

Sami Gerasimoff

Tyylitellyn lohikäärmehahmon suunnittelu

Case Raku

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestintä

Opinnäytetyö

08.05.2019

Tekijä(t) Otsikko	Sami Gerasimoff Tyllitellyn lohikäärmeahmon suunnittelu – Case Raku
Sivumäärä Aika	43 sivua + 2 liitettä 8.5.2019
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto	3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	Lehtori Kristian Simolin
<p>Opinnäytetyön tavoitteena on esittää tyylitellyn hahmon visuaalisen suunnittelun keskeisiä tapoja, keinoja sekä yleinen työnkulku. Työssä tutkitaan myös keinoja, joilla hahmon persoonallisuutta ja tarinaa voisi visualisoida hahmon designissa. Aihe käydään tyylitellyn lohikäärmeahmon suunnittelun kautta ja opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa suunnitellaan hahmo kuvitteelliseen animaatioelokuvaan.</p> <p>Opinnäytetyössä esitellään erilaisia hahmosuunnittelussa käytettyjä tapoja ja keinoja. Muodon, värin ja siluetin merkitystä tutkitaan suunnittelussa ja niitä sovelletaan hahmon suunnittelussa. Opinnäytetyö alkaa vahvasti teoria ja tutkimustyöllä, mutta opinnäytetyön edetessä se laajenee enemmän visuaaliseksi prosessikuvaukseksi. Hahmon suunnittelun yhteydessä perustelen valintojani aina kuvallisten esimerkkien avulla. Lopuksi esitellään hahmosta vielä tarinakeskeinen kuva kaiken muun visuaalisen työn lisäksi.</p> <p>Opinnäytetyössä avautui moni asia, joka on hyvä ottaa huomioon hahmosuunnittelussa. Tärkeää on tietää, mihin hahmo on tulossa, sillä monet seikat vaikuttavat esimerkiksi hahmon luettavuuteen. Hahmon ulkonäöllä ja eleillä voi olla hyvinkin merkittävä vaikutus katsojaan. Esimerkiksi väreillä ja muodoilla voidaan vaikuttaa paljonkin siihen, minkälaisena hahmo koetaan. Taustatutkimuksella ja hahmon oman historian tuntemisella on myös hyvin tärkeä rooli hahmosuunnittelussa. Niiden tunteminen auttoi hahmon tarinan kertomisessa sen visuaalisessa designissa.</p>	
Avainsanat	hahmosuunnittelu, lohikäärme, tyylittely

Author(s) Title	Sami Gerasimoff Visual Design of a Stylized Dragon Character – Case Raku
Number of Pages Date	43 pages + 2 appendices 5 May 2019
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	3D Animation and Visualization
Instructor(s)	Kristian Simolin, Senior Lecturer
<p>The final project introduces the essential practices and the workflow of creating a stylized character. I define ways to express personality and story in the character's visual design. I focus on the design of a dragon character and in my design project, I create a character for a fictional animation movie.</p> <p>In this project, I introduce different practices and principles used in character design. I investigate the purpose of shapes, color, and silhouettes in character design and apply the knowledge as I design my own character. This project starts with an emphasis on research and theory but as the project progresses, the emphasis shifts more towards the design project. I argue my design choices with visual examples in my character design project. Lastly, I create a story related picture of the designed character.</p> <p>In the final project, it became clear that there are many aspects one should consider when designing a character. It's important to know what you're designing for, for instance, there are many factors that affect the readability of the character. The character's visual design and their gesturing can have a remarkably strong impact on the viewer. For example, colors and shapes can affect considerably the way a character is viewed. Conducted research of the subject and knowing the character's background played a huge role in the designing process. They helped a lot with figuring out how to tell the character's story in his visual design.</p>	
Keywords	character design, dragon, stylized character

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Taustatyö	2
2.1	Lohikäärmeiden esiintyminen länsimaisessa kuvastossa	2
2.2	Lohikäärmeiden stereotyypit ja hahmofantasia	4
2.3	Muodot ja muotosymboliikka	6
3	Suunnittelu	8
3.1	Alkuluonnostelu ja ideat	9
3.2	Hahmon käyttötarkoitus ja tarina	11
3.3	Muoto ja mittasuhteet	13
3.4	Siluetti	18
3.5	Väri ja värin ominaisuudet	20
3.5.1	Värisymboliikka	22
3.5.2	Paletin tekeminen	23
3.5.3	Rakun värit ja paletti	25
3.6	Hahmopiirros	28
3.6.1	Ortografinen viivapiirros	28
3.6.2	Tekstuuri- ja väriominaisuuspiirrokset	30
3.6.3	Rakun hahmopiirros	31
4	Hahmon tuominen eloon	32
4.1	Tunnetilapiirustus	33
4.2	Hahmon liikekieli	35
4.3	Tärkeä hetki tarinasta	37
5	Yhteenveto ja pohdinta	38
	Lähteet	40
	Liitteet	
	Liite 1. Marcel Proust Character Questionnaire. Case: Raku.	
	Liite 2. Tärkeä hetki tarinasta.	

1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on avata ja käydä läpi yleisimpiä tapoja ja keinoja tyyllitellyn animaatio-hahmon luomiseen. Opinnäytetyössä kerron erilaisista työvaiheista, joita käytetään paljon hahmosuunnittelun alalla. Rajaan opinnäytetyön tyyllitellyn lohikäärme-hahmon työstämiseen, mutta käsittelemäni aiheet soveltuvat hyvin yleisesti hahmosuunnittelun alalle. Odotan lukijalta perustietämystä piirtämisestä ja 3D-taiteesta. Tarinankerronta on myös tärkeä alue hahmosuunnittelussa, mutta rajasin aiheen tässä opinnäytetyössä hyvin vahvasti sen visuaaliselle puolelle.

Opinnäytetyö jakautuu kahteen alueeseen: tietoon hahmosuunnittelusta sekä oman hahmon prosessikuvaukseen. Käsitteilyluvuissa aloitan tiedon esittämisellä, ja jos aiheesta ei ole monta alaluvun alalukua, käyn oman hahmon suunnittelua samassa alaluvussa, muuten prosessikuvaukselle on oma alaluvun alaluku. Käytännön projektissa olen suunnittelemassa Raku-lohikäärme-hahmoa, joka tulisi kuvitteelliseen 3D-animaatio elokuvaan. Tässä opinnäytetyössä keskityn vain hahmosuunnitteluun, joten en ole tehnyt hahmosta 3D-mallia tai animoinut sitä. Käsitteilylukujen aikana käyn läpi hahmosuunnittelun eri osa-alueet ideoinnista lopullisiin hahmopiirroksiin ja kuviin. Projektin aikana tekemääni materiaalia käytän kuvituksena suunnittelun eri työvaiheista. Pyrin pohtimaan prosessikuvauksen aikana omia valintojani ja niiden merkityksiä hahmosuunnittelussa ja hahmon visuaalisessa viestinnässä.

Opinnäytetyössäni on käsitteilylukuja kolme, jotka kaikki rajautuvat omiin hahmosuunnittelun päävaiheisiin. Ensimmäisenä luvussa 2 käyn läpi rajatun aiheen, lohikäärmeiden, historiaa ja visuaalista muotokieltä. Tämän luvun aikana pyrin avaamaan lohikäärmeiden tarkoitusta historiassa ja kertomaan, miten lohikäärmeitä on kuvattu visuaalisesti. Sivuan myös tunnettuja lohikäärmeitä ja niiden vaikutusta hahmosuunnittelun kulttuuriin. Luvussa 3 hahmon varsinainen suunnittelu alkaa. Käyn läpi hahmosuunnittelun keskeisiä työvaiheita, ohjenuoria sekä erilaisia keinoja. Luku alkaa vapaalla luonnostelulla ja ideoinnilla aiheesta. Kiinnostavan näkökulman saatua lähden syventymään hahmon taustaan ja tarinaan, jotta saan hahmolle hyvän perustan, jolle sen voi rakentaa. Seuraavaksi kerron muotokielestä, kuten muodoista ja siluetista, sekä niiden asemasta hahmosuunnittelussa. Samalla mietin ja kokeilen oman hahmon muotoja ja sitä, miten ne toimivat käytännössä. Seuraavaksi kerron värin asemasta hahmosuunnittelussa, jonka jälkeen

siirryn hahmopiirroksiin. Luvussa 4 kokeilen erilaisia keinoja, joilla hahmo saataisiin eläväksi, sekä joilla hahmon persoonallisuutta voitaisiin viestiä visuaalisesti liikekielen avulla. Lopuksi piirrän vielä tärkeän hetken hahmon tarinasta, joka vielä auttaisi avaamaan hahmon persoonallisuutta.

Hahmosuunnittelu on minulle hyvin läheinen aihe, joka jaksaa kiinnostaa. Aihe on hyvin yleinen opinnäytetyön aihe omalla alalla, joten oman näkökulman saaminen esille aiheesta ja sen vertailu muiden kanssa kiinnosti kovasti. Lohikäärmeet ovat myös aihe, josta olen kiinnostunut varsinkin visuaalisessa mielessä. Mielestäni lohikäärmeiden käyttö mediassa on asia, johon ei kiinnitetä tarpeeksi huomiota. Hahmot ovat visuaalisesti hyvin stereotyyppisiä ja yksiulotteisia, joten päätin kirjoittaa opinnäytetyöni lohikäärmeahahmon suunnittelusta. Kokeilen myös, miten voisin välttää hirmulisko-stereotypiaa ja luoda hahmon, joka ei olisi hirviömäinen. Aiheesta on hyvin hajanaista tietoa ja kokonaista, juuri hahmosuunnitteluun syventyvää tietoa ei oikein löydy yhdestä paikasta. Moni lähdetieto haarautuu johonkin toiseen alueeseen, kuten mallintamiseen tai animaatioon. Tämän opinnäytetyön avulla pyrin näyttämään oman näkökulman hahmosuunnittelusta ja rajata aiheen sen työvaiheisiin.

2 Taustatyö

Ennen hahmon suunnittelua lähden tutkimaan lohikäärmeiden historiaa ja sitä, miten aihealue näyttäytyy todellisuudessa ja ihmiskunnan historiassa. Syventävä tieto aiheesta on välttämätöntä ennen kuin lähtee hahmon tyyllittelyyn; suunnittelu ennen kuin tietää aiheesta mitään on kuin lähtisi säveltämään musiikkia kielellä, jota ei ole oppinut (Blaise 2017). Hyviä kysymyksiä tiedon etsinnässä voivat olla esimerkiksi, mitä lohikäärmeen ominaisuuksia kannattaa tuoda esille ja miten siluetin saa onnistumaan siten, että sen pystyy lukemaan lohikäärmeenä. Ulkonäkö ja lohikäärmeen stereotypiat ovat suuri apu suunnittelussa. Niiden ymmärtäminen auttaa rikkomaan stereotyyppisiä ja toivottavasti tuottamaan jotakin, joka antaisi uuden näkökulman tyylliteltyyn lohikäärmeahahmoon.

2.1 Lohikäärmeiden esiintyminen länsimaisessa kuvastossa

Suuret ja mahtavat tultasyökseivät pedot ovat olleet osana ihmiskunnan tarustoa monta vuosituhatta. Ne ovat olleet selittämässä luonnonkatastrofeja tai olleet jopa jumalolen-

toja. Britanniassa lohikäärmeet olivat aina esimerkiksi tulvien, palojen ja nälänhädän aiheuttajia ennen kristinuskon aikoja aina 1600-luvulle saakka (Atlantic Religion 2015). Britanniassa lohikäärmeitä myös käytettiin vertauskuvina vihatuista ihmisistä. Lohikäärmeet ovat myös kuvastaneet viisautta sekä aatelisuutta. Kreikassa lohikäärmeet nähtiin pyhien paikkojen ja esineiden suojelejoina (ks. Kuvio 1). (New World Encyclopedia contributors 2017.)



Kuvio 1. Antiikin kreikkalainen kuvake Herkuleksesta taistelemassa kultaisia omenoita puolustavaa Ladon-lohikäärmettä.

Lohikäärmeiden alusta ei olla täysin varmoja, mutta ne saattavat perustua dinosaurusten fossiilien ja luiden löytöihin. Nykyään ollaan varmoja antiikin kulttuurien, kuten antiikin Kreikan ja Kiinan, löytäneen isojen olentojen jäännöksiä, jotka ovat olleet muiden taruolentojen syntymisen pohjana. (New World Encyclopedia contributors.)

Aikaisimpia esimerkkejä länsimaalaisista lohikäärmeolennoista olivat tultasyöksevä hirtti Humbaba Gilgamesh eepoksesta (n. 2100 eaa.); kreikkalaisen myytin Typhon (n. 800–700 eaa. tai aiemmin), jonka jumala Zeus kukistaa; muinaisnorjalainen merikäärme

Jörmungandr (ks. Kuvio 2.), joka oli niin suuri, että pystyi ympäröimään maan ja tarttumaan vielä omasta hännästäkin kiinni, sekä nimetön lohikäärme, jonka Beowulf kohtasi ottelussa, joka osoittautui kummankin kohtaloksi (Rouster 1997).



Kuvio 2. Vanha kuva Jörmungandr-pedosta. Lohikäärmemäisillä olennoilla ei ollut vielä stereotyyppistä ulkomuotoa, josta ne nykyään tunnistettaisiin.

Länsimaalaisessa historiassa lohikäärmeet ja niiden myytit ovat olleet hyvin lähekkäin kytköksissä toisiinsa, vaikka eri länsimaalaisilla kulttuureilla oli omat myyttinsä ja tarunsa lohikäärmehirviöille. Yksi parhaista esimerkeistä kytköksistä on dragon-sanan historia. Englanninkielinen nimi lohikäärmeelle on dragon, joka Oxford English Dictionary-sanakirjan (1966) mukaan juontuu samanimisestä vanhan ranskan kielen sanasta, joka vuorostaan juontuu latinan sanasta dracon (käärme), joka taas juontuu kreikkalaisesta spakov-sanasta (käärme), joka on menneisyyteen viittaava verbi sanasta spakelv (nähdä tarkasti). Sana on myös kytköksissä moniin muinaiisiin näköön viittaaviin sanoihin, esimerkiksi vanhaan irlantilaiseen sanaan derc (silmä). (Rouster 1997.)

Moderni versio nelijalkaisesta, siivekkästä, tultasyöksevästä lohikäärmeestä alkoi muodostua keskiajan aikoihin Bysantin valtakunnan vaikutuksen ja ristiretkien ansiosta. Moderni lohikäärme on oikeastaan sekoitus länsimaalaisia ja itämaalaisia myyttejä. (Atlantic Religion.)

2.2 Lohikäärmeiden stereotyypit ja hahmofantasia

Lohikäärmeet ovat mediassa vahvasti omien tarujensa stereotyyppien kahleissa. Iso, suomuinen tulta syöksevä peto on jäänyt hahmoidentiteetiksi monelle lohikäärmeelle sen oman historian ja myöhemmin kirjailijoiden luomien hahmojen, kuten J.R.R. Tolkienin

nin Smaug-hahmon, ansiosta. Smaugin ja muiden lohikäärmeahmojen, kuten skandinaavisessa mytologiassa esiintyvän Fafnir-lohikäärmeen, inspiroimana monet kirjailijat ja taiteilijat ovat luoneet omia lohikäärmeahmojaan ja näin nostaneet lohikäärmeen yhdeksi fantasiamaailman käytetyimmäksi elementiksi. Lohikäärmeahmot eivät ole kuitenkaan olleet tarinoiden sankareita, vaan niillä on ollut toinen asema tarinassa. Vaikka Smaugilla oli oma tarinansa ja persoonansa, hahmon pääasema Hobitti-tarinassa oli antaa muille tarinan hahmoille tavoite. Jos Smaug olisi allegoria, joka kuvastaisi pelkoa ja ahneutta, se voisi olla jotakin mitä tarinan sankari voisi kukistaa. Lohikäärmeet ovat siis olleet hyvin vahvasti tukevana roolina mediassa edistämässä päähenkilön tarinaa ja kasvua. (Davis 2013.)



Kuvio 3. J. R. R. Tolkienin kuvitus Smaug-lohikäärmeestä

Päähenkilönä lohikäärmeitä nähdään aika vähän elokuvissa kuten muissakin medioissa. Pelien maailmassa Spyro-hahmo toi lohikäärmeet esille uudella tavalla ja teki lohikäärmeestä päähenkilön, joka ei ollut täysin stereotyyppien syövereissä. Toki hahmon designiin kuului lentely ja tulen syökseminen, mutta Spyro on pienikokoinen muihin lohikäärmeisiin verrattuna.



Kuvio 4. Spyro on hyvin tyyllitelty lohikäärmeahahmo. Violetti ja keltainen vastaväreinä luovat hahmosta hyvin sarjakuvamaisen.

Spyro on sinänsä hauska hahmo-design, koska se välttelee stereotyyppijä, mutta samalla leikkii niillä; se ei ole ilkeä tai omahyväinen hahmo, mutta hieman arrogantti ja ylpeä. Spyron haluttiin olevan mahdollisimman viehättävä ja vetoava hahmo, mutta samalla kakaramainen (Zembillas 2018). Hahmon persoona syntyi stereotyypeillä leikitteyllä. Toinen esimerkki on *How to train your dragon* -elokuvasarjan lohikäärmeahahmot, mutta lohikäärmeet ovat pääasiassa ajamassa päähenkilön tarinaa. Lohikäärme päähenkilönä on näyttäisi olevan harvinainen valinta.

2.3 Muodot ja muotosymboliikka

Näemme monenlaisia muotoja joka päivä, mutta emme ehkä ajattele, että muotojen taustalla on psykologiaa, joka vaikuttaa meihin usealla tavalla. Kaikki muodot ohjaavat meidät tuntemaan tiettyntyyppisellä tavalla. Pyöreät muodot ovat pehmoisia ja lähestyttävempiä, sitä vastoin terävät muodot ja reunat viestivät voimasta ja läsnäolosta. Visuaalinen suunnittelija käyttää työssään muotoja esimerkiksi konseptien, tunteiden ja liikkeen ilmaisemisessa. Muodot auttavat suunnittelijaa mielenkiinnon lisäämisessä ja muotojen organisoinnissa. Muotoja käytetään myös katseen ohjaamiseen tärkeään informaatioon. (Kyrnin 2019.)



Kuvio 5. World of Warcraft -pelin erilaisia lohikäärmeahmoja. Kaikki kuvion hahmot ovat hyvin stereotyyppisen lohikäärmeen muotoisia.

Yleensä lohikäärmeet esitetään mediassa voimakkaina petoina. Petomaisuuden kuvaamiseen oivallinen muoto on kolmio, joka voisi esiintyä lohikäärmeen sarvissa, kynsissä ja suomuissa. Terävä muoto on hyvin toiminnallinen ja jännittävä muoto (Bradley 2010) ja sopisi näin petohahmolle. Liika geometrisuus voi luoda keinotekoisin tunteen, jota voi tasapainottaa luonnollisilla käyrämaisillä ja epätasaisilla muodoilla. Lohikäärmeen suuret

muodot, kuten kehon muoto, ovat yleensä hyvin käärmemäisiä ja mutkittelevia, ja niiden päälle on istutettu terävät yksityiskohdat. Vaikka luonnolliset muodot tekevät designista mielekkään ja rauhoittavan (Bradley 2010), muotojen yhdistäminen terävien kolmioiden kanssa luovat kiinnostavan yhdistelmän, joka on vetänyt ihmistä puoleensa vuosituhansien ajan.

3 Suunnittelu

Hahmon teeman ja perusolemuksen selkeyden tulisi olla hahmosuunnittelun etusijalla, erityisesti hahmon rakenteen, muodon ja siluetin tulisi olla korostettuna. Hyvän hahmon tunnistaa siitä, että sen pystyy ymmärtämään vilkaisulla tai kaukaa katsottuna. Kaikki pienet yksityiskohdat, kuten varusteet ja vaatteiden kuviointi, jäävät toiselle sijalle. Kalju soturi tulee aina olemaan kalju soturi, vaikka hänellä olisi kädessään minkäläinen ase tahansa (Ahad 2011).

Lähden suunnittelemaan lohikäärmeahmoa 3D-animaatio mielessä, eli suuntaan kohti sellaista hahmoa, joka toimisi 3D-animaation maailmassa. Aloitan suunnittelun vapaalla luonnostelulla, jotta saan ideoita kokeiltua sekä pääsen testaamaan niiden toimivuutta nopeasti. Kun olen löytänyt jonkinlaisen suunnan, joka on mielestäni kiinnostava, alan miettimään, minkälaisessa maailmassa hahmo elää ja minkälainen tarina hahmolla tulee olemaan. Muoto ja hahmon mittasuhteet tulevat seuraavaksi, kokeilen miten hahmon persoonan ja tarinan viestiminen onnistuu visuaalisesti. Perusmuotojen löytämisen jälkeen lähden hienosäätämään hahmon siluettia, jotta saisin siitä mahdollisimman selkeän ja kiinnostavan. Värien pohdinta ja sen, mitä haluan niillä kertoa hahmosta, tulee olemaan seuraava vaihe. Kokeilen eri paletteja ja väriyhdistelmiä hahmolle.

Kun olen saanut hahmon designin valmiiksi, lähden luomaan ohjaavia piirroksia hahmolle. Hahmopiirros¹, ortografinen piirros², tekstuuri- ja väriominaisuuspiirrokset³ ovat kaikki informatiivisia piirroksia, jotka auttavat hahmon kanssa työskenteleviä. Kaiken tämän jälkeen hahmon suunnittelu tulisi olla valmis ja ryhdyn seuraavaan vaiheeseen, joka on hahmon tuominen eloon.

¹ Piirros hahmon kaikista tarvittavista kuvakulmista, mistä hahmo nähdään.

² Kolmiulotteisen piirroksen esittäminen kaksiulotteisena.

³ Tarkentava piirustus hahmon tekstuureista, väreistä ja materiaaleista.

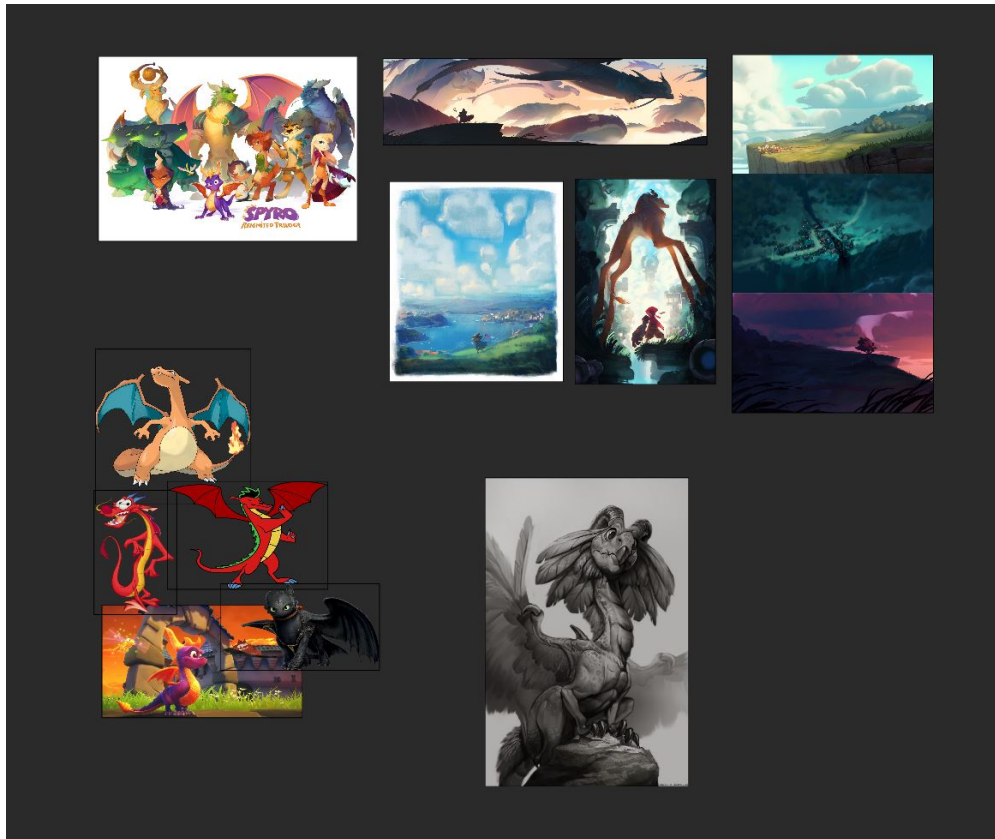
3.1 Alkuluonnostelu ja ideat

Luonnostelu on mahtava tapa tutkia erilaisia konsepteja ja ongelmanratkaisua nopeasti. Ideoiden laittaminen paperille on ainoa hyvä keino arvioida niiden toimivuutta nopeasti ja nähdä, ovatko ne pidemmälle viemisen arvoisia (Hodge 2008). Hahmosuunnittelussa luonnostelu on oleellinen osa prosessia, designin versiointi ja eri osien kokeilu toimii helposti luonnosteluvaiheessa. Luonnostelu auttaa myös sommittelussa ja sen kokeilussa.

Työmaailmassa luonnostelu säästää valtavasti aikaa asiakkaiden kanssa; jos kuvitus-työhön menee valtavasti aikaa, on hyvä käydä asiakkaan kanssa työ läpi luonnosten auttamana. Työnkulku etenee sujuvasti, kun kaikki osapuolet ovat hyväksyneet luonnokset ennen työn etenemistä, ja samalla vältytään myöhemmiltä aikaa hukkaavilta korjauksilta.

Luonnostelun alkuvaiheessa on hyvä koota mood board, jolla hahmon tunnelmaa ja suuntaa voidaan ideoida ennen luonnostelun alkua. Mood boardilla tarkoitetaan kokoelmaa, joka koostuu erilaisista kuvista, teksteistä, tai muista asioista, jotka yhdessä täsmen-tävät konseptia. Mood boardin päätavoitteena on näyttää oleellisia visuaalisia elementtejä, joita suunnittelija haluaa ilmaista designissaan. (Apollo 2018). Mood board toimii myös inspiraation ja referenssien lähteenä.

Oma mood boardini (kuvio 6) koostuu animaatio- ja viihdemaailman erilaisista lohikäärmeistä sekä Nicholas Kolen piirustuksista ja maalauksista, jotka ovat olleet vahva inspiraation lähde.



Kuvio 6. Ylhäällä Nicholas Kolen piirustuksia, vasemmalla tyyliteltyjä pop-kulttuurin lohikäärmeitä ja oikealla Lea Dabssin luoma kuva uteliaasta lohikäärmeestä.

Lähdin vapaasti luonnostelevaan lohikäärmeeseen. Huomasin heti tyylin menevän hyvin tyyliteltyyn suuntaan. Kaikki designit antavat myös ensituntumalta hyvis-hahmon tunnelman, joka sopii mainiosti sarjakuvamaiselle animaatiopäähenkilölle, joten päätin jatkaa suunnittelua samaan suuntaan. Yleisesti kaikista muodoista syntyi hyvin palikka-maisia yhdistettynä pehmeään kehon käyrään. Luonnostelun aikana syntyi myös paljon kivoja yksityiskohtia, joita tulen varmasti käyttämään seuraavissa suunnittelun vaiheissa. Kehosta irtonaiset siivet ihastuttivat heti, ja kokeilin sitä myös toisessa designissa. Poskille pelkistetyt suomut näyttivät myös hyvin esteettiseltä valinnalta.



Kuvio 7. Erilaisia nopeita luonnoksia lohikäärmeahmosta.

Kuviossa 7 alhaalla oikealla olevan hahmon nopea luonnos ihastutti eniten, joten otan sen designin pohjaksi ja lähdän purkamaan sitä ja rakentamaan uudestaan. Kolmion muotoinen pää näyttää heti erottuvan muista luonnoksista, ja roikkuvat hampaat ovat mahtava pieni yksityiskohta. Ensimmäisenä parannuksen kohtana huomasin silmät, jotka tarvitsevat vähän miettimistä. Kaiken kaikkiaan uskon neljännen designin olevan paras joukosta, ja uskon pystyväni tuottamaan mainion hahmon siitä.

Muista luonnoksista en välittänyt kauheasti pieniä osasia lukuun ottamatta. Ensimmäisen hahmon pieni korvapiirustus oli kiva ja kolmannen hahmon irralliset siivet käytin uudestaan neljännessä hahmossa.

3.2 Hahmon käyttötarkoitus ja tarina

Hahmon olisi tarkoitus tulla 3D-animaatioelokuvaan. Tarina tulisi olemaan yksi tärkein osa visuaalisessa suunnittelussa ja se, miten saan hahmon viestimään haluamallani tavalla katsojalle. Tarinaa pystyy viestimään hahmon muodoilla ja väreillä, mutta myös konkreettisilla yksityiskohdilla, kuten vaatteilla ja hahmolle tärkeillä esineillä.

Lohikäärmeahmon nimeksi syntyi miettimisen jälkeen Raku. Raku on japanilainen tapa tehdä keramiikkaa, jokainen esine on ainutlaatuinen, mutta niiden poltto ja käyttäminen elintarvikkeiden säilyttämiseen on vaarallista myrkyllisten kaasujen takia. Ajattelin ainutlaatuisuuden ja vaarallisuuden yhdistämisen nimenä olevan kiva yksityiskohta.



Kuvio 8. Vanha japanilainen raku-kuppi.

Elokuvan tarina olisi seuraavanlainen. Fantasiamestä, jossa kaikilla olennoilla on arvojärjestys, korkeimpaan arvoon kuuluvat mahtavat ja pelottavat lohikäärmeet. Arvojärjestelmän tuoman eriarvoisuuden takia olennot elävät erossa toisistaan ja harvoin näkevät toisiaan. Arvojärjestelmän alimmat oliot kertovat varoittavia tarinoita yläluokan olioista, kun taas ylimmän luokan oliot eivät edes ajattele alemman luokan väkeä. Yksinäinen alaluokan pariskunta löytää metsänlaidalta hylätyn munan, josta aikanaan kuoriutuu tarinan päähenkilö, pieni utelias lohikäärme. Lohikäärme oppii parin aroille ja vaatimattomille tavoille, mutta uteliaisuus vetää Rakua seikkailun perään. Matkalla hän kohtaa paljon muita eri luokkien olioita ja heidän vetämänään lopulta joutuu lohikäärmeiden luokse,

jotka ottavat utelijaan lohikäärmeen hoiviinsa. Raku joutuu lopulta valitsemaan paikansa lohikäärmeiden ja synnyin kotinsa välillä, mutta päätyy siihen, ettei hänen tarvitse valita mitään, koska mitään ongelmaa ei ole. Hän kyseenalaistaa eriarvoisuuden, joka on syntynyt olioiden välille ja sen ettei hän näe miten oliot olisivat eriarvoisia. Loppujen lopuksi hän herättää muissa metsän asukeissa sen saman uteliaisuuden, joka hänet sai viemään mennessään.

On olemassa monia hahmon persoonallisuuteen liittyviä kyselylomakkeita, joista on hahmosuunnittelussa paljon apua. Lomakkeissa on yleensä erilaisia kysymyksiä hahmon persoonallisuudesta, ulkonäöstä ja historiasta. Yksi erimerkki kyselylomakkeesta on ranskalaisen kirjailijan Marcel Proustin kyselylomake, joka on muotoiltu aivan kuin haastattelisit omaa hahmoasi. Hahmon tunteminen auttaa muodon ja värien valitsemisessa, se antaa suuntaa myös hahmon liikekielen suunnittelussa. Onko hahmo vankka ja muuttumaton, vaiko viekas ja epärehellinen. Hahmon persoonan tarkastelu rajaa hahmon muotokielen ja antaa lisää inspiraatiota hahmon suunnittelussa. Esimerkiksi, epärehellisen hahmon suunnittelussa voisi käyttää epärehellisesti pyöreitä luotettavuutta kuvaavia muotoja hämäämään katsojaa. Täytin Marcel Proustin kyselylomakkeen Rakusta, ja se löytyy opinnäytetyön liitteestä 1.

Raku on kaiken muun ylitse utelias. Halu tietää lisää ympäristöstä, tarinan olioista ja itsestä on hahmoa mukaansa vievä voima. Hahmo kokee myös olevansa erilainen kuin muut läheiset oliot, moni Rakun tapaava pelästyy tämän ulkomuotoa. Hän on myös vähän ujo johtuen muiden metsän asukkien reaktioista lohikäärmeen ulkonäköön.

3.3 Muoto ja mittasuhteet

Hahmon persoonallisuus on välttämätön osan hurmaavan, uskottavan ja miellyttävän designin luomisessa. Taidokkaasti piirretty hahmo ei ole tarpeeksi vaan yleisön tulisi samaistua ja löytää kytkös hahmon ja itsensä välillä. Ihmiset rakastavat tarinoita ja ovat kertoneet niitä ihmiskunnan alusta alkaen.

On olemassa monia tutkimuksia siitä miten eri muotoiset ja kokoiset yksilöt mielletään. Solomon Asch on tutkinut, kuinka muiden käsitys yksilön ulkonäöstä on vaikuttanut tämän omiin persoonallisuuden piirteisiin artikkelissa *Forming Impressions of Personality* (1946). Ihmisten vetovoimaisuutta ja sen vaikutusta persoonallisuuteen on myös tutkinut Karen K. Dion, Ellen Berscheid ja Elaine Walster tutkielmassa *What is Beautiful is Good*

(1972). Tutkimus kertoi siitä, kuinka fyysisesti kauniita ihmisiä kohdeltiin hyvin ja heistä ajateltiin enemmän positiivisella tavalla kuin vähemmän traditionaalisesti kauniimpia ihmisiä. Kauniit ihmiset myös nähtiin enemmän heidän itse kertomien persoonallisuudenpiirteiden mukaisiksi. Tutkimusten tulokset ovat vaikuttaneet hyvin paljon siihen, miten hahmosuunnittelu on kehittynyt ja miten artistit viestivät persoonallisuutta visuaalisin keinoin.

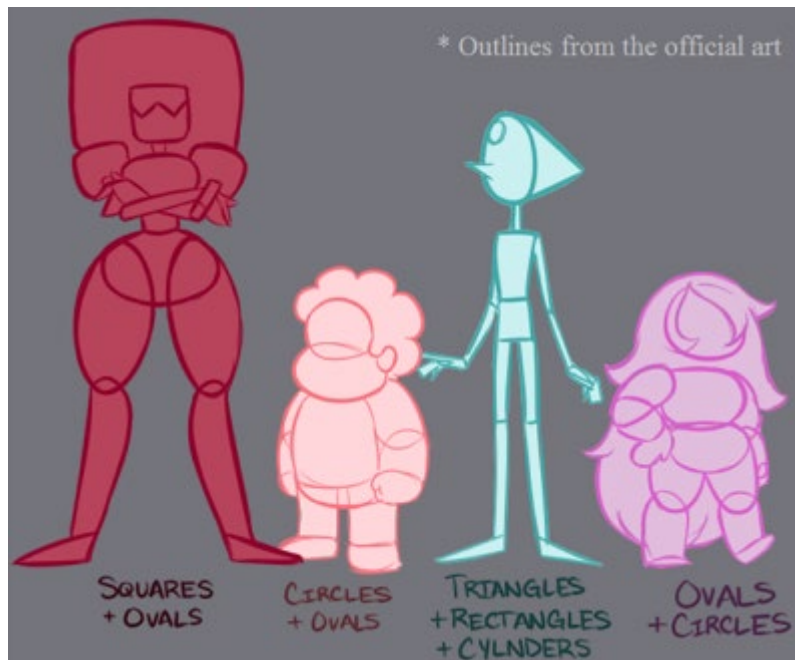
Kaikki hahmot pystytään pelkistämään perusmuodoiksi. Neliöt, ympyrät ja kolmiot kaikki tuovat merkityksiä ja ominaisuuksia designiin. Neliömäinen muoto on vakaa ja painava muoto. Luonnossa neliömäistä muotoa edustaa visuaalisesti ja fyysisesti esimerkiksi painava ja muuttumaton kivi. Neliö on usein läsnä vahvoissa ja maskuliinisissa hahmoissa kuten sotureissa ja supersankareissa. On myös hahmoja, jotka eivät ole kovinkaan machoja. Siinä tilanteessa neliöt voivat kuvastaa heidän vakaata tai itsepäistä persoonallisuutta. Ympyrämuodot ovat turvallisia, pehmeitä sekä huolehtivia, vauvat ovat hyvä esimerkki ympyrämuotoisista asioista. Monet päähenkilöt suunnitellaan ympyrämuotoa hyväksikäyttäen. Viimeisenä kolmio, vaarallisuutta ja älykkyyttä viestivä muoto. Piikit, lasin palat ja ääriolosuhteiden kuluttamat kiven ovat kaikki teräviä muotoja. Kolmiota käytetään hyvin paljon paholaishahmojen suunnittelussa, mutta myös kuvastamassa määrätietoisuutta ja motivaatiota. (Bilyana 2016.)



Kuvio 9. Erimuotoisia hahmoja animaatioelokuvista.

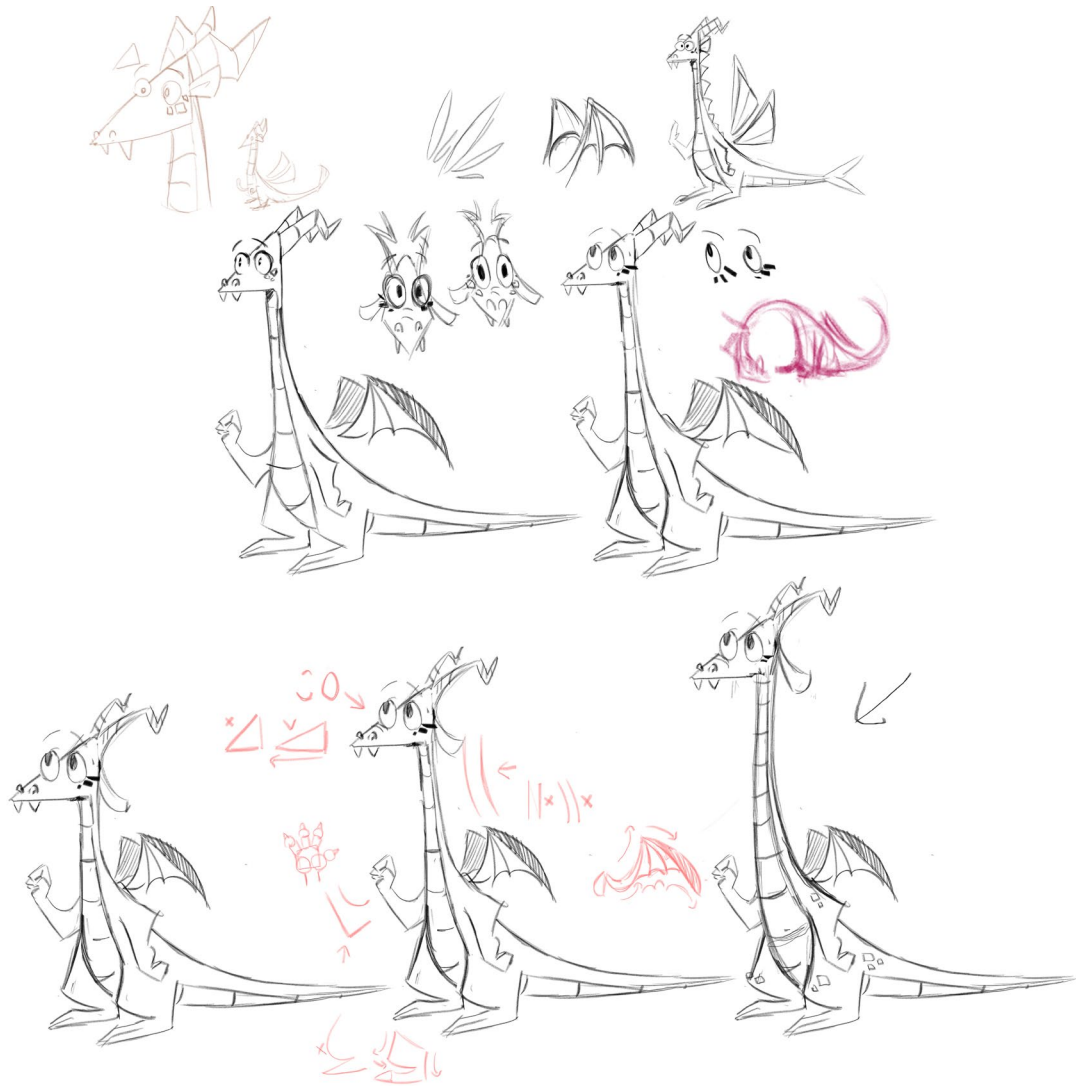
Muotojen yhdistäminen on tapa, jolla suunnittelija rakentaa hahmoja, jotka eivät ole yksilotteisia. Yhdistelmiä on loputon määrä, esimerkiksi vahva ja ilkeä hahmo voisi koostua neliöstä ja kolmiosta, ja suuri, mutta leppoisa sankari taas neliöstä ja ympyrästä. Samat tavat pätevät myös yksityiskohtien, kuten kasvojen, kohdalla. Kaikki muodot eivät kuitenkaan saivatt ollen saman arvoisia vaan tahallinen eriarvoisuus muotojen välillä luo

dynamiikkaa ja auttaa hahmon viestimisen selkeyttämisessä. Yleinen tapa jakaa hahmon muodot on erottaa ne kolmeen eri osaan; pää, vartalo ja jalat. (Bilyana 2016.)



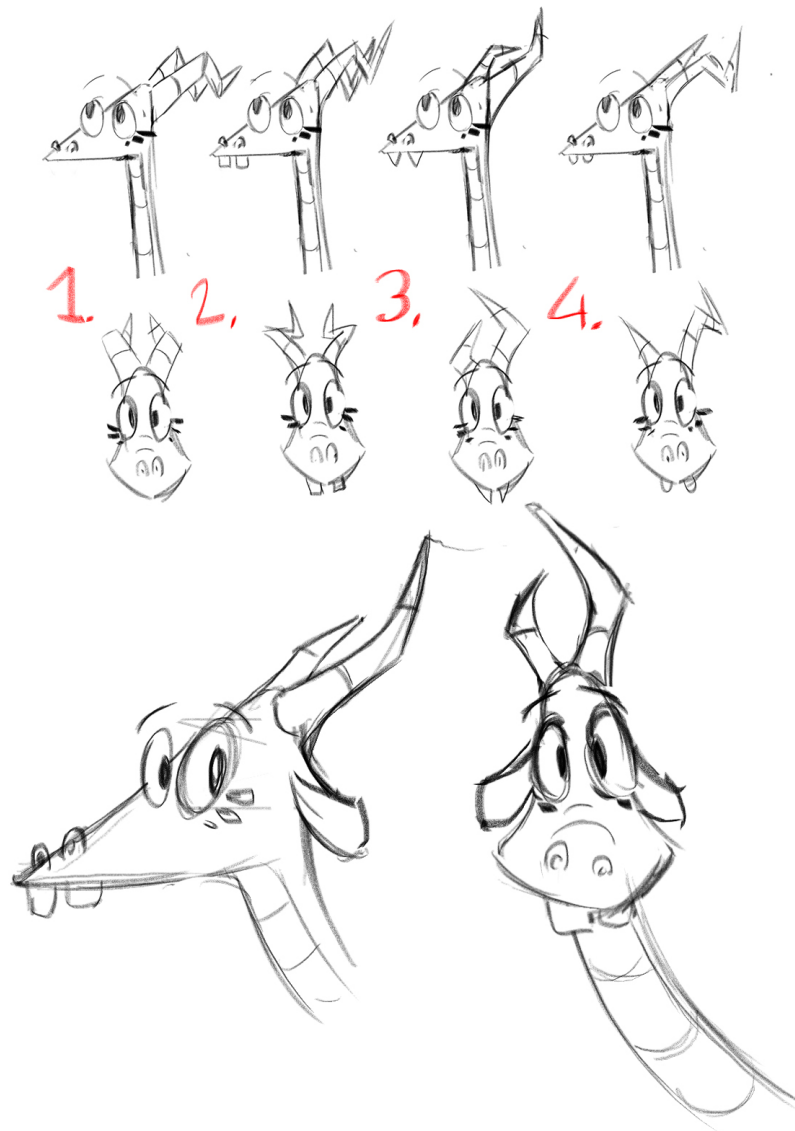
Kuvio 10. Steven Universe -hahmoja pelkistettynä eri muodoiksi.

Hahmon valinnan jälkeen lähdin työstämään tarkempia kuvia hahmosta. Ajatus hahmon muodosta oli jo muodostunut luonnosteluvaiheessa. Suurimmiksi muodoiksi tulivat keho, jalat, pää ja siiven. Kokoero isompien muotojen välillä ei ole kauhean suuri, joten päätin kokeilla vielä muokata kaulan pituutta (kuvio 11), jos se auttaisi ongelmaan. Selkäpuoli on yksi suuri kaari niskasta hännän päähän, joten ajattelin kaulan pituuden lisäämisen tukevan designia rikkomatta siluetin yleistä muotoa. Kaulan haluan myös olevan pitkä, jotta hahmon uteliaisuutta voitaisiin viestiä pään ja kaulan asettelulla. Esimerkiksi pitkä kaula voisi kaartua, kun hahmo kumartuu alas tutkimaan maan tasoa (kuvio 11).



Kuvio 11. Luonnoksen vienti pidemmälle. Erilaisten muotojen kokeilua. Eri mittasuhteiden kokeilua ja muotojen selventämistä punaisella värillä.

Laitoin ylös myös sääntöjä, tai ohjeita, muotojen piirtämiseen punaisella värillä (kuvio 11). Esimerkiksi kyynärpäät ovat terävät jakaen käden selkäpuolen kahtia, ja käden sisäpuoli on yksi sulava viiva. Jalkojen muodolle sain myös ohjeet, jalan sivut olisivat kummaltakin puolelta ulospäin kaartuvat linjat. Etupuolen linja jatkuisi polvesta varpaiden päähän näkymättömänä. Nilkan, varpaiden ja polven välille syntyisi kolmiomuoto. Muita ohjeita oli esimerkiksi kaulan kaartuvuus ja se, että kaula ei saisi koskaan olla pystysuora ja jäykkä. Luonnoksessa se näkyy aika huonosti, mutta laitoin sen ylös myöhempää työtä varten.



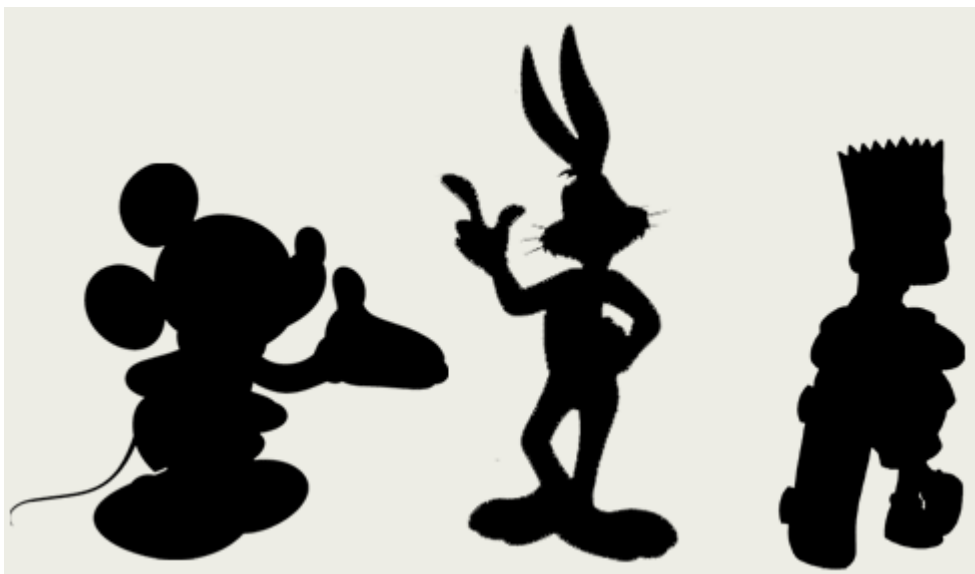
Kuvio 12. Erialaisten muotojen kokeilua Rakun päässä.

Pään kolmiomuoto ihastutti ja ajattelin, että sitä voisi käyttää kuvastamassa lohikäärmeiden vaarallisuutta, mutta samalla tehdä hahmosta söpö yhdistämällä siihen isot pyöreät silmät ja pienet etuhampaat. Poskilla tyyliteltyt suomut tuovat lisää söpöyttä designiin. Sarvia ja hampaita kokeilin eri muotoisia (kuvio 12). Kolmannet sarvet ja niiden epäsymmetrisyys varasti huomion, mutta niiden sivuprofiili on hiukan hankala. Haluaisin kokonaisuuden ehkä valuvan alaspäin tuomaan enemmän lempeyttä muotoihin, ylöspäin hipovat sarvet tuovat sitä vaarallisuutta designiin ja korostava vielä enemmän sarvien terävyyttä. Kokeilin myös eri hampaita, ja pyöreät mutta neliskanttiset hampaat sopivat

parhaiten designiin rikkomaan kolmiopään ”vaarallisuutta”. Lopulta yhdistelin palikoita ja päädyin alimpiin kuviin. Laskin profiiliin sarvia vähän alaspäin, koska tykkäsin kuitenkin etukuvan siluetista. Muoto olisi hankala saada, jos sarvet kasvaisivat alaspäin.

3.4 Siluetti

Tässä luvussa käsittelen siluettia, sen tärkeyttä hahmosuunnittelussa ja tapoja, millä voisin saada oman hahmon lukemaan paremmin. Yritän myös etsiä tapoja, joilla saisin hahmon muotoa vietyä enemmän tyylieltyyn suuntaan.



Kuvio 13. Kuuluisien hahmojen siluetit ovat hyvin helposti tunnistettavia.

Siluetti on hahmon ääriviivoista muodostuva varjokuva. Se on tärkeä osa hahmon visualisointia ja keskeinen osa hahmon luettavuuden tarkkailussa. Hahmon siluetin tarkkailu on hyvä tapa tutkia, mikä designissa toimii ja mikä ei. Hahmon luominen on kuin logon luominen, hahmon tunnistaminen vilkaisulla on hyvin tärkeää. Hahmon tulisi erottautua taustan ja muiden hahmojen joukosta, siksi siluetti on oiva tapa tarkastella hahmoa ja sen toimivuutta, jos siluetti ei ole luettava, designissa on parantamisen varaa. (Griffin 2013.)

Siluetin luettavuutta voi parantaa keskittymällä siluetin negatiivisiin ja positiivisiin tiloihin ja niiden sommitteluun. Negatiivisella tilalla tarkoitetaan hahmon ulkopuolelle jäävää tyhjää tilaa, positiivinen tila on siluetin muodostama tila. Luettavuutta saadaan negatiivisen

ja positiivisen tilojen kontrastin mielekkäällä tasapainolla ja yksityiskohtien tarkalla sijoittamisella. Liiallinen kontrasti luo sekalaisen tunnelman, hyvä kontrasti ohjaa katsetta suunnittelijan haluamalla tavalla. Liiallinen yksityiskohtien käyttö sotkee myös siluettia, mutta tarkalla sijoittelulla siluettiin saadaan mielenkiintoa suurilla muotoilla rikkomalla.



Kuvio 14. Rakun siluetin tarkastelua. Muodot olivat liian jäykkiä, joten kokeilin rennompaa tyyliä. Rennommat kehon muodot mahdollistivat mielenkiintoisten asentojen kokeiluun.

Kun aloin keskittämään enemmän huomiota hahmon siluettiin, niin hahmo tuntui hyvin luettavalta, mutta se tuntui vähän tylsältä ja jäykältä ujoksi hahmoksi. Hahmon jäykkyys tuli vahvasti esille, kun tein hahmosta siluettikuvan. Mielessäni oli ollut ajatus hahmon suuremmasta koosta muihin maailman oloihin verrattuna ja että hän kumartuisi alas muiden olennoiden tasolle. Muotojen jäykkyys tulisi ongelmaksi myöhemmissä vaiheissa, joten muokkasin siluettia niin että muodot olisivat rennompia. Kuvion 14 toisessa kuvassa laitoin suuntaviivoja kuvastamaan muotojen suuntia. Korostin myös punaisella värillä muutamia kovia kulmia, joiden tarkoitus on rikkoa siluetin sulavia muotoja.

Pään muoto onnistui hyvin ja se on hyvin luettava ja mielenkiintoinen. Mietin kaulan kiinnityskohtaa päähän ja lopulta päädyin kiinnittämään sen pään keskiosaan, jotta sarvien siluetti pysyisi selkeänä. Kuvion 14 alapuolella oleva siluettikuva kumartuvasta Rakusta ei toiminut, jos pää olisi ollut kiinni aivan ylhäältä. Sarvet katosivat kaulan siluettiin ja jättivät pieniä negatiivisia aukkoja siluettiin, joita oli hankala piilottaa.

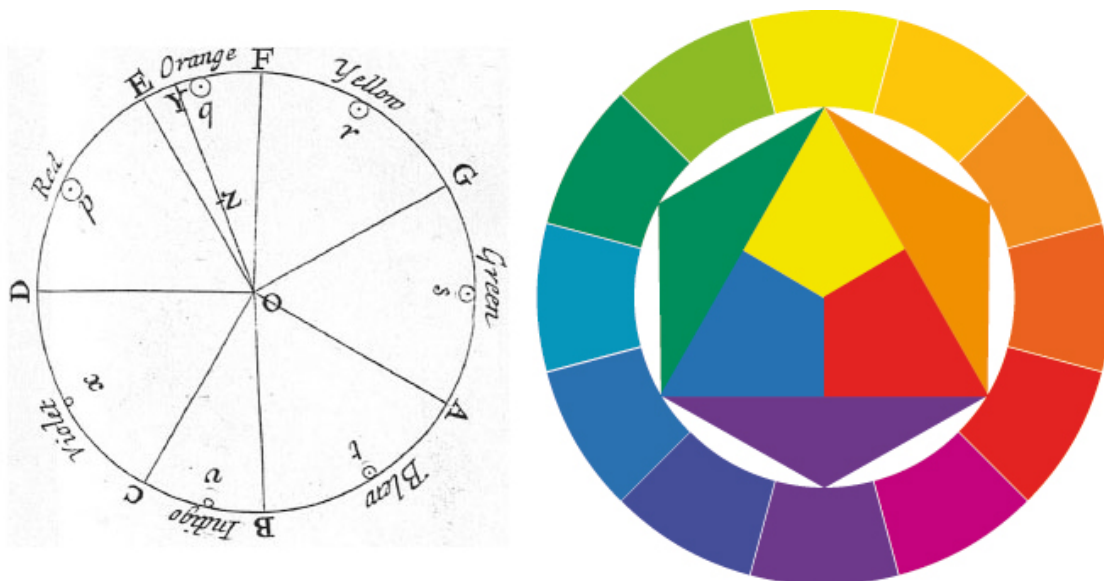
Aikaisemmin luonnostelussa oli hännän koristelemattomuus mietityttänyt, mutta siluettia katsoessa ja piirtäessä päätin vain antaa hänelle enemmän persoonallisuutta. Hännän siluetti toimi yksinkertaisena muotona, koska en halunnut sen ottavan liikaa huomiota muista tärkeistä alueista kuten päästä. Kuvion 14 alimmassa kuvassa häntä on yksinkertainen mutta hauska, joka toimii hahmon kanssa.

3.5 Väri ja värin ominaisuudet

Värien erilaiset ominaisuudet auttavat suuresti designissa, ne herättävät tunteita ja miellytyksiä, joten värit ovat oiva tapa ohjata katsojaa ja viestiä hahmon tarkoituksesta. Väriä käytetään myös apuvälineenä hahmon erottamiseen taustasta ja muista hahmoista. Värien käytössä auttaa väriteoria ja sen tunteminen: miten värin reagoivat toisiinsa ja miten värin käyttäytymistä on mahdollista kontrolloida.

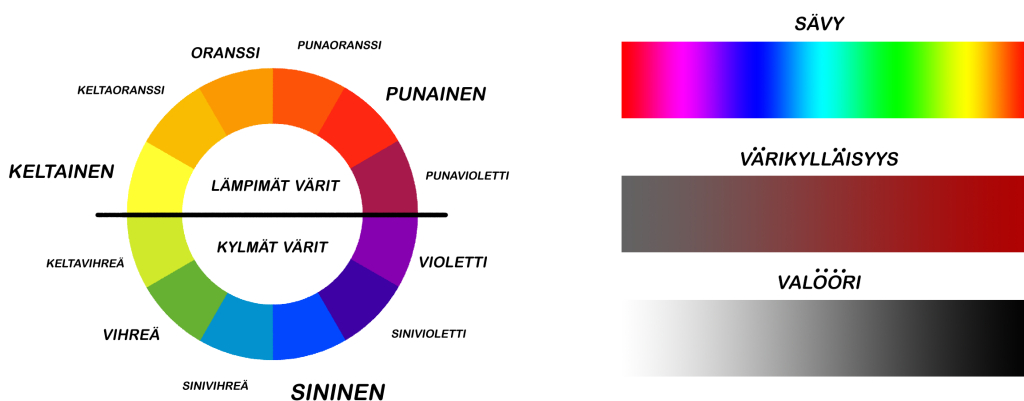
Tässä alaluvussa kertaan hieman väriteoriaa ja tämän alaluvun alaluvuissa syvennyn vielä tarkemmin värisymboliikkaan ja paletin luomiseen. Värien symboliikka ja niiden merkitysten käyttäminen designissa on oiva tapa hyödyntää jo ennestään tuttuja värien omaavia tarkoituksia omassa designissa. Väreillä on myös psykologisia vaikutuksia ihmisiin, joita avaan värisymboliikan kohdalla. Paletti rajaa värin käytön ja antaa mahdollisuuden keskittyä väriin ja sen ohjaamiseen. Paletin tekemisen alaluvussa tutkin perusmenetelmiä paletin tekemiseen.

Väriteoria-termiä käytetään kuvastamaan kokoelmaa erilaisia ohjeita ja sääntöjä värin käyttöön taiteessa ja designissa. Väriteoriaa käytetään väriskeemojen tekemiseen, joilla pyritään esteettiseen ja tehokkaaseen designin viestintään visuaalisella sekä psykologisella tasolla (Interaction Design Foundation). Hahmosuunnittelussa kuten muussakin designissa väri tai sen puuttuminen on oleellinen osa ja valinta työnkulkua.



Kuvio 15. Vasemmalla Isaac Newtonin väriympyrä ja oikealla Johannes Ittenin väriympyrä.

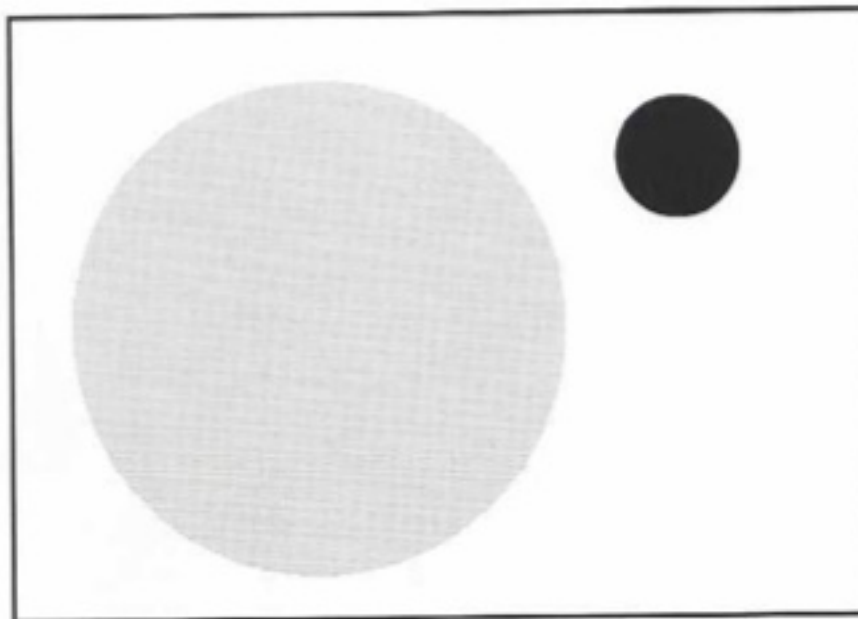
Moderni värien sekoittaminen perustuu vahvasti Isaac Newtonin väriympyrään, jossa väri on jaettu kolmeen kategoriaan: päävärit (punainen, sininen ja keltainen), välivärit (luotu sekoittamalla kahta pääväriä) ja toisen asteen värien (luotu sekoittamalla pääväriä ja väliväriä) (Interaction Design Foundation). Nykyään käytetään paljon väriteoretikko Johannes Ittenin 1960-luvulla kehittämää väriympyrää.



Kuvio 16. Värien erilaisia ominaisuuksia.

Keskeisimmät värien ominaisuudet suunnittelussa ovat sävy, värien lämpötila, valöörit ja värikylläisyys. Sävyllä tarkoitetaan itse väriä, esimerkiksi punainen on sävy. Sävyt jaetaan pääväriin, väliväriin ja toisen asteen väriin. Sävyt on myös jaettu kylmiin ja lämpimiin väriin. Väreillä on lämpötilat, koska ne muistuttavat meitä erilaisista asioista.

Lämpimät värit muistuttavat mausteista ja tulesta, kun taas kylmät talvesta tai vaikka yöstä. (Gurney 2010, 112).



Kuvio 17. Eri kokoiset ja valööriset ympyrät näyttävät harmonisilta hyvän suunnittelun johdosta.

Valöörillä tarkoitetaan värin kirkkautta, kuinka paljon värissä on valkoista tai mustaa. Valöörillä on tärkeä asema visuaalisessa suunnittelussa, sillä voidaan ohjata katsetta kontrastin avulla ja antaa painoa tärkeille designin elementeille. Taustan ja komposition esineiden kontrastierojen oikeiden arvojen löytäminen tuo desingiin harmoniaa. Pieni tumma esine suuren vaalean esineen kanssa valkoisella taustalla luo harmonisen vaikutelman ja asettaa pienen esineen ensisijalle tärkeysjärjestyksessä (kuvio 17), kun taas jos ne olisivat saman kokoisia tummempi esine tuntuisi suuremmalta ja veisi kaiken huomion. (Martin.)

Värikylläisyydellä taas tarkoitetaan värin omaa voimakkuutta tai puhtautta. Erilaisia esimerkkejä värikylläisyydestä voisi olla voimakasvärinen paloauto ja keskivoimakas punainen tiili. Harmaa sävy on kokonaan neutraali värikylläisyydeltään. Värikylläisyydellä voidaan vaikuttaa teoksen tunnelmaan sekä antaa huomiota tärkeille asioille kontrastin avulla. Liika värikylläisyys saattaa ärsyttää katsojan silmää. (Blender Guru 2014.)

3.5.1 Värisymboliikka

Väreillä on monia merkityksiä ja niiden tunteminen auttaa hahmosuunnittelussa hyvin paljon. Niillä, kuten muodoilla, on mahdollista vaikuttaa ihmisen tunteisiin ja viestiä designin tarkoitusta katsojalle. Hyvä esimerkki on liikenne valot; punainen tarkoittaa pysähtymistä, keltainen neuvoo varovaisuuteen ja vihreä tarkoittaa menemistä. Eri kulttuureilla on hyvinkin eroavaisia symbolisia merkityksiä väreille. Länsimaalaisissa kulttuureissa punainen on vahvasti kytköksissä voimakkaisiin tunteisiin, kun taas Kiinassa se on onnellisuuden väri (Bourn 2011).

Hahmosuunnittelussa värien hyödyntäminen on oiva tapa käyttää kulttuurien niille antamia merkityksiä. Niillä voidaan nopeasti kertoa hahmon olemuksesta ja johdattaa katsojaa haluttuun suuntaan ja tunnetilaan. Hyvin tyypillisiä merkityksiä erilaisille väreille ovat Bournin (2011) mukaan muun muassa:

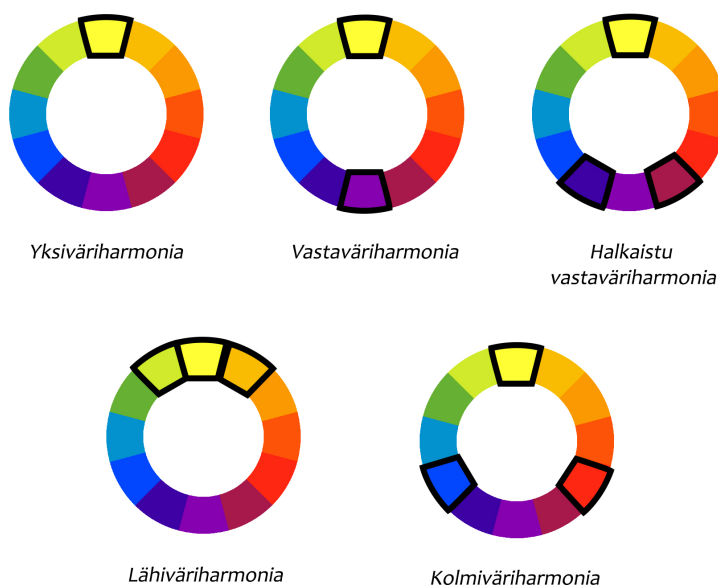
Punainen	jännitys, intohimo, toiminta, vaara, energia
Oranssi	luovuus, innokkuus, tasapaino, seikkailu
Keltainen	ilo, positiivisuus, optimismi, kesä, huijaus, varoitus
Vihreä	kasvu, hedelmällisyys, terveys, kateus
Sininen	vakaus, harmonia, rauhallisuus, surullisuus, kylmyys
Violetti	voima, luksus, viisaus, ylevyys, hengellisyys
Valkoinen	viattomuus, hyvyys, puhtaus, nöyryys, steriilisyys
Musta	salaperäisyys, tyylikkyys, kuolema, pahuus
Harmaa	puolueettomuus, tasapainoisuus
Ruskea	mukavuus, turvallisuus, luonnollisuus

Valöörillä ja värikylläisyydellä sekä pienillä sävyeroilla voi olla suuriakin muutoksia värin merkityksen kannalta. Suurin huomattava esimerkki on vaaleanpunainen väri, jota käytetään hyvin paljon naisellisuuden, rakkauden ja söpöyden kuvastamisessa (Ferreira). Tummia ja epäpuhtaita värejä käytetään paljon vanhemmalle yleisölle tarkoitettussa materiaalissa ja vaaleita, puhtaita värejä nuorille, varsinkin lapsille suunnatussa viihteessä.

3.5.2 Paletin tekeminen

Paletilla tai väriskeemalla tarkoitetaan yhden tai useamman värin valitsemista niin että niiden välillä olisi jonkinlainen harmonia. Paletit määritellään yleensä väriympyrää käyttäen ja missä ne sijaitsevat väriympyrällä. Paleteilla on erilaisia tarkoituksia ja niitä hyö-

dynnetään tietynlaisen tunnelman saamiseksi. Yleisimmin käytetyt paletit ovat: yksiväriharmonia, vastaväriharmonia, halkaistu vastaväriharmonia, lähiväriharmonia, ja kolmiväriharmonia. Väriharmonia on saavutettu, kun paletti tuntuu toimivan, mikään väri ei ole liian häiritsevää tai tylsää. Värien tulisi auttaa toisiaan ja ohjata katsojaa oikeille, halutuille alueilla. (Girts.)



Kuvio 18. Viisi yleisesti käytettyä palettirakennetta.

Yksiväriharmoniolla tarkoitetaan yhden värin käyttöä teoksessa. Se on harvemmin käytetty harmonia varsinkin hahmosuunnittelussa, koska se on hankala saada kiinnostavaksi. Vastaväriharmonia on paletti, jossa käytetään väriympyrän vastakkaisilla puolilla olevia värejä. Esimerkiksi, oranssi ja sininen ovat vastaväriä. Vastavärit tuovat teokseen hyvin vahvaa kontrastia. Yleinen käytäntö vastavärien käytössä on käyttää yhtä vallitsevaa väriä ja hyödyntää tämän värin vastaväriä tärkeiden asioiden esille tuomisessa. Halkaistu vastaväriharmonia on paletti, jossa vallitsevana värinä käytetään yhtä väriä ja vasta väri halkaistaan kahtia ja siirretään väriympyrällä seuraaville väreille. Sitä on helpompaa hallita kuin vastaväriharmoniata, ja värejä voi käyttää rohkeammin. Lähiväriharmoniolla tarkoitetaan väriympyrän kolmea vierekkäistä väriä. Lähiväriharmoniset paletit ovat hyvin hillittyjä ja rauhallisia. Kolmiväriharmonia on kolmen värin valitseminen väriympyrästä niin, että kaikilla väreillä on yhtä pitkä matka toisiinsa. Kolmiväriharmonia on kaikista vaikein hallittava paletti. Yleinen käytäntö on käyttää yhtä vallitsevaa väriä ja

kahta muuta väriä korostusvärinä. Se on myös hyvin helposti lapselliselta näyttävä paletti. (Girts.)

3.5.3 Rakun värit ja paletti

Raku on rauhallinen mutta ujo hahmo, joten rauhallisten värien yhdistäminen ehkä yhteen voimakkaampaan väriin olisi oiva tapa viestiä hahmon persoonasta. Voisin käyttää rajuja värejä luomaan kontrastia hahmon persoonan ja sen ulkonäön välille, mutta tässä vaiheessa se ajatus tuntuu vielä epäilyttävältä. Suurin pohdinnan aihe on, vievätkö rajut värit liikaa huomiota ja rikkovatko ne värien välistä harmoniaa liikaa.

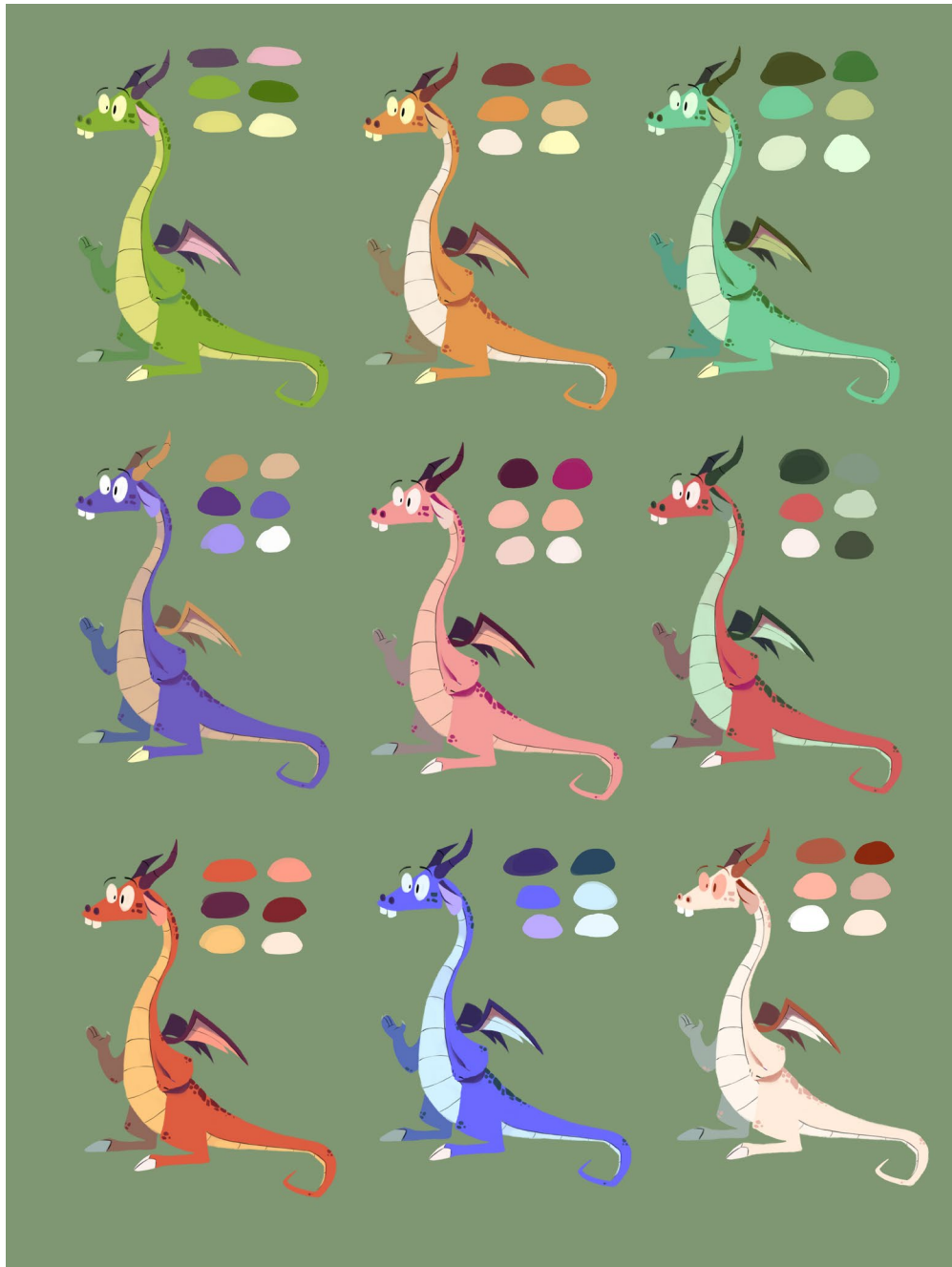
Toisaalta, vaarallisuutta viestivät värit sopisivat hahmolle tarinan takia. Rakun kotimetsän asukit pelkäävät häntä tämän ulkonäön perusteella, Raku on lohikäärme ja kuuluu metsän vaarallisimpiin olentoihin. Rauhalliset värit voisivat kuitenkin viestiä Rakun oikeasta persoonallisuudesta, ja muiden pelko perustuisi heidän omiin ennakkoluuloihin lohikäärmeistä eikä Rakun varsinaiseen ulkonäköön. Tämä idea on mielestäni paras tapa viestiä Rakun persoonallisuutta ja luoda ristiriitaa muiden olioiden ennakkoluulojen ja Rakun ulkonäön kanssa.



Kuvio 19. Rakun ja elokuvan tyyli on ääriiivaton ja hahmon luettavuus perustuu tarkasti mietittyihin väreihin.

Raku on tyyliiltään kokonaan ääriiivaton hahmo. Hahmon ja elokuvan tyyli on vahvasti värien ja värialueiden vetämä. Uskon viivattoman tyylin tuovan elokuvaan satumaisemman estetiikan. Ääriiivattomassa tyyliissä tulee olla tarkka värien valöörien arvojen kanssa. Jos hahmon värit ovat huonosti mietittyjä, hahmo katoaa taustaan.

Ensimmäisenä huolena on vihreä väri. Ihmisen silmä on kaikkein herkin juuri vihreille aallonpituuksille (Gurney 2010, 82). Tarinan metsä on suurelta osin hyvin vihreää, joten hahmo saattaa kadota taustaan. Mahdollinen tapa korjata on hahmon värin muuttaminen, vaikka punaiseksi (vastaväri).



Kuvio 20. Värien kokeilua vihreällä taustalla, joka kuvastaa elokuvan metsän väriä.

Värien erilainen kokeilu oli hyvin tärkeää. Värien käyttäytyminen todella tulee esille vasta kokeiluvaiheessa. Vihreä tausta tuo esille, mitkä värit saattaisivat kadota vihreässä metsässä. Kuvion 20 ensimmäinen vihreä versio Rakusta katoaa vihreään todella hyvin ja se olisi huono valinta elokuvaa varten. Violetti muistuttaa liikaa Spyro-hahmoa, vaikkakin se näkyy hyvin vihreällä taustalla. Alarivin punainen näyttää hyvin onnistuneelta, värit ovat aika stereotyyppisesti lohikäärmemäisiä (punainen ja keltainen), mutta tarinaa ajatellen se olisi hyvä visuaalinen valinta. Stereotyyppinen väripaletti viestisi lohikäärmeiden

stereotyyppisistä ominaisuuksista, kuten vaarallisuudesta. Tarinassa Rakua pelätään juuri näiden stereotyyppisten, petomaisten piirteiden takia. Ylärivin oranssilla paletilla voisi olla samanlainen vaikutus. Punaisella tai oranssilla paletilla olisi myös kiva kontrasti vihreän taustan kanssa. Elokuvassa voisi olla suuria vihertäviä maisemakuvia, joissa pieni punainen pilkku todella erottuisi ja viestisi Rakun omasta tunnemaailmasta.

3.6 Hahmopiirros

Tässä alaluvussa käsittelen hahmopiirroksen luomisen ja sen aseman hahmosuunnittelussa. Rakusta tulee vain kehon hahmopiirros, koska hänellä ei ole esineitä, joista täytyisi olla tarkat piirrokset. Luvun alaluvuissa kerron ortografisesta viivapiirroksesta sekä väri- ja tekstuuriominaisuuspiirroksista. Viimeisessä alaluvussa luon Rakulle omat piirrokset.

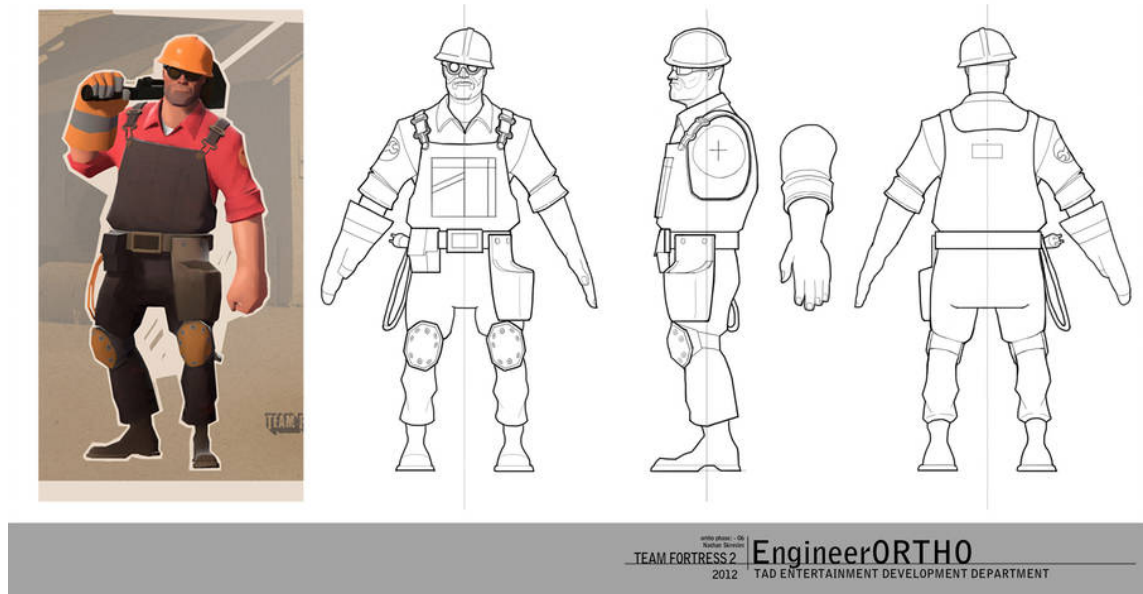
Hahmopiirrosta voisi verrata tarkkoihin muistiinpanoihin. Miltä hahmo näyttää edestä, sivusta ja takaa? Minkä väriset hahmon silmät tai vaatteet ovat? Kaikki hahmon ulkonäköön koskeviin visuaalisiin kysymyksiin pitäisi olla mahdollista löytää vastaus hahmon omasta hahmopiirroksista. Piirroksen tarkoitus on olla ohje ja muistiinpanot hahmon ulkonäön piirtämiseen. Hahmopiirros on hyvin tärkeä asia hyvän kommunikaation ylläpitämiseen kaikkien hahmon kanssa työskentelevien välillä. Jos mietityttää, miltä hahmon selkäpuoli näyttää ja mitä yksityiskohtia siellä saattaisi olla, vastaus löytyisi hahmopiirroksista eikä tarvitsisi etsiä vastausta suunnittelijan muistiinpanoista tai muista piirustuksista.

Hahmopiirroksia on monenlaisia, kuten piirros hahmon puheen visualisointiin, mutta tässä opinnäytetyössä keskityn itse hahmon visuaalisiin piirustuksiin, joista tärkeimmät ovat ortografinen viivapiirros sekä ominaisuuspiirrokset.

3.6.1 Ortografinen viivapiirros

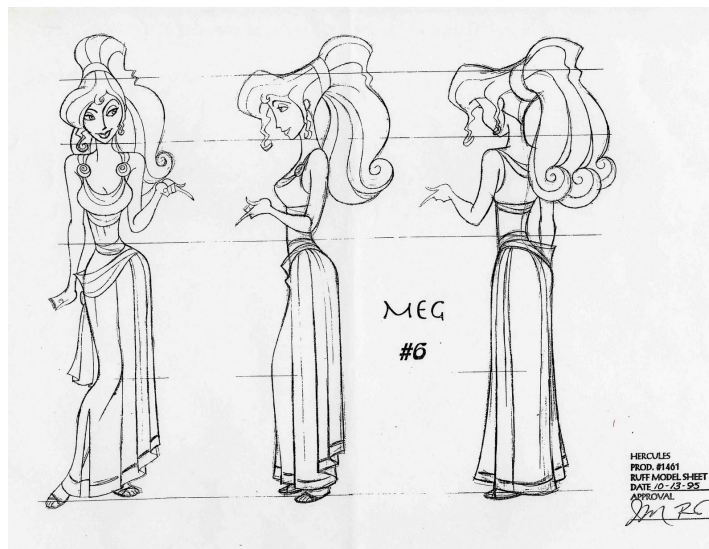
Ortografinen viivapiirros on piirros, jossa kolmiulotteinen asia esitetään kaksiulotteisena. Eli syvyysvaikutelman tuovat pakopisteet jäävät kuvasta pois, jotta kuvan aiheesta saadaan mahdollisimman tarkka ja selkeä. Hahmosuunnittelussa ortografinen viivapiirustus luodaan hahmosta, jotta siitä on selkeä referenssi kaikille projektin jäsenille ja kommunikaatio hahmosta on helppoa. Ortografisessa viivapiirroksessa ei käytetä värejä ja piirustusjäljen tulee olla selkeä. Hahmosta näytetään vain sen verran kuin on tarpeellista. Jos

hahmo on symmetrinen, vain yksi sivukuva hahmosta on tarpeen kummankin sivun sijasta. Hahmon pienimmistä tavaroista on omat piirustukset.



Kuvio 21. Ortografinen viivapiirros Team Fortress 2 -pelin Engineer-hahmosta.

3D-animaation hahmosuunnittelussa ortografiset viivapiirustukset ovat käytetympiä kuin 2D-animaation puolella. 2D-animaatioelokuvat käyttävät samantapaisia piirroksia, mutta ortografisuus ei ole niin tärkeää. Yleensä kehon toinen puoli saattaa olla myös rennossa asennossa (Oliver 2010).

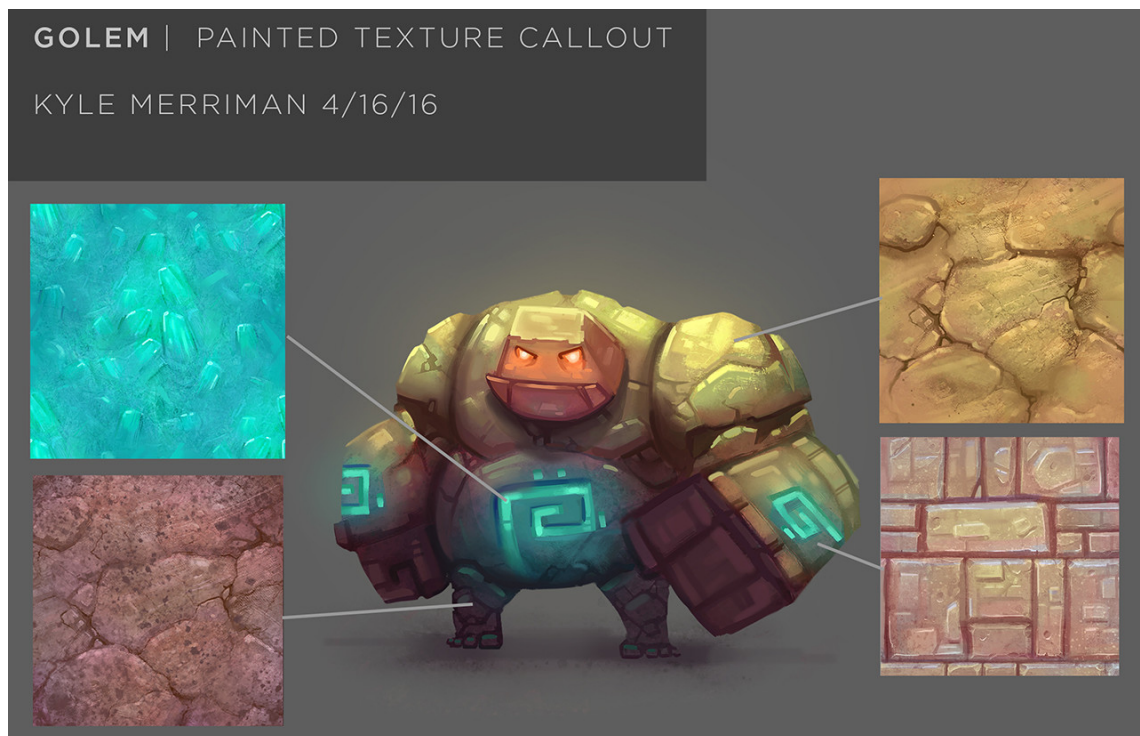


Kuvio 22. Hercules-elokuvan Megara-hahmon hahmopiirros. Asento on rennompia, mikä kertoo animaattorille enemmän informaatiota.

3D-puolella ortografinen viivapiirros auttaa itse hahmon rakentamisessa. Tarkkoja ortografisia piirroksia voidaan käyttää 3D-mallin pohjana ja näin mallintaa hahmo mahdollisimman tarkasti ja osuvasti.

3.6.2 Tekstuuri- ja väriominaisuuspiirrokset

Ominaisuuspiirroksella tarkoitetaan tarkempia piirustuksia hahmon kehosta ja vaatteista. Piirrokset selkeyttävät, mistä kankaasta hahmon vaatteet on tehty, ja jos hahmo on tyytellyt, miten kangas näyttäytyy esimerkiksi lähikuvassa. Toinen yleinen ominaisuuspiirros on väripiirros, jossa värien värikoodit on merkitty piirroksen sivulle tai neliöihin hahmon ympärille. Kaikkien ominaisuuspiirrosten tarkoituksena on jälleen työn organisointi ja projektiryhmän kommunikaation parantaminen.

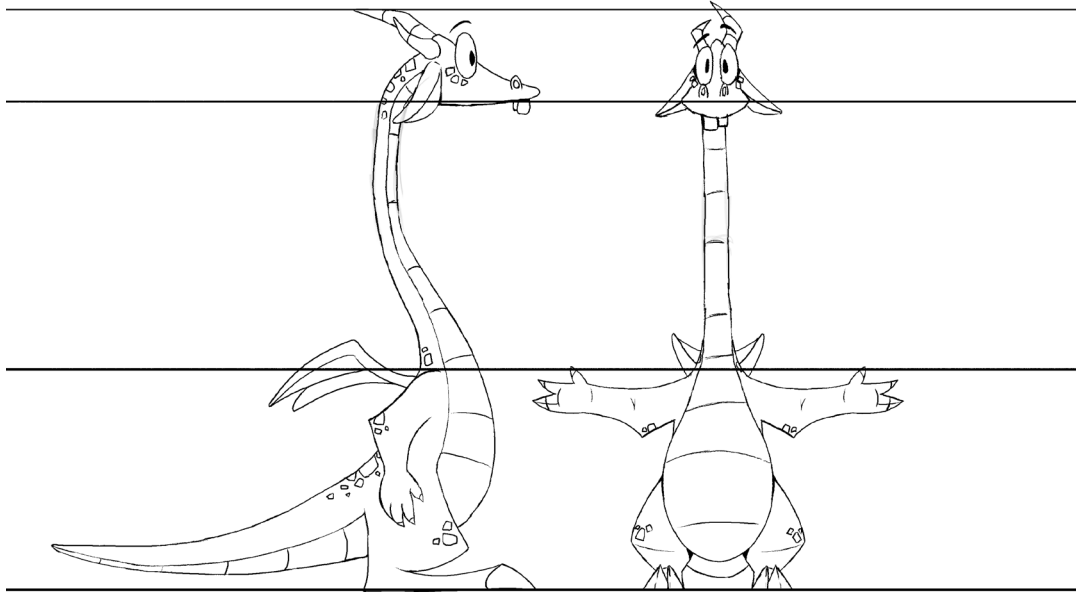


Kuvio 23. Esimerkki, tekstuuri ominaisuuspiirroksesta. Väriominaisuuspiirroksen voisi yhdistää samaan kuvaan.

Kuvion 23. hahmon ympärillä olevat neliöt antavat tarkemman kuvan hahmon tekstuureista ja väreistä. 3D-animaation puolella piirroksia voidaan käyttää myös itse tekstuuriensa pohjana.

3.6.3 Rakun hahmopiirros

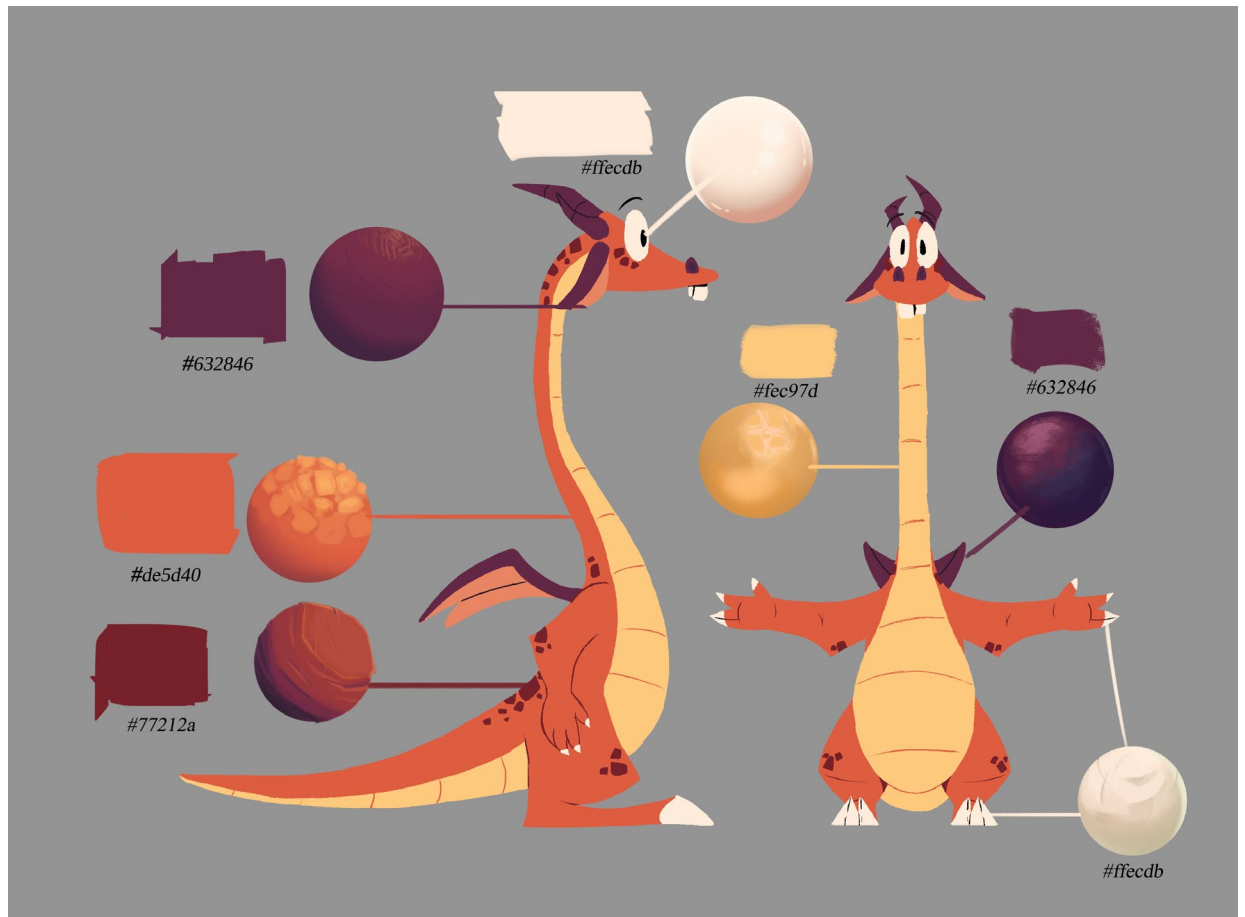
Rakulle tein kaksi tärkeää hahmopiirustusta, joista tulisi selville Rakun muoto ja yksityiskohdat. Ensimmäisenä on ortografinen viivapiirustus, jossa selkeät kuvat Rakusta antavat paremman käsityksen Rakun yksityiskohdista ja muodoista. Toisena on Rakun ominaisuuspiirustus, jossa Rakun värit ja tekstuurit tulevat paremmin selville.



Kuvio 24. Rakun ortografinen piirros.

Rakun ortografiset piirrokset auttoivat hahmon visualisoinnissa paljon, esimerkiksi suoraan edestäpäin kuvattuna Raku näyttää vähän hassulta, mikä voisi kertoa siitä, ettei suoraan edestäpäin kuvattu otos ehkä näyttäisi hyvältä vakavissa hetkissä.

Viivapiirros on kohtalaisen hankala piirros, koska siinä vaaditaan vahvaa viivapiirustustaitoa. Samalla ortografinen kuvakulma saattaa olla hankala hahmottaa. Viivapiirtäminen ei ole ollut oma vahvuus, joten piirustuksen tekemisessä ja siistimisessä kesti pitempään kuin oletin. En ole täysin tyytyväinen piirroksen muotoihin, mutta ne kelpaavat oivasti tähän opinnäytetyöhön. Olisin halunnut dynaamisempia viivoja, joita minun on helpompi tuottaa enemmän vapaammassa taidemuodossa, esimerkiksi kuvion 19 viivatyö on paljon sulavampaa ja rennompaa.



Kuvio 25. Rakun ominaisuuspiirros. Rakun kehon osilla on omat tekstuuri pallot, jotka kertovat minkälainen alueen pinta on.

Ominaisuuspiirroksessa tein tekstuuriolosioista ympyrän muotoisia; ympyrä tuntui helpolta muodolta hahmottaa ja valaista. Muita hyvin käytettyjä muotoja tekstuuriin näyttämiseen on kuutio, joka on myös hyvin yksinkertainen muoto. Piirroksen tekstuurit on esitetty hyvin valaistussa ympäristössä ja ne ovat liioiteltuja hahmottamisen selkeyttämiseksi. Ne ovat myös kohtalaisen realistisia, mutta ajattelin niiden toimivan hyvin tyylitellyn 3D-mallin kanssa. Tekstuuriin vieressä on väripalikka, jossa on värin värikoodi.

4 Hahmon tuominen eloon

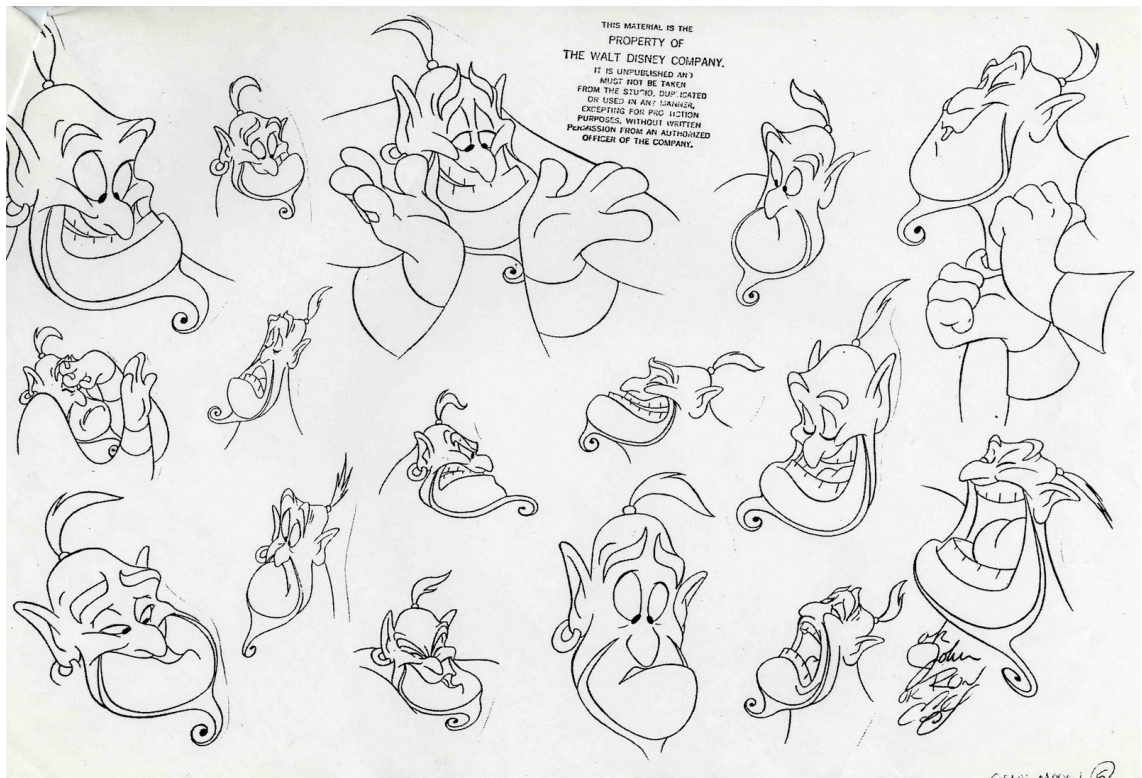
Hahmon ulkonäön ja tarinan suunnittelun valmistuttua on hyvä vielä tutkia miten hahmon persoonallisuutta voisi kuvastaa visuaalisin keinoin. Erilaisista hahmopiirrustuksista on ehkä vaikea hahmottaa hahmon persoonallisuutta, koska ne ovat yleensä hyvin staattisia. Varsinkin, jos hahmon ulkonäöllä on tarinalle tärkeä merkitys. Esimerkiksi Zootopia-

elokuvan Dawn Bellwether kuvastetaan mahdollisimman viattomana hahmona, vaikka hän onkin tarinassa pahantekijä.

Tapoja persoonallisuuden visualisointiin on monia, joten rajoitin omat testit kolmeen vaiheeseen: tunnetila piirustukseen, liikekielen kuvaamiseen ja tärkeään hetkeen tarinasta. Tunnetila piirustus visualisoi hahmon tunteita ja miten kasvot vääntyvät eri ilmeisiin. Liikekielen kuvaaminen auttaa hahmon persoonallisuuden miettimisessä sen liikekielessä, esimerkiksi miten hahmo reagoi, kun se pelästytetään. Piirustus tärkeästä hetkestä hahmolle auttaa avaamaan hahmon tarinaa ja sen tyyliä. (Blaise.)

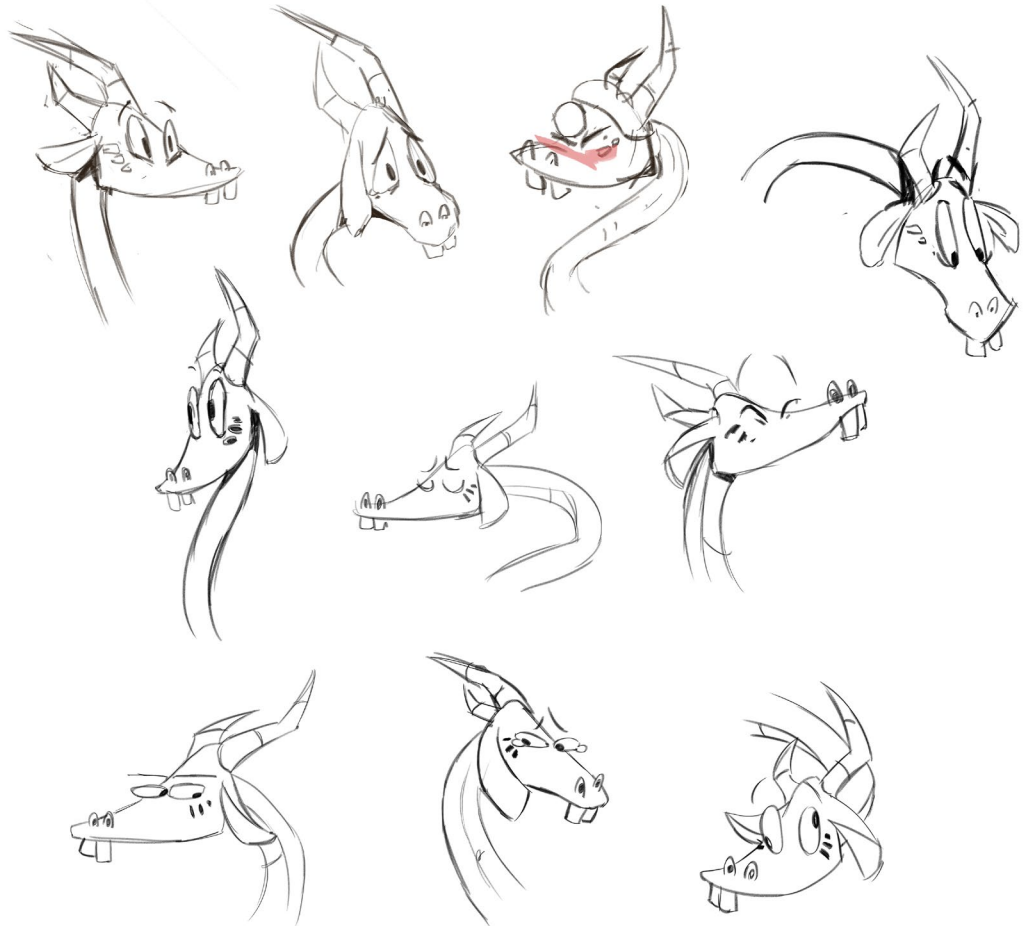
4.1 Tunnetilapiirustus

Elokuvat ovat hyvin tunteisiin vetoavia teoksia, joten hahmojen ilmehtiminen on hyvin tärkeää tunteiden viestinnässä. Näytellyissä elokuvissa ilmehtiminen tulee näyttelijän työstä. Animaation puolella animaattorit ja artistit joutuvat näyttelijän rooliin, joten hahmon ilmeiden miettiminen etukäteen on hyvin tärkeä osa hahmon suunnittelua. Tunnetilapiirustus on hyvä tapa tutkia hahmon persoonallisuutta ilmeikkäiden luonnosten kautta.



Kuvio 26. Henki-hahmon tunnetilapiirrustuksia Disney-elokuvasta Aladdin.

Tunnetilapiirustuksien ei kuulu olla monistettu pää eri ilmeillä, vaan kehon kielen kuuluu olla mukana piirustuksissa. Erilaiset tunnetilat saattavat näyttää voimakkaammilta eri kuvakulmissa, joten eri kuvakulmien kokeilu on hyvä keino löytää paras tapa viestiä juuri kyseisen hahmon tunnetiloista. (Jennifer.)

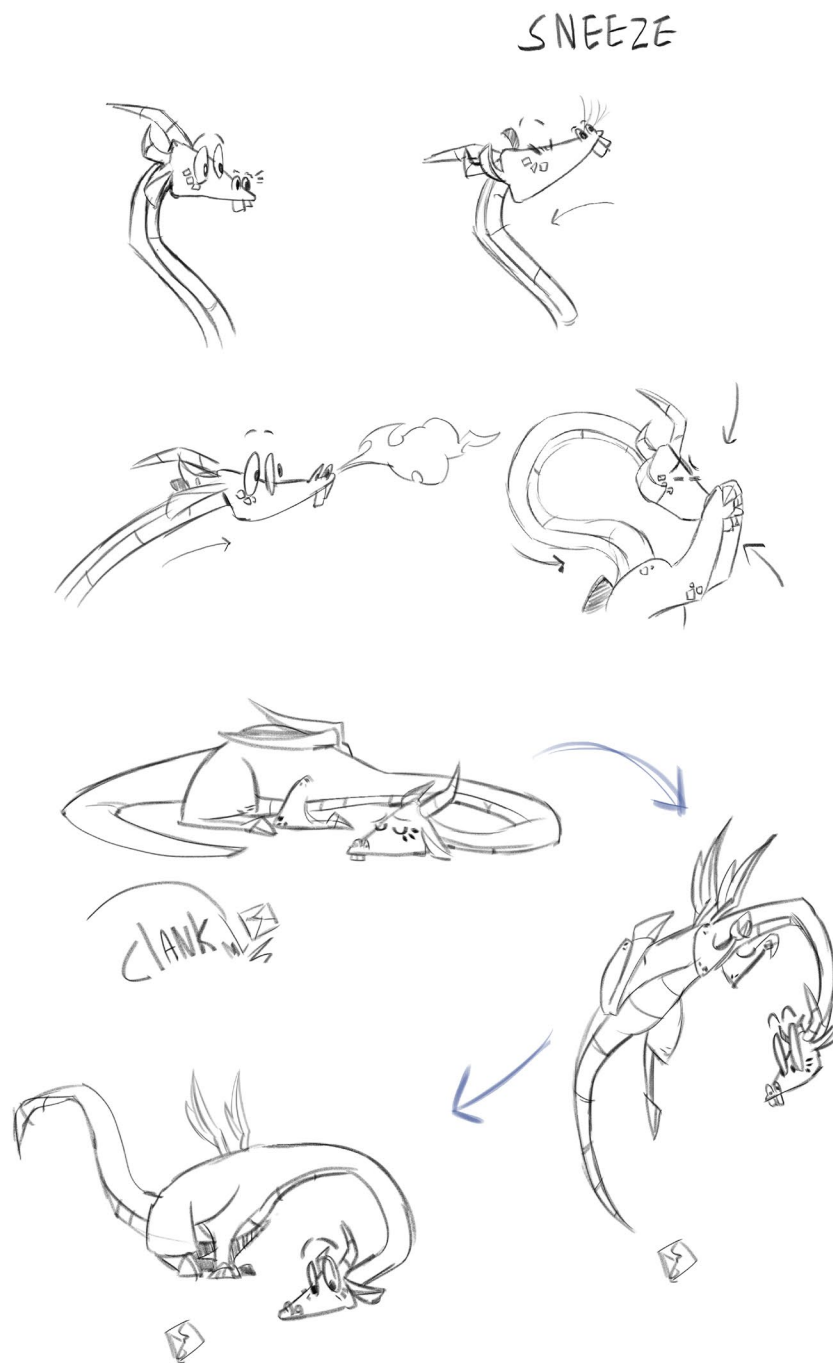


Kuvio 27. Erilaisia Rakun tunnetiloja.

Raku on hyvin ilmeikäs hahmo: tunteiden ilmaisussa on koko keho mukana. Kaula on myös yksi hyvin näkyvä elementti Rakun designissa, joten sen hyödyntäminen tunteiden visualisoinnissa tuntuu tärkeältä. Kaula kaartuisi paljon eri suuntiin eri tunnetiloissa. Ujo Raku kaartuisi kaulallaan enemmän kehoa kohti, kun taas utelias Raku venyttäisi kaulaansa mahdollisimman pitkäksi päästäkseen kiinnostavan asian lähelle. Rakulla ei myöskään koskaan tulisi näkyä suu, vaan pelkästään etuhampaat. Ajattelin että hahmo olisi hiljainen, joka kuvastaisi vielä enemmän tämän ujoutta ja arkuutta. Rakulla saattaisi olla dialogia, mutta se voisi tapahtua kuvan ulkopuolella tai sellaisesta kuvakulmasta, josta suuta ei näkyisi.

4.2 Hahmon liikekieli

Liikesarjojen luonnostelu auttaa hahmon kehon olemuksen visualisoinnissa sekä hahmon ymmärtämisessä. Liike sarja voi olla hyvinkin yksinkertainen, sen tärkeimpänä tarkoituksena on visualisoida kuinka juuri kyseinen hahmo tekisi liikkeen. Liikesarjojen tekeminen auttaa myös hyvin abstraktien teemojen visualisoinnissa. Jos hahmo on perusolemukseltaan hyvin surullinen tai raivokas, miten nämä piirteet vaikuttavat hahmon liikekieleen. Jos hahmo rakentaa esimerkiksi lumiukkoa, jo mietityt persoonallisuuden piirteet auttavat paljonkin liikesarjan miettimisessä ja tuovat muuten hyvin yksinkertaiseen tekemiseen paljonkin persoonallisuutta. Lisäksi, aiemmin valmiiksi suunnitellut asiat, kuten hahmon tarina ja olemus, voivat jopa muuttaa itse liikesarjaa. Lumiukkoa rakentaessaan hahmo voisi suruissaan lopettaa sen rakentamisen ajatellen, että miksi edes rakentaa lumiukko, kun se kuitenkin sulaa kevään tultua. Raivokas hahmo voisi raivostua ja tuhota lumiukon. Lähestymistapoja on monia, mutta kaikki auttavat paljon hahmon realisoinnissa ja persoonallisuuden visuaalisessa viestinnän suunnittelussa liikkeen kautta. (Blaise.)



Kuvio 28. Kuvasarjoja siitä, miten Raku reagoisi eri tilanteissa.

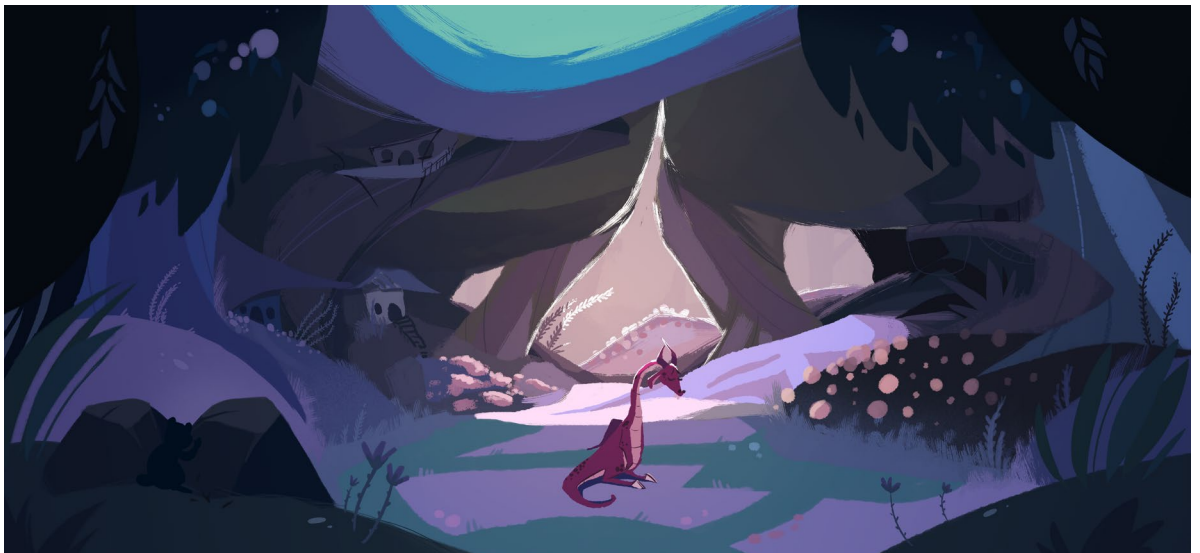
Jos Rakun liikekieltä voisi verrata johonkin eläimeen, niin vertaisin sitä kissan liikkumiseen ja eleilyyn, varsinkin kun se on uteliaalla mielellä. Kissamaisuus tuntuu auttavan

utelijaisuuden viestimisessä hyvin paljonkin. Raku on myös hahmona hyvin herkkätunteinen ja ujo, joten kovaääniset eleet, kuten aivastus, johtavat sisäänpäin kaartuvaan reaktioliikkeeseen.

Kuvion 28 yläpuolen kuvasarja kuvastaa, miten Raku aivastaisi ja miten se reagoisi itse siihen jälkeenpäin. Nenästä sinkoava tuli kutittaisi nuoria sieraimia, mikä johtaisi kuvasarjan viimeiseen eleeseen. Alapuolen kuvasarjassa nukkuva Raku pelästyy kovaäänisen esineen kolahdusta. Pelästyessään Raku hypähtää ilmaan kuin kissa, jonka jälkeen laskeuduttuaan hän jää tarkastelemaan uteliaasti kolahtanutta esinettä. Nopeat liikkeet olisivat myös hyvin liioiteltuja, mikä toisi sarjakuvamaisuutta jo hyvin tyyliin.

4.3 Tärkeä hetki tarinasta

Kuva tarinasta voi kertoa paljon hahmon persoonallisuudesta, varsinkin jos kuvan tapahtuma on tarinan hahmolle tärkeä. Siinä tiivistyy paljon suunnittelun aikana mietittyjä asioita, joita ilman kuva olisi vaikea toteuttaa. Näitä kuvia käytetään paljon sisäisessä markkinoinnissa ja ideoiden pidemmälle viemisessä, koska yleensä hyvin tehdyistä kuvista on helppo hahmottaa elokuvan ja hahmon ydin visuaalisessa muodossa. Vaikka hahmopiirrokset olisivat tarkat, niistä usein puuttuu tunteellisuus, joka taas on hyvin esillä tarinan kuvituksissa.



Kuvio 29. Raku on saapunut pieneen kylään, ja kaikki kylän asukkaat ovat menneet sitä piiloon.

Kuviossa 29 on hetki elokuvasta, joka on Rakulle tärkeä kokemus metsän elämästä. Raku on saapunut oman kotinsa lähellä sijaitsevaan pikkukylään. Lohikäärmeen huomattessaan kaikki pienet eläimet juoksevat kauhuissaan piiloon jättäen häkeltyneen Rakun istumaan suruissaan kylän aukiolle. Kuvassa Rakun punainen väri erottuu hyvin metsän vihreistä ja sinisistä väreistä antaen tunteen, että Raku ei kuuluisi metsään. Tässä hetkessä Rakusta tuntuu syrjityltä ja yksinäiseltä, mikä elokuvan jatkuessa muuttuu haluksi päästä metsän asukkien kaveriksi ja todistaa muille kuten itsellekin, ettei hän ole mikään pelottava hirviö.

5 Yhteenveto ja pohdinta

Opinnäytetyön tavoitteena oli avata tyylitellyn hahmosuunnittelun keskeisimpiä tapoja, keinoja sekä työvaiheita. Tutkin myös keinoja, joilla hahmon persoonallisuutta ja tarinaa voitaisi visualisoida hahmon designissa. Opinnäytetyöhön kuului myös lohikäärmeahahmon prosessikuvaus, jolla rajasin aiheen lohikäärmeahahmon suunnitteluun. Hahmo suunniteltiin kuvitteellista animaatioelokuvaa varten. Suunnitteluprosessin työvaiheita ja menetelmiä pohjustin tutkitulla tiedolla ja perustelin valintojani esimerkiksi visuaalisilla esimerkeillä ja kokeiluilla.

Opinnäytetyön työstäminen sujui hyvin, ja sain löydettyä haluamaani tietoa sitä varten. Olen tyytyväinen lopputulokseen, ja sen tekeminen avasi käsitystäni varsinkin kohdenetusta hahmosuunnittelusta. Sain kuvattua hahmon suunnittelua selkeästi ja uskon sen olevan hyvinkin informatiivinen. Löysin ja kokosin vahvoja sekä testattuja keinoja hyvälle hahmosuunnittelulle, jotka auttoivat visuaalisesti miellyttävän ja hahmon persoonaa kuvastavan designin luomisessa. Suunnittelun alussa olisin voinut käyttää enemmän aikaa erilaisten näkökulmien ja tyylien kokeiluun ja luonnosteluun. Oikeanlaisen taustatiedon ja historian löytäminen lohikäärmeistä tuntui vaikealta, ja jouduin monta kertaa tarkistamaan tiedon luotettavuuden. Moni tieto myös haarautui muihin aiheisiin, jotka eivät autaneet tässä projektissa. Pohdin myös lohikäärmeiden stereotyyppien vaikutusta hahmon designiin. Lopulta päädyin hyödyntämään lohikäärmeiden petomaisia elementtejä tarinankerronnassa ja sitä kautta hahmon designissa. Parhaimmillaan opinnäytetyö toimii opettavana prosessinkuvauksena lohikäärmeahahmon suunnittelusta.

Jatkotyöstönä Rakulle voisi tehdä muun muassa 3D-mallin ja jatkaa hahmon kokeilua 3D-ympäristössä. 3D-animointi ja -mallintaminen tuovat omat vaikeutensa, jotka varmasti muuttaisivat hahmon designia ihan toimivuuden takia. Toisena ideana olisi muiden

tarinan hahmojen suunnittelu ja sitä kautta maailmanrakentaminen ja Rakun designin iterointi ja tyylin toimivuuden testaus. Lisää persoonallisuutta ja liikettä kuvaavia piirroksiakin voisi luoda ja näin avartaa Rakun persoonallisuutta vielä paremmin.

Hahmosuunnittelussa on monia asioita, joita on hyvä pitää mielessä. Opinnäytetyö oli rajattu varsin tarkasti, mutta aiheeseen kuuluu monta muuta, ulkoista asiaa. Esimerkiksi maailma johon hahmo tulee, saattaa muuttua suunnitteluvaiheessa, mikä vaikuttaa hahmon designiin. Kohdeyleisö on myös alue, joka on tärkeä tuotteen suunnittelussa ja myymisessä.

Tyylitellyn hahmon suunnittelu on varsin tarkkaa työtä. Monet visuaalisen taiteen ja psykologian keinot luovat varsin vahvoja kokemuksia katsojassa, mitä hyödyntämällä voidaan kertoa omia, tärkeitä tarinoita. Suunnittelussa auttaa tuntemus kuvallisen ilmaisun perustavoista ja niiden vaikutuksista sekä viestinnällisistä merkityksistä. Mielestäni hahmosuunnittelu on tarinankerrontaa visuaalisin menetelmin ja vaikuttavan hahmon saa luotua, jos on jotain tärkeää, josta haluaa kertoa maailmalle.

Lähteet

Ahad, Alex 2011. Character Design: Big Shapes Vs. Small Details.

<<http://skullgirls.com/2011/05/character-design-big-shapes-vs-small-details/>>
(luettu 10.1.2019)

Apollo, Frank 2018. How Create a Mood Board.

<<https://medium.com/genesis-thought/how-to-create-a-mood-board-daeffb6ed33c>>
(luettu 15.1.2019)

Atlantic Religion 2015. Serpents and dragons in British folklore.

<<https://atlanticreligion.com/2015/09/29/serpents-and-dragons-in-british-folklore/>>
(luettu 7.3.2019)

Avotin Girls. Explanation of Complementary, Analogous, Triadic and Split Complementary Colors.

<<https://graf1x.com/definition-of-complementary-analogous-triadic-and-split-complementary-color-schemes/>> (luettu 25.3.2019)

Bilyana 2016. How to Convey Character's Personality Through Shape, Variance and Size.

<<https://graphicmama.com/blog/conveying-characters-personality/>> (luettu 25.1.2019)

Blaise, Aaron 2017. My 7 steps to great Character Design.

<<https://www.youtube.com/watch?v=dvbfcmXpepw>> (katsottu 3.1.2019)

Blender Guru 2014. Understanding Color.

<<https://www.youtube.com/watch?v=Qj1FK8n7WgY>> (katsottu 22.3.2019)

Bradley, Steven 2010. The Meaning Of Shapes: Developing Visual Grammar.

<<https://vanseodesign.com/web-design/visual-grammar-shapes/>> (luettu 9.2.2019)

Bourn, Jennifer 2011. Color Meaning: Meaning of the Color Red.

<<https://www.bourncreative.com/meaning-of-the-color-red/>> (luettu 7.3.2019)

Davis, Lauren 2013. Why Smaug Still Matters.

<<https://io9.gizmodo.com/why-smaug-still-matters-1478936553>> (luettu 1.1.2019)

Ferreira, Nicole Martins 2018. Color Psychology: How Color Meanings Affect Your Brand.

<<https://www.oberlo.com/blog/color-psychology-color-meanings>> (luettu 17.3.2019)

G. Oliver, Jennifer. 2010. Model Sheets 101-Part 1 & 2.

<<http://characterdesignnotes.blogspot.com/2010/12/model-sheets-101.html>>

<<http://characterdesignnotes.blogspot.com/2010/12/model-sheets-101-part-2.html>>

(luettu 1.4.2019)

Griffin, Dawn 2013. Character Design Basics.

<<http://webcomicalliance.com/drawing/character-design-basics/>> (luettu 6.2.2019)

Gurney, James 2010. Color and Light: A Guide for the Realist Painter. Kansas City: Andrew McMeel Publishing.

Interaction Design Foundation. Color Theory.
<<https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>> (luettu 9.1.2019)

Kyrin, Jennifer 2019. Using Basic Shapes in Graphic Design.
<<https://www.lifewire.com/shape-design-principle-3470055>> (luettu 9.2.2019)

New World Encyclopedia contributors 2017. Bibliographic details for Dragon.
<http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Dragon#European_Mythology>
(luettu 7.3.2019)

Martin Bill. Bill Martin's Guide to Drawing.
<<https://guidetodrawing.com/composition/value-composition/>> (luettu 13.3.2019)

Rouster, Lorella. The Footprints of Dragons.
<<https://www.dragon-history.com/dragon-history.htm>> (luettu 4.1.2019)

Zembillas, Charles 2018. Talking to the Creator of Crash Bandicoot and Spyro the Dragon.
<<https://www.youtube.com/watch?v=ce7P369d6uo>> (katsottu 4.1.2019)

Kuvalähteet

Kuvio 1. Ladon ja Herkules. Wikipedia. Ladon (Mythology). 2019
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c2/Herakles_Ladon_Staatliche_Antikensammlungen_SL89.jpg> (luettu 19.3.2019)

Kuvio 2. Jörmungandr. Wikipedia. Jörmungandr. 2019
<<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/96/Jormungandr.jpg>>
(luettu 4.1.2019)

Kuvio 3. Smaug-lohikäärme. Wikipedia. Smaug. 2019
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/2/26/Conversation_with_Smaug.png>
(luettu 4.1.2019)

Kuvio 4. Spyro the Dragon. Activision.
<<https://www.spyrothedragon.com/content/dam/atvi/spyro/home/hero/spyro.png>>
(luettu 21.3.2019)

Kuvio 5. World of Warcraft lohikäärmeitä. Gamepedia. World of Warcraft TCG.
<https://gamepedia.cursecdn.com/wowpedia/f/f8/Battle_of_the_Aspects.jpg?version=fae59019a3b997bdbb3f8ab323c066db> (luettu 21.3.2019)

Kuvio 6. Yläreuna vasemmalta oikealla ja ylhäältä alas. Artstation. Nicholas Kole.
<<https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/014/027/296/large/nicholas-kole-img-8621.jpg?1542138342>>
<<https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/013/358/008/large/nicholas-kole-syfyclean.jpg?1539223581>>
<<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/008/208/583/large/nicholas-kole-image-uploaded-from-ios-copy.jpg?1511199316>>
<<https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/002/948/540/large/nicholas-kole-on-the-verge-by-nicholaskole-da37uct.jpg?1467655530>>

<<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/005/180/941/large/nicholas-kole-hob3preview-copy.jpg?1489089697>>

Charizard. Bulbagarden. Pokemon Company.

<<https://cdn.bulbagarden.net/upload/7/7e/006Charizard.png>>

Mushu. Disney

<https://vignette.wikia.nocookie.net/disney/images/ff4/Mushu_Stock_Art.png/revision/latest?cb=20181026025503>

Jake Long. Disney

<https://vignette.wikia.nocookie.net/deathbattlefanon/images/4/42/American_dragon_jake_long_by_jackspade2012-d6ergrd.png/revision/latest?cb=20150713230926>

Spyro. Activision

<[https://i.amz.mshcdn.com/uDroNJQgSteVpFQs5lqirLKu0YY=/950x534/filters:quality\(90\)/https%3A%2F%2Fblueprint-api-production.s3.amazonaws.com%2Fuploads%2Fcard%2Fimage%2F791070%2F60a19e79-79b6-4ac3-8c77-6f0df741f049.jpg](https://i.amz.mshcdn.com/uDroNJQgSteVpFQs5lqirLKu0YY=/950x534/filters:quality(90)/https%3A%2F%2Fblueprint-api-production.s3.amazonaws.com%2Fuploads%2Fcard%2Fimage%2F791070%2F60a19e79-79b6-4ac3-8c77-6f0df741f049.jpg)>

Toothless. Dreamworks

<<https://vignette.wikia.nocookie.net/howtotrainyourdragon/images/1/11/ToothlessHttyd2Remder.png/revision/latest?cb=20180407215412>>

Lea Dabssin lohikäärme. Artstation. Lea Dabssi.

<<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/003/471/675/large/lea-dabssi-owo-whats-this.jpg?1474043615>> (Luettu 17.1.2019)

Kuvio 8. Raku-kuppi. Rijksmuseum, Amsterdam. Ichinyu-Raku IV

<<https://cdn.britannica.com/s:700x450/35/191635-004-BA9CDD29.jpg>>

(luettu 21.3.2019)

Kuvio 9. Wreck-It Ralph. Disney.

<<https://vignette.wikia.nocookie.net/wreckitralph/images/d/dc/Ralph.png/revision/latest?cb=20161113154352>>

Pahatar. Disney.

<https://www.latimes.com/resizer/V9YXGyhIEFetB7GVTS5F5wwrR9Y=/1200x0/www.trbimg.com/img-5388b167/turbine/la-et-mn-maleficent-villains-20140530-thumbnail>

Baymax. Disney.

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/2/2c/Baymax_from_Disney%27s_Big_Hero_6.png> (luettu 21.3.2019)

Kuvio 10. Steven Universe-hahmot. Tumblr.

<https://66.media.tumblr.com/69a83723d298da5aa36ab706fcc46472/tumblr_inline_o8uhdacR461re85z3_400.png> (luettu 21.3.2019)

Kuvio 13. Mikki Hiiren, Väiski Vemmelsäären ja Bart Simpsonin Siluetit. Spellbrand. Disney. Warner Bros.

<<https://www.spellbrand.com/wp-content/uploads/2007/12/character-designs.gif>>

(luettu 17.3.2019)

Kuvio 15. Isaac Newtonin väriympyrä. Isaac Newton.

<<https://cdn.the-scientist.com/assets/articleNo/31931/ilmg/4905/5b91aec8-a5cc-4b40-b902-723ea0050a68-foundations.jpg>>

Johannes Ittenin Väriympyrä. Johannes Itten. 1961.

<http://www.serlachius.fi/storage/files/25/taidekoulu-gosta/Farbkreis-Itten-1961.png>

(luettu 17.1.2019)

Kuvio 17. Valööriesimerkki. Guide to Drawing. Bill Martin.

<https://guidetodrawing.com/site/assets/files/1088/90.jpg> > (luettu 13.7.2019)

Kuvio 21. Ortografinen viivapiirros Engineer-hahmosta. Valve Corporations. Tad Entertainment.

[\(luettu 19.3.2019\)](https://images-wixmp-ed30a86b8c4ca887773594c2.wixmp.com/f/278d7e46-ece4-4aad-8d76-169bb389d8a1/d5ou5x4-bd0b052f-9f7e-4fe0-84c5-1f420c75430a.jpg/v1/fill/w_900,h_486,q_70,strp/ENGINEER_ORTHOGRAPHIC_DRAWINGS_BY_GNTLEMANARTIST_D5OU5X4-FULLVIEW.JPG?token=eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJzdWIiOiJ1cm46YXBwOiJkMGQxODg5ODIyNjQzNzNhNl9yZWZlYXVhMGMQYmUwIiwiaXNzIjoiaW9mLm9wZXJhdGlvbnMiLCJ0eXciOiJ0eXciLCJ1aW50IjoiY0MzcyYTVMGMQ0MTVIYTbkMjZlMCI9aiil6W1t7lmlhlaW-dodCI6Iiw9NDg2IiwicGF0aCI6IiwvZlJlLm9wZXJhdGlvbnMiLCJ1aW50IjoiY0MzcyYTVMGMQ0MTVIYTbkMjZlMCI9aiil6W1t7lmlhlaW-WNINC00YWFlkLThkNzYtMTY5YmIzODIkeGExXC9kNW91NXg0LWJkMGlvNT-JmLTImN2UtNG-ZIMC04NGM1LTFmNDIwYzc1NDMwYS5qcGciLCJ3aWR0aCI6Iiw9OTA-wln1dXSwiYXVkljpbInVybipzZXJ2aWNIOWdLm9wZXJhdGlvbn-MiXXO.C1nNv4sqpfMOnUfZ4X_g2AWa5bID3o2zNGrEG4eVfK></p></div><div data-bbox=)

Kuvio 22. Megara. Disney.

http://2.bp.blogspot.com/oR7sYJzWZ1k/TQCKs-DHGRk/AAAAAAAAAiM/5DOCw_iET3q/s1600/Meg+CU+turn+arounds248.jpg

(luettu 1.4.2019)

Kuvio 23. Tekstuuriominaisuuspiirros. Artstation. Kyle Merriman.

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/006/233/163/large/kyle-merriman-golem-callout.jpg?1496981033> > (luettu 19.3.2019)

Marcel Proust Character Questionnaire

Case: Raku

Mikä on merkittävin saavutuksesi?

- Uskalsin lähteä seikkailuun, vaikka ajatus siitä pelotti.

Mikä on sinun ideasi täydellisestä onnellisuudesta?

-Huolettomuus siitä, mitä muut ihmiset ajattelevat minusta.

Mikä on sinun tämänhetkinen mielentila?

-Olen optimistinen ja avoin, mutta myös ujo ja hieman epäröivä.

Mikä on sinun kaikkein kallisarvoisin omaisuus?

-Sanoisin uudet ystävät, olen ollut kauan hyvin yksinäinen ja arka, mutta uudet ystävät ovat olleet suuri apu omien ongelmien purkamisessa.

Missä ja milloin olit kaikkein onnellisin.

-Kun oma ajatus yhteisestä metsästä toteutui ja en ollut yksinäni omien ajatusten ja toiveiden kanssa.

Mitä inhoat eniten.

-Oman ulkonäön pelottavuutta.

Mitä kadut eniten?

-Sitä, kun nojasin omaan ja muiden luomaan pelottavaan kuvaan lohikäärmeistä sen sijaan, kun olisin voinut ratkaista tilanteen olemalla oma itseni.

Ketä ihaillet eniten?

Ihailen vanhempiani ja heidän neuvojaan siitä, miten olemalla oma itsesi pystyt rikkoman muiden ennakkoluuloja omasta ulkonäöstä.

Milloin valehtelet?

Yritän olla valehtelematta, mutta saatoin sanoa pari valhetta, kun olin vähän peloissani muista lohikäärmeistä.

Tärkeä hetki tarinasta.

