

Toni Puumalainen

**PELIMAILMAAN SOVELTUVAN
HAHMON LUONTI EDISTYNEIDEN
KONSEPTOINTITEKNIKOIDEN KEINOIN**

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

20.4.2018

Tekijä(t)	Toni Puumalainen
Otsikko	Pelimaailmaan soveltuvan hahmon luonti edistyneiden konseptointi tekniikoiden keinoin
Sivumäärä	29
Aika	20.4.2018
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Tuomas Aatola
<p>Tässä toiminnallisessa opinnäytetyössä käsitellään pelimaailmaan soveltuvan hahmokuviituksen toteutusta erilaisilla lähestymistavoilla. Opinnäytetyössä käydään läpi alan asiantuntijoiden tuottamasta kirjallisuudesta ja videomateriaalista syntyneitä ideoita, pyrkimyksenä antaa mahdollisimman selkeitä työkaluja käytännön työskentelyä varten.</p> <p>Alkuun työssä käsitellään termistöä ja annetaan viitekehys siitä, mitä toteutuksen täytyy noudattaa. Siinä käydään myös läpi syitä miksi erilaisiin ratkaisuihin on päädytty.</p> <p>Toiminnallinen osuus on jaettu kolmeen suurempaan aihepiiriin, joissa käsitellään eri vaiheiden tekniikoita tarkastellen kahta hahmoa kerrallaan. Tavoitteena on antaa mahdollisimman selkeä ja monipuolinen ymmärrys tekniikoiden toimivuudesta hahmojen toteutuksessa.</p> <p>Työssä käy ilmi, sekä tekniikoiden sisäistäminen sekä nopeuttaa että tekee työn jäljestä parempaa.</p> <p>Koska hahmot ovat suunniteltu alusta asti sopimaan pelimaailmaan, ne myös istuvat visuaalisesti ja temaattisesti tuotteeseen. Lopputuloksena on kuusi hahmoa, jotka puhuvat toistensa kanssa visuaalisesti ja ovat kontekstissaan uskottavia.</p>	
Avainsanat	Hahmosuunnittelu; Konseptointi; Peligrafikka; Visuaalinen ilme

Author(s)	Toni Puumalainen	
Title	Creating a Game World Character with advanced concepting techniques	
Number of Pages	29	
Date	20 April 2018	
Degree	Bachelor of Culture and Arts	
Degree Programme	Media	
Specialisation option	Graphic Design	
Instructor(s)	Tuomas Aatola, Senior Lecturer	
<p>This thesis studies on how the variety of concept art techniques helps creating a believable character in an existing game world. It will go through ideas that the game industry experts have dealt with in their literature and video content. Hence, the purpose is to give tools to an artist that are clear and understandable to use in a practical sense.</p> <p>At the beginning, the thesis takes a look at the terminology and the frame of reference. This gives an understanding on how and why we make different decisions.</p> <p>The practical part of the thesis has been divided into three parts. They dive in depth with different techniques studying case characters in pairs per method. The goal is to give as clear and versatile understanding on how the techniques work in practice.</p> <p>In this thesis, it is found that adapting the techniques used, speeds up the process and impacts positively on the end result. Because the characters have been introduced to the game world from the ground up, they fit the product visually and thematically. The end result is six characters that look coherent between each other and are believable regarding the context.</p>		
Keywords	Character Design; Concept art; Game art; Visual look	

Sisältö

1. Johdanto	1
2. Lautapeli suunnitteluprosessin juurena	2
2.1 Lautapelistä	2
2.2 Suunnitteluprosessin määrittely ja viitekehys	4
2.3. Tarkastelussa toteutettavat hahmot	6
3. Pelimaailmaan soveltuvan hahmon luonti edistyneiden konseptointitekniikoiden keinoin	7
3.1 Mitä ovat edistyneet konseptointitekniikat?	7
3.2 Designteoriat ilmeen suunnittelussa	8
3.3. Viitteet ja inspiraatio suunnittelutyökaluna	17
3.3.1 Pohdintaa viitteiden käytöstä	17
3.3.2 Connus ja Odane esimerkkitapauksina	18
3.4 Kuvituksen toteutus käyttäen visuaalisia konseptointityökaluja	20
4. Pohdinta	25
Lähteet	28

1. Johdanto

Kokemukseni mukaan pelien sisältämä grafiikka muodostaa suuren osan niiden viehätystä. Pelin grafiikka voi olla se yksittäinen asia, joka saa pelaajan tekemään ostopäätöksen. Se saattaa myös olla viimeistelevä tekijä, joka antaa immersion tunteen pelaajalle ja tekee pelistä erityisen. Pelattavien hahmojen on oltava samaistuttavia sekä käytännöllisesti perusteltuja pelin kannalta. Maailman täytyy olla sekä viehättävä, että uskottava. Samalla pelin maailman on annettava pelaajalle syitä edetä ja toimittava pelimekaanisena elementtinä.

Monipuolisen pelaajakannan huomioiminen on tärkeää, ja mahdollisimman monelle on löydettävä jotakin mistä saada kiinni. On helppoa sanoa, että kaikki ei sovi kaikille. Varsinkin grafiikka ja taide ovat hyvin alttiita mielipiteille. Värien ja symboliikan suhteen on suuria kulttuurisidonnaisia eroja. Peli-, viihde- ja mainosalalla tunnetaan paljon elementtejä, jotka vetoavat kuluttajiin. Käytettäessä nämä elementit saattavat kuitenkin johtaa siihen, että pelien tyyli muuttuu tasapaksuksi tai geneeriseksi.

Pelejä ja pelialaa pitkään seuranneena olen huomannut, että geneerisimmät tyylit jäävät helposti unohduksiin. Mieleenpainuvissa peleissä on yleensä toimivan pelimekaniikan lisäksi mukana samat visuaaliset elementit: selkeys, kauneus, omaperäisyys ja uskottavuus. Niissä on myös uskallettu tehdä sellaisia rohkeita valintoja, joita muut saattavat vältellä.

Videopelit ja peliala ovat kiehtoneet minua vuosia, ja olen tiennyt haluavani alalle jo kauan. Valitsin opiskelupaikkani pelialalle pääsyä silmällä pitäen, joten tuntui luontevalta valita opinnäytetyöni aiheeksi pelisuunnittelu. Graafisen suunnittelun opiskelijana halusin tuoda opinnäytetyölläni esille pelin visuaalisen puolen ja sen huolellisen suunnittelun tärkeyttä.

Minulla on kuvataiteen parissa pitkä historia, joka on alkanut harrastuksista sekä kahdesta kuvataidepainotteisesta koulusta. Olen keskittynyt digitaaliseen kuvit-

tamiseen jo yli yhdeksän vuotta itsenäisen opiskelun kautta. Tätä on sittemmin vahvistanut koulutukseni digitaaliseen mediaan Metropoliasissa. Lisäksi minulla on kokemusta peleistä ja pelaamisesta useiden vuosien ajalta. Olen työllistynyt videopelialalle, jossa käsittelen jatkuvasti aiheita, joita käsittelen myös opinnäytetyössäni. Olen seurannut videopelialaa ja siellä työskenteleviä graafikoita suurella mielenkiinnolla ja oppimismielessä jo vuosia.

Käsittelen opinnäytetyössäni tekniikoita ja työnkulkua, joita käytän itse päivittäin ja joita olen oppinut muilta alan ammattilaisilta. Opinnäytetyö on loistava tilaisuus tarkastella työnkulkua analyttisemmin, oppia ja hioa tekniikkaa tuotannon kannalta tehokkaaksi sekä oppia uutta matkan varrella. Käytän lähteinäni useiden alan ammattilaisten videotuotantoja, kirjajulkaisuja sekä blogipostauksia aiheesta.

Tarkastelen sitä, mikä tekee kuvituksesta perustellusti selkeää, kaunista, omaperäistä ja uskottavaa. Onko mahdollista muodon, kontrastin tai muiden keinojen avulla luoda deterministisesti sisältöä, joka miellyttää silmää katsojan näkökulmasta? Tavoitteenani on tarkastella, onko olemassa tehokasta ja toistettavaa metodologia, jota voi käyttää työkaluna peliin soveltuvan kuvituksen tuottamiseen. Käyn syventävästi läpi suunnitteluprosessin eri vaiheita ja niiden mahdollisuuksia. Esittelen myös itse kehittelemiäni tekniikkakokonaisuuksia, jotka koostuvat metodeista, joita olen oppinut useilta pelialan ammattilaisilta. Olen poiminut ideoita suunnitteluprosessiin muualta, mutta kehittänyt varsinaiset työtavat ja suunnittelumetodit itse. Kirjoitan konseptitaiteilijan ja peligraafikon näkökulmasta. Opinnäytetyöni on suunnattu peli- ja viihdealaan keskittyville, siitä kiinnostuneille ja yleisesti kuvituksesta kiinnostuneille.

2. Lautapeli suunnitteluprosessin juurena

2.1 Lautapelistä

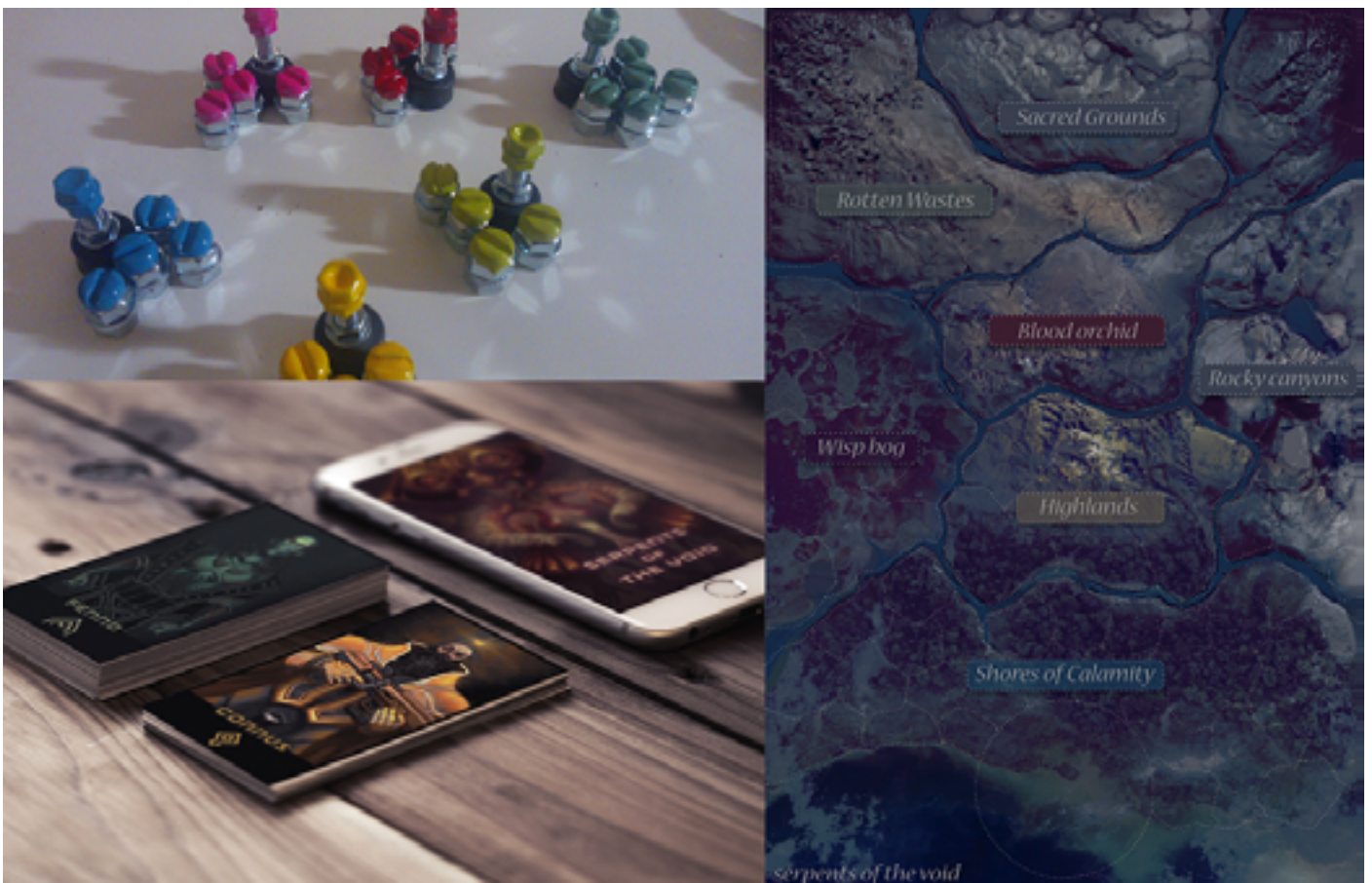
Päätin ottaa aiheeksi kehittämäni lautapelin, jossa ei vielä ollut grafiikkaa. Lautapeli oli opinnäytetyömielessä toteutettu kokonaisuus, joka toimii hyvin tyhjänä tauluna.

Aloitin sen työstämisen projektiopintojaksoilla, joiden aikana loin lautapelin pelimekaniikan ja taustatarinan. Tein samalla alustavaa tutkimusta pelin visuaalisesta ilmeestä, jota jatkokehitin osana opinnäytetyötäni. Projektiopintojen aikana

kehittämäni juoni ja hahmot toimivat oppinäytetyöni pohjana. Kuvitan hahmot tukemaan peliä ja käytän tarinaa vahvistamaan visuaalista ilmettä.

Otin lautapelin visuaaliseen suunnitteluun inspiraatiota erityisesti 1960–80-lukujen tieteiskirjallisuudesta, sillä kyseisen aikakauden tieteiskirjallisuus oli mielestäni hyvin värikästä. Sci-fi ja fantasiaa sekoitettiin usein, jonka vuoksi lopputuloksena oli usein erikoista ja ennennäkemätöntä materiaalia. Halusin saada tätä samaa erikoista ja ainutlaatuista tunnelmaa peliini ja sen ulkoasuun. Tärkeimpiä inspiraationlähteitä tältä osin olivat Frank Herbertin *Dune* (1965, Chilton Books) ja *Star Wars* -elokuva-asaaga.

Lautapeli ja sen tapahtumat sijoittuvat vieraalle planeetalle kaukana tulevaisuudessa, jolloin ihmiskunta on jo kauan sitten vieraantunut kotiplaneetastamme. Pelaajat ovat planeetalle laskeutuvia omaa kansaansa edustavia johtajia. (Kuvio 1)



Kuvio 1: Lautapeliprojektin hahmokohtaisesti värjättyjä prototyypinappuloita, pelikortteja, sekä vieraan planeetan karttaa esittävä pelilauta

Planeetalla he joutuvat selviämään yhdessä vaikeiden olosuhteiden keskellä etsien muinaista teknologiaa, joka mahdollistaa löytäjän kansan selviytymisen. Pelaajat joutuvat kuitenkin turvautumaan petokseen ja liittoihin selvitäkseen. Pelissä on useampi voittaja, mutta useilla pelaajilla on omat salaiset tavoitteensa ja harva selviää pelin loppuun asti. Pelaajan on hyödynnettävä oman hahmonsa erityispiirteitä, yhteistyötä muiden pelaajien kanssa ja mahdollisia petoksia voittoaakseen.

2.2 Suunnitteluprosessin määrittely ja viitekehys

Käytän lähtökohtana Design Studion julkaisemassa The Skillful Huntsman- kirjassa esitetyjä tekniikoita. The Skillful Huntsman on ollut nykyisen työskentelytapaani innoittaja, ja olen rakentanut omia työskentelymetodeitani sen pohjalta jo pitkään. Kirjan ideana oli tehdä tunnetun sadun pohjalta uudelleensuunnittelu sadun hahmoille ja ympäristölle. Kirja ei päädy mihinkään ratkaisuihin, mutta näyttää jokaisen suunnitteluvaiheen tuotoksia korostaen tekniikan tehokkuutta tuotantoprosessissa.

The Skillful Huntsmanin esittämien luonnostelutekniikoiden ideana oli tehdä kymmenittäin nopeita luonnoksia hahmoista, joista valitaan parhaat jatkotuotantoon. Luonnosten tarkoitus on löytää hyviä muotoja ja ideoita sitoutumatta yhteen ideaan. Yksi kirjan kirjoittajista, Mike Yamada, on huomannut käyttävänsä ensimmäiset luonnoksensa kliseiden kitkemiseen. Taiteilija saattaa helposti ensimmäisenä sortua stereotyyppeihin, ja luonnokset auttavat niiden huomaamiseen. Eräs kuvailtu tekniikka keskittyy pelkkään siluettiin. (Yamada 2005.) Scott Robertson kertoo siluettitekniikan olevan hyvin tehokas hahmojen erottamiseen. Kun katsoo objektia oli se sitten auto, henkilö tai rakennus, ensimmäinen asia minkä hahmottaa on siluetti. Selkeyden vuoksi siluetin tulisi tällöin olla vahva ja tunnistettava. Scott korostaa myös luonnosteluvaiheen tärkeyttä esittämällä miten samasta hahmosta voi tehdä loputtomasti tulkintoja. (Robertson 2005.) (Kuvio 2.)



Kuvio 2: The Skillfull Huntsman esittelee siluettitekniikan tuottamia variaatioita

Oma projektini muistuttaa lähtökohdiltaan Skillfull huntsmanin toimintamallia, sillä sadun tapaan olin luonut tarinan hahmojen ympärille. Aion käyttää tarinaa hahmojen pohjana ja rakentaa sen päälle useita tulkintoja käyttäen kirjasta opittuja tekniikoita.

Yksi peligrafiikan tärkeimpiä asioita on selkeys. Missä pelaaja on? Kuka pelaaja on? Onko pelattava hahmo protagonistiksi tai antagonistiksi? Pelattavan hahmon tulee omasta mielestäni olla samaistuttava tai ainakin mielenkiintoinen, jotta sillä haluaa pelata. Tähän vaikuttavat kohderyhmän lisäksi myös muun muassa kulttuuritekijät.

Oman kokemukseni mukaan moni pelikehittäjä yrittää usein miellyttää kaikkia, ja lopputuloksena syntynyt grafiikka on liian geneerinen ja varovainen. Oma ratkaisuni on tehdä monipuolisia hahmoja laajalla skaalalla jotain jokaiselle ajatuksella. Tavoitteeni on, että jokaisella hahmolla on mielenkiintoinen ja rohkea design, joka tekee hahmoista houkuttelevia ja samaistuttavia. Hahmojen luonteenpiirteet ovat inhimillisiä, sellaisia, joihin pelaajat voivat samaistua. Hahmojen tulee olla niin selkeitä, jotta ne voi erottaa toisistaan pelkällä vilkaisulla. Kaiken heihin liittyvän pelilaudalla olevan grafiikan tulee myös noudattaa tätä selkeyttä.

Toteutin hahmojen kehitysvaiheessa vapaamuotoisen kyselyn tekemistäni luonnoksista. Kyselyyn osallistuvat henkilöt olivat graafisen alan ammattilaisia tai opiskelijoita. Vastaajia oli kuusi, joiden kaikkien tiesin tuntevan lautapeliprojektini. Koin, että varhaisessa vaiheessa kehitystä sain parempaa palautetta jos esitin luonnokseni henkilöille, joiden kanssa pystyin käymään syvällisempää keskustelua asiasta. Eristin henkilöt kyselyn aikana toisistaan, jotteivät mielipiteet voisi vaikuttaa toisiinsa. Tämä tapahtui yksityiskeskustelun avulla. Kerron myöhemmin toteutuksessa (vrt luku 3.4), miten otin huomioon ihmisten mielipiteet designeissa ja miten päädyin lopulliseen versioon. Käytin Facebookia kyselyn järjestämiseen. Lisäksi käytin RealtimeBoard-nimistä sivustoa muistiinpanotyökaluna. RealtimeBoard on web-pohjainen reaaliaikainen valkotaulu, jolla onnistuu mielle- taulun tapainen joustava ideoiden luonnostelu.

Kyselyn kautta keräämäni tieto ja palautteet toimivat jatkokehitysmateriaalina suunnitteluprosessissani. Vaikka pohjana oli jo aiemmin suunnittelemani hahmo, kykenin muokkaamaan siitä edistyneemmän ja selvästi erilaisen saamieni palautteiden ansiosta. Kyselyn avulla kykenin myös selvittämään enemmistön suosikit kaikista tekemistäni luonnoksista.

Kun opinnäytetyö käsittelee konseptointitekniikoita on mielestäni olennaista pitää mielessä lopputulos. Työni käsittelee kuitenkin lopullisen kuvan luontia käyttäen tekniikkaa työkaluna.

Viitekehys on luotu ammattitaiteilijoiden tekemien havaintojen sekä pelimekaanisten rajoitteiden ehdoilla.

- Hahmon täytyy olla uskottava ja kaanoniinsa sopiva ulkokuoreltaan ja symbolistisesti.
- Hahmon täytyy olla pelissä selkeä oma hahmonsa, eikä se saa sekoittua muihin. (Oma väri, tyyli.)
- Hahmosta on tehty luonnosteluvaiheessa 10 versiota, jotka käyvät lukuisten graafisten osajien äänestyksessä ennen eteenpäin vientiä.
- Hahmo on luotu edistyneitä konseptointitekniikoita käyttäen.
- Kuvituksen täytyy olla kontrasteiltaan ja väreiltään selkeä.
- Kuvituksen tulee näyttää yhtenäiseltä pelimaailman ja muiden kuvitusten kesken.
- Kuvituksessa luodaan tunnelmaa valaistuksella.
- Kuvitus sisältää tarot korttimaisia piirteitä ja värisymbolismia, jotka sopivat tyyliin lautapelin graafiseen ilmeeseen.
- Kuvituksen elementit ohjaavat silmää haluttuun paikkaan hahmon luonteiden mukaan.

2.3. Tarkastelussa toteutettavat hahmot

Hahmot noudattavat tarkoin oman kansansa pääpiirteitä ja ovat siksi helposti tunnistettavissa. Pelimaailma sijoittuu tulevaisuuteen, jossa pelin ihmisryhmät ovat eläneet erillään hyvin pitkään. Nämä ryhmät ovat joutuneet erilaisten kulttuurierojen, elämäntilanteiden, luonnonmullistusten ja evoluution vaikutuksen alaiseksi. Edellä mainittujen tekijöiden vaikutuksen takia ihmisryhmistä on kehittynyt hyvin erilaisia, ja ne muistuttavat äärimmillään kokonaan eri rotuja tai jopa tieteiskirjallisuuden avaruusolentoja.

Pelihahmojen luonteiden tulisi näkyä hahmojen kuvituksissa. Otin suunnitteluvaiheessa huomioon sen, että hahmot ovat kansaansa edustavia arvokkaita sotilasjohtajia. Näin ollen hahmot ovat käytännöllisistä lähtökohdista huolimatta hyvin koristeellisia. Pelattaviin hahmoihin kuuluvat seuraavat henkilöt:

- Celene, manipuloiva ja sensuelli mehiläiskuningatar
- Connus, sotaisa ja patrioottinen kenraali
- Odane, kiero ja arvovaltainen poliitikko
- Nicere, tiedettä ja teknologiaa palvova papitar
- Hassan, karuihin elinoloihin sopeutunut nomadijohtaja
- Fenno, muita lajeja alhaisina pitävä biologinen superihminen

Hahmokuviutukset tulevat näkymään lautapelin sisältämissä pelikorteissa. Tulen käyttämään tätä hyväkseni kuvituksessa. Toteutan hahmot pelikorttiin sopiviksi suunnitellen korttien sommittelun suoraan edestäpäin muistuttamaan vanhoja peli- tai tarotkorteja. Tämä siitä syystä, että tyyli sopii pelin muuhun ilmeeseen hyvin. Hahmot ovat värikoodattuja, ja jokaiseen hahmoon liittyvät yksilölliset elementit noudattavat tätä värikoodia. Eri hahmojen tulee olla myös hyvin selvästi toisistaan tunnistettavia jo muotokieleltään. The Skillfull Huntsman -kirjassa mainittu selkeä siluettirakenne vahvistaa tätä tehostetta. (Yamada 2005, 15.) Pelaajan täytyy pystyä vaivattomasti ja asiaa sen enempää miettimättä erottamaan pelielementit toistaan.

Myös Anthony Jones kertoo Advanced Design Tips -videosarjassaan, miten tärkeitä tunne, muotokieli ja kontrastit ovat hahmon selkeyden kannalta. Hän mainitsee myös tarinankerronnan ja kuvan herättämien tunteiden tärkeyden (Jones 2015.) Tämän takia olen päättänyt tehdä jokaisesta hahmosta liioitellun erilaisen. Vastaavanlainen liioittelu ei olisi välttämättä tarpeen esimerkiksi elokuvan tai kirjan hahmon suunnittelussa, koska hahmoilla on käsikirjoitus takanaan. Pelihahmon täytyy kuitenkin olla vaivattoman selkeä lukea ja silti mielenkiintoinen. Selkeät värikoodit auttavat pelaajaa helposti tunnistamaan pelin kulkiessa mikä kortti on kenenkin. Tämä mahdollistaa myös rohkeamman lähestymistavan visuaaliseen suunnitteluun.

3. Pelimaailmaan soveltuvan hahmon luonti edistyneiden konseptointitekniikoiden keinoin

3.1 Mitä ovat edistyneet konseptointitekniikat?

Konseptointi tarkoittaa kuvataiteessa kuvan nopeaa ideointia visuaalisesti. Sen tarkoitus on luoda mielikuva lopullisesta kuvituksesta tai tuotteesta. Konseptointivaiheessa visuaalinen suunnittelu tehdään loppuun asti ennen viimeistelyä. Hienosti viimeistellyllä kuvalla ei ole arvoa, jos se ei tarjoa mitään erikoista designiin, mielialaan tai tunnelmaan (Picktall 2012.)

Halusin ottaa aiheeksi edistyneet konseptointitekniikat, koska mielestäni konseptoinnin perusteita käsitteleviä julkaisuja on nykyään hyvinkin helposti saatavilla. Kutsun tekniikoita edistyneiksi, koska aiheen laajuuden huomioon ottaen minun on oletettava lukijan tietävän kuvittamisesta joitain perusasioita, joihin en voi syventyä. Käyn myös läpi ohjelmia ja tekniikoita, jotka vaativat erityisosaamista. Selitän nopeasti asioita, joihin suosittelen syvempää tutustumista. Korostan kuitenkin, että pyrin edetessäni selittämään mahdollisimman selkeästi jokaisen

tekniikan tavoitteita ja merkityksiä. Tavoitteeni on, että lukija saa jotain uutta irti kuvailemistani edistyneistä tekniikoista.

Seuraavaksi esittelen kolme edistynyttä konseptoinnin työkalua lähestyä pelimaailmaan soveltuvan hahmon luomista. Ensiksi (3.2) kerron, miten designteoriat auttavat luomaan visuaalista hierarkiaa ja selkeyttä kuvaan. Toiseksi (3.3), miten viitteet ja inspiraatio antavat työkaluja luovaan ajatteluun sekä luovat uskottavuutta designiin. Viimeiseksi (3.4) käyn läpi luonnostelutekniikoita, jotka auttavat pääsemään toivottuun lopputulokseen tehokkaammin ja monipuolisemmin.

3.2 Designteoriat ilmeen suunnittelussa

Designteorioilla tarkoitan opinnäytetyössäni erilaisia päätelmiä, jotka useat taiteilijat ovat kokeneet hyödyllisiksi suuntaa-antaviksi säännöiksi kuvitusta tehdessä. Tämä liittyy usein siihen, miten värejä, muotoja ja tilaa käytetään hyväksi työssä.

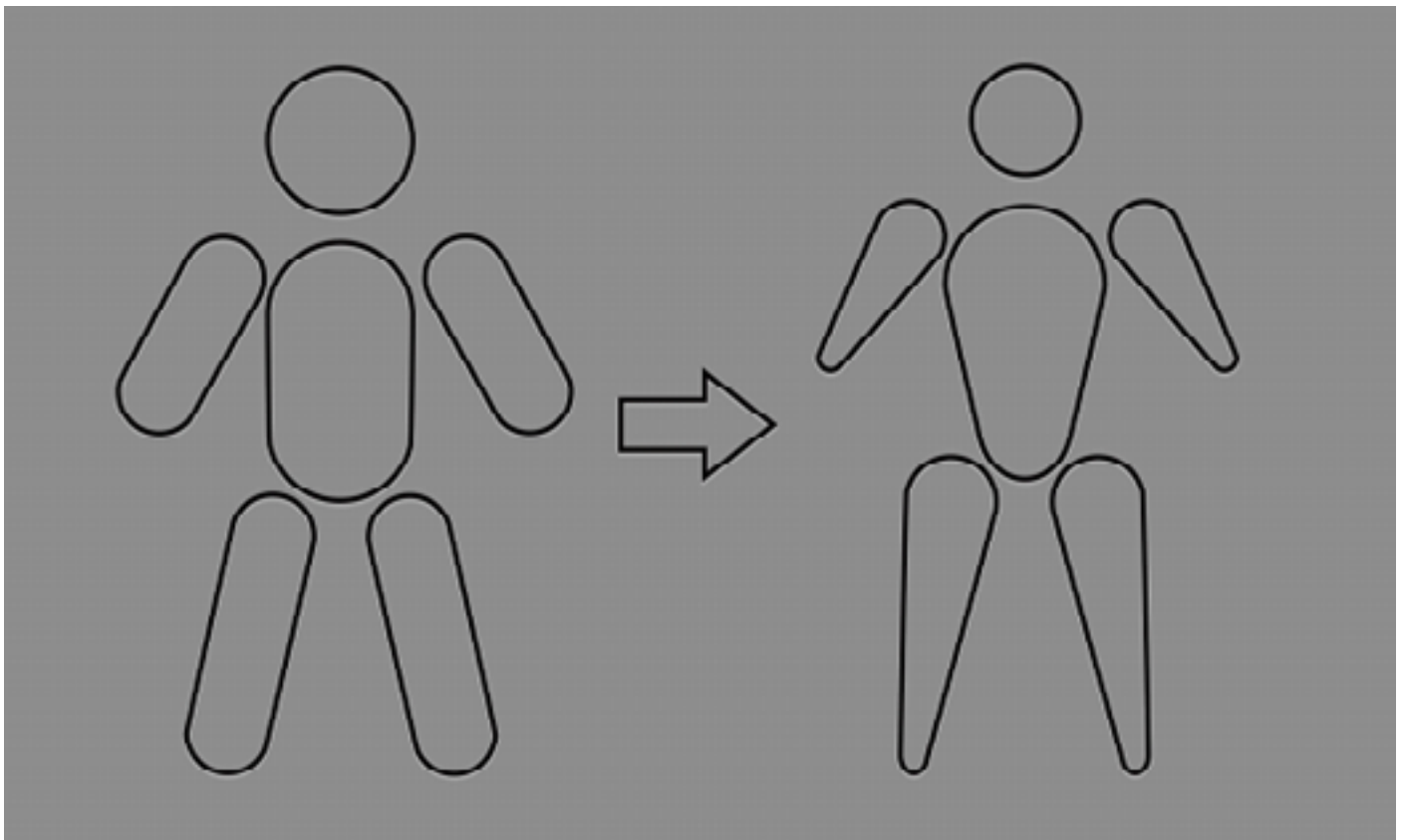
Termiä "design theory" tai "suunnitteluteoria" on käytetty monella tapaa. Se yhdistää lukuisia tieteenaloja toisiinsa, eikä niille löydy tarkkaa määritelmää. Taiteen ja muotoilun alalla suunnitteluteoriat ovat suosittuja ja kiistanalaisia aiheita. Muotoilun liittäminen tutkivaan tieteeseen on jopa muodostanut liikkeitä kuten modernin funktionalismin. Keskityn kuitenkin opinnäytetyössäni designteoria-termin käyttöön osana ammattisanastoa. Kokemukseni mukaan konseptitaiteilijat kuten Anthony Jones, käyttävät termiä rennosti, kuvatakseen mietiskelevää ja rationaalista ajattelua, jolla hän saavuttaa ihanteellisen lopputuloksen. Tapa, jolla havaintoja voi täsmentää ja jakaa informaationa muille toimivana työkaluna, on minulle se mikä tekee designteoriasta toimivan.

Olen itse oppinut designteorioista konkreettisesti eniten Advanced Design Tips -videoluennoilta. Luennoilla on tiivistettynä tärkeimpiä avainasioita, joita kuvituksessa kannattaa ottaa huomioon. Luennot pitänyt Anthony Jones on mielestäni edelläkävijä digitaalisen maalauksen ja kuvankäsittelyn alalla. Hän on mm. Blizzardilla, Sony Santa Monicalla ja Wizards of the Coastilla työskennellyt konseptitaiteilija. Hänen työnsä ja työtapansa on inspiroinut minua suuresti. Olen itse vaikuttunut Jonesin tavasta tehdä maalauksensa hyvin deterministisiä tekniikoita käyttäen.

Kuvittamisesta ja designista on olemassa paljon opetusmateriaalia, joka voi auttaa ymmärtämään, mikä toimii ja mikä ei. Omasta mielestäni mitkään näistä eivät kuitenkaan ole kiveen kirjoitettuja sääntöjä vaan ohjenuoria, jotka auttavat tekijää näkemään mahdollisia virheitä. Kun aloitan suunnittelun, lähdän aina aluksi liikkeelle pelattavan hahmon taustatarinasta ja luonteesta. Minulla on mielessäni selkeä kuva siitä minkälainen hahmon tulisi olla. Hyväkin idea voi mennä pieleen, jos kuvitus ei toimi esteettisesti.

Seuraavaksi käyn läpi esimerkkejä designteorioista käyttäen kahta suunnittelemaani hahmoa Celesteä ja Fennoa.

Muotojen dynaamisuuden säilyttämiseksi tulisi huolehtia siitä ettei kuvitus näytä tasapaksulta (Jones 2015.) Tasapaksuisuudella tarkoitetaan muotojen, kontrastien ja tekstuuriin liiallista samankaltaisuutta. Tästä esimerkkinä, että vaikka hahmon anatomia olisi toimivaa ja valmis jälki olisi taidolla tehty, niin hahmo voi silti tuntua muotokieleltään tylsältä. Yksi keino välttää tilannetta on tehdä vierekkäisistä elementeistä aina erikokoisia tai erilaisia (kuvio 3).

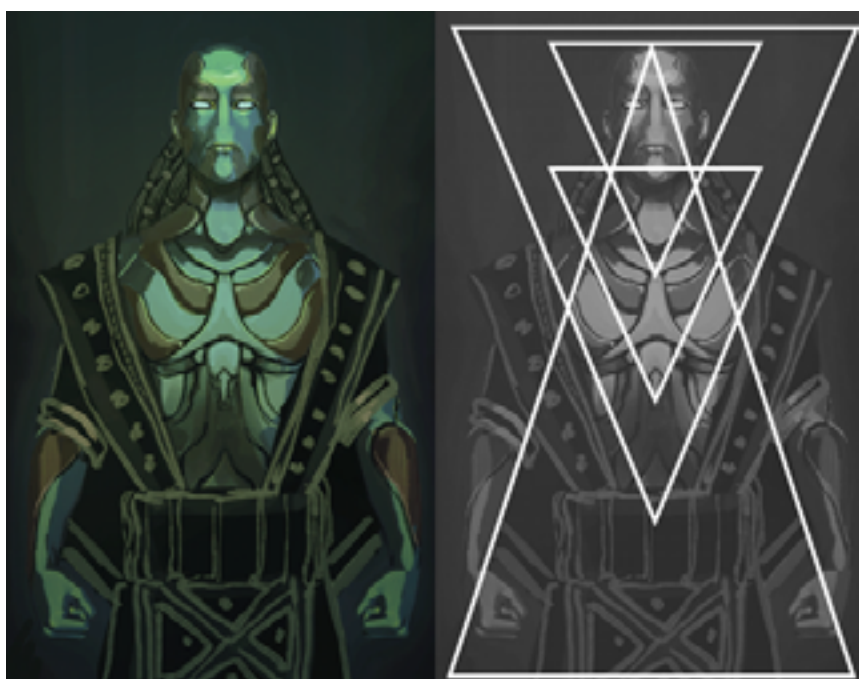


Kuvio 3: Esimerkki koon ja muodon dynaamisemmasta asettelusta

Celesten tapauksessa (kuvio 4) otin tämän huomioon suurten kokovaihteluiden avulla. Hänen päähineensä on suuri, pää on pieni, suuret hihat, pienet kädet jne. Havaitsin myös valon ja varjon aiheuttavan illuusiota koosta, kun valoisat alueet korostuivat varjoisista vaikuttaen isommilta. Tämän otin huomioon, ja kuvasta on nähtävissä valöörialueiden koon vaihtelua sekä tekstuurialueiden koon vaihtelua. Pyrin käyttämään eri kokoja dynaamisesti pitkin kuvaa jättäen tarpeeksi tilaa eri elementeille.



Kuvio 4: Celesten muotojen kokovaihtelu, sekä valöörikontrasti



Fennon kohdalla (kuvio 5) halusin säilyttää hahmolle kuuluvan vahvan ja ylpeän luonteen, joten päätin korostaa ylvästä olemusta tekemällä kasvoista rinnasta ja nyrkeistä vahvan pyramidikomposition. Hänessä on muutama suuri muoto: pää, torso, lantio ja kädet. Korostin valaistuksella rintakehää saadakseni suuremman tunteen ja loin siten useamman pienemmän muodon rintakehän sisään.

Kuvio 5: Fennon pyramidikompositio

Kuvituksen saa näyttämään mielenkiintoiselta ja ehyeltä, jos pystyy toistamaan sen sisällä käytettyjä muotoja ainakin kolmesti (Jones 2015.) Uutta designia tehessä on helppoa tehdä huonoja päätöksiä muotokielen suhteen. Jos ei harkitse seuraavaa käytettävää muotoa lopputulos voi olla sekava. Jos tekee tiedostaen samankaltaisia muotoja ainakin kolmesti saman designin sisällä, se alkaa saada harkittua muotoilua. Jones käyttää tästä sanontaa "Rules of three".

Fennon kohdalla (kuvio 6) halusin korostaa muotokielen avulla hahmon orgaanisuutta. Hahmo on geneettisesti muokattu superihminen, joten ajattelin olevan hauska kontrasti, jos vaatetus näyttäisi synteettiseltä, mutta hahmo itse hyvinkin orgaaniselta. Erottelin vaatetuksen ja hahmon materiaalit ensin valööreilla ja sitten annoin vaaleille alueille pehmeitä muotoja. Selkeästi nähtävissä ovat ruskeat raidat jotka toistuvat käsissä, rintakehässä sekä päässä. Tummat alueet toteutin kulmikkaina muotoina jotka toimivat kontrastina pehmeisiin. Myös vaatteiden koristelu on geometrista verrattuna hahmon pehmeisiin ja vapaasti soljuviin muotoihin.



Kuvio 6: Vasemmalla väritettynä orgaaninen iho, oikealla geometrinen vaatet materiaali

Celesten tapauksessa (kuvio 7) korostin erityisesti kahta toistuvaa elementtiä. Toinen on pronssin värinen ulkoneva kumpu, joka toistuu päähineen reunoilla, rinnassa, sekä hihoissa. Seuraava on pienet säikeet, jotka toistuvat hihojen tyvessä, sulkien muodossa olkakoristeessa, taustalla olevissa putkissa ja päähineen etuosassa. Tarkoituksena on luoda silmälle mielenkiintoisia paikkoja tutkia.

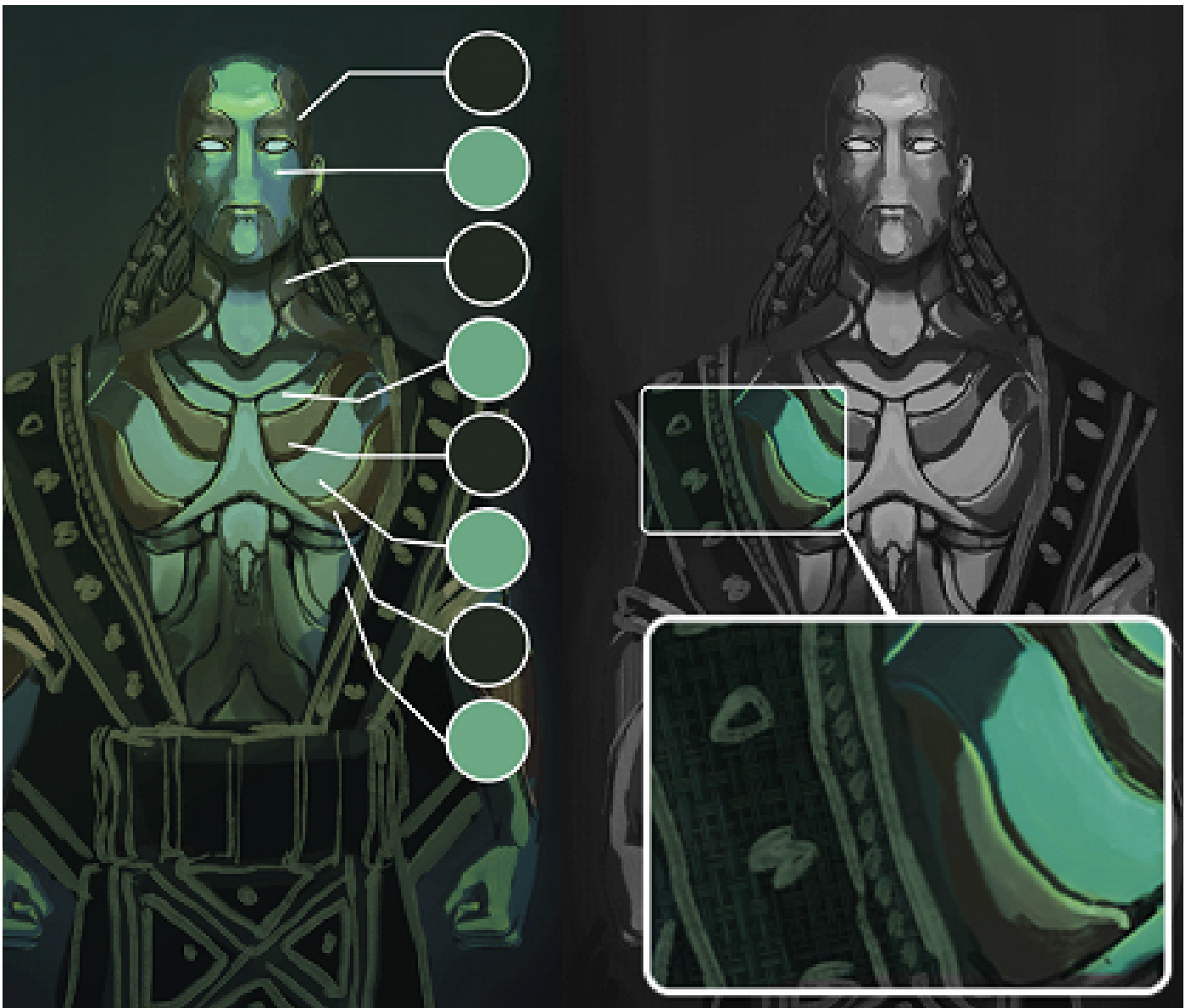


Kuvio 7: Vasemmalla kumpuavat pronssiset osuudet, oikealla putkimaiset elementit

Aikaisempien esimerkkien mukaisesti myös tässä yritetään ylläpitää kuvan sisäistä rytmiä toistamalla asioita tietystä järjestyksessä. Vastapainossa on kyse samasta asiasta. Valoisa ja tumma, teksturoitu, ei teksturoitu. Designin tulisi toistaa näitä vastapainoja vuorotellen tai toistaen järkevässä järjestyksessä. (Jones 2015.) Vaikka muotokieli olisikin kunnossa, viimeistelyvaihe voi vielä haitata kuvaa. Mikäli

pääsee seuraamaan artistien töitä alusta asti, voi huomata että usein luonnosvaihe näyttää monella tapaa edistyneemmältä kuin valmis työ. Tämä johtuu yleensä kuitenkin puhtaasti designin laadusta. Valon ja tekstuurin lisääminen oikeisiin paikkoihin viimeistelyvaiheessa voi olla se viimeinen silaus, joka tekee työstä viimeistellyn ja moniulotteisen. Mielestäni juuri tämän vaiheen ohittaminen saattaa olla suuri syy lopullisen työn jäämiseen keskiverto tasolle.

Fennon kohdalla (kuvio 8) pidin vahvat tekstuurit tummilla vaatealueilla rajaamassa voimakasta rintakehää. Tekstuuri myös yhtenäistää keskivartalon pintaa toistuvasta pintakuvioidinnista riippumatta. Valaistuksen vastapainon hoidin pitämällä huolta siitä, että valojen välissä on aina varjoa tai tumma elementti. Pää, kaula, rinta, vaate ja kädet järjestyksessä.



Kuvio 8: Oikealla Fennon vuorotasapaino valööreilla, vasemmalla tekstuuri vuorotasapaino

Celesten tapauksessa käytin suuria muotoja tekstuurien erittelyyn. Anthony Jones kuvaa tekniikkaa tasopinoamiseksi "layer caking" kun muotokielen tulisi liikkua pienestä isoon, välttämättä monotonista muotokieltä. (Jones, 2016.)

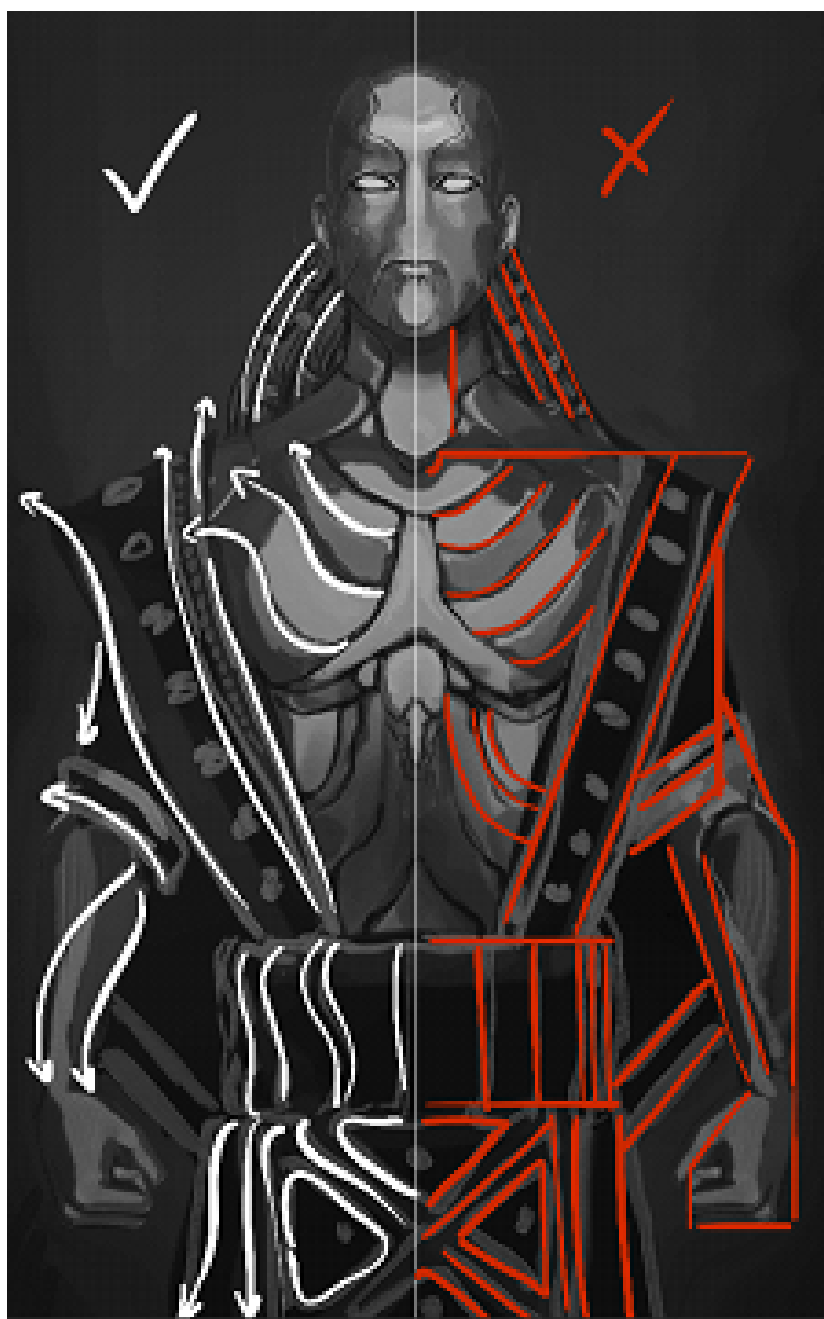
Työstin koko ulkoreunan runsaaksi ja kiireiseksi alueeksi ja keskivartalossa käytin pehmeitä ja tasaisia alueita, joita olisi helpompi katsoa. (Kuvio 9.) Näin pystyn ohjaamaan katsojan katsetta kuvassa. Käytin myös tekstuuroittomia muotoja alavartalossa ja päähineen reunoilla ohjaamaan katsetta takaisin keskivartaloon. Celesten valaistuksessa lähdin Fennon tapaan vuorottelemaan tumman ja vaalean välillä, mutta vaihtelen enemmän sen välillä, ovatko valoisa ja tumma teksturoidulla vai tasaisella alustalla. Näin saan luotua monipuolisempaa dynamiikkaa.



Kuvio 9: Celesten kuvioinnin tasopinoaminen pienestä kuviosta isoon kuvioon.

Yksi kuvan syvyyttä rikkova ongelma voi olla rinnakkaiset muodot ja tasaiset 90 asteen kulmat (Jones 2015). Erityisesti silloin, kun kuvitus sisältää esimerkiksi hahmoja tai esineitä eikä ole tahallisesti tyylliteltyä, on syytä välttää rinnakkaisia muotoja kuvituksessa. Vaikka kuvassa olisi samanmuotoisia asioita vierekkäin tai suoria kulmia elementteinä, sitä voi silti elävöittää taivuttamalla kulmia hieman eri suuntiin.

Omissa töissäni oli mielestäni tähän liittyen todellinen uhka. Kuvat ovat suoraan edestäpäin kuvattuja hahmoja, ja tietyllä tavalla korttipeliin tyylliteltyjä elementtejä löytyy. Kuvat ovat myös suorassa kulmassa. En kuitenkaan halunnut tehdä hahmoista liian jäykkiä. Hahmojen tuli olla todellisen oloisia persoonia kolmiulotteisessa tilassa; ikään kuin henkilöitä poseeraamassa hiukan ikonisessa muotokuvassa. Ratkaisin ongelman käyttämällä osittain liioiteltua perspektiiviä ja osittain keinotekoisesti vääristämällä samanlaisten muotojen sivuja suhteessa toisiinsa.



Kuvio 10: Fenno, rinnakkain liikkuvat muodot

Celesten kohdalla (kuvio 11) ratkaisin ongelman vetämällä kädet hieman ta-ka-alalle muiden taustaelementtien kanssa luoden tekaistun syvyydentunteen. Myös kuvioelementit vaihtelevat koossaan matkan varrella. Esimerkiksi rinnan yli tulevat pronssiset elementit ovat eri paksuisia matkan varrella, kuten hihojen laskokset toisiinsa nähden. Sulkakoristeet hartioilla vaihtelevat muodoiltaan jatkuvasti eikä kuvasta löydy suoria kulmia. Vain alavartalon keskiosaan on jätetty suora nuolta muistuttava muoto, joka on jätetty tahallisesti näyttämään symbolil- ta. Jätän myös muilla hahmoilla erityisesti kuvan alaosaan tyylin vuoksi vastaavia symboleita.



Kuvio 11: Näkymättömät perspektiivilinjat

Fennon rintakehä (kuvio 11) oli niin laaja, että pystyin tuomaan perspektiivillä tai-puisuutta koko designiin ja välttämään ongelman lähes täysin. Pidin vielä huolta siitä että mm. rintakehän elementit eivät menneet rinnakkain.

Yhdessä käytettynä esitetyt designteoriat auttoivat merkittävästi hahmojen kehi-tyksessä omasta mielestäni. Ne auttoivat luomaan kuvien sisälle visuaalista hie-rarkiaa ja luomaan mielenkiintoista, sekä harkittua dynamiikkaa hahmoihin. Ha-

vaintoni voivat olla täysin subjektiivisia, mutta pidän ainakin siitä miten tekniikat saivat minut perustelemaan jokaisen liikkeen jollakin tavoin. Se loi kysymyksiä kuten: Miten saan tämän aspektin paremmin näkyviin? Miten katse liikkuu kuvassa? Palvelevatko muodot tarkoitusta?

3.3. Viitteet ja inspiraatio suunnittelutyökaluna

3.3.1 Pohdintaa viitteiden käytöstä

Usein maalaus- ja konseptitaiteen yhteydessä viitteellä tarkoitetaan kuvaviitteitä, mutta se voi olla myös viite esimerkiksi historialliseen tai kulttuurilliseen informaatioon. Viitteet ovat hyödyllisiä inspiraation lähteitä, tapoja ymmärtää luontoa ympärillä ja työkaluja visualisoida asioita, joita on vaikea muistaa tai luoda tyhjästä. Kirby Ferguson käy läpi teoksessaan "Everything is a remix", miten mikään mitä ihminen kehittää ei ole tyhjästä luotua vaan kaikki on jollain tapaa sidottuna kokemuksen ja ympäristön luomiin viitteisiin (Ferguson 2011).

Tämä on tärkeä konsepti ymmärtää, koska moni taiteilija saattaa ajatella viitteiden käyttämistä jollakin tapaa huijaamisena.

Kun kuvittaja suunnittelee jotakin mitä ei ole olemassa on kaikkein tärkeintä, että katsoja uskoo sen olevan totta. Oli kyse sitten ajoneuvosta, hahmosta tai rakennuksesta, katsojan on välittömästi ymmärrettävä mistä on kyse ja mikä on asian funktio. Paras tapa varmistaa designin selkeys esimerkiksi peli- tai elokuvateollisuudessa, jossa suunnitteluelementit usein vilahtavat nopeasti ruudulla on ottaa mallia tosielämästä. Ihmiset uskovat asioihin joita he ovat nähneet ennenkin. Siksi kuvittajan täytyy osata kopioida, muotoilla ja yhdistää olemassa olevista elementeistä tuottamansa design. (Zhu 2011.)

On helppoa pudota sudenkuoppaan ja sanoa, että kopioiminen ja yhdistäminen olisi halpamaista tai eettisesti väärin. Erilaisuuden ja henkilökohtaisen omaperäisyyden jahtaaminen on pohjimmiltaan turhaa, koska kaikki ottavat vaikutteensa, sekä inspiraationsa jostakin kokemastaan. (Ferguson 2015.) Siksi mielestäni on tärkeää, että suunnittelija tekee mieluummin tietoisia valintoja referensseissään ja saa siten paremman kontrollin designvalinnoistaan. Uskon, että tämän ymmärtävä suunnittelija kykenee myös helpommin tuottamaan uniikkia materiaalia.

Kuvariferenssi ei ole ainoa asia joka kannattaa ottaa huomioon kun hakee inspiraatiota ja resursseja designiin. Esimerkiksi sotilasajoneuvokuvitusta tehtäessä on hyvä tietää minkälaista ajoneuvoa käytetään tietynlaisessa tarkoituksessa. Hahmon vaatetusta suunniteltaessa työtä helpottaa, jos tietää minkälaisia funktioita erilaisilla vaatteilla on olemassa. Omassa projektissani halusin jokaiselle hahmolle arvokkaalta tuntuvan ja johtajalle sopivan puvustuksen, joten luin paljon materiaalia sotilaspuvustuksesta. Katsoin eri maiden johtajien asustuksia ja otin

inspiraatiota heidän johtamansa kansan vaatetuksesta. Innotteita sain myös pelaamistani peleistä sekä saduista ja tarinoista, joita olen nuorena kuullut.

3.3.2 Connus ja Odane esimerkkitaapauksina

Connus on fyysiseen valtaan perustuva sotilasjohtaja. Halusin antaa hänelle klassisia maskuliinisia piirteitä, joten aloin miettimään suoraan kaikkein äärimmäisimpiä kärjistyksiä teemasta. Parta, kuningas, kapteeni, työkone ja metalli olivat ensimmäisiä asioita jotka tulivat mieleen. Lisäsin myös sotilaallisia viitteitä kuten aseet ja haarniskan.

Kun viitteitä käy läpi ja laittaa talteen huomasi, että oli helppo alkaa pohtia hahmon ulkoasua. Otin suoraan työkoneille ominaisen keltaisen ja yhdistin sen kuninkaalliseen kruunun kultaiseen. Musta ja keltainen oli mielestäni miellyttävä yhdistelmä ja sain siitä sopivan väripaletin. Suuri musta parta ja kalju korostaa maskuliinisuutta, sekä tuo mieleen temppeeliritarit. Temppeeliritarit taas sopivat sotilaallisuuteen. Connus pukeutuu robottihaarniskaan, joka saa inspiraationsa Fallout - pelisarjasta sekä useiden fantasiapeliin ylisuurista varusteista.

Kaikki tämä edistys suunnittelussa tapahtui käyttäen kulttuurillisia viitteitä.



Kuvio 12: Connuksen viitekuviot

Otin Odanen toiseksi viite-esimerkiksi, sillä hän on hieman hienovaraisemmin rakennettu kuin Connus. Odane on kiero ja arvovaltainen poliitikko. Ensimmäisiä ajatuksia hänestä oli Käärme, myrky, kulta, hienot vaatteet, koristeet, kokemus ja manipulointi. Käärmeen lisääminen hahmoon oli yksi ilmeisimmistä ideoista. En kuitenkaan halunnut sen tässä tapauksessa olevan liian ilmeistä. Hahmon kuului olla manipuloiva ja arvokas, joten en halunnut korostaa liikaa pahuutta. Päädyin antamaan koko kuvitukselle kelmeän vihertävän sävyn. Vihreä toi mielestäni myös arvokkuutta kuvaan, jota kultaiset sävyt korostavat. Kulmakarvojen, sekä hiusten puuttuminen ja merkilliset juonteet pään alueella tuovat mieleen liskot ja käärmeet. (kuvio 13.)



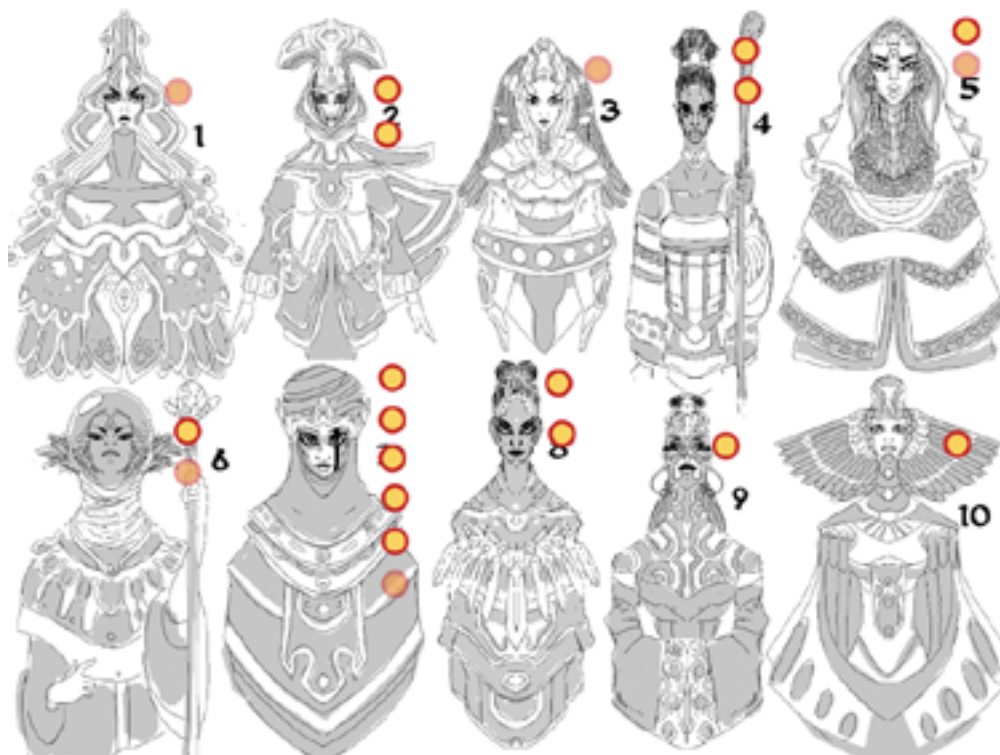
Kuvio 13: Odanen viitekuviot

Vaatetuksen osalta tutkin paljon historiallisia johtajien puvustuksia, mutta löysin hyviä viitteitä myös erilaisista fantasia teoksista. Pelissä hahmot liikkuvat jatkuvasti vaarallisilla alueilla, joten halusin varusteiden olevan tietyllä tavalla hienot mutta käytännölliset, ellei ole toisin perusteltu. Otin siis Odanen vastustuksiin suojausta muistuttavia piirteitä, joskin puku on yhä hieman turhamainen, kuten hahmolle sopii. Ajattelin enemmän teltassa majailevaa arvovaltaista sotilasjohtajaa ulkona elementistään kuin Connuksen kaltaista soturia, joka ei pelkää liata käsiään.

Viitekuviot ovat mielestäni erinomainen työkalu ideoimisessa. Yksin tämä tekniikka on itselleni yksi tehokkaimmista keinoista varmistaa, että minulla on vahva mielikuva kuvituksen suunnasta ja tunnelmasta jo ennen ensimmäistäkin sivel-

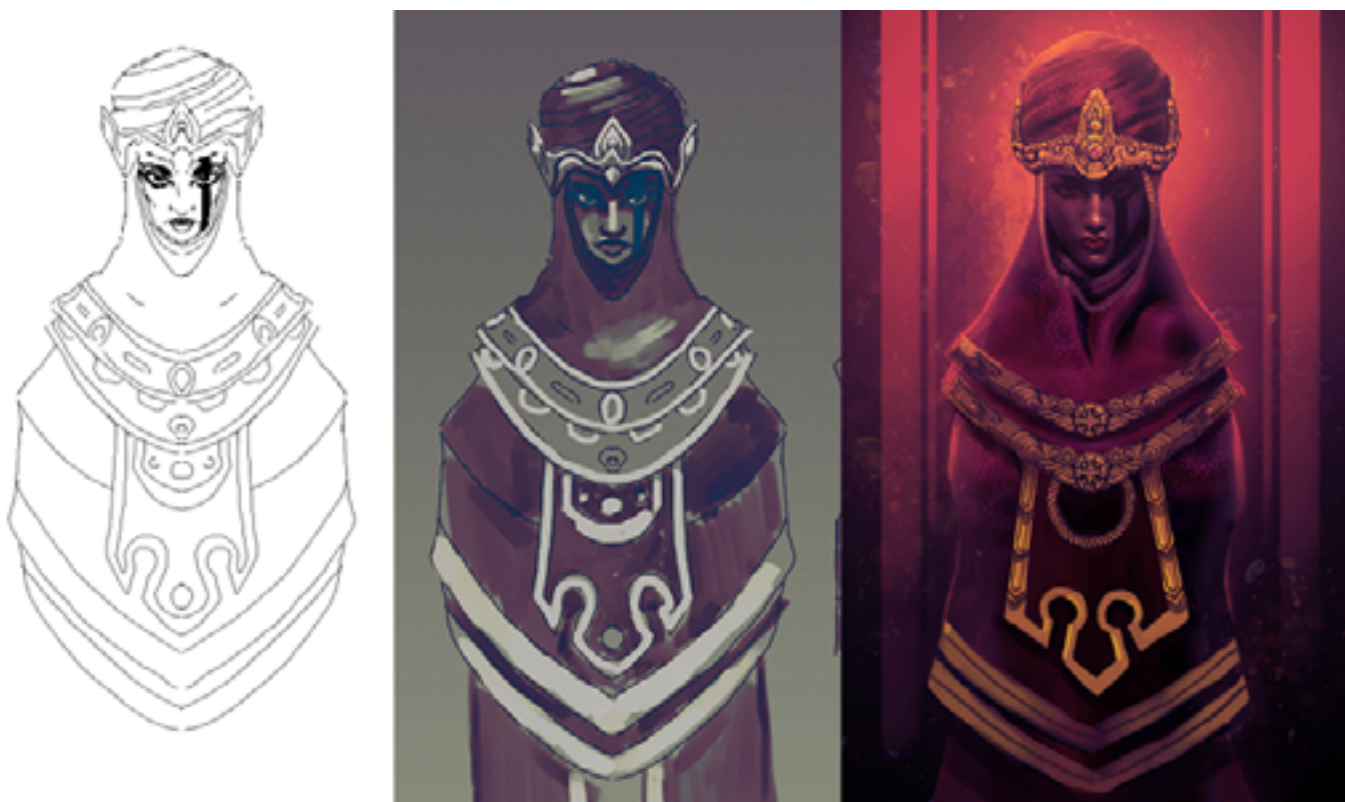
3.4 Kuvituksen toteutus käyttäen visuaalisia konseptointityökaluja

Tässä luvussa käyn läpi toteutusprosessin luonnoksista viimeistelyvaiheeseen. Seuraan huolella suunnittelua varten kehittämäni metodia ja sen toteutumista. Valitsin tutkittavaksi hahmoksi nomadijohtajan, jonka kansa pystyy elämään äärimmäisissäkin olosuhteissa. Hahmossa tulisi näkyä beduiinikansojen sitkeää henkeä ja tuhannen ja yhden yön satujen kaltaista mystiikkaa. Tulevaisuuden teknologiankin keskellä kansa on säilyttänyt perinteitään, ja tämä näkyy myös johtajan pukeutumisessa. Pidän huolta siitä, että tuotantotehokkuus säilyy koko prosessin ajan käyttämällä vain tekniikoita, jotka koen tarpeellisiksi prosessin nopeuden ja laadun takaamiseksi.



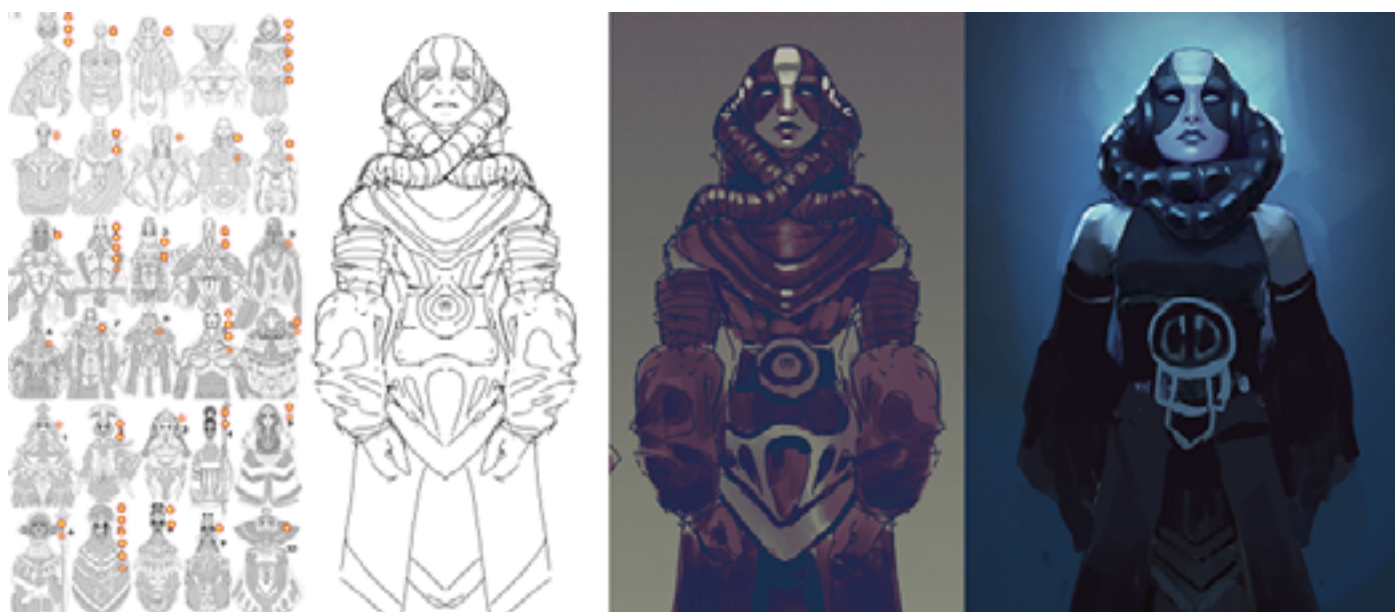
Kuvio 14: Hassanin variaatiot näyttävät, miten vahvasti tekniikkaa käyttäen pystyy olemaan monipuolinen jopa rajatun idean sisällä

Alchemy on avoimen lähdekoodin ilmainen piirustusohjelma, jota on rakennettu luovuutta silmälläpitäen. Sen tarkoituksena ei ole tehdä viimeistelyä materiaalia vaan avata taiteilijan mieli mahdollisuuksille. Ohjelmassa ei ole lainkaan pyyhkimistyökalua tai peruutusnappia. Käytän ohjelmaa nopean luonnostelun työkaluna. Ohjelma sisältää peiliominaisuuden, jonka avulla on mahdollista piirtää symmetrisiä kuvia. Tämä työkalu oli kuin tehty projektiini, sillä halusin kuvata jokaisen hahmon suoraan edestäpäin ja tehdä osasta hahmoja hyvin symmetrisiä. Alchemy suosii myös The Skillfull Huntsman -kirjassa käytettyjä tekniikoita ja on siksi hyvä työkalu työnkulkua ajatellen. Variaatiot hahmoista (kuvio 14.) toimivat esimerkkinä siitä kuinka monipuolista designia pystyin saamaan aikaiseksi. Tutkielmaani varten valitsemani hahmo on aiemmin mainittu nomadijohtaja. Otin inspiraatiota itämaisista vaeltajakulttuureista, arabinomadeista sekä hieman varakkaammista intialaisista ja aasialaisista piirteistä. Hahmon täytyi näyttää siltä, että hän tai hänen kansansa on tottunut elämään vaikeissa olosuhteissa, vaikka johtaja olisikin hieman korea. Tätä toin esille pääasiassa vaatetuksella, johon sain inspiraatiota etenkin kuumilla aavikoilla asuvilta beduiineilta. Halusin myös tiettyä tuhannen ja yhden yön mystiikkaa korostaakseni mahdollista kulttuuriperinteitä arvostavaa hahmoa. (Kuvio 15.)



Kuvio 15: Hassan luonnoksesta valmiiksi

Aiemmin mainitsemani äänestys (vrt luku 2.2), johti jokaisen hahmon kohdalla pistevoittoon. Vastaajat saivat antaa yhden pisteen suosikilleen ja kaksi puolikasta pistettä luonnokselle, joka oli tämän mielestä seuraavaksi paras vaihtoehto. Näistä designeista eniten ääniä saaneet pääsivät jatkokehitykseen. Otin äänestyksessä lähempään tarkasteluun esitetyn Niceren (kuvio 16), joka voitti äänestyksen reilu äänin. Kyselyyn osallistuneiden henkilöiden kommenttien perusteella lähdin viemään hahmoa enemmän ”teknologiaa palvova pappi/papitar” suuntaan. Valittu design ei ollut kyselyyn osallistuneiden mielestä samalla tavalla ilmeinen ja helppo vaihtoehto kuin muut luonnokset. Epäilin jatkuvasti, että mm kontrastit ja luonnosten kokoero vaikuttivat ihmisten antamiin pisteisiin. Tämän vuoksi, vaikka pidin voittotulokset lopullisissa designeissa, otin vapauden muuttaa designeja omien mieltymyseni mukaisiksi.



Kuvio 16: Nicere äänestyskarsinnan kautta luonnoksesta valmiiksi

Käytin Daz3D-ohjelmaa hahmon asennon luonnostelua varten. Daz3D on ilmainen ohjelma, jonka erityisominaisuutena ovat valmiiksi mallinnetut hahmot. Ohjelman avulla ihmishahmojen asentojen tutkiminen ja luonnostelu on helppoa ja nopeaa. Ohjelma sisältää myös rajattuja työkaluja hahmon muokkausta varten, mutta käytän ohjelmaa vain luodakseni nopeasti asennon ja mallin. Valmiin asennon voi tallentaa 3D-hahmon mallinnusta varten. Halusin tuoda asennon avulla esille hahmon luonnetta. Asennon luonnostelu ja asettelu oli ohjelman avulla nopeaa, joten pohja jatkokehittelyä varten oli valmiina melkein alusta saakka.

Lähempään tarkasteluun valitun nomadihahmon keskeinen piirre on näyttävä ja runsas vaatetus. Käytin Marvelous Designeriä vaatteiden luonnosteluun, jotta hahmon ulkoasu olisi mahdollisimman realistinen ja näyttävä. Ohjelma on suunniteltu vaatesuunnittelijoille ja vaatii paljon harjoittelua, mutta se säästää konseptointi vaiheessa paljon aikaa esimerkiksi laskosten kanssa. Tämä oli ainoa hahmo, jonka kohdalla koin tarpeelliseksi kyseisen tekniikan käytön.

Sain Marvelous Designerin kautta hahmon asuun kaipaamaani realismia. Asun näkeminen kolmiulotteisessa muodossa helpotti jatkokehittelyä.

Zbrush on 3D-ohjelma, jonka avulla on mahdollista muovaila orgaanisia 3D-malleja. Käytin Zbrushia hahmodesignin viimeistelyyn. Ohjelma sopii hyvin työnkulkuun, koska sillä saa nopeasti muotoiltua vaikeampia muotoja. Tässä vaiheessa pystyin myös oikaisemaan aiempia virheitä ja tuomaan rohkeammin alkuperäisessä luonnoksessa olevia piirteitä takaisin. Hahmon kasvojen muodot olivat suoraan Daz3D:sta siirrettäessä hyvin geneeriset, joten muovailin ne uusiksi. Ohjelman avulla oli helppo muotoilla hahmon päähine valmista designia varten. Olen havainnut, että luonnoksen pitäminen 3D:nä antaa mahdollisuuden tarkastella ja muovaila hahmon designia ennen lopullisten valintojen tekoa. Kun olin hahmoon tyytyväinen, otin prosessista kuvakaappauksen ja vein sen Photoshopiin.

Toin mallin Photoshopiin päällemaalattavaksi. Photoshop on minulle luontainen työkalu, joka sisältää kattavat välineet digitaaliseen maalaukseen. Aikaisemmat työvaiheet ovat enemmän ideointia, mutta Photoshopissa työskentelyn tuloksena syntyy valmis kuvitus. Photoshop-maalauksen alle jäävät aikaisemmat työvaiheet toimivat luonnoksena joka saakin hävitä varsinaisen työn alle. Siinä vaiheessa kun siirryn maalausvaiheeseen minulla on hyvin selvä kuva siitä mitä aion tehdä. Olen käyttänyt Anthony Jonesin (2016) esittämiä design- ja digimaalausteorioita osana omaa maalausprosessiani. En kuitenkaan noudata näitä ohjenuoria orjallisesti, vaan käytän oppimiani metodeja omaan työskentelyyni soveltaen niitä tarpeen mukaan. Anthony Jones on omasta mielestäni edelläkävijä digitaalisen maalauksen ja kuvankäsittelyn alalla. Anthony Jones on mm. Blizzardilla, Sony Santa Monicaalla ja Wizards of the Coastilla työskennellyt konseptitaiteilija. Olen seurannut hänen työskentelyään jo pitkään, ja hänen työnsä ja työtapansa on inspiroinut minua suuresti oman oppimisprosessini aikana. Anthony Jonesilla on hyvin analyttinen ja järjestelmällinen tapa lähestyä designia. Hän käy Advanced Design Tips-videollaan läpi muunmuassa seuraavia asioita hahmodesignia tarkastellessaan.



Kuvio 17: Prosessi 3D ohjelmista photoshopiin

Näitä ohjenuoria ja omia 3D-luonnoksiani käyttämällä rakentui lopullinen hahmo-design. Aiemmat luonnokset hävisivät pikkuhiljaa Photoshop -maalauksen alle samalla kun yksityiskohtia ja uusia designelementtejä syntyi kuvaan. 3D -luonnosten avulla syntyi pohja hahmodesignille, mutta Photoshopin maalausvaiheessa hahmo todella puhkesi kukkaan. Photoshopissa syntyi tunnelma, näyttävät värit ja hahmolle suunnittelemani mystiikka. (Kuvio 17)

Hahmon lopullinen design vastasi omia tavoitteitani ja mielikuvaani hahmosta. Luonnostelutekniikoiden yhdistelyn avulla sain toteutettua mielenkiintoisen ja uniikin hahmon, joka herättää pelaajan kiinnostuksen. Tekniikka nopeutti ideointia huomattavasti ja säästin aikaa sillä, että teen jatkuvasti lopullista kuvitusta. Jos olisin ideoinut kaikki yksityiskohdat kompositiosta vaatedesigniin paperilla, minulla olisi mennyt huomattavasti enemmän aikaa. Tämän kaltaiset erikoiset tekniikat ovat mielestäni erittäin hyödyllisiä suunnittelijoille, jolla ei ole valmiiksi osaamista tietyillä osa-alueilla. Hahmon asusta tuli luonnostekniikoiden ansiosta uniikki, ja digitaalisella maalauksella luodut yksityiskohdat toivat asuun ja hahmoon tunnelmaa ja herättivät mielenkiintoa. Hahmon asento, ilme ja värimaailma ovat samaan aikaan levollisia ja kuitenkin hiukan jännittyneitä. Se tuo designiin oman lisänsä. Pienet ja runsaat yksityiskohdat vaatteissa ja kasvoissa saavat silmän tutkimaan kuvaa yhä uudelleen ja uudelleen, sillä jotain pientä ja uutta löytyy useammankin kerran. Hahmon asun väri noudattavat peliin suunnittelemani värikoodia, ja hahmon pelinappulat ja muut elementit pelissä tulevat olemaan saman värisiä. Hahmon olemus henkii toivomaani mystiikkaa, ja asun elementit huokuvat aavikkomaista tyyliä. Aiemmin mainittu ilme tuo kuvaan mystistä tunnelmaa, ja kuvan valot ja varjot lisäävät sitä entisestään. Hahmossa on tavoittelemani tuhannen ja yhden yön tunnelmaa, joka välittyy muunmuassa yksityiskoh- tien ja asun kautta.

4. Pohdinta

Olen pääasiassa tyytyväinen tutkimiini tekniikoihin ja niiden tuottamaan lopputulokseen. Luonnostelutekniikoiden yhdistelyn avulla sain toteutettua mielenkiintoisen ja uniikin kokonaisuuden hahmoja, joista ainakin yhden on tarkoitus herättää pelaajan kiinnostus. Erilaisten luonnostelu- ja työskentelytapojen yhdistelmä tuntui olevan tässä prosessissa toimiva. Niiden ansiosta pystyin keskittymään paremmin siihen, miten saan hahmot näyttämään siltä, että ne ovat samasta maailmasta, mutta ovat silti täysin eri luonteisia. Uskon, että ilman käytettyjä tekniikoita hahmojen design ei olisi yhtä hyvä ja toimiva.

Työn tavoitteena oli saada aikaiseksi uskottava, omaperäinen ja pelimaailmaan soveltuva joukko hahmoja edistyneillä konseptointitekniikoilla. Kun loin kaikki kuusi hahmoa, pystyin arvioimaan metodeiden toimivan melko deterministisesti. Menetelmät yhdessä käytettynä tuntuivat avaavan luonnollisesti mahdollisuuksia. Kuvat myös lunastavat viitekehysessä mainitut vaatimukset. Jotkut kuvista ovat enemmän valmiita kuin toiset, mikä saattaa rikkoa toistaiseksi kokonaisuutta, mutta en ole huolissani asiasta.

Design-teorioita käsittelevässä osuudessa käyn läpi erilaisia visuaalisia sääntöjä tai ohjenuoria muodoista, kontrasteista ja kompositiosta. Tämä osuus toteutusvaiheessa auttoi suuresti ymmärtämään, miten käytän tilaa, miten erottelen hahmot toisistaan pelkällä muodolla ja kuinka pidän asiat selkeinä ja ymmärrettävinä. Vaikka koenkin, ettei näitä vinkkejä tarvitse noudattaa orjallisesti ja niiden liika seuraaminen voisi ehkä jopa olla haitallista, silti tekniikat korostivat tietoisuutta minkälaisia elementtejä tulisi kuvan sisällä käyttää. Tämän tekniikan selvästi paras ominaisuus tuntui olevan se, ettei se tee perusteettomia valintoja muotokielen, värien ja kontrastien kanssa.

Viitteet ja inspiraatio -osuus täydensi hahmojen designia ja uskottavuutta. Tosi-

maailman viittaukset tuovat kuvituksen lähemmäksi katsojaa, ja olin erittäin tyytyväinen siihen, miten niiden käyttäminen auttoi luovassa ajattelussa. Viitteiden käyttö nopeutti ajatuksenjuoksua ja omalla kohdalla asetti nopeasti kaikki hahmot omiin persoonallisiin lokeroihinsa. Heti kun olin käynyt tämän metodin läpi, tiesin jo hahmosta tulevan itselle mieleinen.

Luonnostelutekniikoissa kaikkein mielenkiintoisinta oli päästä kokeilemaan vapaasti lukuisia iteraatioita, kokeiluja 3D:n parissa ja nopeita vedoksia ilman sitoutumista lopulliseen työhön liian aikaisin. Läpikäydyistä luonnostelutekniikoista Marvelous Designer saattoi olla ylilyöntiä, sillä päädyin lopulta maalaamaan kaiken sillä tehdyn piiloon. Koen kuitenkin, että ohjelma olisi hyödyllisempi osaavim-



Kuvio 18: Valmiit työt. Celeste, Fenno, Connus, Odane, Nicere, Hassan

missa käsissä. Tämän ohjelman kanssa minulla oli vähiten kokemusta. Sain kuitenkin kallisarvoista kokemusta tästä.

Käyttämäni konseptointitienkiikat ovat ainakin omassa käytössäni nopeita. Vaikka vaiheita on monta, eivät itse työvaiheet vie kovasti aikaa. Prosessia voi hautessaan myös optimoida projektin kokoon ja tarpeeseen. En usko, että olisin työskennellyt nopeammin, tai tehnyt yhtään parempaa jälkeä jos vain olisin yksinkertaisesti luonnostellut paperille ideoita.

Tekniikat soveltuvat todella yleispätevästi kuvitukseen ja ideointiin. Oli sitten kyseessä ympäristö, kulkuneuvo tai olento, samat lainalaisuudet pätevät. Käyttämäni ohjelmat ja metodit toimivat lähinnä suuntaa-antavina esimerkkeinä mihin kaikkeen tekniikat voivat joustaa. Toteutuksen aikana huomasin, että rohkea kokeilu palkitaan ja uskonkin, että juuri siten löytää kaikkein mielenkiintoisimmat lähestymistavat konseptointiin. Olen havainnut, että olen ottanut tekniikoita käyttöön tämän opinnäytetyön jälkeen. Olen myös alkanut ajattelemaan kuvittamista paljon deterministisemmin. Harkitsen yleensä perustellusti jokaisen elementin jonka laitan kuvaan. Huomaan myös, että kyse on kehittyvästä taidosta, ja se mikä tuntui työn alussa vaikealta, tuntuu nyt jo luontaisemmalta.

Jos jotenkin olisin halunnut syventää työtäni, olisin halunnut tehdä lisää materiaalia itse pelistä. Miltä kenraalien komentamat alaiset näyttävät, minkälaisilla kulkupeleillä he kulkevat tai miltä heidän kotiplaneettansa näyttävät. Olisin voinut lisätä kontekstia viittaus ja inspiraatio- osuuteen miettimällä tarkemmin heidän kulttuureitaan ja luoda heille syvemmän taustatarinan. Mielenkiintoista olisi ollut myös tutkia edellämainittujen asioiden muotokieltä ja miten erilaisilta ne näyttävät toisiinsa verrattuna.

Itse suunnitteluprosessi jatkuu vielä, sillä nyt esittelemäni hahmot tulevat olemaan osa aiemmin mainitsemaani lautapeliä. On mielenkiintoista nähdä mitä siitä seuraa. Teososassa oli paljon kokeiluja, joista ehkä jotkut eivät olleet niin tarpeellisia kuin toiset. Lisäksi tekniikat ovat selvästi hyvin tapauskohtaisia. Uskon silti, että harjoittelemalla vastaavia metodeita jokainen voi löytää oman tehokkaan tapansa saada aikaan omaperäistä, uskottavaa ja kaunista jälkeä.

Lähteet

Anthony Jones 2016. Advanced Design Tips [videosarja], katsottu 11.02.2016

Felix Yoon 2005. Teoksessa Robertson Scott (toim.), The Skillful Huntsman. Los Angeles: Design studio press

Herbert, Frank 1965. Dune. Philadelphia, Chilton Books

Jason Pickthall 2005, Just what us concept art, Creative Bloq <<https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>>

Khang Le 2005. Teoksessa Robertson Scott (toim.), The Skillful Huntsman. Los Angeles: Design studio press

Kirby Ferguson - Everything is a remix

Kuvio 12.

Oma kuvio

King Arthur, BBC. <<http://www.bbc.co.uk/staticarchive/8f3e2bcd570a3a5157c-25580f9079b3b399fc139.jpg>>

Power Armor, Fallout game series, Bethesda studios. <http://vignette2.wikia.nocookie.net/fallout/images/9/9b/Art_of_Fo4_T-60_power_armor_CA.jpg/revision/latest?cb=20151029192553>

Old King, Hyunseok Jin. <<https://www.artstation.com/artwork/l9e4Y>>

Snow Plow, MEIREN ENGINEERING OÜ. <<http://www.meiren.ee/wp-content/uploads/2014/04/Lumesahk-VTS-1-890x463.jpg>>

G. V. Gustafsson, Photograph by Einar Erci. <<https://i.pinimg.com/originals/38/e8/84/38e884be9dc21dd60318a9688af88870.jpg>>

Kuvio 13.

Tywin Lannister, HBO, Game of Thrones <http://media2.popsugar-assets.com/files/2013/01/04/5/192/1922283/63e39695692fe249_GOT_HS_08.3012_

EP310_5879-1359138720279-l/i/Tywin-Lannister-Charles-Dance-now-Hand-King.
jpeg>

Little finger, HBO, Game of Thrones. <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/25/95/b0/2595b07a2e70fdd3fb0df398ef38682f.jpg>>

Kendall McMinimy, getty images. <<https://media.gettyimages.com/photos/stringing-rattlesnake-picture-id103301193>>

L'atelier des Vertugadins. <<https://i.pinimg.com/564x/c4/20/98/c42098e8be7c8c14772ac684aa79d21e.jpg>>

From Software, Covetous Silver Serpent Ring. <http://images1.sw-cdn.net/product/picture/625x465_7345461_3002811_1459323817.jpg>

From Software, Covetous Silver Serpent Ring, 3D print by John Guerra <http://images1.sw-cdn.net/product/picture/625x465_7345461_3002811_1459323817.jpg>

Worth1000, photoshop contest, unknown. <<http://wafflesatnoon.com/wp-content/uploads/2012/09/Golden-Snake.jpg>>

Mike Yamada 2005. Teoksessa Robertson Scott (toim.), The Skillful Huntsman. Los Angeles: Design studio press

Scott Robertson 2005. Teoksessa Robertson Scott (toim.), The Skillful Huntsman. Los Angeles: Design studio press

Shaddy Safadi 2015, The Law of Increasing Awesomeness [video], One Pixel Brush