

DIGITALT PRODUKT

Skærmanimation - LEGO House

MEDIE

Færdig MP4-videofil produceret i After Effects som digital skærmgrafik til LEGO House i forbindelse med Halloween-sæsonen. Videoen er udviklet til visning på flere skærme, herunder storskærmen i Square, skærme ved indgangen, udendørs skærme samt skærme ved receptionen. Formålet er at tiltrække opmærksomhed, skabe en legende Halloween-stemning og informere gæster om de aktuelle sæsonaktiviteter i LEGO House.

PROCES

Projektet startede med at gennemgå tidligere Halloween-skærmmaterialer og eksisterende LEGO-visuelle elementer, som kunne genbruges og videreudvikles.

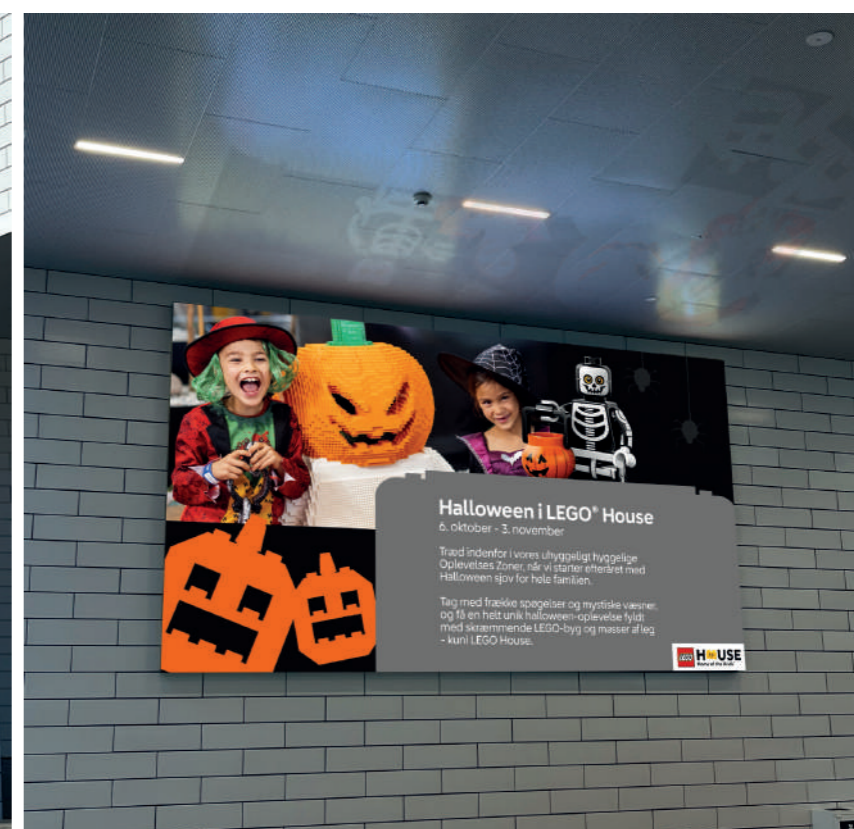
På baggrund af dette udviklede jeg en ny visuel retning og udvalgte de mest relevante elementer til videre illustration og animation. Det endelige resultat blev udviklet som digitalt Halloween-skærmindhold til LEGO House.

METODE

- Moodboarding og visuel research med udgangspunkt
- Grafiske elementer illustreret i Adobe Illustrator
- Assets overført til After Effects til animation og motion graphics.
- Det endelige skærmindhold finpudset gennem timing, test og visuelle justeringer.

KERNEFAGLIGHEDER

Grafisk Design
Grafisk produktionsforståelse



DIGITALT PRODUKT

Grafisk Design

MÅLGRUPPE

Målgruppen for LEGO House er familier med børn i alderen 3–12 år samt AFOL (adult fan of LEGO) eller voksne LEGO-entusiaster i alderen 18–45 år, som bor i både større byer og mindre byer i Danmark og internationalt.

De er typisk familieorienterede individer, der værdsætter kreativitet, leg og læring, og som ønsker at skabe mindeværdige oplevelser med deres børn uden at gå på kompromis med kvalitet og underholdning.

BRANDETS PERSONLIGHEDER

Legende frem for seriøs

LEGO House er bygget på glæden ved leg. Oplevelsen føles levende, sjov og fuld af energi — aldrig stiv eller formel.

Inkluderende frem for eksklusiv

LEGO House er for alle, uanset alder eller niveau. Kreativitet har ingen forkerte svar her.

Fantasifuld frem for praktisk

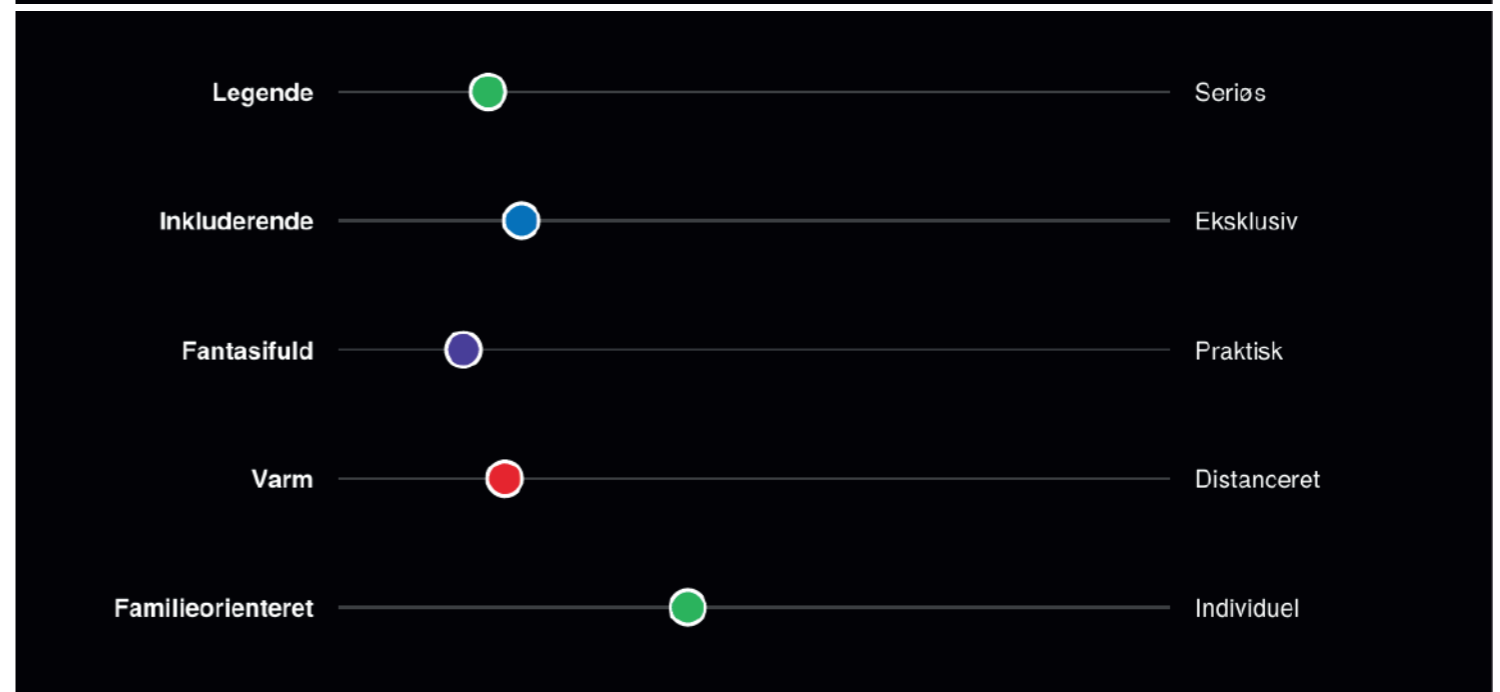
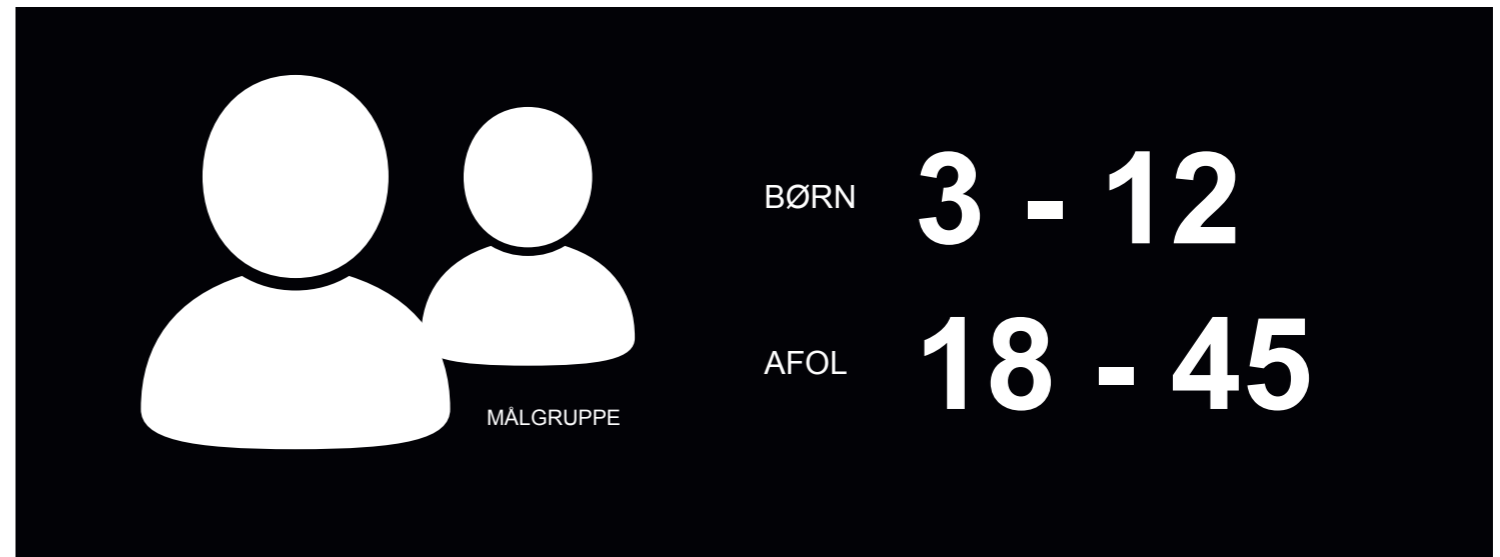
Brandet tager udgangspunkt i nysgerrighed og undren. Det handler ikke om klodsens — det handler om, hvad du kan bygge med den.

Varm frem for distanceret

Tonen er menneskelig, opmuntrende og personlig. Det føles som et sted, hvor du hører til.

Familieorienteret frem for individuel

LEGO House lever af de fælles øjeblikke. Det er skabt til oplevelsen mellem mennesker — ikke kun den ene bygger.



DIGITALT PRODUKT

Grafisk Design

SEGMENTERING – MINERVAMODEL

Jeg har brugt Minervamodelen til at forstå LEGO Houses målgruppe bedre. Modellen hjælper med at beskrive målgruppens værdier, livsstil og interesser, så designet passer til dem.

LEGO Houses primære målgruppe befinder sig i det grønne segment, idealistisk og moderne. Den sekundære målgruppe ligger i det violette segment, traditionel og materialistisk.

DESIGNSTIL

Designstilen er fed, legende og bygger på LEGO's egne brand guidelines. LEGO's officielle visuelle identitet bruger primærfarver kombineret med ren typografi og stærk kontrast. Disse principper er ført videre i designarbejdet for LEGO House.

Designet bygger på:

- LEGO's officielle brandfarver
- Et klart og energifyldt visuelt udtryk
- En tone, der føles sjov og imødekommende
- En stil, der afspejler oplevelsen inde i LEGO House

MOODBOARD

Moodboardet er baseret på LEGO Houses halloween-sæson, tidligere LEGO halloween-temacæt og det legende visuelle univers, som LEGO House er kendt for. Det viser klare orangetoner, uhyggelige grå elementer og et sjovt men let uhyggeligt udtryk, der understøtter LEGO Houses identitet. Inspirationen kommer primært fra LEGOs egne halloween-sæt, hvor jeg samlede brugbare klodselementer som græskar, flagermus og halloween-minifigurer.

- Orange – energi, halloween-stemning og legesyge
- Grå – uhyggelig atmosfære og kontrast
- Sort – dybde og mystik



DIGITALT PRODUKT

Grafisk Design

GRAFISK ELEMENTERNE

LEGO House-logoet er placeret nederst i højre hjørne, da alle skærme, videoer og animationer bør bære LEGO House-logoet for at sikre en konsekvent og genkendelig branding.

Derudover er LEGO Clutch System og fonten LEGO Brick Pro anvendt til at skabe former og opbygninger ud fra typografiske karakterer, på samme måde som LEGO-klodser fungerer i virkeligheden. Dette er implementeret og udnyttet i designet til at skabe visuelt spændende elementer såsom græskarrene samt de tekstbobler, hvor budskaberne i videoen er placeret.

Disse elementer understøtter det legende, kreative og klodsebyggede udtryk, som er en central del af LEGO Houses visuelle identitet.

SKRIFTTYPEVALG / FONT

LEGO Typwell er en eksklusiv font til LEGO Groups økosystem, designet til brug på alle typer medier. De unikke bogstavformer er inspireret af LEGO-klodser, hvilket giver hvert tegn en karakteristisk LEGO-identitet, samtidig med at læsbarhed og brandkonsistens bevares.

- Fonten er Lego Typwell Bold til overskriften
- Lego Typwell Regular til datoen, hvilket skaber et tydeligt hierarki der gør indholdet let at læse og afkode med det samme

STEMNING OG OPLEVELSE

Skærm materialet skaber en magisk, legende Halloween-stemning fra det øjeblik, besøgende træder ind i LEGO House, og giver allerede i gårdspladsen en forsmag på oplevelseszonerne.

Engagerende animationer og visuelt tiltalende elementer holder indholdet sjovt, immersivt og i tråd med LEGO House og LEGOs brandidentitet, samtidig med at det giver den bedste oplevelse for børn, familier og gæster.

Videoen er 20 sekunder lang, hvilket giver seerne tid til at læse indholdet og opfange det visuelle udtryk.



DIGITALT PRODUKT

Grafik & billedebehandling

1 ILLUSTRATION

Denne sektion dækker over skabelsen af grafiske elementer lavet i Adobe Illustrator, som efterfølgende blev importeret til After Effects til animation.

1.1 Tegning af grafiske elementer

Inde i Adobe Illustrator tegnede og forenkede jeg LEGO-edderkoppen og skabte en renere version, der kunne fungere som grafisk element i layoutet.

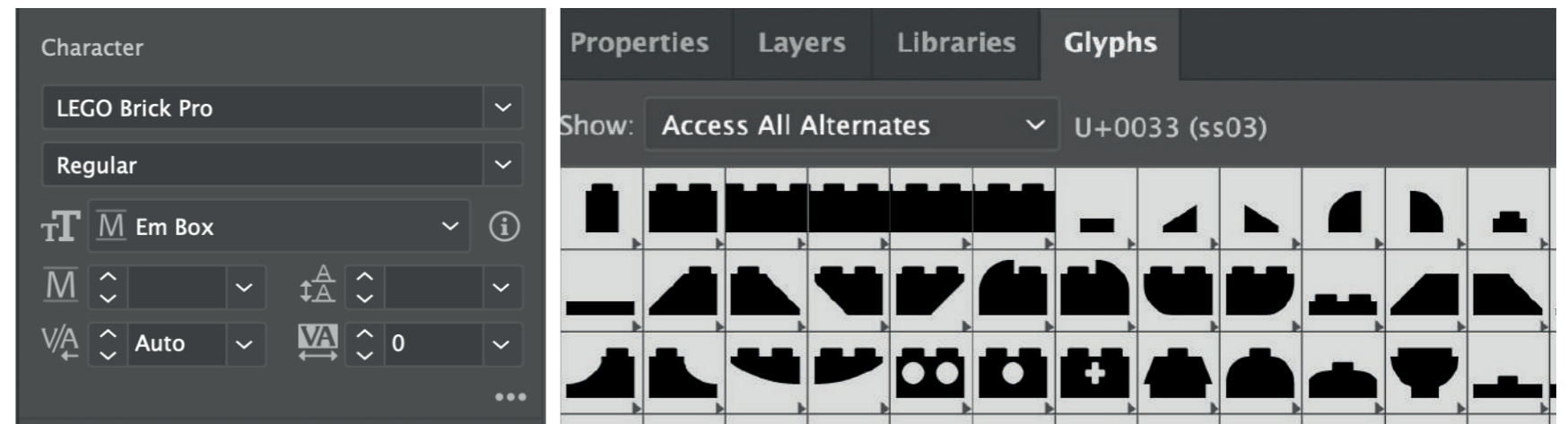
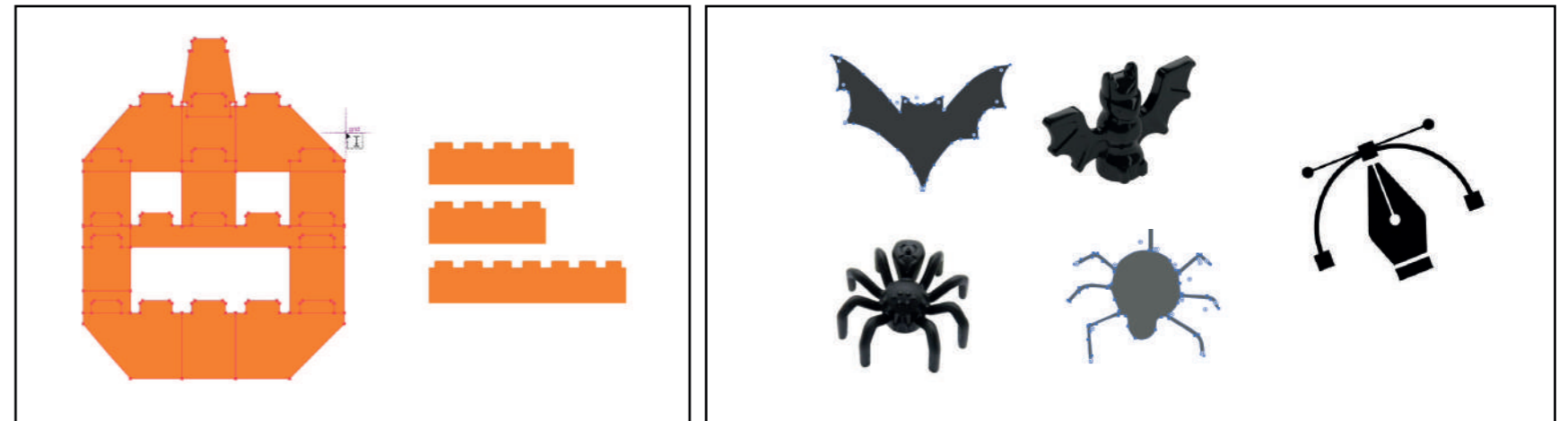
1.2 Clutch-system

Ved hjælp af LEGO Brick Pro, en font udviklet af LEGO Group til præcis klodsillustration, byggede jeg de grafiske elementer op. Jeg brugte Glyphs-panelet til at finde og vælge de rigtige klodsformer til at konstruere græskarformen og flagermusen.

For at sikre korrekt afstand mellem de vertikale klodstegn skulle leading justeres manuelt for at opretholde det rette mellemrum mellem hvert klodslag. Den samme metode blev brugt til clutch shape-elementet, hvor teksten placeres oven på klodsen og følger LEGO Houses brandidentitet, hvor clutch shape bruges til at præsentere tekst i grafikken.

1.3 Forberedelse til animation

Efter at have færdiggjort illustrationerne importerede jeg de grafiske elementer til After Effects. Jeg adskilte clutch shape-laget fra hovedkropslaget for at forberede hvert element til individuel animation. En komposition blev opsat til 1920x1080 pixels ved 60fps.



DIGITALT PRODUKT

Grafik & billedebehandling

2 ANIMATION

2.1 Storyboard

Animationen åbner med et stærkt første indtryk og viser ægte fotografier af børn inde i LEGO House under halloweensæsonen. Et øjeblik af spænding følger, når teksten fader ind, hvorefter legesyge animationer bryder løs på skærmen. Den resterende animation holder sig rolig og langsom, så seerne har tid nok til at læse budskabet på både dansk og engelsk.

2.2 Stemning

Stemningen er hyggelig, varm og legesygt med uhyggelige farver og animationer, der matcher halloween-temaet inde i LEGO House.

3 ANIMERING AF ELEMENTER

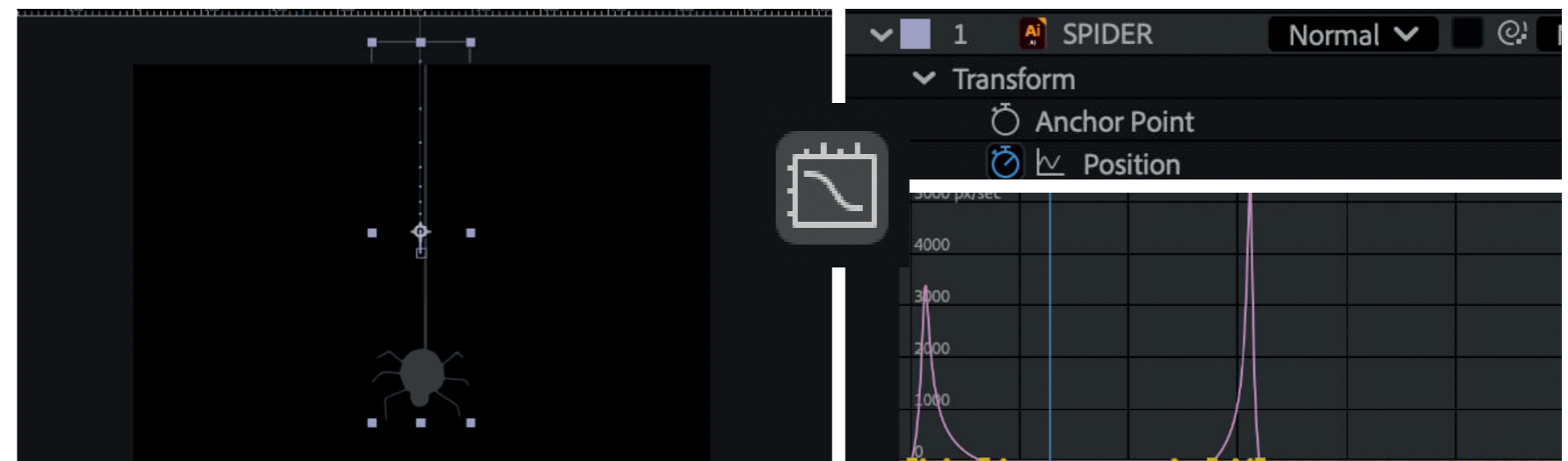
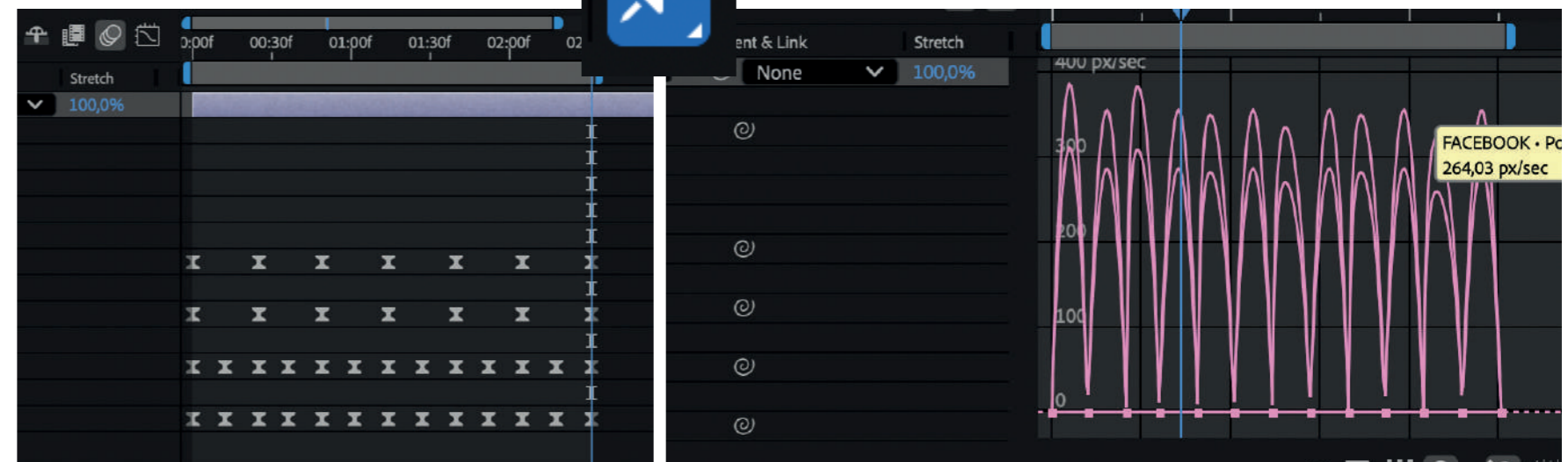
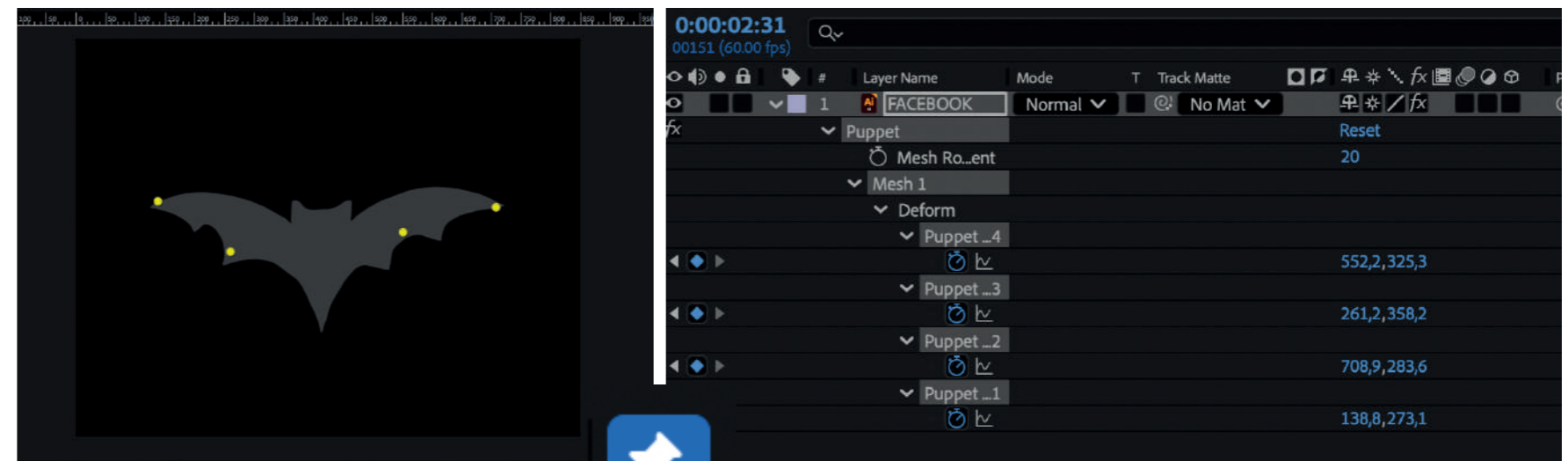
Hvert element blev animeret individuelt, inden det hele blev samlet i den endelige komposition.

3.1 Puppet Position Tool

Til flagermusillustrationen brugte jeg Puppet Position Tool og pinnede hvert vinge manuelt for at skabe en naturlig flyvebevægelse.

3.2 Graph Editor

Jeg brugte Graph Editor på keyframes gennem hele animationen for at få bedre kontrol over timing og bevægelse, og for at give visse animationer et legesygt og passende udtryk.



DIGITALT PRODUKT

Grafik & billedebehandling

3.3 Parent Pick Whip

Til clutch shape-elementet animerede jeg begge lag separat og brugte derefter Parent Pick Whip-værktøjet i After Effects til at forbinde den enkelte klods med den overordnede clutch shape. På den måde kunne klodsens animation udføre sin egen animation, mens den forblev tilknyttet hovedformen.

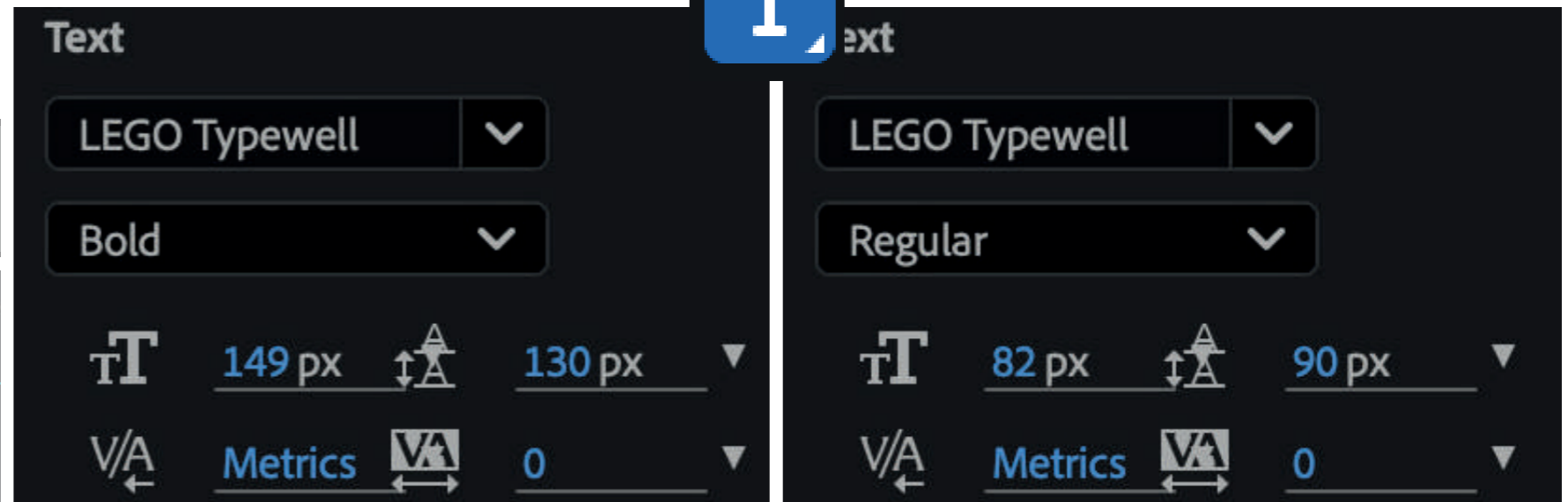
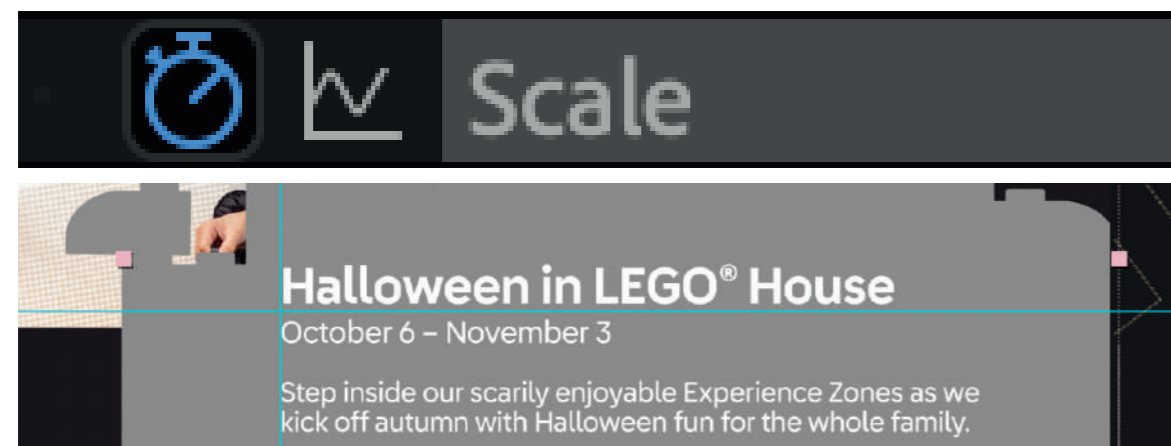
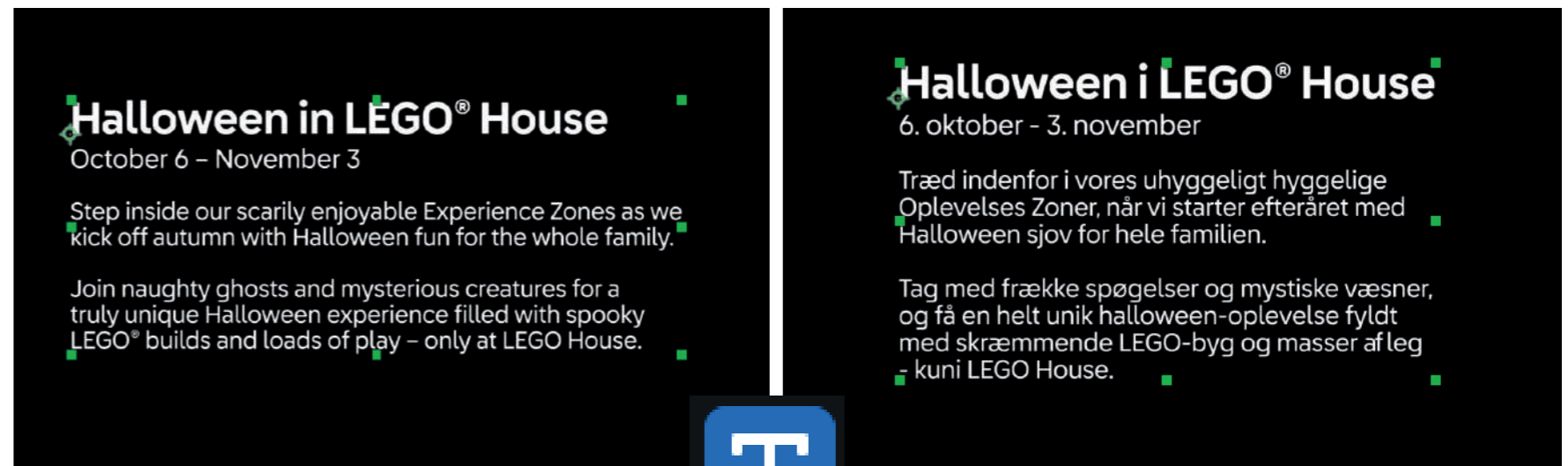
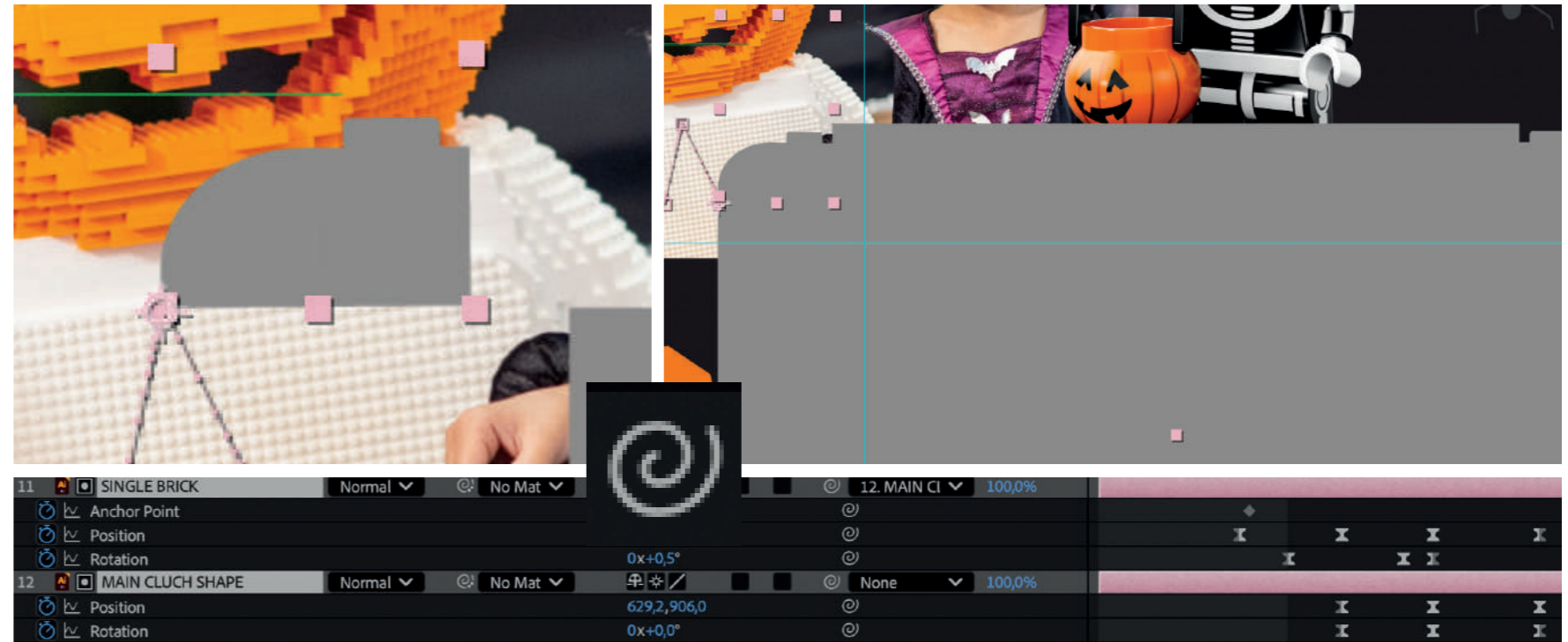
4 TYPOGRAFI

Med Type Tool tilføjede jeg teksten til kompositionen, som bærer animationens hovedbudskab. Typografien følger et tydeligt hierarki for god læsbarhed:

- Overskrift: 149px, Bold
- Brødtekst: 82px, Regular

4.1 Skalering

Jeg tilføjede en scale animation på teksterne, der giver fornemmelsen af en LEGO-klods, der trykkes ned på en anden klods. Halvvejs igennem fader teksten ud med opacity og skifter fra dansk til engelsk. Easy Ease blev brugt til at give skalering et blødt og naturligt push-effekt, når teksten kommer ind.



DIGITALT PRODUKT

Grafik & billedebehandling

5 HOVEDKOMPOSITION

Med alle elementer animeret begyndte jeg at samle den endelige komposition ved at placere og arrangere alle elementer sammen.

5.1 Layout

LEGO House-logoet sidder nederst til højre i hvid for kontrast. Billedet af børnene under halloweensæsonen i LEGO House er placeret øverst til venstre med en skaleringsanimation.

En halloween-minifigur popper op bag clutch shape-elementet, græskar sidder til venstre, og animerede flagermus og edderkopper fylder øverst til højre og balancerer det samlede layout. Til sidst justerede jeg timingen på hvert element, så der er harmoni gennem hele det færdige produkt.

5.2 Continuous Rasterization

På lag importeret fra Adobe Illustrator aktiverede jeg Continuous Rasterization for at sikre, at vektorbaserede lag forbliver skarpe og tydelige, selv når de skaleres ud over deres oprindelige størrelse.

5.3 Rendering

Den færdige komposition blev eksporteret gennem Adobe Media Encoder. Lyden blev slået fra, da skærmene hvor produktet afspilles ikke har lyd. Maksimal eksportkvalitet blev valgt for at sikre det bedst mulige slutresultat.



Layer Name	Mode	T	Track Matte			
LEGO House logo	-	▼	-	No Mat	▼	☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷
[spiders]	-	▼	-	No Mat	▼	☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷
[spiders]	-	▼	-	No Mat	▼	☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷
[spiders]	-	▼	-	No Mat	▼	☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷
[spiders]	-	▼	-	No Mat	▼	☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷
[bat]	-	▼	-	No Mat	▼	☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷
[bat]	-	▼	-	No Mat	▼	☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷
[bat]	-	▼	-	No Mat	▼	☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷
TEXT 1	-	▼	-	No Mat	▼	☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷
0 TEXT 2	-	▼	-	No Mat	▼	☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷
1 Skeleton	Normal	▼	-	No Mat	▼	☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷
2 ★ BRICK	Normal	▼	-	14. SIN	▼	☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷
3 ★ COLOR BRICK UNDER	Normal	▼	-	15. MAI	▼	☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷
4 AI SINGLE BRICK	Normal	▼	-	No Mat	▼	☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷
5 AI MAIN BRICK ANIMATION	Normal	▼	-	No Mat	▼	☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷

Export Settings

Format: H.264

Preset: Custom

Comments:

Output Name: LH_Halloween-Season.mp4

Export Video Export Audio Export Audio Only

Summary

Output: /var/fo...loween_25 (converted)_A
1920x1080 (1.0), 60 fps, Progressive
VBR, 1 pass, Target 38.00 Mbps, M
No Audio

Source: Composi...eason/tmpAEtoAMEPro
1920x1080 (1.0), 60 fps, Rec. 709,
No Audio

Effects Video Audio Multiplexer Capt

Basic Video Settings

Width: 1920

Height: 1080

Frame Rate: 60

Field Order: Progressive

Aspect: Square Pixels (1.0)

Use Maximum Render Quality Use P

Add to Adobe Media Encoder Queue...

Add to Render Queue

Add Output Module