

## **VIDEO TUTORIALS FOR ARTISTS IN THE ENTERTAINMENT INDUSTRY**

A comparative study of what makes a video tutorial effective

Bachelor Degree Project in  
Media Arts, Aesthetics and Narration

30 ECTS  
Spring term 2017

Gabriel Björk Stiernström

Supervisor: Maria Guadalupe Alvarez Diaz  
Examiner: Lissa Holloway-Attaway

# Abstract

This research explores video tutorials for concept artists in the entertainment industry. Through websites such as Gumroad tutorials are today being sold and the problem is that there is no guarantee of the quality of the tutorials and people simply have to rely on the description of the product. The research question is: *What is an effective video tutorial for concept artists in the entertainment and game industry and what elements contribute to what makes it effective?* Five video tutorials were created based on a comparative study, and discussed during qualitative interviews with novice and proficient artists. The results say that parallels can be drawn between a person's proficiency, the content and the structure of the tutorial. If you understand these parallels you are able to create effective tutorials for specific audience groups.

**Keywords:** Video Tutorials, Concept Artists, Entertainment Industry,

# Table of Contents

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Background</b>	<b>2</b>
2.1	Online Education and Learning	2
2.2	Categories of Online Education through Video Tutorials	4
2.3	Traditional and Online Education	4
2.4	Cognitive Learning	6
<b>3</b>	<b>Problem</b>	<b>7</b>
3.1	Question	7
3.2	Method	8
3.2.1	Comparative Research & Analysis	8
3.2.2	Creation of Video Tutorials	8
3.2.3	Qualitative Interviews	8
3.2.4	Evaluation	8
<b>4</b>	<b>Implementation</b>	<b>9</b>
4.1	Pilot Study	9
4.1.1	Structure of Pilot Study	9
4.1.2	Results of the Pilot Study	10
4.2	Progression	11
4.3	Comparative Analysis	12
4.3.1	Content	13
4.3.2	Structure	13
4.4	Video Tutorials	15
<b>5</b>	<b>Evaluation</b>	<b>17</b>
5.1	Qualitative Interviews	17
5.1.1	Real-time – Live Commentary	19
5.1.2	Real-time – Post Commentary	19
5.1.3	Time lapse – Post Commentary	20
5.1.4	Planned Lecture	22
5.1.5	Breakdown	23
5.1.6	Final Questions	24
5.2	Creating effective video tutorials	26
5.3	The Template	28
5.3.1	Pre-Production	29
5.3.2	Production	30
5.3.3	Post Production	30
<b>6</b>	<b>Concluding Remarks</b>	<b>32</b>
6.1	Summary	32
6.2	Discussion	32
6.3	Future Work	35
	<b>References</b>	<b>36</b>

# 1 Introduction

With the accessibility of information through the internet the methods and ways of learning have been expanded. Just as easy it is to access information, sharing the information and knowledge is equally as easy. Tutorials are common in text-form written as articles or as blog posts which is a way of teaching with little effort. In later years with the launch of websites such as Gumroad (2011), Patreon (2013) and Cubebrush (2015) among others, there have been an increase in the availability of video tutorials.

Many concept artist, computer graphic artists and illustrators alike have begun using the new platforms as means to sell their tutorials to the community for the sum they choose. The problem that needs solving is that the buyers have no guarantee of the quality of the tutorials and are left guessing and hoping that the tutorials they purchase are well made and does share while teaching the knowledge they claim to.

This thesis compares and reviews different video tutorials made for concept artists in their structure (video editing) and how accessible and effective the content is taught with the help of semi-structured qualitative interviews in focus groups. Five video tutorials were created based on the result of a comparative analysis of existing video tutorials. The five new tutorials were displayed and discussed in two qualitative interviews with graphical students in the game development programme of the University of Skövde.

The research question is; what is an effective video tutorial for concept artists in the entertainment and game industry and what elements contribute to what makes it effective?

## 2 Background

The entertainment industry (Film, Radio & TV) and game industry is dependent on many different people with unique skills to realize the finished product of a film, TV show or a game. Within both industries there are artists working, and although they may be called different things and work under different departments (Production Design in film, Art or - Graphics Department in games) their jobs generally remains the same. A concept artist job is to visualize and convey an idea that is presented by the writers and directors through illustrations. The concepts can be anything from the characters, vehicles, environment, effects or anything else that needs designing. 3D artists then create a 3D model based on the concept from the concept artists. Animators can then create a rig (skeleton) for the 3D model and begin animation (give motion to the object).

The word *tutorial* is defined as “*a period of study with a tutor involving one student or a small group*” (Cambridge Advanced Learner’s Dictionary & Thesaurus, 2017) and comes from the word tutor. *Study* is defined as “*to learn about a subject, especially in an educational course or by reading books:*” (ibid). The word tutorial itself does not define the pedagogy behind the learning or the content the tutor is teaching and it can therefore be used very broadly.

The video tutorials teaching concept art and illustration for the entertainment -and game industry varies in their structure and in what they are trying to achieve in teaching and there are many aspects that make each video tutorial different and unique. Video tutorials in the game and entertainment industry can be a breakdown, time lapse, interview, stream or a real-time recording. They also differ in how they handle other aspects, for example if they are narrated or not. And the content that the tutor is teaching can be fundamentals (perspective, colour, light, and composition), a setting or genre (fantasy, science fiction), a graphical art style (realism, cartoon), a creative process (painting, photobashing, 3D), character design, vehicle design or environmental design.

Breakdowns show the structure of the process of how a finished piece was made in different stages. Time lapses show the entire process behind the making of a concept. Livestreams show the illustration being made in real-time. Recordings are when the artist simply record when they create the picture. All of the categories here are recordings in one way or another of course, but how you treat the recording and what is added to it will make them different. There are cases when the tutorial is structured and the tutor have planned out the content before making the video, while other times the tutor have not planned the tutorial beforehand and is going along in real-time of their creation. All of these have the option of a tutor speaking over the video, explaining the process or of something that is not related to what is happening on the screen. The videos vary a lot in presentation and length.

### 2.1 Online Education and Learning

An Overview of Online Learning (Carliner, S 2004) defines terms and methods used in teaching over the internet. Carliner does not mention any of the platforms that will be referred to (most of these did not exist when the book was published). Carliner write about the differences of online learning compared to traditional learning and of their strength and weaknesses.

“The material can be as simple as lessons from a classroom course and accompanying tests that are transcribed into a computer program, or as complex as a program that tracks user input and suggests appropriate learning material. It can be a work session that occurs on a computer, in which case the learning is a by-product of the experience, or it can be designed for purposes other than learning, in which learners go through it with a goal of extracting particular content.

The material can be presented as text, graphics, animated graphics (that is, graphics that move), audio, video, or a combination of any of these.”

Carliner, S. (2004) p. 1-2.

Carliner, S. (2004) also looks at how efficient online learning is in comparison to classroom learning and states that “*Some studies show that online courses taught exclusively asynchronously (that is, the instructor and learner are not online at the same time) can reduce learning time by about a third. One of the reasons for this is that learners can skip material they already know;*” (Carliner, S 2004, p. 6). This is a good thing to keep in mind when making tutorial content, the easier the tutorial is organized for the viewer the better. The founder of *Khan Academy*, Salman Khan also says a similar thing in his Ted Talk “*Let’s use video to reinvent education*” (2011) where he talks about how he made videos and uploaded them on YouTube for his cousins and the feedback he got.

“[...] They were saying that they preferred the automated version of their cousin to their cousin. [...] You have this situation where now they can pause and repeat their cousin, without feeling like they’re wasting my time. If they have to review something that they should have learned a couple of weeks ago, or maybe a couple of years ago, they don’t have to be embarrassed and ask their cousin. They can just watch those videos; if they’re bored, they can go ahead. They can watch at their own time and pace.”

(Kahn, 2011)

From this information the benefits of teaching online and of using videos as a tool is clear. Khan (2011) also speaks about how every student is different in their ability to learn and that videos will allow them to rewind if they feel like they have missed something, and it works the other way around, you no longer need to listen through things you already know and are allowed to skip ahead. Carliner (2004) continues with the comparison of text online and in the classroom saying that “*Research on online reading suggests that reading online is less effective than reading printed materials: reading speeds are 25 percent slower online. Learners also tend to skim online material rather than to read it carefully.*” (Carliner, p. 6).

Carliner also writes about what one need to think of when planning an *Online Learning Program*, and says that the most important thing as with any education is the content. The content and the structure of how it is presented need to be designed in such way so “*that learners can master it most effectively in the least amount of time.*” (Carliner, 2004 p. 7-8).

## 2.2 Categories of Online Education through Video Tutorials

There are different learning platforms online that use video tutorials as the method of transferring and presenting the teachings of concept art, design, illustration etc. Not all of the websites and platforms are made especially for education or for video tutorial content, but they have been used for it either way. The platforms can be separated into different categories to explain what type of platform it is in terms of the relationship the tutor holds to their student.

- **Paid and bilateral relationship**

These platforms require the user to sign up for entire online courses with an instructor where a conversation can be had between the student and instructor creating a bilateral relationship between them. Some of these include Schoolism, Concept Art Workshop, Brainstorm School and Gnomon School. These types of platform customarily require the student to pay a sign-up fee which can be between 500-1000\$ dollars (Gnomon Workshop, Schoolism).

- **Free and unilateral relationship**

YouTube and Vimeo are free video sharing platforms. On YouTube there are plenty of channels creating free video tutorials for concept artists like FZDSchool (2010), Level Up (2013), Art Cafe (2015), ArtCore (2015) and Learn Squared (2016). Different to the first category, the relationship with the tutor and student becomes unilateral as the student remains a passive viewer of the content.

- **Paid and unilateral relationship**

Gumroad and Cubebrush are platforms where artists are able to purchase video tutorials for the asking price decided by the tutor. Like YouTube and Vimeo, the relationship between tutor and student is mostly unilateral. The content is first accessible after the purchase and the only way of knowing what the purchase contains is by the brief description and sometimes screenshots of the product. The products usually cost around 5-25\$ dollars.

There are other platforms that use a combination of these and implement other tools for the students and teacher to use. Learn Squared for example is a platform that combines all of the categories above. They offer the same courses with and without feedback from the instructor (a mentorship). Every student gets access to the Learn Squared community's discord channel (a voice over IP much like Skype) where they can discuss their images, tasks, homework or just chat with other artists. The tutors of Learn Squared also use Twitch to regularly livestream (real-time video broadcasting) when making their images and speak about the education or on the entertainment and game industry.

## 2.3 Traditional and Online Education

This study explores a modern way of teaching that was not available over 15 years ago, the fast development of the internet has allowed video tutorials to be viewed through streaming and downloading. Online schools for concept artists have been founded where professionals from the industry have been creating video tutorials for students. On other sites like

YouTube anyone is entitled to create video tutorials which can be beneficial to discover new methods and techniques to approach a conceptual drawing. The accessibility to create and share video tutorials have made the concept art industry grow largely in later years were young artists have already worked on triple A titles (see Wojtek Fus, Darek Zabrocki, Efflam Mercier). The entertainment industry is still young, especially the gaming industry which is developing at a very fast pace. New hardware, information, methods and solutions are explored and implemented daily through different game developers and companies. The business is a competitive field which means that to be hired you need to know the latest workflows to be hired.

Noah Bradley, an illustrator and the founder of the online education platform Art Camp have written several blog posts and participated in interviews since 2011 where he discusses his perceptions and thoughts on art schools and art education in general. In 2011 he wrote the article *How to be an Artist Without Going to Art School*, where he lists different resources and tips on how to improve and become an artist without attending art school. In the list Bradley includes Video Tutorials, Online Classes and Workshops, Forums and Blogs as different resources and ways artists can learn through the internet. In 2013 Bradley wrote a new article *Don't go to Art School* where he explains how art schools leave artists with great student loans and debt to pay back while the education does not teach the students how to prepare for a job in the business. The article criticizes how art schools exploit their students for money and how the students are “[...] woefully ill-prepared for the realities of being professional artists [...]” (Bradley, 2013). Instead Bradley exposes different options for artists to consider before applying to an art school and he refer to *The Gnomon Workshops* and their selection of over 300 video lectures, spanning over 1000 hours of content.

In a conversation with the senior concept artist Darek Zabrocki (Electronic Arts, Ubisoft, CD Projekt Red, 20th Century Fox, Universal and more) who studied at the Academy of Fine Arts in Gdańsk from 2010 to 2015, it became clear that the school had not helped him improve as an artist. Zabrocki rather felt it made a hindrance for him. He was taught things that he did not consider helpful and when asked the question “How did art school help you develop as an artist?” during a workshop, Zabrocki had replied “It helped me by leaving me alone for the last two years”. Implying that he had more time to actually create the art he wanted and to grow as a professional.

Marc Brunet (2014), the founder of Cubebrush, made a dedicated video on the subject titled *Why Art School Sucks*. In the video Brunet talk about how he thinks the education shifts focus from the actually important subjects of teachings to each and every individual. Brunet explains how concept artists in the gaming industry often are specialized in one particular area, whether that is character design, vehicle design or environmental design, and that each person aspiring to become a concept artist should begin with their focus in one area. Art School teaches areas that will not be applicable to the student's specific focus and will instead take up time that can be used to improve in areas where it is needed for the student. Brunet also says that the student loans will not be worth all the time. Instead, he directs to different online sources and forums that will help teach at a much lower cost with professional instructors from the industry.

There are more illustrators and artists that have spoken about the subject of art schools and if they are worth attending or not. All these conversations show a strong educational culture (Lindblom, Alklind Taylor, Rambusch & Svensson 2011) within the community of artists in



the entertainment and game industry. Many professional artists are clearly urging new artists to think of the alternatives and many of them refer to the educational content available on the internet which largely consists of video tutorials. One difference between traditional educations and the educations done online to consider is that there is less of a guarantee of what the students will learn online. Traditional educations have most likely been active for several years and have had the time to develop a system of teaching that works for them; online education is still so new that it can still be filled with flaws. (Lindblom et al. 2011) brings up the different difficulties and hindrances they stumbled on when teaching online through new teaching platforms, they write about simple things as the file format compatibility being an issue. When you learn online as an artist you might stumble upon problems like the tutor using expensive software as a tool which the student might not be able to afford.

## 2.4 Cognitive Learning

Depending on the proficiency of the student they will encode the information presented differently (Smith & Kosslyn. 2014). Understanding the context and background is proven to be helpful when presented with a problem. In a study (Chase & Simon, 1973) chess players of different proficiency skills are presented with a chessboard for five seconds where chess pieces are positioned on the board of an ongoing game. When the five seconds are up the players are then tasked to reconstruct the position of all the chess pieces and the result showed that the professionals had no problem rearranging the chess pieces in their right positions while the novice was not. The participants were then presented with the same problem but this time the chess pieces were randomly placed on the chessboard and the professionals did no better than the novices at rearranging the chess pieces on the chess board. With previous experience of the game chess and the rules that applies the professionals were able to replace the pieces because the position of the pieces made sense to them on a subconscious level. This has come to be called a “chunk”, (Smith & Kosslyn. 2014) since more information than simply the visual representation helped the professionals remember the positions.

To keep the attention of the student is very important when creating a tutorial. Smith and Kosslyn (2014) say that attention is driven via top-down processing and that “[...] *our goals shift accordingly. If you're hungry, you may notice a basket of luscious-looking fruit on a nearby table- but if you've just eaten, your attention may glide right over it with barely a pause*”. (Smith and Kosslyn 2014. p 119). You could argue that it is important to get the students excited about the tutorial as quickly as possible so that they keep their attention to the video.

## 3 Problem

With the accessibility of information through the internet the methods and ways of learning have been expanded. Just as easy it is to access information, sharing the information and knowledge is equally as easy. Tutorials are common as text-form in articles and blog posts which is a way of teaching with little effort. In later years with the launch of websites such as Gumroad (2011), Patreon (2013) and Cubebrush (2015) there have been an increase in the availability of video tutorials by concept artist, computer graphic (CG) artists and illustrators alike.

The problem with there being so much content available and at so many different platforms is that it becomes difficult to judge which videos are worth your time and money. The point of this thesis is to help resolve, or at least reduce, students doubt in the tutorials quality. In some cases there is no way of knowing if the video tutorial will be effective before you have watched it or paid for it. What will help students is come to a conclusion of the tutorial before watching or buying it would be a template on how to structure a video tutorial for concept artists so that it is effective, accessible and clear, which is based on interviews done with concept artists. Not only will the template of the tutorial help guide the tutor in creating the tutorial but the student will know what kind of tutorial they are looking at and it can help them get an understanding on if they worth their time and money.

The goal of this research is to create a template for video tutorials aiming to teach concept art to concept artists. The first category of platforms, Paid & Bilateral relationship, have a lot of information on the courses, programs, instructors and with showcases from previous students works it is easy to get an understanding of the content. The other two categories of platforms, Paid or -Free and unilateral relationship there is no guarantee of the quality. If the quality of the video tutorials happened to be bad, not effective, in the second category the viewer would not have lost anything but time, yet time can be valuable. If the quality is bad on the platforms in the last category the student might feel cheated since they actually paid for the product. Both of these categories have an uncertainty in quality to them and that is why the template will be focused to be applicable specifically to tutorials uploaded and/or sold within these categories.

### 3.1 Question

The primary research question is;

What is an effective video tutorial for concept artists in the entertainment and game industry and what elements contribute to what makes it effective?

Secondary questions;

If a video tutorial template would be made to help concept artists understand the teachings of the tutorial based on existing tutorials for concept artists and in how they are presented (breakdowns, time lapses, interviews, real-time), which method would be preferred amongst the students or is there any other unexplored method preferred?

## **3.2 Method**

### **3.2.1 Comparative Research & Analysis**

To answer the question of *what* a video tutorial teach and *how* it teaches it a comparative study was done with video tutorials that can be found in Free & Unilateral and Paid & Unilateral categories. By analysing video tutorials through comparison tutorials that exist on the market I will be able to tell how they are constructed and how they can be structured differently using different methods. The idea is to pinpoint the differences in how the video tutorials are constructed as they can be presented in many different ways such as: time lapses, breakdowns, streams, interviews, voiceover, no voiceover, prepared content, length etc. When the comparative study is finished there should be enough information about the differences the video tutorials present so that new unique video tutorials can be created for the purpose of the qualitative interviews.

### **3.2.2 Creation of Video Tutorials**

Video tutorials are created based on the comparative research and analysis. The tutorials will be displayed and discussed in interviews with aspiring artists of the entertainment industry. The tutorials are edited to represent a range of different structures so that the participants can be asked and answer what they think of the structures and if they find anyone to be more effective at teaching. By creating tutorials as opposed to using existing tutorials, the study is controlled. Knowing the information and structure of the tutorials will help understand and analyse the response given by the participants of the qualitative interviews. The video tutorials will be teaching the same content and will be constrained to two minutes in length; to make sure the interviews does not exceed the time limit of one hour.

### **3.2.3 Qualitative Interviews**

Qualitative interviews will be done in focus groups of novice, professional but aspiring artists of the entertainment and game industry. The interviews will be prepared with questions regarding the participant's previous experience with video tutorials and their general thoughts of them. Video tutorials will then be displayed to the participants with the following question of how effective they perceived it to be and why.

The interviews will compare the strengths and weaknesses of the video tutorials in their structure and in correlation to how effective they are and how well they maintain the student's attention. The interviews will be semi-structured (Østbye, Knapskog, Helland & Larsen 2004), to allow the conversation to flow naturally as information can arise that the questions do not cover. If a participant says something that is interesting to further investigate and question, the semi-structured interviews will allow this deviation from the questions.

### **3.2.4 Evaluation**

The response to the questions in the qualitative interviews will be evaluated by comparing the participant's preference to factors such as the structure, content, presentation and proficiency level. The questions also aim to answer the strength and weaknesses of differently edited (structured) video tutorials. From the information a template will be written of how to construct an effective video tutorial.

## 4 Implementation

### 4.1 Pilot Study

A pilot study was conducted to test the method and the questions and the result made it clear that method was flawed and changes had to be made. The video tutorials shown during the pilot study was already existing tutorials from the internet teaching through different structures. Also, the participants of the pilot study were told at the beginning of the interview of the problem and of the background of the study, which could have affected the answers in a way not measurable. And so, the preparation and questions had to be rewritten not to strain from the focus of the pedagogical elements of the video tutorials. The comparative study that was supposedly done before the pilot study was vague and needed to be done properly.

#### 4.1.1 Structure of Pilot Study

In the initial method, existing video tutorials were gathered from YouTube, Gumroad and Patreon. The video tutorials were aimed at concept artists and illustrators in the game and film industry and the videos were structured differently; real-time recordings, time lapses, breakdowns and one traditionally structured and planned video. The audio was used in various ways were some had live commentary, others had commentary added in post, and some had music or no audio at all. All of the chosen videos taught the same subject matter, environmental art, to diminish the focus of the subject matter in hopes that the participants would focus on the structure of the video. The following videos were displayed and discussed;

- **Real-time / No commentary**  
*Environment Painting #1* by Darek Zabrocki (2016). Gumroad
- **Real-time / Live commentary**  
*Advanced Techniques* by Eytan Zana (Gumroad)
- **Real-time / Post commentary**  
*Ape Village* by John Park (Patreon & Gumroad)
- **Time lapse / Mute**  
*An Encounter - Digital Painting Time lapse* by Jeremy Paillotin (YouTube)
- **Time lapse / Post commentary**  
*World Creation Tutorial* by Falk Boje (Vimeo & Gumroad)
- **Breakdown / Music**  
*Beached Breakdown* by Gabriel Björk Stiernström (YouTube)
- **Pre-planned / Live commentary**  
*Using Reference pt01* by The Matte Dept. (YouTube)

To answer the question of how to construct a video tutorial for concept artists so that it is effective and desirable to watch, semi-structured interviews (Østbye, Knapskog, Helland & Larsen 2004) were made with aspiring concept artists students at the University of Skövde. The interview was qualitative in hopes of creating a discussion between the members where they could question each other's answers. Four 2D Graphic students from the third year at the University of Skövde participated in the interview and the students were all previously acquainted. No attendant was told of the research before the interview and only knew that it would be a group interview in form of a pilot study. At the beginning of the interview, the

project was introduced to all the participants. It was made clear that they were participating in a pilot study and that their answers and discussions would not be taken into consideration as a part of the real study and that this meeting was to test the questions and the method.

Once the interviews were finished the results would be evaluated to find if one of the tutorials were preferred amongst the participants and why. From the evaluation of the interviews answers, a template would be constructed to serve as a guide on how to create video tutorials that are effective.

#### **4.1.2 Results of the Pilot Study**

The qualitative group interview was prepared with a set of questions that were asked before and after each viewing of a video tutorial, which was presented on a laptop with audio from the built in speakers. The first questions were general surrounding the participants' previous experience with video tutorials;

- *Do you watch video tutorials?*
- *Have you ever purchased a video tutorial? Why, /why not?*
- *Do you feel as if you have learnt from video tutorials?*
- *As a consumer of a purchased video tutorial, what rights do you have/should you have of the video tutorial?*
- *What do you think is positive with video tutorials?*
- *What do you think is negative with video tutorials?*

These questions were asked to understand the individual participant's background with video tutorials and to see if the answers of the following questions could be linked to the participant's previous experience of video tutorials. Most of the participants had no to very little experience with video tutorials and only one member had purchased a tutorial. Two participants said that they enjoyed watching time lapses, not that they watched the video to actually learn something but because they thought that it could be interesting to see the process. One person said that they enjoy having time lapses with commentary in the background while they were doing other work.

The interview continued by showing the video tutorials, beginning with Zabrocki, D (2016) *Environment Painting #1*. This video was in real-time without any audio showing Zabrocki drawing an industrial landscape. The video was displayed on a computer with poor screen brightness and the video was dark, so the participants had a difficult time seeing the video. The video was displayed for a few minutes until paused and the participants were asked; *what are your thoughts on this tutorial surrounding how informative it is?* This question was asked after each viewing of a tutorial, but during the viewing of the video, one participant asked if the video had been purchased or not. This question was not answered during the viewing of the video. After the video was paused the videos description was read out loud and the question whenever the video was purchased was answered. The group immediately began discussing the description and they felt fooled by it, not agreeing that the description and the video content matched. The description of the tutorial says;

“[...] It's a warm up introduction process of painting for the whole series I am working on focusing and covering all things such as: -composition sketches and thumbnails, -environment design, -establishing shots for movies, -matte painting techniques and 3d workflow in concept art, -gathering references

and mind process while working in production pipeline, -special and exclusive content based on requests from people (eg. creating concepts for Assassin's Creed), -and MORE!”

Zabrocki, D. 2016, Gumroad

Participants claimed the video did not teach any of the things that were described and that it only showed the process of a painting. They did agree that the description does not mention that the video would be narrated, but that this is something that should be written down. Zabrocki's description of the tutorial also say “*Finally after almost 2 years, receiving plenty of messages and requests I am back to recording my sessions.*” (2016), suggesting that he had planned an entire tutorial series and that the description was meant for the series as a whole. The participants did not think this description justified the video and the price of 5\$ dollars.

The participants did not answer the given question directly as they were too focused on discussing the price tag and the description of the video. The interview continues by displaying the other videos, all created by different tutors and in different structures. The participants continued with their discussions of the pricing and description of each video, which was information given to them after each viewing. A short bio was given about the artists that made the videos, to see if it would affect their perception of the quality of the video and the group agreed that it was important that the tutor was good in their field. They also said they would lose interest in continuing watching the videos if they did not like the result of the painting.

When the time lapse videos were shown, a disagreement occurred on the terms *time lapse* and *speed painting*. One participant thought that the breakdown showed was more of a *slideshow* and claimed that a breakdown was when someone showed all the layers of an image and spoke about them. Though there was some opposition in the group and most agreed on that the video shown was in fact a breakdown.

The interview covered two hours without any breaks and the participants grew weary and anxious towards the end. When the last videos were shown it was rushed because of the tension in the room. The participants were not as talkative now as they had been at the beginning. After all the videos had been displayed, some general questions were asked about what they thought of the structures in the video tutorials, and if they found any tutorial to be more effective than the others. Most agreed that the video showing a painting in real-time where the tutor had recorded their voice afterwards was the most effective as the tutor was more focused and clear.

## **4.2 Progression**

The pilot study gave valuable insight to what had to be altered. Flaws could be found in the preparation, method and in the questions asked. The participants focused their discussions and questions around the price tag and the description of the video. They were interested in knowing who the artist behind the tutorial was and of their previous work. These topics did not lead to discussions that could be used to answer the primary question of this study; what is an effective video tutorial for artists in the entertainment industry?

To continue the research, an analysis was done on existing tutorials comparing what makes video tutorials different from each other. Breaking down existing video tutorials into building blocks and categories to get a deeper insight to what makes a video tutorial unique. Two questions had to be answered when analysing the tutorials, *what do they teach & how do they teach it?*

Instead of using existing video tutorials new specifically tutorials would have to be made for the purpose of this study. These video tutorials were presented in the qualitative interviews and were based on the comparative study. The tutorials would span two minutes to constrain and control the time of the tutorial. The subject matter in all tutorials now taught how to create a realistically rendered planet in Photoshop. By constraining the tutorials to one subject matter, the participants would have it easier to focus on the actual structure of the tutorial.

The new method can be seen above in chapter 3.2 Method.

### 4.3 Comparative Analysis

It is clear that video tutorials teach different content utilizing different methods. The point of the comparative analysis (Walk, 1998) is to get an understanding of how video tutorials are constructed and how the material is being presented by answering the questions of *what* the video tutorial teach and *how* it teaches it? The focus lies on the two words what and how.

The video tutorials that are analysed are from the Free & Unilateral and Paid & Unilateral categories. In other words the tutorials are from YouTube, Vimeo, Gumroad, Patreon and Cubebush and are made by various different artists. The last category Paid & Bilateral is excluded because the unique bilateral relationship the tutor and student have with each other allows for exclusive teaching methods (Westwood, 2008).

Because of the undefined number of video tutorials that exists the analysis will be quantitative to get data from a big range of videos. The analysis is made to find similarities between the videos and group them together. What the analysed video tutorials have in common is that they are all made and released by artists who have years of experience in the entertainment and game industry and have previous experience as teachers of their craft. The selected artists are Feng Zhu, John J Park, Marc Brunet, Marco Bucci, Scott Robertson and Anthony Eftekhari.

After analysing and comparing primarily 31 video tutorials to find similarities the conclusion is that video tutorials teach process, technique and theory. The ways the tutorials are taught depend on how the tutor utilizes the medium of video and how they are edited; the most common being with a live demonstration with narrative, but it also happened that the audio was recorded on top of the video in post production (Honthaner 2008). The videos were displayed in real-time or they had been sped up, some videos were structured as a power point presentation showing either a step-by-step process or simply different images as examples that were spoken about. The study suggests that tutorials can be constructed through two different pillars that will be referred to as the *content* (answering *what* the tutorial teaches) and the *structure* (answering *how* the tutorial teaches), both have their own subcategories that make up the tutorial.

### 4.3.1 Content

The content of a video is the subject matter that is being taught and displayed in the video, primarily the content can be divided into three main categories; *process*, *technique* and *theory*. These categories can also be split into their own subcategories, but these categories are unique to their own video and is a result of the structure (see 4.3.2 Structure below) and of what the subject matter is.

- The **process**, a series of actions that you take in order to achieve a result (Cambridge Dictionary), teaches the different stages of implementation to create an image or works, these stages vary depending on what the image or work will be. For a painting the steps could for example be reference gathering, sketching, blocking, painting and rendering.

- The **technique**, a way of doing an activity that needs skill (Cambridge Dictionary), teaches and explains how the stages of the process can be accomplished with different tools and software. Tutorials that teach the technique often teach how to use software as O'Mahony III, J's *1-hour Modo Basics* (2016) tutorial, or they teach how to use a tool or a method of creating images, for example Southen, R's *Cool Mixer Brush Techniques for Photoshop Painting* (2013).

- The **theory**, a formal statement of the rules on which a subject of study is based or of ideas that are suggested to explain a fact or event or, more generally, an opinion or explanation (Cambridge Dictionary), teaches why certain design choices are made, for example by explaining the different attributes of a planet, which can be how the materials in the atmosphere affect the colour of the planet or how the roughness of the shadow on the planet will help determine the scale.

Video tutorials often teach one of the categories, knowingly or unknowingly, but a video tutorial is not bound to teach one of the categories and can teach several. In the video *Brush\_Work\_Final* (2016), Park, J teaches all three of the categories, process, technique and theory. Park begins by showing previous examples from traditional artists and explains how it is painted; he then speaks about the theory and lastly applies the theory to his own painting through process and technique. The creation of the painting is shown through the entire video and tools are explained which goes under the technique category.

### 4.3.2 Structure

The structure of a video is how the video is presented and edited. Depending on the content some structures may be more efficient to use as the structure can also limit the way the content is presented. A video is “*a recording of moving pictures and sound, especially as a digital file, DVD, etc.*” (Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus, 2017) and the pictures of the video can be manipulated in certain ways to be presented. There are primarily four categories that defines the structures of video tutorials

- Videos that are in **real-time** record what is happening on the computer screen through screen capture software. Real-time videos can show the entire process, from start to finish, of an image being created (John Park. 2017). Real-time videos can also be interviews (Art Cafe #50 - Bruce Stanley. ArtCafe. 2017) or pre-



structured and planned lectures (The Matte Dept. 2017). Streams are another way of showing real-time creations where the viewers are able to ask questions in a chat directly to the streamer (Anthony Jones. 2017). Real-time is defined as something communicated, shown, presented, etc. at the same time as events actually happen (Cambridge Dictionary).

- A **time lapse** is a sped up video of a recording done in real-time. A time lapse is not to be confused with a speed painting, which is a technical process of creating artwork within a short amount of time. Many confuse these two as the same thing, and therefore there are a lot of videos of artwork labelled speed paintings while the painting can take up to 12 hours (Digital ART “The Abandoned Space Station” - Speedpaint by spART. spART 2017). A speed painting is usually art done between minutes and an hour. Time lapses can have audio commentary recorded and placed on top of the video where the tutor explains what is happening in the image, this is commonly practiced by Feng Zhu (Design Cinema - EP 56 - MMORPG Landscapes. 2012) in his tutorials. Time-lapse is defined as a method of filming very slow actions by taking a series of single pictures over a period of time and then putting them together to show the action happening very quickly (Cambridge Dictionary).

- In a **breakdown** several steps are shown in form of images or by turning on and off layers in Photoshop (Adobe 2017), or similar software. VFX (Visual Effects) breakdowns are commonly shown as a reel or demo of a VFX company’s or VFX house work for a project. An example of this is *MPC The Martian VFX Breakdown* (MPC, 2016). Most VFX Breakdowns do not include commentary and only show the process of how the visual effects have been added; therefore it is arguable if this could be labelled as a tutorial. There are breakdowns on the other hand where there is commentary explaining the process alongside each step, *Design Cinema - EP 6 - Floating Bugs* (FZDSchool. 2010) is an example of this. A breakdown is defined as a division of something into smaller parts (Cambridge Dictionary).

- **Audio** is a component that is used in various ways to structure the video. There is live commentary, post commentary, music and mute. Videos that are mute or use music have a can have it difficult teaching theory in. Audio as a subcategory of the structure pillar is slightly separated from the other categories in that it can be used together with the categories above, though there are patterns in how the audio is applied. If videos content teach theory the audio is most likely a commentary as opposed to music or being mute.

Feng Zhu have uploaded over 100 free video tutorials on YouTube since 2010 and the videos Zhu creates goes through design, theory, genres, different techniques and approaches, workflows and in some videos he discusses the industry. The tutorials Zhu uploads vary in their structure depending on what he teaching. Zhu’s videos are commonly time lapses of a painting with commentary that have been recorded separately explaining the process. Zhu construct his videos in different ways depending on what he want to teach, content wise Zhu teaches processes and theory and very rarely touches on techniques.

## 4.4 Video Tutorials

The subject matter in the video tutorials was chosen to be the same throughout, to diminish the extraction of the image being created and have the participants of the interviews focus on the actual structure and pedagogical aspects of the video. The video tutorials taught how to create a realistically rendered planet in Photoshop. This is the area where I am proficient and know that the quality would not be lacking in the final result of the image.

Five video tutorials were created to be presented in the qualitative interviews. Microsoft Expression Encoder 4 Screen Capture (Microsoft 2011) was used to record the screen, due to it being free of charge and included the necessary components for the project. The audio commentary was recorded with a Blue Yeti USB-microphone. This microphone was purchased with video tutorials in mind so the audio had to be good, some research had been done online to see which microphones would provide good audio quality for a budget microphone and the Blue Yeti had the option to regulate the gain and the possibility to playback the audio being recorded without latency. These features made it easy to hear if something was wrong and the environment could be arranged to provide good sound quality.

A few technical and logistical problems were met upon when recording the videos. Initially the tutorials were recorded during day time with live commentary. The videos were recorded in an apartment without any soundproofing, so it happened that the recordings got interrupted when kids started playing outside. To avoid this problem the recordings had to be done during the night. There were technical issues as well with the hardware, several attempts at recording video tutorials were made and the computer would crash. One crash resulted in the video being corrupted and the Photoshop files were not saved. This was most likely a result of the RAM-memory being filled which can easily happen when working with heavy files. To avoid future crashes the videos had to be better planned so that the recordings could be shorter, and for the purpose of the tutorial the image files had to be reduced in their size.

The videos subject matter and teaching was how to create a realistic planet using Photoshop. Having the subject matter being consistent was important so that the participants of the interviews would not be distracted and base their answers on which subject matter they found more interesting. Two videos were recorded, the first one showing the entire process of creating a planet from start to finish. This video was then cut into 3 different videos, Real-time with real-time commentary, Real-time with Post commentary and Time lapse with post Commentary. The second recorded video was a prepared lecture where examples of real celestial objects were analysed to determine and teach how you can read a planet's attributes and apply it to your own. The last video was a breakdown of the layer structure of a planet. This was done entirely in Adobe After Effects CC (2017) and music was added to the video.

The videos were edited in Adobe Premiere CC (2017) and After Effects. In Premiere the time lapse video was sped up to 400% faster than the original video. New audio was recorded on top of both the real-time and the time lapse video. This audio was recorded several times to make sure that the quality was presentable. The new audio was directly recorded on top of the footage through Premiere.

The videos were cut down to be two minutes each. The time limit was decided to keep control the interviews lengths and the content could be specifically saved to show a certain part of the process. The planned video lecture had bits cut out and audio muted to make the video

quicker and snappier than how the recording originally had been. The video was then also cut down to be two minutes long.

The *process* teaches the different stages of implementation to create the planet; these stages could be reference gathering, texture, shape, light and atmosphere creation. The *technique* teaches and explains how the stages of the process can be accomplished with different tools used in Photoshop. The *theory* teaches why certain design choices are made by explaining the different attributes of a planet, which for example can be how the materials in the atmosphere affect the colour of the planet or how the roughness of the shadow on the planet will help determine the scale.

- |   |                      |
|---|----------------------|
| ● Real-time with live commentary        | Process, Technique   |
| ● Real-time with post commentary        | Process, (Technique) |
| ● Time lapse with post commentary       | Process, (Technique) |
| ● Prepared lecture with live commentary | Theory               |
| ● Breakdown with music                  | Process              |

By muting the audio and replacing it with music or nothing another two videos could be presented. The commentary is about the creation of the planet. The presentation video goes through the theory and science behind the look of a planet while the other videos focuses more on the on the techniques of creating the planet. The videos are different to get the most of the potential discussion that can be had.

## 5 Evaluation

Two qualitative interviews were conducted with current and former graphical students of the University of Skövde studying at the video game development programme. The interviews were semi-structured (Østbye, Knapskog, Helland & Larsen 2004) meaning that the participants' were openly allowed to discuss with each other and if it appeared that the conversation was interesting follow up questions were asked to continue exploring the subject. During the interviews five video tutorials (see 4.4 Video Tutorials) were displayed to be discussed. The main questions that were asked in both interviews:

1. Do you watch video tutorials?
2. What are your general thoughts of video tutorials? Are they good? Are they bad?
3. How was this video tutorial constructed? (After showing a tutorial).
4. Out of the tutorials you've now seen, which one would you prefer to watch and why?
5. How does the length of a video tutorial affect your choice in seeing it?
6. Have you ever purchased a video tutorial?
7. As a consumer of video tutorials, what rights and demands do you have and consider you're allowed to have?

The first group consisted of four participants and the second group of three participants. The participants studied 2D, 3D or Animation and all had an interest in art. The participants' age, gender and proficiency as artists were all mixed. The names of the participants who attended the qualitative interviews are pseudonyms and their identity remains anonymous. They have been given names so that they can be referred to more easily.

### 5.1 Qualitative Interviews

The participants were asked about their previous experience with video tutorials and said that they watch tutorials to learn new software and how to use tools in software that they are familiar with. Others replied that they watch video tutorials to learn about design philosophy and one participant said that they “[...] *think tutorials are good when they speak more about the thought process and how they approach their task* [...]” (Anders, Interview 2).

When the participants were asked about the general thoughts and preferences of video tutorials they replied positively about it. Tutorials and the internet in general is a valuable source when learning new things. They discussed that videos are good because each individual can watch them at their own pace and that the viewer has the ability to pause and rewind. One participant says;

“[...] tutorials are a must if you want to break into this industry; it's almost a must to watch them. Because it's cheap information in comparison to schools and such, you can pick and choose more specifically which is very good. School is a longer process and often predetermined, but you who like texturing can watch specifically texturing, and I think that's the strength of video tutorials. [...]”

Anders, Interview 2.

The conversation continues with others in the group chiming in; “[...] *video tutorials are nice in that you can do them whenever you want and everything is available.*” (Björn,

Interview 2). The video aspect in and of itself is appreciated since the viewer is able to follow each step accordingly;

“I think they are very helpful because you can usually see the program and you can see where that tab is, there, there and there and you can click it. So even if you misunderstand a written tutorial you are able to follow along in a video and actually see what it is they’re doing.”

Emilia, Interview 1.

In both interviews there were a few examples of annoyances that occur in video tutorials. Lack of information and the use of shortcuts (also known as quick commands or short commands) are regarded as bad planning and can become annoying or infuriating. The use of shortcuts without knowing how or why the tutor uses them was considered as something negative, especially by the novice participants’.

“Or uses short commands, it drives me crazy when they do stuff without explaining what it is they are doing. Something just happens on the screen and I’m like ‘but you did something there’”.

Jonna, Interview 1.

“[...] because when I’m looking for a tutorial on something, for example because I am stuck in Photoshop, then I want it to be told clearly to me without any quick commands. Personally I am easily confused, so I need people to be factual with me. Then there are others who don’t need it to be factual.”

Emilia, Interview 1.

Emilia finishes her sentence acknowledging that the amount of information and how it is presented will work differently accordingly to the personal preference of the viewer. Participants of the second interview said they experience beginner tutorials to usually tell of the shortcuts. When they were asked which tutorial structure was the most fitting for beginners in their own opinion they said that the Pre-Planned video was a good start (interview 2). They did say that it would depend on what the beginner wanted to learn and that “[...] *one must really push on explaining how you access the tools and the shortcuts.*” (Anders, Interview 2). A participant of the first interview did not think the skill level should matter in the tutorial and that the tutor needs to be clear of everything that they are doing.

“But they could at least explain what it is they’re doing. I’m pasting this thing here, now I’m duplicating this layer even though they don’t mention all of the keys they’re pushing. There can’t be something happening on the screen without it being clear of what’s going on. [...] I’ve worked a lot in Photoshop so I usually know what has happened, but I can still get a ‘hiccup’ and think ‘wait, now you did something else’. So if you’re going to explain something then just as well explain all the steps.”

Jonna, Interview 1.

Most participants preferred videos where audio was present, especially if it was commentary. Audio was an important aspect and had to be clear in its delivery and context. Emilia says that “[...] *it can be a problem if the person who speaks in the tutorial is inexplicit.*” (Interview 1) and that an annoying voice is an instant turnoff. Another participant says that

they can “[...] *have a difficult time when people use bad microphones when they speak [...]*” (Ron, Interview 2). Jonna mentions that it is important that the tutor is engaged in the subject since it will help keep the attention of the viewer. It was also said that music can be more of a distraction than something positive, especially if it does not fit with the image or video.

### **5.1.1 Real-time – Live Commentary**

After briefly discussing the participants’ previous experience with video tutorials and their thoughts surrounding them it was time to discuss the different structured video tutorials. The first video was the Real-time - Live Commentary and the two minuets showed the texture of a planet being manipulated. When the video abruptly stopped after two minutes the groups were asked “*How was this structured?*”

“It didn’t feel that planned; ‘oh, now I am going to close these tabs’, it wasn’t like you ‘now I am going to do this, and then this, more explained, but it was more of I’ll drag this here and then I do something, badam, badam, badam.”

Emilia, Interview 1.

Another participant also said that the video was spontaneous where things happened without an explanation and most participants agreed that there was little structure in its presentation. The participants did not perceive that the tutorial was meant for beginners.

“It feels as if it [(the tutorial)] requires that you already know pretty much about Photoshop. In this particular tutorial, it doesn’t say any shortcuts or ‘now I am going to do this effect’, but it just do it.”

Emma, Interview 1.

“I got the feeling that this wasn’t for beginners [...] because you didn’t explain the tools you used, [...] but more of the thought process. Or well, you did explain it but you didn’t describe how you got to the tool or why you picked that specific tool and such, and I then got the feeling that this tutorial was for someone who had used Photoshop pretty proficiently. [...]”

Anders, Interview 2.

The participants of the second interview generally thought themselves to be quite proficient in their subjects and everyone said they were able to follow the tutorial and understood it completely. They also compared similarities of the tutorial to a twitch stream; they both follow the same structure of being real-time with live commentary. The people in the first interview who considered themselves to be novice found it difficult to follow the tutorial. One participant appreciated the spontaneous humour as it gave personality to the tutor.

### **5.1.2 Real-time – Post Commentary**

The second video Real-time - Post Commentary was displayed and the video shows a stage in the planet creation process when a texture is being created and with minor clean-ups to the planet. When the viewing stopped the question “*How was this structured?*” was asked.

“It felt like it also was a bit more for advanced, more in depth of what you’re doing. You still didn’t explain all the tools right; you just mentioned that you used a mask and a hard brush. But it wasn’t like if you watch beginner videos where they drag the mouse over and ‘you can find these tools here’ [...]”

Ron, Interview 2.

The other two participants in the same interview agreed on that the video appeared advanced or that it was not aimed towards novice viewers. Another participant in the first interview said; *“I still think this was quite advanced, you bring up curve tools and other things without telling why you’re doing it.”* (Jonna, Interview 1). It is mentioned in the first interview that they thought the tutorial was slow and repetitive.

“It does feel like it’s quite slow though. You kind of say why you do things, but then I shall do this because of this and because that is like that, it’s a bit of the same thing over and over again.”

Emma, Interview 1.

Following this statement the question *“Is it good that it’s slow or not?”* was asked to the participants, two of which appreciated the slow tempo and said that if it is too slow then there is always the possibility to skip forward. They also said that the tempo of the video depends on what it sets out to teach; *“[...] if I’m only after to learn about what tools you’re using, or want to see the entire process, which choices and how you paint, then it’s good that it isn’t too fast. Because then it can sink in more.”* (Jonna, Interview 1.). The participants continue to give suggestions as to how the video could have been presented.

“Then I think it’s quite worth to go in and click on where stuff are, like the curve tool. If its professionals, then you recognize where things are [...], then you might be after the entirety but if it’s a beginner or so then they want to know where stuff is at. So I think that it’s better to explain, this is the curve tool, you can find it here, click on it and maybe explains how to use it. [...] I’m thinking explain the thought process.”

Felix, Interview 1

Jonna finishes by saying *“Because when you’ve done it once then you can just ‘now we’re using the curve tool again and the information will be fresh.’”* (Interview 1). The participants of the second interview said the same things, but one added that they felt the video to be more structured than the previous video (real-time – post commentary), the others did not disapprove to this. The people of the second interview were asked if they could follow and understand the video to which all responded that they could.

### **5.1.3 Time lapse – Post Commentary**

The third video Time lapse - Post Commentary shows the finishing stages of the creation of the planet. During the two minuets the planet almost gets completed and the atmosphere is what is primarily being created. When the video ends the question is asked *“How was this structured?”* The responses were mixed.

“I think that this was very confusing when it was so fast and the voice was so slow. It didn’t match. Then they said something but ten other things had already been done.”

Emma, Interview 1.

“Because I’m not used seeing it in this context. [...] it feels a bit weird, maybe because I’m not used to it. Everything happens so quickly, a lot of things are happening on the screen.”

Emilia, Interview 1.

“I didn’t feel as if this was informative at all. I mean it was like ‘Ah, that looks cool, it’s fast and a lot of things are happening’ but I didn’t understand a thing. But I haven’t done this before. ‘Experiment a bit’ like, when you have touched on things that you do not understand.”

Emilia, Interview 1.

The response was different in the second interview.

“It was clear though. [...] But it is also that you could really sit there and explain what you were doing and you had like, I don’t know... you explained about different layer-methods, used screen, different bright brushes, you explained why you did it a certain way, why the inner sphere should be the most saturated and I thought that was good.”

Björn, Interview 2.

“The benefit of time lapses can sometimes also be that it can get quite slow and boring to watch in real-time. I think that in some cases it would work to speed the video up [.]”

Anders, Interview 2.

The third participant said the video being a time lapse was even more advanced than the previous two videos (real-time – live commentary, real-time – post commentary). *“It’s so fast that you need to be able to follow, you could follow it but I don’t think a beginner would understand what you’re doing.”* (Ron, Interview 2). The participants then answered on the benefits and disadvantages of time lapses.

“Yes sometimes I think it can be good, because sometimes the process is a bit to repetitious and boring. That you might actually not want to see it, sometimes you just want to hear it right, and then I think it can be good. Because the video gets shorter and to just sit there and watch a video for a few hours can be quite tedious. [...]”

Anders, Interview 2.

“[...] it happens that you skip around in the video if it’s too long. Now you don’t really need to do it because it’s so fast anyway.”

Ron, Interview 2.

Personal preferences and the previous experience of people were discussed in the first interview. Two participants did not find the time lapse to be a viable teaching method while the other two participants said that they did understand and could follow along, even though they might have to pause the video at times.

“It’s difficult to appreciate how much other people know. When you know something yourself you [...] assume that other people understands more than what they do somehow.”

Jonna, Interview 1.

“Because I think there are a lot of different people. Some maybe appreciate a slower video where you can ‘ah okay, I understand exactly what you’re doing’



and other think that it's too slow [...] [...] So it probably varies a lot from person to person I can imagine.”

Emilia, Interview 1.

#### 5.1.4 Planned Lecture

The next video that was displayed was the Planned Lecture. In the video celestial objects are being compared and talked about. During the 2 minute span it is explained how the texture and shape of a planet can determine the scale. Towards the end of the video before it is cut of it is explained why planets have a certain colour. The participants had to answer to “*How was this structured?*” The response was positive.

“You showed like examples and then explained more. [...] You took a piece and explained why you do what you do. Showed examples so that you truly understand, ‘ah, so that’s how you do it’. [...] It feels a bit like a lecture. How planets look, but there was one thing I thought where you shifted focus quickly. It was a bit odd because the video was calm and suddenly ‘Eh! Back to materials!’.”

Emma, Interview 1.

“There are no sudden movements on the screen. It’s very calming; you point at things and give information. I’m thinking that it’s quite pedagogical.”

Jonna, Interview 1.

“I like it; actually, I would watch it. [...] because you went deeper and explained a lot about what things actually was. And it was interesting.”

Felix, Interview 1.

The participants in the first interview said that the video was pedagogical and that they this type of structure would be helpful for beginners. They also thought that the structure could work to teach software. In the second interview the answers touched on other things and preferences.

“It’s videos like these were I like to only listen to the sound. When they explain things and you don’t really need the image maybe. I usually like these and just to listen. Hear... it’s almost like a podcast really.”

Anders, Interview 2.

“It’s nice to listen to these as well, because you don’t always want practical knowledge all the time but you might want some underlying knowledge about why you would create something a certain way. So it’s suited for [...] not only beginners but even for experienced and vice versa.”

Björn, Interview 2.

In both interviews there was one participant who asked more about the planets and moons displayed in the video. The video had caught their interest and their curiosity. They were told that out of the three planets the centre planet was Pluto and that the planet to the right was Io, a moon of Jupiter. After the additional information the participants in the second interview continued the discussion.

“I have never reflected on that you can tell the size through the silhouette. So that was interesting. [...] you probably understand that if you were to see the images and got the question of which one was the biggest, and then you would probably be able to tell but without knowing why, it probably is there somewhere at the back of your head but these tutorials are nice because they pinpoint why.”

Björn, Interview 2.

“You could maybe begin with that test, because they usually do that with these type of tutorials when they show that, silhouettes, that they first show different bases and ask ‘which one do you think is the biggest?’ and then you say that all are equally as big. And then it is explained, because then you get even more ‘Shit!’ [(As in surprised)]. Because if it’s explained then you think ‘I wouldn’t have been fooled’, but if you are fooled then it becomes clearer that you can play with size quite a lot”.

Anders, Interview 2.

All the participants of both interviews thought that the tutorial was clear, easy to follow and pedagogical.

### 5.1.5 Breakdown

In the video Breakdown a planet is created in a step by step process showing each layer of a planet in the order they are placed. The planet is an earth like planet with oceans, clouds, biomes and city lights. The video was 50 seconds long with music being played in the background synced to the tempo of the video. The question “*How was this structured*” was asked.

The participants of the second interview said that it felt like “[...] *PR for yourself*.” (Björn, interview 2), like an intro and that it reminded them of gifs that breakdown layers of an image. They also compared it to videos on the social network Facebook where posts are shared with the title “*Share this if...*” or “*You thought this was a real location, but no!*” and then the video would break the scene apart to show that it is not real. In the first interview the video was instantly questioned.

“Is this a tutorial? It’s on the brink I would say, then you’d have to be very good to recreate just from that. I’d say that it’s either a nice video or as inspiration or just ‘wow! The things you can do’, but I would not be able to recreate that. Some things were instructive to see, like how much of a difference it does with the atmosphere stuff and those things, and be inspired by it.”

Jonna, Interview 1.

The participants then continues to label it in other ways saying that it is good for inspiration, that it can act as an intro or an overview for a tutorial. The participants are then asked if the tutorial is informative.

“I mean, you can see a bit and one can imagine how you’ve done it. But not really that much It can be difficult to recreate.”

Felix, Interview 1.

“You do see it step by step of how you do it, but you don’t understand how to do it.”

Emma, interview 1.

“It’s more which steps you’ve taken, so if you are very skilled, good at Photoshop and such then you might be able to recreate it in your own way. [...] But it’s more of inspiration really.”

Emilia, Interview 1.

The participants in the second interview were asked to explain how the information was presented in the video.

“There was not really any information in itself. It’s just a cool thing. Except that, it felt like a gif and that if you’re proficient then you know what is going on.”

Ron, Interview 2.

It is said that the video could work as a good showcase for an employer. They continued by saying that the video does not provide information per say, but depending on the viewers proficiency some would be able to extract information. The participants said that the video was clearly something that you would show at the end or the beginning of a video as a summary. The participants who considered themselves to be novice said that they were not able to follow the video as it was too vague. The ones who consider themselves proficient did say that were able to follow along.

### **5.1.6 Final Questions**

The rest of the interviews were spent discussing the differences of the videos that had been displayed and more general questions about video tutorials. Both interviewed groups were asked which one of the tutorials they preferred had they decided themselves. The preferences varied a lot amongst the participants and they were asked to develop their answers.

It was important that the videos were structured. No participant said that the preferred the video Real-time - Live Commentary though many participants did like the Pre-Planned video which utilized the exact same structure, real-time with live commentary. The difference in the structure is that the pre-planned video was edited to be snappier. Silences and stutters were removed to make it clear. The major difference in the videos was the content, the first video taught the process and the second video taught theory.

“I would probably prefer the slow videos, where they speak. If it is recorded in real-time then the video can be so, the important part is to not speak gibberish or get side tracked like it easily can when the video is live recorded.”

Emma, interview 1.

“In a live recording you’d have to control yourself, keep it structured in some way so that you don’t get too side tracked. [...]”

Emilia, Interview 1.

“I think it’s beneficial to record the video beforehand. If you then get to a section where there is a lot, where you don’t need to understand too much and just paint, then you can speed it up a little bit.”

Jonna, Interview 1.

One participant said that you can “[...] *cut out things and record the voice afterwards. If there are parts that are completely unnecessary then you can cut that out.*” (Felix, Interview 1). To follow up on the editing of the video the other participants had to answer on what their thoughts were on sections being cut from the video. They said that it would depend on when and how the video is edited. Areas in the video where nothing is happening would be okay to cut out. They also said that it would be fine to speed up sections of the video where the same thing is happening, for example if the process was simply just painting. But if you do speed it up or make a cut then that should be mentioned beforehand in the video by the tutor.

“If it’s just that you’re painting and ‘Right, now you shall use this tool on the entire image’ and show how you do it, then you can speed it up. A little bit like cooking shows ‘And now we shall boil it. Now it’s done boiling’. As long as you see how you do it you don’t need to see the entire process [...]”

Emma, Interview 1.

To continue on the subject of the video editing the participants of both interviews were asked if the length of a video tutorial could affect their judgement and if they had preferences of the length. One participant of each interview mentioned how they previously had to look up a specific issue where the video they found was much longer than what they felt it should have been. “[...] *But if it’s that I want to know how to make this normal map, and it’s a two hour tutorial, then I’ll be ‘No! This should not take this long time’.* [...]” (Jonna, Interview 1). The preference of the length was varied and it could shift depending on the context of the video.

“Not too long almost, then rather split it up into parts, I feel. [...] On real sites they normally break it into several structured parts so that this part really is in this video. Instead of having a very long video with a lot of things so that it gets like ‘what.’”

Emilia, Interview 1.

“I think it depends on the person. I usually think that longer videos are really interesting, because they really go in depth on everything. They don’t speed it up, but they explain everything.”

Felix, Interview 1.

It is mentioned that if a tutorial covers an entire subject that it is then fine that it is longer since it allows it to be more in depth. It can also be relaxing to just listen too. Even though the video is a time lapse one participant would prefer it to be somewhere in between 20-30 minutes, so that even though it is sped up you can see what is going on. Otherwise it is also mentioned that if the video is longer, then some sort of structure or chapters would be appreciated to make it easy to find the place you left off at.

The last questions surrounded the market of video tutorials. Everyone in the second interview had previously purchased video tutorials whenever that was from Digital Tutors, Gumroad or Cubebush. The participants of the first interview had not purchased any

tutorials themselves but two of them had been given tutorials by another person. The participants answered on the question of what rights they have as a consumer of purchased video tutorials and what expectations they have of purchased tutorials in comparison to free tutorials.

“I think that one important thing that digital tutor does good is to give a little bit of insight to what you’ll get with a voice. Then you get to hear how the person is in their speech and a little if the video is fast or slow, and I think that’s quite good actually.”

Anders, Interview 2.

“[...] I suppose that’s good, like digital tutors, to show a part of the tutorial so that you know what you’re buying. If you were to buy a couch you wouldn’t really do that on the internet, then you want to squeeze and feel it a little. And I suppose that’s the way I wish with tutorials as well, that you get to squeeze and feel, hear, listen and see little.”

Björn, Interview 2.

“I’ve noticed that the more proficient you are the higher demands you have, but you also get a lot better at knowing if something is good or not. You get a feeling when you want to spend money on it, often like I said if you choose an artist that works for a company that you yourself want to work at, or if you want to hear how they got started. [...]”

Anders, Interview 2.

In both interviews it is said that they would expect a purchased video tutorial to be structured. They also say that it would be a bonus if psd-files, meshes, plug-ins and other things are included with the tutorial. They also say that it is important to know who the person is that makes the tutorial, “[...] *You want some sort of credibility of the creator.*” (Björn, Interview 2.). It is mentioned that “[...] *many who do tutorials can live on it and have never been in the industry [...]*” (Anders, Interview 2). The participants strongly agrees on that you should do research of the artists that creates the tutorial before to know about their previous experience and to understand the quality of their work.

## 5.2 Creating effective video tutorials

To better understand the process and the stages of creating a video tutorial it can be compared to the production of a film. A video tutorial is of course not as grand as a film production and does not require the same amount of people, time, money and preparations. But both share the same medium of video and therefore certain ques can be taken from film production which is a long practised field. Honthaner (2010) breaks down the entirety of film production from the initial script to the final product and all the stages in between. Three major stages that a film production goes through are pre-production, production and post-production and these stages can also be applied when creating a video tutorial.

- **Pre-production** is the period of time used to plan and prepare for the shooting and completion of your film.
- **Production** is the stage of actually filming and recording the things that were planned in the pre-production stage.

- **Post Production** is the process of assembling all the elements of a show to create the finished product. This includes film editing, sound mixing, compositing and exporting.

Burch (1970) introduced the *Four stages of competence* learning model that explains the progress of learning through four different stages. The first stage is *Unconscious Incompetence*, the individual do not understand or know how to do something and does not recognize the deficit. The second stage is *Conscious Incompetence*, the individual does not understand or know how to do something, they recognise the deficit. The third stage is *Conscious Competence*, the individual understands or know how to do something. The fourth stage is called *Unconscious Competence*, the individual have so much experience with a skill that it becomes “second nature”, they no longer think about what they are doing.

A teaching method is characterised by a set of principles, procedures or strategies to be implemented by teachers to achieve desired learning in students (Liu & Shi 2007 cited Westwood 2008). Westwood (2008) writes about different teaching methods and of how teaching methods have changed in the classroom over the century. In chapter 5 of his book *What teachers need to know about Teaching methods* (2008) Westwood discusses effective teaching and research done around it. Effective teaching is not concerned with any particular method of teaching, rather it is concerned with how the teacher operates, makes decisions, take action, interacts, how they present and the way they manage groups. It is suggested by Gramston (1998 cited Westwood 2008) that expert teachers possess a number of important attributes including a deep knowledge of their subject, a varied repertoire of teaching skills, and an understanding of students and how they learn. In addition to content knowledge effective teachers need to possess ‘pedagogical content knowledge’; that is, knowing how best to organise and present particular subject matter that optimises students’ learning (Shulman 1987 cited Westwood 2008). In case of video tutorials this would be to understand which structure would be best fitted to teach certain content matter. Studies reveal that some key characteristics of effective teachers include that they:

- Show enthusiasm
- Use strategies to keep students on task
- Impose structure on the content to be covered
- Present new material in a step by step-manner
- Use clear instructions and explanations
- Use a variety of teaching styles, methods and resources

There are more characteristics of effective teachers but these fit well with video tutorials. Some of these characteristics may seem contradictory to the structures that a few participants of the interview preferred. Studies claim that effective teachers have great understanding of not only their subject but of their students’ needs and their knowledge. It is also claimed that effective teachers work close with each individual student and adapt their methods accordingly to make sure that everyone will understand the subject. Most participants claimed that the Planned Lecture tutorial was the most pedagogical, it was the video with most planning done in the pre-production with notes and clear subjects that were spoken about. It was also the only video that was edited in post production to remove all stutters and inaccuracy, making it clear.

The participants who fall under the conscious incompetence category of Burch’s learning model (1970) preferred that the videos structure was in real-time with a clear narrative. They said that they like the format of video tutorials so that they can follow absolutely each step, they want everything to be explained in a clear and slow manner. The participants who are in the conscious competence stage could prefer the structure of a time lapse, because it benefited their ability to maintain attention. It was also clear from both interviews that it could be fine to mix different structures, that if a video becomes too repetitive then the video could be sped up during these parts.

### 5.3 The Template

The template is based on the data from the interviews where participants discussed their thoughts on differently structured video tutorials teaching different contents. The data is also compared to Burch’s (1970) learning model and Westwood’s (2008) discussions of studies about effective teaching. The template is to serve as a guideline to help tutors of the entertainment and game industry to construct the most effective video tutorial for their teaching purpose.

Pre-production	
Targeted Audience (The student)	Subject (Content)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unconscious incompetence</li> <li>• Conscious incompetence</li> <li>• Conscious competence</li> <li>• Unconscious competence</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Process</li> <li>• Technique</li> <li>• Theory</li> <li>• Audio</li> </ul>
Structure	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Real-time</li> <li>• Time Lapse</li> <li>• Breakdown</li> </ul>	
Planning	
Production	
Filming and recording	
Post Production	
Summary	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduction of the teacher</li> <li>• Summary of the tutorial</li> <li>• Max 30 seconds</li> </ul>	
Editing	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Length</li> </ul>	

- Clean-up

### 5.3.1 Pre-Production

During the pre-production the tutor needs to recognise what they want the student to have learned by the end of the tutorial. There are two questions that need answering for the tutorial to be planned properly to teach for the right purposes. The questions are: *who is the tutorial targeted group (who is the audience?)* and *what does the tutorial teach (contents)?* The structural methods are better suited for certain proficiency levels and different contents. It is important that the tutor knows and understands the subject that they are teaching because it might have to be explained in various different ways to reach a broader audience.

**The students.** What distinguishes and separates the students the most is their level of proficiency. Therefore the tutor needs to know how far the student has come in their learning process (Burch 197) of the subject, if you decided to teach students who are consciously incompetent then the entire tutorial should be planned accordingly. Switching mid-tutorial will not benefit anyone. If the students are novice and unconsciously incompetent or consciously competent then everything needs to be explained without the use of any shortcuts or quick commands. Rather tell beginners *how to do it* instead of *what to do*, guide the beginners slowly and show them everything. Do not tell them that there are other ways of doing things without showing them do not tell them to try and experiment. Also remember that all subjects are not fitting for novice students, if your tutorial is about designing a complicated vehicle then it probably is not aimed at novice to begin with.

If the tutorial is aimed at intermediate or advanced students (conscious competence) then everything is not required an explanation. The students are able to fill in the blanks and can even find repetition to be an annoyance. The tutorial should still and always be organized, but an advanced artist does not need to hear how to access tools in Photoshop. Design theories and thought processes are appreciated because it gives deeper insight and understanding to how the tutor works. It is then up to the student to know how they can use that information and apply it to their own works.

**Subject (Content).** The tutor needs to recognise what subject is being taught and if the video tutorial is teaching process, technique or theory. A tutorial is not bound to teach just one of these things, but certain structures are better to use depending on what the tutorial is teaching. A tutorial teaching **process** can be structured using real-time, time lapse or breakdown. A breakdown can show the broader spectrum of a process, but students find it easier to follow a video shown in real-time or as a time lapse.

**Techniques** means showing of certain tools or software. Generally videos teaching technique should be short and concise. If the tutorials purpose is about explaining how a tool works then show where the tool is located, how to select it and how to use it. If the tutorial is teaching the software then make it organized and be clear of when you are done talking about one aspect and you are moving to the next. Videos teaching technique should be done in real-time with live commentary or made in post. Think of technique videos as live demonstrations.

**Theoretical** videos demand the most planning. It is important to know your subject matter and show your enthusiasm of it as it will affect the students' attention (Westwood 2008). The



best is if the sound and video are complimentary to each other, so any structure can really be used here. A video can show the process and speak about theory at the same time; it can also go through techniques to help create certain designs. Planned videos where theories are presented, examples are given or studied are very beneficial to teach subjects in the theory category.

**Audio** can be damaging if done wrong but will can go unnoticed if done right. It is good to plan ahead with how the video tutorial will be using audio. Most students appreciate and prefer tutorials with commentary. If the audio is recorded simultaneously with the video then the tutor should have notes by their side, because if done wrong then more work might have to be done in post production to clean up the video. Using the commentary to show enthusiasm is great and will help the students contain their attention.

### 5.3.2 Production

During production phase the video tutorial is recorded. If the tutorial is using commentary it could be useful to record at a certain time of day to avoid unnecessary and unplanned background noise. Audio is of most importance and can break it or make it.

### 5.3.3 Post Production

**Summary.** Introduce yourself and let the students know of if you have any previous experience, a teacher who is interested in their subject and have deep knowledge of it will surely be more effective at teaching. Show an overview of the entire tutorial; shortly describe what the tutorial is about while showing bits and pieces of the tutorial. It can either be a breakdown of the finished product or it can be a time lapse showing the creation process.

The point of the summary is to allow the students to know who you are as the tutor. Even though it is a unilateral relationship knowing of who the tutor is and to hear their voice will allow the feeling of a connection and security for the student. It is also a good way to show what the tutorial is about and will diminish any misconceptions of the purpose of the tutorial and what it teaches.

**Length.** If the subject that is taught is vast which makes the videos time to span over an hour then allow for the video tutorial to be into different chapters. If it for some reason is not fitting that the tutorial is split into several shorter videos then make sure that the full length video have time stamps and mention either in the summary or in the description (if available) the different time stamps.

**Clean-up.** Keeping the viewers' attention is key to a well-designed and effective video tutorial. Like it has previously been stated, make the viewer interested in the video and then keep the interest throughout. The tempo of the video is important for this, beginners' tempo should be slow, and professionals' tempo should be quick. Both should be clear. If it is necessary because the video is dragging, then allow yourself to skip a part, just make sure that the viewers are aware of this and explain why. You can skip the part by cutting the video or by speeding it up, the latter allows the process to be seen still. By editing the video you can keep the interest and attention at bay.

People did much rather want a passionate person speaking than someone who sounds like they are asleep or do not really care about the subject. This will truly keep the interested with the viewer and is an important part. The audio would preferably be recorded in post-production. Unless you are very well spoken and have planned out the tutorial beforehand it

can be beneficial to do the audio in post as you are allowed to write a script to be focused on the important things in the video. Video tutorials are not bound to one structure and they can be mixed even though this is uncommon, which could be because it is time consuming.

## 6 Concluding Remarks

### 6.1 Summary

This research explores the ways video tutorials are being used and how they primarily teach concept artists, but also other artists in the entertainment industry. Education through video is nothing new, DVD's, television shows and programs have been used to teach subjects such as, cooking, training, dancing, painting, etc. Interestingly enough the amount of video tutorials on the internet made for artists in the game and film industry have had an increase during the last years with websites such as YouTube, Vimeo, Gumroad, Patreon and Cubebrush. The latter three websites allow tutors to sell their tutorials and as a result many have turned to these options as opposed to YouTube or Vimeo. The problem with this is that there is now an extensive amount of videos available with no to little guarantee of the quality the tutorials represent. The consumers (students) simply have to hope for the best and guess at which ones are good enough to spend money on.

This research sets out to explore what an effective tutorial is and how to tutors can construct an effective video tutorial for artists in the entertainment industry. To do this a comparative analysis was made to explore the structure and possibilities with video tutorials. The comparative analysis suggests that video tutorials are constructed with two pillars, *structure* (real-time, time lapse, breakdown and audio) and *content* (process, technique, theory). From the result of the comparative analysis 5 video tutorials were made based on the structures and content. The tutorials were then presented in qualitative interviews with graphical artists who study or have finished study game development. The interviews explored video tutorials and tried to get an understanding of what aspects makes a video tutorial effective.

The results showed there is no perfect way to structure a video tutorial that would be applicable to every possible targeted audience. Too much comes down to personal preference of the viewer and the content being taught, people watch tutorials for different reasons and they can teach various amounts of subjects. The results did also show that there are many parallels that can be drawn between a person's proficiency and the content and structure of the tutorial, and that if you understand these you are able to create effective tutorials for specific audience groups.

A template was made based on some fundamental phases of film production, pre-production, production and post production. With the results of the comparative analysis, data from the interviews, Burch's (1970) learning model and Westwood's (2010) writing on effective learning the template was created to help guide tutors of the entertainment and game industry to construct the most effective video tutorial for their teaching purpose.

### 6.2 Discussion

The interviews gave a lot of insight to how concept artists, 3D artists and animators of different skill levels think about video tutorials. The responses was broad, it was clear that personal preference would play a big part in determining which aspects of video tutorials were effective and which ones were not. Even though there were some conclusions that could be drawn from the participants' previous experience as artists and as users of certain software. Generally novice people wanted to see video tutorials where everything is explained, step by step, without deviation. This is also what effective teaching suggests being

a good strategy. The intermediate and advanced participants did not need everything explained to them in terms of technicalities and process, but were more interested in the theoretical aspects behind a creation.

The novice participants had different preferences and answers to the participants with more experience. It was important that the videos were structured, slow and planned to the novice, rather short and concise videos than long and scattered. It was clear from the interviews that amongst the proficient participants the process was always very interesting. The proficient participants rather looked for theory driven tutorials, tutorials about design choices, fundamentals, thought processes. The novice was more interested in the technique and process. You can easily identify the novice and proficient people since the novice wanted strict guidelines to follow and any deviation was bad and truly had to be explained. The proficient participants said that they were able to follow every tutorial that was shown during the interview, even though the tutorial did not always explain everything in detail. This can be compared to the chess experiment (Chase & Simon, 1973) mentioned in the background where the professional have chunks that the novice lack (see 2.2 Cognitive Learning). It would have been interesting to test this theory in this study, but time could not allow it.

Software and tools were the most common answer to what type of tutorials the participants watched, both belonging to the technical category of the content pillar of video tutorials. Though I would have to say that the theoretical category was the video tutorial that met with the most positive feedback. In comparison to the other tutorials this tutorial was criticized very little and it exclusively made some participants ask continuing questions about the subject displayed in the video. Interestingly enough the *Real-time - Live Commentary* video was structured in the exact same way as the *preplanned* video, and the only shift was the content that went from Process in the first to Theory in the latter. It is important to bear in mind that the tutorials were created by someone who is not used to doing it and that the first video probably could have been presented a lot better had it been someone else recording it.

The videos were restricted to span two minutes so that the length of the interviews could be controlled and to keep the participants attention. The two minute span can have compromised the answers since it cannot represent a video that would have been an hour. There were a lot of discussions about the tutorials not explaining the tools and the techniques well enough, or at least they might not have been explained during these two minutes. In the full length video these things could have been explained, but that is nothing the participants are aware of. Generally the participants thought that repetition is a good thing and something most of the tutorials was lacking, they also said that tutorials can get too repetitive and that if they do it will be annoying and they would start skipping around in the video.

When the tutorial is released, whenever that is on YouTube, Vimeo, Gumroad, Cubebrush or any other platform, the video needs a solid description. Even though this is not linked to the tutorial itself the description will have to explain who the targeted group is, what it actually teaches, background information about the subject and the tutor even. If the video is long then the participants said they would appreciate a timeline or timestamps so that you can find the parts you are looking for easily. The other thing a tutor could do is to make a video tutorial series instead and split it into smaller parts.

The sound quality was of immense importance according the participants. If the person who created the tutorial cannot make themselves understood then the tutorial would be of no

value. Not all videos that are labelled tutorials have commentary, there are many videos that are mute or use music. Generally people wanted commentary in their tutorials; it is always easier to mute a video than to add audio.

The strengths of video tutorials are that it's cheap information, specific or broad. It is also said that they are good because you can watch them at your own pace, pause, rewind, and play. This is linked directly to what Khan says about video tutorials (see 2.1 Online Education and Learning), where he speaks of the same benefits. Another thing that was appreciated with tutorials is that they can show the entire graphical user interface as well, so even though you have a difficult time understanding or following the person who is speaking, you should always be able to follow along by mimic the actions on the screen.

It did appear as if the people who had more experience with tutorials approached them in another way compared to the novice ones. It is as if the novice do not know what they should learn, they do not know how to even search for a tutorial, how to express themselves. And therefore they went for a "safer" alternative when choosing a tutorial; it needs to be slow, clear, and step by step. The novice really wanted the tutorial to truly take them under their wing, without really caring under whose wing they were under. The professionals on the other hand already knew exactly what they were looking for, they know of their problems. To confirm that the tutorial they are looking at might help to solve it, they find out who the tutor is. If the tutor's portfolio does not prove that they know the skill or technique you are looking after, then you should think over your decision into watching the tutorial. It is clear that the novice do not know their own skill level while the professionals know exactly their own skill and what they need improving upon.

The videos stretched to a maximum of two minutes out of a complete video tutorial that could have been one hour long. This resulted in some critique that was difficult to analyse. For example, there were comments on the lack of explanation of the actual tools used in the video, while the video was only a clipping out of an entire tutorial the explanation of the tools could have happened previously in the tutorial but not at the clipping that was displayed to the participants.

Examples, demonstrations and tricks can be useful to emphasize on one aspect and to keep the attention of the person who is watching. Attention is in fact one of the most important things when teaching. Based on the example about the fruit basket by Smith and Kosslyn (2014, p 119. or see 2.1 Cognitive Learning), where if one is hungry their attention of food will be bigger than if they are not hungry. So basically, you have to make the viewer of the tutorial hungry enough to watch the tutorial. Many thought that the breakdown did not actively teach information and knowledge, but it was very inspirational and many suggested that this could be used at the beginning or at the end of a video. So if there is a breakdown of the entire process of the image or creation at the beginning of the tutorial, it can be used as both inspiration to make the viewer hungry and as summary to what the video will teach.

According to the interviews the audio can be key to keeping a viewer's attention as well. More of the people who are proficient said that they can have tutorials open and just listen to them, they are not always interested having to see the process or techniques. So of course the audio is important, but the audio was also important for the novice because it will help guide through the tutorial. The voice or the sound quality could be a deal breaker for the people who participated in the interview, so if they thought that the voice was annoying or the sound was bad they would consider not watching the video. It was also said that if the person

who speaks is more personal, being themselves and maybe making jokes then it would be easier and more fun to listen at, keeping one's attention. If the person who speaks in the tutorial is not engaged or sound interested in the subject, if the speaks slowly and with a low voice, this would not be as desirable to watch.

### **6.3 Future Work**

There is a lot of potential for future work on video tutorials since it is scarcely covered field in the academic field. There is potential to explore the fundamental teaching differences and opportunities that traditional teaching allows compared to online video tutorials. Teaching programs (cooking, training, carpeting etc.) have been taught through television for many years and can be used as a base to see the differences of teaching methods. Since technology and the internet is developing at such a fast pace a lot of existing articles become outdated within a few years, explaining how DVD's and tapes can be used to teach.

Had there been more time it would have been interesting to let a few participants watch video tutorials and give them tasks to do based on the tutorials they had watched. This would take up a lot of time and the respondents would have to be willing to allow it. But from this it would have been easier to evaluate whenever a certain structure is more effective. If one were to conduct this kind of experiment there are a lot of areas that could make the results a bit misrepresented and it has to do with the respondents and their previous expertise in the area. If the same respondent were to do several different tutorials they could also apply their knowledge from the previous tutorials onto the new tasks. So one would carefully have to construct the tutorials making sure that each tutorial gives tasks that are correct in their execution.

## References

- A UArtsy Tribe. 2016. *Concept Art Workshop*. [ONLINE] Available at: <https://conceptartworkshop.com/>. [Accessed 2 January 2017].
- Adobe Systems Software Ireland Ltd. (2017). Adobe After Effects CC (Version ...). [Software]. Available at: <http://www.adobe.com/se/products/aftereffects.html>
- Adobe Systems Software Ireland Ltd. (2017). Adobe Photoshop CC (Version ...). [Software]. Available at: <http://www.adobe.com/se/products/photoshop.html>
- Adobe Systems Software Ireland Ltd. (2017). Adobe Premiere Pro CC (Version ...). [Software]. Available at: <http://www.adobe.com/se/products/premiere.html>
- Anderson, T. 2008. *Theory and Practice of Online Learning*. Canada: Marquis Book Printing
- Art Cafe. (2017). *Art Cafe #50 - Bruce Stanley*. Video [ONLINE]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=eaauVrEoscE> [Accessed 15 May 2017].
- Björk Stiernström, G. (2016) *Beached Breakdown*. Video [ONLINE]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=zj9lOtDuoGc> [Accessed 15 May 2015]
- Boje, F. (2016) *WorldCreation Environment Concept Art with 3D Matte Painting Techniques Tutorial*. Video [ONLINE]. Available at: <https://gumroad.com/l/fMbJv#> [Accessed 15 May 2017].
- Bradley, N. (2013). *Don't go to Art School*. [Blog] 26 Juni. Available at: <https://medium.com/i-m-h-o/dont-go-to-art-school-138c5efd45e9#.v9rotwvrg> [Accessed 03 January 2017].
- Bradley, N. (2011). *How to be an Artist Without Going to Art School*. [Blog] 15 July. Available at: <https://noahbradley.com/how-to-be-an-artist-without-going-to-art-school/> [Accessed 03 January 2017].
- Brainstorm School. 2016. *Brainstorm*. [ONLINE] Available at: <https://brainstormschool.com/>. [Accessed 2 January 2017].
- Brunet, M. (2014). *Why Art School Sucks*. Video [ONLINE]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=V1rmP-xDiSQ> [Accessed 03 January 2017].
- Burch, N. (1970). *Learning a New Skill is Easier Said Than Done* (Linda Adams). [ONLINE]. Available at: <http://www.gordontraining.com/free-workplace-articles/learning-a-new-skill-is-easier-said-than-done/> [Accessed 30 August 2017]
- Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus. [ONLINE]. Available at: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/> [Accessed 07 March 2017]
- Carliner, S. 2004. *An overview of online learning*. Massachusetts, Amherst ; HRD Press, Inc.

- Castellano, G. 2015. *No, GO to Art School*. [Blog] 20 April. Available at: <http://www.gcastellano.com/arttips/2015/4/20/no-go-to-art-school> [Accessed 03 January 2017].
- Chase, W. & Simon, H. 1973. *Perception in Chess*. Carnegie-Mellon University. Pittsburgh, USA.
- Cubebrush. 2015. *Cubebrush*. [ONLINE] Available at: <https://cubebrush.co/>. [Accessed 27 December 2016].
- Fields, J. (2013). *Milton Glaser: Good Life Project*. Interview [ONLINE]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=JD1bcGwa3QQ> [Accessed 03 January 2017].
- Fields, J. (2013). *Hacking Art Education and Building a Body of Work with Illustrator, Noah Bradley*. Interview [ONLINE]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=iaychQ6gTwY> [Accessed 03 January 2017].
- FZDSchool. (2010). *Design Cinema - EP 6 - Floating Bugs Part 01*. Video [ONLINE] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=Dbwb2mYe5W8> [Accessed 15 May 2017]
- FZDSchool. (2012). *Design Cinema - EP 56 - MMORPG Landscapes*. Video [ONLINE] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=mmff8bBCYW4> [Accessed 15 May 2017]
- Google. 2005. *YouTube*. [ONLINE] Available at: <https://www.youtube.com/>. [Accessed 30 December 2016].
- Gumroad, Inc. 2011. *Gumroad*. [ONLINE] Available at: <https://gumroad.com/>. [Accessed 27 December 2016].
- Honthaner, E. 2010. *The Complete Film Production Handbook*. Amsterdam, Elsevier INC.
- Imaginism Studios Inc. 2016. *Schoolism*. [ONLINE] Available at: <https://schoolism.com/>. [Accessed 2 January 2017].
- Khan Academy. 2006. *Khan Academy*. [ONLINE] Available at: <https://www.khanacademy.org/>. [Accessed 30 December 2016].
- Khan, S. (2011). *Let's use video to reinvent education*. TED Talks [TED Talk presentation] Available at: [www.ted.com/talks/salman\\_khan\\_let\\_s\\_use\\_video\\_to\\_reinvent\\_education](http://www.ted.com/talks/salman_khan_let_s_use_video_to_reinvent_education)
- Khan, S. (2015). *Let's teach for mastery - not test scores*. TED Talks [TED Talk presentation] Available at: [https://www.ted.com/talks/sal\\_khan\\_let\\_s\\_teach\\_for\\_mastery\\_not\\_test\\_scores](https://www.ted.com/talks/sal_khan_let_s_teach_for_mastery_not_test_scores)
- Krumsvik, R. J. (2008) *Situated learning and teachers' digital competence*. Education and Information Technologies, 13, 279–290.
- Learn Squared Inc. 2015. *Learn Squared*. [ONLINE] Available at: <https://www.learnsquared.com/>. [Accessed 27 December 2016].
- Lindblom, J, Alklind Taylor, A, Rambusch, J & Svensson, H. (2011) *Pedagogisk digital kompetens för nätbaserat lärande inom högskolan*. Skövde; Högskolan i Skövde.



- the Matte Dept.. (2016) *Using Reference pt01*. Video [ONLINE]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=PZppqowFrmM> [Accessed 15 May 2015]
- Mauro, B. (2016). *Business/Art/Life Part 1*. Presentation [Presentation] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=Im8Yhvz7jBY> [Accessed 30 December 2016]
- Microsoft (2011). Microsoft Expression Encoder 4 (Version 4.0.4276.0). [Software] Available at: <https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=27870>
- mpecvfx (2016). *MPC The Martian VFX Breakdown*. Video [ONLINE]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=5CPbISkPqKk&t> [Accessed 15 May 2017]
- O'Mahony III, J. *1-hour Modo Basics*. (2016). Video [ONLINE]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=IT2SLh7LZno> [Accessed 15 May 2017]
- Paitlloin, J. (2016) *An Encounter - Digital painting timelapse*. Video [ONLINE]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=4gJPc8Pnpbl> [Accessed 15 May 2015]
- Patreon. 2013. *Patreon*. [ONLINE] Available at: <https://www.patreon.com/>. [Accessed 27 December 2016].
- Park, J. (2015) *Ape Village Bonus*. Video [ONLINE] Available at: <https://gumroad.com/l/s10-bonus2#> [Accessed 15 May 2017].
- Salmon, G. 2004. *E-moderating : the key to teaching and learning online*. London: RoutledgeFalmer, 2004.
- Savin-Baden, M & Wilkie, K. 2006. *Problem-based learning online*. Maidenhead ; New York ; Open University Press.
- Smith, E.E. & Kosslyn, S. M. 2013. *Cognitive Psychology*: Pearson New International Edition: Mind and Brain. Essex
- Southen, R. (2013) *Cool Mixer Brush Techniques for Photoshop Painting*. Video [ONLINE] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=Vcz5Fh6Wcx4> [Accessed 15 May 2015]
- spaceART. (2017) *Digital ART "The Abandoned Space Station" - Speedpaint by spART*. Video [ONLINE] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=UVTgZyVvoXw> [Accessed 15 May 2017]
- The Gnomon Workshop. 2000. *The Gnomon Workshop*. [ONLINE] Available at: <https://thegnomonworkshop.com/>. [Accessed 2 January 2017].
- Walk, K. (1998). *How to Write a Comparative Analysis*. For the Writing Center at Harvard University. Available at: <https://writingcenter.fas.harvard.edu/pages/how-write-comparative-analysis> [Accessed 2017-08-30]
- Ware, C. (2008). *Visual thinking for design*. Burlington, MA: Morgan Kauf
- Westwood, P. (2008). *What teachers need to know about Teaching methods*. Camberwell, Vic. : ACER Press.

Zana, E. (2015). *Advanced Techniques*. Video [ONLINE] Available at: <https://gumroad.com/l/smSH#> [Accessed 15 May 2017]

Østbye, H, Knapkog, K, Helland, K & Larsen, L. (2004) *Metodbok för medievetenskap*. Stockholm: Liber.

## Appendix A - Comparative Analysis

Marc Brunet (Brushboost)

<b>Title</b>	<b>Year</b>	<b>What does it teach?</b>	<b>How does it teach?</b>
Organic Modelling in ZBrush - Full Character	2015	The creation of sculpting the base of a character in ZBrush	Slightly sped up video with narration recorded in post
Coloring a head in photoshop	2013	How to colorize heads in photoshop, speaking of	Live presentation with narration
How To Improve Your Compositions	2014	Composition and compositional rules and guides	Narration over a sped up process of a video
3 Realities of Working at a Video Games studio	2014	How the industry works.	Narration with the sped up process of a painting in the background.
Speedpaint - Stare	2015	How to paint a portrait from sketch to finish	Sped up video with music showing the entire process

John J Park

<b>Title</b>	<b>Year</b>	<b>What does it teach?</b>	<b>How does it teach?</b>
Ape_Tutorial	2015	The creation of a painting of an ape, including design and rendering	Live presentation with narration
Ape_Character_Video	2015	The techniques and process used for creating an ape	Live presentation with narration
Rocket_Painting_Final	2016	The process of creating a final painting from start to finish.	Live presentation with narration

Feng Zhu (FZDSCHOOL)

<b>Title</b>	<b>Year</b>	<b>What does it teach?</b>	<b>How does it teach?</b>
Design Cinema – EP 40 - Fantasy Landscape	2011	How to paint landscape paintings in a fantasy	Sped up process with narration

		world	
Design Cinema – EP 43 - Video Game Characters	2011	How to render character designs. Fantasy themed	Sped up process with narration
Design Cinema – EP 60 - Realtime Fantasy Landscape Painting	2012	Shows the process behind a painting, speaking lightly of composition, colour, texture.	Live demonstration of a painting with narration
Design Cinema – EP 56 - MMORPG Landscapes	2012	The process from start to finish showing design of thumbnails to final.	Sped up process with narration
Design Cinema – EP 71 - Let's Draw: Fallout 4	2014	The process of creating an illustration.	Live demonstration of a painting with narration. Presenting references

Scott Robertson

<b>Title</b>	<b>Year</b>	<b>What does it teach?</b>	<b>How does it teach?</b>
Sketching with a brush pen	2013	Tips of how to use a pen and some design choices.	Live demonstration with narration
How to think about line weight	2013	Theory of line weight in design. Showing previous sketches	Live presentation with narration
Scott Robertson: Inspiration and Techniques	2013	Various thought processes of already finished images. Inspiration and techniques	Image by image presentation with narration.
Photoshop Mech Rendering tutorial	2012	How to render a mech in Photoshop	Spoken over demonstration with some layer breakdowns.
shiny car rendering: layering strategy	2013	Theory and design process of how a car was rendered	Live presentation with layer breakdown.

Anthony Eftekhari (the Matte dept.)

<b>Title</b>	<b>Year</b>	<b>What does it teach?</b>	<b>How does it teach?</b>
Using Reference pt01	2016	How to study and use	Live presentation with

		reference for matte paintings and concept art.	narration and examples
Using Reference pt02	2016	How to study and use reference for matte paintings and concept art.	Live presentation with narration and examples
Composition & Staging   EP 01	2016	Simple compositional rules and guides	Live presentation with narration and examples
Composition & Staging Designs   EP 02	2016	Simple compositional rules and guides	Live presentation with narration and examples
Composition & Staging Designs   EP 03	2017	Simple compositional rules and guides	Live presentation with narration and examples
Contrast in Composition   EP 04	2017	Contrasting compositions	Live presentation with narration and examples
Contrast   Composition & Staging EP 05	2017	Contrasting compositions	Live presentation with narration and examples
Linking Objects   Composition & Staging EP 06	2017	How composition can be guided through lines and shapes	Live presentation with narration and examples
Adding Interest   Composition & Staging EP 06	2017	How light and shadow can be used in compositions	Live presentation with narration and examples

Marco Bucci

<b>Title</b>	<b>Year</b>	<b>What does it teach?</b>	<b>How does it teach?</b>
Speedpainting Concept Art Demo	2010	Concept art of a fantasy environment. Talking of some thought processes	Sped up video with narration over it.
Story Illustration and the Creative Process	2012	Process of a painting	Sped up video with music
Digital Painting and Illustration Demonstration - full concept	2016	The process of a painting with the thought process behind it.	Sped up video with narration over it.

Merging Shapes - 10 Minutes To Better Painting - Episode 1	2017	Compositional rules and painting techniques	Planned lecture showing examples, references and sped up demonstration
Visual Language - 10 Minutes To Better Painting - Episode 2	2017	Visual language and the process and thoughts behind using it in paintings.	Planned lecture showing examples, references and sped up demonstration

## Appendix B - Interview 1

### Intervju 1

The names used in this document are not the respondents real names and their identities shall remain anonymous.

#### **- Tittar ni på video tutorials?**

Jonna: *“Vilken slags av video tutorial? Jao, till program och sånt. Typ Substance Painter har jag kollat på lite gran.”*

Emilia *“Söker mest på YouTube, där man hittar det.”*

Jonna: *“Typ, Maya, Unity...”*

Emilia: *“Mycket Maya just nu för min del, men det är också animation.”*

Emma: *“Mhm, det kollar jag med på. Även photoshop tutorials, maya, blender”.*

Felix: *“Jag tittar på ganska många tutorials, allting. Program och även skuggor och ljuslära eller sånt där.”*

#### **- Vad är era generella tankar och ideér om video tutorials? Är det en bra grej, är det en dålig grej?**

Jonna: *“Jag tycker att det är bra. Då kan man kolla på den igen och man kan ta det i sin takt. Men om den är dålig, om den är tråkig eller för långsam, eller för snabb så kan det vara frustrerande. Man kan inte påverka den mer än vad man kan pausa och spela tillbaka, man kan till exempel inte tvinga de att prata snabbare.”*

Emilia: *“Jag tycker att det är väldigt hjälpande för oftast har de en bild av programmet där man kan se att den fliken är där, där, där så kan man klicka in det. Så även om man missförstår orden i en skriftlig tutorial så kan man hänga med en video och verkligen se vad personen gör. Det tycker jag är bra. Men sen kan det bli problem om personen som pratar i tutorialen är otydlig.”*

Jonna: *“Eller använder kortkommandon, jag blir tokig när de gör saker och de inte säger vad de gör. Det bara händer någonting på skärmen och man typ “men du tryckte ju på någonting där.”*

Emilia: *“Ah, att det går lite för snabbt fram.”*

Felix: *“Det är bra när de förklarar mycket, hur de tänker och sånt och vad de använder”*

#### **- Hur tänker ni omkring detta gällande kunskapsnivån hos folk? Det är förståeligt att en nybörjare behöver veta vad som händer om de inte kan programmet. Men om en person redan kan programmet är det då viktigt att visa kortkommandon?**

Jonna: *“Men då kan man fortfarande säga vad det är man gör. ‘Nu klistrar jag in den här grejen, nu duplicerar jag det här lagret’ även om du inte säger exakt vilka knappar du trycker på så att inte bara någonting har hänt på skärmen och det är inte klart vad det är.”*

Då tycker jag även om att, i photoshop har jag jobbat mycket i så jag brukar veta och förstå vad som har hänt, men då kan jag ändå haka till och 'vänta nu gjorde du ju någonting'. Så om man ska förklara någonting så förklarar man alla steg."

Felix: "Det är det jobbigaste, att stanna videon och sedan gå frame för frame och kollar allting, se vart händer det någonstans. Och 'okej, de duplicerar någonting'."

Emma: "Var klickade de egentligen..."

### **- Hur skulle ni jämföra detta mot en traditionell lektion?**

Emilia: "I videon kan du iallafall gå tillbaka till och kolla. Läraren är ju bara i stunden och sen borta. Jag tenderar att zona bort på workshops, för lärarna går så snabbt ibland och man 'Nej! Nu missade jag något steg' och så blir man helt borta."

Emma: "Jag tycker att det är bättre att ha någon i verkligheten som säger vad man ska göra. För det kan vara svårt att hitta allting ändå, man kan ha olika versioner av programmet, det kan vara grejer man inte hänger med i, man förstår inte."

Jonna: "Jag tänker att det kan vara så att, en lärare i en sal är ju en sak, och någon som lär dig som sitter bredvid... jag vet inte vilken av de du menar? För har man någon bredvid sig så är det nice, för då kan man specificera precis vad det är man behöver hjälp med och då behöver man inte sitta och titta igenom en massa andra grejer för att hitta det man behöver hjälp med. Så kollar man på emission maps och jag 'vill inte använda någon emission map här egentligen' och så får man leta vart man ska kolla. Det behöver du inte om du har en person, då kan du specifikt säga att 'jag behöver hjälp med det här'."

Emma: "Ja, det är ofta så för mig, jag får problem som jag inte ens vet hur jag ska formulera, har ingen aning om hur jag ska hitta hjälp eller video tutorials på."

Videon *Real-time, live commentary* spelas upp under 2 minuter.

### **- Hur var den strukturerad?**

Jonna: "Det var ju som att kolla på när han jobbade, som att man kollade över hans axel."

Emilia: "Det kändes inte så planerat; 'oj, nu ska jag stänga de här flikarna', det var inte som att 'nu ska jag göra det här, och det här' mer förklarar utan det var mer 'jag drar lite här och så gör jag något, badam, badam, badam...'"

Emma: "Lite spontant, bara gjorde grejer och förklarade inte så mycket."

Felix: "Jag tycker att det är helt okej, spontant, men det är mest bara att man hör personen tänker för sig själv. Och det hade varit bra om personen förklarar varför saken inte fungerar, varför man använder sharpen för att göra kanten skarpare eller få en bättre sillhouete eller någonting. För då är det enklare för personen som tittar på att förstå varför du gör det och då kan den personen använda det till andra situationer, istället för just den här situationen exakt."

Jonna: "Samma som när du backade och 'nej, jag gör inte det där'... varför? Vad är det som gjorde att du inte slutade med och göra den här grejen, jag antar att det inte blev snyggt? Men förklaringar på allt."

Felix: "Det skulle även vara bra om det finns sådär att personen som tittar på kan göra exakt det du gör. Att de skulle få tillgång till filer eller någonting, för jag känner att det är



väldigt skönt att härma personens steg för var saker finns än att titta på någonting, komma ihåg allting och sen göra det själv.”

Jonna: “Så den här planeten från början, vart den är liksom...”

**- I hela videon så är det ifrån en blank canvas, så i just den här videon är det live, med live kommentarer. Inspelad med ljud och video samtidigt.**

Jonna: “Det förändrar jättemycket att den här är live, för då är det svårare att som sagt, då man inte ‘klippa ut här och fundera på vad som händer’, då måste man hela tiden agera.”

Emma: “Det känns som att den förutsätter att man kan redan ganska mycket om photoshop. I just den här tutorialen, den säger ju inga shortcuts eller ‘nu ska jag ta fram och göra den här effekten’, utan den bara gör det.”

**- Har ni några andra tankar eller funderingar?**

Jonna: “Jag gillar när det är humor i...”

Felix: “Space...”

Jonna: “Så att det inte bara är mekaniskt”

**- Så att det är personligt?**

Jonna: “Precis, jag håller fokuset bättre iallafall. Det känns som att det är en riktigt person som gör någonting.”

Videon *Real-time post Audio* visas upp under två minuter.

**- Hur var den strukturerad? Också i jämförelse med den tidigare?**

Jonna: “Denna gick lite långsammare, det var mindre klickande fram och tillbaka iallafall.”

Felix: “Du tänkte inte lika mycket, det kändes inte så iallafall. Du förklarade lite mer varför du gjorde saker. Typ Mars, det är en röd planet och där höll du på och ta bort alla vita prickar.”

Jonna: “Tycker fortfarande att den var ganska avancerad, att du tar upp curves och annat utan att säga varför du gör det. Jag vet inte riktigt vad du gör här i det sista, det ser ut som att du suddar ut någonting, men det ser ut som att du målar också.”

**- Clone stamp tool.**

Emma: “Det känns ändå som att det går ganska långsamt. Du säger ju typ varför du gör grejer, men ‘sen ska jag göra det här för det här och det är för att det är såhär’, det är lite samma sak om och om igen.”

**- Rösten är inspelad efteråt, men det är en real-time video.**

**Är det bra eller dåligt att det är långsamt?**

Jonna: "Jag tycker att det är bra. Jag tycker inte att det är för långsamt. Men det är säkert en smaksak."

Emma: "Det som är bra är att man kan hoppa fram om man ser att det inte händer något. Sen om bara är en massa utsvävningar så är det inte så..."

Jonna: "Jag tror att det beror lite på vad man är ute efter. Om man är ute efter att bara lära ut vilka verktyg du använder, eller om man vill se hela processen, vilka val och hur du målar, då är det ju bra att det inte går för snabbt. För då kan man ta in det mer."

Felix: "Vilken nivå var du ute efter?"

**- Målgruppen är intermediate och folk som vill lära sig att kunna skapa. Så inte super proffs men inte helt nybörjare, att man aldrig har använt photoshop.**

Felix: "Då tror jag att det är ganska värt att gå in och klicka vart saker är, typ curve tool. Om det är proffs, då känner man igen vart saker ligger och då vet man typ, då är man kanske ute efter mer helheten fast om det är en nybörjare eller sånt då vill de ju ha vart saker ligger. Så tror det är bättre att förklara, här är curve tool, det ligger här, klickar det och kanske förklarar hur man använder det. Varför du drar upp det där i början, och varför du drar ner någon annan och sen 'nä det ser inte bra ut' och så stänger du ner den. Förklara mer tankeprocess tänker jag."

Jonna: "För har man väl gjort det en gång då kan man ju 'nu använder jag curve tool igen' och då sitter ju det då kvar."

**- Den här videon är originellt en timme kanske. Tänker ni att det är bra att vara repetitiv, så att om man tar upp curves tool ska man då förklara det varje gång eller en gång?**

Jonna: "Det beror dels på hur ofta du gör det. Jag tror inte du behöver säga 'och så trycker jag såhär, såhär och såhär', du kan börja första gången och så gör man det mer utförligt, men andra gången 'jag tar curves igen, som vi gjorde förut'. Och sen tredje gången så kanske man säger 'dags för curves' eller någonting. Efter ett tag om du kontinuerligt gör det jättemycket i videon, då kommer det ju att sitta. Då blir det nästan bara jobbigt att det blir för mycket repetitivt."

Felix: "Det finns säkert en pedagogisk uträkning på det, jag lovar att det är typ tre gånger man behöver säga det eller någonting. Det kan vara bra om du delar upp det i flera videos som är 5 minuter, att du försöker se till att i varje video så gör du det om folk typ hoppar in mitt i, så säger du att här är curve tool en gång och så visar du. Eller jag vet inte, kanske är någonting..."

Videon Timelapse - post commentary spelas upp under 2 minuter.

**- Hur var den strukturerad?**

Jonna: "Det måste ju vara en uppsnabbning av inspelningen, en uppsnabbning av arbetet. Sen ljud på?"

**- Fungerar det?**

Jonna: "Ja... Alltså hade jag kollat på det här hemma så hade jag stannat flera gånger och gått tillbaka 'vänta, vänta!'. I den kontexten hade det nog fungerat. Hade det bara kollat på det här och inte kollat på det igen hade jag blivit 'Ah! No, shit!'. Så det beror ju på."

Emma: "Jag tycker att det var väldigt förvirrande att det gick så fort och rösten var så långsam. Det hängde inte alls med. Sen sa den någonting men då hade den hunnit göra typ tio grejer."

Emilia: "För jag är inte van att se det i den här kontexten. Utan den här typen när det är uppsnabbat video och så är det vanligt ljud på, det brukar jag mer se när jag sitter och tecknar saker från scratch. Speedpaint. Men just i det här kontexten känns det just lite weird, kanske är för att jag inte är van vid det. Allt går så fort fram liksom, mycket saker som händer på skärmen."

Felix: "Jag tror jag håller med lite, som du sa, för jag har gjort sådär renderingsaker tidigare så jag tycker att det här är ganska bra tempo. För jag vet typ vad som händer, så jag tyckte att det var ganska skönt när det bara går väldigt snabbt. Du missade att förklara några saker, tror jag, alltså varför du gjorde de. Men jag tyckte att det var skönt tempo iallafall. Kanske lite långsammare video..."

Jonna: "Jag tyckte att det var skönt att det var uppsnabbat, men kanske inte riktigt så snabbt. För jag vet inte om det hade vart typ lika långsamt som det var förut, då blir det rätt mycket att man tar bort lite grann, lägger till lite grann. Då kanske det hade blivit sådär 'ja, okej, men get to the good stuff'."

Emilia: "Jag kände inte att det var lärorik alls. Alltså det var typ sådär 'Ah, det ser coolt ut, det går fort och det händer en massa grejer' men jag fattade ju ingenting. Men jag har inte heller grejat med detta förut. 'Experiment a little' liksom, när du har grejat på massa grejer som man inte fattar."

Emilia: "Jag tror att det hade vart bättre för de som är säkra i photoshop, som har en bra överblick på hur du arbetar. Kanske känner att 'ja, nu ser jag hur du jobbar' och kan testa det själv. Men, kan man bara måttligt i photoshop så blir man förvirrad."

Jonna: "Det är svårt att uppskatta hur mycket andra kan. När man själv kan någonting så tänker man alltid... man förutsätter alltid att folk ska förstå mer än vad de gör på något sätt."

Felix: "Man får lite av en lista av vad man ska göra i huvudet, utan att tänka på vad man faktiskt gör."

Emilia: "För jag tror att det finns väldigt mycket olika personer. Vissa kanske uppskattar en långsam video där man kan 'ah okej, jag förstår precis vad du gör' och andra tycker typ att det går för långsamt och kan du bara speeda upp det. Så det är nog väldigt olika från person till person kan jag tänka mig."

**- Det var lite blandade svar nu. För du tyckte inte att detta var lärorikt, att du inte skulle lära dig?**

Emma: "Mhm, nej."

Emilia: "Jag känner mig nog också lite sådär, gör något långsammare."

Jonna: "Jag hade nog kunnat lära mig, men jag hade behövt anstränga mig och spola tillbaka och pausa och göra saker långsammare än vad du gör i videon."

Videon *Planned lecture* spelas upp under 2 minuter.

- **Hur var den strukturerad?**

Emma: "Den var väldigt pedagogisk känner jag."

Jonna: "Jag gillar hur posh accent, man märker ju att det inte är någon som är engelsk. Men jag tycker nästa... vissa personer när de pratar engelska så blir det störande. Men här är det nästan bara bra, för det är lite småroligt och då fokuserar man mer. "Tell me more about the planets!"."

Emma: "Du visade liksom exempel på och sen förklarar mer, du pausar... hur ska man förklarar. Du tar en bit och förklarar varför du gör såhär. Visar exempel på, så att man verkligen förstår, 'aha, det är såhär man gör'."

Jonna: "Det är inga hetsiga rörelser på skärmen. Det är väldigt lugnande, du pekar på saker och berättar information. Tänker att det är ganska pedagogiskt."

Emma: "Känns lite som en lektion. Hur planeter ser ut, men det var någon grej jag tyckte att du ändrade ämne väldigt snabbt bara. Det var lite udda för videon var annars ganska lugn, sen bara 'Eh! Back to materials!'."

Jonna: "Vad är det för äcklig planet längst till höger?"

- **Det är Io, en måne av Jupiter. Den månen är större än Pluto, det är våran måne också.**

**Skulle ni vara intresserade av att titta på en sån här tutorial?**

Jonna: "Jag hade typ velat kolla på en dokumentär, information thing about planets. Det är vårt att säga, om det var lite mer målat samtidigt. Det kändes mer som en lektion, informationsförmedling. Svårt att säga, men ja, det tror jag."

Felix: "Jag gillar det, faktiskt, jag skulle titta på det. Jag gillar den här senaste väldigt mycket för att du gick in och förklarade mycket om vad massa olika saker var. Och det var intressant."

- **Om man skulle gått igenom ett program på detta sättet, tror ni att det hade fungerat?**

Emilia: "Det lockar mer mig personligen, det känns intressant när du förklarar, det känns som att jag lär mig något. Men det är också lite mer än... det var inte så mycket programmet det här. Design, hur, varför, designval. Men jag tyckte det var intressant."

Emma: "Det är bra med en sån tutorial med ett program om man är nybörjare."

Videon *Breakdown* spelas upp under 2 minuter.

- **Hur var den strukturerad?**

Jonna: "Är det en tutorial? Det är på gränsen skulle jag säga, då får man ju vara väldigt duktigt för att kunna återskapa bara utifrån det. Det där skulle jag se som antingen en fin video eller som inspiration eller bara 'wow! vad folk kan göra', men jag skulle inte kunna

återskapa det där. Vissa grejer kan vara lärorika att se, hur mycket skillnad det gör med de här atmospheric grejerna och sådana saker, och bli inspirerad av det.”

Felix: “Man kan typ få ideer från den. Typ stadsljusen på undersidan, det är något jag inte har tänkt på, det kan man lägga till, det ser bra ut. Det kändes mer som en sådär säljande video för resten av tutorialerna. ‘Titta vad du kan göra’ men sen måste man ju visa hur man gör det.”

Emilia: “Jag håller verkligen med om inspiration liksom. Eller att det ska mer vara en överblick på att man har gjort en tutorial och så har man den här i slutet så man kan se ‘såhär har det gått’ eller så har man den i början mer överblick på det här kommer vi att skapa eller kommer ha skapat.”

Jonna: “Är det så att man säljer tutorials att det är någon typ av bundle, då skulle det här vara jättebra att visa. ‘Det här är vad ni kommer att lära er att göra’ och så ‘oh, det där skulle jag vilja lära mig att göra’.”

### **- Så den var inte speciellt lärorik?**

Felix: “Alltså, man ser ju lite och man kan tänka hur du har gjort det. Men egentligen inte jättemycket. Kan bli svårt att återskapa det.”

Emma: “Man ser ju steg för steg hur man gör, men man förstår ändå inte hur man gör.”

Emilia: “Det är mer vilka steg man har tagit, så är man väldigt bra, duktig på photoshop och sånt så kan man återskapa det på sitt eget sätt kanske. Att man har ideér... ja men det är mer inspiration egentligen.”

Felix: “Jag tror att jag kunde följa det ganska bra, men sen gjorde du någonting och så var det helt att jag inte hade någon aning om vad du gjorde. Ok.”

### **- Det var de videorna. Även om man tittar på internet finns det liknande, men där timelapses kan vara helt tysta, eller så har de musik, men jag tänker att vi inte behöver visa upp alla varianter.**

**Jag har märkt under att ni alla tittar på tutorials av olika anledningar, och det är självklart. Jag har visat upp olika lärosätt som existerar idag, men om ni känner att ni vill lära er att måla. Vilket upplägg hade ni valt av de tutorials vi har sett idag? Timelapse, real-time, röst, utan röst?**

Jonna: “Jag skulle definitivt vilja ha en röst för att höra processen bakom. Jag tror personligen att jag skulle vilja ha den där du spelar in i vanlig tid men pratar efteråt [(Real-time - Post Commentary)] för då får man det bästa av both worlds, det går långsamt, då ser man allting men det blir inte så mycket ‘mhm, ehh, öhh’. Och ibland skulle man kanske bli lite otålig, men det är bättre att man blir otålig ibland och hoppar fram istället för att man inte hänger med alls.”

Felix: “Jag fattar inte. Jag tycker att spontant att videos har sin grej, för jag lyssnar på väldigt många. Men då märker man att de som gör de har gjort det väldigt många gånger så det finns inte lika mycket tänkande, på nått sätt känns det kanske trevligt när de gör det så här, liksom vilken dag som helst på deras kontor och han sitter typ och gör någonting och så förklarar han ‘åh så blev jag klar med’. Fast det skulle kanske kunna vart kortare och inte lika långa. Annars tror jag att inspelade är mycket bättre, och ja röst då såklart.”

Jonna: "Är den live, live då kan man oftast skriva saker. Som 'vänta, hjälp'."

Emma: "Jag skulle nog föredra långsamma videos, där de pratar. Om den spelar in i real-time så kan det ju vara det, men det viktiga är ju att det inte är för mycket babbel eller att den kommer bort sig som sådana där grejer som kan hända om det är liveinspelat."

Emilia: "En liveinspelning får man nästan hålla sig i skinnet lite, hålla sig strukturerad på något sätt så att man inte svävar iväg helt. För jag personligen, för om jag letar efter en tutorial på någonting för att jag sitter fast i till exempel Photoshop, då vill jag ha det ganska klart för mig vad personen gör och inte tar något kortkommando. För jag personligen blir väldigt förvirrad fort, så folk måste vara väldigt sakliga med mig. Men sen finns det andra som har, som inte behöver sakliga grejer."

Jonna: "Jag tycker att det är en fördel och spela in innan. Om man då kommer till en sektion där det är mycket, där man inte behöver förstå så mycket och man bara målar, då kan man speeda upp den biten lite grann. Bara för att liksom...ah.."

Emilia: "Jo men det är så att om folk ser, att det stannar, det går i olika takt."

Felix: "Man kan även klippa bort saker och spela in rösten efteråt. Om det finns delar som är helt onödiga så kan man klippa bort de."

**- Så du skulle inte känna 'vad hände där? Nu klipptes det i hela videon!' ?**

Felix: "Ibland tycker jag faktiskt att det är helt okej."

Jonna: "Ja, sen beror det ju på hur det är gjort. Om det är för att det har hänt någonting stort, då är det bättre att du säger 'jag valde att ta bort det här för att nu backar vi tillbaka till det här steget'."

Felix: "Det är la mest mycket man kan lära sig ifrån det. Om du känner att du har något du inte berättat varför du gör fel. Det är dåligt om man har lagt tio minuter på någonting och sedan måste man helt ta bort det för då måste man förklara. Om det är att du gör en liten sak och sen sitter du och tänker 'hur kan jag fixa det här' att det verkligen tar några minuter då är det bara bättre att klippa ner det."

Jonna: "Om det är en stillastående tanke där det inte händer någonting, då kan man ju klippa bort."

Felix: "Om du inte vill förklara någonting annat. Så kan du använda den tiden. Men jag tycker att det är helt okej att klippa mindre saker."

Jonna: "Det kan vara bra om man tycker sådär att om man börjar göra en sak, som man spelar in typ sättet att göra något, att man har börjat göra en grej så att man vet att sen så backar man det. Att man säger när man börjar göra saken att 'Okej, du behöver göra det här. Det här kommer senare att ändras för att bla, bla, bla.' Så att inte den personen sitter och följer efter och gör tio minuters arbete som sedan bara 'Nej vänta lite, vi ändrar oss.'"

Felix: "Ja det är sant. Om det verkligen är tutorial, alltså steg för steg hur man gör saker då behöver man nog klippa saker så att inte folk sitter där och gör helt onödiga saker och 'nej nu går vi tillbaka.'. Då är det bättre att bara klippa och göra en enkel kedja av saker för att nå fram till slutprodukten. Om det är en kreativ sak då är det kanske okej att ta bort saker..."

Emma: "Om det bara är att man målar och 'Ja, nu ska du använda det här verktyget på hela den här bilden' och så visar du hur du gör, då kan du ju speeda upp. Lite som matlagingsprogram 'Ja och så kokar vi det. Ja nu är det kokat.'. Så länge man ser hur du gör det så behöver man inte se hela processen, men det beror på..."

Emilia: "För folk brukar ju köra att de spelar in och pratar samtidigt och brukar säga att 'nu kommer jag att spola fram lite här' och så brukar de bara gå snabbt fram hur de målar 'och nu är vi tillbaka igen' säger han, och så har han gjort det här och det här."

**- Om man skulle klippa eller spola så säger ni att man också måste förklara varför man gör det?**

Emilia: "Mhm, jag tror det. Så att man inte bara sådär 'what, vad hände nu?'"

Jonna: "Ibland tror jag att det är uppenbart. Om det bara är sådär att jag ska måla hela den här utsidan typ, då ser man ju att det händer. Att det händer någonting hela tiden."

Emilia: "Men om man bara klipper då? Så att man ser en scen men plötsligt så är man i en helt annan."

Jonna: "Då är det ju bättre att speeda upp det tycker jag än att klippa. Då har man ändå någon form av, att man kan följa med, då ser man ju vad som har hänt. Å andra sidan är det bättre att vara övertydlig än att man är undertydlig... oklar! Och var tydlig med videon ifrån början att man säger att det här är en intermediate tutorial, som ett labeling system typ."

Emilia: "Då får det vara klart från början liksom, vilken grupp man riktar det till. Det är inte allt folk som vet kortkommandon och sånt. Man ska verkligen vara supertydlig."

**- Då kan vi gå in på det. Är det viktigt med beskrivningar?**

Jonna: "Du menar vid sidan av, inte under videons gång?"

**- YouTube har till exempel en 'description'. Läser ni den?**

Jonna: "Ja. Om det inte är så där 'brrrrrrch!' [(rörelse som visar på en lång lista)]. För att veta vad det är man letar efter så kollar man ju efter."

Emilia: "Ja. Typ att jag går igenom det och det här."

Jonna: "Och så letar man typ efter nyckelord. Jag vill lära mig det här, och då kollar man typ efter... ja, normal maps, eller om jag vill lära mig color theory då kollar man ju om det är med."

Emma: "Men det är ju viktigt. Särskilt också vilken nivå det är, medium eller intermediate och 'shit det kan vara svårt och jag vill lära mig något' och så kommer man in i en video där de förutsätter att man kan en massa. Eller om man redan vet massa så sitter de och 'Öh, ja, sen klickar du här, och den hittar du här' sånt som man har gjort tusen gånger. Det är också ganska jobbigt, så det är viktigt att man visar."

Emilia: "Jag tänkte också på, YouTube har ju fördelen att man kan skriva efteråt i description att vid den här tidpunkten börjar jag prata om det här. Så då kan man skippa det liksom, man kan ha lite information på skärmen eller någonting. Så att man inte behöver kolla igenom hela och så att man hittar direkt. Så vill man ha mer hjälp innan så kan man lyssna på den biten innan."

Jonna: “Precis, man ju ha någon såndär grundvideo som alltid ligger uppe, en basic om stamp tool, curves och sådana där grejer där man går igenom verktygen snarare än att vilken process man ska göra. Så om man kollar på någonting och inte hängt med så kan man kolla på den videon och ‘okej, nu är jag up to speed med verktyg’.”

Felix: “Man kan kanske förklara i början av videon bara vilken typ av video det är. Till exempel ‘this is a basic video’ eller ‘this is a more complex video’ och så att folk bara inte tittar på den. Om man vill träffa alla som inte läser där nere, det är bara att säga det egentligen.”

### **- En sammanfattning?**

Felix: “Det vet jag inte...”

Jonna: “Men lyssnar folk på det? Jag hade bara så kollat på den ändå och förstår ingenting.”

Emma: “Det här är en complex video’.”

Felix: “Det är inte en exakt förklaring på vad man gör, utan det är mest bara, jag vet inte... de jag har sett har de oftast sagt this is basic eller en komplicerad video i början. Kanske inte video, men komplicerad i hur de arbetar.”

### **- Finns det saker i video tutorials som ni anser är “turn offs”, någonting som gör att ni tappat intresset direkt?**

Emilia: “Jobbig röst.”

Jonna: “Haha, jag hade också tänkt säga...”

Emilia: “Sedan tänker jag också att det kan vara dålig kvalite på videon, eftersom skärmen är ganska stor och så brukar det finnas småtexter i programmet, då ser man inte vad det står på någonting.”

Jonna: “Man måste kunna sätta upp det på en högre kvalité så att man faktiskt kan se.”

Emilia: “Precis, för det har jag märkt flera gånger nu att jag ser inte vad det står på skärmen, även om jag trycker på.”

Felix: “Jag tycker att ingen röst, då tappat jag helt intresset.”

Jonna: “Ja det är sant. Om det inte finns någonting, då måste det vara skrivet, det måste vara någonting egentligen. För det funkar inte att bara ha images, tycker inte jag iallafall.”

Felix: “Jag gillar inte textutor heller. Om det inte leder till någon specifik sak, verkligen vart finns den här knappen i programmet, då är textutor helt okej.”

Jonna: “Också oengagerade. Det finns en del tutorials med de som pratar ‘typ såhär hela tiden’ [(djup, långsam röst)], då blir jag alltså uttråkad på två sekunder. Så om man låter lite passionerad över vad man gör så hjälper det att hålla fokus mycket bättre.”

Emma: “Att hålla, att prata, att inte bara sväva bort. Eller om man bara pratar om samma sak, eller säger samma sak tio gånger fast på tio olika sätt. Man kan ju vara långsam utan



att upprepa sig för mycket. Det känns som att vissa inte har planerat innan, då blir det att de sitter och babblar på och så säger de samma sak tio gånger. Och sen bara missar de en grej, det blir lite... random.”

### **- Längd på en video tutorial, påverkar det er?**

Emilia: “Inte för lång nästan, då delar man hellre upp det i delar nästan, känner jag. Typ att så brukar det oftast vara på... jag kommer inte ihåg, men typ, andra typer av tutorials. På riktiga sajter så brukar de också dela upp det strukturerat så att verkligen den här delen är i den här videon. Istället för att ha en jättelång video med massa olika saker så att det blir sådär ‘what.’”

Jonna: “Jag ville säga nej, men sen kom jag på att jag har fått typ tutorials av dig som är två timmar långa och de har jag fortfarande inte kollat på, jag har öppnat de och ‘det här kommer ta hela kvällen’. Det blir liksom avskräckande, jag tycker att typ om de är en kvart, tjugo minuter även. Men när de väl kommer upp i typ timmar, då, då är det avskräckande.”

Felix: “Jag tror att det beror på personen. Jag brukar tycka att långa är jätteintressanta, för de går verkligen in på allting då. De snabbspolar inte, utan de förklarar allt.”

Jonna: “Men då vill man ju investera mycket tid, och då gäller det att man har den.”

Emilia: “Men då är det ganska svårt att hitta tidpunkter man vill gå tillbaka till. Det är det jag har största problemet med. Jag vill ha en kort video, och så vet jag att vart jag har det man kan. Men en stor video då tappar man bort allting.”

Jonna: “Då måste man nästan ha ett register.”

Emilia: “Väldigt tydligt isåfall.”

Felix: “Finns det ens långa videos? För jag har inte sett en enda, alla de du har fått är bara delar, smådelar.”

Emma: “Men på YouTube brukar de oftast spara typ där du slutade titta och sånt. Jag gillar också att titta på längre videos, för de brukar vara långsammare. Och brukar gå mer in på djupet så att man kan lära sig sakerna.”

Jonna: “Jag tänker att det är sådär, om det är typ color theory, det skulle jag typ kunna kolla på i två timmar eller någonting. Men om det är att jag vill veta hur jag gör den här normal mappen, om det är en två timmars tutorial, då kommer jag att ‘nej! Det här borde inte ta så lång tid’. Så det är väl ämnet som styr.”

Emilia: “Jag tror också att det beror på, ska man vara inspirationell eller översiktlig tutorial vara för att ‘Ah, så kan man göra typ’. Annars måste man verkligen ha ‘Så, så, så. Ett, två tre, så här gör man’.”

Emma: “Om man vill ha, då blir det mer som en vanlig lektion som man har här i skolan, när man tittar på en timmes tutorial. Går igenom mycket typ.”

Jonna: “Det är snyggt med ett kort intro tycker jag. Tycker jag att det känns mer proffsigt, produktionsvärde går upp liksom.”

**- Skulle ni kunna tänka er att köpa en tutorial? Och vad skulle ni förvänta er om ni lägger ner pengar på det.**

Emilia: "Då förväntar jag mig att den är strukturerad. Någon som är bra på att prata, inte 'eh, öh'..."

Jonna: "Ja precis, då ska det vara högt produktionsvärde, någon som pratar och det är snyggt upplagt och det är hög kavlité på videon och såna saker, absolut. Jag skulle vilja ha en trial tutorial typ, eller att man får första biten så att man kan se att det är en person man kan följa och att det är bra, så jag skulle nog inte köpa det blint. Utan man måste kunna kolla på det innan."

**- En preview eller trailer?**

Jonna: "Ja precis. Som i form av en typ teaser trailer."

Emilia: "De flesta sidor har en trial, 20-dagar typ, linda har sånt."

Jonna: "En demo typ."

Emilia: "Men det brukar väl folk ha, demos typ?"

Felix: "Trials är nog inte så jättesmart. Då hinner man kolla igenom allting."

Jonna: "Mhm, det är ju bättre att släppa specifikt en bit, och den kan du prova."

Emilia: "Är det bara större företag som har sådär, trails..."

Jonna: "De har så mycket att du inte kommer hinna gå igenom allting ändå."

**- Har ni köpt video tutorials?**

**Laddat ner kanske?**

Felix: "Fått av lärare..."

Emilia: "Jag har fått av folk men jag har inte kollat på de."

Jonna: "Jag har aldrig liksom råkat ut för det. Eller jag har hittat typ alla tutorials på YouTube. Om det hade vart någonting som jag känner är fett värt, då hade jag ju kanske köpt det. Sen är det också en fråga om vad det kostar, 5000, nej de pengarna har man inte liksom."

**- 30kr, 50kr?**

Jonna: "Absolut."

Felix: "Jag köper gärna mer komplicerade saker. Så att det känns att man köper en investering, istället för en 20 minuters video på någonting jättelitet. Då känns det bättre om det är någonting längre. För då kan man ha det till flera gånger efteråt. Fast det beror på pengarna också."

Jonna: *“Ja precis. Jag gillar liksom såna småsummor, 20-30, för det känns som att... det gör inte så mycket, för istället för att man köper en så köper man en till och så köper man flera stycken och då har man fått smak för det. Men när de börjar komma upp i 100 och över och man ‘men är det här verkligen nödvändigt...’. Sen kan man ha något stort paket om man vill.”*

Emilia: *“För köper man någonting som är ett paket med flera olika videos... vad tycker du om det?”*

Jonna: *“Ja absolut.”*

Emilia: *“Vad var det du sa Felix? 20 minuter?”*

Felix: *“Ja om man köper en liten video så är det inte värt. Fast sen är det också bra att kolla på vart marknaden faktiskt lägger priset på videos.”*

Jonna: *“Ja, tänk om man visste att den här gör bra tutorials och jag lär mig jättemycket och man visste att det fanns en 20 minuter tutorial video, det hade jag fett kunna köpa, absolut.”*

Felix: *“Även om alla andra lägger upp videos för 100kr typ, så känns det dumt att lägga sig på 30 för det finns vanliga folk som betalar för 100...”*

Jonna: *“Jag vet faktiskt inte vad de ligger på. Det får man kolla faktiskt. Man får lägga sig lite, lite under bara. Så man är konkurrenskraftig och vill tjäna pengar.”*

## Appendix C - Interview 2

### Intervju 2

The names used in this document are not the respondents real names and their identities shall remain anonymous

#### **- Tittar ni på video tutorials?**

Björn: *“Ja. Jag tittar på väldigt många tutorials, i olika programvaror och så fort man fastnar på någonting liksom, eller behöver bara ny input eller om det ligger nya tips för dig på YouTube så klickar man på det liksom.”*

Ron: *“Nej, jag har bara börjat kolla på typ sådär att de snabbspolar en målningen, de förklarar ingenting. Man kikar igenom typ hur de arbetar typ.”*

Björn: *“Speed sculpt typ?”*

Ron: *“Nja, det är väl inte speed painting i sig, men vad heter det... en breakthrough typ, fast det är en hel video som de bara snabbspolar så man kan kika igenom hela. Det har jag börjat kolla på numera istället. Förut tittade jag på mycket tutorials, men det blir mindre och mindre det nu.”*

Anders: *“Jag använder tutorials för att bryta ner program jag vill lära mig, men också kan jag tycka att det är skönt att ha det bara vid sidan om och höra de prata om sättet de tänker. Beror ju på tutorialen, men vissa tutorials tycker jag är bra när de pratar mera tankesätt och hur de bryter ner sin uppgift och då är det ganska skönt att bara lyssna på det. Så det är sånt jag har också, men då är ju inte videon så viktigt tycker inte jag.”*

#### **- Lite som ni redan har gått in på, vilka typer av tutorials tittar ni på?**

Ron: *“Just nu har det bara varit mer så för mig ett intresse hur andra konstnärer målar, men jag har ju också kollat på tutorials med programvaror och grejer. Men just nu har det inte blivit det än så länge.”*

Anders: *“Ja, jag är ju 2D grafiker och 3D grafiker så för mig är det lite olika där. 3D är mera teknicspecificerat för mig, så där är det mera bryta ner programvarorna. 2D är ju mera också som du ser tekniker, se hur de tänker och då kan jag tycka också att det är bra med när videorna är en snabb process, när man ser början och slut. Och jag tycker också att det är ganska nice att se i realtid, se hur verkligen vad de lägger vikt på och sådana grejer. För det missar man ibland när man tittar på de snabba videorna. Så det har jag märkt, att det är lite skillnad när jag tittar på 3D och 2D.”*

Björn: *“Jag kör ju 3D så det blir ju mycket tutorials i Substance Painter och texturering och Substance Designer. I och med att jag har spelprojekt nu blir det mycket Unity och verkligen allt mellan himmel och jord, allt som behövs typ, men främst texturering som jag sitter och kikar på. För det är skoj.”*

#### **- Vad är era generella tankar och ideér om video tutorials? Är det en bra grej, är det en dålig grej?**

Ron: *“Det är väl en bra om folk ens orkar lägga upp det på egen hand, alltså vissa gör väl inte det för att tjäna pengar bara för att det är en kul grej typ. Men jag vet att vissa jobbar med det och då gäller det att ha en hög kvalitet på videon. Jag brukar ha svårt för folk som har dåliga mikrofoner när de pratar, så...”*

Björn: *“Eller konstig musik.”*

Ron: *“Eller konstig musik, ja, som inte passar in alls i den bilden de gör typ.”*

Anders: *“Jag skulle säga att video tutorials nästan är ett måste för att komma in i den här branschen, det är nästan ett måste att titta på dem. För det är billig information jämfört med skolor och sånt där, och man kan plocka mer specifikt vilket är väldigt bra. Skolan är ju en längre process och den är oftast rätt förbestämd men, du som gillar texturering kan titta på just texturering, och det är det jag tror är video tutorials styrka. Att du kan verkligen bli väldigt specifik, du kan även välja liksom hand-painted texturer så kan du välja liksom realistiska...”*

Björn:

*“Ja.”*

Anders: *“... och så kan du välja vilket program, så det är väldigt sådär precis det jag behöver kan man hitta ganska lätt...”*

Ron: *“Man kan ju skraddarsy lite.”*

Anders: *“Ja.”*

Björn: *“Det är ju lättare att hitta den informationen man vill ha på internet än att få allting ur en lärare. Även om det är tio lärare så kanske inte de sitter på den kunskapen som man är ute efter, och de kanske inte har tid för det och man själv har kanske inte tid att göra det på dagtid och då är ju video tutorials nice i och med att man kan göra det när man vill och det finns allt.”*

Anders: *“En annan grej jag märkte också sådär, när man har det här drömföretaget man vill jobba för så är det oftast artists ifrån de företagen som gör video tutorials och då är det ju otroligt bra att bara lyssna på de eller titta på de. För då får man in det företags workflow, vilket är typ så man får jobbet, så det är också en styrka video tutorials har; att nästan alla gör de nu, iallafall någon ifrån något företag, och att man kan plocka företag nu.”*

Björn: *“Det har inte jag tänkt på.”*

Ron: *“Man ska göra bilder för det företagen man vill jobba på.”*

Anders: *“Ja precis.”*

Ron: *“Typ att man ska härma deras grafiska stil när man ska söka jobb.”*

Anders: *“Precis.”*

Ron: *“Det är en väldigt bra grej, sen se också vad de gillar att göra för typ av karaktärer och basera på det.”*

Björn: *“Man kanske ska börjar leta upp mer specifikt vem som jobbar för vilket företag eller om företaget i sig...”*

Ron: "Om de har en hemsida kan man liksom ju kolla upp deras grafiker och se vad de gör på fritiden typ."

Anders: "Grafiker har blivit som filmskådisar."

Ron: "Mhm, alla känner alla."

**- Jag kommer nu att visa upp några tutorials, de är max 2 minuter långa och de är urklipp ifrån en hel tutorial. Innehållet i alla videos är hur man konstruerar eller renderar en realistisk planet, så innehållet är densamma. Vi kommer att mer fokusera på själva upplägget av tutorialen och det är baserat på vad som redan existerar idag på internet.**

Björn: "Är det olika skapare då?"

**- Det är jag som har gjort allihopa.**

Anders: "Är det bild vi ska tänka på eller ljud också?"

Ron: "Det är allt."

Björn: "Men det är olika presentatörer, eller är det du som presenterar?"

**- Jag har spelat in allihopa.**

Björn: "Okej"

Videon *Real-time, live commentary* spelas upp under 2 minuter.

**- Hur var den strukturerad?**

Ron: "Jag tappade mitt tålamod lite där. Jag vet inte, jag hade bara spolat fram, för jag vet vad du gör, men det är bara jag".

Anders: "Jag kan säga att jag fick känslan av att det inte var för nybörjare..."

Ron: "Nej exakt"

Anders: "...utan för lite framåt, för du förklarade inte toolsen du använde..."

Ron: "Nej"

Anders: "...utan du du förklarade mera tankesättet. Eller ja, förklarade det du gjorde men du beskrev inte liksom hur du kom in på de olika toolsen och varför du valde just det toolet och sånt där, och då fick jag känslan av att den här tutorialen var för någon som har använt photoshop ganska flitigt. Det var min tanke iallafall."

Björn: "Vad tänkte jag... "

**- Jag kan säga såhär; den här var inspelad med ljud och video samtidigt, så allting skedde live.**

Björn: "Nä just det, precis, för det var det jag tänkte på, att det fanns liksom ingen struktur

i det. Det var lite hejsan svejsan typ. Nu gör jag såhär, men det fanns liksom inget... direkt sådär, riktning”

Anders: “Röd tråd.”

Björn: “Precis, det känns liksom som att du satt dig vid datorn och “nu ska jag göra en planet”...”

Ron: “Typ som att du skulle livestreama din process typ, och du gör det bara för att folk ska tycka att det är kul att se hur du gör liksom, och du förklarar inte riktigt...”

Björn: “Lite Twitch typ.”

Ron: “Ja exakt. Däremot kan det ju, du sa ju att detta var en sekvens av en hel bild, då kan det vara så att i början förklarar du alla tools. Men då kan det också vara bra att upprepa vilka tools du använder om man är nybörjare..”

Anders: “Ja, om man är nybörjare så är det viktigt. Verkligen. Men jag fick också den känslan, twitch stream tutorial, för jag tycker också att de kan ses som tutorials...”

Björn: “För det är ju verkligen workflow...”

Anders: “Ja, för det är sånt jag gillar att titta på. För jag kan toolsen och sånt där så jag vill inte höra hur man kommer in i warp tool, utan jag vill se hur personen tänker och så vidare.”

Björn: “I vilken ordning man gör saker, snarare än verktygen”.

**- Det låter som att det är lite olika här, som att ni redan känner till verktyg och förstod vad som hände ändå? Alla förstod vad som hände?**

Ron: “Ja ja, jag förstod helt och hållet.”

Björn: “Ja, man har ju suttit i photoshop liksom.”

Anders: “Mhm. Jag kan minnas när man bara tittade på digital tutors och en del blev jobbigt för där beskriver de verkligen allting.”

Björn: “Ja, det blir väldigt snabbt långa videos med lite info.”

Videon Real-time post Audio visas upp under två minuter.

**- Hur var den strukturerad?**

Ron: “Den kändes också som att den var för lite mer avancerade, mer ingående om vad du gör. Det var ju fortfarande att du inte förklarade alla tools riktigt, du nämnde bara att du använde mask och en hårdare pensel. Men det var inte sådär om man kollar på nybörjar videos, brukar de sådär, typ dra musen ‘här hittar du de här verktygen’...”

Anders: “Berätta shortcutten.”

Ron: “Ja, visa shortcuts och typ sådär “nu ska jag göra en layer mask och då gör jag det såhär”. Och du nämnde att du kollade values, men du visade inte hur du kollade values, och sen där där level-nivån... nej, kurvan! Du förklarade inte heller vad den var till för... eller ja, du gjorde ju det men du nämnde ju sådär ‘jag försöker...’”

Anders: "Color matcha."

Ron: "Ja, color matcha, men du förklarade inte vad du gjorde med den kurvan just. Så jag kände på mig att det här fortfarande kanske var typ nästa steg i en videoserie om man skulle lära sig 'how to paint a planet', då är det här steg två."

Björn: "Jag kan bara hålla med liksom. Den kändes avancerad, eller mer avancerad, icke nybörjarnivå, som du sa."

Anders: "Jag håller med. Det kändes som en vidare på den förra."

**- Om den förra var inspelad med ljud och video samtidigt, hur upplevde ni att den här var?**

Ron: "Det kunde ju ha varit både inspelat live och efter. För det finns ju folk som är väldigt duktiga på att spela in samtidigt. Och då tror jag att det handlar om hur pass van man är vid att snacka samtidigt och måla samtidigt."

Anders: "Jag tycker att i den här förklarar du ändå lite mera, typ tankesätt än den förra. Eller ja, det var lite mera djupgående."

Björn: "Det känns som att det fanns en mer röd tråd här också, att du visste liksom vad du höll på med, medans i den första videon så var mycket experiment, alltså 'jag tar den här bilden och ska använda den, och jag vet inte, jag kan pröva'. Medans här var det 'Jag ska göra detta.' och letar efter en bra pensel. Så det fanns ett mål i den här videon."

**- Förstod ni vad som hände i videon?**

Ron, Anders, Björn: "Ja."

**- I den här var ljudet gjort efteråt, videon var redan inspelat och ljudet spelades in ovanpå videon i efterhand.**

Videon *Timelapse* - post commentary spelas upp under 2 minuter.

**- Hur var den strukturerad?**

Björn: "Det var ju tydligt liksom, eller det var ju uppenbart att ljudet var inspelat efteråt."

Anders: "Speedat, spolat lite snabbare."

Björn: "Men det är ju också att du kunde verkligen sitta där och förklara vad du gjorde och du hade liksom, jag vet inte... du berättade om olika layer-metoder, körde med screen, olika ljusa penslar, du förklarade ju varför du gjorde på ett visst sätt, varför den innersta sfären skulle vara mest saturated och jag tyckte att det var bra."

Anders: "Fördelen med spolat ibland kan vara också att det kan bli ganska segt och trist att se i realtid. Jag tror att det finns vissa användningsområden så funkade det att spola videon om man är bra på det..."

Ron: "Det är fortfarande ännu mer avancerat än de andra videorna. Det går fort så man måste hänga med, man hängde ju med men jag tror inte en nybörjare alls skulle fatta vad du gör."



Björn: "Nej det hade nog vart svårt."

Ron: "Väldigt svårt. Sådär screen-mode, vad fan betyder det tänker de då."

Björn: "Ja det blir väldigt mycket sådär Photoshop-termer."

Ron: "Ja exakt."

Björn: "Så den är väl anpassad för de som har suttit i programmet i alla fall många timmar liksom."

Anders: "Men visst anpassat för de som har använt programmet för just fotoredigering tror jag. Jag menar det finns ju de som bara målar med vanliga lager och aldrig använder screen-mode och de där."

Björn: "Det är sant. Hardcore"

Ron: "Det gillar jag."

Anders: "Jag med. Men ja, i 3D använder jag ju de där. Så jag känner ju igen de där. Men i 2D har jag inte använt det, någonting man kanske borde testa. Och det är ju bra att få det förklarad också liksom varför man använder screen och så vidare."

### **- Du sa att du kan tycka att det är bra att det är snabbspolat?**

Anders: "Ja ibland kan jag tycka att det är bra, för ibland är processen lite för enformig och tråkig. Att man egentligen inte vill se den, ibland vill man bara höra liksom, och då tror jag att det blir bra. För videon blir ju kortare och att sitta och titta på en video tutorial som är några timmar kan vara ganska tedious, så ibland kan det vara bra när de är liksom snabbspolade."

Ron: "Ja för det händer att man hoppar om videon är för lång. Nu behöver man inte riktigt göra det för videon går så snabbt ändå."

Björn: "Här får man ju se själva flödet, man börjar med det här och man slutar där. Sedan hur snabbt det går... det går ju att pausa och det går ju att slowa ner en video men det är svårt att speeda upp en video med ljud."

Anders: "Någonting jag gillar är ju, när de har sådana ? när de pratar och speedar det och sen får man med originalklippet också, så att man kan titta på det i vanlig hastighet också. Men då kan man också sakta ner det, men det har jag märkt att många har när de visar sina tutorials, att man får med den ospeedade versionen också. Ibland vill man se exakt hur de gjorde i det här området."

Björn: "Ja, för annars kan det gå väldigt fort."

Videon *Planned lecture* spelas upp under 2 minuter.

### **- Hur var den strukturerad?**

Björn: "Det här kändes som en introvideo typ, innan tutorialen börjar."

Anders: "En breakdown typ."

Björn: "Ja förklarar liksom att det är det här vi ska skapa, och vi skapar det av den här anledningen. En breakthrough på hur planeter fungerar."

Anders: "Det är ju sådana här videos jag gillar att lyssna på bara ljudet. När de förklarar saker och man behöver egentligen inte riktigt ha bilden kanske. Jag brukar tycka om de här och bara sitta och lyssna. Höra... det blir lite som en podcast nästan."

Ron: "För de brukar prata lite som så där teoretiska regler. ? Man behöver inte riktigt se på bilden alls, för man förstår ju lite vad han pratar om liksom."

Björn: "Det är skönt att lyssna på sådana här också, för man vill inte bara ha praktiskt kunskap hela tiden utan man vill kanske lite ha bakomliggande kunskaper om varför man skapar det på ett visst sätt. Så den är lämpad för folk i alla åldrar, haha, ne men inte bara för nybörjare utan även för erfarna och vise-versa."

Ron: "Den där planeten i mitten, vad var det för textur?"

-

**Pluto**

Ron: "Var det pluto? Jaha. Jag trodde inte, det såg inte ut som en planet."

Anders: "Det är ingen planet...Haha"

### **- Det är en dvärgplanet**

Ron: "Det var en så konstigt textur, rött och vitt så man vafan, det ser inte ut som en planet. Det såg ut som typ plåtrostigt typ... coolt."

### **- Videon klipps precis av när den börjar förklara materialet**

Ron: "Och sen den här gröna eller vafan det var, var det också en planet eller?"

### **- Det är Io, en måne av Jupiter**

Ron: "Hmm, spännande färger"

### **- Det kanske var mer spännande att höra varför de ser ut de gör.**

Ron: "Ja det var det jag ville veta istället! Det var en så där grön planet, what the fuck jag har aldrig sett en sån planet. Massa prickar och grejer, jättecool. Varför är den grön för?"

### **- Gul, rättare sagt och det beror på sulfurvulkaner på månen. Så den är ganska giftig.**

Anders: "Jag gillar att du beskrev också, eller det du nu sa att på färgen kan man se hur atmosfären är. Det är sånt jag tycker är ganska häftigt att få höra, det finns en tanke bakom det vi ser."

Björn: "Ja. Jag har ju aldrig reflekterat över att man kan se storleken på, genom silhouetten liksom. Så det var intressant. Sen så, man förstår nog sånt om man bara skulle se bilderna och man får frågan vilken är störst, och då skulle man nog kunna säga det utan att veta varför, det ligger väl någonstans i bakhuvudet men sådana här tutorials är nice för att sätta fingret på varför."

Anders: "Man kanske ska börja med det testet, för det brukar de göra när man har sådana här tutorials när man visar såna, silhouettelära, att de först visar olika baser och frågar "vilken tror du är störst?" och så säger man att alla är lika stora. Och så förklarar man det sedan, för då får man ännu mera "shit!". För berättar man det så tänker man "Jag hade inte gått på det", men går man på det så blir det ännu tydligare att man kan leka med storlek ganska mycket."

### **- Tyckte ni att den var tydlig?**

Björn & Anders: "Ja."

Anders: "Den kändes välstrukturerad och nästan skriven. Så den kändes strukturerad tycker jag."

Ron: "Det var också förberett. Det är lager som du gick igenom. Så man kände att det var ett manus du följde och då känns det strukturerat."

Björn: "Det där var ingen twitch-stream liksom."

Ron: "Nä det här var en betalvideo. Så man får med hela serien, det här är intro."

Videon *Breakdown* spelas upp under 2 minuter.

### **- Hur var den strukturerad?**

Ron: "Det här kändes som en grej man skickar till en arbetsgivare."

Anders: "Eller, PR för sig själv. Twitter-gifs kände jag."

Ron: "Precis. Det kan vara typ ett intro, om man har typ en hemsida, det här kan vara ett intro man har sidan."

Björn: "Jag kan ändå se att man har i slutet av en tutorial. Att nu har vi gått igenom hela processen och såhär gjorde jag på 15 sekunder totalt."

Anders: "Jag brukar gilla sådana där gifar där man är inne i någons portfolio och ser en bild, och under bilden så..."

Ron: "Mhm exakt, så är det typ sådär workflow basics. Det brukar jag också gilla."

Anders: "... så det kanske också är mera för de som är inne i loppet skulle jag vilja säga. Sen är det ju coolt att säkert se det när man inte håller på med det också. Många tror kanske att det där är ett kort och då se att det är en arbetsprocess är ganska häftigt..."

Ron: "Typ sådär 'är det här riktigt eller inte?' och så ser man videon och bara 'oh shit, det var inte riktigt!'"

Anders: "Det känns som en sådär facebook share-grej..."

Ron: "Ja eller hur. Share this if you laugh typ."

Björn: "Men där ju någonting som alla kan uppskatta fast på typ olika sätt. Är du inte insatt i hur man gör bilder så är det ju bara ballt. Är man insatt så är det 'okej, han gör det i den här ordningen' och man kan prestera det här typ."

Anders: "Det brukar ju vara ganska populärt, ser man på facebook, de där videorna när man gör breakdowns på filmer och matte paintings och sånt. Typ "du trodde att det här var en riktigt location, nej", de brukar sprida sig ganska mycket ibland, folk som inte ens håller på med det. Så när det är en igenkänningsfaktor så tror jag att det är ganska bra och här var det ju en planet som alla känner igen."

Björn: "Det var Mars va?"

Gruppen skrattar (det var inte Mars)

### **- Hur förmedlade den videon information?**

Ron: "Det fanns väl ingen information i sig. Det var väl bara en cool grej typ. Förutom att, det kändes som en gif och om man är insatt så förstår man ju vad som händer."

Anders: "Det är väl mer för insatta typ, att man vill se hur någon har gjort en bild... så om man ska rekrutera någon så kan det vara rätt nice."

Ron: "Mhm precis, det kan vara en grej man tittar på som arbetsgivare och 'ah, han kan arbeta på det här sättet'."

Anders: "Men jag tror att då måste man ändå vara lite insatt för att förstå."

Ron: "Mhm, ja, man förstod ju vad du gjorde. Var enda färg var ju i sitt egna lager, så när du drog i texturen så var det ju bara den som fick texturen typ."

Björn: "För annars var det ju ingen, direkt, förmedling av information, att såhär gjorde jag. Eller ja... jo, haha, du visade ju hur du gjorde men bara slutskeddets av varje sekvens, eller metod typ."

Anders: "Om man vill göra det mer förklarande eller simpelt för folk så kan man använda lite text också."

Björn: "Då blir det lite längre också."

Anders: "Ja precis och jag tror inte att det passar till det här formatet heller. Då brukar jag gilla mer stillbilder, det finns ju de som gör det istället att de tar kort på de olika stegen och så skriver de lite hur de tänkte. Då behöver man inte pausa och sånt."

Ron: "Ja precis."

Björn: "Men det kändes ju som en portfoliogrej liksom. Som man kan bruka i olika sammanhang."

**- Det var de videorna. Även om man tittar på internet finns det liknande, men där timelapses kan vara helt tysta, eller så har de musik, men jag tänker att vi inte behöver visa upp alla varianter.**

**Så lite generella frågor angående alla tutorials. Om ni nu kände att ni vill lära er någonting, vilken av dessa tutorials skulle ni ha tittat på?**

Ron: "Jag skulle nog kolla på den sista [(Breakdown)]."

Anders: "Den andra."

Ron: "Alltså jag förstår ju vad du gör nu."

Björn: "Men det är ju för att du är insatt."

Ron: "Det är för att jag är insatt, exakt, jag kanske inte är målgruppen för de andra videorna. Men jag tror alltså att den här skulle mer vara kortfattad. Man förstår vad du gör."

Anders: "Jag har inte jobbat så mycket med foto, photobashing eller så. Så jag hade nog gillat den andra, den var snabb nog och förklarande men hade ändå information som jag nog skulle kunna använda mig av. Videon där rösten var inspelad efteråt. Sen hade jag nog också lyssnat på den som förklarade planeterna [(Preplanned)], men där hade jag nog mera haft den när jag jobbar vid sidan om och lyssnat, för det var ganska intressant. Så det är väl de två jag hade tagit mig igenom."

Björn: "Jag gillade ju tredje videon i och med att den var snabbspolad, så man såg allting, hela arbetsprocessen och workflowet. Du talade i realtid så då får man all information... jag gillar den metoden bäst. Men det är ju också i just den här programvaran, photoshop, för den kan man. Om det skulle varit annan programvara då hade jag nog velat ha video två [(Realtid, post audio)] i och med att då arbetar du i realtid också. Så det ligger i hur mycket man kan."

**- Om det var en nybörjare som skulle titta på en video tutorial, vilken struktur tror ni hade varit mest passande?**

Ron: "Det beror ju helt på vad de tycker är intressant. Jag hade nog gillat den här videon där du förklarade alla tre planeter [(Preplanned)]. Men då är det personer som inte vet någonting alls typ, precis nybörjare."

Anders: "Jag tror att den fungerar för alla."

Ron: "Det fungerar för alla också, precis. Men skulle jag typ ta den som är i realtid fast med post-ljud hade också fungerat bra för nybörjare."

Björn: "För att bara lyssna på hur en planet, jag vet inte, vad heter det...blir?"

Ron: "Utformad?"

Björn: "Ja, där lär man sig inte hur man skapar en egen. Där får man mer kunskap bakom hur det fungerar..."

Ron: "Precis så där skulle man behöva båda två."

Anders: "Men jag tror att man måste pusha på det där att förklara hur man kommer till verktygen och shortcuts. För det är jättesvårt för nybörjare att hinna med och behöva googla upp liksom vart, hur kommer jag här, i det här toolet. För det kommer jag ihåg när jag började..."

Ron: "Mhm, och så märkte man att det var dina kortkommandon för vissa saker, vilket kanske inte riktigt är så bra för nybörjare. För de vet väl inte hur man ändrar kortkommandon överhuvudtaget."

Björn: "Såg man ens hela UI't? Jag tror inte man såg vänstra toolbaren. Men då vill man ju ha standard."

Ron: "Ja endast standard grejer."

Anders: "De som typ, ZBrush tutorials, då brukar de ibland förklara hur de gjorde sin och varför de gjorde den kommer jag ihåg typ, det är ganska nice. För då får man också en insikt i att kaston(?) kan vara ganska bra och höra det som nybörjare."

Ron: "Nej jag har byggt mitt UI i photoshop efter en konstnär som jag tyckte passade mig bra också, för jag har ju följt hur hans ser ut. Sen kan man justera själv efter att jag behöver det här istället för den här prylen. Men då tror jag ändå att verktygs grejerna skulle vara en tutorial i sig, så man går in på alla verktyg och bara inte gör någonting, som en bild typ. Sen efter det kanske man använder bara pensel och mark tool."

Anders: "Man får vara försiktig och inte återupprepa sig tillräckligt många gånger, för sen blir det jobbigt. Det är en konst i sig att inte trötta ut personen och höra samma shortcut flera gånger. Men är det i början måste man höra det många gånger, medan första gången man satt inne i Maya eller Zbrush så var det ganska bra att höra många gånger."

Björn: "Det vet jag ju, det kan bli lite tedious när jag kollar på Substance Painters introserie typ, så blir det, jag vet inte, sådär 20 videos och så berättar han samma verktyg varje gång han använder det i de tio första videorna. Det blir lite smått jobbigt, man bara 'Ja, jag vet att du använder det här verktyget, jag ser det. Du har berättat det nio gånger innan' typ."

Anders: "Då blir det farliga att man kanske hoppar fram och då missar man verktygen. För jag har märkt att jag har slutat fastän det är nya programvaror så orkar jag inte lyssna på de länge. Det är för mycket tid. Så då sitter jag istället och googlar hur man gör saker."

Björn: "Ja, för att hitta just det specifika som man behöver just nu."

Anders: "Ja precis, men det är väl också för att jag har använt de flesta programmen. De nya programmen jag använder är ju liksom en annan version av ett annat program."

Ron: "Så man kan ju lära sig lite av trial and error."

Björn: "Principen är densamma. Bara att ett verktyg heter annorlunda och ligger på något annat ställe."

**- Om man skulle blanda olika tekniker, tror ni att det hade blivit bättre då?**

Ron: "Det beror på vilka tekniker du pratar om. Om det skulle vara både photobash och målning samtidigt tror jag att det hade vart ganska..."

**- Gällande själva strukturen av videon, timelapse, breakdown...?**

Ron: "Typ sådär köpta tutorials som jag har köpt de är lite annorlunda, ibland snabbspolar de bara för att det inte är så intressant att se. Men då måste det också vara förklarat att det här är för en högre nivå. För om man snabbspolar mitt i en bild så kanske nybörjare blir jätteförvirrade, för då hänger de inte med längre 'åh va fan gör han nu?'"

**- Tycker ni att det är okej att en video hoppar en bit eller snabbspolar en bit?**

Ron: "Kanske inte hoppar en bit, men snabbspolar skulle vara ganska nice isåfall. Det skulle ju bero på vad man förväntar sig av videon. Eller vad det står på beskrivningen."

Anders: "En tutorial som jag köpte som jag gillar väldigt mycket, ifrån en snubbe på valve, har en video tutorial på en hel scen han gör så den är 40 timmar lång. Där använder han lite av det där att han snabbspolar när det är saker han redan har förklarat vilket jag gillar. Han lägger till musik som ni klagade på, så gillar man inte den musiken så får man nog stänga av den, det kan vara lite farligt men det är också bara att mutea. Problemet där är att man kanske missar när han börjar prata igen, så då måste man kanske visa det. En sak jag inte gillade var att han ibland glömde spela in och missade man liksom en process."

Ron: "Det är ju det värsta, att de glömmer spela in saker och så är det ett stort hopp och så säger de 'jag glömde spela in, ursäkta' typ".

Anders: "Ja, för det kan vara just den grejen som är viktigt. Men jag gillar det där med att se hela processen men ibland snabbspola så att det inte blir 80 timmar, utan bara 40 timmar. Så det gäller att spola i rätt tillfällen."

Ron: "Precis. Ja det är som du sa, när man har gått igenom en sak tidigare, så kan man snabbspola igenom det sen om man använder det igen, om man gör en scen i Maya eller en spelmotor och bara placerar props så behöver man inte se när han drar props i realtime om han inte har förklarat det tidigare, då kan man bara snabbspola igenom det. 'Åh han placerar props, då gör jag samma sak'."

Björn: "När man gör något arbete på datorn, om det är photoshop, maya eller whatever så gör du aldrig nya saker hela tiden. Utan det är mycket sådär, att det här är en ny metod, vi ska skapa en 3D-grej, måla någonting då är det ett verktyg som man håller på och pillar med. Sen om man ska måla fler saker så behöver man kanske inte förklara verktyget i sig om och om igen håller jag med om."

Anders: "Sen kan man kanske avsluta med den där gifen, breakdown, hade vart givande."

Björn: "Jag tror att det hade vart bra att börja med en sån del i intro, just för att då vet du vad hela tutorialen kommer att gå ut på."

Anders: "En liten teaser."

Björn: "Ja, för det är inte ofta man hoppar ju aldrig fram till slutet för att kolla på om det finns en summering på vad tutorialen handlade, då vill man ha den i början, så att man 'Ok! Det är det här'."

Anders: "Men då är det nog mera för längre fram i skillen. För en introduktion en enklare, eller mindre kunskapsnivå hade nog varit att mera förklara vad som händer."

Björn: "Ja, men det har Digital Tutors gjort bra. De skriver en text; vi kommer att gå igenom det här!"

Anders: "Ja för då kan man också veta vart man vill hoppa och sådär, det tyckte jag var ganska bra med deras tutorials."

### **- Längd på en video tutorial, hur påverkar det er?**

Ron: "Det beror ju på vad de går igenom. För alltså om man bara lyssnar på de och inte kollar så är det kul att den är längre, då slipper man att hoppa mellan videos typ. Jag vet att blender har en grabb, heter BlenderGuru eller någonting, han har ju typ sådär en timmes långa videos varje gång han ska prata. Så då är det bara kul att lyssna på vad han säger, för det kan man också applicera på bilder för han pratar om just ljussättning, former och grejer. Så det går ju att applicera det på Photoshop också. Men om jag typ kollar på en snabbspolad med bara musik, jag säger speedpaint..."

Anders: "En timelapse?"

Ron: "En timelapse! Då tycker jag att det kan vara ganska kul om den är typ 20-30 minuter för om den bara är 10 minuter så är det väldigt mycket som missas i just frames, för jag gillar att stoppa ibland och kolla vad det är han gör nu. För om den är längre då kan man markera och då får man mer utrymme för att se mer om man säger så."

Anders: "Föredrar du att de pratar till sin timelapse?"

Ron: "Nej, det brukar jag inte göra. Jag brukar inte föredra det för jag brukar bara titta på de för att det är en kul grej."

Anders: "Jag gillar ju timelapse och så har de en röst över."

Ron: "Nej, jag brukar tycka att det är kul att bara kolla på de för de flesta jag kollar på är kineser och koreaner och då har jag ingen aning om vad de gör, eller vad de skulle säga överhuvudtaget så det är bra att de är tysta typ."

Anders: "Men det är väldigt olika för mig, jag tittar nog alltid på olika, jag sitta och titta på twitch-streams ibland. Men alla har en nackdel, eller någon nackdel, så det beror på vad man vill få ut av det. Till exempel på twitch är det o-scriptat."

Ron: "Typ sådär mycket kommentarer och donationer."

Anders: "Ja att det bryts hela tiden och att det blir inget riktigt workflow man får se utan det är mera det är om personen kanske pratar om industrin eller svarar på frågor kan det vara väldigt bra. Sen går man till, ja, sådan timelapse..."

Björn: "Men när det kommer till längd på videos, så känner jag att det beror på vad man är ute efter. Är man ute efter att lära sig ett nytt verktyg i ett program, ja, då är väl en längre tutorial bättre för då hinner de gå igenom allt man behöver veta och då behöver man inte ha, som du säger, att varje video är 8 minuter långa. Att det blir hopp, då blir det bara ett start och stopp på allting och de wrappar ihop allting de har berättat nu under 5 minuter, och jag 'Ja, jag kommer ihåg det för det har bara gått 5 minuter.' Men är det någonting mer avancerat så tycker jag att det är mer nice när videon är centrerad omkring, antingen ett helt verk och då blir videon längre, eller ett visst verktyg typ; så här använder man detta."

Anders: "Det viktiga där tycker jag att det är man kan dela upp videon, för det tycker jag är ganska skönt, när man köper de här 40 timmar långa att om de namnsätter vart man



hittar hur man gör foliage eller vart man hittar hur man gör en bra topologi. För ibland vill man bara ha den informationen av den artisten. Jag tycker att det är ganska skönt att inte behöva hoppa och leta, så det tycker jag är det viktigaste när de är så långa. Sen är det skönt när man bara tittar igenom och man vill verkligen lära sig, men ibland vill man ha åt just det toolet.”

Björn: “Mhm precis, som när jag satte mig in i substance painter så är ju deras grundvideos 10 minuter långa och det gör ju att... det är ju en ganska bra längd i och med att det är ett nytt program, mycket att ta in och då kanske man behöver mycket pauser för att det finns så mycket information som kommer.”

Ron: “En grej jag tänkte på nu då. Jättespecifika saker, om man skulle göra någon modell i Maya, en jättespecifik grej. Ta till exempel att jag skulle göra en alpha-kanal i Unity men det var så jävla svårt att hitta tutorials om alpha-kanaler i Unity. Det var en kvart långa tutorials men det borde inte ta en kvart att förklara alpha-kanaler i Unity. Så vid såna grejer, om man vill ha jättesnabba grejer tycker jag att 3-4 minuter är jättebra. Men 15 minuter för att kolla upp och förklara hur man gör alpha-kanaler i Unity känns jätteonödigt.”

Anders: “Där hade jag dragit mig till text istället. Jag har tröttnat lite på det där med att klicka igenom videos och se när personen säger det. Men ibland är det jobbigt med text också.”

Ron: “Ja tydligen är det väldigt svårt att få alpha-kanaler i Unity. Jag vet inte varför.”

**- Köper ni Video tutorials, skulle ni kunna tänka er att köpa video tutorials och vad har du isåfall för krav som en konsument av en video tutorial?**

Ron: “Jag har köpt, men nu var det länge sedan jag köpte. Den senaste var typ ett halvår sen. Men jag var bara ute efter att höra hur han hade kommit in i branschen och hur han hade kommit dit. Och typ, vart han började någonstans, inte i något företag utan mer praktiskt. Vad gjorde han för att bli bättre. Men han förklarade mest ‘Jag satt i det här företaget och så fick jag chansen att göra en arbetsprov och så kom jag in.’ Det var basically det han sa typ, så det gäller ju att beskrivningen förklarar exakt vad man ska prata om. För jag förväntade mig att han skulle förklara lite ‘När jag var 14 år gammal så började jag lära mig det här’. Det var det jag var ute efter, men det gjorde han inte, utan ‘När jag var 14 gjorde jag den här bilden.’ och så visade han bara en massa bilder och förklarade inte så mycket hans tankesätt i att bli bättre. Jag tror att många nybörjare har svårt för att veta vart man ska börja och hur man ska ta sig dig, hur man tar sig till nästa nivå. För nu tänker jag bara på mig själv här, men 2009 köpte jag min allra första tutorial och jag visste ingenting om någonting. Och han förklarade som att man visste grunden, men inte photoshop. Så då förklarade han inte riktigt vad han gjorde för att få fram formerna medan jag inte visste någonting om anatomi.”

Björn: “Men kan det ligga i att du valde en konstnär som låg på en hög nivå?”

Ron: “Nej, det skulle vara en beginner tutorial för att göra typ anatomi i photoshop. Men det lät som att... jag vet inte. Nu var det ju länge sen, det var ju 2009, då var det väldigt nytt med såna här grejer och då var det väldigt svårt att hitta relevanta personer för nu finns det massvis med personer som går igenom varenda bit. Jag hade nog svårt att hitta vart jag skulle börja någonstans, och jag tror att alla skulle börja traditionellt, för där har du grunden. Det beror dock på vad man är ute efter, jag var ute efter att måla, att måla hela tiden, inget typ photobashing eller något.”

Björn: "Men när du säger köpa videos, gills det att man prenumererar på digital tutors? För det har ju jag gjort. Jag började med digital tutors, Zbrush och sådant där. Jag minns inte, vad var frågan?"

**- Har du som konsument & köpare, rättigheter och krav till vad du ska få?**

Anders: "Jag tror en viktigt grej där som digital tutors gör bra är att ge en liten insikt i vad man får med röst. Då får man höra lite hur personen är i tal och lite om videon är snabb eller långsam, och det tycker jag är ganska bra faktiskt."

Ron: "Alltså den jag köpte var intressant, men den var inte lika djupgående som jag trodde att den skulle vara."

Björn: "Det är ju det som, vad ska man säga, när man letar upp en tutorial så ligger det mycket i att skapa den. Det kanske inte alltid är ett företag som ligger bakom och att varje person har sitt egna workflow och sitt eget karisma och talsätt. Det är väl bra, som digital tutors, att man kan visa en del av sin tutorial, så man vet vad man köper. Skulle du gå och köpa en soffa så köper du kanske inte den på nätet, då vill du ju klämma och känna lite på den. Och det är väl lite så man önskar att tutorials är också, att man får klämma och känna, höra, lyssna och se lite."

Anders: "Sen har man märkt att i ju längre in man kommer med kunskapsnivån, ju högre krav har man, men man blir också mycket bättre på att veta om någonting är bra eller inte. Man får en känsla av att det här vill jag lägga pengar på, oftast som jag sa att man väljer en artists som jobbar på ett företag som man själv vill jobba på, eller om man vill höra hur han kom igång. Och det är sånt man snappar upp efter ett tag."

Ron: "Men det är väl så man börjar som nybörjare att man hittar en konstnär som man tycker är cool och så bara 'Ah! Han har gjort tutorials' och så följer jag honom. Och det där blir din grund basically för jag vill bli honom eller henne."

Björn: "Men det är ju svårt att sätta krav på vad man ska få ut av en tutorial."

**- Men känner du att om du betalar för en tutorial, i jämförelse med att du ser den gratis på YouTube att du förväntar dig mer av en betalt tutorial?**

Björn: "Ja det gör man."

Ron: "Det är klart!"

Anders: "Fast ibland kan det gratis på YouTube vara i samma nivå som de betalda, alltså det finns mycket bra gratis."

Björn: "Men jag förväntar mig att den ska vara strukturerad. Och att de ska veta vad de sysslar med och inte som i den första videon vi såg här, där det var lite som hipp som happ."

Ron: "Jag tycker att det är lite vad som helst, om man säljer såna videos så kan det vara att de är jättebilliga. Och om det är strukturerat och genomtänkt så är det lite dyrare."

Björn: "Att du får med meshes eller..."

Ron: "Ja att du får med typ PSD-filerna och brushtoolsen och att personen har tänkt igenom video och inte bara spelar in och pratar samtidigt."

Anders: *“Att personen har ett namn också.”*

Ron: *“Ja, så att man vet vem det är.”*

Anders: *“Ja, men jag menar gumroad har ju blivit ganska överfullt av personer som inte är så duktiga.”*

Ron: *“Nej, det är som typ alla hemsidor. Kollar man på fel tutorial så lär man sig fel saker.”*

Anders: *“Ja.”*

Björn: *“Ja för den.. Ja men precis, där ligger ju någonting också. Vilken bakgrund har personen som säljer tutorialen, har de hållit på med photoshop i över ett år och “nu kan jag lite och ska visa lite grejer”. Man vill ju ha någon form av credibility på skaparen.”*

Anders: *“Ja för ibland är det så att många som gör tutorials kanske lever på och har aldrig vart inne i industrin och ibland vill man ju också...”*

Ron: *“Höra hur det går till i den riktiga industrin.”*

Anders: *“Ja.”*

Björn: *“Men delvis ska de presentera sin bakgrund vill man ju. Typ att ‘Det här har jag gjort’.”*

Ron: *“Det är inte vanligt att folk gör, inte på YouTube iallafall. Utan bara att ‘Jag är frilans och jag gör tutorials’ och man ‘Jaha, okej, hur kom du dit? Vad har du gjort innan?’.”*

Anders: *“Men för jag började titta på någonting så söker jag alltid upp personen, jag tittar på ArtStation och... det här är arbete jag vill göra och då tittar jag på det.”*

Björn: *“Men det är lite sånt man gör när man själv är mer erfaren. Som rookie och nybörjare ‘Ja, men det här är en basic kurs’ och så köper man den, och så finns det ingenting som säger att personen som undervisar faktiskt har någon form av...”*

Ron: *“Bakgrund.”*

Björn: *“... av att kunna lära ut. Att de är pedagogiska liksom.”*

Anders: *“Det är ganska kul för jag gick tillbaka till de här gamla, jag har kvar de här gamla tutorialsen jag tittade på i spellistor på YouTube och gick tillbaka till de som lärde mig ZBrush. Nu får jag ju ont i huvudet hur fel den personen förklarar allting, och hur mer smärtfritt det hade vart om jag hade förklarat det för jag vet att jag hade gjort ett bättre jobb. Men ja, man har ju sett andra videos efter det som har vart mycket bättre på att förklara.”*

Ron: *“Ja, jag tror det handlar just mycket om det. Just den första jag köpte, jättedålig mikrofon, knallig engelska och bilden var sisådär. Strukuern och bildkvalitéen och arbetssätt och grejer. Så skulle inte jag gjort nu, men det var ju länge sen. De som kommer ut nu är mer strukturerade.”*

Björn: *“Man vet också lite mer vart man ska gå”*

Ron: *“Ja. Jag tror att det är viktigt att veta vad personen man tittar på faktiskt har för bakgrund. Så att man inte lär sig fel saker. Eller ja inte så att man lär sig fel saker, men så att man lär sig på rätt sätt kanske.”*