

Siipiweikot Iso Omena -ravintola

Animaatio ja kuvamateriaali markkinointimateriaalina

LAB-ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK), Viestinnän koulutusohjelma, Mediasisällönsuunnittelu pääaine

2021

Aleksi Virtanen

Tiivistelmä

Tekijä(t) Virtanen Aleks	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK	Valmistumisaika 2021
	Sivumäärä 16	
Työn nimi Siipiweikot Iso Omena -ravintola Animaatio ja kuvamateriaali markkinointimateriaalina		
Tutkinto Medianomi, Mediasisällönsuunnittelu (AMK)		
Ohjaavan opettajan nimi, titteli ja organisaatio Antti Heinonen		
Toimeksiantajan nimi, titteli ja organisaatio Anton Lehtonen Siipiweikot iso omena		
Tiivistelmä Opinnäytetyöni perustuu yrityksen sosiaalisen median markkinointiin. Tuotan mainosvideon ja kuvagallerian. Käyn läpi tuotanto vaiheita ja käyttämiäni työkalujen keinoja.		
Asiasanat Mainos, animaatio, kuvagalleria, tuotanto.		

Abstract

Author(s) Virtanen Aleksi	Type of Publication Thesis, AMK	Published 2021
	Number of Pages 16	
Title of Publication Siipiweikot Iso Omena -restaurant Animation and gallery as marketing material		
Name of Degree Bachelor of Culture and Arts, Media Content Design (AMK)		
Name, title and organization of the supervising teacher Antti Heinonen		
Name, title and organization of the client Anton Lehtonen Siipiweikot iso omena		
Abstract My thesis is based on privitae companys social media marketing. I produce commercial animation and a picture gallery. While going over production processes and tools that I use.		
Keywords Commercial, animation, gallery, production.		

Sisällys

1	Johdanto.....	1
2	Opinnäytetyön tavoitteet	2
2.1	Työnkartoitus ja markkinointimateriaalit	2
2.1.1	Aiheen Rajaus ja sen haasteet	2
3	Toteutus	4
3.1	Esituotanto	4
3.1.1	Toteutus	4
3.1.2	Jälkituotanto	13
4	Yhteenveto	15
	Lähteet	16

1 Johdanto

Opinnäytetyökseni olen luomassa mainosanimaatiota sekä kuvagalleriaa Siipiweikot Iso Omena -ravintolalle. Rajaan opinnäytetyön sisällön aikaisemmin tehdyn tarvekartoituksen pohjalta, ajatellen alani opintojen koulutussisältöä. Tavoitteeni on käydä opinnäytetyössäni läpi tuotannon vaiheita ja haasteita, pohjustaen tyylillisten ja käytännöllisten valintojeni tarkoitusta. Haluan myös selventää tässä opinnäytetyössä työn toteutus metodeja, sekä asiakkaan kontaktihenkilön kanssa käytyä keskustelua.

Siipiweikot Iso Omena -ravintolan päätuote on etikkaiset kanansiivet. Tämän tuotteen markkinoinnin ympärille rakennan kuvagallerian. Kuvilla koitan ilmaista miljöön viihtyisyyttä sekä luoda ruokakuvilla visuaalista viestintää tuotteen herkullisuutta. Teen mainos animaation Adoben Photoshop, Illustrator, After Effects ja Premiere Pro ohjelmaa käyttäen.

2 Opinnäytetyön tavoitteet

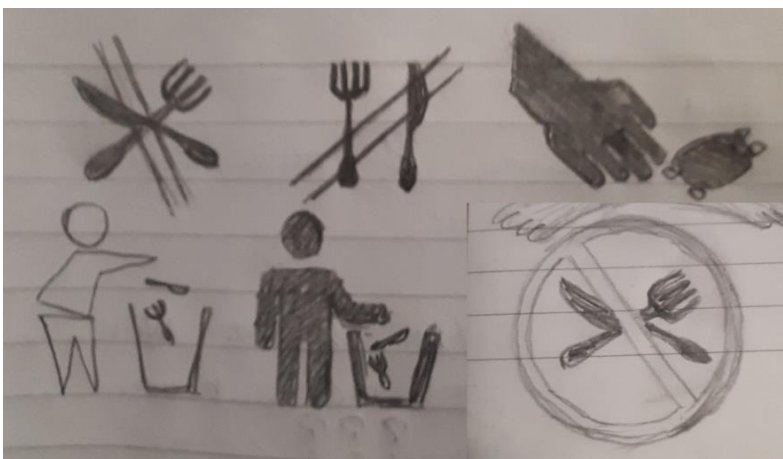
2.1 Työnkartoitus ja markkinointimateriaalit

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on työkartoituksen vaiheiden läpikäyminen. Sekä avata miten rakentaa asiakkaan tarvekartoituksesta toteutettava projekti. Mikä tukee koulutuksesta opittujen toimintatapojen käyttöä. Tarkoituksena on myös tehdä omaa tutkimusta markkinointimateriaaleista, ja nykypäiväisistä sovelluksista sekä niiden käytöstä keskipienen yrityksen mainonnassa. Lisäksi avaan valintojani ja oppimieni asioiden soveltamista tässä työtehtävässä

Myös mainosten tekijöillä on omat koodistonsa, jotka säätelevät kuvien kompositioita, grafiikkaa, aiheen valintoja ja kielenkäyttöä. Tekniskäytännöllisten koodien lisäksi mainoskuvien tuottajat hyödyntävät usein tietoisesti kohdeyleisöönsä liittyviä yleisempiä kulttuurisia ja psykologisia koodeja. Monet mainostoimistot jopa hankkivat aktiivisesti tietoa näistä koodista rahoittamalla aihetta koskevaa tutkimusta. Tämä tausta tieto antaa heille paremmat mahdollisuudet vaikuttaa yleisön ajatuksiin, arvoihin ja toimintaan. (Seppä, A. 2012, 156.)

2.1.1 Aiheen Rajaus ja sen haasteet

Halusin tehdä markkinointiprojektin kohdistuen sosiaalisen median mainontaan lähestyessä sen kaikkia osa-alueita. Mikä taas johti siihen että, työnaiheiden rajaus osoittautui minulle todella haastavaksi asiaksi. Ollessani innokas asiakaspalvelussa ja tarpeiden kartoituksessa, päädyin täyttämään projektia kaikella mahdollisella minulle tai asiakkaalle mielenkiintoisella idealla.



Yksi ideoista oli ottaa klassisia julisteita sekä meemejä ja yhdistää ne kanan-siipiin ja fingerfood kulttuuriin. Toinen idea oli tehdä pöytiin kieltomerkkejä kehottaen asiakkaita syömään ruokaa käsin ja heittämään aterimet roskikseen.

Kuva 1. Logo luonnoksia

Monet muutkin asiakkaan alkuperäisistä ideoista jäivät toteutuksen ulkopuolelle. Päätös näiden ideoiden poisjättämisestä avautui tarkemmin kokonaisuudessaan, kun rupesin suunnittelemaan tarkempaa työsuunnitelmaa sekä tekemään itse toteutusta.

Jouduin tekemään tyyllistä rajausta vanhempien markkinointimateriaalien pohjalta, mikä toi tehtävään haasteita, koskien monia tuotannon prosessin osioita. Ensimmäinen oli saada animaatiohahmo tunnistettavaksi aikaisempien markkinointimateriaalien pohjalta. Toinen haaste oli animaation laatu ja tyyli, jotta mainosten laatu pysyy samankaltaisena. Kolmas haaste oli yhden henkilön voimavarojen ja ajankäyttö projektiin.



Kuva 2. Siipiweikkojen maskotti

3 Toteutus

3.1 Esituotanto

Aloitin esituotannon alustavasta tarvekartoituksesta, missä kävin asiakkaan luona ja kävimme yhdessä läpi asiakkaan mahdollisia toiveita mainoksen tyylistä ja yleisestä ideasta. Keskustelimme myös siitä, miten pystyisin koulutukseni puolesta täyttämään asiakkaan toiveet ja missä skaalassa ne voisi toteuttaa. Alustavat pyynnöt liittyivät moneen asiaan, asiakas halusi paljon sisällöllistä päivitystä verkkosivuilleen sekä käännöksen menuihin sekä verkkosivujen info-osioon suomeksi ja englanniksi.

Siipiweikkojen kontaktihenkilöt halusivat toteuttaa lyhyen esittelyvideon heidän liikkeestään, jonka tyyli olisi asiakasta ohjaava liikkeessä toimimiseen. Lisäksi he halusivat valokuvia ravintolan miljööstä sekä ruoasta. Mahdollista henkilöstön kuvaustakin kaavailtiin, mutta sitä ideaa emme toteuttaneet koska ravintola-alalla on todella usein vaihtuva työvoima.

Kävimme keskustelua myös sosiaalisen median sisältötyypeistä ja kiertävien sisältöjen luomisesta, jotka voisivat mahdollisesti pitää sisällään kuvagallerian. Tästä kuvagalleriasta sosiaalisesta mediasta vastaava työntekijä voisi viikoittain valita kuvia ja käyttää niitä erilaisten päivitysten luomiseen. Tarjosin myös mainosanimaation luomista sosiaaliseen mediaan, joka esittäisi tarjouksia ja mahdollisia kampanjoita visuaalisemmin. Puhuimme hieman tyyllillisistä vaatimuksista animaatiota koskien. Tiesin että heidän markkinointimateriaalien käsin piirretyn taiteen jäljentäminen ja animoiminen digitaalisesti olisi minun taitojeni ulkopuolella.

Asiakas esitti myös pyynnön oman logon luomisesta Siipiweikot Iso Omena:lle joka voisi olla nettisivulla ja auttaisi ravintolan asiakkaita tunnistamaan yrityksen. Koska Googlen haussa ensimmäinen vaihtoehto oli yleensä Tampereen toimipaikka ja omalla logolla toivottiin selkeämpää erottumista muista franchisen liikkeistä ja estämään virheellisiä tilauksia väärään ravintolaan.

3.1.1 Toteutus

Kartoituksen jälkeen jatkoin tuotantoa ottamalla muutamia inspiraatiota ohjaavia kuvia miljööstä kokonaisempaa kuvauksen toteutussuunnitelmaa varten. Lisäksi tein mielessä olevien logo ja animaatio ideoiden perusteella luonnospiirustuksia. Sovimme työkartoituksen ohessa alustavan kuvauspäivän miljöö- ja ruokakuvaukselle, samalla tulisin näyttämään luonnoksia animaatio- ja logoideoista.

Ennen seuraavaa tapaamista tein nopeimman asian ja käänsin menun sekä info tekstit englanniksi. Luonnostelemalla rupesin hakemaan tyyliä ankaanimatiolle. Animaatiosta minulla oli muutamia ideoita, joista melkein kaikki pyörivät Siipiweikkojen maskottiankan ympärillä.



Kuva 3. Animaatio luonnoksia

Halusin viestiä animaatiolla ravintolan tyyliä sekä fingerfoodin rentoutta. Sarjakuva tyyllillä piirretty anka, joka on tulossa, oli mielestäni todella toimiva maskotti. Tein sketsejä juoksevasta, yllättyneestä, rentoutuvasta sekä siipikoria kantavasta ankasta.

Logon suunnittelua lähestyin vailla samanlaista visiota, kun mitä minulla oli animaation kanssa. Halusin yhdistää siinä paikan, jossa yritys sijaitsee (kauppakeskus Iso Omena) ja yksinkertaista ja skaalautuvaa tyyliä. Mutta graafisen suunnittelun harjoittaneisuuden puutteen takia logosuunnittelun lähestyminen osoittautui paljon monimutkaisemmaksi ja haastavammaksi prosessiksi kuin mitä suunnittelin sen olevan. Kokeilin kymmeniä vaihtoehtoja ja tein vielä useita variantteja.

Kuvaus

Miljöön kuvaamisen toteutus alkoi noin kuukauden päästä ensitapaamisesta. Sovimme kuvauspäivän viikonlopulle, jolloin tulisin ennen aukioloa paikalle ja kuvaisin miljöötä käyttäen hyödyksi alkukevään luonnonvaloa. Toin kuvauksiin koulusta lainatun Canon EOS 60D kameran, laajakuva- ja teleobjektiivin sekä parit akkukäyttöiset kuvausledivalot ja tripodit niitä varten. Olin katsonut muiden suomalaisten ja

kansainvälisten fingerfood ravintoloiden markkinointimateriaaleja ja esityskuvia saadakseni parempaa ymmärrystä yleisesti käytetyistä perspektiiveistä ja kuvausmahdollisuuksista genren sisällä.

Kuvauspäivänä huomasin kuinka, päätökseni käyttää luonnonvaloa aiheutti paljon haasteita valotuksen hallinnan kanssa. Luonnonvalon ollessa todella voimakas liikkeen sisäänkäynnin kohdalla. Matalan katon ja ikkunattoman takia se ei ylettänyt valaisemaan liikettä syvemmältä. Tämän seurauksena tietyistä suunnista otettujen kuvien valotus vaatii suurempaa jälkityöstöä, ison valokontrastin takia. Siipiweikot Iso Omenan mielenkiintoinen sisutuselementti on retrotyylinen valaisin ja käytin sitä useissa miljöökuvissa subjektina.



Kuva 4. Miljöökuvaa

Ruokakuvissa käytin ledejä pää- ja taustavaloina. Asettelin tuotteita ja valoja muutamisiin eri asetelmiin ja kuvasin ruoat ravintolan tiloissa. Kuvasin tuotteet muutamista eri perspektiiveistä ja eritasoisilla valotuksilla saadakseni enemmän virheen varaa jälkityöntantoprosessia varten. Valojen kokoaikainen siirtely ruokakuvauksissa toi editoiniti vaiheessa haasteita kuvien yhtenäisen ilmeen saavuttamisessa.



Kuva 5. Ruokakuva

Kävin kevään loppuilla miljöo- ja ruokakuvausten kuvia läpi ja huomasin etten ollut täysin tyytyväinen ruokakuvien yksityiskohtaisuuteen, joten päädyin suorittamaan ruokakuvauksen uusiksi. Tein sen uudestaan studiossa, jonne pyysin kontakti henkilöä tuomaan mukanaan ravintolan aterian malliannoksen.

Sain käyttööni studiossa paljon suuremman kontrollin valaistuksesta ja sain myös ystävältä lainaan Canonin EOS 5D Mark IV täyskenno kameran, jolla sain nostettua kuvien yksityiskohtien laatua, verrattuna koulusta lainaamaani Canon EOS 60D kameraan. Toteutin uudet kuvat aikaisemman kuvauksen mukaisesti. Otin kuvauksen aikana kuvia, joissa oli muutamat eri perspektiivit, asetelmat sekä kamera-asetukset. Valaisin tuotetta kolmella kuvausvalolla poistaakseni terävät varjot. Käyttäen tuotteen taustana valkoista sekä mustaa taustaa editointivaraa varten.

Kuvien editointi vaiheessa kohtasin haasteita tuottaa yhtenäisen näköistä kuvagalleriaa monien kuvausten kuvista. Minun piti editoida kaikki valitut kuvat yksitellen. Miljöokuvausten luonnon ja sisävalon kontrastin takia en voinut käyttää Batch editing työkaluja Photoshopissa taikka Light Roomissa. Sama asia päti myös ruokakuviin, joissa oli samoja ongelmia koska käytin ledivaloja monesta kulmasta. Tasapainotin kuvien valo- ja lämpötasapainoja manuaalisesti Photoshopissa Adjustmen layereitä käyttäen. Päädyin myös käyttämään ruokien ympärillä Vignetteä saadakseni aikaan illuusiota, että ruoka pomppaa ulos kuvasta.

Logo

Kuvausten jälkeen kävin kontaktihenkilöiden kanssa läpi luonnoksiani ja logo vai-
antteja läpi. Idea animaatiosta, jossa ankkuri lilluu rennosti etikettinäytössä siirtyen
tuotteen mainokseen, oli laajalti kaikkien paikallaolijain mielestä kiinnostavin. So-
vimme että tekisin animaatiosta sosiaalisen median formaatteihin sopivan 10 ja 20
sekuntisen mainosanimaation. Sain luvan muokata logoankan ulkonäköä animoita-
vaan malliin.



Kuva 7. Logo taustalla

Sen hetkisistä logovarianteissa oli monia versioita, jotka
asiakasta kiinnosti. Mutta hän ei ollut vielä valmis teke-
mään päätöstä mitä näistä logoista lähdetäisiin viimeis-
telemään käytettäväksi. Asiakas halusi nähdä enemmän
variaatiota muutamasta luonnoksesta. Tein tässä koh-
dassa virheen enkä valinnut näytettäväksi muutamaa täy-
sin erilaista versiota vaan näytin omia työtiedostoja, joista
jokainen sisälsi monia variantti versioita, jotka olivat vielä
työn alla.



Kuva 6. Logo kokeiluja

Tuotantopalaverissa kontaktiopettaja kehotti rajaamaan tuotantoa tarkemmin alaani
koskeviin toteutuksiin sekä pitämään mielessä oman työkapasiteettini. Tämän pala-
verin takia päätin kohdistaa tuotantoprosessini sisältöä mainosanimaation tuottami-
seen sekä kuvagallerian luomiseen, jolloin logo jäi pois asiakkaalle tuotetusta ma-
teriaalista.

Animaatio

Animaation tuotanto alkoi tyyllisten valintojen tarkemmalla kartoituksella. Tein kattavaa katsausta ruokamainoksista sekä animaatiotyyleistä, joissa näin omille luonnoksille sekä mielikuville täydentäviä piirteitä. Tutustuin myös sosiaalisten medioiden mainontaan ja formaatteihin, joita videomainokset käyttävät näillä alustoilla.

Toteutin tätä prosessia suuresti tutkimalla muiden tekijöiden tuotoksia ja analysoimalla firmojen markkinoinnin tyyliä. Tein myös useita omia käyttäjätilyä eri sosiaalisiin medioihin ja käytin niitä itseäni markkinoiden, kommunikoimalla somealustojen käyttäjien kanssa. Sosiaalisen median nopeutempoisuuden takia, päätettiin jo yhdessä, että animaation pitää olla lyhyehkö, silmäänpistävä sekä tarpeeksi informatiivinen. Animaation tulee kertoa tuotteesta ja sen tuottajasta. Tutkimukseni pohjalta siirryin kokeilemaan tyyllisesti-illustroivaa animaation toteutustyyliä digitaalisesti.

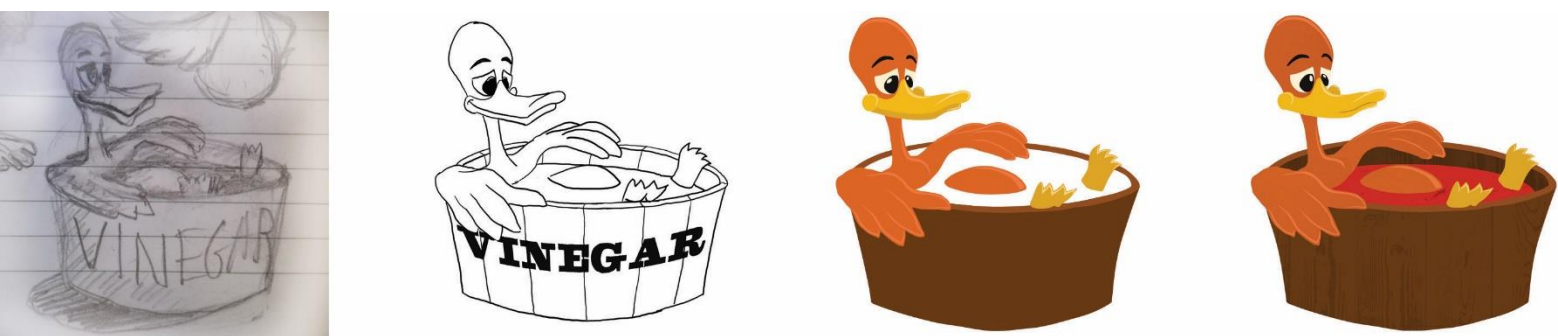
Tyylitököiluni alkoivat hieman ongelmallisesti. Tehtyäni alustavan käsin piirretyn mallin luonnoksen pohjalta Photoshopissa. Rupesin testaamaan mahdollisia varjostuksen tyyliä saadakseni animoitavalle hahmolle hieman kolmiulotteisuuden illuusiota. Huomasin animaatiotestejä tehdessäni After Effectsissä, että gradienteilla varjostettua hahmoa on hankala saada näyttämään sen liikkeessa sulavalta. 2D-mallissa kiinni olevat varjot antoivat liikkeeseen robottisen staattisuuden syvyyden illuusion sijasta. Muutamien eri tyylitököilujen jälkeen tein päätöksen käyttää tekstuuria luomaan kolmiulotteista syvyyttä sekä vektoriin piirrettyjä korostuksia, suoran valo/varjo kontrastin sijasta.

Tekstuureja lisäsin Illustratorissa ja tämä toimen pide sisälsi omia hankaluuksia. Koin haasteita yrittäessäni saada tekstuurin yksityiskohtaisuutta ja tyyliä sellaiseksi mikä ei aiheuta eritasojen liikkeen välillä visuaalista häirintää. Päädyin lataamaan ja kokeilemaan noin tusinan erilaisia tekstuuria Adobe Illustratorissa hahmon päällä. Kokeilin niitä myös After Effectsissä jotta näkisin miltä ne näyttävät liikkeessä.



Kuva 8. Shading kokeilut

Päädyin käyttämään maalatun betoniseinän varjostuksen alpha kanavaa tekstuurina hahmolle. Pohjaväriksi taas valitsin oranssin sävyn, jonka kalastelin värinvalinta työkalulla valokuvaamastani malliannoksesta. Oranssi väri on myös keltaisen ja punaisen sävyn välissä, jotka ovat eniten käytettyjä värejä ruoan mainonnassa. Saatuaani Illustratorissa toimivan näköisen animoitavan hahmon ja ollessani tyytyväinen tekstuurien laatuun. Varmistin vielä että kaikki liikkuvaksi tarkoitetut asiat ovat omillaan tasoillaan ennen kuin toin lopullisen työtiedoston After Effectsiin.



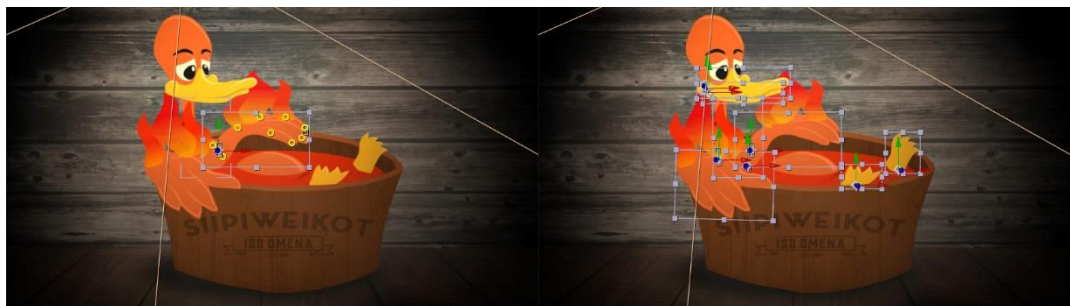
Kuva 9. Animoitavan hahmon kehitys

Ensimmäinen asia, jonka tein After Effectsissä oli animoitavan hierarkian luominen tasoille. Tämä oli tärkeää jotta, pienemmät elementit kuten kulmakarvat ja silmät pysyisivät kiinni isomman pääelementin liikkeissä, joka tässä esimerkissä on pää. Tämän vaiheen tehtyäni asetin puppetpinnit tasoihin, joihin halusin taipuisampaa liikettä.

Tässä vaiheessa kävin tarkasti läpi mitä haluan viestiä animaatiolla. Vaikka esitettävä asia on hupaisan makaaberin, halusin pitää kaiken niin kevytmielisenä kuin mahdollista. Mainostettavan asian ollessa ruoka, sen piti myös viestiä tietyllä lailla herkullisuutta sekä lämpimyyttä. Tämän takia animaation ankan piti olla tyytyväinen tilaansa, mutta myös ilmaista jonkinlaista tunteiden muutosta. Sen tunnetilan muutoksen päätin tapahtuvan, ankan upotessa syvemmälle. Viestiäkseni sitä tehokkaammin koin hyväksi korostaa tätä myös efekteillä.

Pohjustin tärkeimmät liikkeet muutamilla keyframeilla alkuun, jotta niiden siirtely tai poisto olisi myöhemmin mahdollisimman vaivatonta. Tällä tavalla aloin hakemaan rytmiä animoitavan hahmon ja elementtien välille. Mielikuvissani oli selkeä rytmi, jonka tahdissa kaikkien liikkeiden sekä efektien halusin tapahtuvan. Tein omista liikkeistä kylpyammeessa ajoituksen suuntaa antavia mallivideoita, joita tässä vaiheessa käytin saadakseni hahmolle luontaista liikkeen tuntua.

Kun yksinkertaisesti animoitavilla pääelementeillä oli selkeä rytmiä näkyvässä, siirryin hakemaan haluamaani liikettä hienovaraisempiin eleisiin. Tämä tapahtuu tässä työssä helpoiten silmien, pupillien sekä kulmakarvojen koko-, liike- ja rotaatioidensäädöillä. Tasot, jotka vaativat eniten elollisuutta animoin puppetpinneillä.



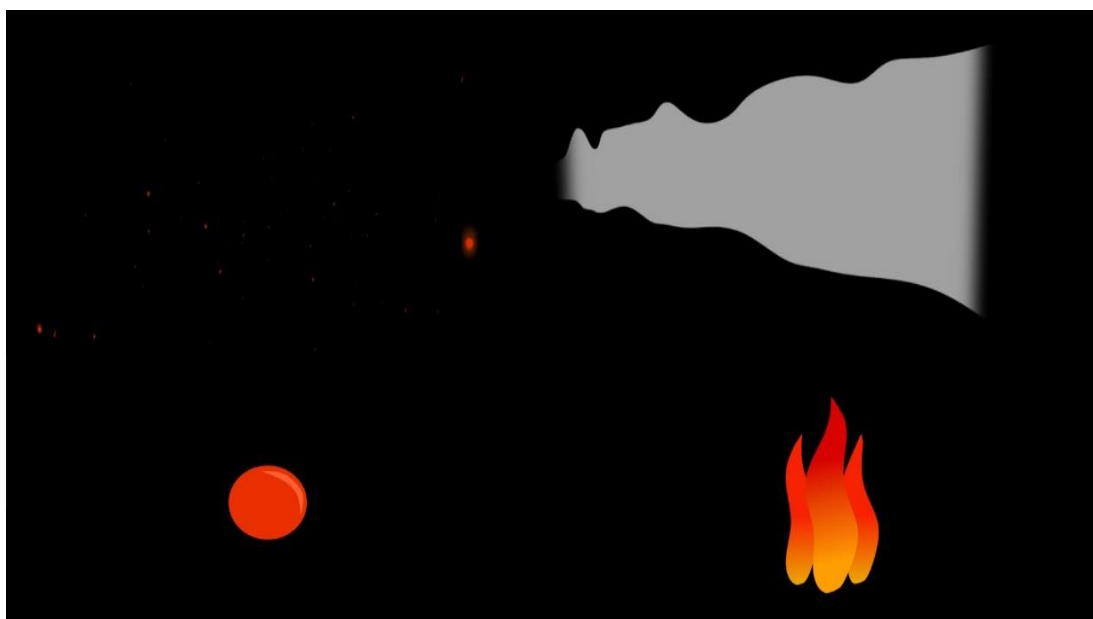
Kuva 10. Suoritin yksittäisten Illustratorista tuotettujen layer-elementtien hienovaraisempaa animointia puppetpinneillä After Effectsissä.

Liikkeen ollessaan kohtalaisen toimiva keskityin pääefektien toteuttamiseen. Valitsin toteutus tyylit pohjatutkimuksen perusteella tulelle, kipinöille, höyrylle sekä kuplille.

Tämä tyyli ei ollut minulle tuttu, joten jouduin turvautumaan internetin tarjoamiin ohjevideoihin. Tämä luonnollisesti pidensi projektiin käyttämäni aikaa. Samalla uuden opin saaminen ja sen käyttäminen on mainio tapa syventyä aiheeseen.

Tein kaikista efekteistä omia Precompositioita. Tuliefektin toteutin antamalla kyynel-
leen muotoiselle muodolle Wave Warpin, animoimalla sen ja tekemällä siitä kopion
omaksi maskiksi. Tämän animaation ajoitusta säädin saadakseni haluamani liikkeen
tulelle. Höyryn halutun liikkeen ja muodon sain aikaa muutamilla Wave ja Bezier
Warpeilla. Kipinöiksi generoin Particle Wordillä Shaded Sphereja, annoin niille sopi-
vat fyysiset ominaisuudet ja sävyn. Jonka jälkeen lisäsin niille hehkun. Kuplat olivat
yksinkertainen pallo, jossa oli pieni valon kohokohta.

Hienosäädin efektejä monta kertaa saadakseni ne toimimaan yhdessä animaation
kanssa yhdessä. Säädin ajoituksia liikkeille, jotta ne sulautuisivat mahdollisimman
saumattomasti toisiinsa. Jouduin myös tekemään yksityiskohtaisia maskeja Pre-
compositioiden ympärille, rajoittaakseni efektien ulottuvuutta ja animoimaan niitä
tuomaan lisää syvyyttä efektien liikkeeseen.

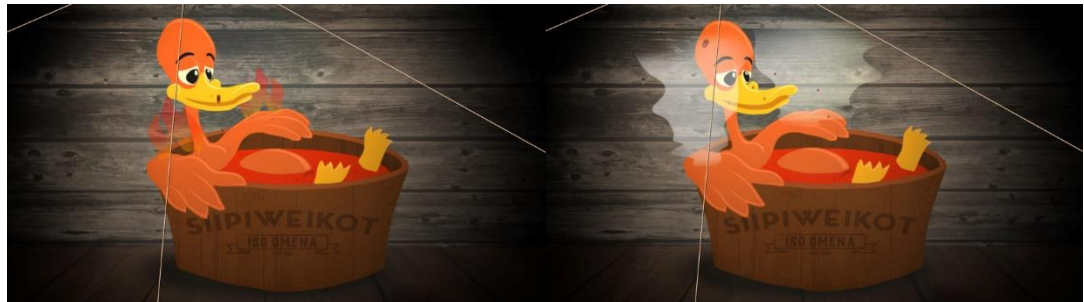


Kuva 11. Tein höyryistä, tulista, kipinöistä ja kuplista omat Precompositiot jotta monitasoinen maskaus olisi helpompaa. Pääkompositiossa tein vielä animoitavat maskit tuomaan liikkeelle lisää elävyyttä.

3.1.2 Jälkituotanto

Efektitasojen ollessa valmiit, asettelin ne aikajanelle omille tasoille. Saatuaani haluamani ajoitukset synkronisoitua hahmon liikkeen rytmiin, renderöin koevedoksen, josta näin omalla koneellani todellisen rytmin ja laadun. Ensimmäisissä renderöinneissä huomasin hahmon liikkeiden olevan liian pienet ja efektien olevan epäsulavia liikkeitä verrattuna toisiinsa. Korjattua ne parhaani mukaan kysyin muutamaa ystävää, jotka ovat töissä tai opiskelemassa media-alaa, kertomaan minulle heidän silmänsä pomppaavia epäkohtia.

Ystävieni kritiikistä oli paljon hyötyä, päädyin tekemään höyryjen ympärille lisämaskit, jotka animoin korostamaan efektin pyöreyttä yläpäässä ja featheramaan maskia. Toinen tärkeä asia oli antaa liekeille enemmän yksityiskohtaisuutta. Päätin että teen tulielementin kokonaan uudestaan parempana. Päädyin myös korjaamaan paljon pienempiä epäkohtia kuten epätasaisia tynnyrin reunoja, rumilta näyttäviä valojen korostuksien kohtia. Lisäsin myös Siipiweikkojen logon "Vinegar" tekstin tilalle. Silmän pupillissa oleva heijastus, jonka olin pistänyt kehossa olevien valon korostusten vastaisesti oli tärkein yksityiskohta, joka oli jäänyt itseltäni huomaamatta.



Kuva 12. Höyryefektien tuominen näkyviin ja samalla tuliefektien pienentämien sekä häivyttäminen vaativat niiden ajoitusten tarkkaa hienosäätämistä. Saadakseni aikaan haluamani rytmi.

Korjattuani hahmon liikkeiden sekä efektien laatua ja tahdistusta lisäsin taustan ja siirryin seuraavaan vaiheeseen. Muutin kaikki animaation tasot 3D objekteiksi, saadakseni kaiken haluamani reagoimaan valoihin ja kameran liikkeisiin. Olin antanut hahmon valotukseen jo valmiiksi suunnan hahmon suunnittelussa korostuksilla. Päädyin kokeilemaan monivaloisia asetelmia ja eri värien lämpötiloja, saamatta

mitään huomattavaa laatutason kohotusta. Päädyin lopulta yksinkertaiseen hajoavaan spottivaloon, joka muistutti värilämmöltään vanhaa hehkulamppua. Luodakseni mahdollisimman kodikkaan tunnelman.



Kuva 13. Kokeilin erilaisten valoasetelmien ja lämpöerojen tuomia vivahteita jälki-tuotannon visuaalisessa viimeistelyssä.

Kokeilin kameran liikkeiden muuttamista muutamilla eri nopeuksilla ja kulmilla. Yritin tehostaa kameraliikkeellä hahmon- ja efektien liikettä. Yrityksistäni huolimatta minulla oli ongelmia saada kameraliikkeitä tarpeeksi vilkkaiksi animaation tempoon ja samalla säilyttää rentouden tuntumaa. Kameran liikkeiden ja musiikin lisäyksen takia päädyin tulokseen olla käyttämättä hahmoanimaatiossa kameran liikkeitä. Käytin lopulta kameran zoomia animaation loppuosassa korostamaan tuotetta.

Siipiweikkojen kontaktihenkilö äänitti kitaransoittoa animaatiota varten. Tämä mainossävel antoi liikkeille uutta dynamiikkaa ja korosti rakentamaani tunnelmaa. Muut äänet etsin Creative Commons sivustoilta, suurimmaksi osaksi käyttäen Free-sound.org sivustoa. Viimeiset editoinnit toteutin Adoben Premieressä. Pistin kaikille ruudulla tapahtuville efekteille pisteäänät. Tasoitin äänten tasot ja häivytykset musiikkiin. Tämän jälkeen yritin vielä etsiä rentoutuvaa huokaisua mutten löytänyt mitään CC-sivustolta animaation sopivaa. Valitettavasti en tunne tarpeeksi äänituahtoa, siksi en itse pysty muokkaamaan haluamaani ääniefektiä.

Tein muutaman lopulliset vedokset videosta, kunnes olin tyytyväinen lopputulokseen. Kuvakaappaukset otettuani, liitin ne PDF tiedostoon, josta rakennan kuvagallerian.

4 Yhteenveto

Alkuperäinen tavoite lopputyölleni oli tehdä mahdollisimman monipuolinen markkinointimateriaalin tuotanto sekä sosiaalisen median-markkinointimalli sen käyttöä varten. Toteutuksen tiedonhaku osuuden aikana rupesin huomaamaan kuinka laajat ja muuttuvat sosiaalisen median markkinoinnin mahdollisuudet ovat. Toteutuksessa taas opin paremmin kuinka paljon asioita on hallittava ja osattava jos haluaa toteuttaa ammattimaisen markkinointimateriaalin tuotannon.

Tämä kokemus toi uudenlaista arvostusta tiimityöskentelyyn. Ymmärrystä työtehtävien jaon sekä ajanhallinnan tärkeydestä. Samalla sain kehittää asiakaspalvelu ja kommunikaatio taitoja. Vaikka lopullinen tuotos on paljon suppeampi, kun mitä alussa kaavailin. Ymmärrän nyt, kuinka työn vastaanoton hetkellä ollut mielentilani edesauttoi suuresti sinisilmäisyyttäni eri toteutusten laajuuksille.

Ennen kaikkea sain valtavasti oppia markkinoinnista ja viestinnästä, vaikka lopuksi opin myös paljon itsestäni ja omista taidoistani. Viestintä näyttelee tärkeää roolia luottamuksen syntymisessä ja ylläpitämisessä, ja siksi myös media nivoutuu osaksi muita asiantuntijajärjestelmiä. (Väliverronen & Seppänen 2015, 67.)

Lähteet

Väliverronen, E., Seppänen, J. 2015. Mediatyhteiskunta. 1.painos. Osuuskunta Vastapaino.

Seppä, A. 2012. Kuvien Tulkinta. 1. painos. Tammerprint.

Tutorial

<https://www.youtube.com/watch?v=IQAyI9cqLUk>

<https://www.youtube.com/watch?v=-d6IDldBNLE>

Sound

Musiikki melodia kitara – Anton Lehtonen

<https://freesound.org/people/XiiiSamples/sounds/384180/>

<https://freesound.org/people/IllusiaProductions/sounds/330377/>

<https://freesound.org/people/16FThumaF/sounds/499032/>

https://freesound.org/people/16HPanskaKanclirova_Victoria/sounds/497291/