

Projektrapport

Grupp 8

Linköpings Universitet, ITN

Digitala Medier - TNM088

HT 2013

Grupp 8:

Adam Alsegård, adaal265@student.liu.se

Adrian Palmquist, adrpa878@student.liu.se

Benjamin Wiberg, benwi631@student.liu.se

Oscar Nord, oscno829@student.liu.se

Projekttitel: “**GROWTH**”

Handledare: Dag Haugum

Inledning

Syfte

Projektets mål är att ta tillvara på gruppmedlemmarnas olika kunskaper inom filmarbete och producera den bästa möjliga kortfilm som gruppen är kapabel till. Filmens genre ska vara "science fiction" för att ta tillvara på gruppens specifika kunskaper inom exempelvis 3D-modellering och visuella effekter. Utifrån den begränsade projekttiden beräknas filmens längd bli mellan fem och tio minuter.

Material och metod

Gruppens metod går ut på att jobba effektivt redan från start. De olika projektfaserna förarbete, inspelning och efterarbete delas upp i olika ansvarsområden och dessa delas i sin tur ut till de olika medlemmarna. Exempel på ansvarsområden är manusskrivning, rollbesättning, regi, foto, rekvisita, ljudinspelning, musikkomposition, arbete med visuella effekter samt 3D-arbete.

Projektarbetet dokumenteras veckovis och tidsåtgången skall var och en regelbundet redovisa för gruppens kontaktansvarige och handledaren. En av förutsättningarna i gruppkontraktet är att alla medlemmar måste räkna med att avsätta mer tid än de rekommenderade 80 timmarna.

Det material som används i projektet omfattas av kameror, ljudutrustning, rekvisita, skådespelare, redigeringsprogram och annan filmutrustning.

Kamerautrustningen som används är dels en av gruppmedlemmarnas egen Canon 600D samt en Canon 5D Mark III som lånas av en äldre elev på medieteknikprogrammet. Ljud- och ljusutrustning lånas av Linköpings Universitet via handledaren. Allt annat material till inspelningen, som optik, stativ och rekvisita,

tillhandahålls eller införskaffas av gruppens medlemmar.

Gruppen bestämmer tidigt att Adobes programsamling Creative Cloud (CC) ska användas och samtliga medlemmar skaffar Adobes studentlicens. En nätverksansluten hårddisk inhandlas för att medlemmarna lätt ska kunna dela material med varandra.

De program som används i efterarbetet är Premiere Pro CC för klippning och After Effects CC för visuella effekter (med Illustrator CC, InDesign CC samt Photoshop CC som stödprogram). Musiken komponeras i Apple Logic Pro 9 och de VST's som används är Heavyocity Evolve av Native Instruments och EX24 av Apple. Ljudet redigeras i Adobe Audition CC och Audacity. 3D-modelleringen görs i Autodesk Maya 2014 och animering samt rendering i The Foundry's Modo 701 (som en OpenEXR-sekvens i upplösningen 1920x1080). Slutrenderingen görs i formatet MPEG4/H264 med upplösningen 1920x818 genom Adobe Media Encoder.

Huvuddel

Förarbete

Eftersom gruppens mål var att producera en så bra science fiction-kortfilm som möjligt genom att utnyttja gruppmedlemmarnas olika kunskaper föll det naturligt vilka områden de olika gruppmedlemmarna fick huvudansvar för. I det första skedet av processen resonerade dock hela gruppen tillsammans kring olika idéer gällande filmens handling. När ett grovmanus gemensamt arbetats fram var det sedan manusförfattarens uppgift att vidareutveckla detta till ett färdigt manus.

Skisser på den 3D-modell och musik som senare skulle användas i filmen jobbades med parallellt. När manuset började ta form påbörjades arbetet med att ta fram de rekvisita, skådespelare och inspelningsplatser som behövdes. Ett inspelningsschema sattes upp vilket var nödvändigt för att all inspelning skulle hinnas med.

Inspelning

Huvuddelen av inspelningen skedde under två helger. Första helgen koncentrerades runt inspelningen av det som skulle bli inledningsmontaget, bland annat alla scener med statister. Till denna helg hade rollbesättningsansvarig tagit kontakt med totalt 16 olika skådespelare. Inspelelingen skedde vid ett industriområde i utkanten av Norrköping samt i Linköpings Universitets lokaler framför en greenscreen.

Huvuddelen av filmen spelades in helgen därpå. De två huvudskådespelarna kom till Norrköping från Växjö respektive Örebro. Under lördagen skulle majoriteten av dialogen spelas in. Dock blåste det starka vindar vilket skapade problem med ljudinspelelingen. Projektgruppen försökte lösa problemet med ett egengjort substitut för vindskydd samt genom att spela in dubbat ljud senare samma dag. Under söndagen var det perfekt

inspelningsväder; konstant molnfritt och vindstill.

Efter de intensiva inspelningsdagarna återstod endast ett fåtal repliker att spela in. Dessa spelades in med andra röstskådespelare under ett senare tillfälle. Den starka vinden under lördagen sänkte kvalitén på all ljudinspelning vilket ledde till att det efter denna helg kvarstod ett stort arbete med att spela in ljudeffekter och tramp för eftersynkronisering.

Efterarbete

Efterarbetet inleddes med att välja ut vilka tagningar som skulle användas i redigeringen. Sedan klipptes filmen ihop av klippningsansvarig. Därefter pågick efterarbetets olika delar samtidigt hos de olika gruppmedlemmarna. Dialogen synkades, musiken skrevs, 3D-modellen animerades och renderades, visuella effekter konstruerades och en hemsida skapades. När en vecka kvarstod togs beslutet att de dubbade replikerna hade för låg kvalitet för att kunna användas. Detta resulterade i ett stort extraarbete med att lokalisera, "rengöra" och synka de versioner av replikerna som gav bäst slutresultat.

Under projektets sista helg satt hela projektgruppen tillsammans i Universitetets lokaler och jobbade med de olika delarna i efterarbetet för att få ihop en slutgiltig film. Under sista måndagen synkades de sista ljudeffekterna och på kvällen sattes slutrenderingen av filmen igång. Projektrapporten färdigställdes på tisdagen tillsammans med den muntliga redovisningen.

Avslutning

Resultat

Se den färdiga filmen.

Filmen blev slutligen 13,5 minuter lång. Utöver vad som var planerat från början producerades även en hemsida, en affisch (som även publicerades i projektgrupp 1:s tidning) och en vinjett med gruppens namn "Fifth Floor Films".

Diskussion

Filmen blev något längre än först tänkt. Avsaknaden av ett professionellt vindskydd till mikrofonen (en så kallad "död katt") påverkade ljudet negativt då det hemmabyggda substitutet ej var tillräckligt. Detta medförde åtskilliga timmars extraarbete samt att slutresultatet fortfarande har en dov ljudbild. Ett extra möte i mitten av efterarbetet kunde ha identifierat detta problem vid ett tidigare skede så att gruppen hade kunnat hjälpas åt med att arbeta med ljudet, exempelvis spelat in nytt dialogljud.

Användningen av en nätverksansluten hårddisk förenklade efterarbetet, då projektmedia samt tester av olika slag enkelt kunde skickas runt mellan medlemmarna.

Tidsplanen följdes väl, den extra tiden som hade planerats in för efterarbetet behövdes för att färdigställa filmen i tid. Som nämnt ovan kunde en omproritering på ljudarbetet under denna extra tid både ha sparat tid samt gett ett bättre slutresultat.

Slutsats

Som resultat av att den inspelade dialogen inte håller samma kvalité som övriga delar känner gruppen att filmens slutresultat inte blev helt som man tänkt sig. Även delar av de visuella effekterna har sina brister och skulle kunna finputsas. Funderingar och planer finns på att inom en snar framtid göra en nyinspelning av framförallt dialogen för att få till en bättre film.

För att sammanfatta var gruppens höga ambitionsnivå inte helt in inom ramarna för detta projekt, men projektgruppen är ändå nöjd över slutresultatet.