

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Muotoilun koulutusohjelma

Mika Koskensalmi

Digitaalista taidetta – Smaugin autoittama maa

Lokakuu
2013



OPINNÄYTETYÖ
Lokakuu 2013
Muotoilun koulutusohjelma

Sirkkalantie 12 A
80100 JOENSUU
p. 050 311 6317, p.050 438 7550

Tekijä
Mika Koskensalmi

Nimeke

Digitaalista taidetta – Smaugin autoittama maa

Tiivistelmä

Opinnäytetyöni aiheena on digitaalinen maalausprosessini, johon otan vaikutteita tulevasta Hobitti – Smaugin autoittama maa -fantasiaelokuvasta. Kuvaan ja analysoin tekniikoita, joita käytän kuvitusprosessissa. Tavoitteena oli tehdä visuaalisesti näyttäviä teoksia. Tein kolme keskeistä kuvitusta elokuvan maailmasta. Halusin saada näistä teoksista laadukkaat kokonaisuudet portfoliooni. Kerron kuvitusprosessista ja omasta tyylistäni kuvittajana. Pyrin kehittämään omaa teknistä osaamista ja luonnostelutyyliäni. Pohdin omaa kehitystäni digitaalisena kuvittajana. Kartoitin myös vahvuuksiani ja heikkouksiani.

Kieli
suomi

Sivuja 30
Liitteet 3
Liitesivumäärä 3

Asiasanat
digitaalinen maalaus, tekniikat, elokuvat



THESIS
October 2013
Degree Programme in Design

Sirkkalantie 12 A
80100 JOENSUU, Finland
p. 050 311 6317, p.050 438 7550

Author
Mika Koskensalmi

Title

Digital Art – The Desolation of Smaug

Abstract

The subject of this thesis is a digital painting process inspired by the upcoming fantasy film The Hobbit - The Desolation of Smaug. In this thesis, the different techniques used during the illustration process will be described and analysed. The goal was to create visually spectacular works. Three key illustrations were created based on the film world to be included in the author's portfolio. This thesis describes the illustration process and the author's own style as an artist. In this thesis, the author's technical and sketching skills will be developed and the development of digital illustrating skills will be discussed. The strengths and weaknesses of the author as an illustrator will also be handled.

Language
Finnish

Pages 30
Appendices 3
Pages of Appendices 3

Keywords

Digital painting, techniques, movies

SISÄLTÖ

1. Johdanto.....	5
2. Lähtökohdat	6
3. Fantasiaelokuvat ja digitaalinen taide	9
3.2 Digitaalinen maalaus	10
3.3 Photoshopin sivellinominaisuuksista.....	12
4. Prosessit.....	14
4.1 Bilbo Baggins - henkilökuvitus.....	14
4.2 Erebor - maisemakuviutus	21
4.3 Dragon Smaug - luonnostelu.....	24
5. Arviointi	26
6. Pohdinta.....	29
Lähteet.....	30
LIITTEET.....	31

1. Johdanto

Opinnäytetyöni aiheena on digitaalinen maalausprosessini, johon otan vaikutteita tulevasta Hobitti – Smaugin autioittama maa -fantasiaelokuvasta. Kuvaan ja analysoin tekniikoita, joita käytän kuvitusprosessissa.

Olen piirtänyt ja kuvittanut koko ikäni. Se kuuluu vahvana osana elämääni, ja siksi haluan sen liittyvän jollakin tavalla tulevaan ammattiini. Nuorempana hahmoni olivat hyvin sarjakuvamaisia ja värikkäitä. Nykyisin tyylini on enemmän realistisempi, ja teen myös fantasiamaaisia töitä. Suoraan mallista piirtäminen kuuluu myös työskentelytapani. Yleensä teosten aiheet tulevat elokuvista, urheilusta tai musiikista. Teen työt mallista, mutta yritän aina tuoda siihen jotain, mikä tekee siitä näyttävämmän, tunnetilaltaan voimakkaamman kuin alkuperäinen kuva. Työt eivät ole suoria kopioita, vaan omia taideteoksia.

Opinnäytetyöni tavoitteena on kehittää omaa osaamistani digitaalisessa maalaamisessa ja tekniikoissa. Saan tästä myös töiden näytteitä. Lisäksi tämä on ensimmäinen maalausprojekti, jossa luonnostelen ja kerron prosessista.

Tässä opinnäytetyössä haen vaikutteita ensi joulukuussa ilmestyvästä Hobitti – Smaugin autioittama maa -elokuvasta. Haluan saada digitaaliin maalauksiini samaa värimaailmaa ja tunnetta kuin elokuvassa. Haluan, että maalauksistani välittyy vahvasti myös oma tyylini ja värimaailmani.

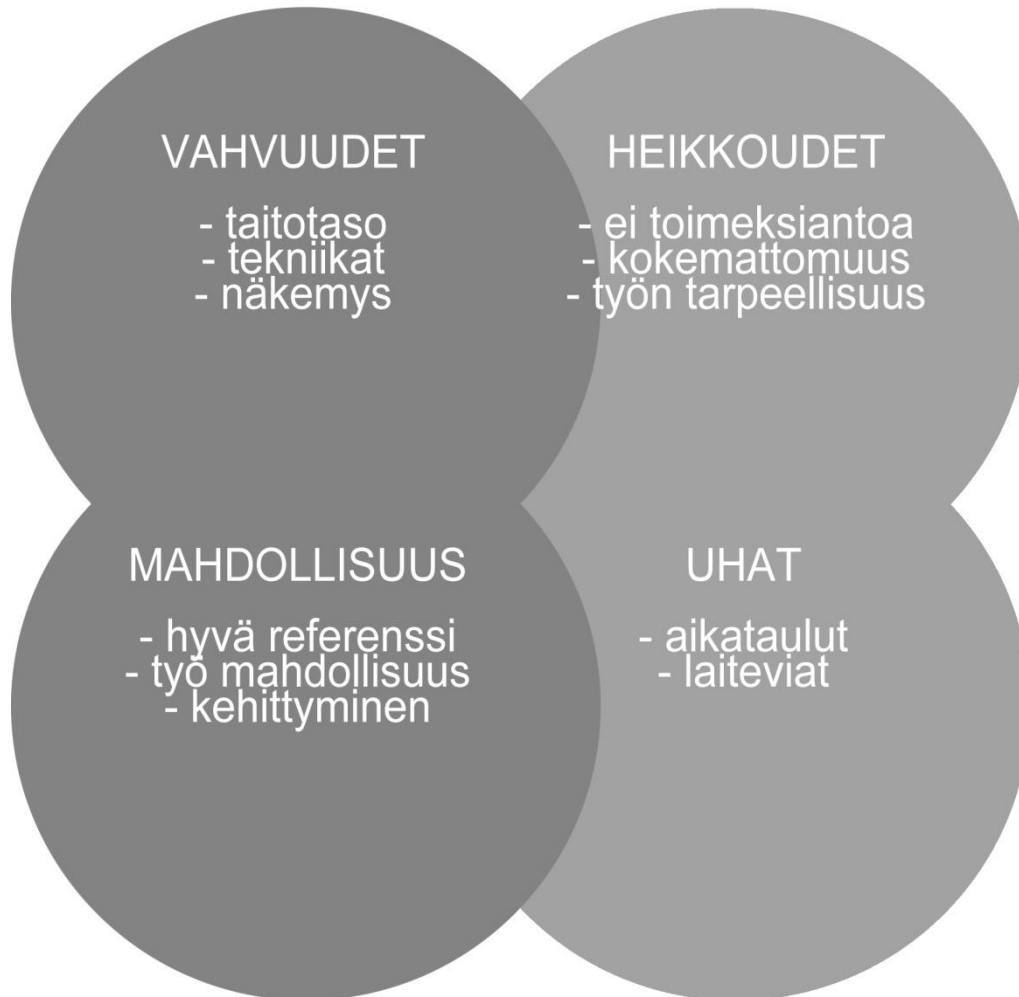
2. Lähtökohdat

Teen opinnäytetyössäni kolme teosta digitaalisella maalaustekniikalla. Töissäni on tarkoitus kertoa prosessista ja tekniikoista. Opinnäytetyöni tavoitteena on kehittää omaa taitoani pidemmälle maalaamistekniikassa ja saada tyylikäs kokonaisuus portfoliooni. Digitaalinen maalaus on hyvin yleistä kuvittajien keskuudessa ja hyvä tapa luoda näyttäviä teoksia varsin yksinkertaisella menetelmällä.

Minulla ei ollut toimeksiantajia, joten päätin lähestyä työtä vapaasti. Luotan omaan mielikuvitukseeni ja vaikutteisiin, joita saan elokuvan trailereista, fantasiamaalauksista ja valokuvista. Näillä kolmella tekemälläni maalauksella on tarkoitus kuvastaa mielestäni tulevan elokuvan sisällöllisesti tärkeitä kohtia. Työt teen pääosin Photoshopin ja piirtopöydän avulla, mutta käytän myös lyijykyniä ideointi - ja luonnosteluvaiheessa.

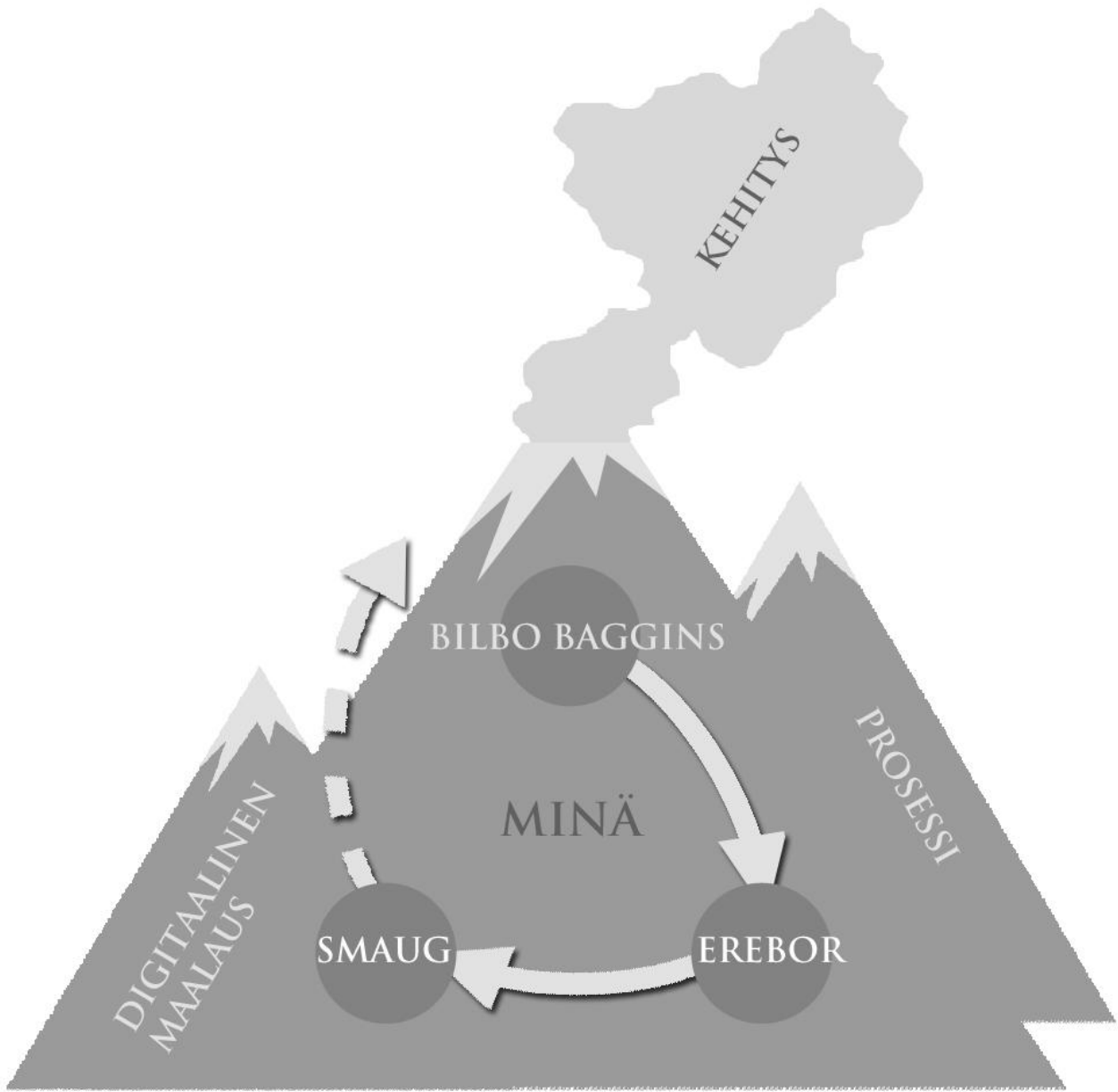
Ensimmäiseen maalaukseen halusin luoda elokuvan päähenkilön Bilbo Bagginsin. Teoksesta on tarkoitus tehdä henkilökuvamainen maalaus, josta välittyisi myös tunnetta ja tarinaa. Tähän saan eniten vaikutteita elokuvasta julkaisuista valokuvista. Toisesta teoksesta on tarkoitus tulla maisemamaalaus Ereborista. Luonnostelu ja elokuvan traileri toimivat tässä vahvoina vaikutteina. Kolmas teos on enemmän luonnostelua ja hahmokehittelyä. Aion suunnitella elokuvan lohikäärmeen Smaugin. Tähän vaiheeseen kuuluu paljon luonnostelua ja vaikutteiden hakemista. Kokonaisuutena haluan käydä läpi näiden maalaustenprosessia, mikä on tärkeää oman kehittymiseni kannalta.

Digitaalinen maalaaminen on varsin aikaa vaativaa työtä, ja keskittyminen pitää olla kohdillaan, kun työskennellään. Tein myös Swot- analyysin, jossa kartoitin ominaisuuksiani (kuva 1).



Kuva 1. Swot- analyysi.

Viitekehys (kuva 2) muodostuu omasta kehityksestäni ja näiden kolmen työn prosessista sekä digitaalisesta maalauksesta yleisesti. Lopussa arvioin ja pohdin omaa kehitystäni ammatillisessa mielessä. Kerron myös missä asioissa on suurimmat ongelmat, ja miten ne voidaan ratkaista.



Kuva 2. Visuaalinen viitekehys.

3. Fantasiaelokuvat ja digitaalinen taide

Elokuvat ja varsinkin fantasiaelokuvat kiehtovat visuaalisuudellaan itseäni ja halusin lähestyä tätä aihepiiriä. Vuonna 2012 ilmestynyt Hobitti – Odottamaton matka elokuva ja sitä edeltänyt Taru sormusten herrasta -elokuvatrilogia ovat suurin vaikuttaja tässä opinnäytetyössä. Nämä elokuvat ovat Peter Jacksonin ohjaamia. Joulukuussa 2013 ilmestyy elokuvatrilogian toinen osa Smaugin autioittama maa, jonka tarinan pohjalta aion hakea vahvasti vaikutteita. Elokuvatrilogian kolmas osa ilmestyy vuonna 2014.

Elokuvat ovat visuaalisesti näyttäviä ja niistä on helppo löytää inspiraation lähteitä. Hahmot ovat tarkasti ja luovasti suunniteltu. Tämä on myös yksi syy, miksi haluan lähteä luomaan tätä maailmaa digitaalisella maalaustekniikalla. Hobitti elokuvat eivät juonellisesti vedä vertoja Taru sormusten herrasta -trilogialle, mutta ne ovat visuaalisuudessaan vähintäänkin yhtä hienoja. Niissä on selkeästi haettu myös jotakin uutta, mitä ei ole kukaan katsoja aiemmin kokenut. Kuvakulmiin ja 3D:llä toteutettuihin yksityiskohtiin on panostettu paljon. Henkilöiden vaatetukset, elokuvien taustat, hahmot ja kaikki erikoisefektit on toteutettu huolella. Elokuva kuvattiinkin 5K-resoluutiona Red Epic -kameronilla ja elokuvan kuvataajuus on 48 kuvaa sekunnissa. Elokuva on kuvattu 3D:nä.

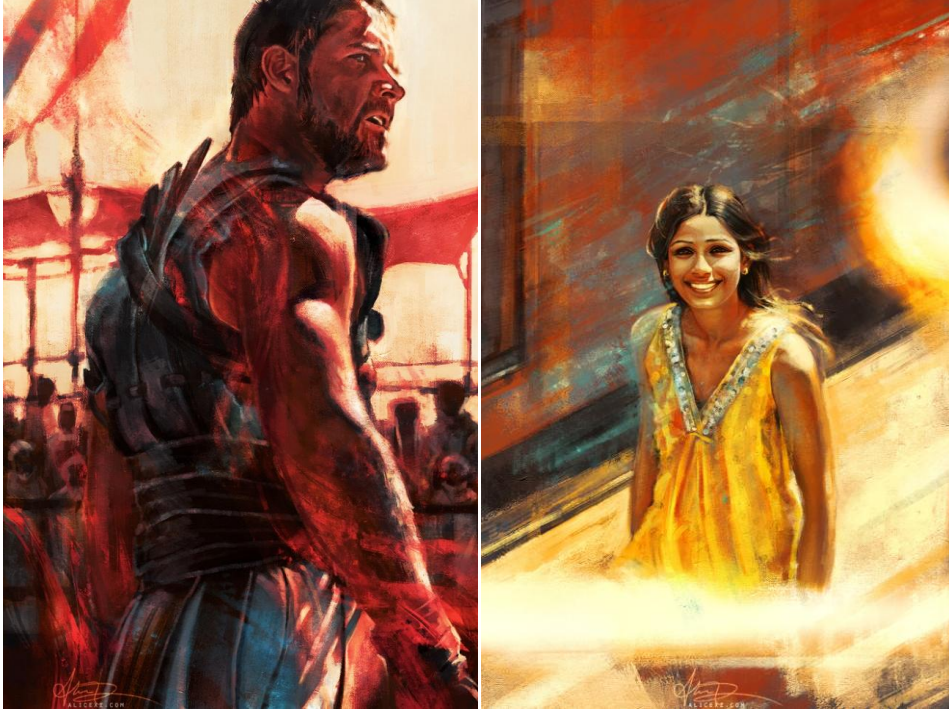
Smaugin autioittama maan tarina on yksinkertainen. Se perustuu J.R.R. Tolkienin kirjoittamaan fantasiaromaaniin, josta koko elokuvasarja on saanut alkunsa. Tolkien on kirjoittanut myös Taru Sormusten herrasta trilogian. Tarinassa on hyviä elementtejä, joita kunnan fantasiaelokuvassa kuuluukin olla. Smaugin autioittama maa -elokuvassa Bilbo Bagginsin seikkailut jatkuvat, kun matka jatkuu kohti Erboria kääpiöiden ja Gandalfin kanssa, jonka lohikäärme Smaug on kauan sitten valloittanut.

3.2 Digitaalinen maalaus

Digitaalinen maalaustekniikka vaatii vuosien harjoittelun, jotta sitä voi hyödyntää ammatillisessa mielessä. Wacomien piirustuslajusta yhdistettynä Photoshop -ohjelmaan on erittäin käytännöllinen digitaalisen kuvittajan työkaluna, mikäli osaa hyödyntää niiden tarjoamat ominaisuudet. Työskentely on nopeampaa kuin normaali maalaaminen. Digitaalinen ohjelmisto on anteeksiantava, koska voit korjata virheitä peruuta - komennolla (Solarski 2012, 37). Vaikeinta oman kokemukseni mukaan on saada käden ja silmän koordinaatio toimivaksi kun näytölle ilmestyy jälkeä. Opettelu vie paljon aikaa.

Mikäli tekijä osaa maalata oikeilla siveltimillä, hän pystyy myös oppimaan Wacomien piirtopöydän käytön ja päästä sen avulla todella realistisiin tuloksiin. Mielestäni piirtopöytä sopii jokaiselle graafikolle käyttöön, koska sitä voi hyödyntää myös muissa ohjelmissa kuten Illustratorissa. Olen huomannut, että Suomessa ei ole paljon taitelijoita, jotka käyttävät piirtopöytää maalaamiseen, jos verrataan ulkomaihin. Asiasta tietämätön ihminen voi joskus sekoittaa valokuvan digitaalisesti maalattuun teokseen. Hyvien teki-

jöiden teokset voivat näyttää lähes realistisilta. Itse pidän kuitenkin siitä, että tekijän oma jälki näkyy työssä (kuva 3) eikä teos ole liian valokuva-
mainen.



Kuva 3. Alice X. Zhangin tekemää digitaalista taidetta.

3.3 Photoshopin sivellinominaisuuksista

Seuraavaksi käyn läpi yleisimmät ja tärkeimmät Photoshopin ominaisuudet maalatessa.

Peittävyys - Opacity

Määrittää läpinäkyvyyttä maalatessa. Tämän ominaisuuden säätely vaikuttaa olennaisesti maalaamiseen. Sadassa prosentissa pitäminen tekee täysin peittävää jälkeä. Kun taas esimerkiksi viidessäkymmenessä prosentissa joutuu maalaamaan monta kertaa päällekkäin, jotta saa täysin peittävän jäljen.

Juoksutus – Flow

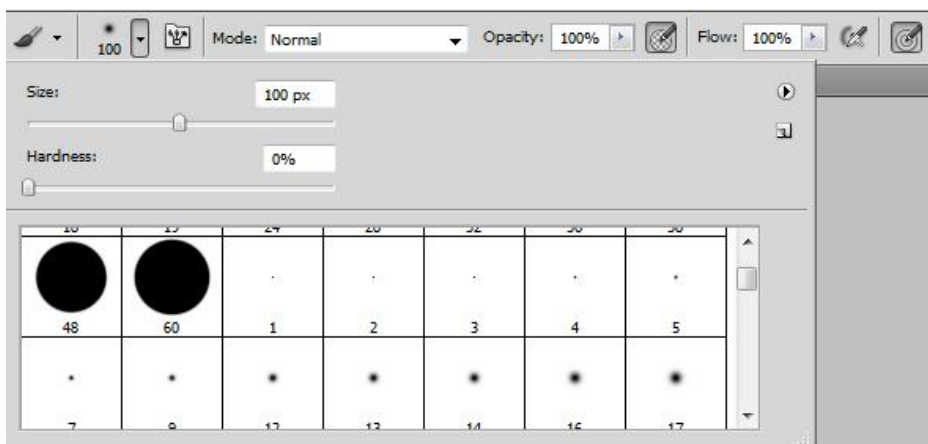
Tämä näyttää jäljen juoksutusnopeuden. Mitä pienempi on prosentti, sitä katkonaisempaa siveltimen jälki on maalatessa.

Tila – Mode

Pidän normaalitilan yleensä aloittaessa maalausta. Kun maalaus on edennyt pidemmälle alan lisäksi värejä ja efektejä. Esimerkiksi Overlay, Multiply ja Color ominaisuudet ovat hyödyllisiä digitaalisessa maalaamisessa.

Koko – Size ja Kovuus – Hardness

Säädetään koko ja siveltimen kovuus.



Kuva 4. Näkymä photoshopin sivellinominaisuuksista.



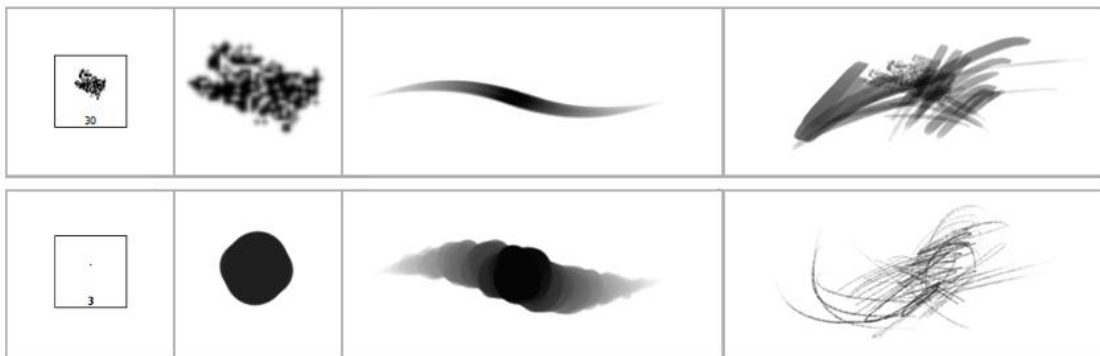
Kuva 5. Digitaalisesti maalattuja elokuva-aiheisia teoksiani.

4. Prosessit

4.1 Bilbo Baggins - henkilökuviitus

Digitaalisessa maalaamisessa on hyvä lähteä liikkeelle harmaansävyillä, koska värit voi helposti muuttaa jälkepäin. Se on mielestäni yksi hyvä tapa lähteä oppimaan digitaalista maalaamista. Halusin saada lähikuvan tai muotokuvan yhdeksi osaksi. Etsin netistä paljon kuvia, joista voisi ottaa mallia, ja hakea oikeanlaista kuvakulmaa. Tarkoitus on tehdä tunnelmallinen lähikuva elokuvan päähenkilöstä Bilbo Bagginsista.

Siveltimien valinta on yksi ratkaiseva tekijä millainen lopputulos syntyy (kuva 6). Tyylini on aika lennokas, mutta pidän siitä, että yksityiskohdat näkyvät työssäni (kuva 5) selkeästi. Kuvan 6 alempi sivellin sopii parhaiten, kun aloittaa luonnostelun Photoshopilla. Pidän peittävyiden ja juoksu-tuksen sadassa prosentissa, jotta saan mahdollisimman tummaa. Tämän siveltimen rakenne on hieman röpelöinen, mikä synnyttää lyijykynämäisen jäljen Photoshopissa (kuva 7).



Kuva 6. Kahden eri siveltimen rakenteet, joita mieluiten käytän.

Kuvitustyössä aiheen suunnittelulla, väreillä ja ilmeillä on suuri merkitys. Hiljaisen kuvan tulisi kertoa sekä kuvattava tapahtuma että olosuhteet ja tunnelma, jonka kuvan tekijä siihen sommittelun ja yksityiskohtien muodossa luo. Kuvan kerronta riippuu osin niistä katsetta kuljettavista voimainjoista, joita kokenut kuvittaja kuvaan sisällyttää. (Pälkkö 2007, 70.)

Otan mallia elokuvasta julkaisusta valokuvasta, jossa Bilbo on tukeutuneena miekkaan. Ajattelin, että tästä on hyvä mahdollisuus luoda selkeä ja tunnelmallinen maalaus. Alan hahmottelemaan harmaan eri sävyillä kevyesti. Varjojen rajat ovat myös mainio hahmottelun apukeino, ennen muuta silloin kun mallissa esiintyy voimakkaita kontrasteja. Sitä paitsi ehjää yleiskuvaa korostavassa piirustuksessa valo- ja varjoleikki on mukana alusta pitäen, jopa niin ettei ole lainkaan harvinaista aloittaa piirtämistä tekemällä ensimmäisten piirrosviivojen asemesta ensimmäiset sävypinnat. Tällöin kiinnitetään huomiota suuriin valo- ja varjoalueisiin, jätetään kajoaminen yksityiskohtiin, yksinkertaistetaan sävyasteikkoa varjostamalla ja sävyttämällä kevyesti niin, että piirustuksen edistyessä on mahdollista voimistaa varjoja ja saattaa ne lopulliseen asuunsa. (Parramon 1988, 130.)

Sommittelulla pidetään katse kuvassa. Kasvojen ilmeet ja katseiden suunnat sekä vaatetuksesta heijastuvat värisävyt yhdessä asentojen kanssa muodostavat kokonaisuuden, jolla aihe keskitetään. Kuvakokonaisuuteen kuuluu henkilön kuvan lisäksi sitä tukemaan tehty tausta tai varjoalue. Taustan väreillä ja tummuudella määritellään kuva-alueen voimakenttä, josta henkilön hahmo saa lisävoimaa tai herkkyyttä. Samalla kuvaan syntyy syvyysvaikutelma ja mahdolliset keveiksi jätetyt ääriviivat tuodaan esille.

Kuvaa tarkkailevan katse ohjataan kuvan sisään vasemman reunan kautta. Usein myös kasvoja valaiseva valo tuodaan vasemmalta puolelta kuvaan.

Voimakkaat varjot maalataan silloin kuvan oikeaan reunaan. Valon voimaa voidaan korostaa varjostamalla valossa olevan kasvonosan taustaa. (Pälikkö 2007, 70.)

Muotokuvan värien valinnassa määrävänä tekijänä on ehjän kokonaisuusvaikutuksen aikaansaaminen. Vaikka hyvätuntoinen lopputulos saattaa syntyä sattumalta, vaatii työn loppuun saattaminen aina värien ennalta valintaa. (Pälikkö 2007, 33.) Olen monesti huomannut, että sattumanvaraisuus väite pitää paikkaansa.

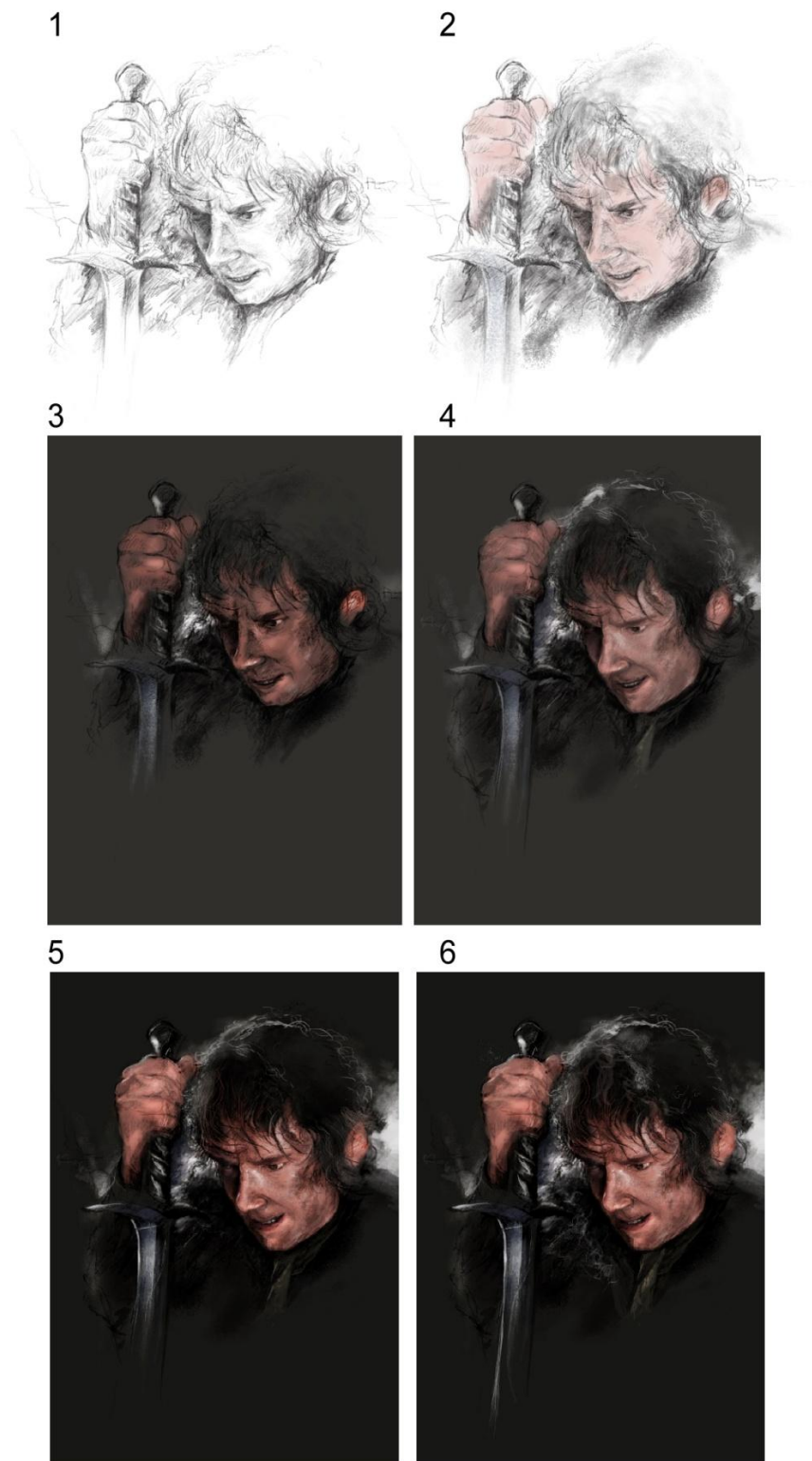


Kuva 7. Bilbo Baggins valmis luonnos.

Piirtotyylini on hyvin yksityiskohtainen ja jätän usein kohtia auki, eli en ympäröi viivalla ns. koko hahmoa (kuva 7). Monilla piirtäjillä on tapana piirtää ensin isoimmat päämuodot. Itse lähdän hyvin usein piirtämään vain tietyistä kohdista ja siirryn melkein suoraan yksityiskohtiin ja varjoihin, niin kuin tässäkin työssä. Yleensä piirrän kuvitukseni kultaisenleikkauksen kohtaan. Haluan että ihminen kiinnittää huomiota erityisesti johonkin tiettyyn, ehkä tärkeään kohtaan töissäni.

Matemaattiset suhteet määrittävät kultaisen leikkauksen. Kuva-ala jaetaan vaakasuunnassa kolmeen osaan ja pysty-suunnassa kolmeen osaan. Osien suhde on 8:13 tai 2:3. Kuvan kohde sijoitetaan diagonaalien leikkauspisteisiin. Kultainen leikkaus on menetelmä, joka helpottaa kuvan sommittelua. Sitä voi hyödyntää vaikka maalaamisessa, piirtämisessä tai videokuvauksessa. (Digikuvaus 2013.)

Minusta on tärkeää nähdä koko kokonaisuus, ja siksi on joskus hyvä hyödyntää Photoshopin peilausmenetelmää. Hyvä ohje varsinkin alussa on pitää maalaus 25 -50:n prosentin näkymässä, koska se helpottaa koko kuvan hahmottamisessa. Ensin on hyvä maalata kokonaisemmat muodot ja nähdä perusvärit, joita haluaa käyttää, ja sen jälkeen mennä enemmän yksityiskohtaisempaan maalaamiseen. Maalaamisessa tämä työskentelytapa toimii. peittävyuden ja juoksutuksen merkitys on myös suuri. On tärkeä hyödyntää erilaisia siveltimiä maalauksen eri kohtiin. Tekstuurisiveltimiä kannattaa hyödyntää kun, pohjavärit ja varjot alkavat näkyä selvästi. Lisään maalaukseen yksityiskohtia ja värejä, kun päämuodot ja sävyt ovat näkyvissä. Tekstuurisiveltimillä saadaan tuotua realistisuutta.



Kuva 8. Maalausprosessi vaiheita ylhäältä alas.

Seuraavaksi kerron lyhyesti maalausvaiheista. Kerron mielestäni tärkeimmät asiat prosessissa.

Prosessivaiheet (Kuva 8)

Käytän photoshopissa pääosin 1-5 tasoa(layers) teoksen tekemiseen

1. Ensimmäinen luonnos

Luonnos on tehty (kuva 6) siveltimillä. Mallista piirretty luonnos.

2. Toinen vaihe

Alan lisäillä värejä varovasti. Pidän peittävyden siveltimessä noin viidessäkymmenessä prosentissa. Käytän väritykseen (kuva 6) ylempää sivellintä.

3. Kolmas vaihe

Lisään taustan. Voimistan kasvojen värejä. Maalaan useampia kerroksia.

4. Neljäs vaihe

Lisään yksityiskohtia. Laitan Overlay-tilan siveltimeen päälle ja käytän tekstuurimaisempaa sivellintä. Korjailen myös mittasuhteita kasvoissa.

5. Viides vaihe

Lisään hieman kontrastia ja yksityiskohtia. Lisään myös siveltimellä kasvoihin karheutta pienemällä juoksutusprosentilla, joka tuo luonnollisuutta. Pidän peittävyden noin viidessäkymmenessä prosentissa. Tästä eteenpäin jatkan yksityiskohtien, värien, efektien ja teoksen (kuva 9) lopullisten muotojen maalaamista kohdilleen.

On muistettava, että on yksilöllistä, kuinka maalaa ja lähtee tekemään kuvaa. Tyylejä ja tekotapoja on yhtä paljon kuin tekijöitäkin. Näitä ominaisuuksia säädellessä oppii aina uusia tekniikoita. Yhdistelemällä ja varioimalla näillä käsitteillä voi löytää uusia tekotapoja. Digitaalisuus mahdollistaa muotojen, värien, ja efektien kokeilun helpommaksi. Peittävyydellä, juoksutuksella ja siveltimen rakenteella on tärkeä osa kuvan lopputuloksessa. Photoshopissa mahdollisuudet ovat rajattomat.



Kuva 9. Bilbo Baggins lopullinen maalausversio(koko 2000 x 3000 px).

4.2 Erebor - maisemakuviitus

Maisemaan haen vaikutteita elokuvan valokuvista, mutta aion tuoda tähän teokseen enemmän omaa mielikuvitusta. Tästä teoksesta tulee enemmän maisemakuva. Haluan, että tästä välittyisi elokuvan maailma ja tunnelma. Luonnoksia ja erilaisia suunnitelmavaiheita tulee enemmän kuin ensimmäiseen. Käytän tässä mukana myös hieman tekstuureja. Työhön on tarkoitus saada syvyyttä ja hieman realismia. Suurimmat haasteet artisteilla on luoda illuusio syvyyden tunteesta ja kolmiulotteisuus kaksiulotteiselle pinnalle (Solarski 2012, 29).

Maisemamaalauksessa on hyödyllistä järjestää elementit etualaan, väli- maastoon ja taustaan. Etualassa on vahvimmat kontrastit, tarkimmat reunat ja eniten yksityiskohtia. Taaimmalla tasolla elementit ovat kevyimmät, pehmeimmät ja siellä on suhteellisesti vähiten yksityiskohtia. Tämän asian mielessä pitäen yleinen sääntö maiseman piirtämisessä on edetä taustasta etualaan.(Solarski 2012, 55.)

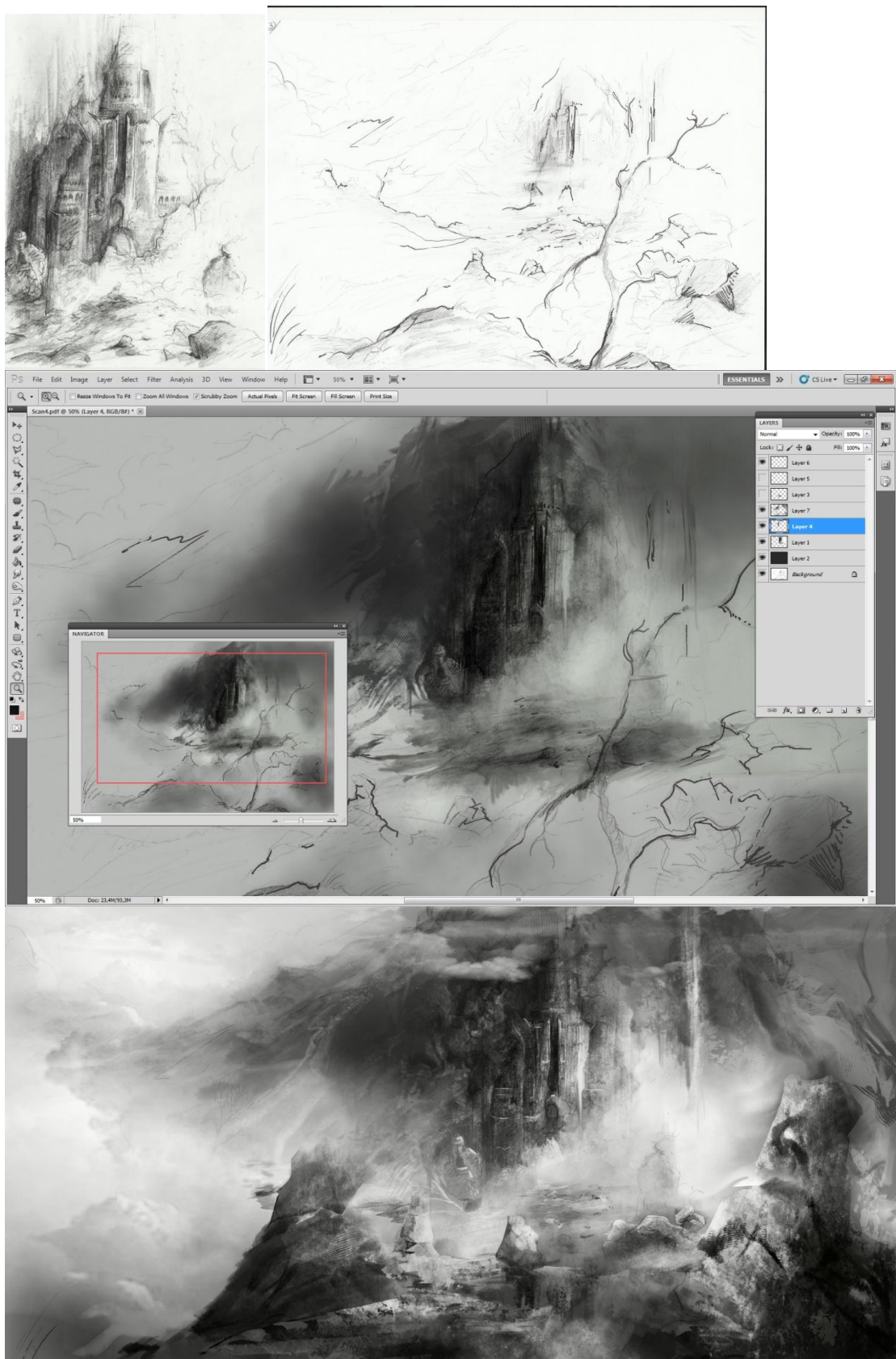
Tein työstä useita luonnoksia, joista valitsin sopivimmat (kuva 11). Vahvoilla viivoilla on oma paikkansa luonnoksissa. Näihin kohtiin, joita korostan paksummalla jäljellä, haluan jotain mitä en vielä tekovaiheessa edes tiedä. Se kuuluu omaan tekotapaani, jota on liki mahdoton selittää. Niihin kohtiin tulee jotain oleellista.

Elävässä elämässä kappaleiden muotoa eivät rajaa ääriviivat, esineet eivät ole pronssiveistosten kaltaisia linjakkaita kokonaisuuksia. Esineiden muoto syntyy sävypinnoista, valon muovailemista yhteen liittyvistä pinnoista. (Parramon 1988, 134.)

Kun kyse on väritetystä piirustuksesta, perusopit perspektiivistä, mittasuhteista, valosta ja varjosta, kontrastista, atmosfääristä, sommittelusta, syvyysvaikutelmasta jne. pätevät yhtäläillä maalaukseen (Parramon 1988, 10).

Kun vertaamme piirustuksessa kahta tai useampaa eri sävyä, olemme tekemisissä kontrastin kanssa. Kontrasti voi olla pehmeä jolloin se perustuu voimakkuudeltaan samanarvoisiin sävyihin, olivatpa ne kaikki kirkkaita tai tummia; se voi olla myös vahva, jolloin välittävät sävyt puuttuvat lähes tyystin. Kontrasti on valöörin ja valon suunnan rinnalla merkittävimpiä taiteellisen ilmaisun keinoja. (Parramon 1988, 136-137.) Itselleni yksi tärkeimmistä tunnelman luoja on kontrastit ihan missä tahansa maalauksessa tai piirustuksessa. Valöörit, kontrastit... ja vihdoin atmosfääri. Se merkitsee ilmaa ja tilaa ja se tarjoaa vaikutelman kolmannesta ulottuvuudesta, syvyydestä. (Parramon 1988, 138.) Nämä samat asiat pätevät normaalissa piirtämisessä kuin digitaalisesti työstetyissä töissä.

Lisäsin työhön hieman pilvitekstuureja ja ne osoittautuivatkin sopiviksi (kuva 10). Ne sopivat hyvin työhön tuomaan realismia. Kiviin lisäsin karheaa tekstuuria, mikä antoi myös oivallisen näköisen efektin. Sain työhön syvyyttä lisää näitä elementtejä kokeillessani.



Kuva 10. Työskentelyvaiheita Erebor maalauksessa.

4.3 Dragon Smaug - luonnostelu

Lyijykynän mahdollisuudet ovat rajattomat. Se on piirustustaiteen klassinen, itseoikeutettu perusväline. Ensin puhutaan piirtämisestä lyijykynällä, vasta sen jälkeen muista piirustusvälineistä. Lyijykynälle sopivat kaikki aiheet: maisema, kaupunkiympäristö, merinäkö, sisäkuva, asetelma, henkilökuva, muotokuva. Silti on olemassa aiheita, jotka soveltuvat sille muita paremmin, kuten esimerkiksi pikaluonnokset, tutkielmat ja alustavat piirustukset sekä lopullisista töistä ennen kaikkea muotokuvat. (Parramon 1988, 68.)

Aloitan luonnostelun puhtaalle A4-arkille. Välineinä käytän erivahvuisia lyijykyniä ja lyijytäyttekyniä. Olen huomannut, että tarkan jäljen saamiseksi ne sopivat itselleni parhaiten. Luonnosteluvaihe on itselleni tärkeä, jotta päästään hyvään ja parhaaseen lopputulokseen. Luonnoksia olisi hyvä saada myös monta erilaista. Omaan luonnosteluvaiheisiini kuuluu myös vaihteiden hakeminen ja etsiminen. Käytän yleensä harmaansävyjä luonnosteluvaiheessa. Tummemmalla sävyllä voidaan korostaa jotain kohtaa. Kyseessä on luonnos, mutta pyrin tekemään niin tarkkaa jälkeä kuin vain pystyn. Sen jälkeen työn päälle on helppoa rueta maalaamaan Photoshopilla. Yleensä luonnos on kuitenkin vain luonnos, ja lopullinen työ tulee näyttämään todella erilaiselta. Kuvakulma voi muuttua paljonkin.

Tässä työssä haluan että hahmo on hyvinkin yksityiskohtainen (kuva 11 ja 12). Se täyttää suurimman osan koko maalauspinnasta. Hahmoon on myös saatava dynamiikkaa ja tunnelmaa. Maalauksen tuoma tunnelma on itselleni yksi tärkeimmistä kriteereistä, kun katson teoksia. Tunnelmaa voidaan välittää monella eri tapaa, mutta yleensä kokonaisuus ratkaisee. Hyvä tunnelman luoja on valaistus ja työn antama värikontrasti. Kuvakulmat ja työssä näkyvä dynamiikka ratkaisee paljon millaisen tunteen se itselleni tuo.



Kuva 11. Smaug-lyjykynäluonnos 1.

Lohikäärmeen pää tulee olemaan näkyvin ja vangitsevin kohde työssäni. Teen useamman luonnoksen ja yleensä sen jälkeen etsin ne parhaat palat ja skannaan koneelle jatkokäsittelyä varten. Jatkokäsittely onkin se tämän työn suurin ja eniten aikaa vaativa vaihe.

Vaikutteita kannattaa aina etsiä lisää. Niitä on verkko täynnä erinlaisissa taidesivustoilla. Itse käytän lähinnä Deviantart ja Cgsociety - nimisiä verkkosivustoja.



Kuva 12. Smaug-lyjykynäluonnos 2.

5. Arviointi

Työ oli kaikessa haastavuudessaan mukavaa ja tuo kokemusta, joka lupaa hyvää tulevaan. Olen alkanut löytää pikkuhiljaa omaa työskentelytapaani. Työ ei ollut tietenkään toimeksianto, joten ei voi tietää, millainen lopputulos olisi syntynyt, jos asiakkaalta esimerkiksi olisi saanut palautetta luonnosvaiheessa. Työskentely olisi todennäköisesti ollut hitaampaa ja vielä enemmän haastavampaa. Olisin saanut tarkempia ohjeita mitä tehdä. Työ olisi saanut myös enemmän merkitystä.

Visuaalisesti annoin työlle kaikkeni ja sainkin vietyä taitoani hieman pidemmälle, jos katson aikaisempia töitäni. Yksityiskohtien määrä on lisääntynyt ja haluan panostaa niihin tulevaisuudessakin yhä enemmän. Värimaailmani on aina ollut hieman synkkä, mutta se sopiikin tämänkaltaiseen fantasia-aiheeseen. Kolmas maalaus jäi kokonaan luonnosteluasteelle, mutta tulen toteuttamaan sen osan loppuun tulevaisuudessa.

Töiden dynamiikassa ja perspektiiveissä onnistuin mielestäni hyvin. Niissä näen kehittyneeni lisää viimeisen vuoden aikana ja tämä työ antoi siihen myös lisää hyviä asioita. Luonnoksia voisin tehdä vielä enemmän, jotta löytäisin niitä kautta enemmän vaihtoehtoja lopullista tuotosta ajatellen. Vaihtoehtoja olisi hyvä saada sopiva määrä, mutta liikaa niitä ei saa olla. Sellainen voi ajaa päättämättömyyteen projektissa.

Valon ja varjon käyttö on ehdottomasti maalaamisessa oma vahvuuteni. Olen aina pyrkinyt tekemään dramaattista valaistusta, mikä tuo mielestäni työhön lisää tunnelmaa. Kontrastia olisi hyvä olla sopiva määrä. Viivan käyttö töissäni on vaihtelevaa. Mielestäni kaikilla lahjakkailta taiteilijoilla on viivan ja muotojen käytössä jotain persoonallista sekä selittämätöntä. Hyvä tekijä pystyy myös mukautumaan omalla persoonallisella tyyllillä mihin tahansa projektiin.

Olen jo useamman vuoden tehnyt digitaalisella maalaustekniikalla ja piirtopöytä on tuttu väline. Aina siitä oppii kuitenkin jotakin uutta. Parhaat tulokset suunnittelussakin saadaan yleensä rohkeasti kokeilemalla. Photoshop on kaikessa hienoudessaan ohjelma, josta voi oppia joka päivä jotakin uutta. Jonkin asian voi toteuttaa kymmenellä eri tavalla, mutta silti päästään samankaltaisiin lopputuloksiin. Näin olen kuullut monien kollegojen suusta-

kin. Tekotapoja on varmaan yhtä paljon kuin tekijöitäkin. Pyrin kehittämään piirustus- ja maalaustaitojani tulevaisuudessa koko ajan parempaan suuntaan, vaikka tiedän, että olen jo nyt hyvällä tasolla. Haluaisin kuitenkin vielä enemmän päästä käsiksi yksityiskohtiin ja luoda luovia omia isompia kokonaisuuksia.

Bilbo Bagginsista tehty maalaus osoittautui laadukkaaksi kokonaisuudeksi. Pidän silti tätä maalausta enemmän harjoituksena. Se toimii erittäin hyvänä lisänä portfolioissani. Maisemamaalaus pitää viimeistellä vielä ja onnistuin saamaan siihen hyvää syvyyttä niin kuin halusinkin. Smaug jäi luonnoste-luasteelle, mutta siitäkin huolimatta olen tässä ajassa saamaan aikaansaannokseeni tyytyväinen. Luonnokset ovat laadultaan tarkkoja ja dynaamisia niin kuin halusinkin. Ajankäyttö on asia, johon pitää paremmin panostaa tulevaisuudessa. Organisoida ja aikatauluttaa kaikki asiat mitä aikoo tehdä. Työvaiheet ja tehtävät pitää olla selkeinä esillä. Se myös auttaisi kokonaisuuden hahmottamisessa.

6. Pohdinta

Halusin, että tämä opinnäytetyö ei ole liian teoreettinen ja vakava. Työkentelen tätä opinnäytetyötä tehdessäni samaan aikaan Oulussa mobiilipeli yrityksessä 2D-graafikkona. Uskon että tämänkaltaisen oma projekti antaa paljon myös työhöni, koska siihen kuuluu myös digitaalinen maalaaminen, suunnittelu ja erilaisten hahmojen tekeminen.

Haluan tulevaisuudessa tehdä kuvittajan töitä missä tahansa muodossa. Itse koen, että siinä vaiheessa olen varmasti teknisesti ja taidollisesti sillä tasolla että pystyn toteuttamaan monipuolisia asioita. Asiakkaan halutessa jonkin tietynlaisen kuvituksen, hän myös saa sen minulta, eikä hänen tarvitse pohtia sen laatua. Hän huomaa heti, että se on ammattilaisen tekemä. Mielestäni olen kehittynyt teknisesti, ja piirtäjänäkin. Taitoa on pidettävä tulevaisuudessa yllä, ja harjoitella lisää eri tekniikoilla. On mentävä oman mukavuusalueen ulkopuolelle. Sitä kautta voi löytää ihan uusia näkökulmia tekemiseen.

Lähteet

Digikuvaus. 2010. Sommittelusta 17.3.2010.

<http://digikuvaus.medianurkka.com/?p=159>.

Parramon, J.M. 1988. Piirustustaidon kirja. Helsinki: WSOY.

Pälikkö, K. 2007. Creating art – kuvan tekeminen. Helsinki: KP-art Oy.

Solarski, C. 2012. Drawing basics and video game art. New York: Watson-Guptill.

Zhang, A. 27.5.2013.

<http://alicexz.deviantart.com/art/I-Found-You-373719575>.

Zhang, A. 21.6.2013.

<http://alicexz.deviantart.com/art/Win-the-Crowd-Win-Your-Freedom-374788940>.

Tekijän omat kuvat.

LITTEET





