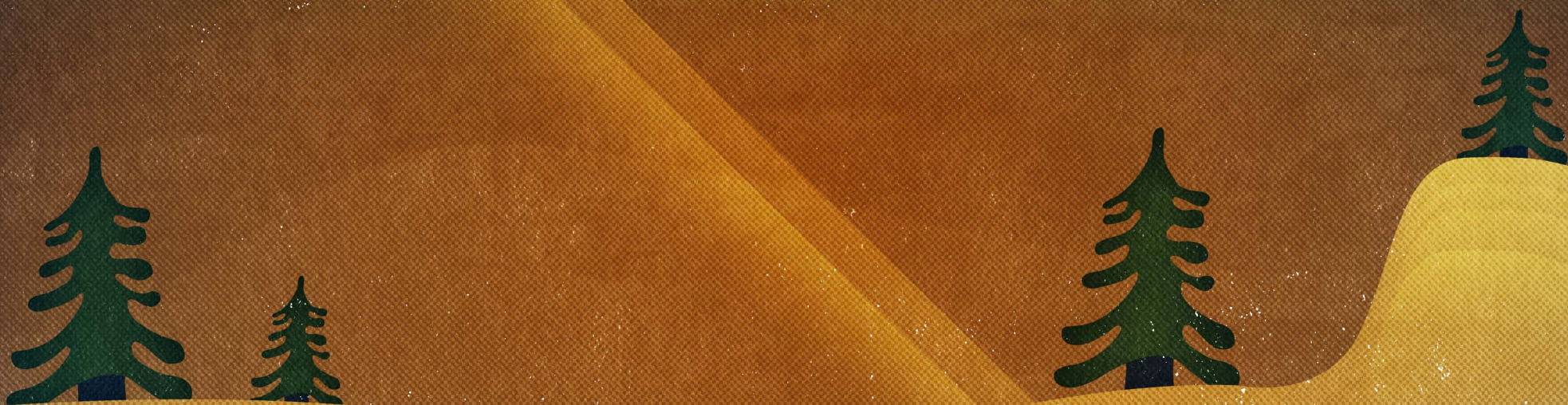


# моркву та ріну



Balansia Фільми інноваційної роботи охоплює всі області візуальних комунікацій та продемонстровано через розробку, виробництво та постачання інформаційних, розважальних, і пристрасні творчі для, як, короткі і довгі проекти форми.





OPINNÄYTETYÖN KIRJALLINEN OSUUS  
LAMK | MUOTOILUINSTITUUTTI | MULTIMEDIATUOTANTO  
TEEMU ANTERO BÄCKMAN 2011

# SISÄLLYSLUETTELO

TERMIT.....	5
TIIVISTELMÄ   ABSTRACT.....	6
JOHDANTO.....	7
TARINA PÄHKINÄNKUORESSA.....	8
TYÖRYHMÄN KASAAMINEN.....	10
TYÖRYHMÄ.....	11
HAHMOJEN LUONTI.....	12
ANIMOINTI.....	17
HUOMIPISTEET JA MUUTA HUOMIOITAVAA.....	18
AJAN KÄYTTÖ.....	18
BLUE SCREEN -KUVAUKSET.....	21
COLOR KEYING.....	21
MOTION TRACKING.....	22
ROTOSKOOPPAAMINEN.....	22
VÄRIT KOHDILLAAN.....	23
YHTEENVETO.....	24
LÄHTEET.....	25
KITOSSS.....	25

# TERMIT

## Blue Screen

Bluescreen-tekniikalla tarkoitetaan tekniikkaa, jossa kuvataan videokameralla jotain kohdetta yksiväristä taustaa vasten. Tämä tausta poistetaan myöhemmin tietokoneella ja korvataan toisella kuvalla tai videolla.

## Syväterävyys

Syväterävyysalueella tarkoitetaan syvyysuuntaista aluetta, jossa kohteet ovat kunnolla tarkentuneita. Kuvaaja voi valita aukon arvolla kuinka suureksi syväterävyysalue muodostuu: syväterävyysalue on sitä lyhempi mitä suurempaa aukkoarvoa käytetään.

## Rotoskooppaaminen

Objektien / elementtien muokkaamista kuva kivalta manuaalisesti.

## Liikegrafiikka

Liikegrafiikka on grafiikkaa joka yhdistelee animointia ja videokuvaa / valokuvaa.

## Vektorigrafiikka

Vektorigrafiikka on tietokonegrafiikkaa, joka perustuu koordinaatistoon sidottuihin objekteihin. Objektien muodot ja ominaisuudet esitetään koordinaatein sekä matemaattisin funktioin.

## Color keying | keyaaminen

Menetelmä, jolla saadaan kuvattu kohde erotettua tasavärisestä taustasta. Yleisiä taustavärejä ovat vihreä ja sininen. Blue screen -kuvista on keyattu kohde pois.

## Blending mode

Blending mode eli sekoitustila. Vaikuttaa layereiden läpinäkyvyyteen. After Effectsissä näitä on kymmeniä erilaisia.

## Layer

Layer = kuvataso.

# TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni on animaatiomaailman luonti grafiikkoineen ja sen upottaminen musiikkivideoon, sekä itse videon kompositointi värimäärityksineen ja erikoisefekteineen helsinkiläiselle Plutonium 74 yhtyeelle.

Viisi henkisen työryhmämme yhteistyönä syntyi n.4.30min kestoinen sekatekniikalla toteutettu musiikkivideo. Video yhdistelee liikkuvaakuvaa, liikegrafiikkaa ja animaatiota.

Opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa käyn läpi työn vaiheet alun suunnittelusta videon loppuun saattamiseen.

# ABSTRACT

My final thesis is about combining animated world with music video for Helsinki based band called Plutonium 74. Animating, compositing, color grading and special effects to the video was my part.

Our crew of five people created 4 minutes 30 seconds long music video with mixed techniques. Video combines moving pictures, motion graphics and animation.

In the written part I go through the different phases of the work, from planning to finalizing the project.



## JOHDANTO

Jo hyvissä ajoin oli varmaa, että lopputyöksi tulisin tekemään teoksen, jossa musiikki ja liikkuva kuva olisivat pääroolissa. Ajan kanssa ajatus musiikkivideon tekemisestä vahvistui. Varteen otettavia yhtyeitä oli useita, joista minun oli helppo valita yksi. Miksi päädyin juuri Plutonium 74-nimiseen orkesteriin?

Kymmenhenkisen Helsinkiläisen Plutonium 74 soundi on persoonallinen ja tiedossa oli, että heiltä muutaman hiljaisen vuoden jälkeen oli tulossa uutta materiaalia, jolla olisi potentiaalia valtakunnalliseen levitykseen. Valmiiksi tehty biisi ei olisi kelvannut minulle opinnäytetyöksi. Tavanomaisesta musiikkivideosta poiketen pääsimme heti ensimmäisen palaverin jälkeen yhteisymmäkkseen, että animaatiolla tulisi olemaan suuri rooli itse videossa. Kappaleen nimi on Porkkana & Nauris.

Ensimmäisenä ajattelin tekeväni kaiken itse: kuvauksen, leikkaamisen, kompositoinnin, animoinnin... alalla työskentelevä ystäväni sai minut kuitenkin tajuamaan roolien tärkeyden itse prosessissa. Muutamaa päivää myöhemmin meitä oli viisi ja se tuntui oikealta. Samalla harteilleni lankesi tuottajan rooli, joka jo itsessään oli raskas, mutta palkitseva.



# TARINA PÄHKINÄNKUORESSA

Päähenkilömme Ilja painaa pitkää päivää kasvishampurilaisravintola Vege-  
mestassa. Päivän päätteeksi hän iskee essun naulaan ja suuntaa ulos musiik-  
kia kuunnellen. Suuntana on teatteri, jossa pyörii ukrainalainen animaatio,  
joka kertoo juureksista ja siitä mitä juurakon piiloon jää. Matkan varrella  
eri pinnoille projisoituu laulajan (Ylermi Rajamaa) kuvaa, animaatiota sekä  
liikegrafiikkaa.

Teatterille päästyään Ilja istuu eturiviin. Takariveillä myös Plutonium 74 odot-  
telee animaatioelokuvan alkamista. Ilja seuraa alkanutta elokuvaa ja samalla  
yhtye soittaa taustalla tarkoituksena kääntää ukrainalainen animaatio laulun  
sanoilla. Animaation tarina kulkee eteenpäin juuresten seikkaillessa valko-  
kankaalla yhtyeen soittokuvien kanssa leikkautuen. Animaatio loppuu, mu-  
siikki loppuu. Projektori sammuu.



Porkkana ja Nauris ystävykset on  
Juurekset ja veljekset ne ovat saman sadon  
Ne eräs kaunis päivä oli metsäretkellä  
Kun rasahduksen kuuli jostain ihan läheltä  
Lanttu oli varoittanut metsän vaaroista  
Se kertoi rämeensilmistä ja metsän pedoista

Ilma huokuu uhkaa, on olo levoton  
Sieniretki liian syvälle vei hongistoon

Metsän laidalla kasvaa kuusipuu, jonka rungolle paistaa kuu  
Vaan siitpä tarina kertookin tää mitä juurakon piiloon jää

Porkkana ja Nauris pakoon viilettää  
Kun Kasvissyöjä-Kauris niskaan hengittää  
On pakomatka hurja se juurten alle käy  
Ja olokin on kurja ei turvapaikkaa näy  
Mut sitten Lanttu-Ukki, jostain kiljaisten  
Huutaa: ”tules tänne pukki! sun hännän katkaisen!”  
Mättään alle kaverukset syöksyy päältä maan  
Kiinni menee sammalukset, kuinkas ollakaan  
Kuinkas ollakaan, kuinkas ollakaan, kuinkas ollakaan, kuinkas ollakaan

Metsän laidalla kasvaa kuusipuu, jonka rungolle paistaa kuu  
Vaan siitpä tarina kertookin tää mitä juurakon piiloon jää

# TYÖRYHMÄN KASAAMINEN

Kun opinnäytetyöni aihe oli varmistunut seuraava askel oli hyvän tiimin kasaaminen. Ohjaaja, kuvaaja, leikkaaja ja valaisija. Hyvän tiimin tärkeyttä en voi liikaa korostaa, sillä kun henkilökemiat toimivat saadaan kaikki toimimaan. Jokaiselle oli myös tehtävä selväksi olematon budjetti, jonka varassa työskentelimme.

Ohjaajan kanssa käsikirjoitimme seuraavaksi biisin sanoista tarinan animaatiolle ja koko videolle. Tässä vaiheessa molempien tuli pitää mielessä animaation ja kuvatun kuvan yhteistyö: molempien tarinoiden on tuettava toisiaan mahdollisimman saumattomasti. Kompromissejakin oli tehtävä: liikaa herkulisen näköistä *syväterävyydellä* leikkimistä oli vältettävä, sillä animaatioiden ja *liikegraafikan* upottaminen kuvaan olisi tällöin mahdotonta. Oli löydettävä oikea suhde kahden täysin erilaisen maailman sekoittamiseen.

Mielikuva siitä, että olisin vain animoinut käsikirjoituksen mukaan kostautui projektin puolesta välissä rankasti. Satoja rendattuja freimejä jouduttiin jättämään pois. Syy oli yksinkertainen - en ollut ottanut huomioon ns. ”mässyjä” kuvattuja kuvia, jotka olisi ollut erittäin typerää jättää pois. Myös kuvakerronta kärsi monien tekemiäni kuvien kanssa, vaikka olin orjallisesti seurannut

sanoituksia. Se, että projektissa oli mukana ohjaaja, sai minut tajuamaan taas roolien tärkeyden. Ennen kuin aloin pelaamaan jääkiekkoa, joskus nuorempana, ajattelin valmentajan olevan henkilö, joka vain on pakko olla kehissä tajuamatta sen panosta. Ohjaajan kanssa kävi nyt samoin, ilman häntä työskentely olisi ollut yhtä tuskaa. Onni onnettomuudessa, sillä tässä vaiheessa asian tajuaminen oli tietona kultaakin arvokkaampaa.

Tiimin kanssa työskentelyssä oli ongelmia mm. etäisyyksiemme kanssa. Lahden ja Helsingin väliin mahtuu muutama kilometri liikaa päivittäiseen reissaamiseen. Keksimme keinoja siirtää suuriakin tiedostoja verkon yli ja pala-veerasimme Google Gmailin välityksellä chatillaan ryhmissä. Myös testejä pystyimme hyvin esittelemään Youtuben kautta. Videot olivat salasanojen takana, tietenkin. Kerran viikossa yritimme nähdä kasvokkain. Lopussa tämä ei kuitenkaan ollut mahdollista, koska kaikki aika oli käytettävä itse tekemiseen jotta projekti saatiin aikarajaan mennessä valmiiksi. Mielenkiintoinen ja uusi tapa tehdä, töitä jos muuten ei ole mahdollista tavata muita työstäjiä.

Olen erittäin tyytyväinen jokaisen työpanokseen ja tapaan toimia.



**VILLE VIERIKKO**  
**LEIKKAAJA**



**ALLEKIRJOITTANUT**



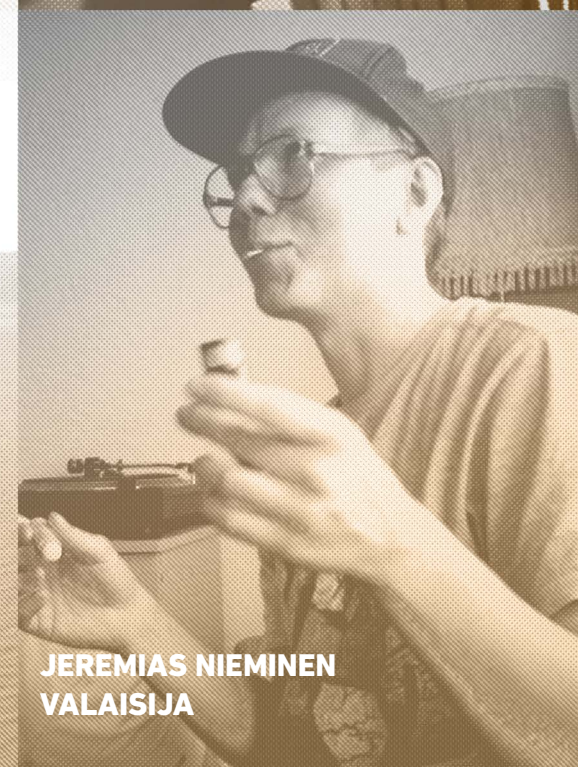
**ALEKSI AHONEN**  
**KUVAAJA**



**TERJO AALTONEN**  
**OHJAAJA**



**JUHA ILMARI LAINE**  
**VALOASSARI**



**JEREMIAS NIEMINEN**  
**VALAISIIJA**



\* Myyrä animaatio toimi inspiraationa hahmojen suunnittelussa.



## HAHMOJEN LUONTI

Olen ollut kiinnostunut kuvittamisesta koko kouluikäni, joten minulle oli erittäin mielekästä lähteä suunnittelemaan animaation visuaalista ilmettä. Ennen ensimmäistäkään luonnosta halusin istua yhteen johtohahmojen kanssa saman pöydän ääreen ja kuunnella heidän mielipiteitään. ”Se vanha myyrä animaatio, mikä se nyt on... siin’ on sitä jotain.” \*

Hahmojen luonti alkoi, kun sain ensimmäisen version kappaleesta. ”Porkkana ja Nauris, ystävykset on...” Hieman lastenlaulun kuuloiseen biisiin piti saada kuulijakunnalle oppoavaa karismaa itse hahmoihin. Porkkanan, Nauriin ja Lanttu-Ukin kanssa päädyin Helsingin Kallio-henkiseen ratkaisuun. Pyörittelin päässäni linnakundia, seiloria, ohukaista ja paksukaista. Päähahmoista tulikin vanha merikarhu tatuointeinen, sekä kaksi ystävästä, jotka kulkevat tilanteessa kuin tilanteessa yhdessä. Toinen taiteellisempi, toinen apurinomainen hieman hitaampi hahmo.

Muutaman päivän suunnittelun ja luonnostelun jälkeen skanneri siirsi piirrokset digitaaliseen maailmaan. Avasin Adobe Illustratorin, yhden vakio työvälineistäni, ja aloin **vektoroimaan** hahmoja kasaan. Päässä pyöritellyt hahmot sain suhteellisen nopeasti ja vaivattomasti toimimaan saumattomasti yhteen. Vuosien kokemuksella kuitenkin tiesin, ettei pelkkä vektori näytä mitään ilman teksturointia ja muuta jälkikäsittelyä.

Ennen Adobe Photoshoppiin siirtymistä oli ajateltava järkevä ja toimiva, luodulle maailmalle yhtenevä tekniikka. Selasin tutoriaaleja ja mietin joidenkin tekniikoiden yhdistämistä jo omiin opittuihin jippoihin. Päädyin neljän askelen pinnanluontiin, josta olen erittäin tyytyväinen. Sain ensimmäisen hahmon toimimaan, josta oli helppo samalla tekniikalla siirtyä seuraavaan ja siitä seuraavaan.





VEKTOROITU HAHMO



VARJOSTUKSET



TEKTUROINTI



VÄRIEN HALLINTA



LANTTU-UKKI



Porkkana



Nauris



Lanttu-Ukki



Toimivalla hahmolla on oltava identiteetti ja luonne. Näin hengetön saadaan vaikuttamaan elävältä, kun siihen yhdistetään animointi. Sana animaatio tulee latinan sanasta animare, antaa elämä (Oxford Current English Dictionary 1990). Identiteetti erottaa hahmon toisista hahmoista ja motivoi hahmon toimintaa ja reagointia tarinan tapahtumiin.

Yksinkertaisten hahmojen kohdalla keskityin lähinnä niiden kokoon, ikään ja vaatetukseen. Vaikka vaatetukset ovat erittäin minimalistiset sain mielestäni erittäin hyvin jo niillä luonnetta päähahmoihin. Viiksien koolla ja väreillä oli myös suuri vaikutus / merkitys. Lanttu Ukki on selvästi muita vanhempi, jonka viikset ja kulmat harmaana paljastavat. Kaksikosta johtohahmo on helposti huomattavissa.

Kasvissyöjä-Kauriin punaiset silmät saattavat paljastaa osalle katsojista myös jotakin.

*Kasvissyöjä-Kauris*







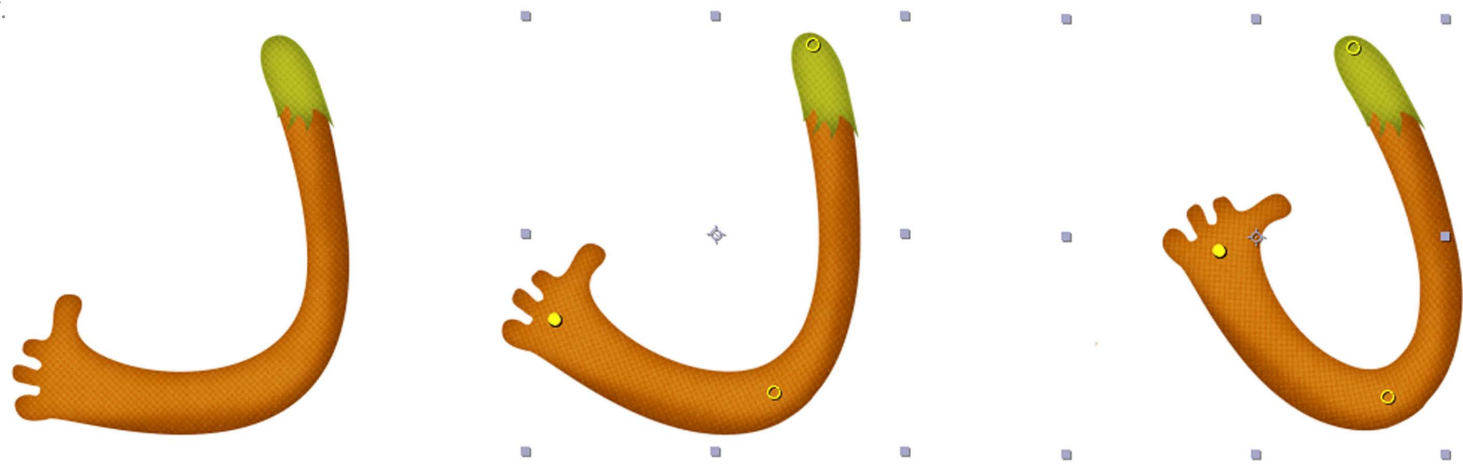
*Yleiskuva after effectsillä työskentelystä.*

*“Animaatio, eli elävöittäminen, tarkoittaa ruutu ruudulta luotua elokuvaa, jossa piirroshahmo, valokuva, nukke tai vaikkapa jokin esine on saatu liikkumaan halutulla tavalla, elämään lopullisella filmillä sellaista elämää, jonka sen tekijä on sille säätänyt. Tämä luominen tapahtuu useimmiten kameran avulla, mahdollista on myös animoitavien asioiden piirtäminen tai raaputtelu suoraan filmiin kalvolle.”*

*-Gartz (1975)*



*Puppet toolilla animoitu käsi.*



## ANIMOINTI

Ennen animointivaiheen aloittamista rakensin animoitavan maailman mahdollisimman pitkälle valmiiksi. Huolellisesti kuvitettu ja suunniteltu pohjatyö on äärettömän tärkeä - se, että animoitava materiaali on hyvännäköistä lisää onnistuneen lopputuloksen saavuttamista. Ei huonosta valokuvastakaan saa hyvää, vaikka kuvaa kuinka käsittelisi ilman että alkuperäinen idea katoaisi.

Aloitin hahmojen kasaamisen After Effects -ohjelmalla, palatekniikkaa käyttäen. Torso, kädet, jalat, kaikki osat erikseen *layereille* sisään. Kun hahmo oli uudestaan kasattu animoitavaksi oli keksittävä tyyli joka olisi yksinkertainen, mutta näytävä. Ei missään nimessä halvan näköinen.

Ensimmäisessä vaiheessa riggasin hahmon, eli tein ns. luurangon, niin että kaikki palat ovat kiinnitettynä torsoon. Tämän jälkeen otin käyttöni puppet tool nimisen työkalun. Puppettaamisella voidaan tehdä elastisen näköistä jälkeä ilman frame by frame -tekniikkaa. Esimerkikiksi käteen luodaan kolme pistettä: olkapää, kyynärvarsi ja ranne, merkkamaan liikuteltavia luita. Pisteitä

liikuttelamalla luodaan liikettä joka pehmenetään. Pehmentäminen tuo liikkeeseen luonnollisuutta, jolloin se ei ole tasaista.

Oikoteitä oli myös keksittävä. After Effectsillä voi lisätä liikettä manuaalisesti ja myös pienillä script-koodeilla. Itse käytin wiggle(); scriptiä paljon lisäämään pientä tärinää sekä liikettä, jota voi selvästi löytää esimerkiksi päähahmojen silmistä.

Kun liike oli animoitu, tuli aika kasata kokonaisuus kasaan. Aloin asettelemaan taustoja, puita ja hahmoja kolmiulotteisesti itse animaatioon. Yhtä osaa taaemmaksi kuin toista. Näin kameraa ajamalla ja liikuttamalla syntyy kaksiulotteiseen maailmaan syvyyttä mihin olen erittäin tyytyväinen lopullisessa versiossa.

## **HUOMIOPISTEET JA MUUTA HUOMIOITAVAA**

Nyt, kun animaatio leikattiin liikkuvankuvan kanssa ristiin, oli erittäin tärkeää saada alustava leikkaus jo mahdollisimman lähelle lopullista. Yksi suuri syy tähän oli huomiopisteiden seuraaminen. Minun oli otettava huomioon edellisen leikkauksen kamera-ajot ja syväterävyydellä pakotetut huomiopisteet. Tämän takia projektin edetessä tuli väistämättä turhaa työtä sillä joitain animoituja kohtia oli pakko leikata alusta ja lisätä ns. häntää loppuun. Mitä pidemmälle projekti eteni sitä vähemmän tällaista tosin sattui. Opetuksena itselleni oli ettei työtä kannata aloittaa ennen kuin tietyt vaiheet oli tehty pois alta. Toki valmistelut pystyi tekemään huolella ennen itse kohtauksen loppuun työstämistä. On helppo ajatella ettei turhaa työtä kannata tehdä, mutta osan asioista oppii vain tekemällä ja välillä kantapään kautta.

Ensimmäistä kertaa työskentelin niin, että projektissa oli ohjaaja mukana. Aina aikaisemmin olen itse ohjannut tekeleeni. Se että aikaisemmin olin itse päättänyt mitä kohtauksia käytetään ja mitä ei, oli tällä kertaa toisen käsissä. Mahdollisuus neuvotteluun oli, mutta loppujen lopuksi ohjaajamme päätti mikä kohtaaus käytettiin. Itselleni tämä oli aluksi erittäin vaikeaa ymmärtää, olenhan aina itsepintaisesti pitänyt oman pääni. Tämäkin kokemus jatkoa ajatellen oli kultaakin arvokkaampaa. Oman roolin löytämiseen meni oma aikansa, mutta kun se löytyi helpottui oma työskentelyniikin. Aikaa jäi enemmän keskittyä olennaiseen, omaan rooliini.

Työn edetessä opin myös kuvakulmien käytöstä, sekä erittäin paljon itse leikkaamisesta. Miten kuvakulmaa vaihdetaan ilman, että katsojaa jää häiritsemään, vaikka ei tietäisi edes mikä meni vikaan.

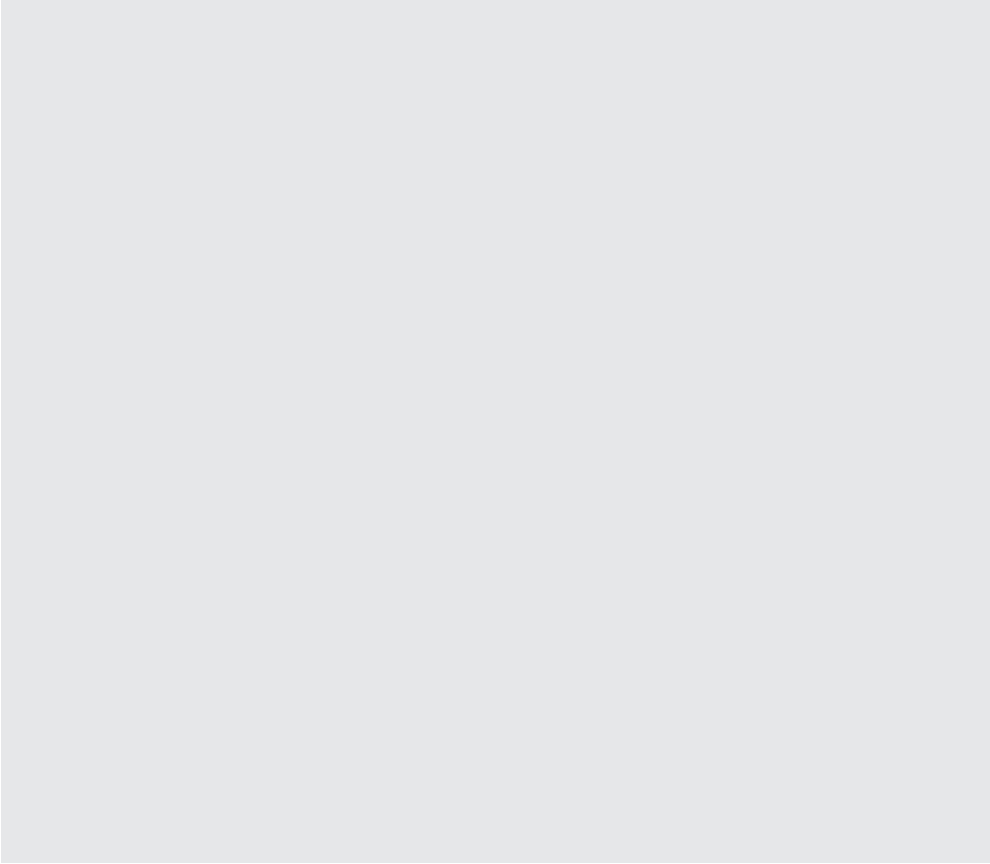
## **AJAN KÄYTTÖ**

Animoitavaa kertyi suunniteltua enemmän, jonka takia jouduin keskittymään yhä enemmän aikaa säästävän tekniikkaan löytämiseen. Huomasin hyvin nopeasti animaatioita tutkiessani silmien tärkeyden. Jo pelkästään silmiä ja kulmia animoimalla pystyin tuomaan hahmoja eloon ja ilmaisemaan tunnetiloja. Kun siihen lisäsin vielä yleistä liikehdintää edellä mainitulla wiggle(); scriptillä käsien ja torson positioon tai rotatioon ja taloudellisesti suunniteltua liikettä puppet toolilla pystyin säästämään aikaa tinkimättä lopputuloksesta.









*”The compositor, after all, is typically the last one to touch a shot before it goes into the edit. Inspired, artistic color work injects life, clarity, and drama into standard (or even substandard) 3D output, adequately (or even poorly) shot footage, and flat, monochromatic stills. It draws the audience’s attention where it belongs, never causing them to think about the compositing at all.*

*Good compositors are credited with possessing a “good eye,” but color matching is a skill that you can practice and refine even if you have no feel for adjusting images— indeed, even if you consider yourself color blind.”*

*-Mark Christiansen*





## BLUE SCREEN -KUVAUKSET

Blue screen -kuvauksissa oli erityistä huomiota kiinnitettävä valaisuun, kuvattavan kohteen vaatetukseen ja kankaaseen. Huomasimme myös kuvaustilanteessa kiinnittää kuvattavien hiukset omaa työtaakkaani helpottaakseni. Viime hetken tajuaminen, se riitti.

Kankaan kanssa oli otettava huomioon muutama eri seikka. Sen tuli olla kiiltämätöntä materiaalia, joka heijastaa mahdollisimman vähän itse kuvattavaan. Kankaan koon oletimme olevan sopiva, jota se kuitenkin ei ollut. Jouduimme jättämään kokokuvat kokonaan pois, joita oli tarkoitus kuvata ns. varastoon. Just in case. Se materiaali mitä saimme riitti kuitenkin lopulta, mutta ensi kerralla viisaampana isompaa kangasta mukaan. Vaatetuksesta oli kuvattavia ohjeistettu. Ei missään nimessä sinistä, tai lähellekään sitä. Kaikki muut paitsi yksi muisti noudattaa ohjeistusta. Valaistuksen tuli olla mahdollisimman tasainen. Tämä asia hoitui niin hyvin kuin mahdollista. Jeremias Nieminen osoitti ammattitaidollaan olevan varteenotettava valaisija tulevaisuudessakin.

## COLOR KEYING

Videokuvaan upotettavien blue screen -kuvien käsittelyyn käytin After Effectsin mukana tulevaa keylightia 1.2. After Effectsissa on muitakin mahdollisuuksia *keyata* blue screen -kuvat mutta mielestäni keylight on yksinkertaisesti paras ja tarkin työkalu tarkoitukseen. Pidin mielessä koko ajan että kuvat upotetaan rajuilla tekstuureilla isoille pinnoille ja erittäin käsiteltyinä, joten millintarkkaa jälkeä ei tarvittu. Kun olin tyytyväinen ensimmäiseen vaiheeseen pehmenisin rajoja vielä yhdellä efektillä, matte simple chokerilla, jotta upotus istuisi paremmin itse kuvaan.

## MOTION TRACKING

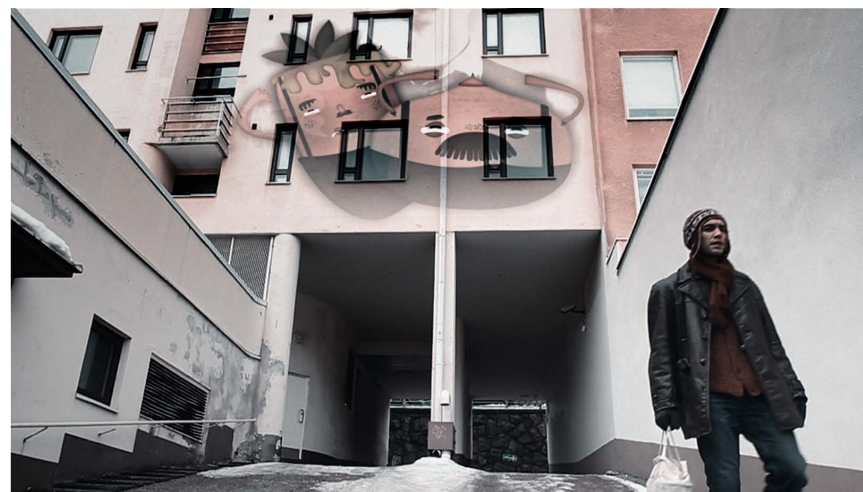
Blue screen -kuvien irrotuksen jälkeen ne ja animaatioita tuli träätä itse videon päälle. Tällä tarkoitetaan tässä tapauksessa kameran liikkeen paikallistamista, jotta edellä mainitut pystytään uskottavasti upottamaan videokuvaan niin, että ne myös kulkevat uskottavasti kuvan päällä kuin siihen kuuluvina.

Ongelmat alkoivat heti alkuun. Aikaisemmin opetellut tekniikat keskittyivät lähinnä staattisen kuvan kanssa kokeiluihin. Nyt piti träätä kolmiulotteisesti kameran liikkuessa vapaammin. After Effectsin mukana tulevan Mochan avulla sain homman toimimaan. Mochassa järkevämmän toimiva träkkäys oli suoraan importattavissa Afteriin, joka teki työskentelystä todella paljon miellyttävämpää. Tästä suuri kiitos videocopilot.netin Andrew Cramerille, jonka tutoriaalini oppien avulla onnistuin omasta mielestäni hyvin haluamassani samalla oppien uuden tavan työskennellä. Tosin myös käsityönä tehtävää träkkäystä oli pakko harrastaa, mutta Mochan avulla huomattavasti vähemmän.

## ROTOSKOOPPAAMINEN

Nihkeistä nihkeintä. **Rotoskooppaaminen**. Kun muuten ei kuvaa voi keyata pois kuvasta, on homma toteutettava manuaalisesti. Frame by frame. Seitsemään sekuntiin mahtuu 175 freimiä. Painajainen on valmis kun nämä kaikki on yksitellen työstettävä.

Joihinkin kohtiin onneksi löytyi apua Mochasta, vaikka loppujen lopuksi kaikki oli tarkistettava manuaalisesti varmistaakseni mahdollisimman hyvän lopputuloksen.



*Ennen ja jälkeen. Kohtaukseen on tråkätty animaatiot kohdilleen ja upotettu seinään sekä tehty värimääritys.*

## VÄRIT KOHDILLEEN

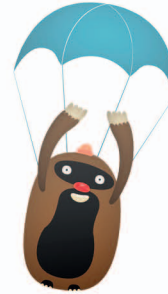
Lähdin säätämään ensimmäisen kierroksen lopullisia värejä samalla tavalla kuin Adobe Photoshopissa perinteisillä hue / saturation, levels ja curves työkaluilla. Tarkoituksena säätää valojen tasapaino ja yleinen filis kohdalleen. Näillä pääsi jo ensimmäisen kierroksen kanssa pitkälle. Yhtä samaa yleistä sävytystä ei voinut tehdä johtuen kuvien valaisujen eroista, joten jokaista leikkausta joutui sävyttämään erikseen. Myös se, että olimme kuvanneet sisällä ja ulkona lisäsi työtunteja. Sisälle ja ulos oli saatava erilainen lookki korostamaan, että olemme aivan eri tilassa ja vaiheessa. Ulkona harmaan synkkä, sisällä tunnelmallisen lämmin. Ulkokuvista poistin värien kirkkautta roimasti ja lisäsin tummien ja vaaleiden sävyjen kontrastia luomaan hivenen tramaattisuutta kuvaan. Kokeilin monia erilaisia tekniikoita joista loppujen lopuksi löytyi ne oikeat asetukset. Kokeilin myös valokuvaajien suosimaa shift channels tyyliä, jolloin päävärit punainen, vihreä ja sininen voidaan korvata kokonaan tai osittais esim. **blending modeja**

käyttämällä toiseen pääväriin. Ohjaajan mielestä homma oli lähtenyt lapasesta, joten palasimme muutaman askeleen taakse päin.

Toisella kierroksella keskityin yhä enemmän yksittäisten kuvien viimeistelyyn käyttäen edellämainittujen työkalujen lisäksi erillisille layereille tehtyjä värejä, blending modeja, sekä maskeja käyttäen korostamaan esim. tummia tai vaaleita kohtia kuvassa. Varsinkin blue screen ja animaatio upotusten kanssa sain aikani kulumaan, jotta kuva näyttäisi yhtenäiseltä. Kiitos koulun yötyöluvut.

Kolmannen ja viimeisen kierroksen oli tarkoitus sitoa koko tekele yhtenäiseksi ison maailman tyyliin. Elokuvan kaltaisen värimäärityksen etu tuli voimakkaimmin esiin juuri upotettujen kuvien kanssa. Viimeinen kierros sitoi yhä voimakkaammin kaiken yhteen ja sai kaiken näyttämään vielä viimeistellymmältä.





## YHTEENVETO

Tämä oli ensimmäinen musiikkivideo jonka olen tehnyt tuotantotiimin kanssa, ensimmäinen kunnollinen sellainen koskaan. Itse projekti vahvisti entisestään haluani toimia musiikin ja kuvan parissa. Jatkossa en tule myöskään työskentelemään niin paljon yksin, se asia on varma. Kun tiimi on kasattu oikein eikä heikkoja linkkejä ole, jokaiselle löytyy vastuuta kannettavaksi. Sitähän me kaikki haluamme, eikö?

Itse projekti tuotti minulle monesti päänvaivaa, mutta ei mitään ylitsepääsemättöä. Oli asioita joista en tiennyt ja joista jouduin ottamaan selvää. Oppimisen

kannalta projekti oli palkitseva. Erittäin. Animointia näin suuressä mittakaavassa koskaan ole aikaisemmin toteuttanut, enkä varmaan hetkeen keskity siihen. Ainakin nyt tuntuu siltä. Joka tapauksessa uutena oppina omaan ”arsenaaliin” erittäin tervetullut.

Lopputulokseen en voi olla muuta kuin tyytyväinen. Täydellinen lopputuote ei missään nimessä ole ja hyvä niin. Niin kauan kuin omasta mielestään on kehittymisen varaa, niin kauan mielenkiinto ja kunnianhimo seuraa tekemistä.

# LÄHTEET

*Mark Christiansen*, Adobe After Effects CS3 Professional Studio Techniques, 2007

*Steve Hullfish*, The Art and Tecnique of Digital Color Crrrection, 2008

videocopilot.net

mographwiki.net

computerarts.co.uk

wonderhowto.com

creativecow.net

# KITOSSS

*Ilona*

*Terjo*

*Ville*

*Jerkku Florida*

*Aleksi*

*Juha Ilmari*

*Mama & Papa*

*Lius*

*Arto*

*Plutonium 74*