



Clear Channel



Farligere sammen

50 butikker med gys
og magi. Bøh!

SPINDERIET

DIGITALT PRODUKT

Halloween Animationer

Opgaven gik ud på at skabe nogle animerede elementer hovedsageligt til brug på in-store skærme i Dades mange storcentre. Disse skulle bruges til at promovere diverse halloween events og skabe halloween stemning i centrene.

Konceptet gik ud på, at vi havde fotograferet nogle børn i hvidt tøj, som der kunne illustreres halloween-kostumer oven på.

Min opgave har både bestået i at illustrere disse kostumer til trykte medier samt bringe dem til livs på digitale flader.

Med denne opgave vil jeg vise følgende kernefagligheder:

- **Design**
- **Billedbehandling**
- **Grafisk produktionsforståelse**



Design

Designet af disse halloween animationer tager udgangspunkt i den brand-identitet som vi har udviklet til brug på tværs af Dades centre. Men selve de visuals vi bruger i kampagnen er blevet målrettet et yngre segment. De endelige produkter er blevet udarbejdet i After Effects, dog er dele udviklet i flere forskellige apps.



TYPOGRAFI

RUBRIKKER

Brandon Grotesque

BRØDTEKSTER

Barlow

DISPLAYFONT

Hey Comic

#d36428

#f29220

#2f3644

#ccd9e1

ELEMENTER

Brandon Grotesque og Barlow er bestemt af brandidentiteten for at skabe genkendelighed, så centrets gæster ikke er i tvivl om at afsenderen på dette element er centret selv. Displayfonten Hey Comic er en displayfont som bruges til at synliggøre at noget er målrettet børn.

Farverne er valgt for at skabe en halloween-stemning med klassiske orange toner og nogle mørke og lyse farver til at skabe kontrast og blikfang.

Til hele kampagnen er der blevet brugt nogle stock-illustrationer fra nettet som supplerende grafiske elementer, disse har jeg valgt også at bruge i mine animationer for skabe en større sammenhængskraft.

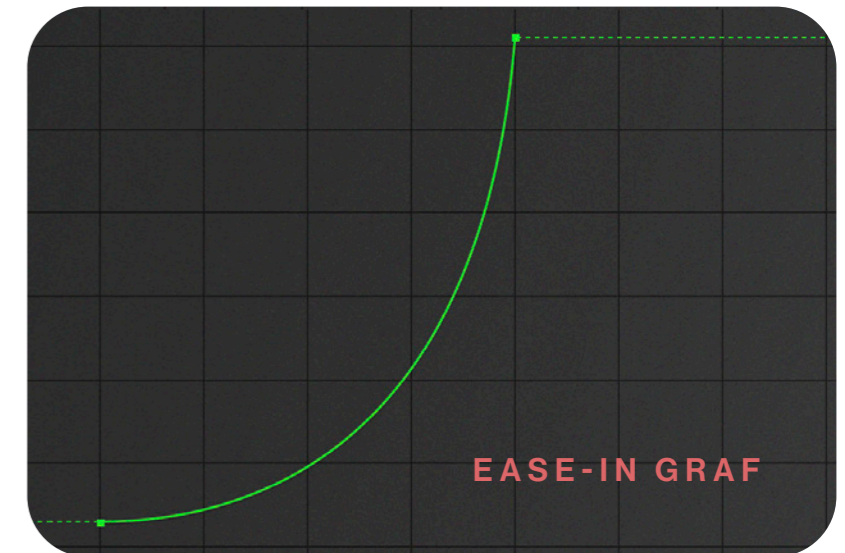
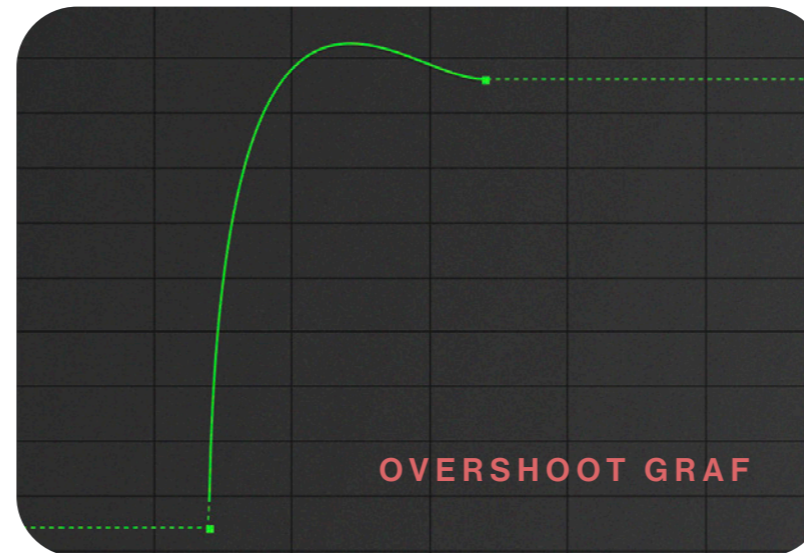


Stock-illustrationer



Til de illustrerede kostumer har vi også valgt en "barnlig" stil, med meget synlige outlines og "cell-shaded" skygger for at imitere et tegnfilms-look.

Hensigtet var altså, at man gerne skulle kunne se at det var et tegnet kostume. Derfor er der også valgt nogle brushes med lidt tekstur for at lave outlineen.



ANIMATION

Selve animationerne er også gjort meget tegnefilms-agtige bla. ved hjælp af at bruge nogle ekstreme easing kurver. Overshoot grafen f.eks kan få noget til at bevæge sig meget eksplosivt og faktisk overgåre bevægelsen lidt, og derefter trække langsomt hen mod den endelige position.

En anden teknik der er brugt en del er en meget ekstrem ease-in, hvor objektet der bliver animeret bevæger sig meget langsomt til at starte med, og så først til sidst bevæger sig hurtigt. Dette giver også lidt tid til at opfange at noget skal til at bevæge sig før det rent faktisk gør det.

MÅLGRUPPE

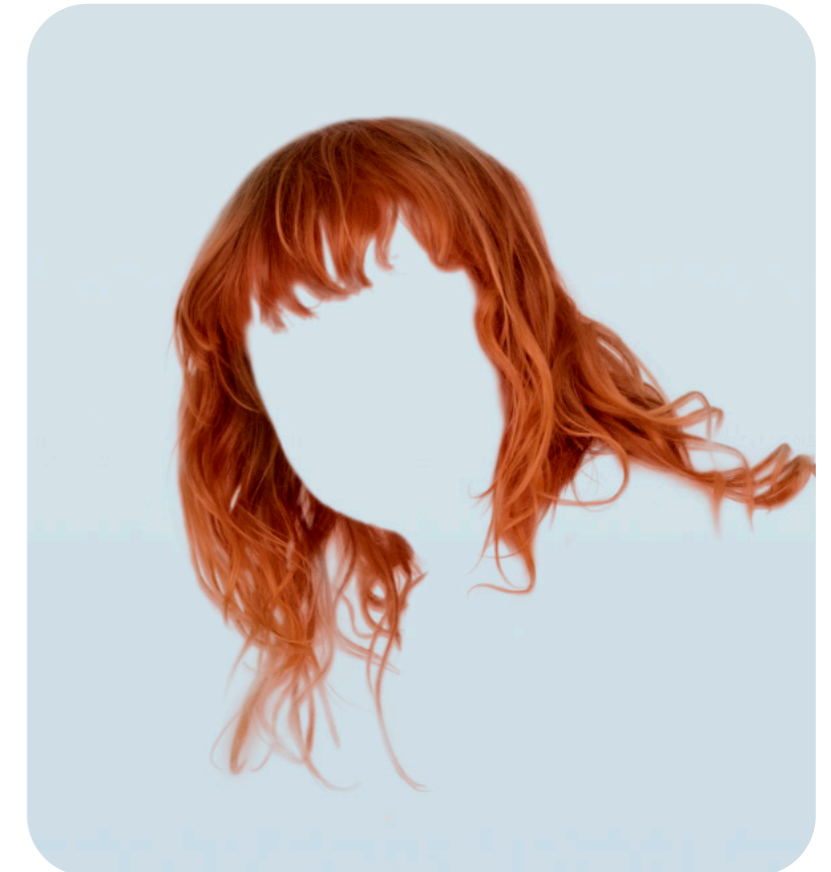
Primære målgruppe:
Børn i alderen 4-12 år.

Sekundær målgruppe:
Deres forældre.



Billedbehandling

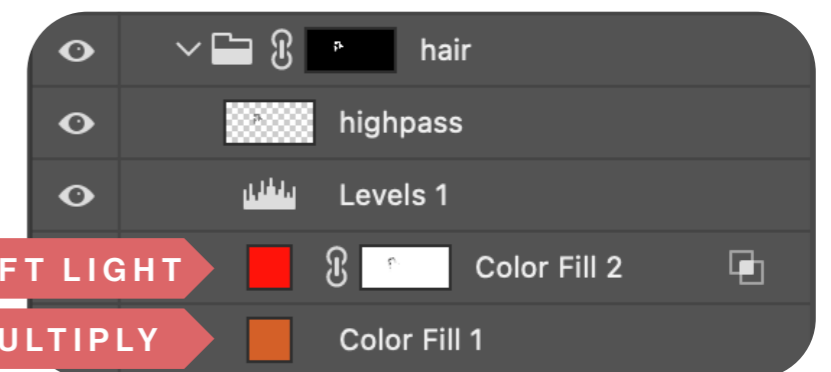
Efter fotoshootet blev der taget nogle kreative beslutninger som gjorde at vi skulle redigere lidt i billederne – mere end bare almen retouch. Her har jeg arbejdet i Photoshop.



HÅRFARVE

Det blev besluttet at hårfarven ville passe bedre i en rød/orange for at matche halloween stemningen.

Dette blev gjort med en pixelmaske og to Color Fill lag sat til "Multiply" og "Soft Light", samt en Levels adjustment til at bevare nogle skygger.





STRØMPEBUKSER

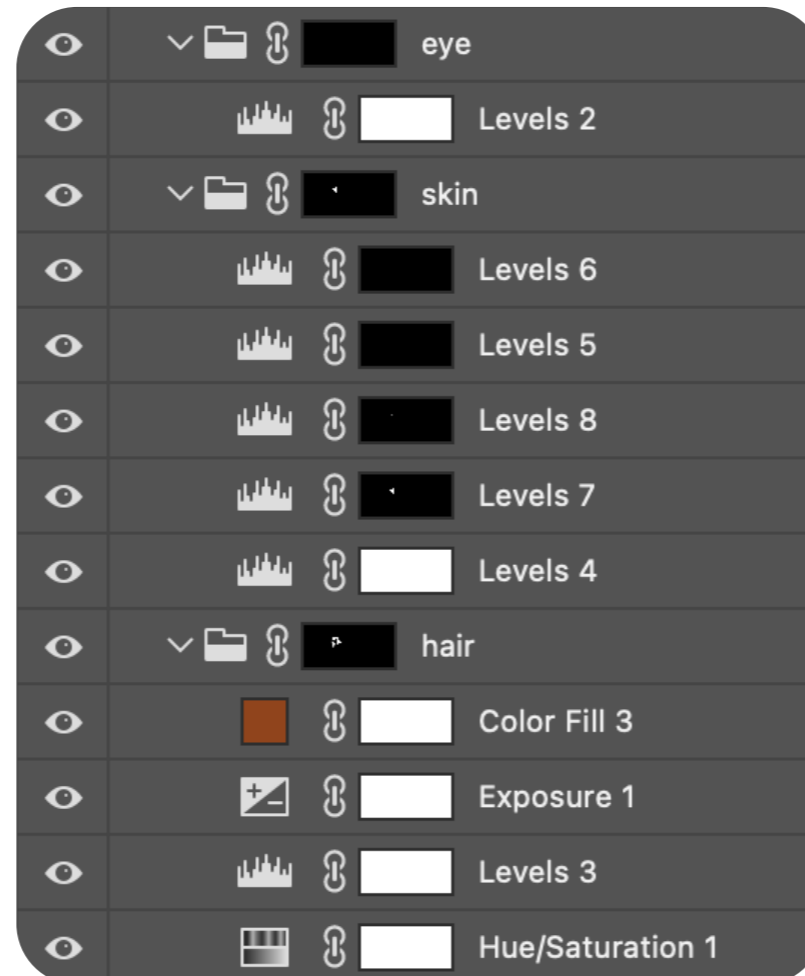
Da vi synes hendes ben blev lidt for bare til en efterårskampagne blev de dækket til med nogle kopierede dele af sweateren.

Også blev der tegnet skygger ovenpå med en blød brush.

RETOUCH

Ved hjælp af en masse justeringslag og små pixelmasker blev den endelige retouch lavet for at få lidt mere lys i øjnene, håret og ansigtet.

FØR RETOUCH



ENDELIGE RESULTAT



Grafisk Produktion

Jeg har deltaget i hele processen fra ideudvikling, til fotoshootet og til den endelige produktion, derfor kommer her kun et udsnit af de ting jeg har arbejdet på i hele forløbet. Her har jeg arbejdet på tværs af flere apps b.l.a. Illustrator, After Effects, Photoshop og Procreate



IDEUDVIKLING

Tidlig proof-of-concept skitse som vi brugte til at præsentere og få godkendt idéen om at bruge nogle billeder af børn også tegne kostumerne ovenpå.

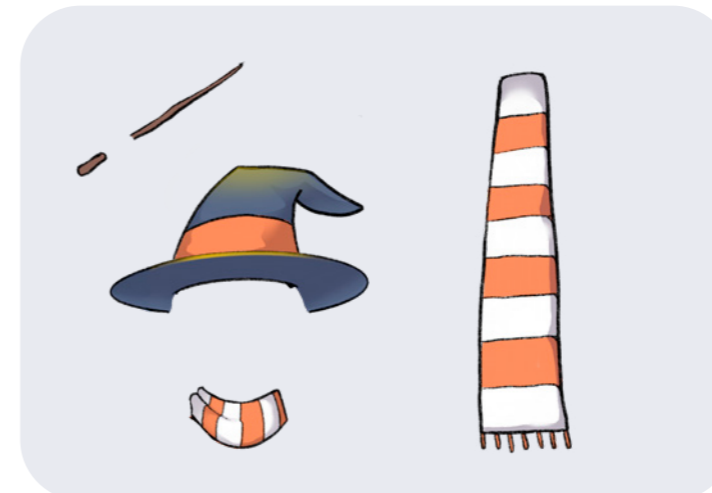


SHOOT

På selve shootet blev vi klar over den endelige styling og fandt nogle poses, der fungerede med vores unge modeller.

ILLUSTRATION

Illustrationerne er blevet udarbejdet på min iPad i appen Procreate som kan exportere PSD filer med lag, dette var essentielt så jeg kunne bruge de individuelle lag til animationerne.



Jeg har valgt at illustrere nogle af elementerne i en mere neutral position, så de var nemmere at animere i After Effects.



ANIMATION

Mange af elementerne kan animeres med simple effekter, f.eks er halstørklædet lavet med en Wave Warp effekt.

fx Wave Warp Reset

- Wave Type Sine
- Wave Height 132
- Wave Width 690
- Direction 0x+180,0°
- Wave Speed 0,9
- Pinning Top Edge
- Phase 0x+0,0°

- Animated Illustrations
- Animated Kids
- Final Exports
 - BC
 - BC_Halloween_1080x1920_10sek
 - BC_Halloween_1920x1080_10sek
 - BC_Halloween_Lego_1080x1920_10sek
 - BC_Halloween_Lego_1920x1080_10sek
 - BC_Halloween_UdenEvent_1080x1920_10sek
 - BC_Halloween_UdenEvent_1920x1080_10sek
 - FA
 - FA_Halloween_1080x1920_10sek
 - FA_Halloween_Lego_1080x1920_10sek
 - FA_Halloween_UdenEvent_1080x1920_10sek
 - KV
 - KV_Halloween_1080x1920_10sek
 - KV_Halloween_1920x1080_10sek
 - KV_Halloween_Lego_1080x1920_10sek
 - KV_Halloween_UdenEvent_1080x1920_10sek
 - KV_Halloween_UdenEvent_1920x1080_10sek
 - RO's
 - RO_Halloween_1080x1920_10sek
 - RO_Halloween_1920x1080_10sek
 - RO_Halloween_Lego_1080x1920_10sek
 - RO_Halloween_Lego_1920x1080_10sek
 - RO_Halloween_UdenEvent_1080x1920_10sek
 - RO_Halloween_UdenEvent_1920x1080_10sek
 - SctM
 - SctM_Halloween_1080x1920_10sek
 - SctM_Halloween_Lego_1080x1920_10sek
 - SctM_Halloween_UdenEvent_1080x1920_10sek

PRE-COMPS

Da skærmene skulle laves til 9 forskellige storcentre og med forskellige events var det utroligt vigtigt at lave pre-comps med så mange af elementerne som muligt

Basic Video Settings Match Source

Width: 1.080 } } } ☑

Height: 1.920 } } } ☑

Frame Rate: 30 ☑

Field Order: Progressive ☑

Aspect: Square Pixels (1.0) ☑

Bitrate Settings

Bitrate Encoding: VBR, 1 pass ☑

Target Bitrate [Mbps]:
—
—
○
10

EXPORT

Alle skærmene skulle exporteres med indstillinger specificeret af ClearChannel, som står for driften af skærmene i centrene. Alle sammen er i 30 fps med en Target Bitrate på 10 Mbps. Der er blevet lavet skærmene i div. dimensioner som 1080x1920px for en typisk højformat. Endelige filformat er MP4.

