

Konsta Kantoluoto

# Fantasiakuvittamisen menetelmän kehittäminen



Tradenomi

AMK

Syksy 2024



KAMK • University  
of Applied Sciences

## **Tiivistelmä**

**Tekijä(t):** Kantoluoto Konsta

**Työn nimi:** fantasiakuvittamisen menetelmän kehittäminen

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

**Asiasanat:** kuvataide, 2D, kuvitustaide, kehittämistutkimus

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia ammattilaiskuvittajien menetelmiä ja työtapoja asiakasprojektien toteuttamisessa. Tarkastelussa oli kolme ammattilaiskuvittajaa, joilla kullakin oli erilainen tapa työskennellä. Tutkittuja menetelmiä verrattiin tekijän omaan työskentelytapaan ja niiden avulla oli tarkoitus kehittää edellistä.

Menetelmien pohjalta luotiin suunnitelma, jonka tarkoitus oli auttaa monimutkaisemman kuvituksen toteuttaminen. Projektin tarkoitus oli kehittää menetelmä, jolla olisi mahdollista toteuttaa ammattitasoisia kuvituksia.

Työn toteutusvaiheessa syntyi fantasiakuvitus, joka jäljitteli tyyliltään keräilykorttipelin taidetta. Samalla havainnollistettiin, miten suunnitelma ja käytännön toteutus erosivat toisistaan. Lopuksi pohdittiin, mistä toteutuksen haasteet johtuivat.

Opinnäytetyö kehitti ymmärrystä kuvittamisen eri vaiheista, sekä niihin liittyvistä haasteista. Se loi mallin jatkokehitykselle ja oman työn kriittiselle arvioinnille.

## **Abstract**

**Author(s):** Kantoluoto Konsta

**Title of the Publication:** Developing a workflow for fantasy illustrations

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

**Keywords:** art, 2D, illustration, development

The purpose of this thesis was to study professional illustrators' workflows in painting commission works. Three professionals were chosen for closer study, each with their own characteristic methods. These were then compared to the author's own methods for the purpose of improving the latter.

A workflow was created based on these observations to illustrate a complex artwork. The ultimate purpose of this project was to develop a method which could be used to create professional quality illustrations.

A fantasy illustration in the style of Magic: The Gathering was created in the practical phase to prove the workflow's efficiency. At the same time, it was also shown how plans and execution might not align perfectly with each other. The results and the process are then deconstructed in the conclusion.

The thesis increased understanding of the illustration process and its challenges. It created a model for further development and self-evaluation.

## Sisällys

1	Johdanto .....	1
2	Oman menetelmän kuvaus .....	4
3	Havainnointi 1 - Yksittäisen hahmon kuvittaminen .....	8
3.1	Referenssin kerääminen .....	8
3.2	Tutkielma .....	9
3.3	Raakaluonnos .....	10
3.4	Viimeistely luonnos .....	11
3.5	Värit .....	12
3.6	Muotoprinsiippi ja materiaalit .....	13
3.7	Valot ja renderöinti.....	14
4	Havainnointi 2 – Ammatillaisen menetelmä tilaustöiden kuvittamiseen .....	16
4.1	Suunnittelu .....	17
4.2	Tehtävänannon lukeminen .....	18
4.3	Hahmodesign.....	18
4.4	Sommitelman thumbnailaus.....	21
4.4.1	Kuviot .....	22
4.4.2	Yksinkertaistus.....	24
4.4.3	Yhdistäminen.....	25
4.4.4	Näkölinja.....	25
4.5	Luonnosten hiominen .....	26
4.6	Valööri tutkielma .....	27
4.6.1	Vastakkainen gradientti.....	31
4.6.2	Kolme valööritasoa .....	31
4.7	Ohjaus ja väritutkielmat.....	33
4.7.1	Väriskeemat.....	34
4.7.2	Väritutkielmat.....	35
4.8	Piirroksen hiominen.....	36
4.9	Maalausvaihe.....	38
4.10	Tarkastelu .....	40
4.11	Viimeistely.....	40

5	Havainnointi 3 – Ympäristöjen kuvittaminen .....	43
5.1	Thumbnailaus .....	43
5.2	Luonnosteluvaihe .....	44
5.3	Maalausvaihe.....	45
5.4	Valmis maalaus .....	46
6	Analyysi.....	48
7	Yhteensovittaminen.....	50
7.1	Toimeksiannon lukeminen.....	50
7.2	Suunnittelu .....	51
7.3	Referenssin kerääminen .....	51
7.4	Luonnosteluvaihe .....	52
7.5	Siistimisvaihe .....	58
7.6	Värittäminen.....	60
7.7	Viimeistely .....	61
8	Loppupohdinta.....	63
	Lähteet.....	65
	Liitteet	

## **Symboliluettelo**

<b>blending mode</b>	Tason asetus, joka määrittää värien ja valojen käyttäytymistä.
<b>taso</b>	Digitaalisten grafiikkaohjelmien sisältämä kerros.
<b>iteraatio</b>	Useiden versioiden tekeminen samasta aiheesta.
<b>luettavuus</b>	Kuvan elementin tunnistettavuus.
<b>lyhennys</b>	Pitkulainen kappale on kuvassa varsi linjassa katsojan kanssa
<b>renderöinti</b>	Vaihe maalauksessa, jossa materiaalit hiotaan aidonnäköisiksi.

## 1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä perehdytään fantasiakuvittamisen menetelmään eli työtapaan, jolla kuvituksia tehdään. Kun ymmärretään, miksi jotain tehdään tietyllä tavalla, voidaan myös arvioida menetelmän toimivuutta. Tätä tarkastelemalla voidaan löytää menetelmässä olevia mahdollisia heikkouksia ja kehittää niitä.

Kuvittaminen eli illustraatio on kuvataiteen muoto, jonka pääasiallinen tarkoitus on visualisoida ja havainnollistaa tekstiä, konsepteja tai prosesseja. Kuvitukset suunnitellaan tavallisesti osana printti- tai digitaalista mediaa, kuten julisteisiin, lehtiin, kirjoihin, elokuvaan tai videopelisiin. Kirjallisuudessa kuvittamista on käytetty jo pitkään sekä havainnollistamaan kerrontaa että kirjojen kansikuvissa. Pelialalla kuvittamista käytetään laajasti mainonnasta itse pelin sisältöihin. [1.]

Kuvassa 1. havainnollistetaan kuvituksista eri medioissa; Vasemmalla on Norman Rockwellin maalaama neliosaisen *Pride of Parenthood* -sarjan viimeinen osa; keskellä Jonny Duddlen kuvitus Harry Potter ja salaisuuksien kammio -kirjalle; ja viimeisenä oikealla Clint Cearleyn Quickling-kortti, *Magic: The Gathering* -keräilykorttipelistä.



Kuva 1. Esimerkkejä kuvittamisesta

Kuvittaminen on teknisesti vaativa kuvataiteen muoto, sillä useimmat kuvitukset palvelevat jotain jo olemassa olevaa visiota. Kuvittaja ei siis itse voi määrätä kuvituksen suuntaa, vaan joutuu mukautumaan hänelle annettuihin ohjeisiin. Joskus kuvittaja voidaan palkata myös hänen tyyliinsä perusteella, jolloin asiakas voi jopa haluta antaa enemmän vapauksia kuvittajan omalle tulkinnalle.

Projektin mukaan kuvittaminen vie yleensä pitkän aikaa. Mitä monimutkaisempi lopputulos, sitä enemmän se vaatii suunnittelua ja työskentelyä. Kuitenkin kuvittajan pitää myös ehtiä hänelle asetettuun deadlineen. Tarvitaan siis jonkinlainen luotettava prosessi, joka mahdollistaa molemmat.

Englanniksi taiteilijat käyttävät tästä nimitystä workflow. Tässä opinnäytetyössä olen kääntänyt workflow-sanan 'menetelmäksi'. Huomaa, että käytän sanaa nimenomaan siinä merkityksessä, joka sen englanninkielisellä vastineella on.

Kuvittamista voisi verrata talon rakentamiseen. Kun rakennetaan taloa, tarvitaan pohjapiirustus, jotta tiedetään, millainen talo siitä tulee, paljonko se vaatii materiaaleja, maanmuokkausta ja niin edelleen. Itse rakentamiseenkin kuuluu monta eri työvaihetta. Niitä ei voi toteuttaa sattumanmukaisessa järjestyksessä. Ikkunoita ei voida rakentaa ilman seiniä, seiniä ilman perustuksia, eikä perustuksia ennen maan tasoittamista.

Kuten siis taloakin rakentaessa, kuvittaessa tarvitaan työjärjestys, joka mahdollistaa monimutkaisen lopputuloksen onnistumisen. Siinäkin pitää aloittaa perustuksista, joiden päälle rakennetaan ja joita ilman työ kaatuu ennen pitkää oman painonsa alle. Tämä on menetelmä. Se on jatkumo, joka koostuu useasta eri työvaiheesta, joiden samanaikainen tai satunnainen työstäminen hidastaisi tai tuhoaisi koko työn. Sen avulla taiteilija voi keskittyä yhteen työvaiheeseen kerrallaan ja luottaa että lopputulos on toimiva, vaikka sitä ei vielä konkreettisesti voida havaita.

Oma tavoitteeni on myös kuvittajan ura. En ole kuitenkaan nähnyt vielä sitä vaivaa, että rakentaisin itselleni toimivaa menetelmää. Oma taiteen tekemistäni voisi luonnehtia impulsiiviseksi, sillä suunnittelen töitä hyvin vähän ja annan mieluummin satunnaisen inspiraation ohjata työskentelyäni. Tämä ei ole kuitenkaan toimiva pitkän tähtäimen strategia. Itseasiassa tämä on varsin tyyppillinen aloittelijan merkki. Aloitteleville taiteilijoille luovuus esiintyy innokkuutena ja runsaana määränä ideoita. He eivät kuitenkaan osaa konkretisoida niitä, joko teknisten taitojen tai kunnollisen menetelmän puuttumisen myötä.

Halusin tarkastella ammattilaisten käyttämiä menetelmiä, jotta pystyisin omassa työssäni yhtä tehokkaaseen työskentelyyn ja ammattimaisiin tuloksiin. Tietenkään ei ole olemassa yhtä oikeaa menetelmää, joka toimii kaikissa tilanteissa kaikille taiteilijoilla. Yksilöllisyys näkyy siinäkin. Menetelmä kehittyy taiteilijan itsensä kehittyessä, eikä se ole ikinä valmis. Kun oma kokemus karttuu ja itsevarmuus lisääntyy, joistakin vaiheista tulee helpompia kuin toisista. Taiteilija voi esimerkiksi jättää jonkin vaiheen pois, jos hän pystyy ilman sitäkin pääsemään haluamaansa lopputulokseen.

Silti vaikka menetelmiä on lähes yhtä monta kuin on taiteilijoitakin, on niissä toistuvuuksia. Ajattelin, että tutkimalla useita eri menetelmiä voisin löytää niistä ne yhdistävät tekijät, jotka ovat itselleni olennaisia. Pitkällinen paneutuminen juuri menetelmään myös auttaa ymmärtämään eri vaiheiden merkityksiä. Olen työskentelytavoissani kärsimätön lopputulosten suhteen, joten jätän vaiheita kesken ja siirryn seuraavaan liian nopeasti. Tämä johtuu myös siksi, etten ole oikeasti oppinut, mikä on minkäkin työvaiheen tarkoitus koko työn kannalta.

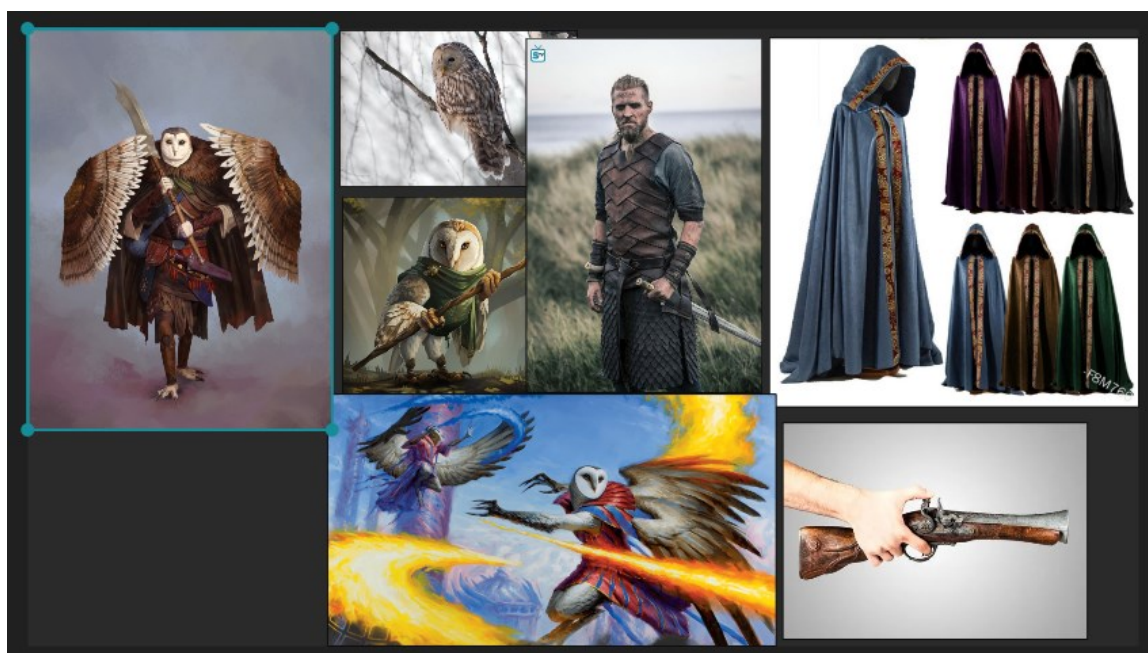
Kuvittaminen on laaja aihepiiri, joten keskityn opinnäytetyössäni fantasiataiteeseen, jota esiintyy rooli- ja korttipeleissä, kuten Dungeons & Dragons tai Magic: The Gathering. Tavoitteeni opinnäytetyön osalta on muodostaa selkeä kuva kuvittamisen prosessista alusta loppuun, sekä hahmottaa menetelmä, joka on henkilökohtaisesti toimiva. Toinen tavoitteeni on, että myös lukija voisi samoja askelia seuraamalla kehittää oman menetelmänsä.

Internet on loistava lähde menetelmien tutkimiseen, sillä monet ammattilaiset tekevät videoita omista työprosesseistaan opettaakseen niitä uusille sukupolville. Opinnäytetyössäni etsin kolme kuvittajana toimivaa taiteilijaa ja havainnoin heidän esittelemiään menetelmiä. Vertaan niitä omaan työprosessiini ja pohdin, miten voisin parantaa omaa menetelmääni. Lopuksi aion havainnollistaa oppimaani toteuttamalla kokonaisen kuvituksen.

## 2 Oman menetelmän kuvaus

Jotta tutkimukseni lopputulos on helpompi arvioida, kuvaan tässä vaiheessa menetelmäni, kuten se on ennen opinnäytetyön aloittamista. Käytän havainnollistukseen tilaustyötä, jonka tein ennen opinnäytetyöni aloittamista. Se on tyypiltään hahmosuunnittelun ja kuvittamisen yhdistelmää. Se, kuten moni töistäni, on luotu roolipeliä varten.

Jos kyseessä olisi oma hahmoni, kuvittamista edeltäisi kirjoitusprosessi, jossa mietin hahmon tarinaa. Tilaustyössä huomioin mitä asiakas haluaa viestiä hahmostaan. Tämän pohjalta kerään referenssitaulun, josta näkee hahmolle olennaisia varusteita ja vastaavia. [Kuva 2.]



Kuva 2. Referenssitaulu

Referenssitaulun pohjalta teen jonkin verran luonnoksia, joissa keskityn yleensä hahmon toimintaan eli miltä se näyttää erilaisissa asennoissa. Asentojen tarkoitus on viestiä hahmon tarinaa alitajuntaisella tasolla. Keskimäärin piirrän yhdestä kymmeneen luonnosta hahmoa kohti. En yleensä katso referenssejä aktiivisesti, vaan ideat jälkimmäisiin luonnoksiin tulevat usein edellisistä luonnoksista. [Kuva 3.]



Kuva 3. Luonnosteluja asennoista

Tavoitteeni luonnoksen jälkeen on luoda mustavalko kuva, jonka voi värittää lopuksi. Alan häivyttää luonnosteluviivoja ja maalata valöörejä. Tämä vaihe vie eniten aikaa koko maalausprosessista. Vaiheen aikana tapahtuu paljon korjailua asentoon ja designiin yleisesti. Nämä muokkaukset lisäävät tasoja, jotka vievät tilaa ja vaikeuttavat työtä entisestään. Tasojen välillä hyppiminen hidastaa työskentelyä ja tekee siitä vähemmän mielekäästä.

Lopulta minulla on kuitenkin mustavalko kuva, johon olen melko tyytyväinen. Tässä vaiheessa yhdistän tasot niin että hahmo ja tausta ovat erillään. Joskus saatan vielä paloitella hahmon useampaan tasoon, jos siinä on paljon yksityiskohtia, joiden värittäminen yhdellä tasolla olisi hankalaa. [Kuva 4.]



Kuva 4. Mustavalko maalaus

Värittäminen tapahtuu grafiikkaohjelman blending modeilla. Lisään tyhjän tason mustavalkokuvan päälle, jonka blending moden muutan tarvittavaksi. Tyypillisimmät värittämiseen soveltuvat blending modet ovat normal, overlay ja color. [Kuva 5.]



Kuva 5. Väritetty maalaus

Kun koko kuva on väritetty, on aika tehdä viimeistelyjä, joiden aikana kuva voi vielä muuttua huomattavasti. Viimeistelyn aikana pyrin varmistamaan että kuva toimii kokonaisuutena, jolloin pienillä yksityiskohdilla on vähemmän painoarvoa kuin isommilla pinnoilla. [Kuva 6.]



Kuva 6. Valmis maalaus

### 3 Havainnointi 1 - Yksittäisen hahmon kuvittaminen

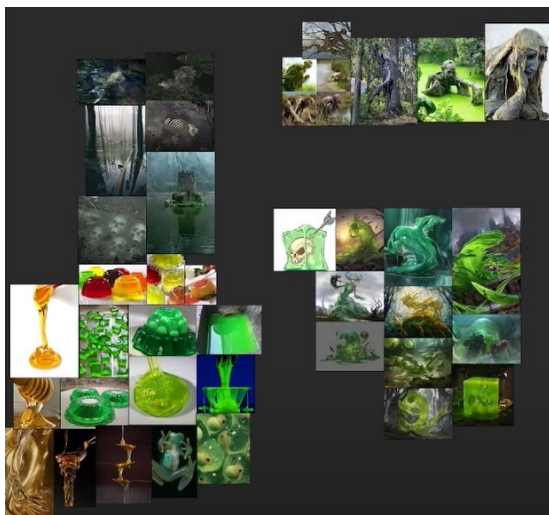
Ensimmäisessä käsittelykappaleessa tutkitaan Forrest Imelin työprosessia, kuten se esitetään hänen videollaan *How I Paint Creature Illustrations*. [2.] Valitsin kyseisen videon, sillä siinä keskitytään vain yksittäisen hahmon kuvittamiseen, toisin kuin kahdessa muussa kappaleessa.

Forrest Imel on kuvittaja, joka työskentelee peliyrityksille, jotka tilaavat häneltä kuvituksia erilaisista hahmoista ja olennoista. Videolla Imel esittelee työprosessiaan, jota hän käyttää kaikissa hahmokuvitustöissään. Kyseisen videon aikana hänen tehtävänä on luoda fantasiapeleistä tuttu vihreä limaalento eli ooze. [2.]

#### 3.1 Referenssin kerääminen

Työ alkaa referenssin keräämisellä. Tämä tarkoittaa kuvamateriaaliseen luomista työn tueksi. Seinä on joko fyysinen tai digitaalinen kokoelma kuvia, jotka ovat kaikki näkyvillä samanaikaisesti. Seinällä olevia kuvia voi järjestellä ryhmiksi niiden tarkoituksen mukaan. Esimerkiksi kuvia voi jakotella materiaalien, väriskaalojen, tunnelman, anatomian tai jonkin muun määritelmän mukaan. Olennaista referenssiseinälle on, että kuvia on tarpeeksi sisältämään kaiken visuaalisen tiedon sekä inspiraation, jota taiteilija tarvitsee kuvittamista varten. [2, 0.45–3.11.]

Hyvä digitaalinen referenssiseinä on Pureref-sovellus, jota Imelkin käyttää. [Kuva 7.]



Kuva 7. Pureref seinä - Imel Forrest, *How I Paint Creature Illustrations*

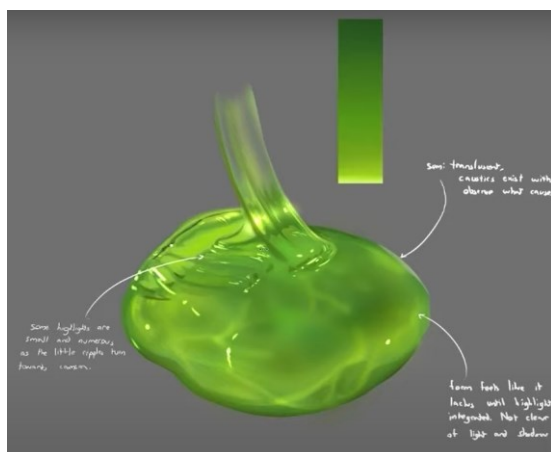
### 3.2 Tutkielma

Jotkin materiaalit ovat vaikeampia renderöidä kuin toiset. Siksi työn alussa on hyvä tehdä selkeäksi, miten siinä esiintyvät materiaalit toteutetaan. Tämä helpottaa huomattavasti työn toteutusta ja vähentää työtunteja. Ilman materiaalin opiskelua saattaa joutua myöhemmin tekemään asioita kokonaan uusiksi tai jäädä jumiin kohtaan, jossa materiaali pitää toteuttaa. [2, 3.12–6.54.]

Imelin tapauksessa hänen työssään esiintyvä lima on materiaalina sen verran harvinaista, että hän koki tarvitsevänsä tehdä siitä tutkielman. Tutkielman tekeminen on verrattain nopeaa ja kestää materiaalin mukaan kymmenistä minuuteista tuntiin, mikä on koko työn kannalta lyhyt aika. [2, 3.12–6.54.]

Imel suosittelee analysoinnin lisäksi tekemään muistiinpanoja materiaalitutkimuksesta. Muistiinpanokohteita ovat esimerkiksi materiaalissa esiintyvät värit ja niiden väliset transiitot eli kohdat, joissa ne sekoittuvat. Muita olennaisia asioita ovat korostukset ja varjot. Hän miettii samalla, miten aineen fyysiset ominaisuudet ovat kytköksissä sen visuaaliseen muotoon. Esimerkiksi, miten heijastukset ilmenevät, kun kyseessä on juokseva materiaali. [2, 4.55.]

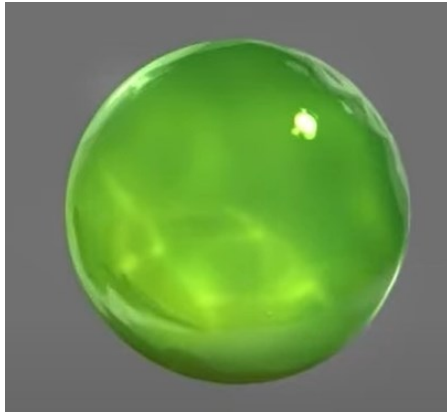
Esimerkki materiaalitutkimuksesta. [Kuva 8.]



Kuva 8. Materiaali tutkielma 1 - Imel Forrest, How I Paint Creature Illustrations

Usein tutkielmissa keskitytään yhdenmukaiseen kopioimiseen, mutta Imelin mielestä tämä ei ole niin tärkeää kuin tutkielmasta saadun informaation sisäistäminen. Vasta kun pystyy siirtämään materiaalin ominaisuudet eri muotoisille kappaleille, voi varmistua ymmärtävänsä tutkitua materiaalia. Tästä syystä Imelkin toteuttaa useamman tutkielman. Viimeisessä versiossa

kappaleen muoto on eri mutta materiaali sama. Suositun tapa todentaa materiaali on luoda pallo, joka on tehty tutkittavasta materiaalista. [2, 5.50.]



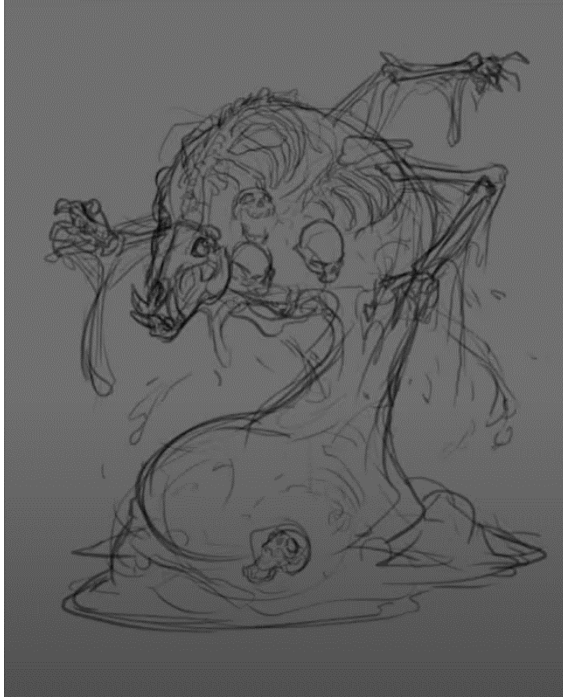
Kuva 9. Materiaali tutkielma 2 - Imel Forrest, How I Paint Creature Illustrations

### 3.3 Raakaluonnos

Luonnosteluvaihe on tärkeä valmistava vaihe työn kannalta. Siinä taiteilija luo ideoita ja iteroi niiden kautta lopullista työtä. Videolla Imel käyttää ensimmäistä luonnosta loppuun saakka, mutta hän sanoo tekevänsä yleensä viidestä kahteenkymmeneen eri luonnosta. Hänen mukaansa luonnosten tarkoitus on saada hahmosta mielenkiintoisen näköinen. Hän käyttää referenssitaulua hyväkseen ja tutkii erilaisia asentoja tai ominaisuuksia, mitä lopullisella hahmolla voisi olla. Ensimmäiset luonnokset ovat tarkoituksella nopeita ja niissä ei ole paljoa yksityiskoh-  
tia, vaan ne keskittyvät isoihin muotoihin. [2, 6.55.]

Tämä käy järkeen, sillä yleinen sääntö taiteessa on, että suuremmasta on helpompi mennä pienempään, mutta toisinpäin se on vaikeaa.

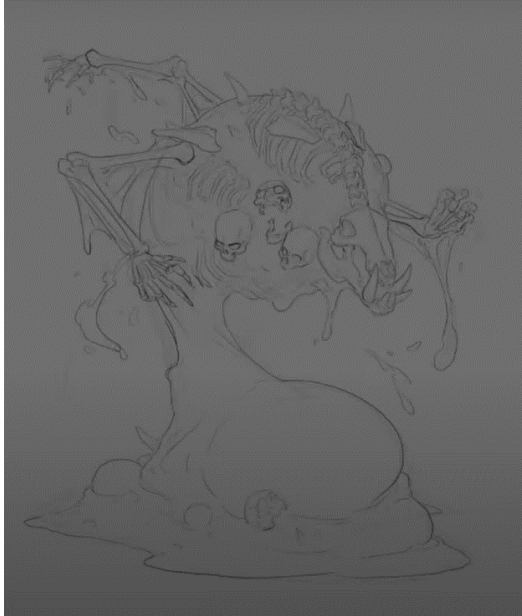
Imel tekee luonnoksia nopealla tahdilla, yleensä enintään viisi minuuttia per luonnos. Hän keskittyy siihen, mikä on luonnoksessa hahmon tarina tai uniikki ominaisuus. Mikä on ”se siisti idea”, jonka luonnos yrittää tuoda esiin? Ennen kuin hän ehtii juuttua luonnokseen liikaa, hän siirtyy seuraavaan. [2, 7.45.]



Kuva 10. Raakaluonnos - Imel Forrest, How I Paint Creature Illustrations

### 3.4 Viimeistely luonnos

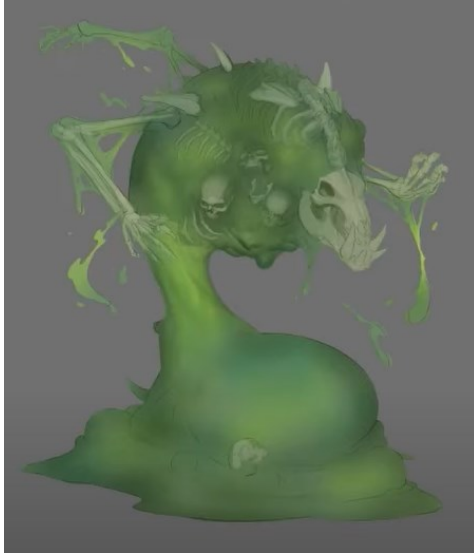
Missä luonnosteluvaihe keskittyy idean luomiseen, viimeistely luonnos aloittaa työn teknisen vaiheen. Raakaluonnoksista valitaan mieleinen luonnos, josta aletaan tekemään siistittyä versiota. Tässä vaiheessa Imel alkaa ajattelemaan muotojen ja perspektiivin luettavuutta. Hänen mielestään tämä on paras paikka alkaa miettiä näitä, jotta työn loppuvaiheeseen jäisi mahdollisimman vähän korjattavaa, vaikka pieniä viilauksia tulee aina. Siluetti ja rakenteellinen tieto viimeistellään. Myös teknisesti vaikeat asiat, kuten lyhennykset, täytyy saada tuntumaan oikeilta. [2, 9.04.]



Kuva 11. Viimeistelty luonnos - Imel Forrest, How I Paint Creature Illustrations

### 3.5 Värät

Luonnoksen valmistuttua Imel valitsee sen kokonaisuudessaan lassotyökalulla ja täyttää sen värillä omalle tasolleen. Kun maalaus on näin valmisteltu, sitä on huomattavasti helpompi manipuloida. Imel aloittaa suoraan värillä maalaamisen. Vaihtoehtoinen tapa on keskittyä tässä vaiheessa valööreillä maalaamiseen ja lisätä värit vasta sitten. Hänestä myös materiaalin tutkiminen auttaa suoraan väreillä maalaamiseen ja nopeuttaa työtä jonkin verran. Hän aloittaa vähemmän iskevilla väreillä ja nostaa värikylläisyyttä pikkuhiljaa. Hän välttää suuria kontrasteja niin paljon kuin mahdollista. Maalatessa hän häivyttää luonnosta maalaamalla ohuelti sen päälle. [2, 11.25.]



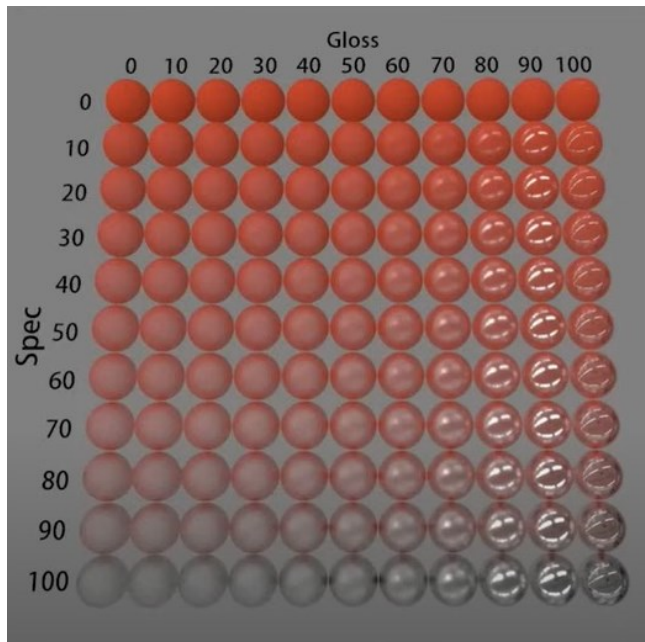
Kuva 12. Alustava väritys - Imel Forrest, How I Paint Creature Illustrations

### 3.6 Muotoprintsiippi ja materiaalit

Imel lähestyy maalaamista kuin minkä tahansa materiaalin maalaamista. Koska kaikki materiaalit tottelevat samaa muotoprintsiippiä (form principle), on myös lähestymistapa aina samanlainen, eroten vain materiaalin suhteen. Muotoprintsiippi on laki, jonka mukaan kaikki kolmiulotteiset kappaleet käyttäytyvät valossa samalla tavalla [3].

Materiaalien kiiltoisuus (glossyness) ja peilimäisyys (specularity) määrittelevät pitkälti, kuinka aidonköinen kuvan materiaali on. Kiiltoisille materiaaleille on tyypillistä kirkkaat korostukset (highlight), kun taas peilimäisille materiaaleille niiden kyky heijastaa ympäristöä peilin tavoin.

Kuvassa 13. on havainnollistettu kiiltoisuuden ja peilimäisyyden eroja. [3.]



Kuva 13. Muotoprinsiipin havainnollistus – Imel Forrest, How to Paint ANY Material

Sekä muotoprinsiippi että materiaalien kiiltopintaisuus ja peilimäisyys ovat niitä ominaisuuksia, joita on tärkeä analysoida tutkielmassa. Imelin limahahmossa erikoisuutena on myös liman läpi-kuultavuus, johon hän kiinnittää erityistä huomiota. [2, 13.15.]

Tässä vaiheessa Imel on myös päättänyt yleisen valon suunnan, joka auttaa muotojen renderöimisessä. Valon suunta on suurpiirteinen, koska kuva piirretään tyhjiössä ilman ympäristöä. Imel tekee kuvituksia tietämättä aina, mihin niitä käytetään. Siksi hän käyttää usein harmaata, valoisuudeltaan neutraalia taustaa, jolloin valmis tuotos näkyy parhaiten useimmilla taustoilla. [2, 13.15.]

### 3.7 Valot ja renderöinti

Tässä vaiheessa Imel määrittää selvät valon lähteet ja alkaa lisäämään kontrasteja. Hän käyttää valokuvauksessa usein käytettyä valoasetelmaa, jossa on yksi päävalo ja kaksi tukevaa valon lähdettä. Päävalo tulee usein edestä ja tukevat valon lähteet hahmon takaa tai sivuilta. Hän on tarkkana korkovalojen (rimlight) kanssa, etteivät ne ole saman vahvuisia, vaan toinen on selvästi toista tärkeämpi ja voimakkaampi. Hahmon oikealta sivulta tulee kirkaampaa ja vasemmalta heikompa valoa.



Kuva 14. Valot ja renderöinti – Imel Forrest, How I Paint Creature Illustrations

Värit ovat myös eri lämpöisiä toisen korkeavalon ollessa lämmin ja toisen ollessa kylmä. Edestä tuleva päävalo taas on lämmöltään neutraali. Imel kertoo, ettei ajattele renderöimistä sinällään, vaan ajattelee aina, miten asiat reagoivat valoon. Vasta lopuksi tekstuuri (joka mielletään usein osana renderöintiä) tulee valon päälle. [2, 15.15]



Kuva 15. Valmis kuva - Imel Forrest, How I Paint Creature Illustrations

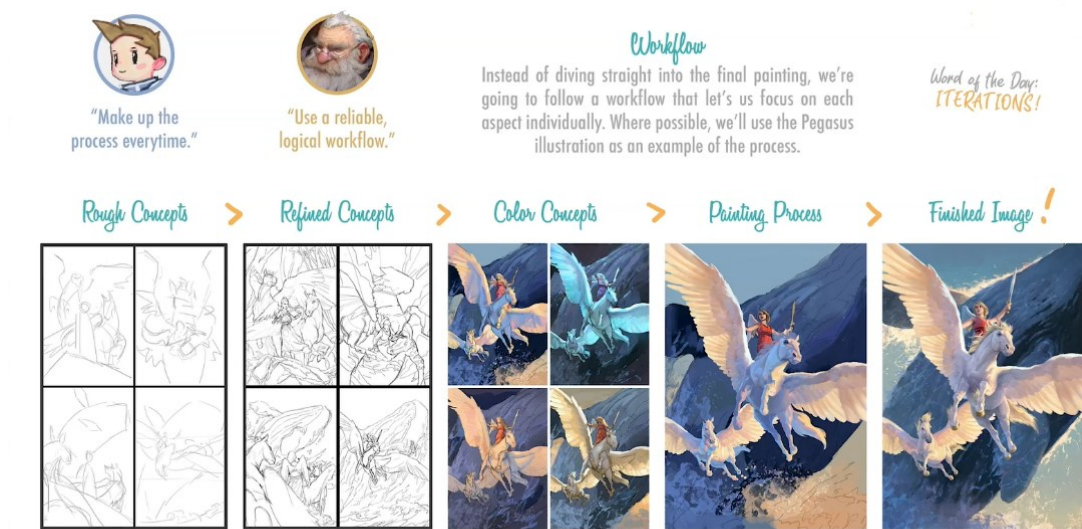
#### 4 Havainnointi 2 – Ammatilaisen menetelmä tilaustöiden kuvittamiseen

Clint Cearley on kokenut kuvittaja, joka on tehnyt lukuisia maalauksia Magic: The Gathering -korttipeliin sekä lukuisiin muihin asiakasprojekteihin. Hänen Skillshare-kurssinsa; Illustrating Commissions: The Professional's Process pureutuu siihen, miten ammatillaiset voivat kerta toisensa jälkeen toteuttaa laadukkaita maalauksia asiakkailleen joko yksityisille tai yrityksille, kuten Wizards of the Coast. [4.]

Kuvittajan työssä on olennaista rajatut aihepiirit. Tämä asettaa kuvittajalle rajoituksia luovuuden suhteen. Omaksi iloksi toteutetuissa töissä tällaisista rajoituksista ei tarvitse välittää. Tästä johdetaan, että aloittelevan kuvittajan työtapa ei sovellu hyvin ammattimaiseen työhön. Aloittelija sukeltaa työhön täynnä suuria haaveita ja ilman suunnitelmaa. Mutta ennen pitkää työn monimutkaisuus saavuttaa hänet. Ammatillainen taas valmistautuu työhön suunnittelemalla huolellisesti. Cearley vertaa taidetta jonglööraamiseen. Kuten pallot jonglööraajalla, maalauksen eri elementit ovat taiteilijalla. Aloitteleva jonglööri ei voi heti ottaa kahdeksaa palloa, vaan joutuu aloittamaan yhdestä pallosta ja lisätä niiden lukumäärää yksitellen. Samoin ei kuvittamista aloiteta valmistautumatta, etteivät työn eri elementit tule hallitsemattomaksi kaaokseksi. [4, 2. Commission & Workflow.]

Ammatillainen luo suunnitelman, jonka avulla hän voi keskittyä yhteen asiaan kerrallaan. Jokainen työn vaihe toimii perustana seuraavalle. Hänellä on luotettava ja looginen menetelmä. Aloittelija yrittää luoda prosessin uudelleen joka kerta. [4, 2. Commission & Workflow.]

Tutkin seuraavissa kappaleissa Cearleyn menetelmää. Esimerkit pohjautuvat suurelta osin hänen projektiinsa, jossa hän kuvitti Titans: The Missing -kirjan kannen. [5.]



Kuva 16. Ammatillaisen menetelmä - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

#### 4.1 Suunnittelu

Konseptoinnin suunnitteluvaiheessa Cearley tutustuu tehtävänantoon ja suunnittelee työnsä sen perusteella. Hänen menetelmässään vaihe on jaettu kuuteen tehtävään. [4, 3. Concept Phase.]

1. Tehtävänantoon (outline) tutustuminen.
2. Jos tehtävänannossa epäselvyyksiä, niistä otetaan selvää.
3. Määritellään käyttötarkoitus sekä tekniset tiedot (markkinointi, juliste, kortti, kirjan kansi, fyysinen vai digitaalinen), sekä deadline.
4. Muistiinpanot pyydetyistä kohtauksista, mitä referenssiä tarvitaan, unohduserkkiä yksityiskohtia, sekä avainsanoja.
5. Listataan konsepteja, joita halutaan luonnostella.
6. Lopuksi kerätään ideointireferenssiä. Esimerkiksi samasta IP:stä olemassa olevaa taidetta tai samanlaisia kuvia.

Cearley muistuttaa 80/20-säännöstä, joka pätee kuvittamisessa seuraavasti; 80 % tuloksista määräytyy ensimmäisen 20 % työtuntien aikana. Tästä syystä työn alussa ajan käyttäminen huolelliseen suunnitteluun ja ajatteluun säästää aikaa koko työn kannalta. [4, 3. Concept Phase.]

#### 4.2 Tehtävänannon lukeminen

Cearley painottaa tehtävänannon opiskelua ja muistiinpanojen tekemistä [4, 4. Reading the Outline]. Esimerkissä käytetyssä projektissa häneltä oli tilattu Titans: The Missing -kirjan kanteen [5].

Kyseessä on fantasiaseikkailukirja, jonka kohdeyleisönä ovat lapset. Tarinan päähenkilö on nuori tyttö, jolla on kaksi pegasosystävää. Cearleyn saamassa tehtävänannossa häneltä pyydettiin kuvaa, jossa tyttö sekä hevoset ovat jonkinlaisessa seikkailutilanteessa. [4, 4. Reading the Outline.]

Hän lukee tehtävänannon huolellisesti ja listaa olennaisia tietoja. Ensinnäkin hän miettii, millaista asioista hänen tarvitsee kerätä referenssiä. Näihin hän listaa ympäristöjä sekä hahmoihin liittyviä referenssejä. Esimerkiksi hevosen anatomia on hänelle vieras, joten hän tarvitsee kuvia hevosista. Myös ihmisen asennot ovat olennainen referenssi. Lisäksi aiemman kirjan kuvitus tulee huomioida jatkumon kannalta. Seuraavaksi hän miettii kirjan avainsanastoa ja millaisia tuntemuksia se herättää. Tämä on olennaista tunnelman luonnin kannalta. Esimerkiksi seikkailukirjallisuuden ja kauhukirjallisuuden tunnelma ovat hyvin erilaisia. Myös tapahtumaympäristö merkitään ylös. Tehtävänannossa tapahtumaympäristöksi kuvataan joko viidakko tai meren rannikko. Viimeiseksi Cearley pohtii joitakin kohtauksia, joita hänellä herää mieleen annetuista ohjeista. Lyhyillä lauseilla hän kerää neljä esimerkkikohtausta. [4, 4. Reading the Outline.]

#### 4.3 Hahmodesign

Kuvituskuvien hahmot voivat olla uusia, ilman valmiiksi suunniteltua ulkoasua. Jos näin on, tulee kuvittajan itse suunnitella hahmo. Kun hahmodesign tehdään valmiiksi ennen maalaamista, se säästää hänen huomiotaan myöhemmissä vaiheissa, joissa on jo muutenkin paljon tasapainoteltavaa. [4, 6. Character Design pt.]

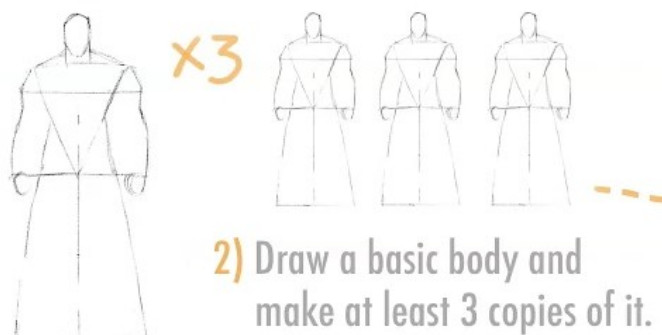
Hyvän hahmodesignin avainsana on iteraatio eli toistaminen. Ensimmäinen yritys on harvoin täydellinen, mutta iteroinnin kautta designista saadaan erottuva. [4, 6. Character Design pt. 1, 1.30.] Iteraation idea on tiivistetty Kuvassa 17.



Kuva 17. Hahmo-design - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

Cearley jakaa hahmodesignin seitsemään vaiheeseen, joiden lopputuloksena on uniikinoloinen hahmo. Titans: The Missing -kirjan kuvituksessa ei hahmodesign ollut välttämätöntä, sillä hahmodesign siinä on jokseenkin pelkistettyä. [4, 6. Character Design pt. 1.]

Design alkaa hahmon tunnuspiirteiden erottelemisellä kuvauksesta. Esimerkiksi "fantasia, viikinki, seppä." Toisessa vaiheessa tehdään nopea pohjapiirros hahmon vartalotyyppistä. Pohjapiirrokselta kannattaa ottaa kopio iteroinnin nopeuttamiseksi. [Kuva 18.]



Kuva 18. Pohjapiirros - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

Seuraavaksi on iteraatiovaihe, jossa kokeillaan erilaisia muotoja ja vaatteita tai muita tunnuspiirteitä. Painotus on isoissa muodoissa ja silueteissa. [Kuva 18.]



Kuva 19. Muotojen kokeiluja - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

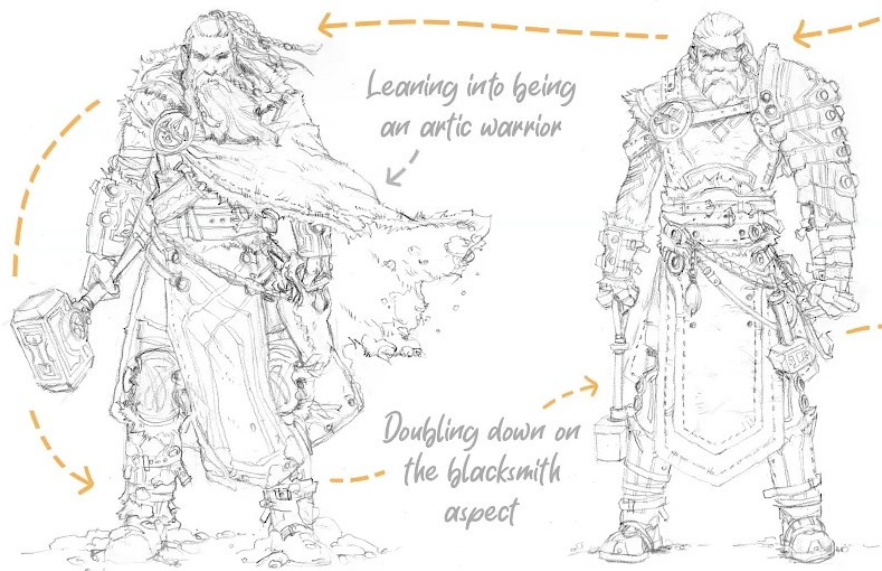
Neljäs vaihe on tutkielmien tekeminen oikeasta maailmasta löytyvistä vaatteista ja esineistä, jotka ovat hahmon designille ominaisia. [4, 6. Character Design pt. 1.]

Viidenneksi designista tehdään uskottavan näköinen lisäämällä siihen tutkielmasta saatuja elementtejä ja yksityiskohtia. Cearley sanoo hyvän designin muistuttavan tosielämää, mutta niissä on jokin erikoisuus. [Kuva 20.]



Kuva 20. Informoitu design - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

Lopullinen design korostaa yksityiskohtia, jotka ovat hahmon persoonalle olennaisia. Yksityiskohtat rajataan noudattamaan tiettyä hahmon teemaa tai ominaisuutta. [Kuva 21.]



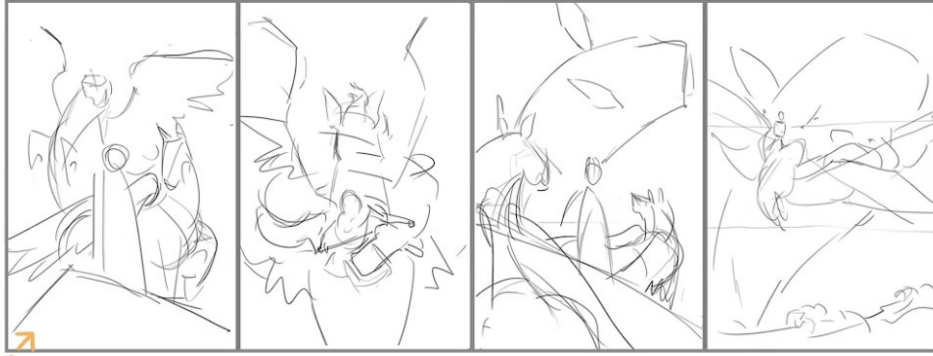
Kuva 21. Lopullinen design - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

Seitsemäs ja viimeinen vaihe, mikäli se on tarpeen, on hahmon väripaletin suunnittelu. Väripalettiä havainnollistettiin Kuvassa 17.

#### 4.4 Sommitelman thumbnailaus

Kun hahmodesign on valmis, Cearley siirtyy konseptoinnissa thumbnailaukseen. Thumbnailissa suunnitellaan maalauksen sommitelma. Thumbnailit ovat pieniä kuvia, joissa yksityiskohdat eivät erotu. Tämä auttaa näkemään kuvan isot elementit, jotka ovat tärkeämpiä saada toimimaan ennen yksityiskohtien lisäämistä. Thumbnailien avulla voidaan iteroida nopeasti useita kuvia. [4, 8. Scene Thumbnails]

Kuvassa näkyvät thumbnailit, jotka Cearley teki kirjan kantta varten. Ne ovat yksinkertaisia viiva-luonnoksia, mutta niistä on helppo nähdä sommitelman idea. [Kuva 22.]



Kuva 22. Thumbnailit kirjan kansikuvitukseen - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

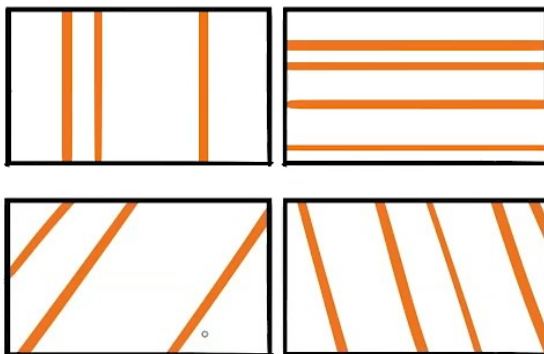
Hyvin tehty sommitelma ohjaa katseen kuvan keskiöihin. Nämä ovat kohtia, jotka ovat kuvan merkityksen kannalta tärkeimpiä ja katsojan silmä pyritään ohjaamaan niihin. Sommitelmassa keskitytään isoihin kuvioihin. [4, 8. Scene Thumbnails.]

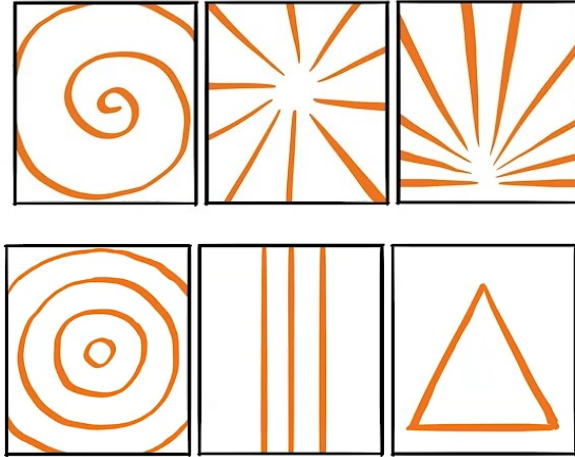
Sommittelun apuna on monia kuvittajien hyväksi toteamia työkaluja. Seuraavaksi esittelen muutamia, joita Cearley nostaa esiin.

#### 4.4.1 Kuviot

Kuviot ovat yksi vanhimpia sommitelman työkaluja. Kuviot, jotka kulkevat pystysuoraan tai vaakaa, ovat staattisia eli viestivät rauhallisempaa tunnelmaa. Dynaamiset kuviot puolestaan kulkevat kuvassa vinottain ja viestivät kohotettua tunnelmaa ja liikettä. Kolmio on yleinen sommitelun kuvio, joka on eräänlainen dynaamisen ja staattisen välimuoto, joka viestii tasapainoa.

[Kuva 23.]





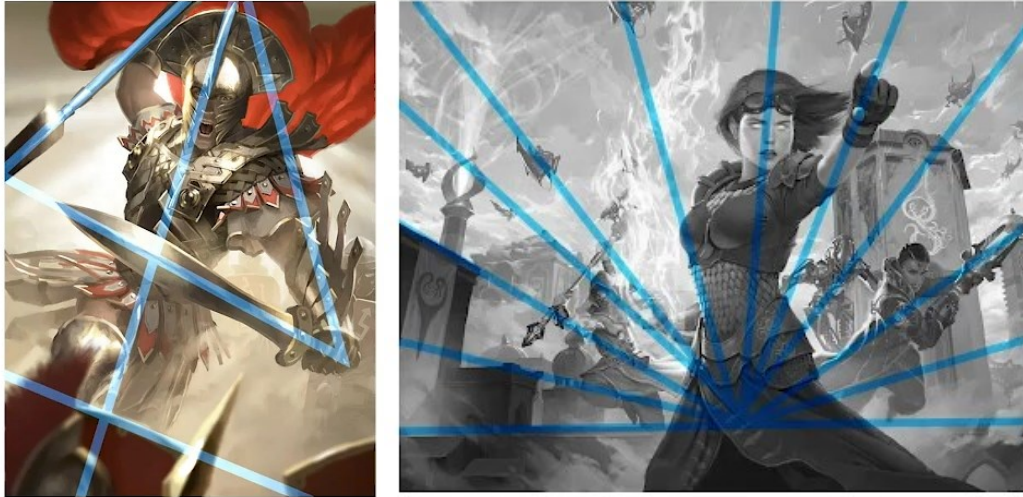
Kuva 23. Sommitelmallisia kuvioita - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

Kolmio on sommitelmallinen kuvio, joka on erittäin yleisesti käytetty esimerkiksi potreiteissa, mutta sitä voidaan käyttää myös viestimällä useiden hahmojen muodostamaa yksikköä. [Kuva 24.]



Kuva 24. Kolmio sommittelun työkaluna - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

Vinottaiset linjat saavat kuvaan dynaamisuutta. Kohtisuoraan kulkevat linjat viestivät konfliktista. Säteilevät viivat luovat sankarillisen tai majesteettisen vaikutelman. [Kuva 25.]

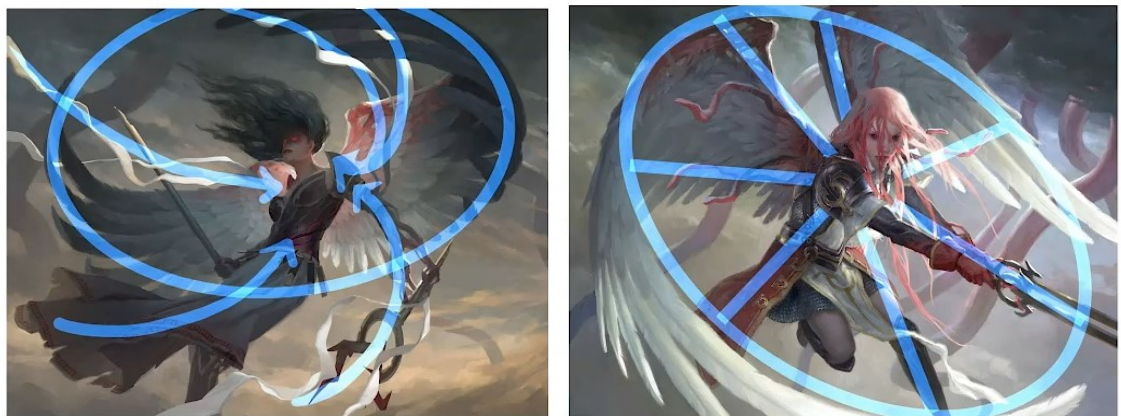


Kuva 25. Dynaamisia sommitelmakuvioita - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

#### 4.4.2 Yksinkertaistus

Yksinkertaistaminen on toinen tapa luoda sommitelma, jos ei käytä valmiiksi hyväksi todettuja muotoja. Toisin sanoen silloin käytetään jotain muuta yksinkertaista kuviota sommitelman pohjana. [4, 11. Simplify the Composition]

Kuvassa 26. olevissa esimerkeissä Cearley on käyttänyt sommitelmaan ovaalia, jonka sisällä kohteet ovat. Ovaalin apuna on suuntaviivoja, jotka eivät näy lopullisessa teoksessa, mutta ovat olleet kuvittajan apuna sommitelmavaiheessa. [Kuva 26.]



Kuva 26. Ovaali ja viivat sommitelmakuviona - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

#### 4.4.3 Yhdistäminen

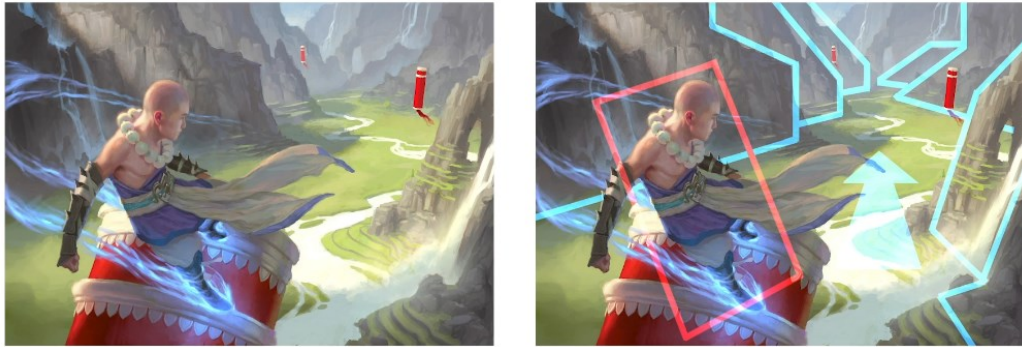
Yhdistelemällä kuvioita voidaan luoda monipuolisia sommitelmia. Kuvassa 27. näkyvässä työssä Cearley yhdistää aaltokuvioita ja säteilyviivoja. Tuloksena katse ohjautuu voimakkaasti kohteen kasvoihin, jotka ovat maalauksen keskiössä ja vasta sitten toissijaisiin yksityiskohtiin. [Kuva 27.]



Kuva 27. Sommitelmakuvioiden yhdistäminen - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

#### 4.4.4 Näkölinja

Näkölinja tulee huomioida kuvan kohteen kannalta. Kuvan pääasiallinen kohde tulee olla aina näkyvä eikä sen edessä saa olla peittäviä esteitä. Kuvan 28. varsinainen kohde on ilmassa kulkeva rata, joka kulkee vuoristosolassa. Vähemmän tärkeä hahmo on kuvan sivulla, jossa se ei ole näkölinjan esteenä. Kuva 29. taas on esimerkki, jossa hahmo on kuvan pääasiallinen kohde ja toissijaisessa asemassa oleva tausta jää hahmon peittoon.



Kuva 28. Avoin näkölinja - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process



Kuva 29. Suljettu näkölinja - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

#### 4.5 Luonnosten hiominen

Kun Cearley on valinnut parhaat luonnokset, hän tekee niistä selkeitä piirustuksia, joissa on yksinkertainen varjostus. Nämä hän esittelee asiakkaalle. Päätaavoite on selvyys, jotta asiakas ymmärtää kuvan ajatuksen ja voi arvioida vastaako se hänen odotuksiaan. [4, 14. Refining the Sketch.]

Tässä vaiheessa ei vielä keskitytä hiomaan yksityiskohtia, mutta kuvassa ei pitäisi olla tulkinnanvaraisia elementtejä. Kaikista elementeistä ymmärtää silmäyksellä, mitä ne ovat. Cearley kerää yksinkertaisia referenssikuvia, ettei hänen tarvitse arvailla kuvan kohteita. Toistaiseksi hän kuitenkin välttää liikojen yksityiskohtien tekemisen. Hän varoittaa, että liika hionta voi maksaa työtunteja. Taiteilijan tulee vastustaa kiusausta päästä täydelliseen luonnokseen. [4, 14. Refining the Sketch.]

Kuva 30. on esimerkki sopivan tarkasta luonnoksesta.

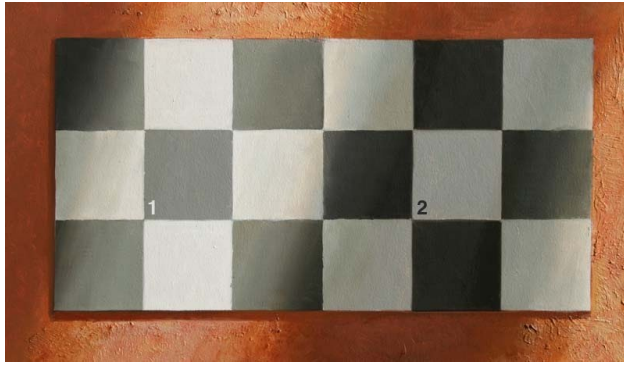


Kuva 30. Tarkempi luonnos - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

#### 4.6 Valööri tutkielma

Seuraavassa vaiheessa käsitellään valoörejä. Kuvan luettavuuden kannalta valoörejä pidetään kenties tärkeimpänä elementtinä. Käytännössä valööri on kuvan valoisuus-varjoisuus-arvo. Valossa olevat asiat ovat korkeavalöörisiä, kun taas varjossa olevat kappaleet matalavalöörisiä.

Kuvassa 31. on James Gurney'n maalaama shakkikuvio, joka koostuu valkoisista ja mustista ruuduista. Huomaa, että mustat ruudut ovat valossa saman sävyisiä kuin valkoiset ruudut varjossa. Kappaleen valööriarvolla tarkoitetaan nimenomaan sen valoisuutta, eikä sen luontaista sävyä, joka näennäisesti vaihtelee ympäristön mukaan. [6.]



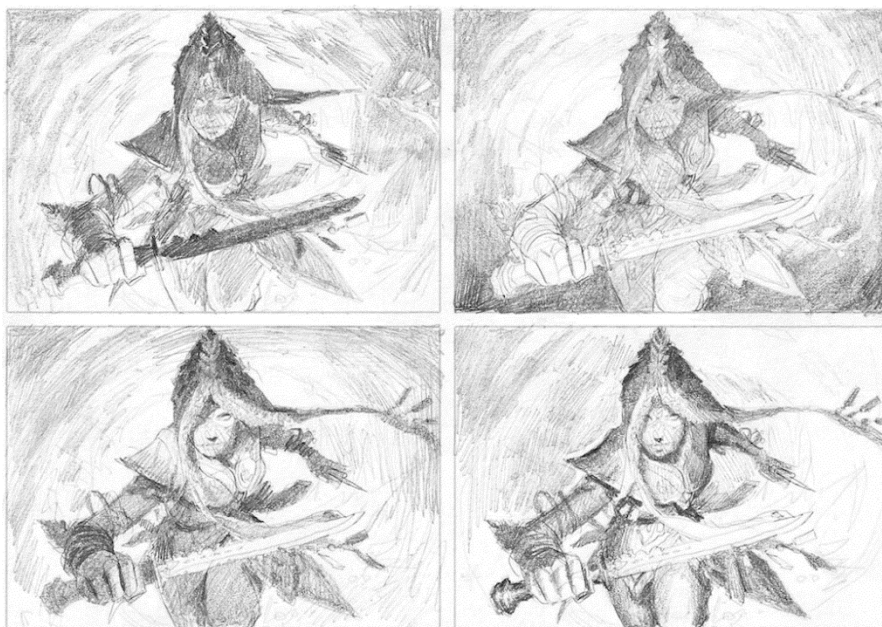
Kuva 31. Shakkilauta illuusio, Gurney James

Valööritutkielma -vaiheessa Cearley kokeilee erilaisia valööriasetelmia, joilla yritetään löytää paras mahdollinen tunnelma. Hän erottelee kaksi päätekijää, joita kokeilemalla saadaan hyvin variaatiota. Nämä ovat valon sijainti, sekä vaalea-tummakuvio. [4, 19. Value Studies]

Valon sijainnin kanssa tulisi kokeilla liikuttaa valonlähdettä ympäri kohtausta, jotta kohde nähdään valaistuna kaikista kulmista. [4, 19. Value Studies]

Valo-tummakuvioinnin ideana on asettaa tummia asioita vaaleiden viereen ja päinvastoin, jotta ne erottuvat toisistaan selkeämmin. Tässä keskitytään yksikköihin eli kokonaisuuksiin, kuten kokonaiseen hahmoon tai kaikkiin hahmoihin. Etualalla oleva hahmo on valööreiltään tummempi kuin vaalea tausta. [4, 19. Value Studies]

Alla esimerkki valööritutkielmasta. [Kuva 32.]



Kuva 32. Valööritutkielma - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

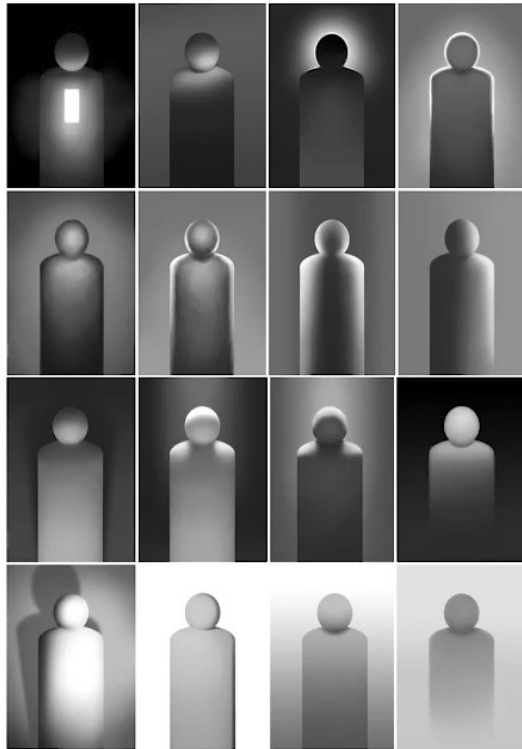
Valööritutkielmissä maltillisuus on avain. Liian monet sävyt saavat kuvasta epäselvästi luettavan. Sävyjen tulisi rajoittua kolmeen sävyryhmään: tummiin, vaaleisiin ja keskisävyihin. Tutkielmien helpottamiseksi Cearley suosittelee maskien käyttämistä alueilla, joilla on eri valööriarvot. Useimmiten nämä ovat kuvan eri tasot: etuala, keskitaso ja taka-ala. Ne voivat olla myös suuria kokonaisuuksia, kuten hahmoja. Vaikka maskien tekeminen voi tuntua aluksi työläältä, ne säästävät kuitenkin paljon aikaa. [4, 19. Value Studies.]

Kuvassa 33. vasemmalla Cearley on jakanut kuvan kolmeen tasoon. Sininen kivi on etualalla katsojaa lähimpänä. Tyttö ja hevoset keskitasolla, jossa kuvan pääkohde yleensä sijaitsee. Taka-alalla oleva tausta jää viimeiseksi erilliseksi kokonaisuudeksi. Oikealla on esimerkki tapauksesta, jossa yksittäinen valöörialue halutaan jakaa pienempiin osiin, kuten jos samassa tasossa on useita hahmoja. Yksittäistä hahmoa ei kuitenkaan saa jakaa moneen eri valöörialueeseen.



Kuva 33. Maskit valööritutkielmien apuna - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

Valööreiden toteuttaminen puhtaalta pöydältä voi olla haastavaa ja siksi on hyvä käyttää jonkinlaista referenssiä. Apua voi löytää esimerkiksi Kuvan 34. kaltaisista taulukoista.



Kuva 34. Valööriskeemoja - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

Cearley esittelee kaksi lähestymistapaa valööritutkielmille, jotka ovat gradientti ja kolmen valöörin tasot. Näitä ennen hän jakaa kuvan kolmeen tasoon maskin avulla, kuten kuvassa 33. osoitettiin. Sen jälkeen hän luo muutaman variaation, jossa kokeilee erilaisia valööriasetelmia. Lopujen lopuksi näistä hän hyväksyy vain kaksi, sillä vain ensimmäinen ja kolmas kuva ovat tunnelmaltaan sopivia projektiin. [Kuva 35.] Valööriasetelmaa hän käyttää pohjana seuraavissa vaiheissa. [4, 20. Value Study Approaches.]

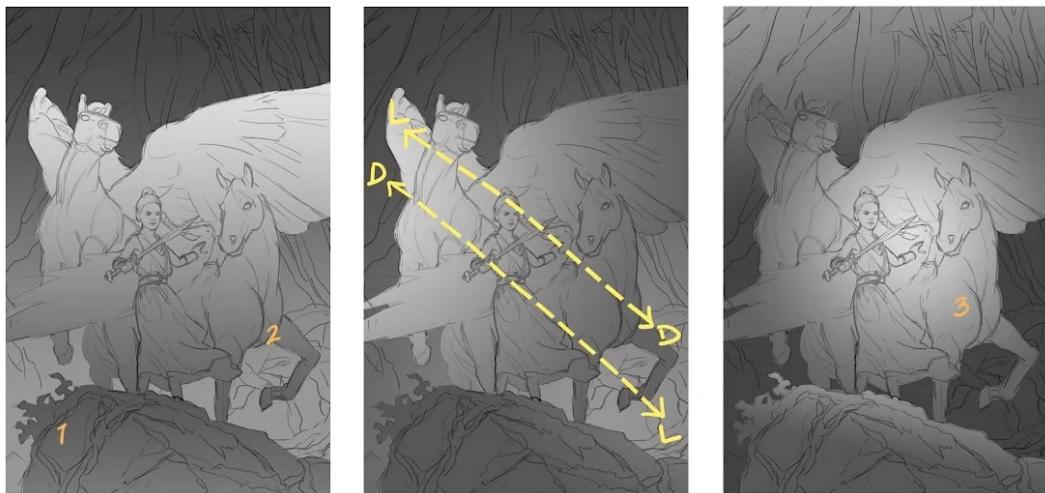


Kuva 35. Valööri variaatioita - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

#### 4.6.1 Vastakkainen gradientti

Vastakkaisen gradientin idea on luoda vaaleiden ja tummien reunojen kohtaamisia, jotta näiden raja erottuisi selkeästi, kuten vaalea-tummakuvioinnin tarkoituksena oli. Tarkoituksena on välttää, että syntyisi kohtia, jossa kohtaavat tasot ovat molemmat vaaleita tai tummia, jolloin niiden välinen raja muuttuu häilyväksi. [4, 21. Reverse Gradients Demo]

Vastakkaisen gradientin voi toteuttaa lineaarisena, tai ympyränmuotoisena. Siis, että gradientin suunta on suora, tai se säteilee yhdestä kohtaa ulospäin. [Kuva 36.]



Kuva 36. Vastakkainen gradientti - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

#### 4.6.2 Kolme valööritasoa

Kolmen valööritason metodissa valööriasetelmat jaetaan kukin vielä kolmeen valööriin, eli lopputuloksena on yhteensä 9 eri valööriä. Vastakkaisessa gradientissa valöörien kirjo on luontainen sivutuote gradienttityökalun käytöstä, mutta kolmen valöörin metodissa ne tehdään käsin. Vaarana on tietysti menettää valööriasetelmassa luotu selkeä ero kunkin tason välille. Eli haasteena on pysyä tarpeeksi lähellä valööriasetelmaa, etteivät valöörit muutu epäselväksi sekamelskaksi. [4, 22. 3 Value Planes.]

Tähän avuksi tulee digitaaliset työkalut. Rasterigrafiikkaohjelmissa, kuten Photoshop tai Clipstudio Paint, olevia tasoja voi hyödyntää helpottamaan valöörien hallintaa. Kuva jaetaan kolmelle eri

tasolle, joista päällimmäinen on viivaluonnos. Tason asetukseksi asetetaan multiply. Tämä tarkoittaa, että viivat ovat aina tummempia kuin niiden alapuolella olevat tasot ja siis erottuvat aina. Valööriasetelma on yhdellä tasolla viivojen alapuolella ja viimeisenä oleva taso on näiden välissä oleva normal-taso, jonka läpinäkyvyys asetetaan 33 prosenttiin. Kun tälle viimeiselle tasolle siis maalataan, sen näkyvät muutokset valööreissä ovat vain kolmasosa. [4, 22. 3 Value Planes.]

Jotta sävy muutokset olisivat tasaisia, käytetään täysin mustaa ja täysin valkoista pensseliä. Kuvassa 37. vasemmalla kullekin valööriasetelman tasolle on maalattu valkoisella ja mustalla valoja ja varjokohtia. Näissäkin Cearley pyrkii toteuttamaan vaalea-tummakuvion. Jos esimerkiksi tarkastellaan tyttöä ja tämän takana olevaa siipeä, huomataan, että hän erottuu siitä selvästi juuri tämän kuvioinnin avulla. Lopputuloksena saadaan oikealla näkyvä sävytaulu, jossa keskimmäiset sävyt ovat alkuperäiset kolme sävyä, mutta kullakin on myös oma sisäinen vaalein ja tummin sävynsä. Koska ero on kuitenkin vain kolmasosa alkuperäiseen nähden, sävyt eivät pääse sekoittumaan kahden muun pääsävyn alla oleviin sävyihin. [4, 22. 3 Value Planes.]



Kuva 37. Kolme valööritasoa - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

Kuvassa 38. on valmis valööritutkielma, jonka Cearley lähetti asiakkaalle.



Kuva 38. Valmis valööritutkielma - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

#### 4.7 Ohjaus ja väritutkielmat

Valööritutkielmat saatuaan asiakas valitsee niistä parhaan. Usein tässä vaiheessa he saattavat kysyä pieniä muokkauksia. Koska esimerkkinä ovat kirjat, jotkin kannet haluavat vihjata päähahmosta jättäen heidät pienemmiksi, kasvot poispäin tai varjossa. Tämä jättää enemmän lukijan mielikuvituksen varaan. Vaihtoehtoisesti asiakas saattaa haluta selkeän kuvauksen hahmosta, jolloin he ovat enemmän etualalla, kasvot katsojaan päin. [4, 23. Direction & Discussing Color.]

Kun oikea luonnos on valittu, voidaan alkaa miettiä värejä ja valaistuksia. Vaikka asiakas ei pyytäkään vaihtoehtoja, on se silti hyvä tapa päästä parhaaseen lopputulokseen. Vaikka valööriasetelma on jo päätetty, jättää se vielä paljon vaihtoehtoja väreille. Cearleyn esimerkissä täytyy muistaa vain, että hahmot ovat vaaleampia kuin tausta, tausta on melko tumman ja suora valo osuu hahmoin. [4, 23. Direction & Discussing Color.]

#### 4.7.1 Väriskeemat

Jotta kuvan värit voidaan toteuttaa oikein, on hyvä ymmärtää hiukan värien merkitystä väriskeemojen kautta. Väriskeema on käytännössä tietty osa väriympyrästä, joka valitaan kuvan pääasialliseksi paletiksi. Väriskeema eroaa tavallisesta paletista niin, että siinä olevilla väreillä on looginen suhde toisiinsa. Esimerkiksi monokromaattinen (monochromatic) eli yksivärinen kuva käyttää vain yhtä sävyä. Analoginen (analogous) skeema laajentaa sävyn sen viereisiin sävyihin, mutta vain rajatulle alueelle. Vastavärit (complementary) taas ovat väriympyrässä toistensa vastakohtat. [4, 24. Color Schemes.]

Alla olevassa kuvassa Cearley on havainnollistanut yleisempiä väriskeemoja. [Kuva 39.]



Kuva 39. Väriskeemat - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

Cearley jakaa väriskeemojen tarkoituksen kolmeen eri luokkaan, jonka perusteella kuvan värejä kannattaa lähteä suunnittelemaan. Nämä ovat harmonia, kontrasti ja värikylläisyys. [4, 25. 3 Paradigms of Color.]

Harmonisuudella tarkoitetaan yksittäistä ja vahvaa vaikutelmaa, joka kuvasta syntyy sen värimaailman perusteella. Tämä saavutetaan siten, ettei väreillä ole kilpailijoita, korkeintaan rinnakkaisia sävyjä. Esimerkiksi yksiväriset ja analogiset skeemat ovat hyviä harmonian kannalta. [4, 25. 3 Paradigms of Color.]

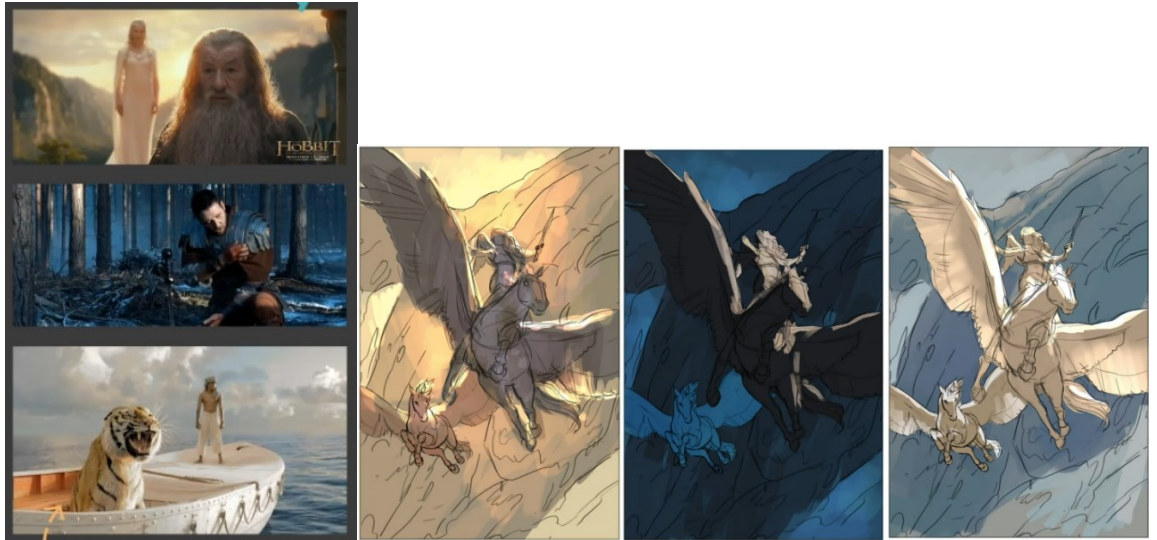
Kontrastiset värit soveltuvat kuviin, joissa on jokin jännittynyt tunnelma. Kaksi tai useampia osapuolia törmää toisiinsa. Niiden välillä on jokin tunteellinen, psykologinen tai fyysinen konflikti. Tällaisia väriskeemoja ovat vastavärit; jaettu vastaväri (split-complementary); suorakaide (rectangle), jossa väriympyrästä valitaan neljä pistettä, jotka muodostavat kahdesta lähekkäisistä väreistä, joilla on ympyrän vastapuolella toiset kaksi lähekkäistä väriä; sekä niin sanottu epäsopuinen (discordant) väri, jossa visuaalinen vaikutelma luodaan muuten värittömään korostukseen yhdellä voimakkaalla värillä. [4, 25. 3 Paradigms of Color.]

Värikylläiset skeemat soveltuvat ennen muuta iloisempiin tai lapsille suunnattuihin kuviin. Niitä ovat kolmiomaiset (triadic) ja neliömäiset (square) skeemat. Molemmille skeemoille on yhteistä värien tasapaino, eli että mikään väri ei nouse muiden ylitse. Tämä on Cearleyn mukaan haastavin skeema luoda voimakasta tunnelmaa. [4, 25. 3 Paradigms of Color.]

#### 4.7.2 Väritutkielmat

Kuten valööritutkielmissä, väritutkielmissä on tarkoitus tehdä tarpeeksi variaatiota, jotta asiakas voi helpommin tehdä päätöksensä. Koska Cearley oli jo aiemmin määritellyt kuvan teeman (seikkailu), hän tietää mitä väriskeemaa käyttää: kontrastia. Lisäksi koska kuvassa pyritään suhteelliseen realismiin, hän käyttää myös väreistä referenssiä, sen sijaan että keksisi niitä päästään. [4, 26. Color Studies.]

Yksi tapa luoda väripaletti on elokuvista napattujen kuvankaappausten avulla. Kuvassa 40. Cearley on hyödyntänyt kolmen elokuvan värimaailmaa luodessaan kolme väri variaatiota. Maskin avulla kuvankaappauksesta voidaan suoraan siirtää värejä etualan, keskiön, ja taka-alan kohteisiin. Tällä tavalla voidaan nopeasti toteuttaa väri-iteraatioita. [4, 26. Color Studies.]



Kuva 40. Elokuvien väripaletit väritutkielmien pohjana - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

#### 4.8 Piirroksen hiominen

Asiakas on valinnut väri variaation, joten seuraava vaihe on piirroksen hiominen. Tämä vaatii parempien ja tarkempien referenssien hankkimista. Tähän asti piirros on perustunut tilapäisten, suuntaa antavien referenssien varaan, sekä taiteilijan yleiseen ymmärtämykseen kohteesta. Seuraavassa vaiheessa tarvitaan kuitenkin syvällisempää ymmärrystä, jotta lopputuloksen taso olisi paras mahdollinen. Referenssien laatuun panostaminen on äärimmäisen tärkeää; Mitään ei saa jättää arvailun varaan. [4, 27. Refining the Drawing.]

Kuvassa 41. Cearley on kerännyt tarkkoja referenssejä. Jos tarvitaan kuva tarkasta asennosta, se pitää hankkia ostamalla tai itse toteuttamalla. Myös erilaisia nukkeja voi käyttää malleina, kuten Cearley on tehnyt hevosten kanssa. Referenssejä voi myös yhdistellä täydellisen tuloksen saamiseksi. [4, 27. Refining the Drawing.]



Kuva 41. Tarkkojen referenssien hankinta - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

Piirustuksessa tähän mennessä esiintyvät perusmuodot tarkennetaan monimutkaisemmiksi ja korkearesoluutioisemmiksi. Erityisesti huomiota kiinnitetään muotojen pintoihin, sillä näiden perusteella kappaleiden valotus lasketaan. Taiteilija toimii ikään kuin renderöintiohjelmana ja sijoittaa valot rautalankamallille oikeisiin kohtiin. Varsinkin monimutkaisemmat kappaleet, kuten kädet tai kasvot sisältävät pintoja, joiden ymmärrys on tärkeää oikean valaistuksen luomiseksi. [4, 27. Refining the Drawing.]

Cearley alleviivaa laatua nopeuden sijaan. Laadukas vie aina enemmän aikaa. Aloittelijalla on usein hyvin vääristynyt kuva siitä, miten kauan laadukkaan kuvan tuottaminen kestää. Keskimäärin maalaus vie kolme kertaa kauemmin kuin luulisi. 'Fail fast' on mantra, joka kannustaa nopeaan työstämiseen, mutta Cearley kannustaa mieluummin tarkkuuteen, sillä nopeus tulee ajan myötä. [4, 28. Lengths We Go & Detail.]

Piirroksen hiominen ei ole vain sen itsensä vuoksi, vaan että epäselvyydet muuttuvat selviksi, jotta ne voidaan renderöidä realistisesti. Suuntaa antavat muodot muutetaan oikeasti siksi, mitä

ne kuvastavat. Jokainen kuva vaatii eri määrän hiomista. Mitä monimutkaisempi kohde, sitä enemmän se vaatii hiontaa. [4, 28. Lengths We Go & Detail.]

Kuvassa 42. Cearley on vielä palannut korjaamaan kuvansa tärkeimmät yksityiskohdat niin, ettei niistä ole epäilystä pinnoista ja yksityiskohdista.



Kuva 42. Viimeistely piirros - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

#### 4.9 Maalausvaihe

Kun lopullinen kuva on selvillä valoineen, väreineen ja muotoineen, alkaa lopullinen maalausvaihe. Tätä vaihetta voi lähestyä monella tapaa. Se voidaan jatkaa esimerkiksi väritutkielmasta tai tehdä kokonaan alusta hyödyntäen tutkielmia. Cearleyn mukaan yhtä oikeaa tapaa ei ole, mutta kuvittajan olisi hyvä pysähtyä miettimään, mikä olisi paras tapa, sillä jälleen se voi säästää paljon aikaa. Joskus kokonaan alusta aloittaminen voi olla paras tapa. [4, 29. Painting Block-In.]

Cearley itse jatkaa työnsä väritutkielmasta, sillä se oli sillä kertaa järkevin ratkaisu. Hän häivyttää viivaluonnoksen säätämällä sen lähes läpinäkyväksi. Koska kuvan valaistus oli jo hiottu edellisissä

vaiheessa, apuviivat eivät enää ole tarpeellisia, vaan kuvan kohteet erottuvat pelkästään pintojen avulla. [4, 29. Painting Block-In.]



Kuva 43. Maalausvaihe - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

Nyt viimeistään kuvan tärkeät yksityiskohdat toteutetaan sellaiselle tasolle, ettei niiden esittävydestä ole epäilystäkään. Jotta maalaamisvaiheessa Cearley voi tehdä tarkkoja päätöksiä, hän laajentaa kuvatiedostoa ja lisää referenssit kuvan maalauksen viereen. [4, 29. Painting Block-In.]

Kaiken kuvassa pitää olla selvää, mitä se esittää. Tämä ei tarkoita, että kaiken kuvassa on oltava yksityiskohtaista, sillä yksityiskohdat ovat varattu kuvan tärkeimpiin kohtiin. Vaatteet ja muut materiaalit pitää saada näyttämään aidoilta, eikä vain vaatteita muistuttavilta. [4, 30. Painting Notes.]

Referenssin käyttö on tässäkin vaiheessa avain. Cearleyn mukaan oikeaoppinen referenssin käyttö antaa taiteilijan ymmärtää referenssin olennaisen tiedon, jonka jälkeen hän voi soveltaa sitä pidemmälle. [4, 30. Painting Notes.]

#### 4.10 Tarkastelu

Ennen viimeistä vaihetta on hyvä pysähtyä ja tarkistaa edistymisen. Varmistua siitä, että kuva on edelleen linjassa alkuperäisen vision kanssa. Tarkasteltavia kysymyksiä ovat esimerkiksi: Onhan tehtävänannon ydin edelleen tallessa? Oletko unohtanut tärkeitä yksityiskohtia? Varmistu deadlinesta. Vastaavatko värit tutkielmaa, ovatko ne liian latteita tai räikeitä? Käännä kuva peilikuvaksi ja katso hyppääkö jotain silmiinpistävää esiin. Tarkista että valööriasetelma on edelleen vahva. Onko kohteen asennot edelleen realistisia ja vastaavat mallia? Mikäli se on mahdollista, kysy myös palautetta. Jos jokin ei täsmää, se pitää palauttaa alkuperäisen suunnitelman mukaiseksi. [4, 33. Reassess.]

#### 4.11 Viimeistely

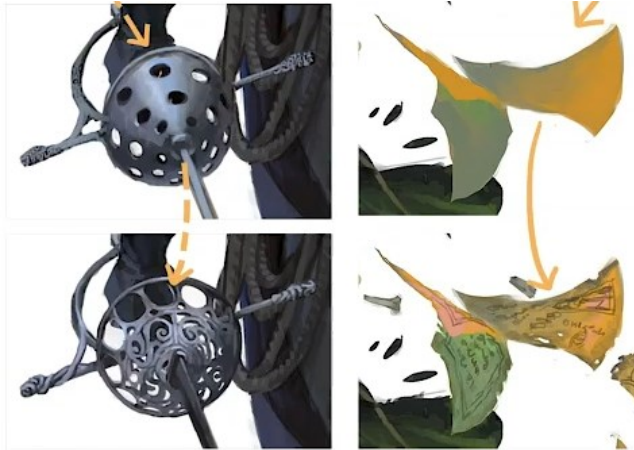
Viimeistelyvaiheessa kuva on lähes valmis. Sen isot kokonaisuudet ovat valmiit, joten on aika hioa myös yksityiskohdat. Yleinen virheellinen luulo on, että juuri yksityiskohdat tekevät kuvista hienon. Mutta yksityiskohdat ovat vain osa kokonaisuutta. Tärkeämpää on tietää, mihin yksityiskohdat sijoitetaan. Kuvan tärkein kohta se, missä yksityiskohdat ovat parhaimmillaan. Tätä kutsutaan kuvan keskiöksi.

Liialliset yksityiskohdat keskiön ulkopuolella voivat häiritä kuvan tasapainoisuutta. Kuvittajan tehtävä on luoda silmälle alueita, joihin se voi keskittyä tarkemmin, sekä alueita, jotka eivät vedä huomiota. Jos yksityiskohtia on joka puolella, se viestii, että kaikki ovat yhtä tärkeitä. Silmä poukkoilee ympäri kuvaa tietämättä, mikä on tärkeää ja mikä ei. Tällaista kuvaa on uuvuttava katsoa. [4, 34. Final Details & Conclusion.]

Kasvot vaativat erityistä huomiota yksityiskohtien lisäämisessä. Kasvot ovat ensimmäinen kohta, johon ihmisen silmä hakeutuu kuvaa katsottaessa. Kasvojen yksityiskohtien tulisi olla kaikista huolellisimmin tehdyt. Jos siis kyseiset kasvot ovat keskiössä. [4, 34. Final Details & Conclusion.]

Materiaalit pitää näyttää aidoilta ja erota toisistaan selkeästi. Lisäksi kovat reunat tulee pehmentää, jos ne eivät ole huomion kannalta olennaisia. Usein kuvaa katsoessa kovia reunoja ei tiedosta ilman harjaantunutta silmää, mutta alitajuntaisesti ne vievät yllättävän paljon huomiota. [4, 34. Final Details & Conclusion.]

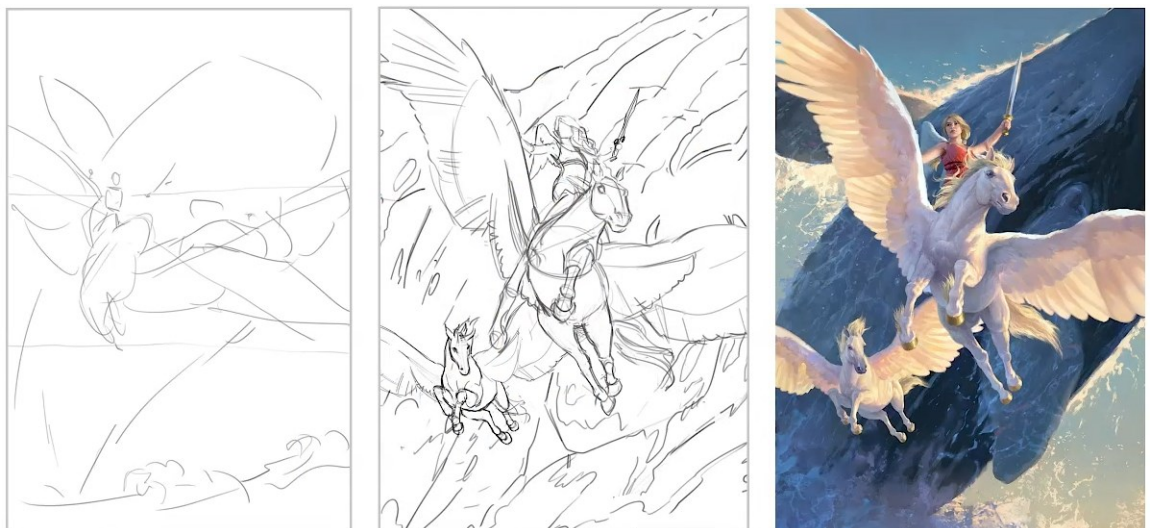
Viimeiseksi voi hioa toissijaisia yksityiskohtia (second read details). Niillä tarkoitetaan sellaisia yksityiskohtia, joita ei huomata, kun kuvaa katsotaan ensimmäistä kertaa. Silloin silmä huomaa vasta suuremmat kokonaisuudet. Vasta kun kuvaa aletaan katsoa tarkemmin, huomataan pienemmät, toissijaiset yksityiskohdat. Ne ovat sellaisia asioita, kuten vaatteiden saumat ja ompeleet, kulumat materiaalien pinnoissa, naarmut metalleissa, tekstit papereissa ja niin edelleen. Myös geneeriset designit voi tehdä uniikimman näköiseksi. [4, 34. Final Details & Conclusion.]



Kuva 44. Designin viimeistely - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

Milloin kuva on valmis? Cearley listaa muutamia asioita. Jos osuu deadlineen, on auttamattakin valmis. Mikäli muutosten tai yksityiskohtien lisääminen kuvaan tai niiden poistaminen veisi siitä jotain pois. Tai jos kuva kertoo kaiken, mitä sen pitää sanoa. Enemmän olisi tarpeetonta, vähemmän olisi puutteellinen. [4, 34. Final Details & Conclusion.]

Kuvassa 45. kuvituksen edistymisen vaiheet kerrattuna.



Kuva 45. Kuvituksen vaiheet - Cearley Clint, Illustrating Commissions the Professional's Process

## 5 Havainnointi 3 – Ympäristöjen kuvittaminen

Noah Bradley on kuvittaja, joka on työskennellyt yli kymmenen vuotta Magic: The Gathering in kuvittajana. [7] Videollaan Dusk to Dawn hän selittää työprosessiaan. [8.]

Bradley on erikoistunut ympäristöjen maalaamiseen. Hänen töissään esiintyy lähes poikkeuksetta laajoja maisemia, kuten pilvinen taivas tai kaukainen horisontti. Valitsin Bradley'n menetelmän viimeiseksi tarkasteltavaksi, sillä se eroaa merkittävästi kahdesta edellisestä.

### 5.1 Thumbnailaus

Bradley aloittaa Magic-kuvituksensa aina thumbnailaamalla, yleensä käyttäen pelkkää lyijykynää ja paperia. Thumbnailit ovat tarkoituksenmukaisesti yksinkertaisia ja nopeita. Niiden pääasiallinen tarkoitus on antaa Bradleylle ideoita, eikä niitä ole tarkoitettu näytettäväksi muille. Vaikka thumbnailit ovat yksinkertaisia, niiden merkitys on suuri myöhemmille vaiheille. Samalla kun hän piirtää, Bradley ajattelee mahdollisia värejä, kompositioita tai muotoja, mitä kuvissa voisi olla. Bradley arvostaa myös useiden medioiden käyttöä ja näin hän voi piirtää tavallisella lyijykynällä ennen kuin siirtyy digitaaliseen työskentelyyn. [8, 3.45.]

Thumbnail-vaiheen tarkoituksena on kokeilla nopeasti erilaisia ideoita, mitä hänellä heräsi lukiesaan tehtävänantoa. Näiden yksinkertaisten luonnosten avulla Bradley pystyy jo prosessoimaan lopputyövaiheita ja miten hänen tulisi ratkaista eri kuvan elementit. [8, 3.45.]

Thumbnailit voivat olla varsin yksinkertaisia, mutta niiden merkitys työlle on suuri. [Kuva 46.]



Kuva 46. Ympäristöjen thumbnailit – Bradley Noah, Dusk to Dawn

## 5.2 Luonnosteluvaihe

Thumbnailien jälkeen Bradley siirtyy luonnostelevaan digitaalisesti. Hänen luonnoksensa ovat värillisiä ja niistä näkee hänen mieltymyksensä maalaamiseen. Hän käyttää noin puolesta tunnista tuntiin yhden thumbnailin luonnosteluun. Tämän jälkeen hän lähettää luonnoksen hyväksyttäväksi art directorille. Luonnokset eivät ole viimeistelyjä kuvia, mutta niistä voi jo havaita, miltä lopputulos voisi näyttää. Pääelementit ovat jo näkyvillä ja kuva on periaatteessa kokonainen mutta viimeistelemätön. [8, 5.25.]



Kuva 47. Väriluonnos 1 - Bradley Noah, Dusk to Dawn



Kuva 48. Väriluonnos 2 - Bradley Noah, Dusk to Dawn

### 5.3 Maalausvaihe

Kun luonnokset ovat hyväksytyt, alkaa työn pisin vaihe eli luonnoksen hiominen valmiiksi maalaukseksi. Hänen isoin ohjenuoransa, johon hän kiinnittää huomiota on alkuperäisen idean säilyttäminen. Vaikka thumbnail ja alun luonnokset olivat viimeistelemättömiä, niiden sisältämät ideat olivat tärkeitä lopullisen tuloksen kannalta. Hän tarkistaa säännöllisesti, onko kuva säilyttänyt lähtökohtansa vertaamalla sitä kopioon alkuperäisestä luonnoksesta. [8, 6.18.]

Magic-korttien deadline on yleensä noin kuusi viikkoa, josta teoriassa puolet ajasta tulisi kulua luonnosteluvaiheessa ja toiset kolme luonnoksen viimeistelyssä. Monesti Bradleyn ensimmäinen viikko kuluu luonnoksiin ja loput viisi viimeistelyyn. [8, 6.55.]

Bradley maalaa kuvituksensa kuten muitakin ympäristökuviaan. Hänen prosessinsa on paljon vapaampi, mikä antaa hänen hyppiä eri yksityiskohtien välillä. Tämä mahdollistaa kuvan työstämisen kokonaisuutena. Yksittäiset yksityiskohdat ovat mitättömiä sen rinnalla, onko kuva kokonaisuutena eheä. Vasta lopuksi, kun kuva on kokonaisuutena näyttävä, hän voi keskittyä pienempiin yksityiskohtiin. Tällöin vaikka kuvaa katsoisi läheltä tai kaukaa se näyttää hyvältä. Tämä on tärkeä piirre, joka tulee huomioida korttitaiteessa, jossa lopullisia kuvia katsotaan pienessä koossa. Siinä aivan pienet yksityiskohdat katoavat, joten niiden hiominen tuntikausia on ajan tuhlausta. [8.]

Bradley työstää yleensä useaa kuvaa kerrallaan. Tämä auttaa häntä pysyvään motivoituneena, sillä hän sanoo kyllästyvänsä nopeasti. Hänelle on tavallista työstää yhtä maalausta tunnin ja siirtyä seuraavaan ja taas takaisin. Joskus hän saattaa työstää yhtä kuvaa parikin päivää ennen kuin vaihtaa toiseen. Tämä auttaa näkemään kuvan uusilla silmillä. Monesti jos työstää yksittäistä kuvaa pitkään, voi sokeutua siinä esiintyville heikkouksille. Kun kuvaa katsoo tauon jälkeen, nämä heikkoudet ovat paljon selkeämpiä. [8.]

#### 5.4 Valmis maalaus

Bradleyn mukaan maalaus on valmis silloin, kun se sanoo kaiken, mitä sen tarvitsee sanoa. Jos siihen lisäisi jotain, mutta sillä ei olisi vaikutusta kuvan viestiin, tai siitä ottaisi jotain pois ja viesti jäisi vajaaksi, silloin kuva on yleensä valmis. Tai jos osuu deadlineen, jolloin kuva on pakko palauttaa. [8, 14.20.]



Kuva 49. Valmis maalaus 1 - Bradley Noah, Dusk to Dawn



Kuva 50. Valmis maalaus 2 - Bradley Noah, Dusk to Dawn

## 6 Analyysi

Analyysikappaleessa kokoaan havaintojani aiemmista kappaleista.

Imelin prosessi oli jokseenkin suoraviivainen siihen asti, kunnes hän alkoi renderöimään hahmoaan. Maalausvaiheessa tapahtui paljon päällekkäisiä asioita, jotka tulevat kokemuksesta. Toisin kuin Cearleyn esimerkissä, maalausvaihetta ei eritelty moneen osaan. Mutta tutkielmavaihe tavallaan mahdollisti tämän, sillä sen avulla hän pystyi todistamaan itselleen, miten toteuttaisi sen työvaiheen.

Cearleyn menetelmä on hyvin perusteellinen ja siitä huomaa, miten paljon hän arvostaa lopullista työtä. Työn alussa hän valmistautuu pitkään juoksuun, sillä tietää että liika harppominen vain hidastaa maaliin pääsyä. Vasta kun näkee kaikki ne valmisteluvaiheet, jotka edeltävät lopullista työtä, voi ymmärtää ammattilaisen asennetta. Siinä ei enää ole kyse piirtelemisestä, vaan paljon suuremmasta kokonaisuudesta. Cearley painottaa referenssien ja ajan käyttöä hyvän työn saamiseksi enemmän kuin mitään muuta. Jos sopivaa referenssiä ei löydy, hän toteuttaa sen itse. Hänen sanojensa mukaan referenssi on kuin raaka-aineet kokille. Työn onnistuminen on mahdollista vain, jos raaka-aineet ovat ensiluokkaisia. Hän ei jätä mitään arvailun varaan, vaan vetäytyy työstä ja tarkastelee, mitä siitä puuttuu ja kysyy tarvittaessa apua. Hänelle kuvittaminen on enemmän kuin yksittäinen media, kuten piirtäminen tai maalaus. Kyse on kokonaisuudesta, eikä siinä ole tilaa omille mielihaluille tai päähänpistoille.

Bradleyn esimerkki oli tarkoituksella valittu, sillä siinä kohteena oli maisemat, johon Imel tai Cearley eivät juurikaan paneutuneet. Kaikista kolmesta hänen menetelmänsä on kenties erikoistunein ja hioutunein hänen oman kokemuksensa takia. Bradley on maalannut erityisesti uransa alkuvaiheessa ympäristöjä niin paljon, että pystyy ratkaisemaan suhteellisen helposti ongelmia työn aikana. Ympäristöjä maalatessa kuvassa ei myöskään ole niin paljon tasapainoteltavia elementtejä. Hänen menetelmänsä voisi jakautua kolmeen helposti tunnistettavaan vaiheeseen: raakaluonnokseen, väriluonnokseen ja maalausvaiheeseen. Eniten suunnittelua tapahtui juuri raakaluonnoksen aikana.

Kun katsoo ammattilaisten työprosesseja, huomaa hyvin eri lähestymistapoja. Havaintoesimerkeistä Imel ja Cearley olivat paljon järjestelmällisempiä, siirtyen yhdestä vaiheesta seuraavaan, kun taas Bradleyn prosessi on huomattavasti vapaampi ja yhdistelee vaiheita enemmän. On vaikeaa erottaa selvää eroa hänen luonnoksensa ja viimeistellymmän teoksen välillä.

Kaikista isoin yllätys oli referenssien käyttö ja tutkielmat. Ammatillaiset panostavat työn alussa ison osan suunnitteluun, koska tiedostavat, että se määrää koko lopullisen työn suunnan. Siispä lopullisen työn rinnalla syntyy paljon erilaisia kuvia ja tutkimuksia, jotka eivät näy lopullisessa työssä. Silti juuri näiden takia työ on niin onnistunut kuin se on.

Aloittelijan tulisi käyttää referenssiä aivan kaikesta. Jotkin ammatillaiset eivät välttämättä tarvitse referenssiä yksittäisiin elementteihin, sillä he ovat tehneet niitä niin paljon, että voivat toteuttaa ne ulkomuistista. Ikävä kyllä referenssin käyttämiseen on aloittelevilla taiteilijoilla monesti negatiivinen suhtautuminen, sillä ajatellaan, että vain huonot taiteilijat tarvitsevat referenssiä tai että se tekee kuvan tuottamisesta jotenkin vähemmän aitoa. Tämä on ainakin oma kokemukseni. Todellisuudessa kuitenkin vain mallista piirtämällä voi oppia piirtämään tarkasti. Ammatillaiset käyttävät jatkuvasti referenssiä, vaikka olisivat opettaneet kokonaisia kursseja aihepiiristä [4].

Tein erityisesti Cearleyn menetelmää tutkiessani erään havainnon. Minulla on kiusaus tietynlaiseen purismiin, jossa määrittelen jotkin työkalut tai referenssit huijaamiseksi. Tämä liittyy luultavasti harrastetaiteilijoiden hybridiseen. Jostain on tullut se käsitys, että tiettyjen työtapojen käyttö vie jollain tavalla pois taiteen tekemisestä, tai on huijaamista. Mutta eikö työn jättäminen kesken ole suurempi synty kuin referenssin käyttö? Loppujen lopuksi taiteilija käyttää referenssiään visioonsa toteuttamiseen, eikä perusta visiotaan referenssiinsä. Pelko että referenssi voi määritellä työn on lopulta irrationaalista.

Toinen huomio liittyy eri materiaalien käyttöön. Digitaalisten työkalujen avulla voidaan toteuttaa huippuhienoja taideteoksia, mutta ne eivät ole vailla heikkouksiakaan. Erilaiset tekniset ongelmat voivat tehdä työskentelystä tuskaista ja kyky poistaa virheet nopeasti voi kannustaa huonoihin työtapoihin. Luonnoslehtiö ja lyijykynä ovat helpoin ja nopein tapa luonnostella ja toimivat missä vain, mutta vaativat enemmän suunnitelmallisuutta sillä merkinnät ovat jokseenkin pysyviä. On hyvä tunnistaa että eri materiaalit soveltuvat tiettyihin vaiheisiin paremmin kuin toiset. Tällöin työskentelystä tulee paitsi mielenkiintoisempaa, myös tehokkaampaa.

Kun vertaa ensimmäisessä kappaleessa kuvailtua menetelmääni kolmeen ammattilaiseen, huomaa ettei sitä ole jäsennelty tarkoituksenmukaisesti. Menetelmä perustuu aavistuksenomaisesti eräänlaiseen luonnolliseen järjestykseen, mutta siitä puuttuu syvälinen ymmärtämys vaiheiden merkityksestä. Erityisesti Cearleyn syvälinen tuntemus kuvittamisesta opetti minulle merkittävästi, mitä eri kuvituksen vaiheet merkitsevät koko työn kannalta. Tietysti se tulee vuosien kokemuksesta, joten kaiken tutkitun tiedon omaksuminen vie aikaa.

## 7 Yhteensovittaminen

Yhteensovituskappaleessa toteutetaan kuvitus, jossa hyödynnetään opittuja asioita. Kappaleessa esitellään kuvituksen suunnitelma, sekä varsinainen toteutus. Poikkesin toteutusvaiheessa alkuperäisestä suunnitelmasta, mutta sen esittely sellaisena kuin se oli alun perin on tärkeää lopputuloksen arvioinnin kannalta.

Opinnäytetyön päätavoite oli rakentaa portaittainen prosessi, jonka avulla voin toteuttaa fantasia kuvituksen. Ideana oli, että se olisi minulle yksilöity ja ottaisi huomioon omia osaamisiani. Oletuksena oli, että tarkastelemalla menetelmääni tunnistan omat vahvuuteni ja heikkouteni, sekä missä kohdissa tarvitsen enemmän esimerkiksi referenssimateriaalia tai ajankäyttöä. Ammatti-laisten menetelmien tutkimisen tarkoitus oli, että menetelmän vaiheiden merkitys olisi selkeämpi. Tällöin toteutuksen vaiheissa ei tulisi epäselvyyksiä.

Alkuperäinen suunnitelma oli jaoteltu vaiheisiin seuraavasti; suunnittelu, jossa luettiin toimeksi-anto, sekä pohdittiin tarvittavia referenssimateriaaleja; luonnosteluvaihe, jossa tarkoitus oli luoda muutama toimiva luonnos, joita voi työstää rinnakkain; materiaali- ja väritutkielmat, joissa tehtiin kokeiluja lopullisen kuvan materiaaleista ja väreistä; maalausvaihe, jossa lopullinen työ toteutettiin ja viimeisteltiin. Tämä suunnitelma perustui pitkälti Cearleyn menetelmään, joskin ilman tiettyjä vaiheita kuten hahmodesignia.

Tämä oli jokseenkin idealistinen suunnitelma, joka ei kuitenkaan toteutunut täysin esitetyssä muodossa. Sen sijaan esittelen seuraavaksi prosessin kuten se tapahtui. Samalla huomataan mistä muutos alkuperäiseen suunnitelmaan johtui. Jokaista vaihetta havainnollistetaan kuvilla.

### 7.1 Toimeksiannon lukeminen

Kuvitus lähtee tarpeesta, joten ensimmäinen työvaihe oli tehtävänannon lukeminen. Koska minulla ei ollut oikeaa työnantajaa, annoin työnannon itselleni kuin se olisi annettu Magic: The Gathering (MTG)-kortin kuvittajalle. Päätin ottaa kortin aiheeksi vampyyrit, jotka ovat yksi pelin tunnetuista heimoista. Syynä tähän on se, että vampyyrikortit ovat värimaailmaltaan ja teemoiltaan goottisia, joka on mielestäni iskevä tyyli.

Kortti voisi sijoittua Innistrad-maailmaan, ja sen aiheena on nuori vampyyrinainen, joka on vasta muutettu vampyyriksi. Hän on pukeutunut valkoiseen häämekkkoon. Kortti on väriltään Musta, eli MTG-väri filosofian mukaan sen teemoja ovat itsekeskeisyys ja irrallisuus moraaleista. Väriltään mustat kortit ovat usein vampyyrejä, zombeja tai vastaavia painajaismaisia otuksia. Kuvan tärkeänä elementtinä oli kontrasti puhtaan valkoisen mekon ja sitä pitävän hirviön välillä.

## 7.2 Suunnittelu

Tehtävänannon lukeminen aloittaa varsinaisen suunnitteluprosessin, josta nostan huomioita: kuvan teema on kauhumainen, ympäristö on goottimainen hauta tai kappeli, genrenä on fantasia, tunnelmassa on kauhua, sekä mahdollisia kohtauksia.

Koska kuva on tarkoitettu kortiksi, minun pitää rajata siitä alue, joka näkyisi lopullisessa kortissa. MTG-kortin kuvan koko on 59 x 45 mm. Eli kuvaa tehdessä olennainen informaatio tulee mahtua ruudun sisälle. Siinä ei voi myöskään olla liian pieniä yksityiskohtia, jotka eivät näy kortissa.

Yö sopii kauhuteemaan, joten päätin että kohtauksessa tärkeä valonlähde on kuunvalo, jonka lisäksi voi tarpeen tullen lisätä toisia valonlähteitä.

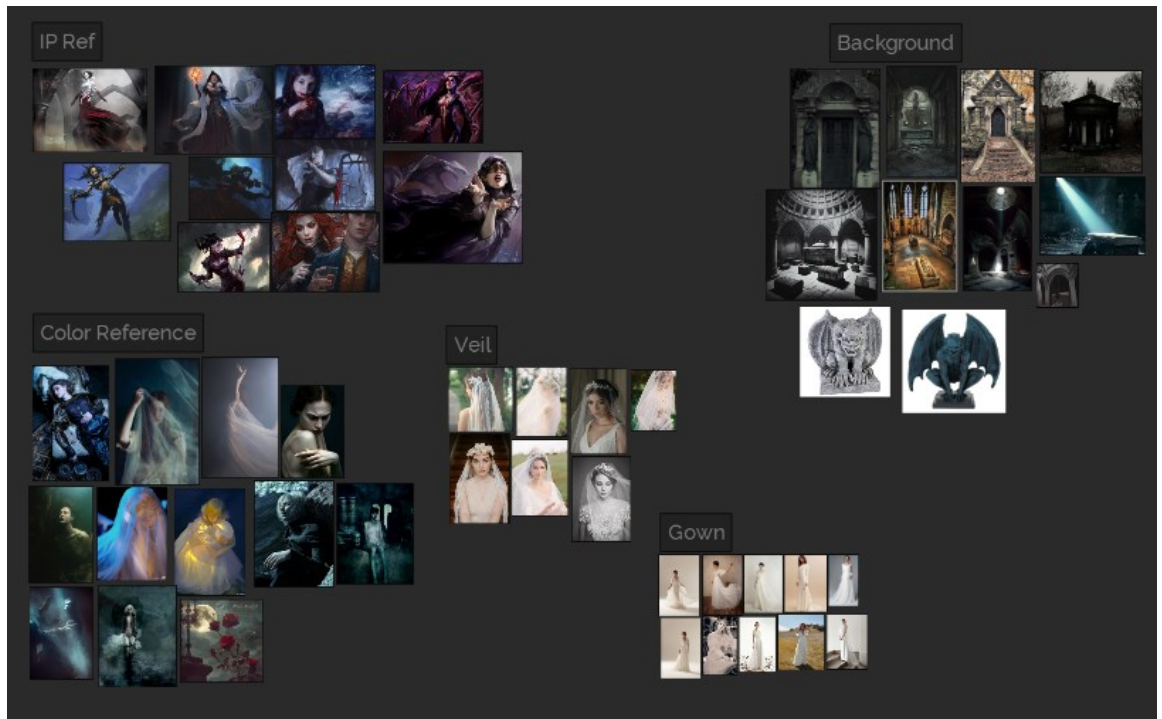
Kirjoitin ylös ideoita kohtauksista, joissa hahmo esiintyy eri tilanteissa; lähikuva vampyyrin kasvoista kun tämä on juuri juonut; vampyyri tanssimassa kuolleiden ympäröimänä; vampyyri istumassa viaton ilme kasvoillaan verilammikon keskellä; vampyyri syleilemässä uhriaan viaton ilme kasvoillaan; vampyyri leijumassa ilmassa kuin tanssien; vampyyri nousemassa haudastaan.

## 7.3 Referenssin kerääminen

Seuraavaksi on aika kerätä referenssiä, joka ei ole vielä liian tarkkaa, mutta auttaa ideoimisessa. Ympäristö on vielä jokseenkin hämärä, mutta päämuodot on hyvä hahmottaa.

Sopivia referenssejä ovat vampyyrit, muut MTG-vampyyrikortit, kirkot, kappelit ja kryptat.

Keräsin Pureref-seinän alustaville referensseille sommitteluotsikon alle. Tässä vaiheessa selailen paljon MTG-kortteja, jotka ovat sommitelmiltaan ja tunnelmaltaan samantyyllisiä mitä haen. Otan näistä joitakin referenssitaukuuni, jotta voin vertailla tyyliä. Tämän lisäksi kerään referenssiä hahmon asusta. Lisäksi löysin jo jonkin verran väripalettireferenssiä.

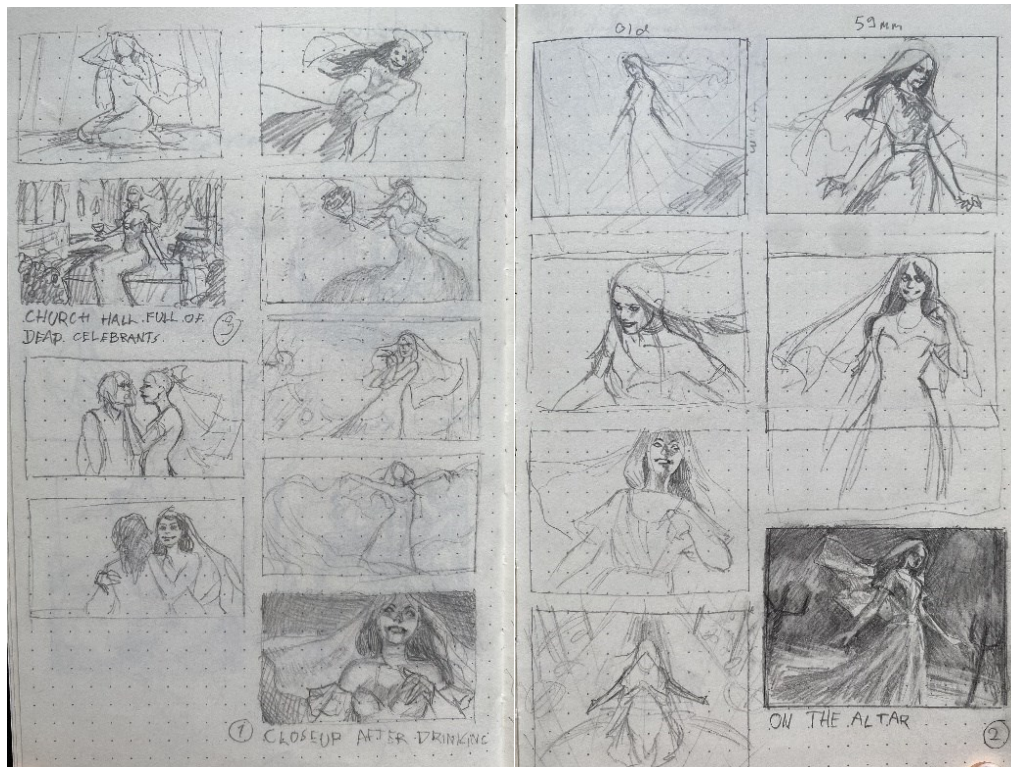


Kuva 51. Pureref-seinä, jossa tärkeimmät referenssit kuvan suunnittelussa

#### 7.4 Luonnosteluvaihe

Pidän lyijykynällä piirtämisestä, joten Bradleyn tavalla tein ensimmäiset thumbnailit kynällä ja paperilla. Keskityin näissä kiinnostavan sommitelman luomiseen. Thumbnailia voi tehdä nopeasti, joten tein niitä reilusti. Yleensä mitä pidempään tekee, sitä parempia viimeiset thumbnailit ovat. Tarkoitukseni oli tässä vaiheessa luoda niin hyviä thumbnailia, että voisin hyvin tehdä niistä useamman. Otin tavoitteeksi kolmesta neljään hyvää thumbnailia ennen seuraavaa vaihetta.

Tein thumbnailit pistepaperille, joka auttoi myös oikeiden mittasuhteiden asettamista. MTG-korttien kuvaruudut ovat 59 x 45 millimetriä, mikä näkyy jälkimmäisissä thumbnailissa (oikealla). [Kuva 52.]



Kuva 52. Thumbnail luonnoksia

Thumbnail vaiheessa voi tulla kiusaus keskittyä yhteen kuvaan enemmän kuin muihin, jolloin voi sokaistua hyvältä idealta. Näin kävi itselläni, koska yhdestä thumbnailista tuli selvästi parempi kuin muista, enkä halunnut luopua siitä. [Kuva 53.]



Kuva 53. Valittu thumbnail

Jos tekisin työtäni asiakkaalle, haluaisin enemmän vaihtoehtoja mutta opinnäytetyön kontekstissa päätin että yksi riittää, sillä olin varma sen toimivuudesta.

Mikäli lähtisin toteuttamaan kuvitusta, jossa on täysin uusi hahmo, tässä vaiheessa olisi hyvä toteuttaa hahmon design, soveltaen Cearleyn menetelmää. Kuvituksen hahmon pääasiallinen tunnuspiirre oli kuitenkin hääpuku, joka on jokseenkin geneerinen, joten en käyttänyt enempää aikaa hahmodesigniin, vaan käytin referenssiä hääpuvuista.

Alun perin suunnittelin että minulla olisi kolmesta neljään luonnosta, jotka siirtäisin digitaaliselle alustalle valööritutkielmia varten, kuten Cearley teki. Aloin kuitenkin jo luonnosteluvaiheessa hahmottaa kuvan valööriskeemaa ja tykästyin siihen liiaksi. Tässä vaiheessa poikkesin alkuperäisestä suunnitelmastani, mikä ennen pitkää kostautui myöhemmissä vaiheissa. Ongelmat alkoivatkin siinä vaiheessa kun luonnos siirrettiin digitaaliselle alustalle. Tein tämän käsin kopiaamalla, mutta halusin säilyttää luonnoksen jokseenkin pitkälle viedyn valööriskeeman.

Paitsi että se vei kohtuuttomasti aikaa, jouduin korjaamaan sitä useamman kerran, mikä olisi ollut nopeampaa jos olisin piirtänyt vain kuvan ääriviivat. Tai hankkinut skannerin. Tällöin minulla olisi ollut versio, jolla myös valööritutkielma vaihe olisi ollut helpompi. Mutta koska olin tykästynyt lyijykynä luonnoksen valööreihin, halusin säilyttää ne. Työskentelyvaiheessa en kuitenkaan tiedostanut tätä putkinäköä.

Maalausvaiheeseen siirtyminen liian aikaisin hidastaa työn tekemistä, sillä kuvan muokattavuus laskee mitä enemmän siinä on yksityiskohtia. Kuvista näkee, miten nopeasti on siirrytty viivasta maalaamiseen. Viimeisen kuvan kohdalla on jo mietitty liikaa yksityiskohtia. [Kuva 54.]



Kuva 54. Digitaaliset luonnokset

Palauttaakseni kuvaan muokattavuutta, jaoin hahmon erilleen taustasta ja etualasta. Yksityiskohtien pelkistäminen lisää myös muokattavuutta, mutta toteutin sen vain hahmon hameelle, kun taas koko yläosa hänen ruumiistaan on yksityiskohtaisempaa. Lähetin tämän kuvan myös kritiikkiä varten eräälle taiteilijoiden Discord-kanavalle. [Kuva 55.]



Kuva 55. Digitaalinen luonnos 2.

Saamani kritiikin valossa aloin tehdä muokkauksia kuvaan. Tärkeimmät palautteet liittyivät kuvan ahtauteen, sekä perspektiiviin. Jälkikäteen ajateltuna juuri perspektiivin puuttuminen alkuvaiheesta aiheutti niin paljon ongelmia työn kannalta. Todellisuudessa minun olisi pitänyt alkaa miettiä sitä heti luonnoksen jälkeen.

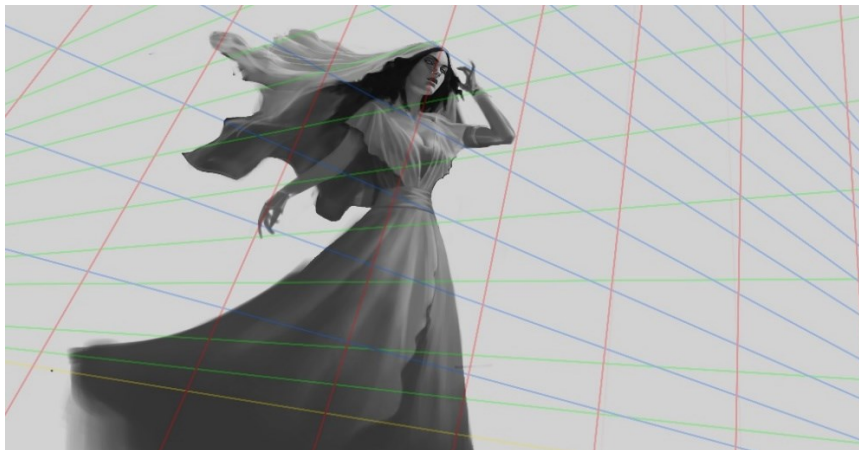
Tässä kuvassa yritin ratkaista monta asiaa samaan aikaan. Päädyin laajentamaan kuvan aluetta, mutta yritin samaan aikaan korjata perspektiiviä, sekä muokkasin hahmoa entisestään. Lopputuloksena hahmon asennosta tuli luontevampi, mutta keskityin edelleen liiaksi yksityiskohtiin.

[Kuva 56.]



Kuva 56. Korjaukset luonnokseen

Lopulta tajusin, ettei perspektiivin hahmottaminen ilman apuja onnistuisi, ja päätin rakentaa ruudukon. Koska pidin siitä miltä hahmo näytti, enkä halunnut muokata sitä, päätin käyttää sitä ruudukon pohjana. Ongelma tässä versiossa on kuitenkin se, ettei näin jyrkässä kulmassa horisontaalinen viiva (keltainen) näy itse kuvassa. Lopputuloksena oli vääristynyt perspektiivi. [Kuva 57.]



Kuva 57. Ensimmäinen perspektiivi ruudukko

En kuitenkaan huomannut virhettä vielä tässä vaiheessa. Kuvassa alkoi olla jo sen verran yksityiskohtia, että niiden pallotteleminen alkoi olla vaikeaa ja virheiden huomaaminen vaikeutui. Aloin tehdä taustasta enemmän kryptamaista ja lisäsin kuvaan sen yhden pääelementeistä: murtuneen sarkofagin. [Kuva 58.]



Kuva 58. Taustaelementtien lisääminen

Kiitos palautteen eräältä taiteilijalta, huomasin ettei perspektiiviruudukkoni toimi ja korjasin sen viimein. Lopputuloksena hahmosta tuli entistä uhkaavamman näköinen. Alkuperäiseen luonnokseen verrattuna kuva on kuitenkin sommitelmaltaan jo hyvin erilainen. Olin kuitenkin sen verran pitkällä, että en voinut enää tehdä kuvaa kokonaan uudestaan, vaikka harkitsin sitä. [Kuva 59.]



Kuva 59. Korjattu perspektiivi ruudukko

Seuraava ongelma oli sarkofagin sijoittaminen. Edellisessä kuvassa se oli liian kaukana, eikä siitä saanut selvää mikä se oikeastaan oli. Tein lukuisia eri versioita sarkofagista ennen kuin päädyin alla olevaan versioon. [Kuva 60.]



Kuva 60. Sarkofagin sijainti

## 7.5 Siistimisvaihe

Kun olin viimein saanut kuvan elementit lopullisille paikoilleen, aloin siistimään ja pelkistämään sitä, jotta tärkeimmät elementit korostuisivat. Hahmo on kuvan tärkein elementti ja tausta vastoin, joten pelkistin taustaa ja varmistan että hahmon erottuu siitä siluettinsa ja valööriensä avulla. Tavoitteeni on selkeä ja siisti mustavalko maalaus, jossa on erikseen tasot etualalle, hahmolle ja taustalle. Erottelin myös hahmon hunnun omalle tasolleen muokattavuuden helpottamiseksi, sillä se eroaa materiaalinsa puolesta hahmon muista pinnoista.

Aiemmissa versioissa hahmo näytti vanhemmalta kuin oli tarkoitus, joten tein hänestä nuoremman ja siromman näköisen. Tein myös mekon materiaalista aidomman. [Kuva 61.]



Kuva 61. Hahmon korjattu olemus

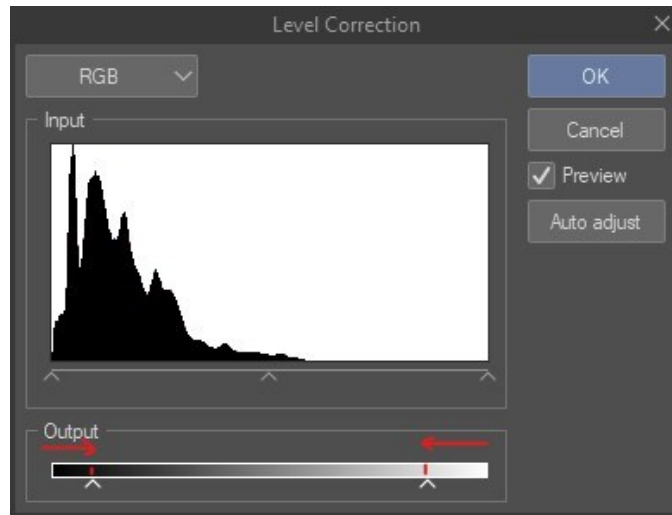
Tein kasvoista erottuvammat ja tein kukkakimpusta aidomman näköisen. Tässä hahmon siluetti on vielä viimeistelemätön hunnun kohdalta [Kuva 62.], mutta on korjattu myöhemmässä vaiheessa.



Kuva 62. Yksityiskohtien hiomista

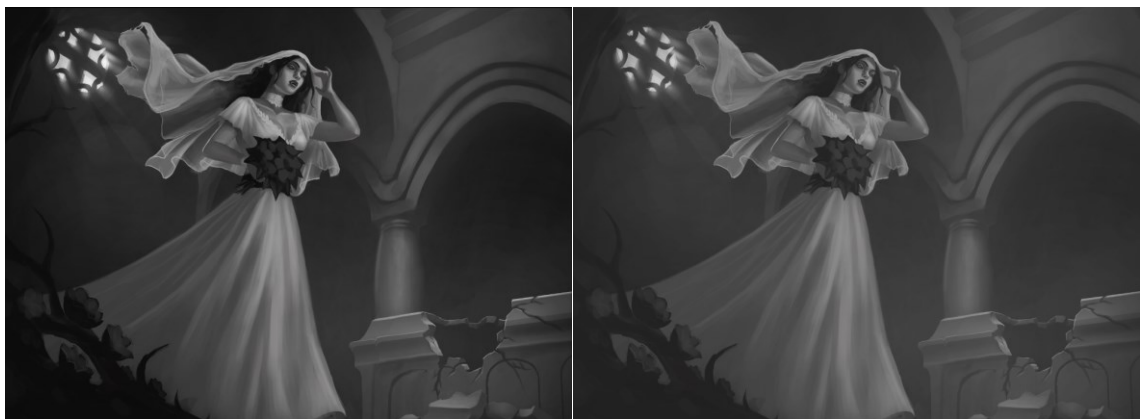
## 7.6 Värittäminen

Saatuani mustavalko kuvan valmiiksi, aloin lisäämään siihen väriä. Iso apu tälle vaiheelle oli Jon Neimesterin tutoriaali Grayscale to painting, josta opin levels- ja color balance -työkalujen käytön. Koska blending modejen käyttö lisää kuvan kontrasteja, levels-työkalulla kannattaa säätää tummimpia ja vaaleimpia kohtia kohti keskisävyjä. [Kuva 63.]



Kuva 63. Levels työkalu Clip Studio Paintissa

Kuvassa 64. ennen (vasen) ja jälkeen (oikea) levels -säädön.



Kuva 64. Levels työkalun vaikutus kuvassa

Värittämisen aikana käytin paljon erilaisia blending modeja, joista tärkeimmät olivat overlay, color, color dodge ja glow dodge. Käytännössä näiden käyttö vaatii jonkin verran kokeilua ja säätöä, mutta niiden avulla on melko helppoa värittää kuva, jonka valöörit ovat kohdallaan.

Color lisää värikerroksen muttei koske valööreihin, kun taas overlay muuttaa molempia. Koska tausta on muutenkin melko harmaa, vain ohut kerros väriä riitti siihen. Taustassa isoimman työn teki color dodge, joka nostaa valoisuutta samalla kun lisää väriä. Se on hyvä iskevien valoeffektien kanssa, kuten työssäni ikkunasta tuleva valo pylväs ja sarkofagin korostukset.

Lopputuloksena oli melko hyvä väritetty maalaus. [Kuva 65.]



Kuva 65. Väritetty kuva

## 7.7 Viimeistely

Värityksen jälkeen oli aika tehdä vielä lopullisia silauksia, jotta kuvan tunnelma ja tarina olisivat alkuperäisen suunnitelman mukaiset. Siistin etualalla olevia oksia ja lisäsin mekkoon repaleisuutta. Kylmensin myös hiukan lämpimiksi jääneitä sävyjä hahmossa ja taustassa. [Kuva 66.]



Kuva 66. Kuvan viimeistelyä

Aivan viimeisenä lisäsin ikkunasta tulevia valokeiloja, tein hahmosta uhkaavamman näköisen varjostamalla kasvojen yläosaa ja lisäämällä veriläiskiä suunpieliin ja rinnustalle. Kuvan värit olivat edelleen liian lämpimät, joten kylmensin niitä entisestään. [Kuva 67.]



Kuva 67. Valmis kuvitus

## 8 Loppupohdinta

Viimeisessä luvussa tarkastellaan, kuinka onnistunut yhteensovitus oli.

Yksi huomio menetelmistä pitää todeta on, että osaamisperusta, joka vaaditaan niiden toteuttamiseen, on suuri. On yksi asia luoda suunnitelma ja kokonaan toinen toteuttaa se. En ottanut suunnitelmassani huomioon perspektiivin tärkeyttä, tai kuinka työstä on varioida valöörejä. Lisäksi jätin materiaalitutkimukset lähes kokonaan pois ja jouduin kuitenkin hiukan suunnittelemaan myös hahmon designia. Toisaalta opin työn aikana, miten yksinkertaista värien lisääminen työhön on, sillä pidin juuri sitä isoimpana heikkoutenani. Haluan ennen pitkää pystyä maalaamaan ilman mustavalko maalausta, mutta ennen sitä pitää keskittyä perusteellisempiin alueisiin.

Yhteensovitusta suunnitellessani en ollut sisäistänyt tiettyjä vaiheita tarpeeksi hyvin, sillä ne olivat päässäni vasta teoriatasolla. Todellinen osaaminenhan tulee vasta kokemuksen kautta. Mutta vaikka opinnäytetyön käytännöllinen osuus ei noudattanutkaan alkuperäistä suunnitelmaa, olen kuitenkin tyytyväinen lopputulokseen.

Opinnäytetyö paljasti tiettyjä illuusioita osaamisestani, mutta osoitti myös miten pitkäjänteisyydellä voi saavuttaa tuloksia. Alussa käytetty aika säästyy lopussa ja siksi jatkossa pyrin entistä enemmän keskittymään juuri perustuksien valamiseen, että pääsisin lopussa helpommalla.

Työn aikana tulee välillä kiusaus kiirehtiä, varsinkin kun tuntuu ettei parin tunnin aikana ole tullut yhtään näkyvää muutosta. Mutta jos alkaa hätiköimään, saattaa tehdä muutoksia harkitsemattomasti ja useimmiten ne kostautuvat. Viimeisten silausten laittaminen työlle on erityinen tunne, mutta jos siihen vaiheeseen yrittää kiirehtiä voi huomata sen lipeävän kauemmaksi ja kauemmaksi. Lopullinen kuva on jotain, mikä löydetään prosessin tuloksena, eikä jotain mikä yritetään pakottaa esiin. Tämän tajuaminen säästää paljon aikaa.

En loppujen lopuksi saanut muodostettua menetelmää, josta voisin olla niin itsevarma että se soveltuisi asiakastyöhön. Mutta tiedän nyt, miten sellainen menetelmä kehitetään. Oman prosessin kriittinen arvioiminen on oikeastaan luonnollinen osa kuvan tekemistä, mutta on jotain jää helposti tekemättä harrastelijalta.

David Bayles ja Ted Orland puhuvat kirjassaan *Art & Fear* odotuksista ja miten ne ovat taiteilijan tärkein työkalu. Ennen työn toteutusta on paljon odotuksia, mutta ne harvoin toteutuvat sellaiseen kun varsinaista työtä ruvetaan tekemään. Suunnitelma oli yksi ja toteutus toinen, mutta edellisestä työstä tehdyt havainnot palvelevat seuraavaa työtä. [9, s. 35–36.]

## Lähteet

1. Barnes Sara. What is illustration? A look at Its Modern Beginnings to How It IS Used Today. [Internet]. [Viitattu 3.4.2024 Saatavilla: <https://mymodernmet.com/illustration-definition/>]
2. Imel Forrest. How I Paint Creature Illustrations [Video]. Youtube. 6.12.2022. [Viitattu 12.11.2023] Saatavilla: <https://youtu.be/XdKuxfoaUbc>
3. Imel Forrest. How To Paint ANY Material – Introduction to the Form Principle [Video]. Youtube. [Viitattu 21.10.2024] Saatavilla: <https://youtu.be/XaVybuZsZs4>
4. Cearley Clint. Illustrating Commissions: The Professional’s Process [Video]. Skillshare. [Viitattu 14.11.2023] Saatavilla: <https://www.skillshare.com/en/classes/Illustrating-Commissions-The-Professionals-Process/1503104672>
5. Artstation. [Internet.] [Viitattu 4.4.2024] Saatavilla: <https://www.artstation.com/artwork/Z5mEn8>
6. Gurney James. Checkerboard Illusion. [Internet]. Blogspot. [Viitattu 21.10.2024] Saatavilla: <https://gurneyjourney.blogspot.com/2010/01/checkerboard-illusion.html>
7. Bradley Noah. How I became an artist [Internet]. Noahbradley.com. Saatavilla: <https://noahbradley.com/how-i-became-an-artist/>
- 8 Bradley Noah. Dusk to Dawn – How I Create Art for Magic: The Gathering [Video]. Youtube. 5.4.2017. Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=98xKUXep7GQ>
9. Bayles D, Orland T. 21. painos. Art & Fear: Observation on the Perils (and Rewards) of Artmaking. Santa Cruz, Ca & Eugene, Or: Image Continuum Press Edition 202



