

Konsta Huovinen

## Yksityiskohtien merkitys hahmosuunnittelussa



Tradenomi  
Tietojenkäsittely  
Syksy 2024



KAMK • University  
of Applied Sciences

## Tiivistelmä

**Tekijä:** Huovinen Konsta

**Työn nimi:** Yksityiskohtien merkitys hahmosuunnittelussa

**Tutkintonimike:** Tradenomi (AMK), tietojenkäsittely

**Asiasanat:** peliala, videopelit, tietokonepelit, digitaaliset pelit, peligrafiikka, tietokonegrafiikka, grafiikka, digitaalinen taide, pelihahmot, luettavuus, siluetit

Tämä opinnäytetyö toteutettiin henkilökohtaisena tutkielmana käsitellen seikkoja, mitä hahmojen konseptitaidetta tuottaessa olisi syytä ottaa huomioon sekä miten hahmokonsepteista saadaan asianmukaisia ja visuaalisesti miellyttäviä.

Työn tavoitteena oli käsitellä pelialan hahmosuunnitteluun liittyviä yleisimpiä käsitteitä ja käytäntöjä. Käytännöistä korostetaan taustatutkimuksen tärkeyttä sekä yksityiskohtien merkitystä konsepteihin liittyvien seikkojen, kuten kohdepelin tarpeiden, visuaalisen viestinnän sekä maailmanrakennuksen kannalta. Nämä esiteltiin omissa kappaleissaan teoriasolla ja esimerkkianalyysin kautta. Käsiteltyjä konseptitaiteen ominaisuuksia ja esimerkkejä lähestyttiin pääasiallisesti peligrafiikan näkökulmasta, mutta näitä voidaan soveltaa muidenkin alojen hahmosuunnitteluprosessissa.

Teoriaosaan pohjautuen työn käytännöllisessä osuudessa tuotettiin kaksi hahmokonseptia, joista toinen perustuu olemassa olevaan hahmoon ja toinen on täysin uusi. Konsepteja tuottaessa kiinnitettiin huomiota hahmojen jakamaan maailmaan sekä näiden ympäristön ja henkilökohtaisten lukuisten ominaisuuksien esille tuomista visuaalisin keinoin. Konseptien vaiheet taustamateriaalin keräämisestä jokaiseen luonnoskierrokseen esiteltiin tarkasti. Konseptien yksityiskohtia, eroavaisuuksia ja yhtäläisyyksiä vertailtiin keskenään työn aikana ja omassa lyhyessä kappaleessaan työn lopuksi.

Lopputuloksena opinnäytetyössä syntyi kaksi valmista hahmokonseptia. Teoriaosuudessa esitellyillä käytännöillä oli suuri merkitys konseptien tuotantovaiheessa. Kahden konseptin muodostaman kokonaisuuden merkitys korostui töiden valmistuttua. Lopuksi projektin onnistuneita piirteitä ja mahdollisia parannusehdotuksia kyettiin tuomaan esille ja työn aikana opittuja asioita pohdittiin myös tulevaisuuden kannalta.

## **Abstract**

**Author(s):** Huovinen Konsta

**Title of the Publication:** Significance of Details in Character Design

**Degree Title:** Bachelor of Business Administration, Business Information Technology

**Keywords:** game industry, video games, computer games, digital games, game graphics, computer graphics, graphics, digital art, game characters, readability, silhouettes

This thesis was carried out as a personal study to research the important features of character design and the creation of coherent, visually pleasing character concepts.

The objective of the thesis was to consider the most common concepts and practices of character design in the game industry. Of these practices, the importance of research and details was highlighted, taking factors such as the target game's requisites, visual communication and worldbuilding into consideration. These points were separately discussed in their own chapters on a theoretical level as well as through example analysis. The discussed features and examples were largely approached from the perspective of game industry, but the discussion can be applied to the character design process on other fields, as well.

Based on the theoretical section, the goal of the thesis' practical section was to produce two character concept art pieces, one of which is based on an existing character, the other being entirely new. During the process, great care was taken to communicate their numerous features and worldbuilding via visual means. Different stages of the process from reference gathering to every sketching phase were precisely demonstrated. The details, differences and similarities of the two concepts were compared during the project and afterwards in a short chapter.

As a result, two concept art pieces were successfully produced for the thesis. Practices detailed in the paper's theoretical section greatly influenced the production phase. The importance of coherence between the two pieces was emphasized after both were completed. The project's successful parts as well as possible improvements were lastly discussed in addition to possible future developments.

## Sisällys

1	Johdanto .....	1
2	Hahmosuunnittelun perusteet .....	3
2.1	Hahmosuunnittelun prosessi .....	3
2.2	Yksityiskohtien merkityksellisyys .....	6
3	Esimerkkianalyysi.....	10
3.1	Team Fortress 2 – Demoman (Valve 2007).....	10
3.2	Overwatch 2 – Venture (Blizzard 2024) .....	14
4	Hahmokonseptien tuottaminen .....	17
4.1	Hahmokonsepti: Bishop .....	17
4.1.1	Materiaalin kerääminen.....	18
4.1.2	Esituotanto.....	20
4.1.3	Viimeistely.....	26
4.2	Hahmokonsepti: Matsumoto .....	28
4.2.1	Materiaalin kerääminen.....	29
4.2.2	Esituotanto.....	30
4.2.3	Viimeistely.....	35
4.3	Hahmojen vertailu.....	37
5	Loppupohdinta .....	39
	Lähteet .....	41

## Symboliluettelo

<b>3D</b>	Kolmiulotteinen
<b>Graafinen käyttöliittymä</b>	Visuaalisiin elementteihin perustuva tapa käyttää laitteita ja ohjelmistoja.
<b>Hahmokonsepti</b>	Hahmon visuaalisia piirteitä havainnollistava piirros
<b>Maailmanrakennus</b>	Fiktiivisen maailman luomisprosessi
<b>Moodboard</b>	Suuntaa antavista ideoista koostuva kollaasi
<b>Reference Board</b>	Mallikuvista koostuva kollaasi
<b>Referenssi</b>	Tarkkana tai osittaisena mallina käytettävä kuva
<b>Taso</b>	Kuvankäsittely- ja piirtotyökalujen ominaisuus, jolla kuvaan voidaan luoda sisältöä irrallisille tai päällekkäisille kerroksille.
<b>Thumbnail</b>	Nopea, pienikokoinen luonnos, usein yksivärinen

## 1 Johdanto

Opinnäytetyöni tavoitteena on käsitellä pelialan hahmokonseptitaidetta perusteista esimerkki-analyysin kautta kahden valmiin hahmokonseptin tuotantoon. Valitsin työn aiheen itselleni mielenkiintoisena ja osaamiseni kehittämisen kannalta tärkeänä mahdollisuutena. Kipinä konseptitaiteen syvälliseen tutkimukseen syntyi omasta intohimostani fiktiivisten hahmojen visuaalisiin ominaisuuksiin, varustukseen ja puvustukseen. Halusin puntaroida, kuinka paljon resursseja konseptitaiteilijan kannattaa käyttää hahmosuunnittelun prosessissa: Milloin hahmolle suunniteltuja ominaisuuksia on hyvä tutkia ja perustella pintaa syvemmillä?

Pyrin esittelemään konseptitaideprosessin perusteelliset käsitteet ja näillä pohjustamaan valintojani työn käytännön osuudessa. Konseptitaiteen ominaispiirteistä kiinnitin huomiota erityisesti hahmokonseptien yksityiskohtiin, sillä harkitusti käytetyillä yksityiskohdilla on valtava merkitys paitsi eri mediassa esiintyvien hahmojen taustan myös näitä ympäröivän maailman kannalta. Tarkkojen yksityiskohtien luontia varten esittelen erilaisia mallikuvien ja inspiraation keräämiseen liittyviä keinoja ja työkaluja niitä lyhyesti vertaillen. Selitin omia mieltymyksiäni tätä vaihetta koskien käytännön osuudessa. Lisäksi pohdin lyhyesti, milloin hahmokonsepti ei vaadi monimutkaista ulkomuotoa tai tarkkaa taustatarinaa ja mikä tekee yksityiskohdasta merkityksellisen. Tärkeiden yksityiskohtien ja hahmojen olemuksen viestinnän eri osa-alueisiin syvennyn myös analysoimalla kahden pelihahmon luontiprosessia eri vuosikymmenillä julkaistuista mutta saman genren esimerkkivideopeleistä. Analysoitavat hahmot valikoituivat näistä saatavilla olevan yksityiskohtaisen materiaalin saatavuuden myötä, sillä läheskään jokaisesta ikonisestakaan pelihahmosta ei ole julkaistu näiden luontiprosessia avaavia artikkeleita tai muuta materiaalia.

Opinnäytetyöni kolmas ja laajin osa esittelee työtä varten suunnittelemani ja toteuttamieni hahmokonseptien prosessia. Käytin hahmojen ominaisuuksien tutkimiseen runsaasti aikaa ja pyrin perustelemaan tekemäni valinnat joka vaiheessa. Esittelin hahmokonseptien lähtökohdat, minkä jälkeen kasasin hahmoille yksityiskohtaiset tukikollaasit, joskin en valitettavasti voinut esitellä niitä kokonaisuudessaan kuvien lähteiden puutteen takia. Molempien konseptien tuotantovaiheet olivat lähes identtiset. Tukimateriaalin keräämisen jälkeen selitin hahmoihin liittyviin yksityiskohtiin tekemiäni valintoja ja niiden merkitystä. Sama seurasi tarvittaessa myös myöhemmissä projektin vaiheissa, ja jos hahmokonseptit kehittyivät poiketen alkuperäisistä suunnitelmista, selitin myös näiden tietoisten valintojen merkitykset. Käytännön projektissa esittelin hahmojen tekniset ja tarinalliset rajaukset, joskin keskityin enemmän konseptien tuotantoon ja lopulliseen tavoitteeseen tehdä näistä kaikin tavoin yhtenäiset.

Vaikka opinnäytetyöni on tarkoitettu oman henkilökohtaisen työprosessini dokumentointiin, pyrin kokonaisuutta työstäessäni yleishyödyllisen kokonaisuuden muodostamiseen, jonka teksti olisi arvokasta erityisesti aloittelevalle konseptitaiteilijalle. Toivon selittämällä valintojani ja avaamalla harrastuneisuustaustani lukijalle jäävän mieleen jotain hyödyllistä tutustuttuaan omaan näkökulmaani, oli se positiivista tai kriittisesti kehittävää.

## 2 Hahmosuunnittelun perusteet

Hahmosuunnittelu pitää sisällään moninaisia taitoja ja tiedonaloja, jotka tuntemalla taiteilijat tuottavat ikonisia, tunnistettavia hahmoja TV-sarjoihin, elokuvaan, sarjakuvien ja videopeliin. Tässä luontiprosessissa tuodaan esille sekä hahmon henkiset että fyysiset ominaisuudet ja parhaimmillaan nämä kaksi osa-aluetta täydentävät toisiaan. Taiteilijat usein työskentelevätkin suunnittelijoiden ja kirjoittajien kanssa rakentaen visuaalista kokonaisuutta kirjoitettuun materiaaliin pohjautuen. [1].

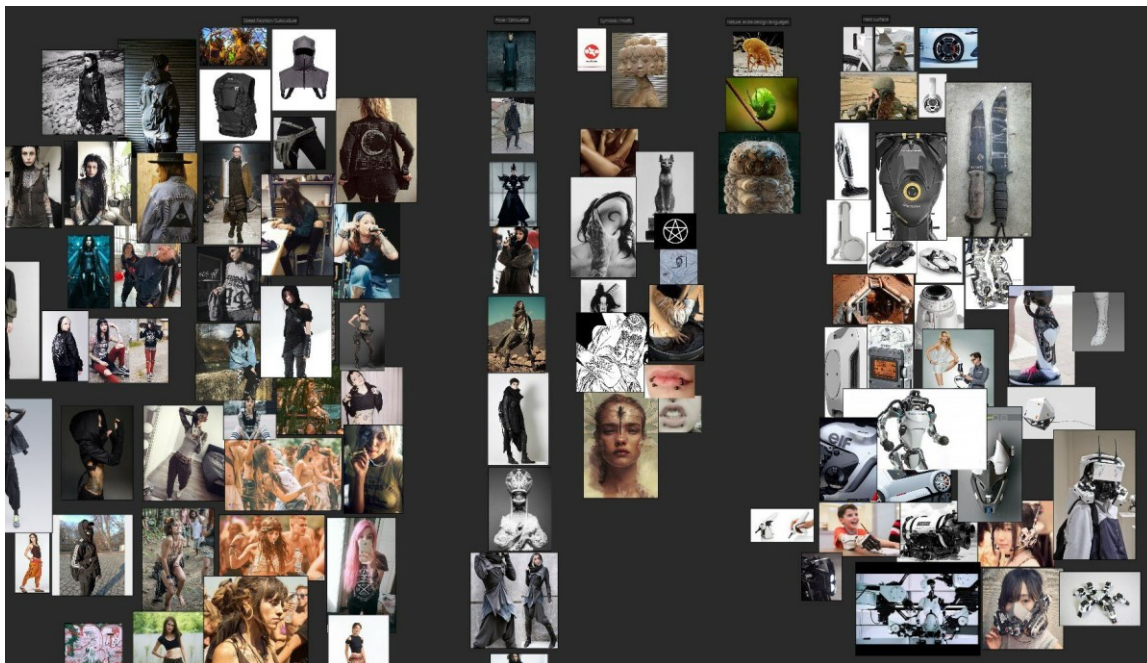
Hyvää hahmokonseptia luodessa pyritään viestimään hahmon monia piirteitä tarinankerronnan tarpeiden mukaan. Hahmon henkisiä piirteitä ovat esimerkiksi tämän mieltymykset, mielenterveyden tila, henkilökohtainen identiteetti, arvot ja tavoitteet. Fyysisiä ominaisuuksia puolestaan ovat hahmon terveydentila ja kunto, sukupuoli sekä pituus ja paino. Hahmon ulkomuotoon vaikuttavat myös monet taustatekijät, kuten menneisyys ennen tarinan tapahtumia, varallisuus, ammatti tai nykyiset olosuhteet. [2].

Vaikka hahmon kaikki ominaisuudet on hyvä olla tiedossa luontiprosessin aikana, tarinankertoja tai hahmo itse eivät niitä välttämättä halua paljastaa. Hahmon ominaisuudet ja tätä ympäröivät olosuhteet voivat myös muuttua tämän tarinan aikana. Lisäksi on hyvä huomauttaa, että hahmon ulkonäön on täysin mahdollista johtaa katsojaa tarkoituksellisesti harhaan tai luoda vastakkainasettelua hahmon ominaisuuksien välillä. Esimerkiksi söpöstä, maskottimaisesta hahmosta voidaan tehdä rääväsuinen juoppo tai jääkaapin kokoisesta lihaskimpusta ujo ja kiltti.

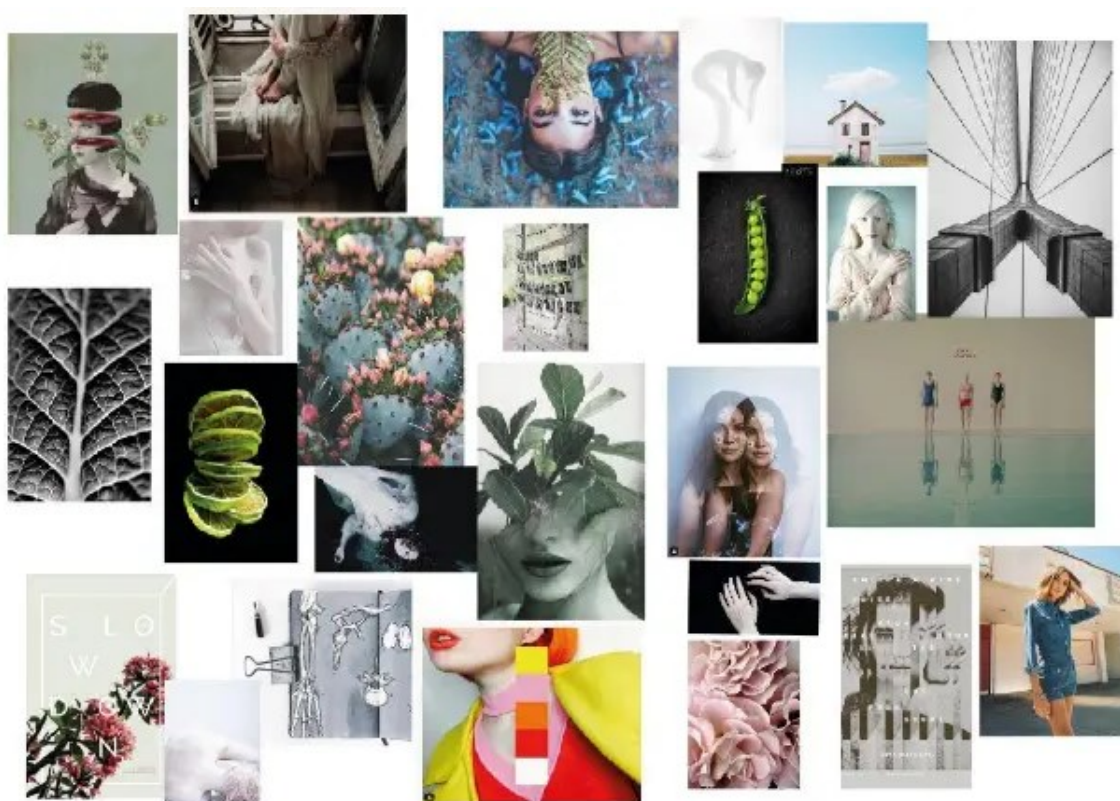
Ytimessään hahmokonseptilla tuodaan esille visuaalisin keinoin henkilöhahmon taustan ja olosuhteiden luomia piirteitä tarinankerrontaa palvellen.

### 2.1 Hahmosuunnittelun prosessi

Luotaessa konseptia hahmolle, jolla on olemassa taustatarina, prosessi aloitetaan usein keräämällä kuvamateriaalia tarjoamaan referenssejä ja inspiraatiota. Kaksi tämäläyppistä kollaasia tunnetaan suomeksi lähdetauluina (Eng. Reference board, kuva 1) ja tunnelmatauluina (Eng. Moodboard, kuva 2). Reference board koostuu kuvista, jotka tarjoavat tarkkoja esimerkkejä hahmon yksityiskohdista, esimerkiksi vaatekappaleista [3]. Moodboard puolestaan tarjoaa kuvia, jotka viestivät hahmon olemuksesta ja estetiikasta abstrakteimmilla tavoilla [4].



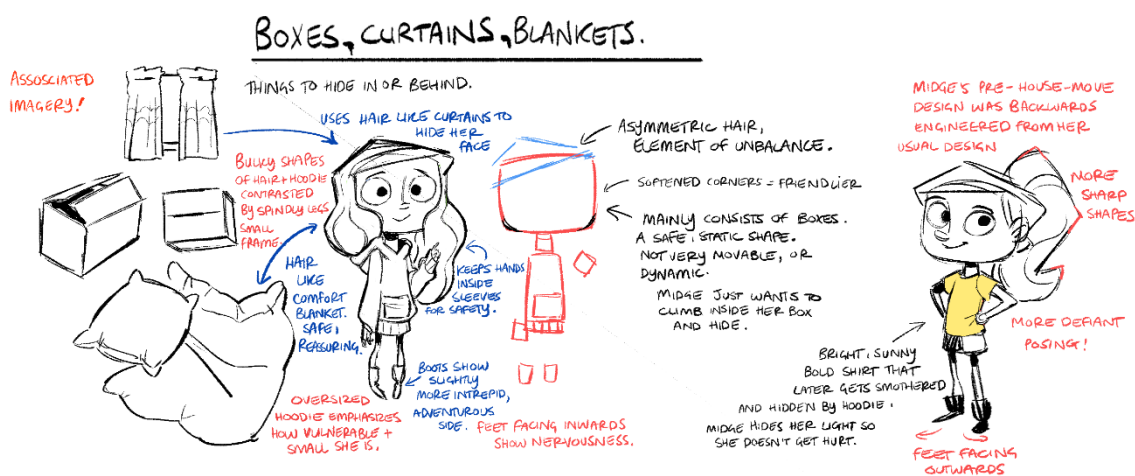
Kuva 1. Esimerkkiote reference board-kollaasista (Miguel Nogueira 2018).



Kuva 2. Esimerkki moodboard-tyyppisestä kollaasista (Holly Landis 2021).

Kuvakollaasien kokoamista prosessin seuraava vaihe sisältää pääsääntöisesti pikkukuvien (eng. Thumbnail) tekemisen. Nämä ovat pieniä, usein mustavalkoisia, luonnoksia, joilla haetaan toteuttavalle hahmolle miellyttävää siluettia. Jotkut taiteilijat tai studiot suosivat vapaamuotoisempia ja värikkäämpiä luonnoksia [5]. Thumbnailaaja usein ehditään toteuttamaan monia kappaleita, ennen kuin sopivaa siluettia löydetään kehittämään valmiimmaksi luonnokseksi. Tuotettaessa hiotumpia luonnoksia taiteilija usein työskentelee suunnittelijoiden sekä mahdollisten konsulttien kanssa, varsinkin suuremmissa studioissa. Tämän vaiheen luonnokset voivat tavallisesti jo sisältää värejä ja tarkempia yksityiskohtia. [6].

Hahmon siluetti, muotokieli ja väripaletti ovat tärkeitä elementtejä toimivan valmiin konseptin luonnissa (kuva 3). Yleisesti kolmiomaiset, terävät muodot mielletään jännittävinä, epävakaina tai jopa vaarallisina, ympyrät puolestaan turvallisina ja lähtökohtaisesti positiivisina. Neliöt ja suorakulmiot usein viestivät vankkuudesta ja luotettavuudesta. Nämä rakennuspalikat eivät kuitenkaan ole kiveen hakattuja sääntöjä, joita jokaisen hahmosuunnittelijan tulisi noudattaa. Konteksti on tärkein. [7].



Kuva 3. Hahmojen muotokieli tarinankerronnan välineenä (Doig & Swift 2018).

Syntyneistä luonnoksista hiotaan lopullinen hahmokonsepti, joka taiteilijasta ja tämän tiimistä riippuen voi edustaa monia taidetyylejä. Konseptin ulkonäkö riippuu luonnollisesti myös siitä, millaista peliä varten se on tuotettu. Esimerkiksi 3D-pelejä varten tehtyjen konseptien tulee antaa mallintajille vankka kuva, millaista lopputulosta mallille haetaan. Realististen tarinapeliä ja kaukaa kuvattujen mobiilipeliä vaatimukset ovat erilaiset.

## 2.2 Yksityiskohtien merkityksellisyys

Suunniteltavan hahmon taustan ja olosuhteiden viestintä luonnistuu monesti oikeanlaisella si- luetilla ja väripaletilla, mutta parhaimmillaan hahmon pienetkin yksityiskohdat voivat kertoa tästä enemmän kuin tuhat sanaa. Lisäksi yksityiskohdat voivat tehdä valmiista hahmosta esteettisesti paljon mielenkiintoisemman. Taiteilijan tulee kuitenkin pitää huoli, että kokonaisuus pysyy luet- tavana [8]. Silmiinpistävien yksityiskohtien määrä tulisikin pitää hillittynä, sillä tarpeettomien ele- menttien lisääminen todennäköisesti tekee kokonaisuudesta sotkuisen [2]. Mm. Valven Dota 2- pelin yhteisösisällön dokumentaatioissa suositellaan hahmon ulkomuodossa jätettävän katsojan silmille laajoja koristelemattomia alueita, jotka korostavat kokonaisuuden pienempiä yksityiskoh- tia [9]. Yksityiskohdat ovat osa kokonaisuutta – ja kokonaisuus muodostuu yksityiskohdista. Ko- konaisuudesta tulisi syntyä tasapainoinen ja luettava, silmiä miellyttävä lopputulos.

Hyvin rakennettu maailma ja hyvin kirjoitetut ja suunnitellut hahmot tukevat toisiaan. Hahmojen omien ominaisuuksien viestinnän lisäksi ulkomuoto voi olla tärkeä työkalu kerrottaessa maail- masta hahmojen ympärillä, mikä paljastaa puolia miljöön teknologiatasosta, kulttuurista ja tur- vallisuudesta tai sen puutteesta. Projektin taidettylin sen salliessa hahmojen kantamat varusteet, vaatteet ja asusteet voivat kertoa näiden aikaisemmissa kappaleissa mainituista henkisistä ja fyy- sisistä ominaisuuksista hyvinkin paljon (kuva 4). Tavanomaisena esimerkkinä seppähahmot am- mattinsa vaatimana tavallisesti pukeutuvat nahkaiseen esiliinaan ja saattavat kantaa vyöllään va- saraa tai muita työkaluja. Syvällisempänä esimerkkinä puolestaan hahmolla voi olla koru, joka muistuttaa tätä vanhasta ystävästä. Huomioitakoon, että hahmon yksityiskohdat eivät ole pelkäs- tään esineitä ja asusteita, vaan myös esimerkiksi kuvioita vaatteissa, haavoja, arpia ja muita va- hinkoa kärsineitä alueita, kuten repeämiä ja paikkauksia – Hiusten ja mahdollisen parran tyyliä unohtamatta. Myös yksityiskohdilla, joiden ainoa tarkoitus on yksinkertaisesti tehdä visuaalisesta kokonaisuudesta miellyttävä, on paikkansa. Tämä korostuu erityisesti peleissä, joissa tarina ja maailmanrakennus eivät ole keskiössä, kuten pienemmissä mobiilipeleissä tai esimerkiksi Battle Royale -genren peleissä.



Kuva 4. My Time at Portia -pelin hahmojen ulkomuoto tasapainottelee toimivan yhteiskunnan ja postapokalyptisten olosuhteiden välillä. Moderni, siisti pukeutumistyyli yhdistyy käytännön tarpeeseen kantaa työkaluja ja selviytymispakkausta osana jokapäiväistä asukokonaisuutta (Pathea Games 2018).

Vaikka hahmon taustaa ja paikkaa maailmassa voi tuoda esiin näillä keinoilla, on artistin helppo sortua generisyyteen suunnitellessaan hahmoa tiettyä tarkoitusta varten: Piirtää ensimmäinen idea, joka juolahtaa mieleen. Tämän välttämiseksi tutkimusmateriaali ja referenssit ovat erityisen tärkeitä työkaluja [10]. Myös yleisen kuvamateriaalin kerääminen on mainittavan hyödyllistä. Tutkimalla kuvamateriaalia projektiin ja toteutettavaan konseptiin liittyen artisti vahvistaa omaa visiotaan konseptia varten, laajentaa näkemystään trooppien ja stereotyyppien ulkopuolelle ja mahdollisesti oppii aiheesta jotain uutta. Parempi ymmärrys hahmon estetiikasta auttaa myös referenssien keräämisessä.

Esimerkkikuvassa esiintyvään oikean maailman referensseihin perustuva vasemmanpuoleinen haarniska on helposti luettava yksityiskohtiensa suuresta määrästä huolimatta, mutta oikeanpuolimmaiselta kokonaisuudelta puuttuu selkeä identiteetti. Kun kokonaisuuden muodot eivät perustu mihinkään elävän elämän esimerkkiin, lopputuloksena on ylisuunnitellun, mielivaltaisista geometrisista muodoista koostuvan mielikuvan antava silmille raskas kokonaisuus. On kuitenkin huomioitavaa, että videopelin visuaalisen yhtenäisyyden merkitys voi vaihdella genrestä, studion koosta ja kohdeyleisöstä riippuen. Esimerkiksi MMO-peleissä tällainen laaja vaatetuksen ja varustuksen kirjo tarjoaa pelaajille runsaasti mahdollisuuksia ilmaista itseään. (kuva 5).



Kuva 5. 2 eri konseptia Final Fantasy XIV Online-pelin Shadowbringers-laajennuksen haarniskoista. (Square Enix 2019).

Referenssien ja inspiraation kerääminen on mahdollista useista lähteistä. Kuvien ottaminen itse mahdollistaa niiden vapaamman käytön. Internet on täynnä tutkimusmateriaalia konkreettisista asioista, kuten ihmisten ja eläinten anatomiasta ja teknologiasta. Muiden taiteilijoiden töistä voi etsiä inspiraatiota, eikä tätä tarvitse rajata kollegoiden tuotantoon viimeiseltä vuosikymmeneltä (kuva 6). Internet, kirjastot ja museot ovat täynnä taidetta tuhansien vuosien ajalta.

Ihmiset rakentavat itselleen visuaalista kirjastoa, joka kehittyy ajan kanssa eleyistä kokemuksista. Taiteilijoille suositellaan ympäristön tarkkaavaista havainnointia silloinkin, kun luonnoslehtiötä tai kameraa ei ole saatavilla. Vain harvalla ihmisellä kuitenkin on todellinen valokuvamuisti, joten tätä mentaalista kirjastoa voi laajentaa kasaamalla ja organisoimalla itselleen edellä mainittua kuvamateriaalia, jota on hyvä kerätä myös käynnissä olevien projektien ulkopuolella [11]. Kuv-

kirjastojen ylläpitoon löytyy moninaisia työkaluja pilvipalveluista (Google Drive, OneDrive) ja nettisivuista (Pinterest) aina tietokoneen kovalevyihin ja USB-tikkuihin, joista viimeiset 2 ovat varmin tapa tallentaa, järjestellä ja myöhemmin tarkastella sisältöä.



Kuva 6. Pentiment -pelin visuaalinen tyyli ammentaa inspiraatiota keskiaikaisista ja varhaismoderneista kuvitetuista käsikirjoituksista (Obsidian Entertainment 2022).

Visuaalisen kirjaston ylläpitäminen ja projektin aihealueeseen perehtyminen ovat ammattimaiselle taiteilijalle ensisijaisen tärkeitä. Perusteellinen tai edes pintapuolinen tutkimustyö ja projektin kokonaisuuden hahmottaminen tuottavat vankempia konsepteja [10].

### 3 Esimerkkianalyysi

Seuraavassa kappaleessa käsitellään hahmokonseptien luonnin prosessia kahden esimerkin avulla edellisiin kappaleisiin viitaten. Esimerkkejä analysoidaan osana käytännön vaiheen konseptihin valmistautumista. Vaikka pelit edustavat samanlaista genreä, tiimiräiskintää, valittiin esimerkit, koska niistä on saatavilla paljon materiaalia – erityisesti Team Fortress 2 on todella suosittu analyysin kohde. Esimerkkiprosesseja myös vertaillaan toisiinsa.

#### 3.1 Team Fortress 2 – Demoman (Valve 2007)

Demoman-hahmon ensimmäiset konseptit luotiin, kun pelin visuaalisesta tyylistä ei ollut vielä päästy yhteisymmärrykseen. Luonnokset luotiin savianimaatiota mukailevaan tyyliin sopivaksi, mutta idea hylättiin myöhemmin. Kevyempiä pikkukuvia tai inspiraatiokollaaseja ei tästä vaiheesta löydy, vaan kaikki saatavilla olevat kuvat, jopa ensimmäisen vaiheen savianimaatiotyylliset, ovat suhteellisen hiottuja. [12]. Pelin muista hahmoista on olemassa mustavalkoisia, monia iteraatioita sisältäviä luonnostelmia.



Kuva 3. Yksi Demoman-hahmon ensimmäisistä konsepteista (Valve 2007).

Myöhemmin pelin tyylissä päädyttiin hakemaan savinukkejen sijaan inspiraatiota 1900-luvun alkupuolen mainostaiteesta. Nimettyjä taiteilijoita ovat J.C. Leyendecker, Dean Cornwell ja Norman Rockwell [13]. Puhtaalta pöydältä aloitettaessa hahmoille päädyttiin luomaan lyhyet taustatarinat, jotka kuvasivat näiden historiaa, luonteenpiirteitä ja kansalaisuutta. Demomanin tarina tiivistyi kolmeen lauseeseen [12]:

*"A fierce temper, a fascination with all things explosive, and a terrible plan to kill the Loch Ness Monster cost the six-year-old Demoman his original set of adoptive parents. Later, back at the Crypt Grammar School for Orphans near Ullapool in the Scottish Highlands, the boy's bomb-making skills improved dramatically. His disposition and total number of intact eyeballs, however, did not."*

Team Fortress 2:n hahmojen ulkomuotoa, erityisesti pelin eri pelattavien hahmojen siluettien luettavuutta, on käytetty suosittuna esimerkkinä ensiluokkaisesta hahmosuunnittelusta vielä vuosia myöhemmin. Seuraavien iteraatiokertojen aikana konseptitaiteilijat kiinnittivät enemmän ja

enemmän huomiota hahmojen siluettien tunnistettavuuteen, koska pelaajien kannalta hahmojen oli oltava tunnistettavia silmänräpäyksessä. Demomanin tapauksessa tälle ominainen kulmikas, suuri keskivartalo saavutettiin hahmon taustaan sopivan sirpaleliivin avulla (kuva 8). Vaikka kulmikas ja kirjaimellisen särmikäs muotokieli on nähtävissä suurimmassa osassa Team Fortress 2:n hahmojen siluetteja, on hahmot helppo erottaa toisistaan. Mitä tulee pelin kaikkien hahmojen väripaletteihin, ovat ne yhtenäisiä molempien tiimien, sinisen ja punaisen, sisällä.



Kuva 4. Demomanin varhainen konsepti ja tuoreempi, yksityiskohtia pursuava iteraatio. Painotus hahmon keskivartalon tunnistettavaan siluettiin on havaittavissa. Myös hahmon varusteet ovat kehittyneet sarjakuvamaisesta pommista astetta realistisempiin sirpalekranaatteihin ja dynamiittiin, työkaluja unohtamatta (Valve 2007).

Ennen lopullista konseptia hahmon syntyperä muutettiin afrikkalaistaustaiseksi, koska jo valmiiksi hyvin skotlantilainen hahmo koettiin turhan stereotyyppiseksi [12]. Aikaisemmassa kappaleessa mainittu geneerisyyden välttäminen oli näin saavutettu. Iteraatiokertojen aikana hahmo muuttui aluksi paljon yksityiskohtaisemmaksi, mutta monista ylimääräisistä tavaroista luovuttiin myöhemmin. Lopullista konseptia lähestyvää iteraatiota yksinkertaistettiin lisää, jolloin hahmo menetti useimmat työkalutaskunsa ja pitkään konsepteissa säilyneet pihdit (kuva 9). Liiviin kuitenkin lisättiin sirpaleliiveille tyyppinen haarasuojus. Hahmon historiasta kertova silmälappu säilyi kaikkien konsepti-iteraatioiden välillä. Vaikka lopputulos on hyvin riisuttu verrattuna luonnoksiin, jätti se

tilaa peliin myöhemmin lisätyille kosmeettisille esineille, jotka ovat sittemmin antaneet pelaajille mahdollisuuksia kustomoida hahmojaan [14].

Referenssien käytöstä Team Fortress 2:n konseptitaiteessa on vaikea löytää dokumentaatiota. Aikaisemmin mainitut mainostaiteilijat toimivat inspiraation lähteenä konseptitaiteilijoille ja teknisille artisteille. Myös pelin aseet, erityisesti varhaiset konseptit, perustuvat oikeisiin malleihin, joskin lopulliset aseet ovat enemmän tai vähemmän liioiteltuja ja yhdistelevät kekseliäästi osia eri tuliaseista. Demomanin kohdalla tämän kranaatinheittäjän on nähtävissä vaikutteita 1980-luvulla tuotantoon tulleesta Milkor MGL-heittäimestä ja vanhemmasta, Vietnamin sodan aikaisesta M79:stä (kuva 9).



Kuva 5. Yksi Demomanin hiotuimpia luonnoksia ja lopullinen konsepti. Hahmon syntyperää muutettiin, tavoitteena tehdä tästä vähemmän stereotyyppinen skotti. Sekava liivi erilaisine räjähteineen ja pienine taskuineen on vaihtunut yksinkertaisempaan. Lopputulosta varten liiviä yksinkertaistettiin lisää vähentämällä varustetaskuja entisestään (Valve 2007).

Loppujen lopuksi Demomanin ikoninen ulkomuoto on laajalti saavutettu tunnistettavalla siluettilla. Yksityiskohtien määrä hahmossa, kaikissa Team Fortress 2:n hahmoissa, on vähäinen. Olemassa olevat yksityiskohdat kuitenkin ovat hyvin vahvoja osia lopullista hahmoa: Silmälappu kertoo Demomanin historiasta, kranaattivyöt ja sirpaleliivi tämän roolista räjähdexperttinä. Team Fortress 2:n hahmot ovat helposti luettavia ja yksinkertaisuudessaan nerokkaita. Silmiinpistävien varusteiden ja vaatteiden lisääminen on vapaaehtoista ja valta niiden käytöstä on jätetty pelaajille.

### 3.2 Overwatch 2 – Venture (Blizzard 2024)

Venturen ainoana lähtökohtana oli ajatus hahmosta, joka voi kaivautua maan alle. Jo aikaisessa vaiheessa päätettiin, että tähän käytettäisiin jonkinlaista poraa. Hahmolle tuotettiin lukuisa määrä erilaisia luonnoksia, joissa tutkittiin mahdollisia siluetteja, värimaailmaa ja varustekokonaisuuksia [5]. Kuten Team Fortress 2:n Demomanin kohdalla, Venturen aikaisimmat luonnokset ovat melko luettavia väreineen ja selkeine muotoineen – yksinkertaisempia thumbnailia ei ole julkaistu.



Kuva 6. Venture-hahmon varhaisia luonnoksia. Hahmon asulle ja poratyökalulle kokeiltiin moninaisia tyyliä ja siluetteja (Blizzard 2024).

Artikkeli, jossa Venturen suunnitteluprosessia avataan, luonnehtii konseptitaidetta osana palapeliä. Myös varhaiset kokeelliset iteraatiot ovat yksinään oma palapelinsä - Luonnoksissa on havaittavissa elementtejä, joita poimittiin ja yhdisteltiin yhdeksi kokonaisuudeksi. Esimerkiksi osia Venturen saappaista on nähtävissä muutamalla luonnoksella, toisilla taas lopulliselle hahmolle ominainen pitkä takki. Myös hahmon kantaman poran komponentteja on havaittavissa useassa iteraatiossa (kuva 10). Artikkelin käyttää tästä termiä *Blue-sky*-konsepti, jossa useasta vapaamuotoisesta konseptista yhdistettiin elementtejä seuraavaan iteraatioon [5].



Kuva 7. Seuraavan asteen iteraatioita Venturen siluetista ja kantamista varusteista (Blizzard 2024).

Prosessin aikana myös hahmolle alettiin työstää taustaa. Jokaisesta Overwatch 2:n hahmon designista vastaa noin 13–14 henkilön tiimi, joka sisältää taiteilijoita, suunnittelijoita, animaattoreita ja kirjoittajia. Venturen kohdalla syntyi idea seikkailija-arkeologista ja hahmon estetiikkaa alettiin kehittää tähän suuntaan [5].

Pelimekaanisesti Overwatch 2:n hahmojen tunnistettavuus poikkeaa Team Fortress 2:sta. Team Fortress 2:ssa saman tiimin jäsenillä on yhtenäinen väripaletti, johon hahmojen perusmallit ja kosmeettiset esineet mukautuvat. Overwatch 2:ssa taas jokaisella hahmolla on oma väripalettinsa, jota voi muokata entisestään erilaisilla kosmeettisilla asukokonaisuuksilla. Oman ja vastustajien tiimin jäsenet voi erottaa toisistaan UI:ssa näkyvillä sinisillä tai punaisilla ääriviivoilla ja nimikylteillä. Näistä eroavaisuuksista huolimatta molempien pelien hahmokonsepteissa kiinnitetään huomiota siluettien luettavuuteen. Venturen tapauksessa pitkä takki ja kookkaasta repusta roikkuva hakku lisättiin vahvistamaan hahmon identiteettiä. Muotokielen merkitys korostuu Venturen poratyökalussa, koska laite hallitsee hahmon siluettia. Poralle yksinään tuotettiin useita luonnoksia ja varhaisia 3D-malleja [5].

Verrattuna Demomanin malliin Venture on täynnä erilaisia mielenkiintoa herättäviä ja katsetta ohjaavia yksityiskohtia (kuva 12). Hahmon tunnistettavuuden kannalta olennaisin asia eli poratyökalu hallitsee kokonaisuutta. Venturen pitkä takki on suhteellisen koruton. Tämä jättää hahmon kasvoille, repulle, saappaille ja edellä mainitulle poralle visuaalista tilaa. Poran liekkikuvio on

klassisten moottoripyöräkoristeiden innoittama. Aikaisemmin esille tuotu hakku ja repun sivutasut, kuten myös hahmon suojalasit viestivät tämän arkeologitaustasta. Venture on muunsukupuolinen ja tiimi keräsi informaatiota lukuisista lähteistä tämän esille tuomiseksi. Prosessin aikana apuna käytetystä kuvamateriaalista ei löydy merkittäviä mainintoja. Moottoripyörät mainittiin inspiraation lähteenä poratyökalun ulkonäölle ja äänille. Lisäksi tapa, jolla porasta pidetään kiinni, on pölynimurien inspiroima. [5].



Kuva 8. Venturen lopullinen julkaistu konsepti (Blizzard 2024).

Kaiken kaikkiaan Venturen visuaalinen kokonaisuus on täynnä suuria ja pieniä merkityksellisiä yksityiskohtia, jotka kertovat hahmon luonteesta, taustasta ja pelin sisäisistä toiminnoista. Pelissä hahmon pienemmät visuaaliset ominaisuudet palvelevat enemmän tarinallisia tarkoituksia, kokonaisuuden siluetti puolestaan nopeaa tunnistettavuutta. Käyttöliittymän vaikutus hahmon tunnistettavuuteen korostuu Overwatch 2:ssa verrattuna Team Fortress 2:een. Jälkimmäisessä hahmojen väripaletti on ainoa visuaalinen ominaisuus, jolla viholliset ja ystävät erotetaan toisistaan.

## 4 Hahmokonseptien tuottaminen

Loput opinnäytetyöstä käsittelee kahden valmiin hahmokonseptin tuottamista aikaisemmissa kappaleissa käsitellyjä vaiheita ja esimerkkejä käyttäen. Konseptit luodaan samaa projektia varten, molempien prosessit kuvaillaan yksityiskohtaisesti ja töitä vertaillaan toisiinsa sekä projektin aikana että sen jälkeen.

Konseptien aiheiksi valitsin vanhan hahmon designin päivittämisen ja täysin uuden hahmodesignin. Hahmot ovat alun perin harrastuksena kirjoittamastani maailmanrakennus-, pöytäroolipeli- ja piirrosprojektistani, joka toimii erinomaisena pohjana, josta voin ammentaa materiaalia aloittamatta täysin puhtaalta pöydältä.

Yhtenä tavoitteena konseptien tuottamisessa on kokeilla opintojen ja opinnäytetyön tiedonhaun aikana hankitun uuden informaation ja osaamisen vaikutusta konseptitaiteilijan kädenjälkeen sekä analysoida mitä eroja näillä taidoilla on havaittavissa valmiissa konsepteissa.

### 4.1 Hahmokonsepti: Bishop

Hahmokonseptina Bishop on vanha – ensimmäiset ideani ovat vuodelta 2015. Lähes kymmenen vuoden aikana hahmon tausta ja visuaalinen ilme ovat käyneet läpi useita iteraatioita, joskin ytimessään hahmo on säilynyt samanlaisena. Vanhan hahmon materiaalin olemassaolo säästää jonkin verran aikaa ja vaivaa, mutta on hyvä tilaisuus päivittää hahmon ulkomuotoa ajan tasalle.

Hahmon taustan esittelyyn on olemassa monia eri tapoja. Viime osiossa käsittelemissäni esimerkeissä vähemmän vakavasti otettavalle Demomanille kirjoitettiin lyhyt, ytimekäs taustatarina, Venturelle puolestaan yksityiskohtaisempi tausta, joka muodostui useiden iteraatioiden ja monien ammattilaisten panoksen kautta. Pyrin luettavuuden nimessä tiivistämään Bishopin taustan lyhyeksi tarinaksi:

*“Andrew Bishop is the only son of a well-off farmer family who was dragged into the service of a religious military order against his will. During his time away from home he has gained a folk hero's reputation, unknowingly orchestrated by his superiors who use him as a morale-boosting tool. Despite the initial reluctance and wrestling with his conscience, he has come to embrace his*

*important role and acquired skills in a life of warfare instead of returning to his peaceful family farm.”*

Vaikka Bishop on hahmo, josta koko projekti aikanaan alkoi, suunnittelin hahmon esiintyvän kuvitteellisen pelin loppupuolella tärkeänä sivuhahmona – avuliaana sankarina, joka sitoo pelin tapahtumat lähdemateriaaliin varastamatta valokeilaa pelaajalta.

#### 4.1.1 Materiaalin kerääminen

Aloitin hahmon visuaalisen suunnittelun koostamalla hyödyllisestä kuvamateriaalista suuntaa antavan kollaasin, jossa näkyvät hahmon fyysiset piirteet sekä jokainen tämän kantama vaate, varuste ja ase. Hahmojen asuttaman maailman hallitseva kehitysaste on määrittynyt noin 1500-lukua vastaavaksi. Bishop on keskieurooppalaisteemaisesta maasta. Alueen kulttuuri tuo mukanaan kookkaat, värikkäät, viilloksilla koristellut vaatteet. Teknologian kehitys puolestaan teräshaarniskat ja ruutiaseet.

Aikaisemmasta harrastuneisuudesta oli projektin aikana huomattavasti hyötyä. Uskon monipuolisen kiinnostuneisuuden auttavan artisteja erilaisten teemojen ja esteettisten yksityiskohtien hahmottamisessa. Vaikka kyseessä on fantasiamiljöö, referenssien hankinta toisiaan lähellä olevilta aikakausilta varmistaa uskottavan teknologiatason kuvaamisen.

Aseiden ja haarniskan tapauksessa pyrin ensisijaisesti etsimään museokappaleita tai näihin perustuvia jäljennöksiä. Aseinaan Bishop käyttää pitkämiekkää, *messeria* eli yksiteräistä pitkää veistä, sveitsiläistyylistä tikaria ja varhaismoderneja kranaatteja. Miekassa käytin lähdemateriaalina alkuperäiseen perustuvaa jäljennöstä (kuva 13), veitsessä 1500-luvun maalauksiin perustuvaa jäljennöstä ja tikarissa museokappaletta. Kranaattien suhteen olin vähemmän tarkka, joten tyydyin katsomaan esimerkkejä Googlen kuvahausta.



Kuva 13. Esimerkiksi Bishopin uutta pitkämiekkää varten piti hankkia referenssejä. Kuvan miekka on MyArmoury-sivuston käyttäjän kustomoima Arms & Armorin German Bastard Sword-reproduktio (Nathan Robinson 2010).

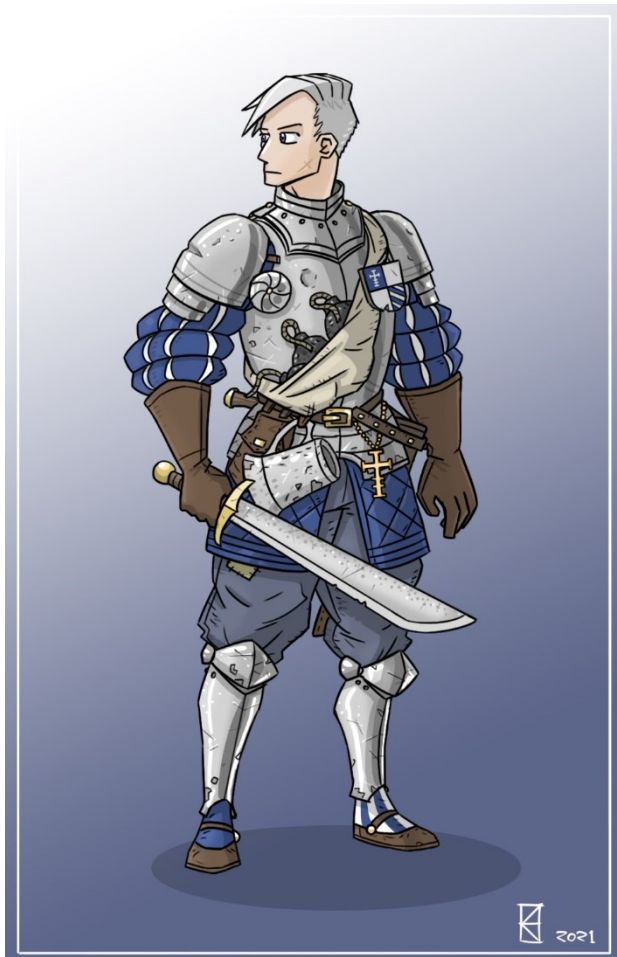
Mitä tulee hahmon vaatetukseen, renessanssiteeman vangitsemiseksi valintani perustuivat suurimmilta osin eurooppalaisiin *Landsknecht*-palkkasotilaisiin, joiden räikeät vaatteet hallitsivat aikansa pukeutumista. Kävin myös läpi 1500-luvulla eläneen Matthäus Schwarzin kokoaman *Trachtenbuchin*, kuvitetun kirjan, jossa Schwarz luetteloi käyttämänsä asut neljänkymmenen vuoden ajalta. Teoksessa tulee ilmi, kuinka suosittuja hatut olivat. Bishop oli tarkoitus kuvata paljain päin, mutta etsin hahmolle varmuuden vuoksi sopivan päähineen. Yleisesti referenssien hakeminen netistä tietyillä avainsanoilla oli työlästä. Esimerkiksi hiustyylejä ja kenkiä etsiessä Googlen kuvahaku tarjosi käyttökelttomia tuloksia. "16th century"-avainsana toimi huonosti eikä hakukone tunnistanut haluttua aikakautta, mutta sanoilla "Landsknecht" ja "Tudor" tulokset osuivat lähemmäksi.

Onnekseni suurta osaa kuvamateriaalista ei tarvinnut etsiä Googlasta, sillä hankin tietokoneeseeni 1TB kovalevyn, jonka yhtenä tehtävänä on pitää sisällään laaja kansio valokuvia ja inspiroivaa taidetta, jonka olen tallentanut internetistä. Koen tällaisen offline-kirjaston varmimmaksi tavaksi säilyttää ja luokitella kuvamateriaalia. Yksi merkittävimmistä seikoista, joka johti tähän käytäntöön, oli Pinterestin päivitetty käyttöehdot, jotka rajoittavat sivustolla saatavilla olevia kuvia tuliaseista ja muusta modernista sotilaskalustosta. Vaikka ennestään sivulle tallennetut mainittuja käyttöehtoja rikkovat kuvat ovat tätä nykyä vielä saatavilla, niitä ei näytedä ehdotuksissa,

eikä mikään estä Pinterestiä myöhemmin poistamasta kuvia kokonaisuudessaan. Kokemus muistutti minua online-materiaalin saatavuuden epävarmuudesta, joten aloin kerätä omaa kuvakirjastoani.

#### 4.1.2 Esituotanto

Kuten mainittu, Bishopille oli ennen projektia olemassa valmiita konsepteja, joita lähdettiin päivittämään (kuva 14). Vaikka hahmon yleinen olemus ja värimaailma ovat hyviä, kaipaavat monet yksityiskohdat korjausta. Näitä ovat esimerkiksi uudet aseet, vähemmän moderni ja käytännöllisempi hiustyyli sekä vaakunan ja krusifiksin muuttaminen maailmanrakennukseen paremmin sopiviksi. Myös haarniskan ja vaatteiden osat kaipasivat muutoksia.

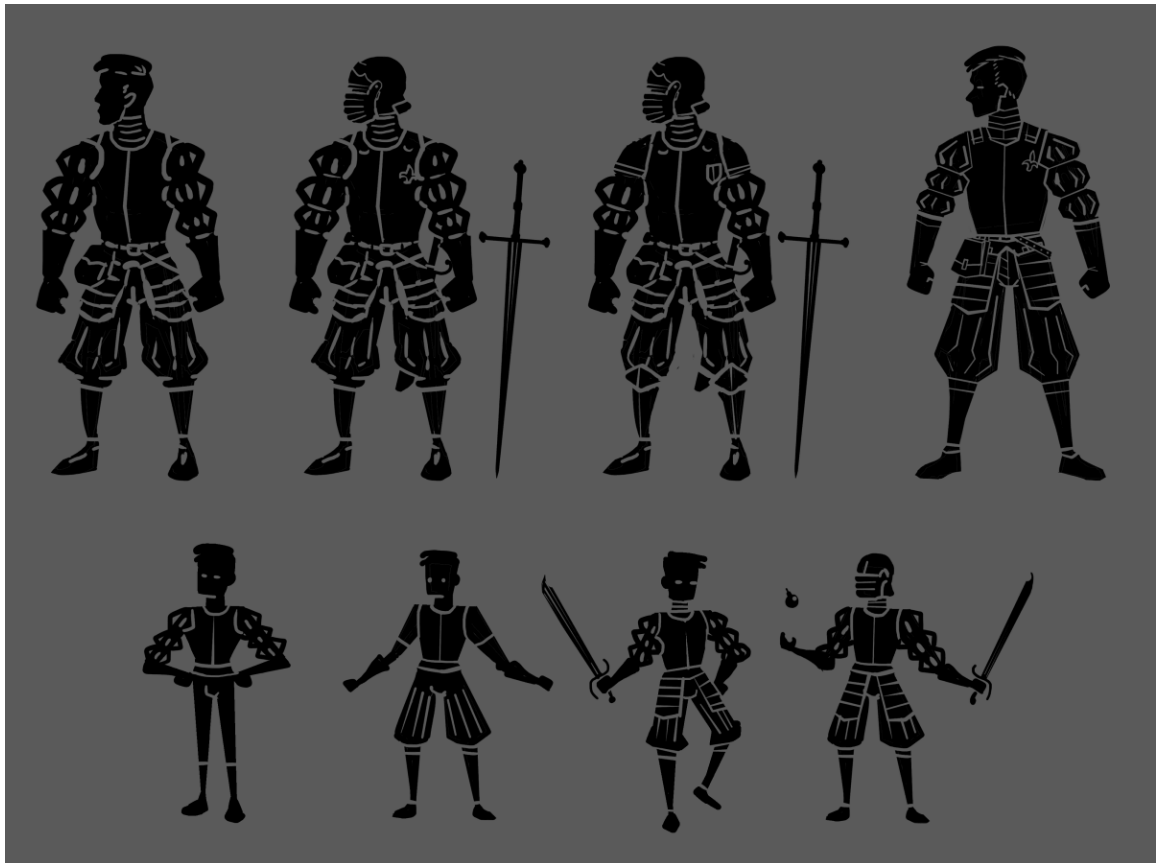


Kuva 14. Työn kirjoittamisen aikaan yli kolme vuotta vanha Bishopin konsepti.

Halusin Bishopin siluetin tukevan hahmon pienikokoista, mutta atleettista ruumiinrakennetta. Tämän on tarkoitus luoda kontrastia hahmon ja monien vihollisten välille, sillä hahmo on monesti raa'an voiman mittapuulla altavastaajana. Inspiraationa tälle palvelivat kuvaukset Nintendon

klassisesta Link-hahmosta erityisesti the Legend of Zelda: Breath of the Wild-pelistä. Aloitin pohdimalla, sopisiko hahmolle paremmin leveä ylävartalo ja hihat. Vaikka siluetti sopii erinomaisesti inspiraation lähteenä toimineen aikakauden henkeen, kapeat jalat ja pröystäilevä ylävartalo eivät tuntuneet sopivan Bishopin luonteeseen. Kokeilin seuraavaksi päinvastaista asetelmaa: Leveitä housuja ja siluutiltaan vaatimattomampaa ylävartaloa. Leveät housut tuntuivat hahmolle luontevammilta, joten säilytin ne seuraavissa iteraatioissa, joissa otin myös paksut viilloshihat takaisin osaksi kokonaisuutta. Kokeilin toista luonnosta uudelleen raskaamman haarniskan kanssa (kuva 15).

Varusteisiin keskittyvistä kolmesta pikkukuvasta tuli valitettavan sotkuisia. Lisäksi kiinnitin liian vähän huomiota hahmon siluetin kannalta hyvin olennaiseen ruumiinrakenteeseen. Kuvat tekivät kuitenkin selväksi mielestäni parhaan tasapainon hahmon haarniskassa - päädyin kyrassiin, reisisuojiiin ja kypärään. Olka- ja säärisuojat tuntuivat liian raskailta ja säärisuojat pusertaisivat hahmon housuja tylsään myttyyn. Vähemmällä haarniskalla on hahmon olemuksen ja taustan kannalta monta merkitystä: jo rintahaarniska, kauluri ja kypärä ovat yksinään kalliita. Hahmo myös noudattaa aikakaudellaan suosituksi nousevaa filosofiaa ketteryuden suosimisessa kehon joka millimetrin teräksellä peittämisen sijaan. Hiotummassa pikkukuvassa otin jo tarkemmin huomioon hahmon halutun siluetin, toistaiseksi ilman aseita (kuva 15).

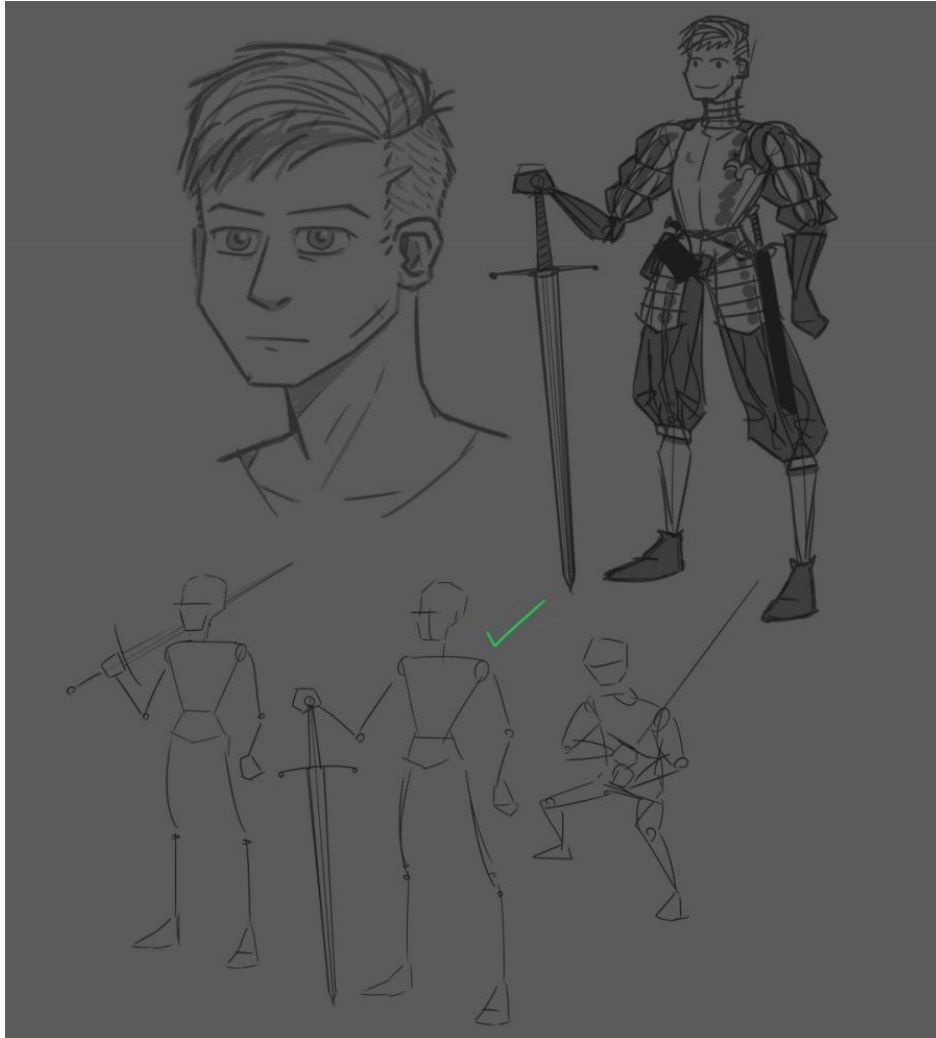


Kuva 15. Bishopin ensimmäisiä pikkukuvia.

On tärkeää, että Bishopilla on tunnistettava siluetti, joskin tämä ei ole yhtä kriittistä kuin esimerkiksi tiimiräiskintägenren peleissä. Hahmon ulkomuodon uskottavuudella on tärkeämpi merkitys. Lisäksi hahmon kasvonpiirteiden peittäminen kypärällä sitä vaativissa tilanteissa ei tarkoita, että tätä olisi vaikeampi tunnistaa. Jo kypärän muoto itsessään voi olla erottuva piirre, ja sen pukemisella tai riisumisella voi olla dramaattinen vaikutus.

Seuraavaksi minun piti päättää, millaisen asennon halusin hahmolle. Monet toiminnallisemmat asennot olisivat vaatineet, että Bishop pitelee miekkaansa kaksin käsin. Tämä olisi peittänyt hahmon torson, jossa suurin osa yksityiskohdista sijaitsee. Päädyin siis nopeasti yksinkertaiseen, suoraselkäiseen poseeraukseen, jossa ei peity muuta kuin alaselän kohdille puettu tikari, vesileili ja osa vyölaukusta (kuva 16). Tein myös hahmon päivitetyistä kasvoista lähikuvan. Halusin vanhentaa Bishopia hieman ja kokeilla paremmin ajan henkeen sopivaa uutta hiustyylä. Uudet hiukset toimivat mielestäni hahmolla hyvin. Tasaisempi otsatukka näytti sopivan vanhanaikaiselta verrattuna pidempään.

Session lopuksi tein asentoluonnoksen, josta pidin eniten ja testatakseni asentoa suttasin sille nopeasti vartalon ja Bishopin varusteet. Lopputuloksesta tuli yksityiskohtien ja muotojensa puolesta miellyttävän tasapainoinen ja hahmon kantamukset mahtuivat paikoilleen hyvin.



Kuva 16. Bishopin asennon hahmotelmia, ensimmäinen luonnos varusteineen ja lähikuva kasvoista.

Tein seuraavaksi varustetun asentoluonnoksen ja siluettipiirrosten pohjalta hahmon ruumiinrakennetta paremmin vastaavan hahmotelman. Aloin tämän päälle suunnittelemaan Bishopin tarkempia yksityiskohtia ja vahvempia muotoja. Halusin molemmille hahmoille jokseenkin liioitellut, jopa kulmikkaat piirteet. Vaikka hahmo ei ole hypermaskuliininen, korostuu tämän vartalon siluuetissa erityisesti leveät hartiat ja kapea lantio. Kulmikkuus puolestaan hallitsee hahmojen jo-kaista piirrettä jäsenistä vaatteisiin.

Session lopuksi hahmon luonnos vaati useita iteraatiokertoja, sillä tämän siluetti ei näyttänyt peilattuna hyvältä. Lisäksi halusin kokeilla muutamia vaihtoehtoisia yksityiskohtia, jotka poikkeavat

alkuperäisestä kollaasista: nahkaisia käsivarsisuojaja sekä hanskojen ja kenkien tyyliä. Myös hahmon piiloon jääviä tärkeitä yksityiskohtia täytyy tuoda esille. Nämä sisältävät vyölaukun, veitsen ja tikarin sekä kranaatit. Ne olivat mielestäni hyvä kuvata, vaikka hahmosta ei olekaan suunnitteilla 3D-mallia (kuva 17).



Kuva 17. Hahmon pohjaluonnos, jonka päälle lopullinen konsepti tehdään.

Seuraavaksi jatkoin hahmon ääriviivojen työstöä. Selkeisiin viivoihin on tärkeä kiinnittää paljon huomiota, sillä näillä kuvataan lopullisen kokonaisuuden muotoja. Yleensä tässä vaiheessa luonnosvaiheen hahmotelmat selkiytyvät itselleni ja sekä virheet että paranneltavaa vaativat seikat alkavat tuoda itseään esille. Yksi merkittävimpiä hyötyjä luonnoksen siistimisessä on, että se helpottaa yksityiskohtia vaativien hahmon osien hahmottamista. Hahmon reisisuojat, viilloshihat ja kädet veivät runsaasti aikaa. Kokeilin uusia tapoja kuvata säärisuojien ja hihojen muotoja, ja saa-

tuani nämä kelvolliselle tasolle koin vaikeimman olevan takana. Käännellessäni hahmoa huomasin tämän mittasuhteissa muutamia epäkohtia, jotka olivat korjattavissa suhteellisen vaivattomasti.

Tehdessäni hahmolle mustia ääri viivoja kohtasin monia haasteita hahmon aseiden, hiusten ja toisen käden kanssa. Käytin monta piirtosessiota eri viivojen korjailuun ja hiomiseen. Loppusilauksena annoin veitselle lisähuomiota ja lisäsin pieniä viivoja kuvaamaan vahinkoa ja kevyimpiä lasuksia kankaissa (kuva 18).



Kuva 17. Bishopin lopullisia ääri viivoja lähenevä viivapiirros erilaisine muistiinpanoineen ja luonnoksineen.

#### 4.1.3 Viimeistely

Päästessäni värittämään hahmoa huomasin muutaman korjauksia vaativan kohdan, joita en osannut ennen värejä hahmottaa. Näistä mainittavimpina hahmon reisisuojat olivat liian pienet, eivätkä antaneet haarniskan väreille tarpeeksi huomiota (kuva 18). Hahmo myös kaipasi kullan- tai messinginvärisen yksityiskohdan vyönsoljen lisäksi tuomaan tasapainoa. Kokeilin hahmolle kaulakorua, mutta päädyin asettamaan sen samaan kohtaan kuin alkuperäisessä konseptissa. Itse korun muotoilu muuttui omaperäisemmäksi koristellun ristin sijaan. Alkuperäinen, lähes muuttumaton krusifiksi ei tuntunut tarpeeksi fantastiselta. Uusi symboli on luonteeltaan edelleen uskonnollinen, mutta tukee maailmanrakennusta paremmin. Jo hahmoa suunnitellessa pyrin valitsemaan jokaisen yksityiskohdan huolella, oli se sitten kevyt idea tai välttämätön osa hahmon olemusta ytimessään. Pikkukuvia ja luonnoksia tehdessä muodoilla voi ”leikkiä” vapaammin, mutta valmiita ääriiivoja tehdessä teen lisäykset harkiten ja yksityiskohdilla on oltava merkitys. Prokonavan haastattelussa David Colman tiivistää tämän omaksumani ajattelutavan yhteen virkkeeseen: ”My choices aren’t arbitrary. They’re specific.” [15].

Hahmon värejä miettiessä yksityiskohtia oli yllättävän helppo lisätä, sillä väritasoja käyttämällä uusien yksityiskohtien alle jäävien ääriiivojen peittäminen sujui kevyesti. Pohdin pohjavärejä vielä hetken ennen kuin aloin lisätä toissijaisia värejä, varjoja ja korostuksia. Värittäminen ei vienyt juurikaan aikaa, varsinkin hahmon väripaletin ollessa entuudestaan tuttu. Housut on eroteltu kahteen vaatekappaleeseen, polvihousuihin (*Breeches*) ja sukkiin (*Nether hose*). Näiden värejä piti kokeilla muutaman kerran, ennen kuin päätin, että hahmon sääret kaipasivat valkoista tasapainottelemaan tämän hiusten ja viilloshihojen alta näkyvän pellavapaidan kanssa.



Kuva 18. Värityksen yhteydessä hahmon väritasapainosta ja yksityiskohdista paljastui epäkohtia. Esimerkiksi säärisuojat kaipasivat suurempaa roolia väritasapainon kannalta.

Värityksen yhteydessä lisäsin hahmoon viimeisiä yksityiskohtia – erillisen kypärän, suuremman vyölaukun ja edellä mainitun uskonnollisen symbolin. Piirsin hahmon kaikki kantamat tarvikkeet erillisinä pikkukuvina. Aluksi vain piiloon jäävät yksityiskohdat oli tarkoitus tuoda esille, mutta yhtenäisyyden puolesta myös hyvin esillä olevat tavarat, kuten miekka tai tinatuoppi, oli parempi kuvata erikseen (kuva 19).



Kuva 19. Bishopin lopullinen konsepti.

Bishopin ulkomuoto viestii hahmon roolista sotilaan tavoin pukeutuneena keskiluokan edustajana. Liljayksityiskohta tämän rintapanssarissa on merkki tämän palveluksesta isommassa organisaatiossa aatelittomana maallikkopalvelijana (eng. *Sergeant*). Se toimii paitsi hahmon edustaman ryhmän tunnuksena myös eräänlaisena virkamerkinä, joka tuo mukanaan tiettyjä etuoikeuksia ja velvollisuuksia. Hahmon alkuperäinen puinen vaakunakilpi (kuva 14) vaihtui tähän yksinkertaisempaan symboliin otettuani huomioon, että historialliset uskonnolliset ritarikunnat, kuten tempeliherrat tai hospitaliitat, käyttivät hyvin yksinkertaisia ja paremmin tunnistettavia symboleja. Toista hahmoa piirtäessäni älysin unohtaneeni Bishopin tarvitsevan jonkinlaisen vesileilin. Sen lisääminen onneksi riitti erillisenä pienenä kuvana, koska pullo jäisi joka tapauksessa piiloon hahmon selän taakse.

#### 4.2 Hahmokonsepti: Matsumoto

Toisin kuin Bishop, Matsumoto hahmona on tuoreempi eikä hahmosta ole ennestään valmiita konsepteja. Tämä johti iteraatioiden tärkeyden korostumiseen. Jo alkutekijöissään halusin kon-

septin luovan kontrastia hahmojen välille, tuoden esille eroavaisuudet näiden kulttuurissa ja kotimaiden teknologiatasossa. Uusi hahmokonsepti vei hieman enemmän aikaa kuin Bishop, mutta käytin prosessin aikana muutamia oikoteitä.

Hahmon taustan esittelyyn kirjoitin lyhyen, muutaman rivin taustatarinan:

*“Matsumoto Jubei is from the neighboring country, a lowborn member of the warrior class. Orphaned a second time after his noble master's death, he volunteered to travel to the western lands in search of allies who might be of help in restoring a semblance of peace and stability to his homeland. His reserved, practical demeanor often conceals his gentle, empathetic side with a soft spot for cats.”*

Matsumoto esiintyisi Bishopin tavoin tärkeänä sivuhahmona, joka tukee pelaajaa taistelussa ja maailmanrakennuksen kannalta. En suunnitellut fiktiiviseen projektiin pelattavaa hahmoa, sillä koen tämän luonnin olevan parempi jättää pelaajan käsiin. Olen myös myönnettävästi puolueellinen pelejä kohtaan, jotka tarjoavat pelaajilleen runsaasti työkaluja itsensä ilmaisua varten.

#### 4.2.1 Materiaalin kerääminen

Bishopin tavoin muodostin Matsumotolle ensin suuntaa antavan apukuvakollaasin. Maa, josta Matsumoto on kotoisin, sijoittuu Bishopin maan itänaapuriin. Tämä tulee esille kulttuurin ja teknologian eroavaisuuksissa, mutta erityisesti teknologialla on tapana levitä naapurimaihin suhteellisen nopeasti. Halusin tämän näkyvän erityisesti Matsumoton haarniskassa, josta ainakin osien tulisi olla Bishopin varustelun tapaan luodinkestäviä. Hahmon ulkomuodossa pyrin välttämään liikaa inspiraatiota Japanista ja sen sijaan etsiä enemmän vaikutteita Mongoliasta, Kiinasta ja itäisen Euroopan pienemmiltä kansoilta kuten kumaaneilta.

Projektin miljöön kannalta halusin säilyttää maanläheiset vaikutteet ja samalla luoda selkeästi Bishopin eurooppalaishenkiselle ulkomuodolle vastakohtia. Tutkin runsaasti kuvia mainitsemieni kulttuurien haarniskoista ja vaatteista etsien yhteneväisyyksiä, jotka voisi liittää toisiinsa. Näistä esimerkkinä ovat kumaanien metallinaamarit ja japanilaisten puolet kasvoista peittävät maskit, joista molemmat kuvataan usein viiksekkäinä. Lisäksi sekä slaavit että mongolialaiset käyttivät yleisesti lamellihaarniskaa, joten yhtäläisyyksiä löytyi myös tällä rintamalla. Miekan puolesta päädyin mongolisapelin ja kiinalaisen dao-tyyppisen miekan välimuotoon, jonka muodot toisivat mieleen myös ikonisen katanan. Mainitsemiani lähdekulttuurien sotureita yhdistää vastakaarijousi,

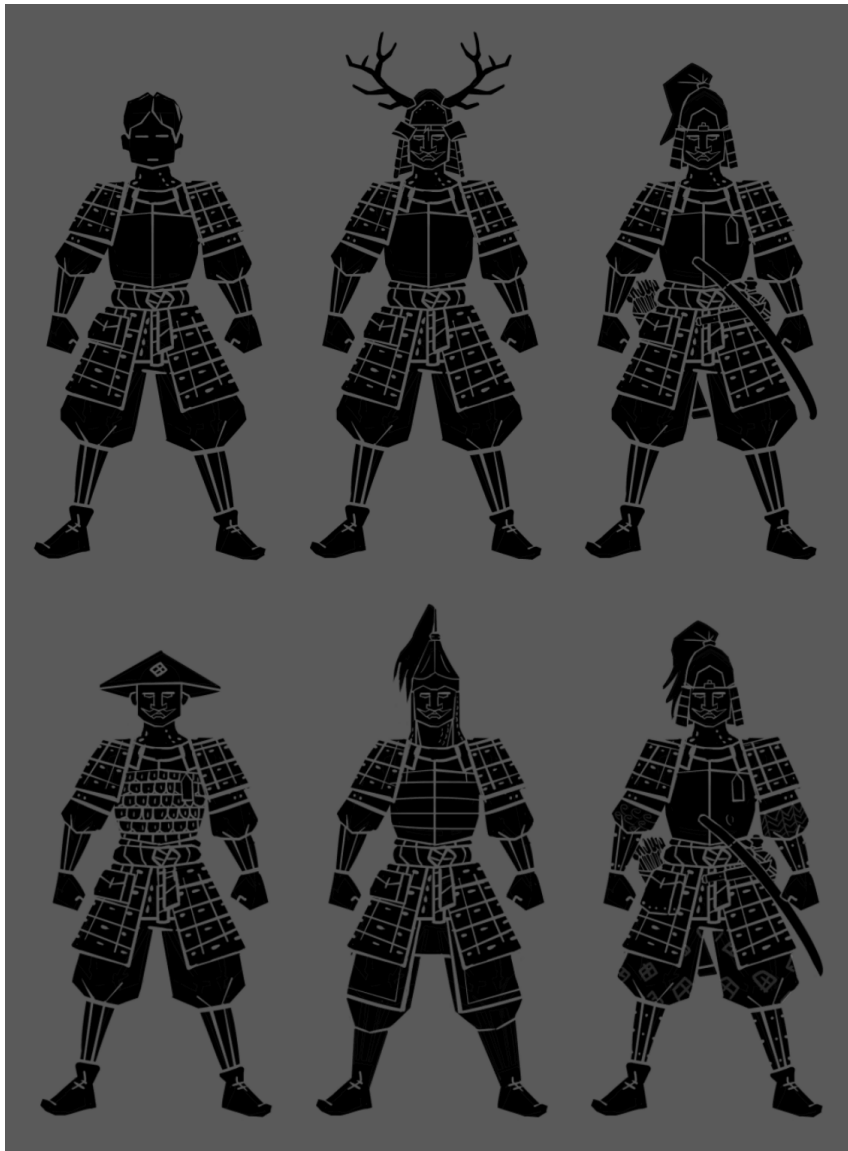
joka on monesti niin lyhyt, että se mahtuu vyöllä kannettavaan koteloon. Etsin myös ideoita erilaisille veitsille ja päädyin muotoon, josta olen nähnyt kuvia niin samuraiden kuin mongolisoturien käsissä.

Vaatteiden puolesta hahmon haarniska jättää ison osan tekstiileistä piiloon, joten päätin pitää ne simppeleinä ja antaa enemmän huomiota niiden väritykselle ja kuvioinnille. En vielä materiaalin-keräysvaiheessa lyönyt lukkoon yhtä väriä tai kuviota, sillä myös Bishopia värittäessä värimaailma oli tarvinnut joka tapauksessa muutoksia. Hahmolle valitsin siis mongolialaiseen deeliin ja japanilaiseen haoriin perustuvan tunikan ja leveät housut, joiden mallisia löytyy niin Kiinasta kuin Japanistakin. Otin myös talteen kuvan, jossa slaavilaiseen haarniskaan sonnustautuneella historian elävöittäjällä oli vyöllään kuvioitu kankaankaistale. Tämä osoittautui hyödylliseksi hahmokonseptia piirrettäessä. Mielenkiintoiseksi yksityiskohdiksi halusin hahmolle japanilaisen netsuken ja paperitalismaanin. Näiden pienten korumaisten esineiden tarkoitus on auttaa tavaroiden sitomisessa vyölle, ja näistä tuli myöhemmin kallisarvoisia statussymboleina toimivia taideteoksia. Valitsin muodon viestiäkseen hahmon vähemmän vakavasta luonteenpiirteestä: tämä pitää kissoista. Talismaani puolestaan juontaa juurensa japanilaisista omamoreista, temppeleissä siunatuista paperilapuista, jotka voivat tuoda menestystä tai suojella onnettomuudelta. Hahmoa inspiroineet samurait usein kuvataan joko kurpitsasta tai bambusta tehdyn vesipullon kanssa. Uskoin, että kumpiakaan ei ole saatavilla hahmon kotimaassa, joten päädyin etsimään vaihtoehtoisia materiaaleja. Lopulta valitsin saviruukun, joka on erikoisempi kuin nahkainen vesileili.

#### 4.2.2 Esituotanto

Uuden hahmon ensimmäiset pikkukuvat vaativat useita iteraatioita ja kokeiluja. Erityisesti kypärä ja rintapanssarin rakenne olivat osia, joista olin epävarma. Kokeilin hahmolle sekä hyvin japanilaista että itäeurooppalaista kypärää. Peuransarvet koristeena oli mielestäni hieno, silmiinpistävä yksityiskohta, mutta sopii paremmin ylimyksen päähän (kuva 20). Pikkukuvissa näkyy myös kokeiluja erilaisista rintapanssareista. Pidin jyrkemmän kyrassin, koska hahmon muut osat ovat monimutkaisempia. Yksinkertainen muoto tuo tasapainoa hahmon ulkomuotoon ja sopii maailmanrakennukseen ulkomaalaisena kehityksenä teknologiassa. Piirsin viimeiselle versiolle myös osan halutuista varusteista. Hahmon vyötärö oli mielestäni mukavan täynnä tavaraa ja tämä johti tankkaan siluettiin (kuva 20). Tältä versioltä puuttui vielä jousikotelo, josta päätin huolehtia vasta myöhemmissä vaiheissa. Vaikka ensimmäistä pikkukuvaa lukuun ottamatta jokaisella iteraatiolla on päässään kypärä, päädyin jo tässä vaiheessa hahmon lopulliseen hiustyyliin. Aluksi suunnittelin

ja kokeilinkin Matsumotolle jonkinlaista nutturaa tai muulla tavoin sidottuja pidempiä hiuksia, mutta nämä tuntuivat minulle jokseenkin geneerisiltä.



Kuva 20. Matsumoton ensimmäisiä pikkukuvia.

Seuraavaksi tein hahmolle muutaman asentoluonnostelman samoja vaiheita noudattaen kuin Bishopissa, joskin otteeni tuntui varmemmalta viikkojen tasaisen piirtämisen jälkeen. Pidin ensimmäisestä asennosta, joka olisi peilannut Bishopia, mutta jälleen konseptitaiteen kannalta hahmon varusteet oli parempi kuvata toisesta kulmasta. Asettelin toiselle luonnokselle jo edellä mainitut tamineet, jotka mahtuivat tähän asentoon paremmin. Tein hahmolle myös Bishopin tapaan kasvoista lähikuvan, koska ensimmäisen hahmon kohdalla tästä oli paljon hyötyä. Sekä tuotantovaiheiden yhtenäisyyden että yleisen harjoituksen kannalta samoja vaiheita oli hyvä noudattaa.

Pyrin tekemään hahmoista monella tapaa erilaiset. Haluan projektin jälkeenkin jatkaa monimuotoisten ihmiskasvojen piirtämisen harjoittelua. Erilaiset piirteet kasvoissa tekevät hahmoista mielenkiintoisia, vahvistavat jokaisen identiteettiä ja voivat viestiä näiden taustasta paljon, esimerkiksi syntyperästä, historiasta ja terveydentilasta. Lopuksi tein hahmolle raa'an luonnoksen kaikine tavaroineen, tällä kertaa kypärä mukaan lukien (kuva 21).



Kuva 21. Matsumoton asentohahmotelmia ja luonnokset kasvoista ja varusteista.

Hahmon anatominen luonnos vei enemmän aikaa, kuin olisin halunnut. Koin kuitenkin seuraavassa vaiheessa tämän päälle piirretyt yksinkertaiset vaatteet ja rintapanssarin vahvistavan siluettia huomattavasti ja sopivan hahmon taustaan ja luonteeseen. Pohjavaatetuksen päälle annoin hahmolle loput varusteet ja haarniskan osat. Aluksi suunnittelin hahmon juoma-astian olevan kiinnitettynä selkäpuolelle, mutta koin sen vyölaukkua mielenkiintoisemmaksi yksityiskohdaksi

etupuolella. Bishopista oppineena ensimmäisiä ääriviivojen luonnoksia tehdessäni pyrin etene-  
mään nopeasti enkä miettimään turhia, sillä näiden päälle tekisin kuitenkin lopullisen viivapiirroksen.  
Hahmo onneksi koostuu pääosin yksinkertaisista muodoista. Näiden vastapainona oli hah-  
mon lamellihaarniska, jonka monimutkaisuus korostui vasta myöhemmin.



Kuva 22. Matsumoton pohjaluonnos.

Muotojen ja viivojen ollessa suurin piirtein paikoillaan aloin näiden päälle tekemään lopullista  
viivapiirrosta ja erilliselle tasolle vyöllä roikkuvia varusteita. Toisella tasolla, vahvemmillä viivoilla  
piirrettyjen varusteiden asettelua oli helpompi suunnitella myös Bishopin tapauksessa. Konseptin  
edetessä lamellihaarniska osoittautui tuskalliseksi, mutta pyrin pienistä osista koostuvia kokonai-  
suuksia piirtäessäni kiinnittämään vähemmän huomiota tarkkoihin yksityiskohtiin ja enemmän

muodon luettavuuteen. Lamellit oli silti hyvä piirtää manuaalisesti käsintehtyn lopputuloksen aikaansaamiseksi, mutta yksinkertaiset 2–3 pistettä per liuska riittivät kuvaamaan kiinnitysnauja tässä tapauksessa. Vielä monimutkaisemmista osista koostuvan ketjuhaarniskan osissa tyydyin käyttämään aikaisemmin tekemääni muokattua piirtotyökalua. Tämä sivellin piirtää monta ketju-lenkkiä kerrallaan. Ennen tätä ratkaisua kokeilin vanhan eurooppalaisen käsikirjoituksen kuvituksesta löytämäni ketjuhaarniskan lenkkien tyyliä, mutta tämä tekniikka vaatii hiomista ja lisää koikeita. Tässä vaiheessa myös kissaa esittävä netsuke ja paperinen talismaani saivat lopulliset muotonsa.



Kuva 23. Matsumoton ääriviivat saavat lopulliset muotonsa. Mukana muistiinpanoja, luonnoksia ja varusteet omilla piirtotasillaan.

#### 4.2.3 Viimeistely

Ääriviivojen ja valkoisen pohjatasen valmistuttua aloin pohtimaan hahmon värimaailmaa (kuva 24). Toisin kuin Bishopilla, Matsumotolle ei ollut tiedossa selkeää väripalettia. Ensiksi kokeilin kankaasiin keltaista ja oranssia, mutta vaikka nämä näyttivät tässä vaiheessa hyvältä, onnekseni kokeilin monia muitakin väriyhdistelmiä. Koin nopeasti tummansinisen takin ylivertaiseksi. Värejä lisää miettiessäni tein vaatteisiin nopeita kuvioita, joiden piti myös sopia kokonaisuuteen. Näiden avulla kankaille ja kuvioille löytyi lopulta yhteensopiva paletti, jonka hioin loppuun värityksen myöhemmissä vaiheissa.



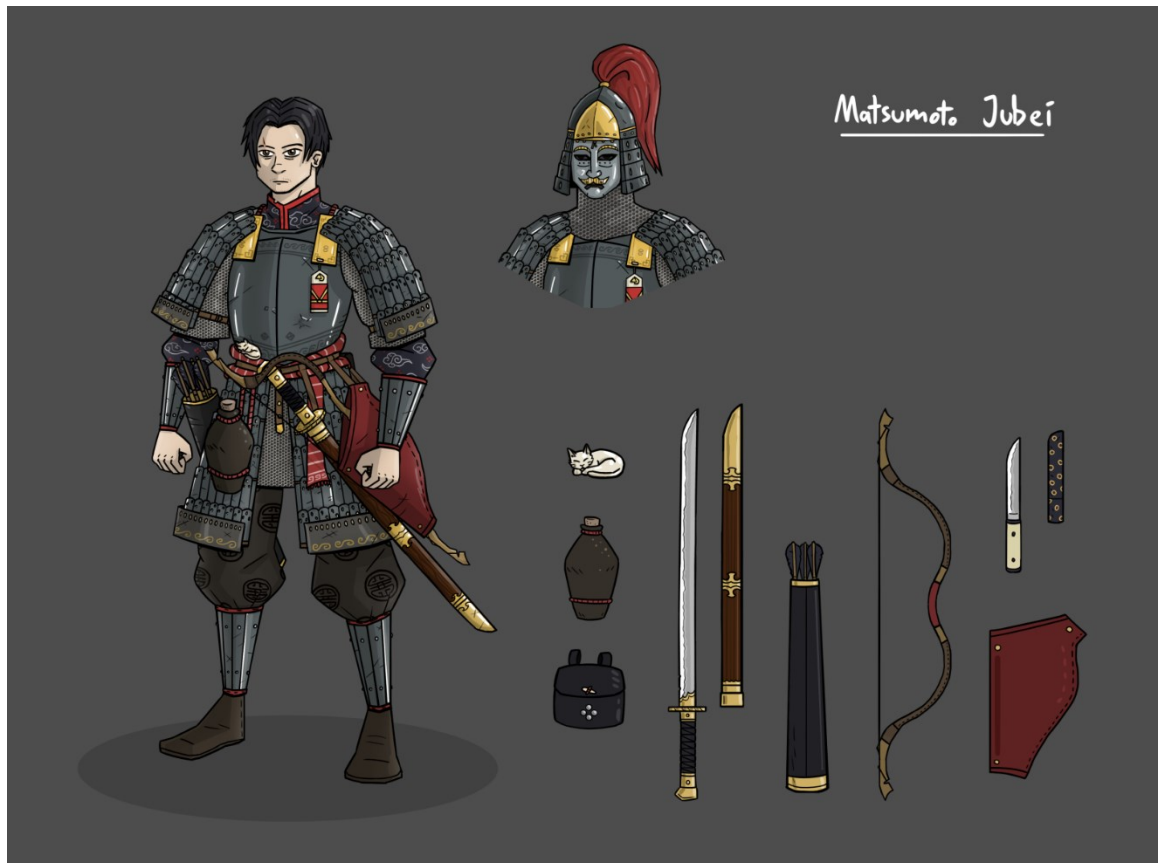
Kuva 24. Hahmon väripalettikokeiluja.

Väritysvaiheessa pohdin vielä hahmon vyötäröä. Olin halunnut Matsumoton vyöllä olevaan kankaaseen solmun ja siitä roikkuvan kaistaleen. Samalla tavoin kuin Bishopin väritysvaiheessa, kokeilin tätä yksityiskohtaa pelkällä yhdellä värillä ja koin sen väritasapainon kannalta toimivaksi. En katunut lopputulosta piirrettyäni kankaalle ääriviivat ja valkoinen koristekuvio vain paransi yksityiskohtaa. Tehdäkseni kankaalle tilaa luovuin samoilla seuduilla vyöllä roikkuvasta puukosta (kuva 23).

Tähän asti kankaiden kuviointi oli jäänyt minulta vähemmälle huomiolle. Olin projektin alkuvaiheessa jo etsinyt kuvioita, jotka halusin vaatteisiin, mutta tutkin lyhyesti muita vaihtoehtoja. Inspiraation lopullisiin kuvioihin löysin jälleen Mongoliasta, jossa vaatteissa näkyi sekä luonnosta lainattuja muotoja että kiinalaistyyllisiä abstrakteja symboleita. Valkoisten pilvien lisäksi takin pintaan sirotellut punaiset kukkamaiset kuviot antoivat vaatteelle kauniin paletin. Housujen kuvio on muokattu muutamasta kiinalaisesta hyveistä ja onnea tarkoittavasta symbolista. Suunnittelin rintahaarniskaan kokonaista teosta, jossa laiva seilaisi myrskyisellä merellä salamoineen, pilvineen ja vuorineen, mutta tasaisen kyrassin alkuperäinen tarkoitus olisi kadonnut. Tyydyin simppeleihin koristereunukseen ja lommoon, jossa näkyy haarniskaan ammuttu koelaukaus. Erityisesti takin

kuosi on esimerkki yksityiskohdasta, jolla ei ole suuresti muuta merkitystä kuin näyttää miellyttävältä. Korkeintaan se kertoo hahmon henkilökohtaisesta vaatemausta tai kulttuurin yleisistä symboleista. (Kuva 25).

Kuten piirtäessäni Bishopia, säästin kypärän ja varusteiden pikkukuvien tekemisen viimeiseen vaiheeseen. Kaiken kaikkiaan Matsumoton ulkomuodon suunnittelu oli varovaista tasapainottelua kaiko- ja lähi-itämaisten vaikutteiden kanssa. Olen silti tyytyväinen lopputulokseen, jossa samuraimaisuus yhdistyy muihin kulttuureihin.



Kuva 25. Matsumoton lopullinen konsepti.

Hahmoja suunnitellessa yhtenä ideanani oli antaa Matsumotolle hakapysy. Tämä olisi tuonut hahmojen teknologiatasoa lähemmäs toisiaan, nyt hahmojen jakamasta aikakaudesta viestivät lähinnä samantasoiset rintapanssarit. Jousi pääaseena ei kuitenkaan ole tavaton, sillä myös oikean maailman mittapuulla jouset näkivät toimintaa itä-Euroopassa vielä satoja vuosia myöhemmin.

### 4.3 Hahmojen vertailu

Lopulta hahmot pystytettiin asettelemaan vierekkäin. Tässä yhteiskuvassa näiden yhtäläisyydet ja erot tulevat hyvin esille (Kuva 26).

Hahmojen varustautuminen kielii erilaisesta filosofiasta sodankäynnissä, Bishopin kulttuuri on alkanut hylätä koko vartaloa suojaavat haarniskat kaikilta paitsi varakkaimmilla yhteiskunnan jäseniltä. Matsumotolla puolestaan on runsaasti metallia myös jäsenten suojana. Siluettiensa puolesta hahmot jakavat hyvin samanlaiset vartalotyyppit, mutta Bishop näyttää kevyemmältä. Matsumoto on sekä muodoltaan että luonteeltaan vahvarakenteisempi ja vakaampi. Toisaalta kissakoru antaa vihjeen muutoin vakavamman hahmon vilpittömästä puolesta. Bishop kantaa suuremman organisaation tunnusta ja värejä. Matsumotolla taas ei ole suoria yksityiskohtia, jotka viestisivät hahmon kuulumisesta mihinkään ryhmään. Yleisen estetiikkansa puolesta hahmojen kulttuurit poikkeavat toisistaan todella vahvasti ja tietty ero näiden varallisuudessa on havaittavissa.



Kuva 26. Bishop ja Matsumoto vierekkäin, molemmat täydessä sotisovassa.

Hahmoista löytyy myös tiettyjä yhtäläisyyksiä. Hahmot ovat suurin piirtein samanikäisiä ja sekä väkivaltainen elämäntapa että vaarallinen maailmantilanne näkyvät näiden kasvoissa ja varusteissa. Molemmat myös kantavat mukanaan itselleen tärkeitä ja uskonnollisia esineitä. Hahmojen kantamat tavarat palvelevat samanlaisia käyttötarkoituksia: Molempien pitää huolehtia säilytystilasta, nesteytyksestä, leikkaamiseen soveltuvista työkaluista ja vara-aseista.

## 5 Loppupohdinta

Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia hahmokonseptien tuottamista teoreettisella tasolla ja esimerkkien kautta. Vaikka prosessi on minulle koulun aikana muodostunut tutuksi, oli perehtyminen eri firmojen käytäntöihin kiehtovaa. Monilla konseptitaiteen osa-alueilla ei ole yhtä tiettyä lukkoon lyötyä toimintatapaa, ja käytännöt vaihtelevat studioittain ja ajan kanssa. Yksityiskohtien merkitykseen syventyessä monet hahmodesignin seikat selkiytyivät itselleni ja työn aikana opitut asiat ovat jo havaittavissa vapaa-ajalla tekemissäni konsepteissa. Teoriaosuudessa eri projektien erilaisia tarpeita konseptien kannalta olisi voinut painottaa lisää.

Käytännön osana tuotin kaksi hahmokonseptia, yhden vanhaan hahmoon perustuvan ja yhden täysin uuden. Hahmot olivat osa samaa maailmanrakennusprojektia ja näiden taustasta viestiviä yksityiskohtia piti pystyä vertailemaan keskenään. Investoin konseptien taustatutkimukseen ja tuotantoon enemmän työtä kuin yhteenkään aikaisemmin tuottamaani hahmodesigniin. Olen lopputuloksiin harvinaisen tyytyväinen, joskin noin 40 tunnin työskentely yhtä konseptia kohti ei ole realistista tulevaisuudessa. Mielestäni tavoitteet tällä rintamalla, käyttäen teoriaosuudessa esiteltyjä keinoja, on saavutettu kiitettävästi. En valitettavasti voinut esitellä hahmoja varten koostettuja tukikollaaseja kokonaisuudessaan kuvien lähteiden puutteen vuoksi ja kollaasien tarkastelu erityisesti verrattessa hahmojen lähtökohtia ja lopputuloksia olisi ollut arvokasta.

Hahmoja vertaillessani tunnen, että olisin voinut hakea Bishopille vaikutteita laajemmalta alueelta. Toisaalta verraten koruton ulkoasu kuvaa hyvin hahmon käytännönläheistä kulttuuria ja kaikki nopeasti syntyvät ideat tuntuivat hieman pakotetuilta. Mainitsin aiemmin, että Matsumoton ulkomuodosta olisi voinut paremmin näkyä hahmojen jakama aikakausi. Varhaiset ruutiaseet ovat tärkeä osa molempien hahmojen miljöötä ja ne jäivät valitettavan vähälle huomiolle. Jos tekisin hahmoista uudet versiot, antaisin Bishopille vähintään tämän kranaatit takaisin, kenties pistoolin. Matsumotolle kokeilisin piirtää mainitsemani tuliaseen. Myös Matsumoton asento on turhan jäykkä. Asennon oli tarkoitus kertoa hillityistä käyttäytymistavoista ja esimerkiksi jalkojen vähemmän leveä asettelu olisi auttanut tässä. Bishopin asento on sopivan toiminnallinen ja rento ja esittelee myös hahmon kantaman miekan luonnollisesti. Hahmoja ei olisi tarvinnut renderöidä näin tarkasti, ja viivapiirrosten sekä pohjavärien painottaminen olisi voinut olla opettavaisempaa. Tekniikan puolesta koen vahvimiksi heikkouksiksi anatomian ja komposition vielä puutteellisen tietämyksen.

Nämä 2 konseptia tarjoavat hyvän tilaisuuden laajentaa hahmojen maailmaa ennestään tulevissa konseptiharjoituksissa. Tämän lisäksi tulevaisuudessa on tiedossa mekaanisempaa, mainittuja vaikeuksia tuottaneiden seikkojen hiomista.

## Lähteet

1. What is Character Design – Tips on Creating Iconic Characters. StudioBinder. [Internet]. [Viitattu 24.9.2024]. Saatavilla: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>
2. Storytelling in character design. Doig & Swift. [Internet]. [Viitattu 29.8.2024]. Saatavilla: <https://www.patreon.com/posts/storytelling-in-18140108>
3. The Art of Character Design for Games and Film. Menog Creative. [Internet]. [Viitattu 29.9.2024]. Saatavilla: <https://www.menogcreative.com/character-design>
4. How to create a character mood board: A guide and template. Skillshare. [Internet]. [Viitattu 29.9.2024]. Saatavilla: <https://www.adobe.com/creativecloud/illustration/discover/concept-art.html>
5. Ready to make history – A look into Venture’s development. Blizzard. [Internet]. [Viitattu 29.8.2024]. Saatavilla: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/news/24072104/ready-to-make-history-a-look-into-venture-s-development/>
6. Concept art explained. Adobe. [Internet]. [Viitattu 29.9.2024]. Saatavilla: <https://www.adobe.com/creativecloud/illustration/discover/concept-art.html>
7. Tips & Techniques: Shape language. Disney. [Internet]. [Viitattu 29.8.2024]. Saatavilla: [https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf)
8. Step-by-step process of creating character concept art for 3D games. Medium. [Internet]. [Viitattu 29.8.2024]. Saatavilla: <https://medium.com/@tatiananaji/step-by-step-process-of-creating-character-concept-art-for-3d-games-fd9dc2da1391>
9. Dota 2 Workshop – Character Art Guide. Steam. [Internet]. [Viitattu 29.8.2024]. Saatavilla: <https://help.steampowered.com/en/faqs/view/0688-7692-4D5A-1935>
10. Williams R. [Robert Dale Williams]. When an artist doesn't use reference materials it often results in weaker images or awkward elements in their imagery such as misshapen anatomy in their figures. [Kommentti] LinkedIn. [Viitattu 29.8.2024]. Saatavilla: <https://www.linkedin.com/advice/3/how-do-you-use-reference-materials-inform-your-concept-wja7e>
11. How to develop your visual library. Medium. [Internet]. [Viitattu 29.8.2024]. Saatavilla: <https://medium.com/@emmanuelsackey/how-to-develop-your-visual-library-534077d7f368>
12. A Grim Bloody Fable. Team Fortress. [Internet]. [Viitattu 29.8.2024]. Saatavilla: <https://www.teamfortress.com/post.php?id=1783>

13. Illustrative Rendering in Team Fortress 2. Valve. [Internet]. [Viitattu 29.8.2024]. Saatavilla: [https://steamcdn-a.akamaihd.net/apps/valve/2007/NPAR07\\_IllustrativeRenderingInTeamFortress2.pdf](https://steamcdn-a.akamaihd.net/apps/valve/2007/NPAR07_IllustrativeRenderingInTeamFortress2.pdf)

14. Hats of Affect: A study of affect, achievements and hats in Team Fortress 2. Christopher Moore. [Internet]. [Viitattu 10.9.2024]. Saatavilla: <https://www.gamestudies.org/1101/articles/moore>

15. Stan Prokopenko. Story Driven Shapes: Character Design Tips with David Colman [Video]. Proko. Youtube. 1.6.2021 [viitattu 14.11.2024]. Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=volKe9dav8Y>

#### Kuvaluettelo

1. Nogueira M. Mood boards. [Kollaasi]. 2018. [24.9.2024]. Saatavilla: [https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/64e9c897cc6fb4313decf8d6/1d665f00-562b-4dd1-8e90-f995ba8e4b30/character\\_design\\_reference\\_board\\_by\\_miguel\\_nogueira.jpg?format=2500w](https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/64e9c897cc6fb4313decf8d6/1d665f00-562b-4dd1-8e90-f995ba8e4b30/character_design_reference_board_by_miguel_nogueira.jpg?format=2500w)

2. Landis H. Character mood boards. [Kollaasi]. 2021. [24.9.2024]. Saatavilla: <https://www.skillshare.com/blog/wp-content/uploads/2016/06/Screenshot2021-02-23at20.00.29.png>

3. Swift I. Associated imagery. [Konseptitaide]. 2018. [29.8.2024]. Saatavilla: <https://c10.patreonusercontent.com/4/patreon-media/p/post/18140108/f2d6bb5543124776ba1017a2d19631f6/eyJwIjoxfjQ%3D%3D/1.png?token-time=1733875200&token-hash=b5Rs-nRmHfNGVbE-TlpYcdSSoAZicOWANBES7sAK4UQ%3D>

4. Pathea Games. Builder concept art. [Konseptitaide]. 2017. [29.8.2024]. Saatavilla: [https://media.indiedb.com/images/games/1/62/61222/16\\_05\\_11\\_02.1.jpg](https://media.indiedb.com/images/games/1/62/61222/16_05_11_02.1.jpg)

5. Kelly A. Pentiment. [Kuvakaappaus]. 2022. [29.8.2024]. Saatavilla: <https://static1.thegamerimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2022/11/5-3.jpg>

6. Square Enix. Shadowbringers Art. [Konseptitaide]. 2019. [29.8.2024]. Mukailen. Saatavilla: <https://sjc1.vultrobjects.com/cucdn/gallery-36/art/ff14sb-tank-gear.jpg> ja <https://sjc1.vultrobjects.com/cucdn/gallery-40/art/ff14ew-cryptlurkers-attire-concept.jpg>
7. Valve. Demoman Concept. [Konseptitaide]. 2008. [29.8.2024]. Saatavilla: [https://www.teamfortress.com/images/posts/Dm\\_concept1.jpg](https://www.teamfortress.com/images/posts/Dm_concept1.jpg)
8. Valve. Demoman Concept. [Konseptitaide]. 2008. [29.8.2024]. Mukailen. Saatavilla: [https://www.teamfortress.com/images/posts/Dm\\_concept2.jpg](https://www.teamfortress.com/images/posts/Dm_concept2.jpg) ja [https://www.teamfortress.com/images/posts/Dm\\_concept5.jpg](https://www.teamfortress.com/images/posts/Dm_concept5.jpg)
9. Valve. Demoman Concept. [Konseptitaide]. 2008. [29.8.2024]. Mukailen. Saatavilla: [https://www.teamfortress.com/images/posts/Dm\\_concept6.jpg](https://www.teamfortress.com/images/posts/Dm_concept6.jpg) ja [https://www.teamfortress.com/images/posts/Dm\\_final.jpg](https://www.teamfortress.com/images/posts/Dm_final.jpg)
10. Wang K. Venture hero concept. [Konseptitaide]. 2024. [29.8.2024]. Saatavilla: <https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/075/292/134/large/kejun-wang-venture-03.jpg?1714185663>
11. Wang K. Venture hero concept. [Konseptitaide]. 2024. [29.8.2024]. Saatavilla: <https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/075/631/577/large/kejun-wang-venture-04.jpg?1715063542>
12. Wang K. Venture hero concept. [Konseptitaide]. 2024. [29.8.2024]. Saatavilla: <https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/075/292/135/large/kejun-wang-venture-01.jpg?1714185689>
13. Robinson N. Custom A&A German Bastard Sword. [Valokuva]. 2010. [30.10.2024]. Saatavilla: [http://pics.myarmoury.com/view.html?custom\\_aa\\_gbs\\_01.jpg](http://pics.myarmoury.com/view.html?custom_aa_gbs_01.jpg)
- 14–26. Huovinen K. Opinnäytetyökonseptteja. [Konseptitaide]. 2024. [30.11.2024].



