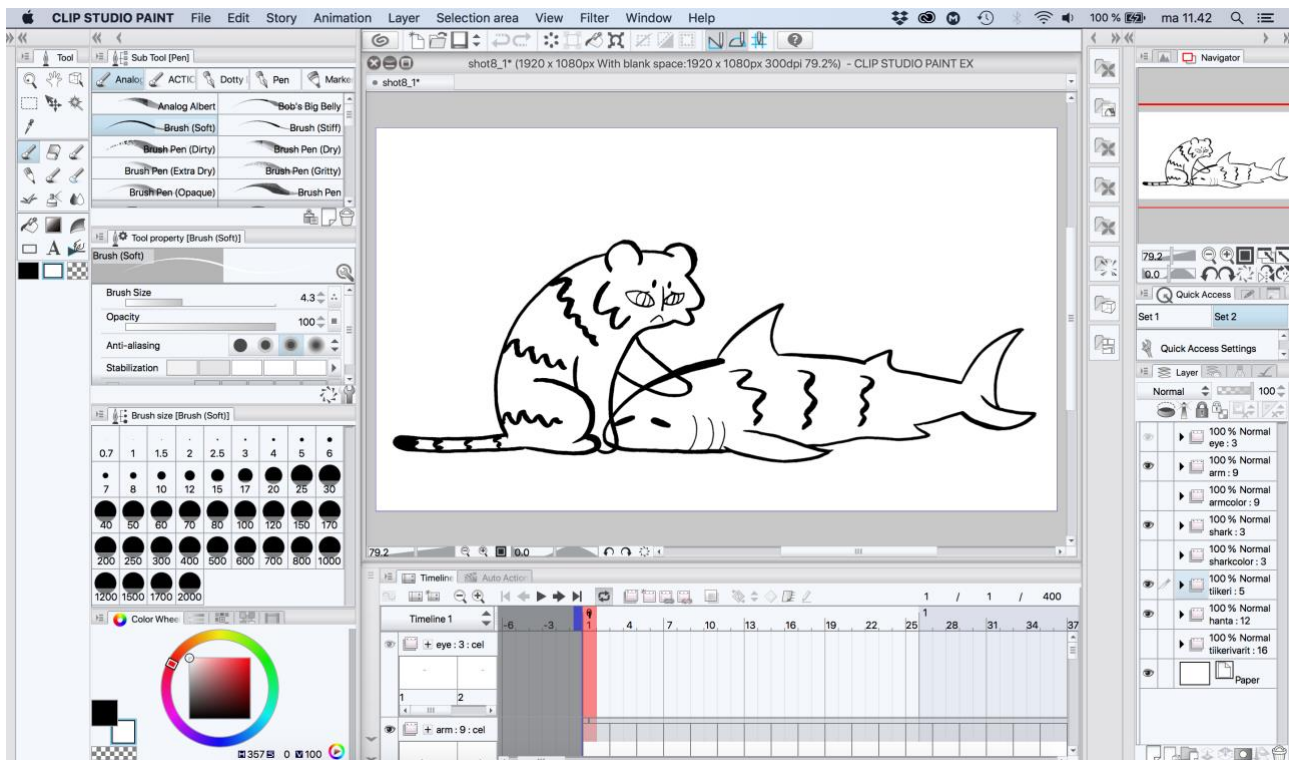
3.1.5 TEKNIIKAN VALINTA

Tiesin alusta lähtien, että haluan toteuttaa lyhytelokuvani 2D-animaationa. Minun piti vain valita mitä 2D-Animaation tekniikkaa halusin toteuttaa. Mietin frame by frame -animaatiotekniikan ja After Effects -ohjelman nukketyökalujen välillä, mutta päädyin pian frame by frame -tekniikkaan. Päätin tämän lisäksi, että halusin tehdä tämän projektin perinteisesti paperille piirtämällä.

Mietin pitkään, onko paperille piirtäminen ristiriitaista elokuvan luontoa suojelevan sanoman kanssa. Totesin kumminkin, että pystyn piirtämään paperille useamman framen, ja lopuksi kierrättämään käyttämäni paperit, joten paperin käyttöä ei itsestään tulisi liikaa.

Valitsin paperin ja sivellinkynän työskentelyvälineikseni kahdestakin syystä: Ensinnäkin, olen aina halunnut tehdä pidempää animaatiota perinteisin työtavoin. Mutta enemmän painoarvoa päätökselleni tuki myös henkilökohtainen vaiva. Käteni edellinen jännetulehdus oli uusiutunut monta kertaa viimeisimmän vuoden aikana, useimmiten aina digitaalisen työskentelyn yhteydessä. Sivellinkynää ei voi painaa kovaa tai kynän sivellinosa voi vahingoittua, ja käteni pääsee myös lepäämään sivellinkynää käyttäessä. Tiesin, että parin minuutin animaation tekeminen yksin vaatii paljon työtä, joten käteni terveyden vuoksi minun oli valittava tekniikka, jonka olen todennut olevan terveellisin pitkällä aikavälillä. Tein päätöksen luoda animaationi tyylin ja ulkonäön soveltuvaksi sivellinkynän jälkeen.

Totesin jo projektin alussa, ettei kaikissa shoteissa ole fiksua piirtää hahmoa jatkuvasti liikkeeseen. Esimerkki kuvassa Tiikeri lohduttaa Haita. Aluksi vain Tiikerin käpälä ja häntä liikkuvat, kunnes Tiikeri kääntyy. Piirsin aluksi istuvan Tiikerin ilman häntää ja toista etukäpäliä. Piirsin sitten erikseen liikkuvan etukäpäliä kaikki asennot, ja toistin saman hännän kanssa. Kun kaikki osat oltiin piiretty, scannasin ne. Clip Studio Paint ohjelmassa kokosin kaikki palaset yhteen. Laitoin Tiikerin istumaan Hain viereen, ja kokosin erillisiin animaatio layereihin Tiikerin hännän ja etukäpäliä. Tällä tavalla työskennellen pystyin myös määrittämään, milloin tiikeri heiluttaisi häntäänsä ja milloin etukäpäliänsä toisistaan riippumatta.



Kuva 9 – Kuva Clip Studio Paint ohjelmassa

2.2 ANIMAATIO TYÖ

KUVAN PROSESSI

Elokvassani on 25 kuvaa, eli leikkausta jossa liike tapahtuu. Käytin suurin piirtein jokaisessa kuvassa samaa työskentelyjärjestystä.

Kuvaa työstäessäni aluksi katsoin kuvakäsikirjoituksesta ja animaticista kuvan kuvakoon, hahmojen asennot ja mitä liikettä niiden tulee toteuttaa kuvan aikana.

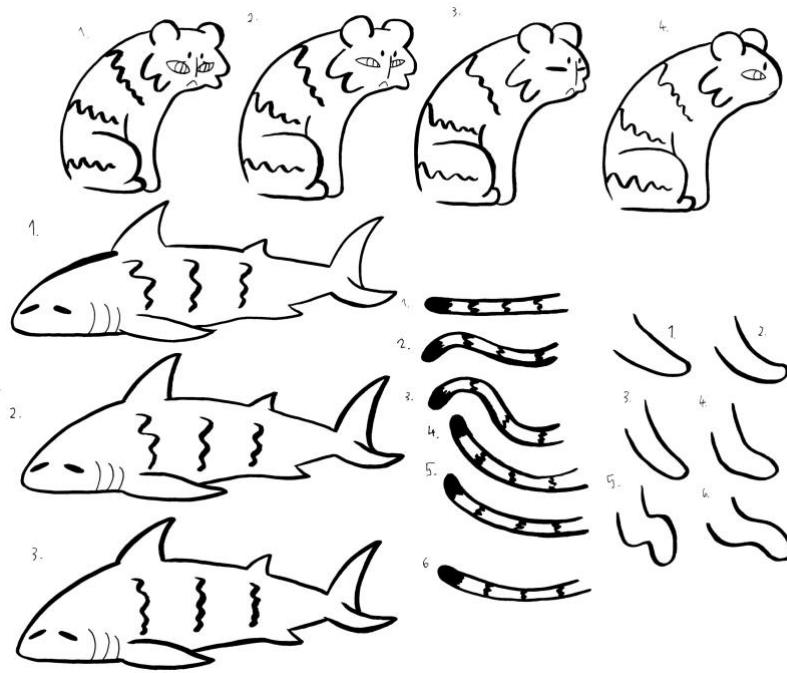
Seuraavaksi luonnostelin hahmojen liikkeitä Ipadin Procreate -ohjelmalla. Tässä vaiheessa piirrustukset olivat vielä tikku-ukkoja ja sotkuisia, kuten kuvassa näkyy. Ipad luonnoksen tarkoitus on kuitenkin laittaa hahmojen liike toimimaan, jotta seuraavissa vaiheissa menisi vähemmän aikaa ja virheitä tulisi mahdollisimman vähän.



Kuva 10 – Ipad Procreate ohjelmassa nopeasti animoitu tikku-ukko-luonnos

Kun tikku-ukko luonnokset olivat valmiit, siirryin varsinaiseen luonnosteluun. Piirsin hahmot aluksi lyijykynällä tikku-ukko mallia katsoen. Valopöydän avulla pystyin näkemään paperin läpi ja pystyin piirtämään hahmon uudelleen toiselle paperille, asentoa hiukan muuttaen.

Kun luonnokset hahmosta olivat valmiit, piirsin ne puhtaaksi sivellinkynällä taas valopöydän päällä. Jotta en kuluttaisi paljoa paperia, piirsin kaikki liikkeen osat samalle paperille. Tässä oli hyvin tärkeää numeroida jokainen liikkeen kuva tarkasti, etteivät ne samalla paperilla ollessaan päätyisi seuraavassa vaiheessa väärään järjestykseen.



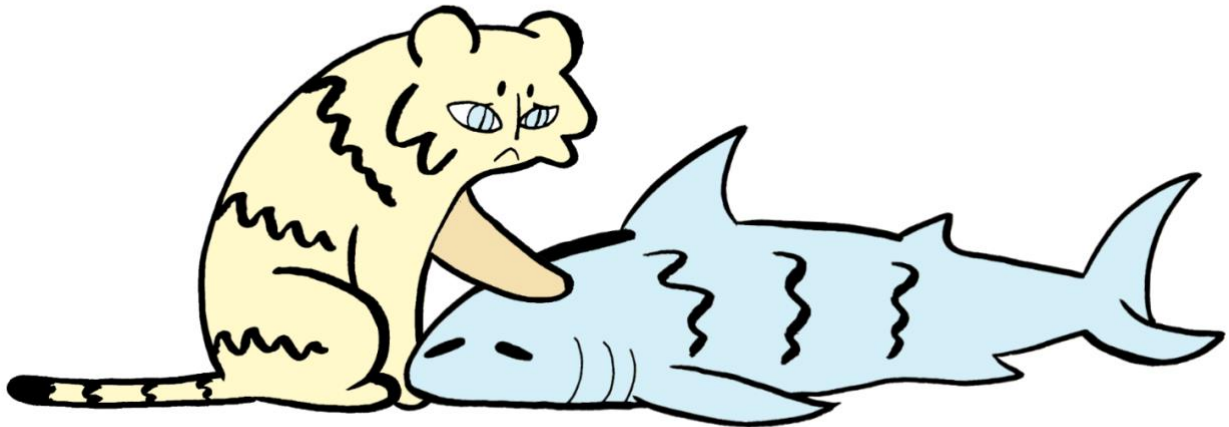
Kuva 11 – Hahmojen kaikki liikkeet kyseisessä kuvassa

Skannasin sitten puhtaaksi piirretyt kuvat tietokoneelle, ja vein Clip Studio Paint -ohjelmaan. Clip Studio Paint -ohjelmassa poistin kuvista paperin valkoisen taustan. Seuraavaksi leikkasin yksi kerrallaan numeroidut hahmon kuvat irti ja liitin tyhjiin tiedostoon. Clip Studio Paint -ohjelmassa animaotavat kohteet laitetaan layereinä animaatio kansioon sisään, ja sitä kautta ne voidaan siirtää tiedoston aikajanelle. Aikajanelle Onion skin -työkalu näyttää aina edellisen ja seuraavan animaatio framen kuin valopöydällä, ja pystyin asettelemaan hahmon ja sen osat oikeisiin kohtiinsa. Lopputuloksena on liikkuva ääriiviiva animaatio.



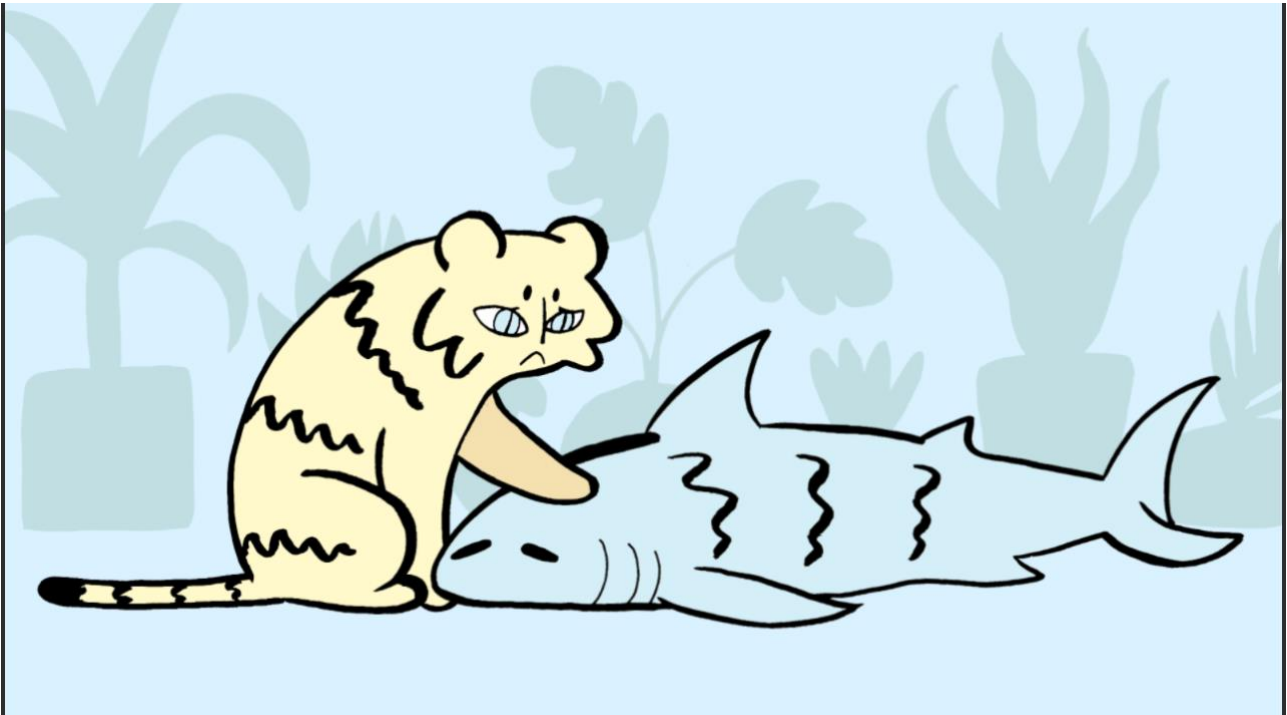
Kuva 12 – Hahmot koottuna, mutta ilman värejä

Väritin animaation myös Clip Studio Paintissa. Käytin suunnittelemaani väripalettia hahmojen värittämiseen, mikä kävi nopeasti paint bucket -työkalulla. Värittäessä oli kuitenkin tärkeää joka kohtauksessa varmistaa, että kummankin hahmon, sekä mahdollisten proppien, värit olisivat omissa kansioissaan ja erillään. Tämä oli tärkeää sitä varten, että hahmoja pystyisi myöhemmin käsittelemään toisistaan erillään After Effects -ohjelmassa.

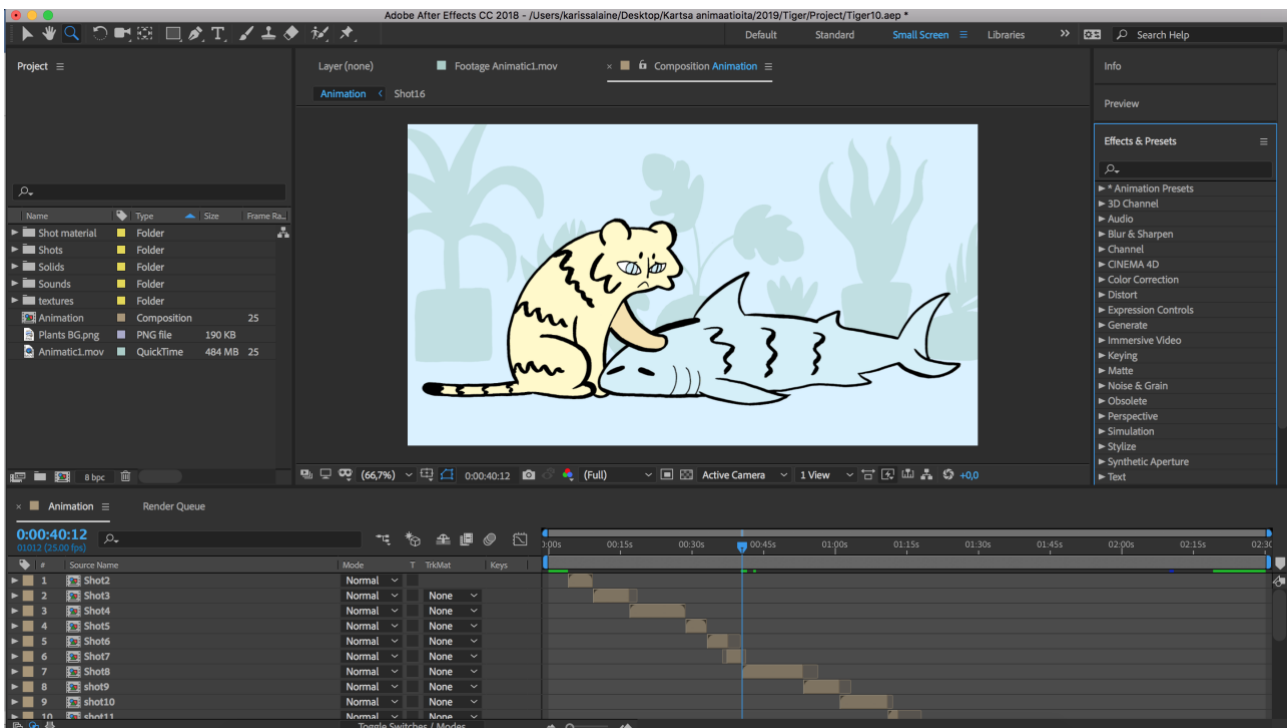


Kuva 13 – Hahmot väritetty

Kun hahmot oli väritetty, eksportoin ne ulos erillisinä kuvasarjoina, ja siirsin After Effects -ohjelmaan. After Effects -ohjelmassa kokosin koko animaatio projektini. Toin piirretyt animaation palat Clip Studio Paintista, ja After Effectsissä laitoin osat aikajanelle äänen kanssa. After Effectsissä lisäsin myös taustavärit jokaiselle kuvalle heti, jotta kuvien samankaltaisuutta olisi helppo tarkkailla. Tein jokaisesta kuvasta oman kompositionsa, jotta aikajana pysyisi siistinä ja helppona käsitellä.



Kuva 14 – Kuva elementteineen



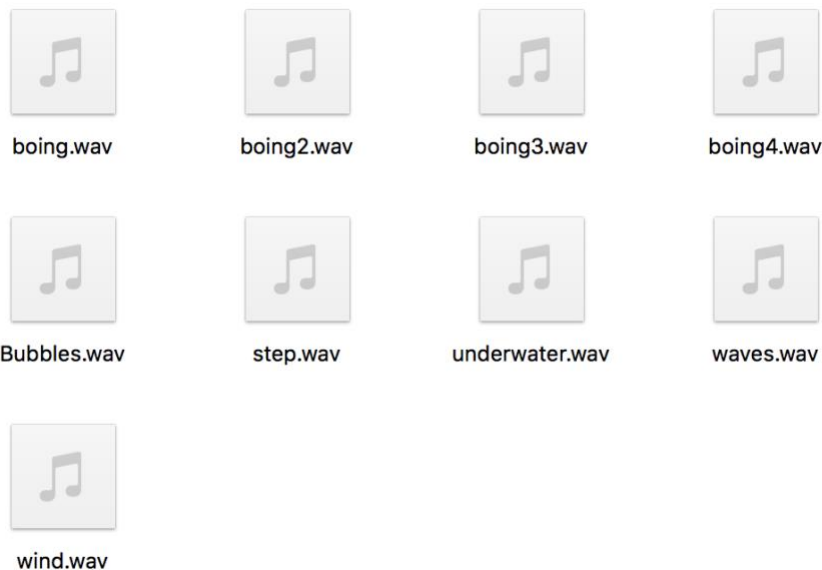
Kuva 15 – Kuva koottuna omaksi kompositiokseen After Effects -ohjelmassa

3.3 JÄLKITUOTANTO

3.3.1 ÄÄNITYÖ

Teokseni tärkein ääni on kertojan puhe, joka käy myös hahmojen vuorosanat läpi. Pyysin kokeneempaa ääninäyttelijää kertojan rooliin, jotta voisin itse keskittyä enemmän vuorosanojen ja riimin rytmiin. Äänitimme kertojan ääniraidan ennen animaatioprosessia, mutta säästin loput äänityöt siihen, että animaatio osuus olisi valmis.

Äänien löytämiseen käytin freesound.org -nimistä sivustoa, josta etsin äänitiedostoja joita saa käyttää maksuttomasti. Valitsin vain ääniä, jotka oli merkitty "Creative commons 0 licence" -lisenssitunnisteella. Tämä antaisi mahdollisimman vapaan käytön videolleni, sillä äänien tekijänoikeudet olivat vapaat. Tein alun perin listan kaikista ääniefekteistä, joita uskoin tarvitsevani. Kun olin löytänyt tarvittavat äänet, nimesin ne itselleni tunnistettavaksi, jotta niiden käyttö olisi helpompaa ohjelman sisällä. Kun olin laittanut kaikki äänet paikoilleen, kävin teoksen vielä läpi tarkistaen, tarvitaanko vielä lisää erilaisia ääniä.



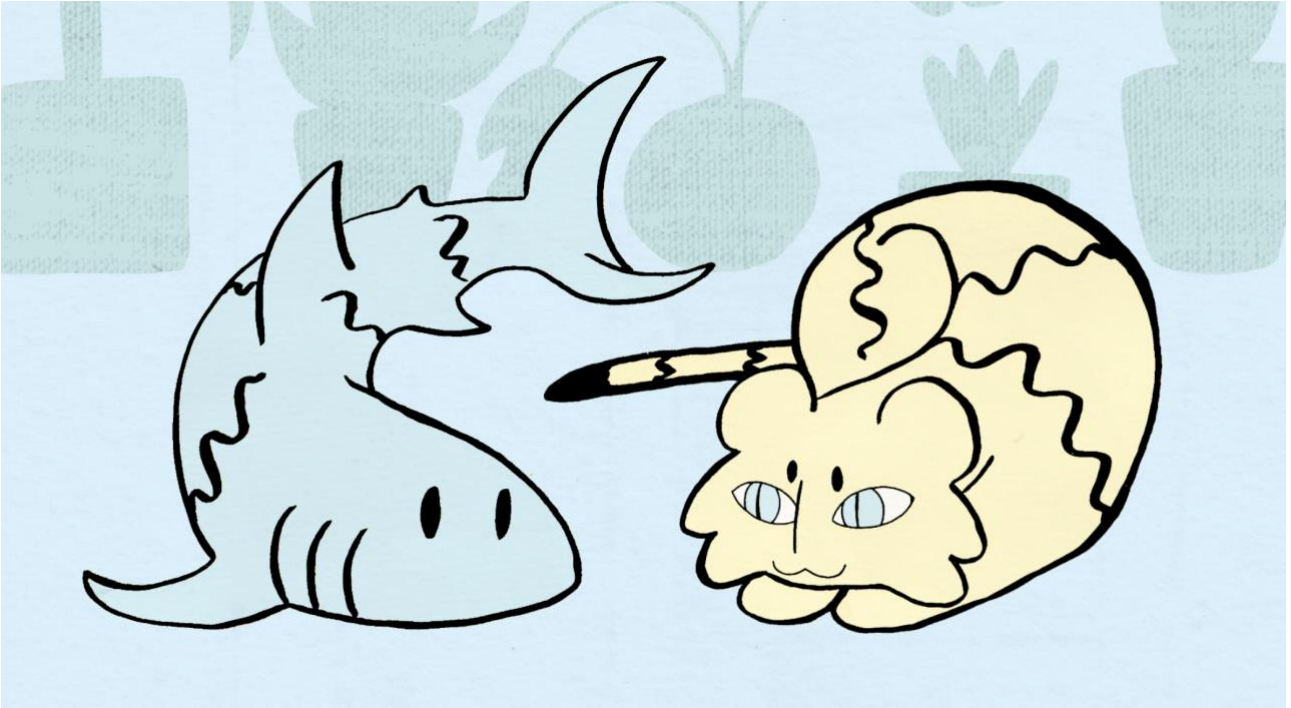
Kuva 16 – Tarvittavat äänet nimettyinä

3.3.2 TEKSTUROIINTI

Halusin luoda animaatioon ja hahmoihin käsin piirrettyä tuntua myös värityksen kautta, mutta jokaisen framen värittäminen käsin paperille olisi ollut liian aikaa kuluttavaa. Päätin jo alussa animaatiotestejä tehdessäni, että teksturoisin animoidut hahmot ja taustat lopussa oma tekemilläni paperi tekstuureilla. Olin jo ennen opinnäytetyötä skannannut erilaisia paperin pintoja talteen itselleni. Päädyin Tiikerin ja Hain osalta käyttämään suhteellisen sotkuista paperitekstuuria. Halusin myös laittaa näille kahdelle hahmolle tekstuurin jotka liikkuvat, jotta hahmoihin tulisi lisää liikettä värityksenkin osalta, ja että loppuvaikutelma olisi käsin piirretyn näköinen. Laitoin liikkuvan tekstuurin vain Tiikerille ja Haille, koska nuo ovat eläviä olentoja. Jos kaikessa olisi ollut koko ajan liikkuvat tekstuurit, olisi kuvista tullut liian levottomia katsoa.

Kokosin kummallekin hahmolle oman tekstuurin After Effectsissä omaan kompositioon. Kun kaikki kuvat videossa oli valmiit, lisäsin tekstuurit hahmoihin, proppeihin ja taustoihin. Jätin teksturoinnin viimeiseksi, koska liikkuvat tekstuurit hidastivat After Effectsiä ja sen kanssa työskentelyä. Halusin pystyä tarkkailemaan animaatiotani helpommin ja ilman hidasteita, joten kun aloin teksturoida, olin jo varma, etten tekisi muutoksia enää animaatioon.

Loppujen lopuksi laitoin tekstuurit hiukan läpinäkyviksi, etteivät ne veisi liikaa huomiota hahmojen omilta liikkeiltä. Teksturoinnin idea on loppujen lopuksi tehdä työstä kauniin viimeistellyn näköinen, mutta ei saa olla liian silmiinpistävä.



Kuva 17 – Kuva teksturoituna

4. YHTEENVETO

4.1 Prosessin arviointi

Ajallisesti projekti istui suhteellisen hyvin 400 työtuntiin. Jo projektia tehdessä kävi nopeasti selväksi, jos olisin tehnyt animoinnin kokonaan digitaalisesti, aikaa olisi säästynyt huomattavasti. Välineiden vaihtaminen ja jokaisen paperin yksittäinen skannaaminen veivät huomattavasti työskentelyaikaa. Olen silti tyytyväinen, että valitsin perinteisen käsille piirretyn animaatiotekniikan. Paperille piirtäminen tarjosi sopivaa vaihtelua muuten digitaalisesti toteutettavaan teokseen. Projektin tekeminen pysyi mielekkäänä, koska en joutunut olemaan vain yhden työskentelyvälineen ääressä jatkuvasti. Projektin työskentelyyn käytettävä aika sijoittui kuudelle kuukaudelle. Tein työtä eteenpäin suhteellisen hidastahtisesti. Työajan jakaminen näin pitkälle aikavälille osoittautui valinnaksi, jossa on sekä positiivisia ja negatiivisia puolia. Negatiivisesti pitkä aikaväli vaikutti siten, että kuuden kuukauden loppupuolella olin jo menettänyt osan innosta tehdä edelleen samaa projektia. Lyhytelokuvani on kahden minuutin pituinen, ja kuukausien jälkeen saman materiaalin läpikäyminen alkoi tuntua jo puuduttavalta. Positiivisesti mainittakoon, että pitkä aikaväli oli terveydellisesti minulle eduksi. Käteni jänneaurion takia en voi piirtää useaa tuntia päivässä. Pitkän aikavälin ansiosta pystyin etenemään projektini kanssa rauhallisesti, korkeintaan muutaman tunnin päivässä työskennellen. Pidin myös useita välipäiviä, enkä niiden aikana työstänyt projektia eteenpäin. Tarpeellisen levon voimin oli helppo työstää projekti valmiiksi asti.



Kuva 18 – Kasvit

4.2 Lopullisen teoksen arviointi

Olen pääsäännöllisesti tyytyväinen lopulliseen teokseen. Pysin tekemään parin minuutin mittaisen animaation ja sain sellaisen valmiiksi. Tietenkin näen teoksessa myös korjattavaa:

Teoksen tahti on hyvin tasainen ja rauhallinen. Käsikirjoitusvaiheessa olin tehnyt päätöksen pyrkiä rauhalliseen tahtiin riimin kanssa. Pidän kuitenkin paljon myös aktiivisista teoksista, joissa animaation loputtomat mahdollisuudet käyvät ilmi. Olen hiukan pettynyt, etten saanut tarinaa ja aikataulua sopimaan yhteen niin, että teoksessa olisi hiukan aktiivisempi kohta. Tämä on kylläkin vain pieni harmi, sillä mielestäni tarinaan ei pitä väkisin tunkea jännitystä ja aktiivisuutta, jos teoksen muutkaan osat eivät sellaiseen pyri.

Lopullisessa teoksessa on kuitenkin paljon, mihin olen tyytyväinen. Teoksen visuaalinen ilme on mieleiseni ja yhteensopiva keskenään. Vaikka animaatiotyylillä ei ole vauhdikas, liike on enimmäkseen sulavaa ja onnistunutta.

Eniten olen tyytyväinen siihen, että teoksen visuaalisuus ja animaatio pysyvät samalla tasolla alusta loppuun asti. Teoksessa ei näy vahvoja heilahduksia animaation tasossa tai visuaalisuus ei muutu missään vaiheessa aikaisempaa tai tulevaa huonommaksi. Teos on siis yhtenäinen kokonaisuus.

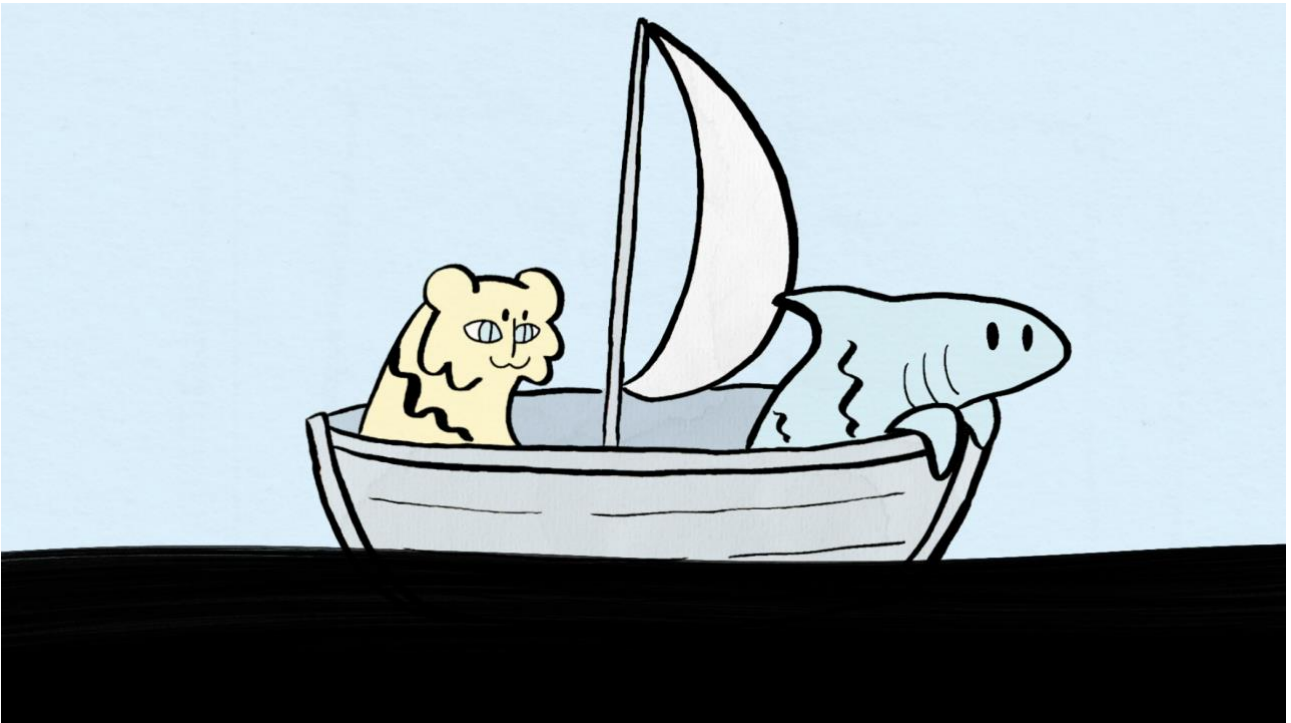


Kuva 19 – Tiikeri teoksen alkupuolella

4.3 Tulevaisuudessa

Projekti oli hyvin opettavainen kokemus. Jo opinnäytetyötä suunnitellessa minun oli huomioitava omat rajani ja kykyni ja miten sovitan ne aikatauluun. Vaikka valitsinkin minulle tutun tekniikan, oppiminen ei koskaan lopu. Oli mukava huomata, miten kuvien piirtäminen ja suunnittelu muuttuivat projektin edetessä pikkuhiljaa nopeammaksi ja helpommaksi. Toistuva samojen hahmojen piirtäminen todella avasi minulle, keitä he ovat henkilöinä, ja miten animoin heidät liikkumaan luonteensa mukaisesti.

Tulevaisuudessa haluan tehdä lisää animaatiota oppimiani keinoja hyödyntämällä, mutta pitäen samalla mielessä, että valitsemani tekniikka ei todellakaan ollut nopein työstää. Olen kiinnostunut myös toisista animaatiotekniikoista, ja uskon, että opinnäytetyön jälkeen olen entistä valmiimpi kokeilemaan myös niitä. Tällaisen työn tekeminen opettaa myös loistavasti projektin hallintaa. Vaikka työskentelinkin pääsääntöisesti yksin, oli tärkeää pitää projekti järjestelmällisenä. Tiedostojen nimeäminen ja kansiointi ovat äärimmäisen tärkeää pitää samanlaisena koko pitkän projektin ajan, jotta korjauksia olisi helpompi tehdä myös jälkikäteen. Pidän tätä erittäin tärkeänä tulevaisuuden kannalta, jos teen animaatio projekteja muiden ihmisten kanssa. Animaatio on työlästä, ja yhteistyöllä toteutettuna projekti varmasti säästäisi aikaa ja voimia.



Kuva 20 – Tiikeri ja Hai veneessä

LÄHTEET

Ruuhometsän kansa, Martin Rosen, Nepenthe Productions, 1978 [viitattu 19.03.2020].

Wall-e, Andrew Stanton, Disney Pixar, 2008 [viitattu 20.03.2020].

Pikku Prinssi, Antoine de Saint-Exupéry, Reynal & Hithcock, 1943 [viitattu 26.02.2020].

Baman Piderman, Alex Small-Butera & Lindsay Small-Butera, Mondo Media, 2009 [viitattu 26.02.2020].

KUVALÄHTEET

- 1 Animation Screencaps [viitattu 19.03.2020]. Saatavissa:
<https://animationscreencaps.com/watership-1978/8/#box-1/54/watership-down-disneyscreencaps.com-1314.jpg?strip=all>
- 2 Animation Screencaps [viitattu 19.03.2020]. Saatavissa:
<https://animationscreencaps.com/watership-1978/26/#box-1/37/watership-down-disneyscreencaps.com-4537.jpg?strip=all>
- 3 Animation Screencaps [viitattu 20.03.2020]. Saatavissa:
<https://animationscreencaps.com/wall%c2%b7e-2008/#box-1/18/wall-e-disneyscreencaps.com-18.jpg?strip=all>
- 4 Animation Screencaps [viitattu 20.03.2020]. Saatavissa:
<https://animationscreencaps.com/wall%c2%b7e-2008/7/#box-1/159/wall-e-disneyscreencaps.com-1239.jpg?strip=all>