



DADDY

Lilli Mustajärvi

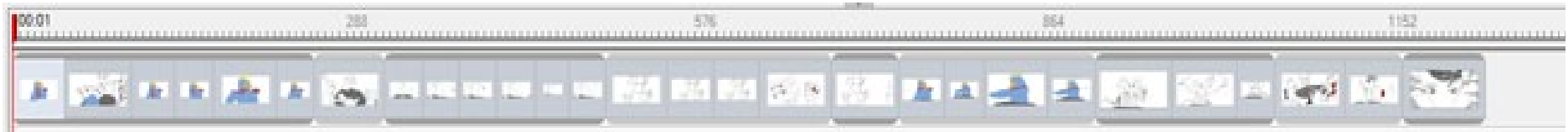
Daddy

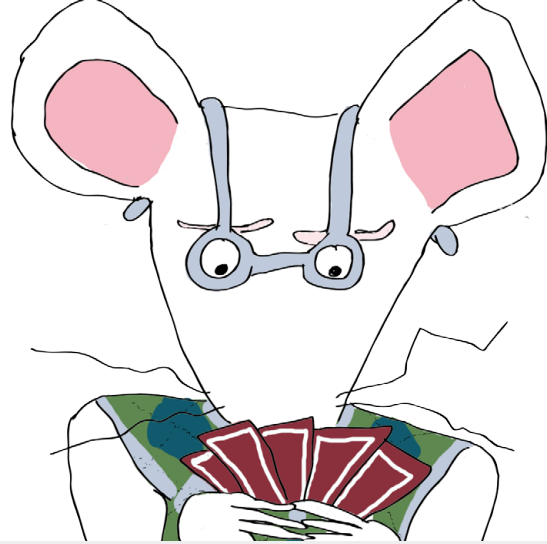
Animaation storyboard ja animatic

Lahden Ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Multimediatuotannon opinnäytetyö

5/2012

Lilli Mustajärvi





TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni on animaation storyboard sekä sen mukainen animatic-versio, hahmojen karaktäärinen ja visuaalinen suunnittelu sekä interion suunnittelu ja toteutus. Hahmot on toteutettu piirroksina ja taustat 3D:nä. Kuvakerronta on rakennettu vaiheittain luonnoksesta viimeistellen lopulliseen muotoonsa.

Asiasanat: Storyboard, kuvakerronta, animatic, käsikirjoitus, animaatio, taustat

ABSTRACT

My graduation work is an animatic based on my storyboard. Creating characters and designing interior for the animation. Characters has been drawn traditional way and background has been created using 3D. I have produced the animatic step by step from sketches to a final version.

Key words: Storyboard, visualization, animatic, script, animation, background



Luonnoksia linnusta

SISÄLLYSLUETTELO

	SIVUNUMERO
Johdanto	6
Käsikirjoitus	7
Pokeri	8
Kuvakerronta	10
Kuvakerronan merkitys	10
Kuvakerronta muualla	12
Storyboarding	14
I Raakaversio	16
II Lopulliset kuvat	18
III Valmis Animatic	20
Taustat ja hahmot	22
Taustat	22
Tunnelman luominen	24
Hahmot	25
Yhteenveto	28
Lähteet	29
Litteet	30
Liite 1 Käsikirjoitus	30
Liite 2 Hahmojen profilit	33
Liite 3 Lopullinen storyboard	37
Liite 4 3D-mallinnetut tuolit	44



Johdanto

Opinnäytetyöni on animaation storyboard sekä sen mukainen animatic-versio, hahmojen karaktäärinen ja visuaalinen suunnittelu sekä interion suunnittelu ja toteutus. Päädyin aiheeseen, koska kuvallinen ilmaisu on kiinnostuksen kohteistani suurin. Tulevaisuudessa haluaisin olla tekemisissä animaatioiden parissa juuri storyboardin, tuotannon, ohjaajan tai opettajan näkökulmista. Halusin tehdä opinnäytetyöksi jotain, jossa pystyn näyttämään osaamiseni kuvallisessa kerronnassa ja osoittamaan ymmärrykseni, mikä näyttää hyvältä ja kuinka luoda hyvin kulkeva tarina. Tavoitteena on saada lyhytanimaatio Daddy jossain vaiheessa valmiiksi saakka, mutta yhden hengen tuotantoyhtiönä se on pitkä prosessi.

Rajasin opinnäytetyöni kuvakäsikirjoitukseen, koska se on animaation kannalta yksi tärkeimmistä vaiheista. Käytin 3D-taustoja pitämään tarinan yhdenmukaisen näköisenä. Lisäksi kameroiden, valaisun ja tunnelmat luominen toimi paremmin ja nopeammin 3D-ympäristössä. Luonnolliseksi valinnaksi sen vahvisti myös lopputulos, joka tulee 3D:nä valmistumaan ajallaan. Kaksiulotteiset piirroshahmot toimivat hyvin kolmiulotteisessa ympäristössä animatic-tasolla, tuoden hyvin esille hahmojen ilmeet ja eleet.



Kaksiulotteinen hahmo, kolmiulotteisessa ympäristössä

Kirjallisessa osiossa pohdin kuvakerronnan merkitystä ja kuvanlukutaitoa. Hyvin tehdyt hahmot, animaatiot yms. eivät pääse oikeuksiinsa, jos kuvakerronta ei toimi. Perehdyn myös vertailemaan omaa työtäni lännenelokuvien pokerikohtauksiin sekä lyhytanimaatioihin näiden kuvakerronnallisessa merkityksessä. Kerron myös yksityiskohtaisemmin valintojani kuvavalinnoissani pyöreän pöydän ympärillä. Etenen projektille luonnollisessa versiossa aloittamalla käsikirjoituksesta ja päätymällä yksityiskohtaisempiin vaiheisiin, kuten tunnelman luominen sekä hahmojen karaktäärisyys. Yhteenvedossa käsittelen omaa onnistumistani niin työssä itsessään kuin projektin hallinnassa.

Käsikirjoitus

Käsikirjoitukseen on kirjoitettu viisi hahmoa: Lintu, Kettu, Poro, Hiiri ja Muna. Tarinan päähenkilö on Lintu ja tarina kietoutuu tämän ympärille. Päähenkilön vastus on Kettu, joka esittää tarinan pahaa. Poro on yllättävä käänne ja Hiiri sivuhahmo, jolla tarinan kannalta ei ole suurempaa arvoa, kuin luoda jännittyneisyyttä. Muna on tarinan avain sekä loppuratkaisu.



Kaikki hahmot

Käsikirjoituksen on kirjoittanut Noora Rantanen yhdessä ideoimamme tarinan pohjalta. Ideoidessamme käsikirjoitusta oli päämäärämme tehdä ratkaisusta yllättävä. Aloitimme miettimisen kaavion mukaan: tarvitsemme sopivan hahmon, tälle adjektiivin ja tutun tilanteen sekä jonkin loppuratkaisun (Nilsen, 2011). Listasin mahdollisia adjektiiveja, joiden varaan pystyisi rakentamaan tarinan, mm. kömpelö, yli-innokas ja neuroottinen. Ensimmäisenä lähdimme kehittelemään tarinaa neuroottisesta oravasta, jonka pään sisällä kaikki asiat saivat aivan uudet mittakaavat. Idea tuntui kuitenkin hyvin käytetyltä ja nähdyltä, esim. elokuvassa Ice Age. Vasta, kun kaavioista päästi irti ja antoi ajatusten villiintyä ruokkien toinen toistaan, syntyi Daddy:n runko ja idea. Hyöty siitä, että käsikirjoituksen peruselementtejä oli käsitelty sekä mietitty, näkyi lopputuloksessa. Vaikka ideoidessa ei suoraan kaavioita, kaaria ja käännteitä enää ollut, asettuivat ne paikoilleen.

KLASSISEN DRAAMAN MALLI (Freytagin käyrä)

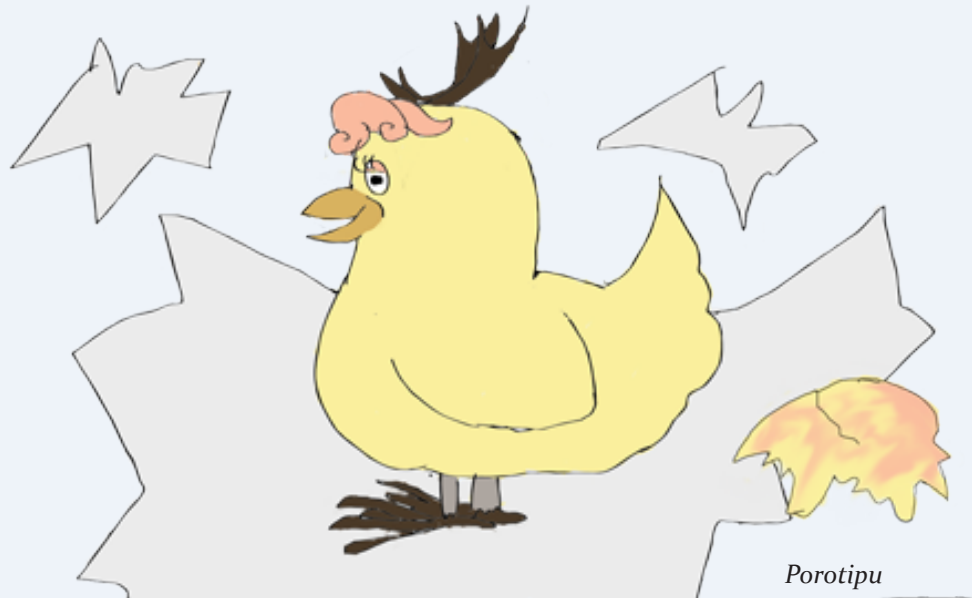


Kuva:
Elokuvantaju

Peliaddiktoitunut lintu, joka laittaa panokseksi oman lapsensa ollessaan varma voitostaan, oli uutta sekä yhteiskuntakriittistä. Poikasen päätyminen puoliksi linnuksi sekä poroksi oli ratkaisultaan hauskin sekä yllättävin. Lopun erilaisia variaatioita kävimme kuitenkin läpi; Kettu voittaa ja syö munan. Tällöin Lintu saisi opetuksen, mutta tarinalla olisi kamala loppu eikä se yllättäisi, lähinnä järkyttäisi; Lintu voittaakin kaiken, mutta tämä kehottaisi vääränlaiseen moraaliin sekä saa katsojan kyseenalaistamaan käsikirjoituksen; Poro voittaa, mutta koska on hyvä hahmo, luultavasti antaisi munan takaisin isälle. Tällöin tarina latistuisi; Sen sijaan Poron yllättävä voitto pokerissa ja tuleminen isäksi vetäisi maton katsojan alta oikealla tavalla. Oma osuuteni käsikirjoittamisesta oli olla ainoastaan ideoinnissa mukana. Päädyimme siihen, että Noora kirjoittaisi käsikirjoituksen näytelmäkirjoitusmalliin, josta minun olisi se helppo purkaa storyboardiksi.

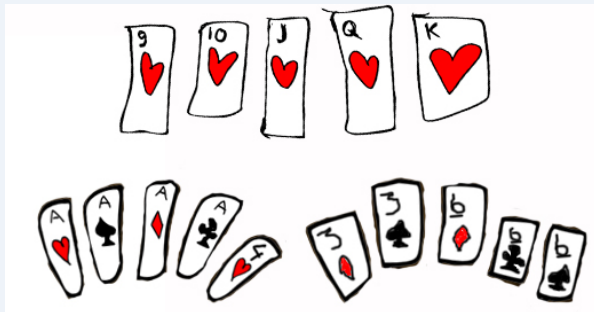
Pokeri

Käsikirjoituksessa pokeri oli alun perin kirjoitettu ja ideoitu tavalliseksi pokeriksi, jossa viisi korttia jaetaan, vaihdetaan sekä avataan. Tutustuin kuitenkin myös pokerin eri pelimuotoihin, joissa panokset kasvavat hyvinkin korkealle ja voitonhimo kasvaa. Käsikirjoituksen ideointivaiheessa en kuitenkaan tuntenut vasta kuin perinteisen pokerin säännöt eli oli hyvä käydä myös muut vaihtoehdot läpi. Texas Hold'em vaikutti liian nopealta peliltä, jossa pelaajat saattavat tippua jo ensimmäisellä kierroksella pois. Halusin jotain, missä jännitys pysyisi viime metreille. Omaha Hold'em olikin paljon parempi vaihtoehto. Monimutkaisen siitä teki useiden korttien pöydällä olo. Mietin myös pystyisikö katsoja seuraamaan tilannetta tuntematta



sääntöjä. Testatakseni kirjoitin kuitenkin kaavion (kuva: pokerikaavio) kuinka hahmot peliä pelaisivat niin, että tilanne olisi sekä realistinen että käsikirjoituksen mukainen.

Jo kaaviota kirjoittaessa tulin siihen tulokseen, ettei peli toimisi. Olisi siis parempi pysyä yksinkertaisessa versiossa. Haasteeksi tulikin selkeästi esittää kenellä on paras käsi, niin että myös vähemmän korttipelejä pelannut tietäisi tämän. Oletuksena halusin kuitenkin pitää sen, että katsoja tietää, mitkä ovat pelikortit ja mikä on niiden arvojärjestys (esim. Jätkä on suurempi kuin kymmenen jne.). Yksinkertaisessa pokerissa olisi myös helpompi nähdä käsi kerralla, kuin yhdistämällä kortteja kädestä sekä pöydästä. Hahmoille luodut pokerikädet olivat mahdollisimman yksinkertaiset, ettei katsojalle jäisi epäselväksi kuka voittaa. Hahmojen eleillä ja ilmeillä pystyy tukemaan voiton mahdollisuutta. Linnulla oli oltava loistava käsi, muuten hän ei asettaisi omaa perheenjäsentään panokseksi. Ketun oli voitettava Lintu, mutta ei pokerin parhaalla kädellä, sillä Poron oli vielä päästävä yllättämään. Parhaaksi mahdolliseksi tilanteeksi kääntyikin animaticissa nähty tilanne:



Ylin poron, alavasemmalta kettu ja lintu

No-Limit Omaha Hold'em
jakaja on hiiri
kettu laittanut pienen blindin
poro laittanut suuren blindin
KORTIT jaetaan 4 jokaiselle
kettu maksaa itsensä sisälle
poro maksaa itsensä sisälle
lintu maksaa itsensä sisälle
hiiri maksaa itsensä sisälle
FLOPPI jaetaan pöytään
kettu korottaa
poro maksaa sisään
lintu maksaa sisään
hiiri maksaa itsensä sisään
TURN jaetaan pöytään
kettu korottaa
poro maksaa sisään
lintu maksaa sisään
hiiri luovuttaa
RIVER pöytään
kettu korottaa
poro maksaa sisään
lintu pähkäilee
lintu maksaa itsensä sisään
SHOW
kettu näyttää
lintu luovuttaa
poro voittaa

Pokerikaavio

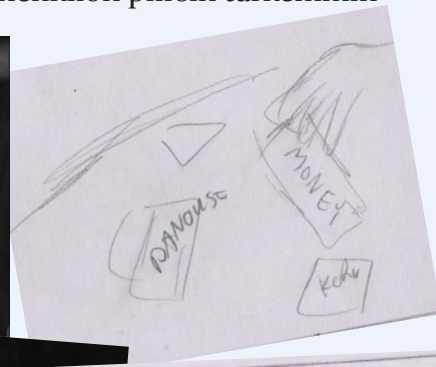
KUVAKERRONTA

Kuvakerronnan merkitys

Animaatiotuotannossa kuvakerronnan merkitys on suuri. Storyboard-vaiheessa päätetään kuvakoot, kesto sekä tehdään editointi. Turhat kohtaukset ja kuvat poistetaan jo tässä vaiheessa ennen kuin animaatio menee tuotantoon. Tämä prosessi saattaa kestää pitkään, jopa pidempään kuin itse animaation tuotanto. Puolentoista vuoden lyhytelokuvaprojektista puolet kului storyboardin ja animaticin kanssa (*Pinkava, 1997*). Animaatiota tuottavat yleensä useat eri ryhmät ja ihmiset eri osa-alueilla. Storyboardista päättää vain muutama henkilö, joiden harteilla koko lopputuloskin lepää. Lopullisen storyboardin, josta tuotanto käynnistetään, on oltava selkeä. Jollei suurella ryhmällä ole selkeää päämäärää, lopputuloskin on sekava. (*Winder & Dowlatabadi, 2011, 209.*) Pienemmässä tuotannossa kuvakäsikirjoitus voi olla viitteellisempi ja mukautumisvaraa jätetty enemmän kuin suuressa tuotannossa. Vaikka oma projektini on pienituotantoinen, tein storyboardin ja animaticin valmiiksi saakka, joten niiden perusteella pystyisi tekemään valmiin animaation.

Hyvässä storyboardissa kuvista käy ilmi kuvakoko, kameran liikkeet sekä tarinan kulun kautta tärkeimmät elementit. Purkaessani lännentien pokerinpelauskohtausta piirtämällä itse storyboardia, huomasin, että tärkeitä elementtejä olivat esineet ihmisten kädessä tai objektit, joihin tekeminen

kohdistuu. Taustalla seisovat cowboyt pystyi jättämään vain hahmotusasteelle, kun taas päähenkilön piirsin tarkemmin



Kuvakaappaukset: Lännentie (*Rawhide*), Tinkers Dam (1960)



Kuvakäsikirjoituksen tekeminen on myös animaatiossa olennainen osa leikkaamista. Huomiopisteet tulee olla otettuna huomioon. Kuvakerronnan avulla tarina nostetaan uuteen muotoon tekstistä ja mahdollisista yksittäisistä kuvituksista. Huonoilla ratkaisuilla voi hyvästäkin tarinasta tulla huono. Liian nopeilla leikkauksilla, joissa katsoja ei pysy mukana, ei hän myöskään saa kiinni tarinasta saati sitten hahmoista. Liian pitkät kuvat taas saattavat käydä tylsiksi tai tarinan kulku hukkuu yksityiskohtiin.

Kuvakäsikirjoitusta tehdessä on myös otettava huomioon tarvittava vaihtelu, mikä tekee kerronnasta dynaamisempaa, esim. kokokuvasta puolikuvaan, puolikuvasta erikoislähikuvaan. Kohteen eli kuvasisällön muuttuessa on kuitenkin turvallista pysyä samassa kuvakoossa edellisen kanssa. Tuttu kuvakoko auttaa hahmottamaan sisällön.



Kokokuva-puolikuva-erikoislähikuva

Hahmon selvästi katsoessa jotain, on hyvä seuraavaksi näyttää katsojalle, mitä katsotaan eli esittää vastakuva. On myös tärkeää muistuttaa katsojaa laajalla kuvalla, missä olemme. Tämä on tärkeää varsinkin tarinoissa, joissa liikutaan, esim. takaa-ajokohtaukset. (Lundgren, 2006)



Vastakuva

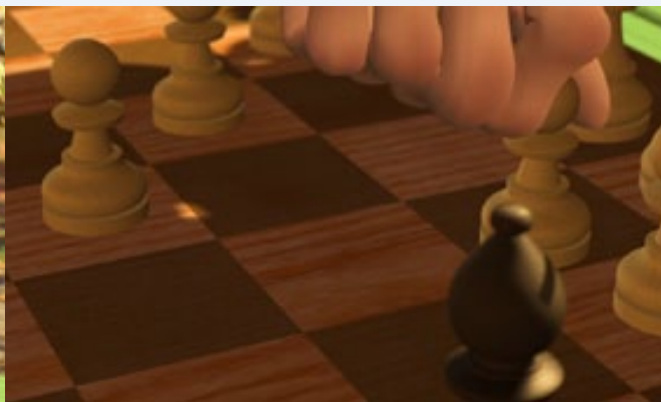
Kuvalukutaidolla pystymme katsomaan ja ymmärtämään tarinaa ilman tekstiä tai ääntä. “Visuaalinen lukutaito on sekä kykyä tulkita kuvallisia esityksiä että kykyä tuottaa niitä ja kommunikoida niiden avulla.” (Pienimäki, 2004) Haasteekseni onkin tullut tuottaa kuvia, joita muut pystyvät tulkitsemaan, ja tällä kuvasarjalla muodostamaan tarinan. Puolellani on aika, jota pystyn manipuloimaan näyttämällä kuvia tietyn aikaa ja tällä tavoin ohjaamaan katsojaa. Kuvan ja kerronnan ymmärtäminen on kulttuurisidonnaista ja länsimaisena ihmisenä kerrontani on myös länsimaiseen kulttuuriin sidonnaista. (Pienimäki, 2004)

Kuvakerronta muualla

Pixarin lyhytelokuvia katsoessani ja tutkiessani huomasin kuvissa yhdenmukaisuutta. Totta kai yksi syy on se, että kaikki lyhytanimaatiot oli tehty samassa tuotantoyhtiössä vuosina 1984–2009. Kokokuvia on käytetty paljon ja tämän vastapainoksi taas lähi- tai erikoislähikuvia. Puolikuvia ei niinkään ole käytetty (Lukuun ottamatta Geri’s game lyhytelokuvaa 1997). Ensimmäisessä storyboardissani suurin osa kuvista oli puolikuvia, koko- sekä laajakuvia, mutta lähikuvia saati erikoislähikuvia ei ollut. Erilaisia korttipelikohtauksia katsoessani huomasin taas, että suurin osa kuvista on puolikuvia, mutta ei suinkaan pelkästään yhdestä henkilöstä, vaan kuvassa oli lähes poikkeuksetta aina vähintään kaksi ihmistä. Kuvista tuli näin tiiviimpiä ja uhkapelin tunnelmaan sopivampia. Erikoislähikuvat korteista sekä panoksista kertoivat taas enemmän yksittäisen pelaajan tunnelmista; kuinka hän katsoi korttinsa sekä asetti panoksensa pöytään.



Pixar Short Films Collection - For The Birds (2000)



Pixar Short Films Collection - Geri's game (1997)

On saanut rahat ja munan hilattua itselleen ja näyttää iloiselta, mutta epävarmalta siitä, mitä tekee Munan suhteen.⁶

LINTU
On valmista kauraa jo itkemään. Kääntyy Poron suuntaan valmiina aloittamaan anelut.⁸

MUNA
Alkaa odottamatta ritistä ja ratista.⁹

PORO
Höö?

KAIKKI
Tuijottavat.

MUNA
Alkaa kuoriutua.¹

LINTU
Tuijottaa sekavin tuntein, ylpeänä, jännittyneenä ja ahdistuneena.²

MUNA
Kuoriutuu ja kuorten alta paljastuu Lintu, jolla on hempukka-äidin tunnusomainen kampa.⁴

LINTU
On ihastuksissaan ja paniikissa.⁵

MUNA
Munalla on kuitenkin vielä palanen kuorta päänsä päällä. Se poksahuttaa pois ja paljastaa altaan samankaltaiset sarvet kuin Porolla.⁶

Käsikirjoituksen jako

Storyboarding

Aloitin purkamalla käsikirjoituksen kohtauksiin, jotta pystyisin pitämään kuvat järjestyksessä sekä tietäisin suurin piirtein kuvien määrän sekä niiden koot. Alleviivasin ja rajasin tekstiä sen mukaan, mitkä asiat pysyvät minkäkin kuvan sisällä. Ryhtyessäni piirtämään oli helppoa pysyä kärryillä käsikirjoituksen kanssa. Jaoin myös käsikirjoituksen kohtauksiin eli sykkeisiin. Käsikirjoitus on viidessä osassa: Aloitus, Rahat loppu, Panos, Poro yllättää, Väärä isi. Sykkeet ovat tarinan kulun kannalta tärkeimpiä kuvia/kohtia ja näiden kuvien avulla pystyisi tarinan jo hahmottamaan sitä tuntematta. (Beiman, 2007, 149–151)

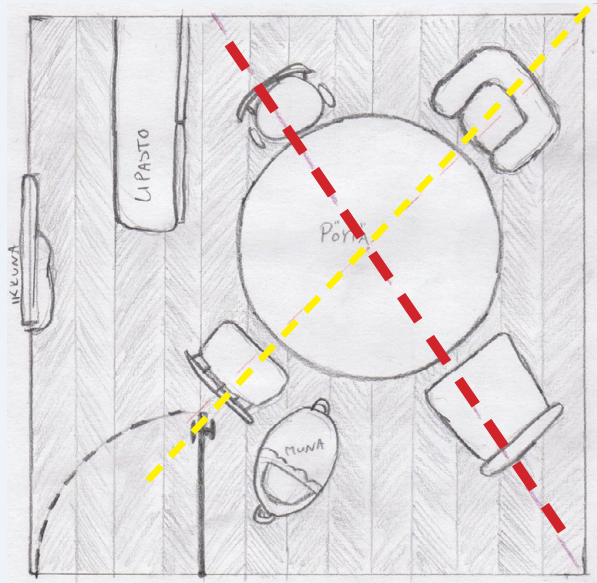


Tarinan viisi sykettä

En halunnut realististen kokoerojen haitata vaan keskityin enemmän siihen mitä kukin hahmo pystyi eläinhahmon kautta tuomaan esille. Storyboardin tueksi piirsin kokoerokaavion. Poro on kuitenkin selkeästi suurin kun taas Hiiri pienin. Tämän takia olen asettanut heidät istumaan vastakkain pokeripöydässä. Myös Ketun ja Linnun välinen konflikti tulisi paremmin esille heidän istuessaan vastakkain. Vastakkainasettelu on klassinen korttipelikohtauksien asetelma. Muun muassa Puhalluksen Ystävällinen pokeripeli -kohtauksessa päähenkilö (vaaleapaita, ei takkia) ja tämän vastustaja ovat pyöreässä pöydässä asetettuna vastakkain. Suojaviivan ylittämistä ei saa tapahtua sillä silloin katsoja kokee pelaajien muuttavan paikkaansa pöydän ympärillä.



Kokoerot



*Suojaviiva piirros
punainen katkoviiva
hiiren sekä poron
keltainen katkoviiva
linnun sekä ketun*

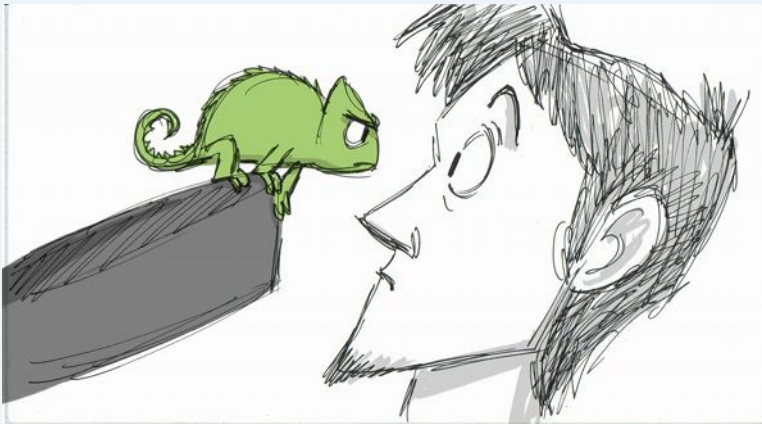


Puhallus (The Sting) - Ystävällinen pokeripeli (1973)

I Raakaversio

Ensimmäisen version kuvista tuli hyvin luonnosmaisia ja kokosin ne yhteen arkkiin. Tässä versiossa tarkoitukseni oli saada oikeat kuvakulmat löydetyiksi sekä tarinan kulku ymmärretyksi. Storyboardaaja Mark Kennedy sanoo artikkelissaan, että hahmojen tarkat ilmeet tai näköisyys ei ole storyboardissa tärkeintä, vaan löytää oikeat paikat hahmoille sekä heidän suurimmat eleensä ja liikkeensä (Kennedy, 2011). Giuseppe Cristiano painottaa kuitenkin, että työstäessä storyboardia animaatiota varten on jo piirrostyylin oltava produktion tyylin

mukainen (Cristiano, 2007, 158). Mielestäni kumpikin heistä puhuu kuitenkin samasta asiasta. Storyboardissa tulee näkyä tyyli ja viitteellisyys, mutta kuvien ei tarvitse olla lopullisen version mukaisia. Animaticina storyboardistani tuli vaille kaksiminuuttinen. En kuitenkaan uskonut, että lopullisesta versiosta tulisi näin lyhyt. Ongelmani ovat usein olleet liian nopeat leikkaukset. Animaticin lyhyt kesto kieli myös siitä, että tarvitsisin lisäkuvitusta tietääkseni, kuinka kauan jotkin ilmeet ja eleet tulisivat kestämään.



Walt Disney Pictures - Tangled (2010)

STORYBOARD: 1 DATE: / / STORY TITLE: Daddy SCENE 1/5



bar valot melkein toimii



keskittyy, nielaisee



virnistää itsevarmasti



nykii, hikoilee



vilkuilee kirjaa ja kortteja ei oikein tajua



ennen lahikuvia myös poro maksaa itsensä sisään

STORYBOARD: 2 DATE: / / STORY TITLE: Daddy SCENE 2/5



siirtä krakan olan taakse hymyilee hiukan



hiiri näprää korttejaan lintu katsoo ympärilleen poro etsii oikeaa sivua



heilauttaa häntäänsä, ässä pilkahtaa esiin.



Korjaa lasejaan



kurtistaa kulmiaan



STORYBOARD: 3 DATE: / / STORY TITLE: Daddy SCENE 2/5



tajuua, hymyilee puistelee siffen päätään, onahtaa



vikisee ja heittä kortit ilmaan



hymyilee leveästi syyttää sikarin



hiiri puistelee päätään, lintu kaivaa silpeään



”pövi” taskusta lennähtää koi



koi lentää ketun silmien ohitse. Vaaniva ilme

STORYBOARD: 4 DATE: / / STORY TITLE: Daddy SCENE 3/5



ottaa rahapussinsa esille



katsoo munaa, kuva kädessä



katsoo korttejaan nielaisee, hikoilee



STORYBOARD: 5 DATE: / / STORY TITLE: Daddy SCENE 3/5



kettu lipoo huuliaan poro katsoo munaa, alkaa vimmatusti selta kirjaansa



nyökkää ja laskee kortit pöytään



kettu lyö suuremman käden



kettu alkaa kahmia aarteita

STORYBOARD: 6 DATE: / / STORY TITLE: Daddy SCENE 4/5



selaa kirjaa



Höhöö! innostuu ja lyö voitto käden



kaikki ällistyy poro kahmil voittonsa

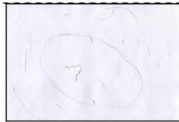


seuraa munan siirtymistä



lintu on aloittamassa anelun, kuuluu räks

STORYBOARD: 7 DATE: / / STORY TITLE: Daddy SCENE 4/5



tujottavat munaa PÖYDÄLLÄ



STORYBOARD: 8 DATE: / / STORY TITLE: Daddy SCENE 5/5



on iloinen, on tuskissaan on ylpeä



pyyhkiä onnen kynneliä on kahmimassa syliiniin, estyy panikkia



”avistaa kuoren päästään hähö”



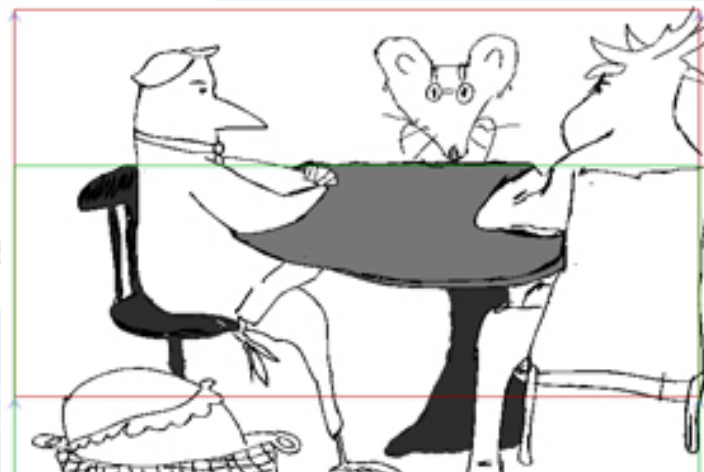
kääntyy poroon

STORYBOARD: 9 DATE: / / STORY TITLE: Daddy SCENE 5/5



Raaka storyboard

Aloitin piirtämällä tarkempia kuvia Linnun liikkeistä sekä ilmeistä. Hahmosuunnittelija Yangtian Li kehotti lehtiartikkelissa tutustumaan hahmoon kysymällä näistä perusasioita, kuten kuka hän on, mitä hänen arkensa pitää sisällään, mikä on hänen lempivärinsä jne. Tällöin tutustuu hahmoon paremmin ja pystyy tuomaan tämän persoonaa esille (Li, 2012, 90). Vaikka kuvakäsikirjoituksessa ei hahmon persoonalla ole suurta merkitystä, auttoi se minua silti prosessi, löytämään reaktioita sekä käyttäytymismalleja, jotka vaikuttivat kuviin. Koska Lintu oli perheläheinen, oli munan sijoittaminen panokseksi äärimmäinen veto ja sen täytyi välittyä kuvissa. (Liite 2, hahmojen profiilit s.33-36)

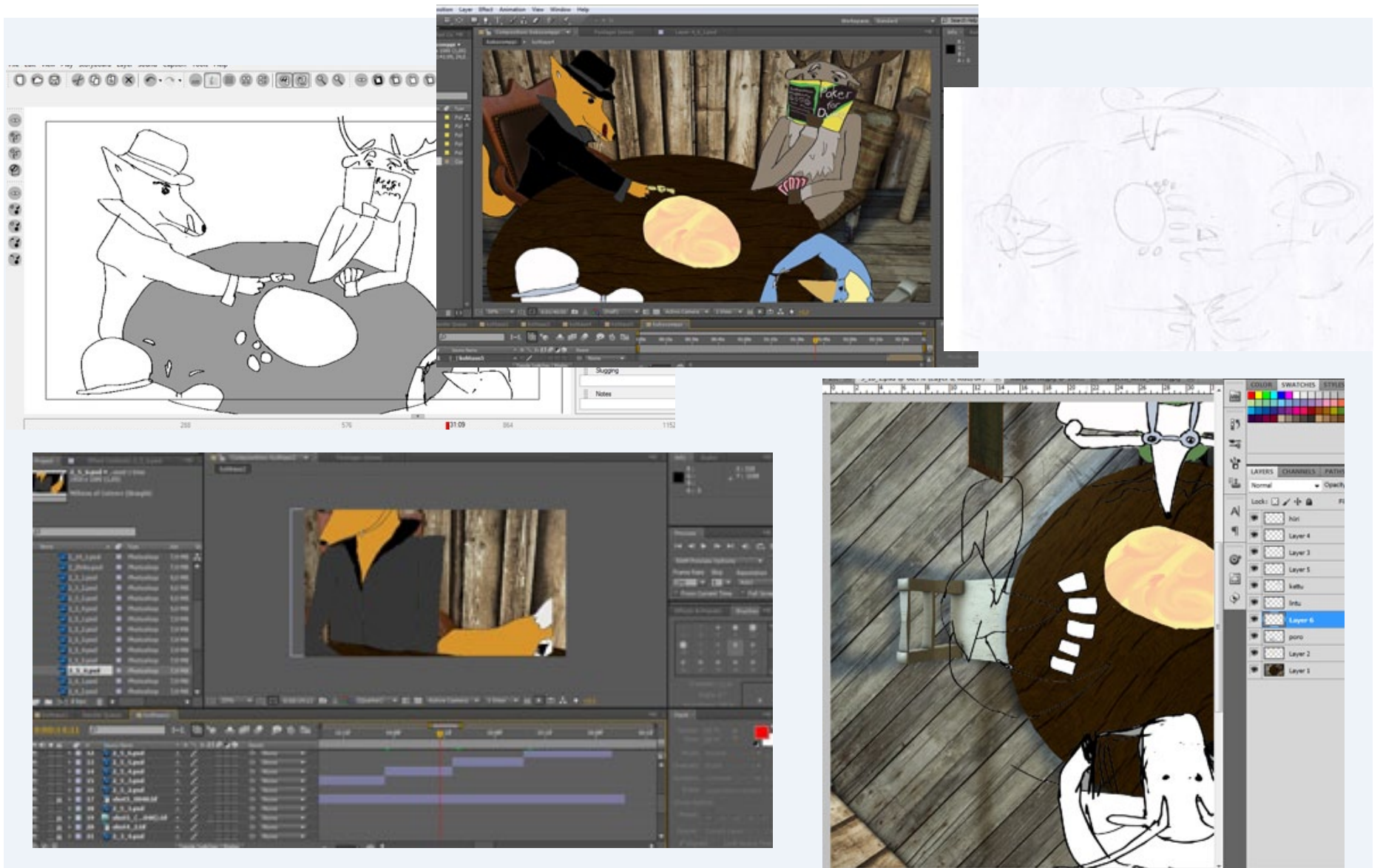


Ensimmäisen ja toisen storyboard version sisääntulo kuvien ero

II Lopulliset kuvat

Toisessa storyboardissa aloitin päähahmon tuomisen esille jo ensimmäisestä kuvasta: lumeen jääneet linnun jalanjäljet, jotka vievät sisälle baariin. Sisällä oleva kuva aloittaa munasta sekä linnun jaloista, tiltaten ylöspäin. Nyt päähenkilön tilanne on saatu esitettyä katsojalle ja on aika siirtyä itse peliin. Tässä versiossa hahmojen karaktäärisyys on pidemmälle vietyä. Onnistuin mielestäni versiossa erittäin ja hyvin ja olen tyytyväinen lopputulokseen. Ongelmallisesta kohtauksesta, jossa lintu painii panoksen laittamisesta pöydälle, sain tehtyä hankalamman sekä empivämmän. Lähikuvat, joissa silmät erottuvat hyvin tiivistävät kokonaistunnelmaa pelissä. Korttien näyttäminen yleisölle oli oikea reaktio varsinkin linnun osalta. Kokonaisuudessa on useampikin subjektiivinen kuvakulma linnun silmistä, joilla myös pyrin lisäämään tunnelmaa.

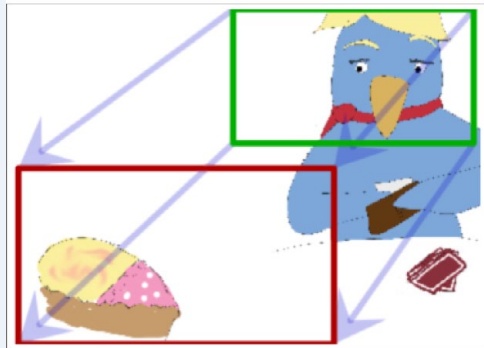
Kokokuvien perspektiivi on hiukan yläkulmasta, mikä oli ratkaisultaan paras. Pieni yläperspektiivi antoi kerronnalle vaihtelua hahmojen puolikuvien ollessa suoraan edestäpäin otettuja. Pyöreä pöytä, jonka ympärillä hahmot pelasivat, vaati runsaasti tilaa ja useampi hahmo oli helpompi saada näkyviin kerralla, kun perspektiivi on hiukan yläkantista.



Kuvakaappauksia storyboard prosessista (ToonBoom Storyboard Pro, Adobe After Effects ja Photoshop)

III Valmis animatic

Animaticin viimeinen versio on tausta yhdistettynä väritettyihin hahmoihin. Sijoitin ensin taustat toisen storyboardin mukaiseen järjestykseen. Käytin myös aluksi samaa ajoitusta. Lisäsin jokaiseen kuvaan hahmot, aloittaen niistä kuvista, missä esiintyi ainoastaan yksi hahmo kerrallaan. Jo tässä vaiheessa huomasin, ettei yksi suunnittelemani kamera-ajo tule toimimaan yhdessä taustan sekä hahmojen kanssa. Ajo leikkaa todellisuudessa hassusti pöydän lävitse eikä kori, missä muna ”nukkuu”, sijoitu sille kohdalle enää oikeassa mittakaavassa.



Suunniteltu ajo

Kaikkien kuvien ollessa kasattuna pystyin tekemään viimeiset päätökset kuvien kestojen sekä järjestyksen kanssa. Tarvittavat ilmeet, jotka edellisessä storyboard-versiossa olivat vielä merkittynä, saivat omat kuvansa.



Poro ja lintu, kuva on viimeistelemätön

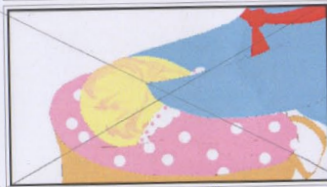
Useiden eri kuvien kanssa työskennellessä tein oman nimeämisjärjestelmän pysyäkseen kärryillä kulloisenkin taustan, hahmojen ilmeiden sekä kohtausten kanssa.

“Poro ja lintu” kuva sisältää kolme eri kuvaa. 2_8 on taustakuva, sillä se on toisen kohtausten kahdeksas erilainen taustakuva. 2_8_1poro on kyseisen taustan ensimmäinen ilme porolla. Mikäli porolla olisi kyseissä kuvassa erilaisia ilmeitä, seuraavan porokuvan nimi olisi 2_8_2poro. Kuvassa on myös 2_8_lintu. Hahmot ovat omina tiedostoina, jolloin niiden sijoittaminen taustaan After Effectsissä sujuu paremmin ja osalla näkyvistä hahmoista on useampi ilme. Kasaamisen tukena käytin tulostettua storyboardia. Järjestelmästä oli myös hyötyä useiden layereiden kasautuessa päällekkäin.



daddy3

Shot	Duration	Panel	Duration	Shot	Duration	Panel	Duration	Shot	Duration	Panel	Duration	Shot	Duration	Panel	Duration
1	30:17	14	01:01	7	30:17	15	02:08	8	01:20	1	01:20	1_1	05:15	1	03:00



3-4-1 & 3-4-2



3-7-1

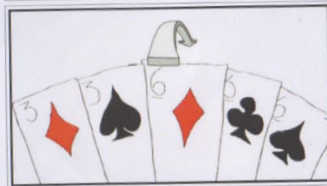


3-8-1

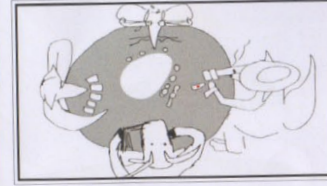


3-5-1

Shot	Duration	Panel	Duration	Shot	Duration	Panel	Duration	Shot	Duration	Panel	Duration	Shot	Duration	Panel	Duration
9	05:15	2	02:15	10	06:07	1	02:05	11	06:07	2	02:07	1_2	06:07	3	01:19



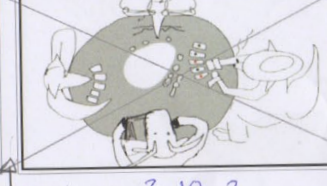
3-9-1



3-10-1



HIDASTA 3-11-1



ehkä lintu 3-10-2

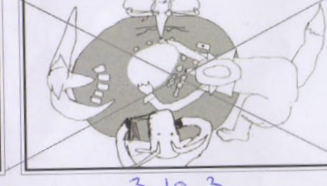
Shot	Duration	Panel	Duration	Shot	Duration	Panel	Duration	Shot	Duration	Panel	Duration
12	07:07	1	01:22	13	07:07	2	02:01	1_3	07:07	3	03:08



3-12-1



3-13-1



3-10-3

Scena lisästä
lutfin nautintojen

TAUSTAT JA HAHMOT

Taustat

Baarin sisustuksesta tein konseptisuunnitelman. Baari on kyhäelmä ja kokoelma erinäisiä esineitä, eikä sen rakentamiseenkaan ole käytetty ainoastaan yhtä materiaalia johdonmukaisesti. Sisältäpäin tila on siistimpi kuin ulkoinen ränsistynyt ilme antaa vaikuttaa.



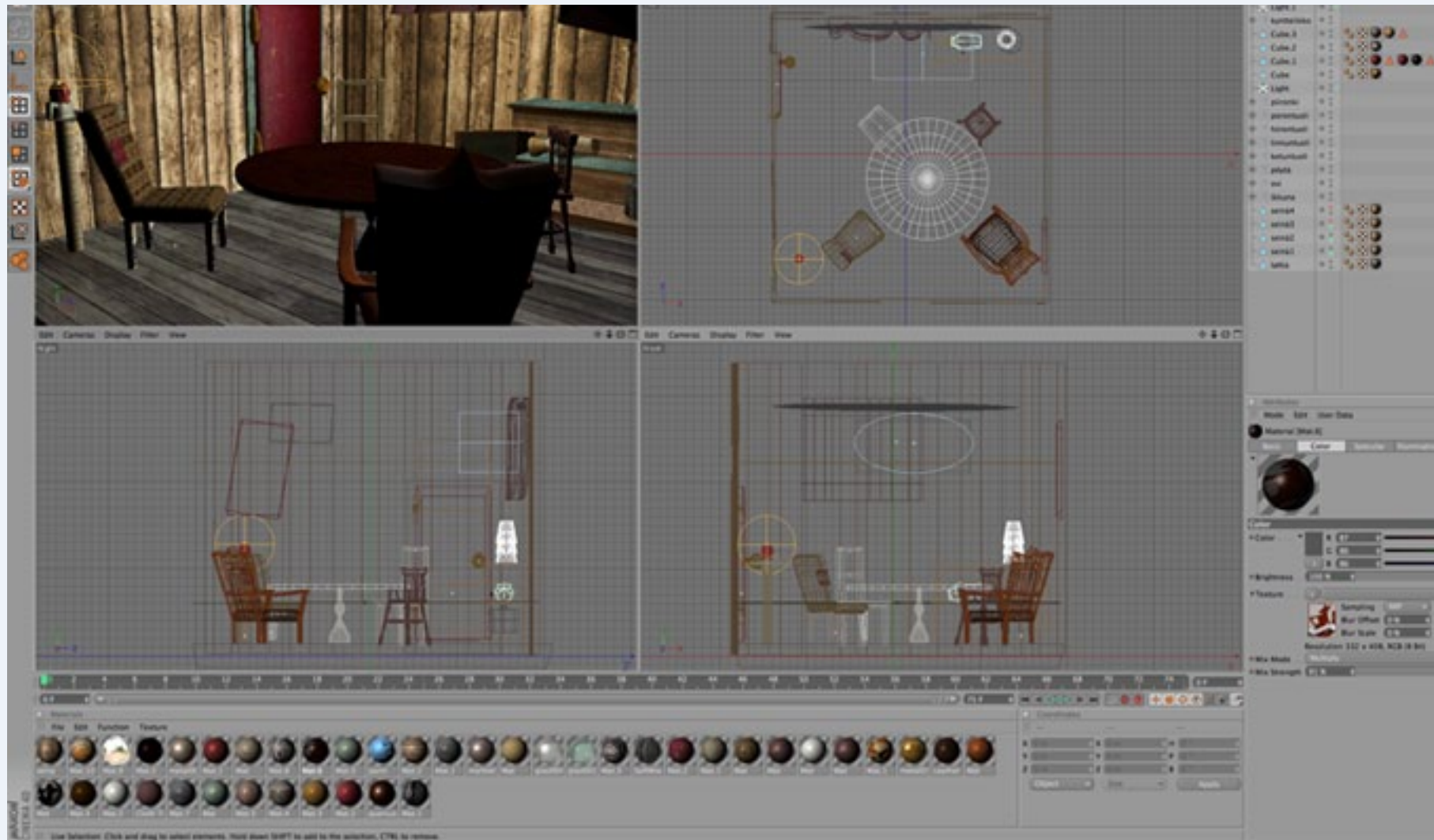
Konseptisuunnitelma

Aluksi lähdin ajattelemaan asioita liian symbolisesti ja etsimään pieniä merkityksiä, kuten luomaan jokaiselle hahmolle oman näköisensä tuolin heijastaen heidän persoonaansa. Jätettyäni asian taka-alalle tajusin, että tuolien erilaisuudella pystyi lähinnä luomaan herkullista tunnelmaa ympäristöstä, jolla ei kuvakerronnassa ole merkitystä. Erilaiset tuolit myös sopivat teemaan, jolla baari on rakennettu (kuvat liitteessä 4 s. 44-47)

Selkeillä pohjapiirroksilla sekä suunnitelmilla on taustojen vieminen 3D-ohjelmaan yksinkertaista ja nopeaa toteuttaa. Tarinasijoittuu alkukuvia lukuun ottamatta samaan ympäristöön, joten aikatauluun nähden taustojen tekeminen oli mahdollista. Pysyäkseen rajauksessa en jäänyt taustoissa yksityiskohtiin liiaksi kiinni vaan jätin sen viitteelliseksi teksturoinnissa sekä mallinsin vain tärkeimpiä esineitä. Yksityiskohtat tulevat vasta tuotannossa loppuvaiheilla mukaan (*Winder & Dowlatabadi 2011, 236*). Pöydällä olevat panokset sekä kortit päätin jättää asteelle, sillä niiden paikat vaihtuvat animaation aikana.



Propseja



Kuvakaappaus pohjan rakentamisesta (Maxon Cinema 4D)



*Kuvakaappaus
Erilaisia
teksturointeja
ja kolme
valonlähdettä
(Maxon
Cinema 4D)*

Tunnelman luominen

Tunnelman luomiseksi ikkunasta tulee sininen valo, kun taas mökin sisällä valo on kellertävä. Huone on hämyisä, mutta ei pimeä, sillä en halunnut luoda illuusioita, että hahmot pelaavat säkkipimeässä. Kokeilin valojen kanssa useampia erilaisia vaihtoehtoja. Teksturoinnissa halusin pitää teeman luonnonmukaisena ja lähinnä muodostuvan eri puulajeista. Seinillä oleva laudan teksturointi osoittaa mihin suuntaan valmis tuotos menisi. Neutraalit ja murrettu väritys ympäristössä antavat myös hahmoille enemmän tilaa. Valitsin seinien tekstuurin hiomisen muiden ylitse sillä se näkyy lähes joka kuvassa hahmojen takana ja on pääelementti pitämään tunnelman sekä tilan yhtenäisen näköisenä.

Vahvana osana tunnelmaa ovat hahmojen hikipisarot, kyynelleet sekä sikarista lähtevä savu. Animaticissa korostin näitä rajaamalla ne mustalla aivan kuten hahmot sekä propsit. Tällöin ne ovat osana tarinaa eivätkä ainoastaan lisukkeita.

Hahmot



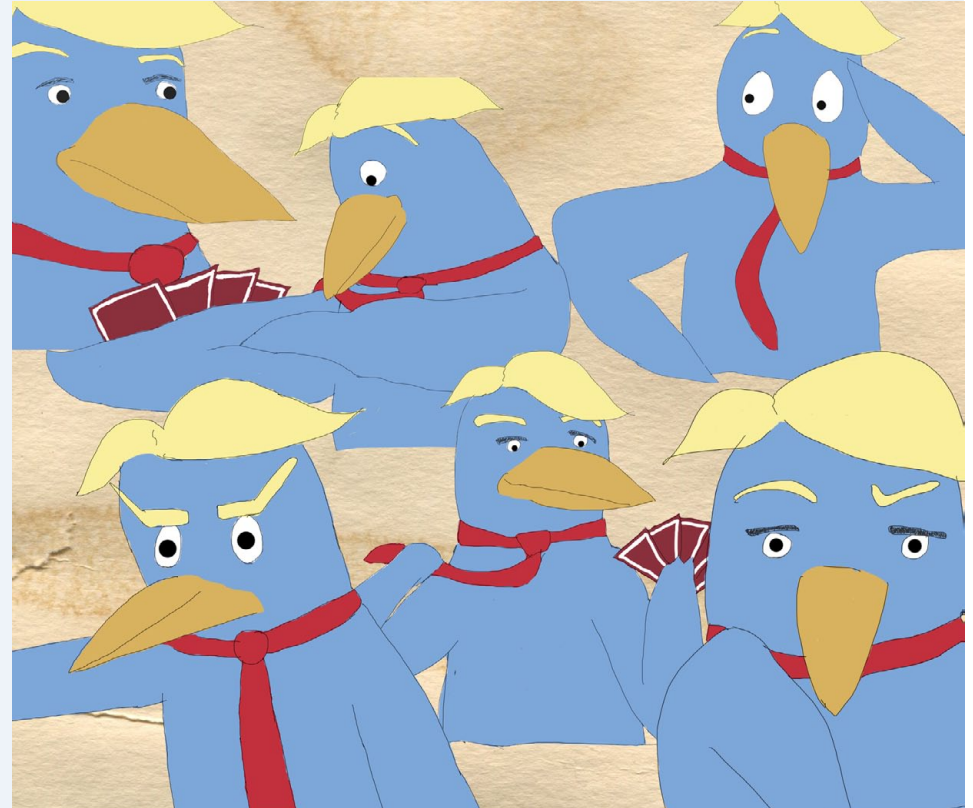
Ensimmäinen lintu

Eläinhahmot ovat hyvin käytettyjä symboleja ihmisten heikkouksille ja haluille. Beiman on ottanut esimerkiksi mm. hiiren. Hiiri useimmiten symboloi arkaa, ujoa, pelokasta ja puolustuskyvyttömyyttä (vertaa liitteissä hiiren persoonallisuutta s.36) (Beiman 2007, s.33). Hahmoja suunnitellessani halusin tuoda näihin inhimillisiä piirteitä vaatettamalla niitä hieman sekä nostamalla heidät pystyasentoon ja ruumiinrakenteeltaan ihmisille

luonnollisiin asentoihin. Vaatteiden avulla pystyin myös tuomaan esille heidän karaktäärejään.

Kravatti sekä selkeä jakaus hiuksissa tekee Linnusta kelvon, kunnollisen ja luotettavan näköisen. Ketun gangsterityylinen hattu sekä musta trenssi alleviivaa epäluotettavuutta ja röyhkeyttä. Hiirestä halusin tehdä hiukan hajuttoman ja mauttoman silmälasineen ja liiveineen. Poro on hahmoista ainut, jolla ei ole mitään päällä turkkinsa lisäksi. Lopussa hän voittaa kuitenkin Ketulta rannekellon, jonka pukee ranteeseensa. Vaatteettomuus sopii myös Poron karaktääriin, joka on hiukan ulkona, eikä pelaa pokerinaamalla, vaan

paljaasti näyttää milloin on tajuavanaan ja milloin ei. En myöskään keksinyt asustetta joka olisi paremmin kertonut hahmosta kuin asusteettomuus. Jokaisella hahmolla on kulmakarvat, joilla ilmeiden esille saaminen helpottuu ja korostuu hyvin. Enemmän hahmojen taustoista liitteissä. (s.33-36)

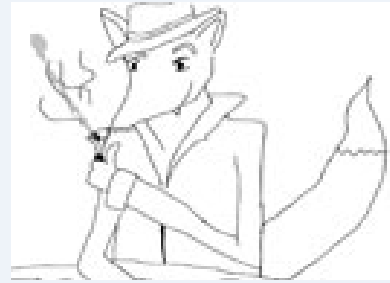


Linnun ilmeitä

Värivalinnat ovat luonnollisia värejä mukailevia, mutta pastellimpaan ja kirkkaampaan suuntaan vedettyjä. Halusin hahmojen erottuvan selvästi toisistaan nopeammallakin vilkaisulla. Yksinkertaiset ja suuret väripinnat nopeuttavat myös tekemistä sillä loppujen lopuksi väritettyjä kuvia kertyi parisataa. Jokaisella hahmolla on oma väripalettinsa, josta ilmenee kaikki värit, joita tarvitaan, mukaan lukien käsissä olevat propsit.



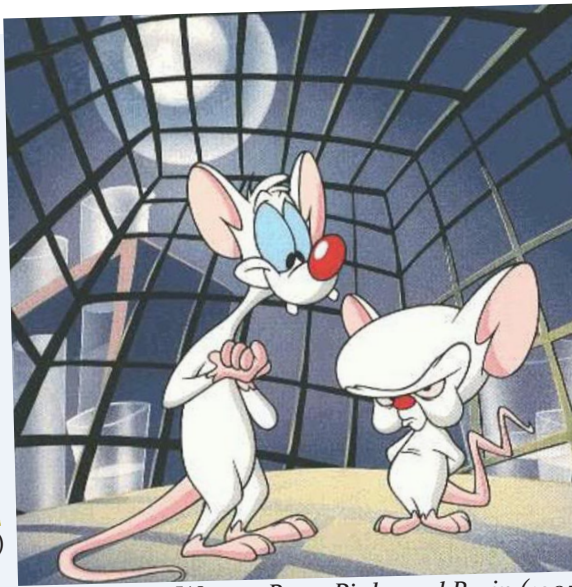
*Hiiri - Kettu - Poro - Lintu - Muna/Tipu
väripaletit*



Väriytyksen vaiheita



Walt Disney Pictures - Robin Hood (1973)



Warner Bros -Pinky and Brain (1995)



Cinemaker - Niko Lentäjän poika (2008)

Hahmojen ulkonäön yksityiskohdat tulevat vasta myöhemmässä vaiheessa ajankohtaisiksi. Hahmon täytyy pystyä ilmaisemaan tunteensa ja tunnistamaan karaktääriytensä yksinkertaisissa piirroksissa. Hahmojen tulee myös olla persoonallisen näköisiä tarkoittaen sitä, että ne eivät näytä suoraan plagioiduilta versioilta. (Beiman, 2006 s. 36–39) Tarinassa olevat hahmot ovat hyvin käytettyjä, mutta pienillä yksityiskohdilla sekä omalla persoonallisella tyyllilläni ne poikkeavat muista. Ohessa hahmoja muistuttavia hahmoja, jotka ovat minulle entuudestaan tuttuja.



Walt Disney Pictures - Zazu , Lion King (1994)

YHTEENVETO

Ohjelmia, joita päädyin kaiken kaikkiaan käyttämään oli yhteensä viisi: Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Toon Boom Storyboard Pro, Final Cut, Maxon Cinema 4D. Käytin siis laajasti hyväkseni eri ohjelmien parhaita puolia saadakseni aikaan haluamani lopputuloksen.

Pisimmältä vaiheelta opinnäytetyössä tuntui prosessi storyboardin toisen vaiheen kanssa. Rakentaminen, jossa miettimisellä oli suurin rooli, sekä hahmojen piirtäminen hyvinkin selkeiksi ja erottuviksi toisistaan kesti yllättävän kauan. Onneksi olin mitoittanut hiihtolomatauon kesken tämän prosessin. Tauon jälkeen näin tarinan uusin silmin sekä sain hiottua sitä vielä paremmaksi.

Alkuperäiseen aikatauluun tuli matkalla muutoksia. Muutokset tulivat kuitenkin jo aivan projektin alussa, joten haittaa siitä ei ollut. Olin kaavaillut vieväni animaticin kokonaan 3D-tuotantovaiheeseen. Se ei kuitenkaan ollut rajaukseeni nähden tarpeellista. Hahmojen jääminen piirrosasteelle oli oikea ratkaisu. Tällöin pystyin näyttämään opinnäytetyössäni vahvuuteni eikä huomio kohdistuisi väärin asioihin, sillä en halunnut mallintamista osana arviointiin. Aikataulutuksessa oli hyödyllistä, että olin mitoittanut päiviini kuusi tuntia työtä. Se tarjosi sopivaa joustoa huonojen päivien varalle ja mahdollisuuden saada tällaiset päivät kiinni.

Seuraavaa projektia aloittaessa siirryn suoraan storyboard pro:hon, enkä piirtäisi kuvia käsin, minkä jälkeen skannaisin ja yhdistäisin pohjaan. Vaihe oli aikaa vievä ja asian pystyy tekemään hyvin paljon nopeammin. Hyviä puolia siinä oli, että sain tuntumaa hahmojen piirtämiseen, opin tuntemaan niitä ja muodostamaan selvästi tunnistettavat piirteet muutamalla viivalla. Käsin piirtäminen on ollut minulle tutumpaa kuin tietokoneella tekeminen. Käytin wacomia piirräessäni hahmoja koneella, joten en joutunut luopumaan tutusta kynäotteesta ja sain aikaan parempaa, hallitumpaa jälkeä kuin hiirellä.



Ensimmäinen piirros ketusta

LÄHTEET

Kirjat ja artikkelit:

Nancy Beiman, Prepair to Board! 2007, Burlington/Oxford Focal Press

Yangtian Li, Digital artist issue 29, 2012, Bournemouth Imagine Publishing

Cathrine Winder & Zahra Dowlatabadi, Producing Animation, 2011, Waltham/Oxford Focal Press

Giuseppe Cristiano, The storyboard design course: the ultimate guide for artists, directors, producers and scriptwriters, 2007, London Thames & Hudson

Sähköiset lähteet:

Sven Nilsen, How To Create a Short Animated Story, 2008
<http://www.cutoutpro.com/How%20To%20Create%20a%20Short%20Animated%20Story.pdf> Tarkastettu 24.4.2012

Mark Kennedy, The Art of "Tangled", 2011
<http://www.pushing-pixels.org/2011/01/03/the-art-of-tangled.html> Tarkastettu: 24.4.2012

Mari Pienimäki, Kuvalukutaito, 2004
<http://viesverk.uta.fi/kuvanluku/index.php>
tarkastettu: 24.4.2012

Tapani Lundgren, Kuvasuunnittelu, 2007
<http://yle.fi/opinportti/ABC2.pdf>
tarkastettu: 24.4.2012

DVD-lähteet:

Pixar Short Films Collection DVD osa 1, Geri's game 2007

Muut:

Pokerin säännöt tarkastettu:
Peter Arnold, How to play Poker and other gambling games, 2003, London Octopus Publishing Group

Kuvat:

Elokuvantaju (s.7), CBS: Rawhide (s.10), Pixar (s.13), Universal Pictures: The Sting (s.15), Walt Disney Pictures (s.16, 27), Maxon Cinema 4 D (s.19,23,24,44-47), ToonBoom Storyboard Pro (s.19), Adobe After Effects (s.19) ja Photoshop (s.19), Cinemaker (s.27), Warner Bros (s.27)

LIITTEET

LIITE 1 KÄSIKIRJOITUS

Kirjoittanut: Noora Rantanen

Tapahtumapaikka on baariksi kunnostettu vanha puunrötiskö. Punainen valokyltti oven päällä ei ole toiminut kunnolla koskaan. Osa kirjaimista on sammunut, osa vain rätisee surkeasti. Tunnelma sisällä on kuitenkin savuisen miellyttävä. Tapahtumat lähtevät käyntiin, kun kravattikaulainen ja jännittynyt Lintu istuu korttipöydässä keikarimaisen Ketun, hermoromahduksen partaalla olevan Hiiren ja pelistä mitään ymmärtämättömän Poron kanssa.

Taustatietona voi kertoa, että Lintu on naimisissa ja odottaa vaimonsa kanssa perheenisäystä. Simpsakka ja marilynmonromaisen hyvännäköinen nuori vaimo on kuitenkin tyttöjen kanssa viettämässä ansaittua vapaailtaa ja Lintu on vastuussa Munan vahtimisesta. Sen sijaan, että uhkapelikoukussa pyristelevä Lintu olisi jäänyt kotiin kyhnöttämään, hän päättää painua viihteelle. Muna lähteköön mukaan.

Ketun peli on illan aikana sujunut loistavasti ja hänen eteensä on kasaantunut huima kasa rahaa. Lintu on kuitenkin viimeisimmät korttinsa saatuaan varma, että nyt on tilaisuus rosvota Ketulta takaisin edes osa siitä, mitä Kettu on häneltä illan aikana vienyt.

Kierros on kerännyt keskelle pöytää ison kasan kultaa ja arvoesineitä. Kettu ja Poro ovat jo maksaneet itsensä kierrokselle. Nyt odotetaan enää Hiirtä ja Lintua. Tunnelma on viipyilevä, maalaileva ja nautiskeleva, joskin hyvin hermostunut.

Kohtauksessa ei ole puhetta. Vain reagoinnista kertovia äännähdyksiä.

LINTU

Hikoilee ja löysyttää kravattiaan. Tuijottaa korttejaan ja yrittää peittää sen, että ne ovat tällä kierroksella varsin hyvät. Mieltii kumeisesti, mitä laittaisi panokseksi, jotta pääsisi mukaan kierrokselle. Rahavarat ovat menneet.

KETTU

Näyttää omahyväisen tyyneltä, keikkuu mahdollisesti tuolillaan ja heilauttaa häntäänsä, jossa vilahtaa ylimääräinen ässä. Katselee Lintua.

HIIRI

On selkeästi ahdistunut, tuijottaa korttejaan. Korjaa silmälasejaan, hikoilee.

PORO

Tuijottaa korttejaan ja tarkastaa välillä Poker for Dummies -kirjasta jotain. Voi vertailla korttejaan kirjaan. Näyttää siltä, ettei ole ihan varma, pelaako samaa peliä kuin muut. On kuitenkin iloinen, kun saa olla pelissä mukana. Mölisee, kun on tajuavinaan jotain ja önähtää, kun ymmärtää, ettei tajunnutkaan.

HIIRI

Vääntelehtii ja sitten suurieleisesti, tuskissaan iskee korttinsa pöydälle ja jättäytyy kierrokselta. Mutisee harmissaan, mutta siitä ei saa selvää, eikä puhe ole mitään selkeitä sanoja.

KETTU

Näyttää jo pitkästyneeltä ja odottaa, että Lintu lähtisi kierrokselle mukaan, jos on lähteäkseen.

LINTU

Tarkastaa höyhenistä muodostuvan ”povitaskunsa” todeten, että sieltä lennähtää vain yksinäinen koi, untuva tai vastaava.

KETTU

Katsoo. (Mahdollinen lähikuva ahnaista, voitonvarmoista silmistä)

LINTU

Tarkastaa lompakkonsa, jossa on jäljellä enää vain kuva vaimosta, joka pussaa Munaa (joka on mahdollisesti täynnä huulipunaa jälkiä). Nielaisee suurieleisesti. Näyttää sitten siltä, että saa ajatuksen ja katsoo Munaa, joka lepäilee rauhassa lastenvaunuissa tai kopassa ym. Tekee selvästi vaikeaa päätöstä. Vilkaisee korttejaan ja sitten taas Munaa. Nappaa Munan kopasta ja iskee sen pöydälle aiheuttaen kohahduksen.

KETTU

Silmät syttyvät. Lipaisee ahnaasti kieltään ja hyväksyy välittömästi panoksen.

PORO

Tutkii edelleen kirjaansa. Muut olettavat, että hänkin hyväksyy panoksen.

LINTU

Katsoo korttejaan, jotka ovat hyvät ja on valmis katsomaan, mitä muilla on. On voitonvarma ja pelokkaan ahdistunut yhtä aikaa.

KETTU

Paljastaa kätensä. (Vaikka neloset)

LINTU

Nielaisee ja katsoo täyskättään. Laittaa kortit hitaasti pöydälle. Eleet ja ilmeet kertovat epäuskoisuudesta, epätoivosta ja suunnattomasta ahdistuksesta.

KETTU

On silmät loistaen jo valmiina kahmimaan rahat ja munan itselleen.

PORO

On viimein löytänyt oikean sivun kirjastaan ja vertaa taas korttejaan. Hihkaisee: -HÖHÖÖ!
Ja iskee kuningasvärisuoransa pöytään. Näyttää vilpittömän iloiselta.

MUUT

Tuijottavat kortteja ja Poroa epäuskoisena.

PORO

-Höhöö!

Alkaa vetää rahoja itseään kohti.

LINTU

Vapisee ja näyttää siltä, että on valmis tekemään äärimmäisiä

vetoomuksia saadakseen Munan takaisin.

PORO

On saanut rahat ja munan hilattua itselleen ja näyttää iloiselta, mutta epävarmalta siitä, mitä tekee Munan suhteen.

LINTU

On valmista kauraa jo itkemään. Kääntyy Poron suuntaan valmiina aloittamaan anelut.

MUNA

Alkaa odottamatta ritistä ja ratista.

PORO

-Höö?

KAIKKI

Tuijottavat.

MUNA

Alkaa kuoriutua.

LINTU

Tuijottaa sekavin tuntein, ylpeänä, jännittyneenä ja ahdistuneena.

MUNA

Kuoriutuu ja kuorten alta paljastuu Lintu, jolla on hempukka-äidin tunnusomainen kampa.

LINTU

On ihastuksissaan ja paniikissa.

MUNA

Munalla on kuitenkin vielä palanen kuorta päänsä päällä. Se poksahtaa pois ja paljastaa altaan samankaltaiset sarvet kuin Porolla.
-Höhöö!

LINTU

Näyttää järkyttyneeltä ja kääntää katseensa salamannopeasti Poroon.

PORO

Virnistää anteeksipyytävästi ja nostaa sorkkiaan pahoittelevasti.
-Hö-höö...? (Ilmaisu tulkittava sen suuntaisesti, että: ”Sori kaveri. Sattuuhan näitä paremmissakin perheissä.”)

LIITE 2 HAHMOTIEDOT



Lintu - Hahmokonseptikuva

Lintu

Ulkoiset tunnusmerkit:

- Sininen väritys
- Vaalea siististi kammattu tukka
- Suurehko nokka
- Pienet silmät
- Kravatti

Taustatietoa: Naimisissa, muna on heidän esikoisensa. Vaimo on vaaleanpunainen, pieninokkainen, suurisilmäinen, jolla vaalea, kihara tukka. Lintuherra käy työssä. He elävät perheydellä, joka on verrattavissa 50-luvun Amerikkaan. Pokerissa voittanut joskus suuremman summan rahaa, mutta tällä hetkellä enemmän häviöllä kuin koskaan. Voitto aiheutti peliriippuvuuden ja käykin kerran viikossa pelaamassa oli tilanne mikä tahansa. Hävinnyt ketulle usein rökäletappion. Vaimo ei luonnollisestikaan pidä miehensä peliriippuvuudesta, joka aiheuttaa heidän välilleen hiukan skismaa. Lintu on pokeripöydässä hiljainen eikä halua liiallisilla eleillä, ilmeillä ja äänillä paljastaa korttejaan. Lempijuoma Pokerin yhteydessä: Maitodrinkki esim. Valkovenäläinen.

Muna

Muna on reilusti suurempi kuin linnunmunat yleensä ovat. Se on väritykseltään marmorinen keltaisen, ruskean ja valkoisen sekoitelma. Muna on ainoa lapsi ja vanhempiansa silmäterä. Munasta kuoriutuu vaaleankeltainen tipu, jolla on äitinsä nokka sekä tukka, mutta poron katse ja pienet sarvet. Munalla ei vielä ole persoonaa, mutta kuoriuduttuaan hän päästää kimeän porolle tunnusomaisen äännähdyksen "höhöö".



Kettu - Hahmokonseptikuva

Kettu

Ulkoiset tunnusmerkit:

- Poltettu oranssi, sekä paikoittain valkoinen
- Trenssitakki
- Musta hattu
- Viirut silmät
- Kulmikas kuono

Taustatietoa: Kettu on vanha kunnan pelimies, joka elää itsenäistä elämää. Hän on taipuvainen huijaamaan, mutta vain oman etunsa nimissä. Polttelee paksuja sikareita ja on tuttu näky baarin pokeri-illoissa. Uudet tulokkaat sekä hyväuskoiset hölmöt ovat hänen lempipeliseuraansa. Vaikka laskeekin itsensä taitavaksi pelaajaksi, ei kaipaa suurempia haasteita voittonsa tielle. Paistetut munat sekä pekoni ovat suosikkiruokaansa. Pokerin seuraksi hän usein tilaa viskin jäillä. Pistää usein panokseksi sellaista mitä on edellisistä peleistä voittanut, muttei itse tee mitään, esimerkiksi rannekellon.



Porokäsi - Hahmokonseptikuva

Porokäsi

Ulkoiset tunnusmerkit:

- Ruskeanharmaa turkki
- Vinot sarvet
- Suuret ruskeat silmät

Taustatietoa: Laumastaan poikasena eksynyt, ikuiselta sinkkumieheltä vaikuttava yksilö. Käy välillä hitaalla, mutta on sitäkin sympaattisempi. Harrastaa runoja sekä urheilua. Hiiri on hänen paras ystävänsä ja tykkää kokoilla kaikkea uutta. Ja on helposti vietävissä. Ensi kertaa pelaamassa pokeria, joten päätti ottaa opaskirjan mukaansa. Turvallisesti päätti tilata oluen, ettei olisi liian monta uutta elementtiä kerralla opeteltavissa.



Hiiri - Hahmokonseptikuva

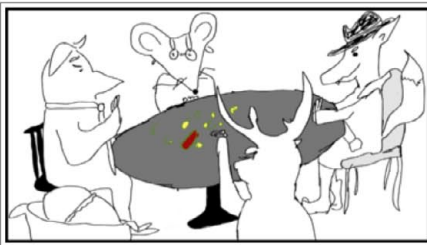
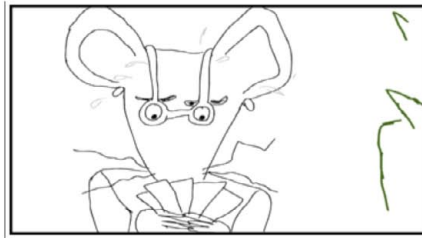
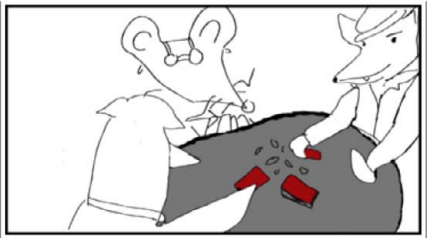
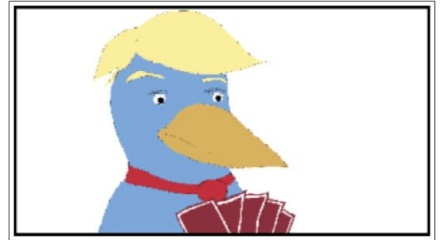
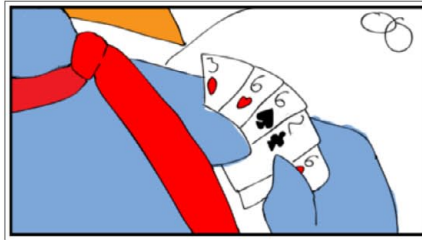
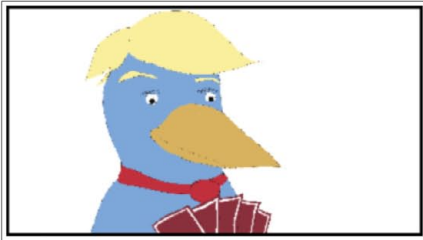
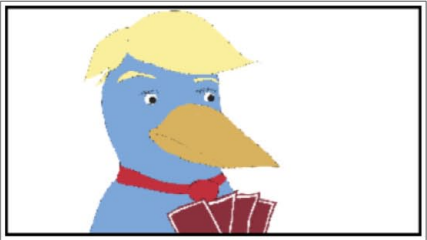
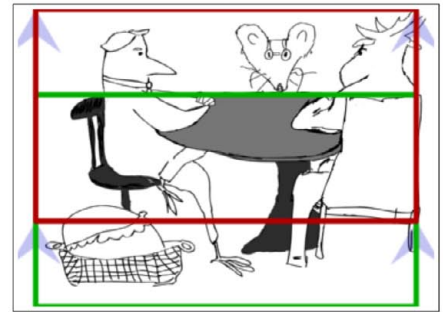
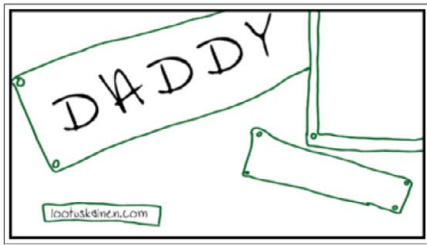
Hiiri

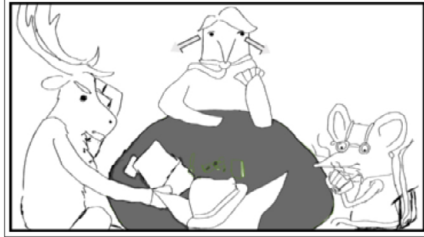
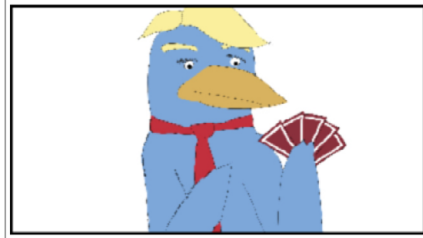
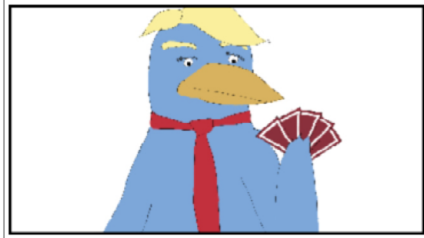
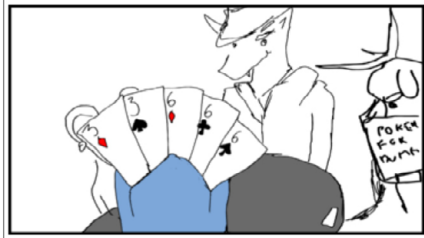
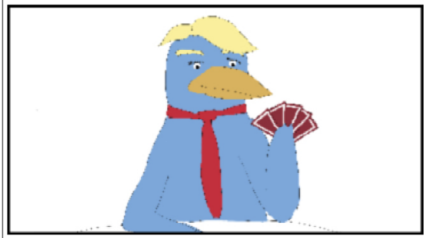
Ulkoiset tunnusmerkit:

- Valkoinen, jolla pinkit korvat sekä häntä
- Muutama viiksikarva on kärsinyt
- Vahvat silmälasit
- Neuleliivi

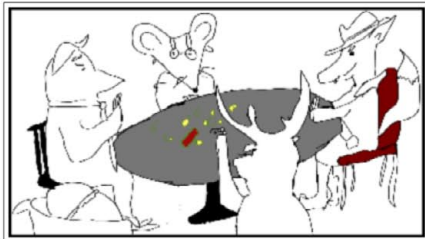
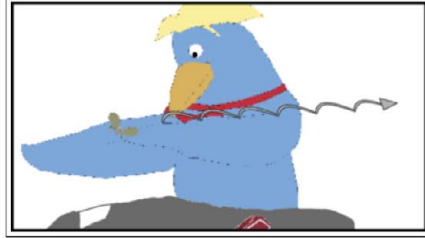
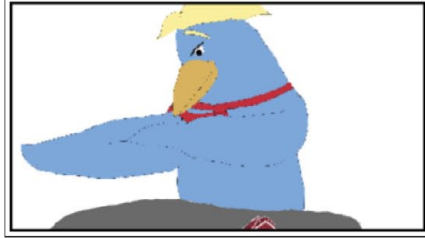
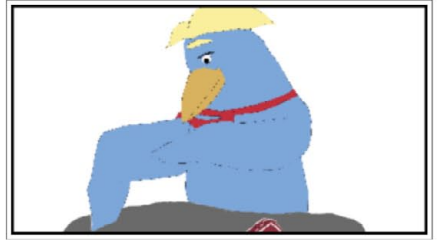
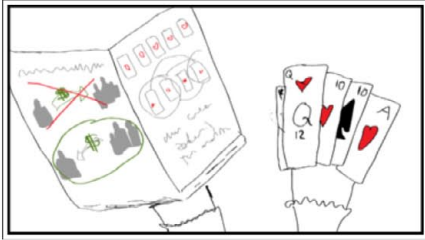
Taustatietoa: Kärsii unihäiriöistä sekä kofeiiniaddiktiosta. Hän etsii sopivaa tyttöystävää käymällä satunaisilla speed-deiteillä. Harrastaa pokerin pelaamista, mutta ei mielellään pelaa panoksilla, sillä tietää, etteivät hermot kestä. Ajautuu kuitenkin tilanteisiin, koska alkaa herätellä ajatuksissaan toiveita suuresta rahakasasta. Toi Poron mukanaan pelaamaan, jotta pöytään saataisiin useampi pelaaja. Juo Jekkupattereita toinen toisensa jälkeen.

LIITE 3 Storyboard

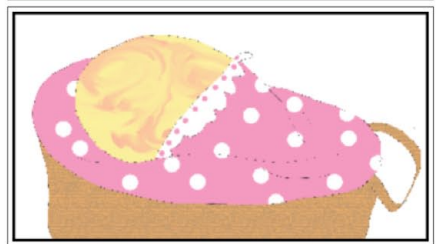
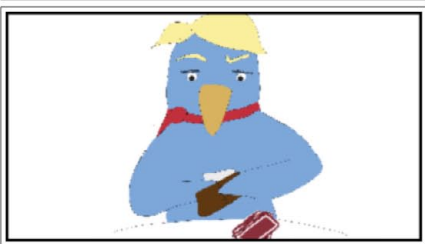
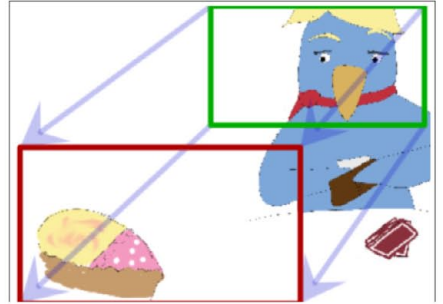
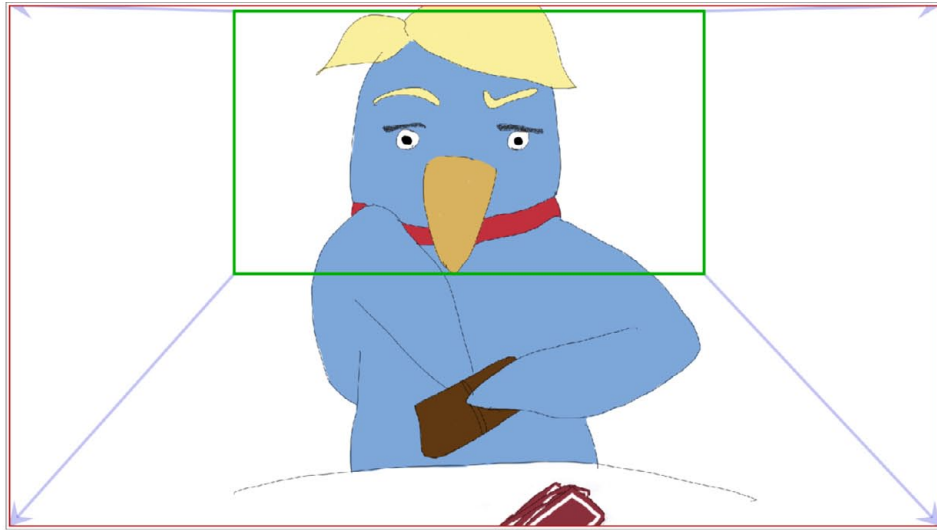




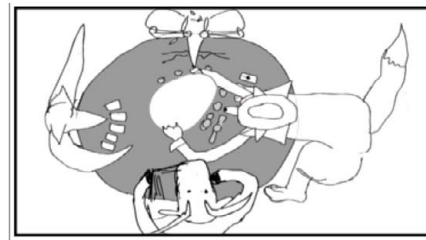
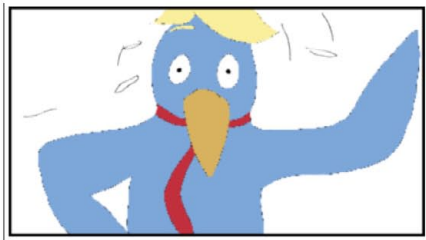
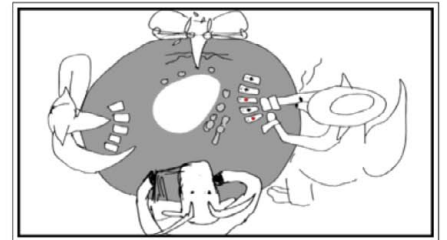
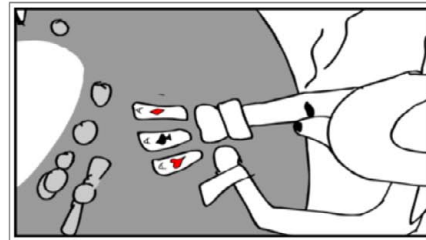
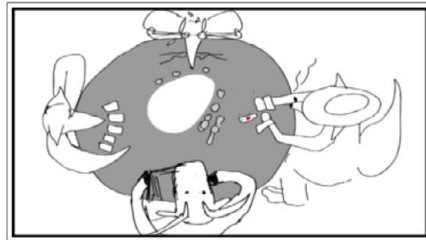
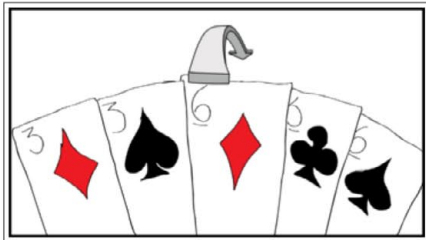
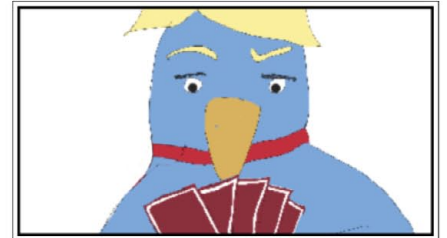
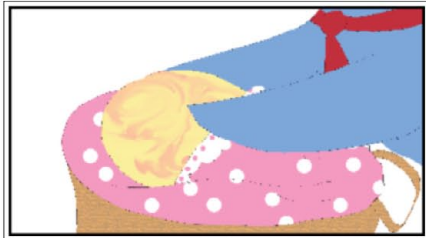
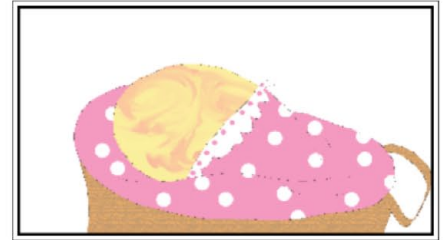
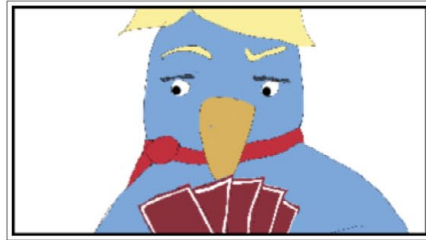
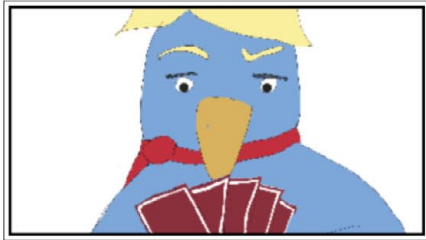
Kohtaus 2

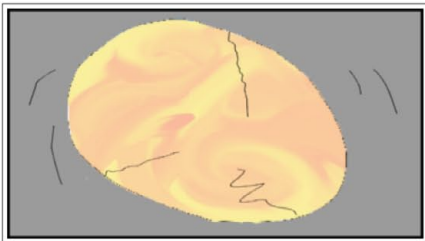
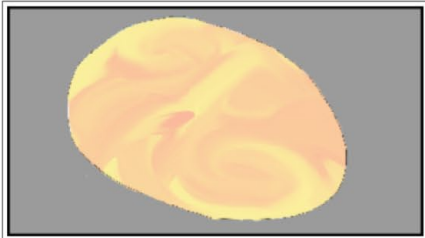
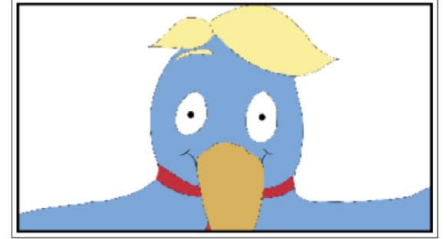
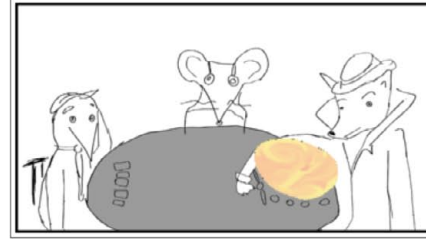
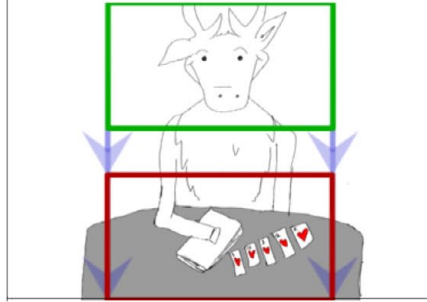


Kohtaus 2

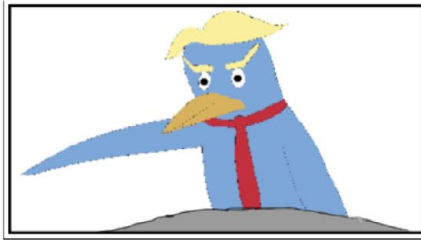
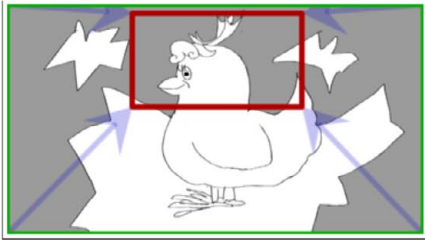
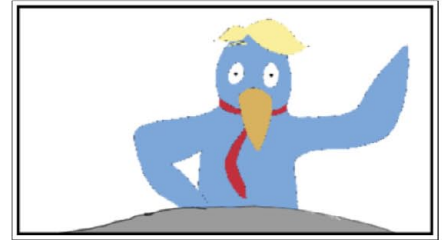
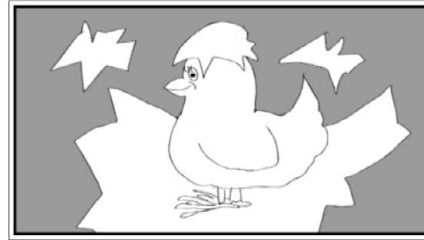
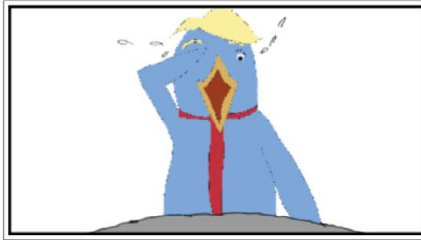
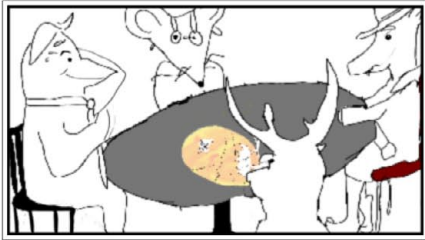
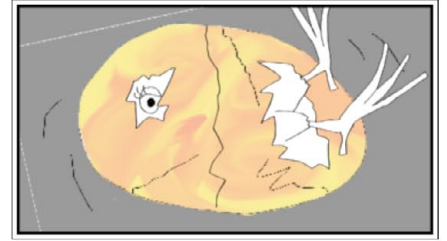
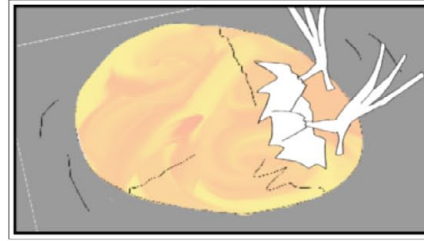
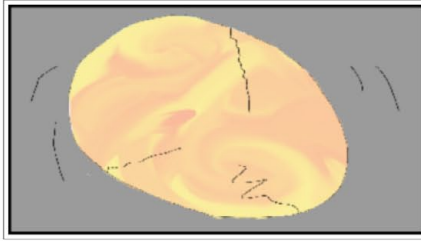
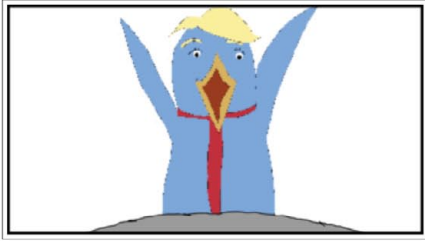


Kohtaus 3



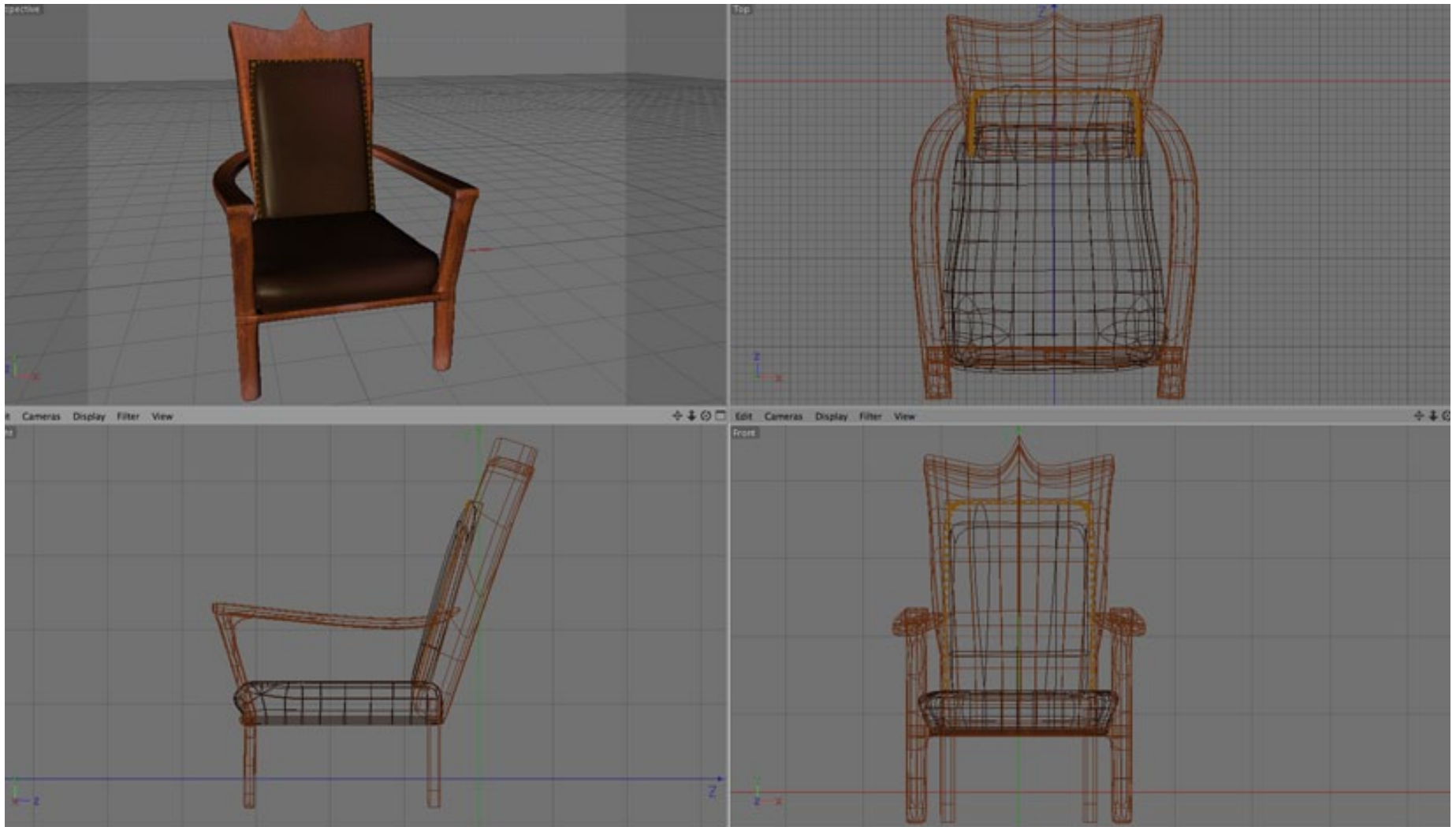


Kohtaus 4

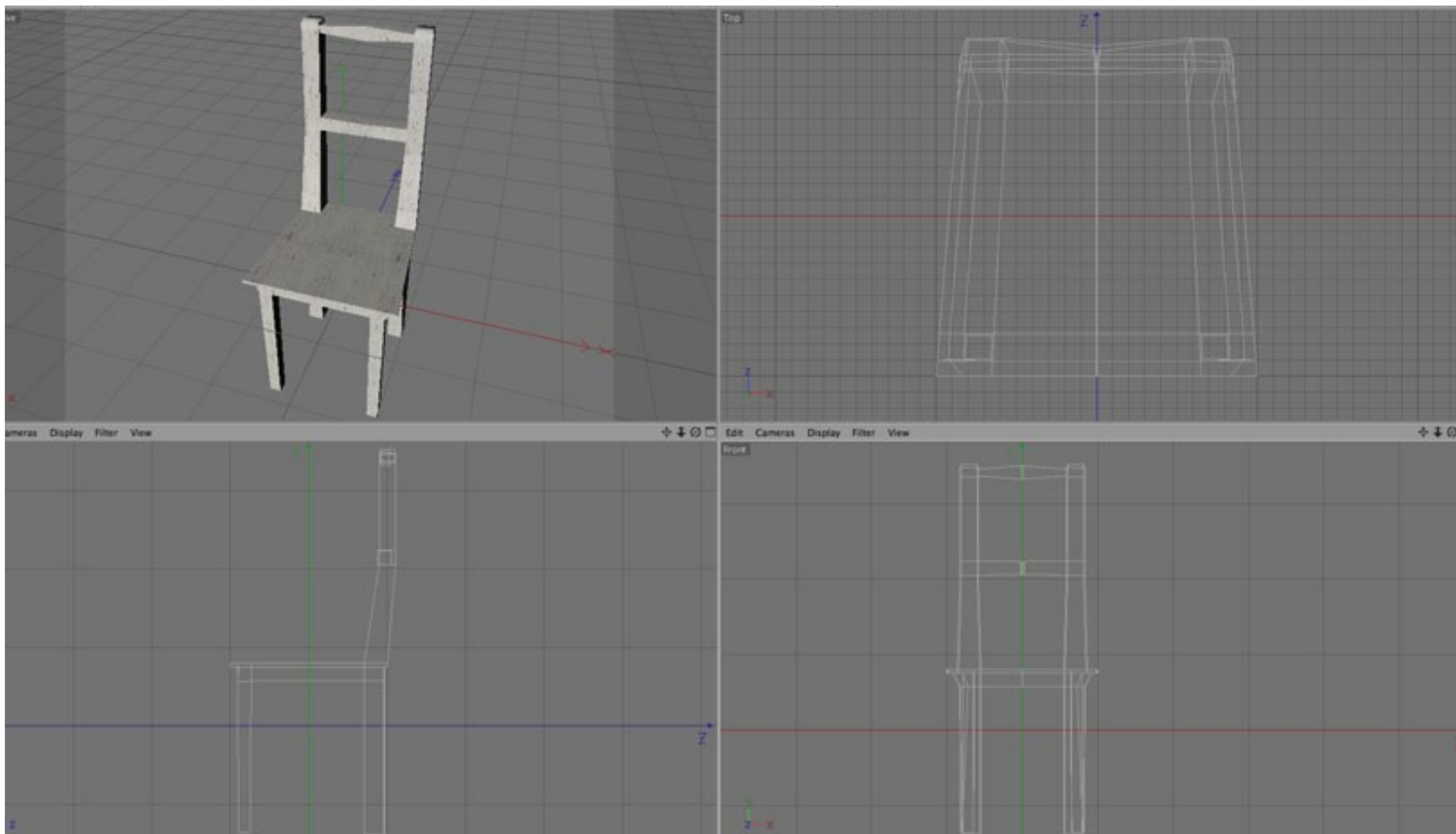


Kohtaus 5

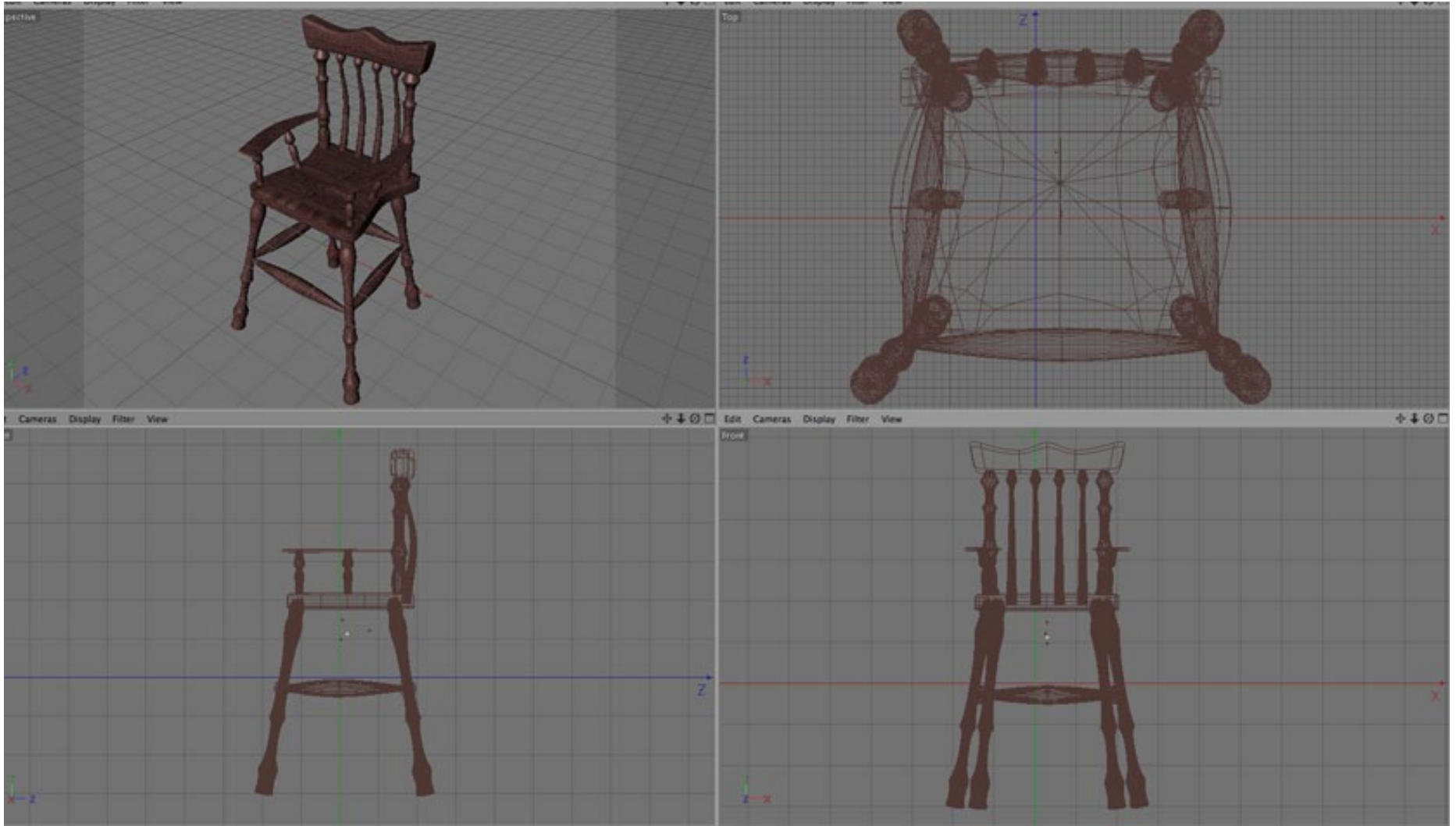
LIITE 4 3D-mallinnetut tuolit



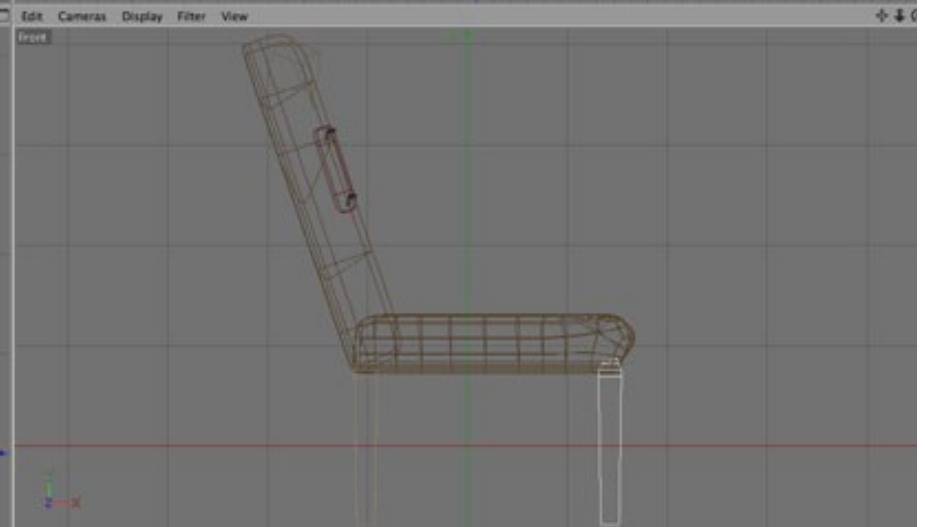
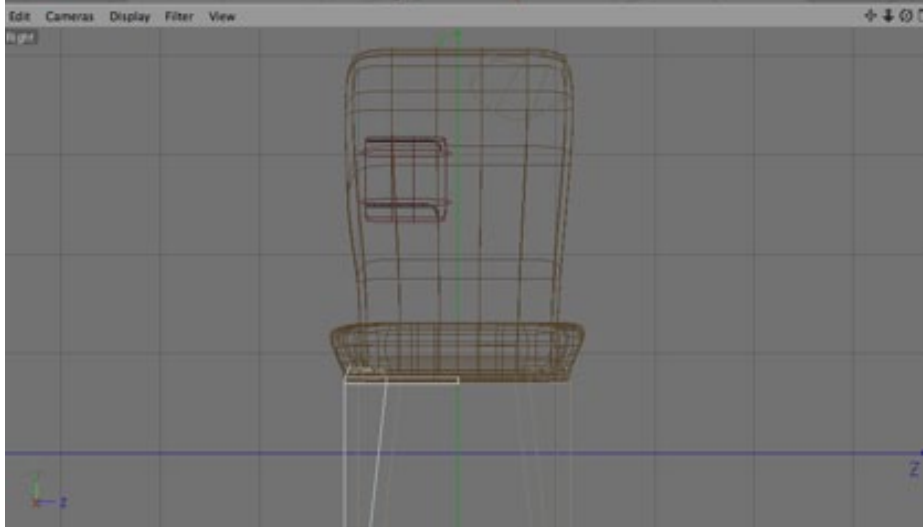
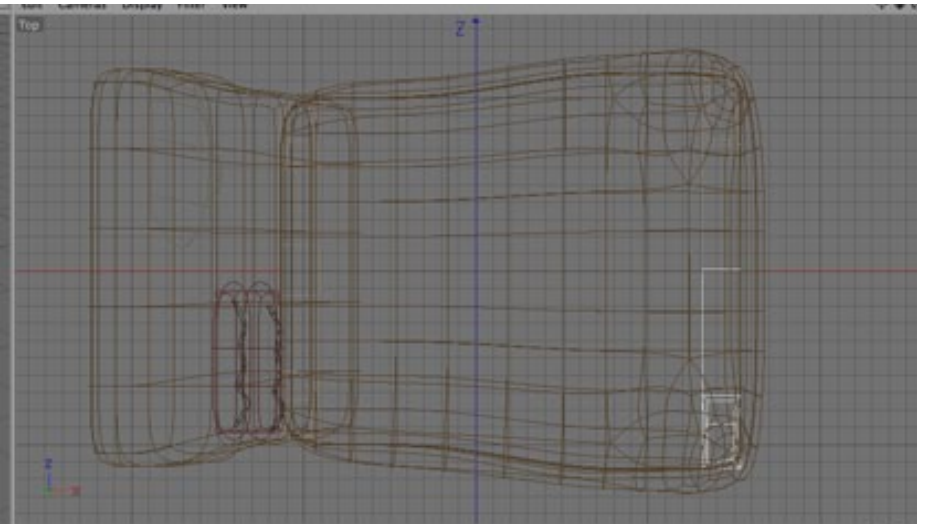
Ketun tuoli (Maxon Cinema 4D)



Linnun tuoli (Maxon Cinema 4D)



Hiiren tuoli (Maxon Cinema 4D)



Poron tuoli (Maxon Cinema 4D)

Kiitos

Annika Karjanmaa
Arto Kutvonen
Nanja Kataja
Nelli Rantanen
Noora Rantanen
Samu-Erkki Aaramaa
Veli-Pekka Tuovi



LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Lahti University of Applied Sciences