



KIRJAKONSEPTI DIGITAALISEN MAALAAMISEN OHJEKIRJASTA

Opinnäytetyö | Syksy 2015 | Ilmari Kumpunen

Lahden Ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen Suunnittelu
Opinnäytetyö Syksy 2015
Ilmari Kumpunen

KIRJAKONSEPTI DIGITAALISEN MAALAAMISEN OHJEKIRJASTA

TIIVISTELMÄ

Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma

Kumpunen Ilmari Elias
Kirjakonsepti Digitaalisen Maalaamisen Ohjekirjasta

Graafisen suunnittelun opinnäytetyö
67 sivua
Syksy 2015

Opinnäytetyöni aihe on konsepti kirjasta, jonka tarkoituksena on opettaa erilaisia digitaalisen maalaamisen tekniikoita. Kirja on suunnattu henkilöille, jotka hallitsevat digitaalisen maalaamisen perusteet.

Kirjallisessa osiossa tarkastelen digitaalista maalausta, konseptikuvitusta ja analysoin kirjantekoprosessiani.

Tavoitteenani on ensisijaisesti kehittää kuvitusosaamistani sekä taitollista ilmaisuani. Raporttini liitteenä on vedokset kirjan aukeamista.

Avainsanat

digitaalinen maalaus, konseptikuvitus, tekniikat, viihdeteollisuus, tutoriaali

ABSTRACT

Lahti University of Applied Sciences
Institute of Design and Fine Arts
Degree Programme in Visual Communications

Kumpunen Ilmari Elias
A Digital Painting Tutorial Book Concept

Graduation project in graphic design
67 pages
Fall 2015

The subject of my graduation project is a concept for a book which teaches various digital painting techniques. The book is made for people with an understanding of the basic fundamentals of digital painting.

In the report I will research digital painting, conceptual illustration and analyse my book making process.

My first and foremost goal is to improve my illustrative abilities and layout expression. I have included a collection of proof sheets as an addition to this report.

Key words

Digital painting, concept art, techniques, entertainment industry, tutorial

SISÄLLYSLUETTELO

Johdanto

1. Digitaalisesta maalaamisesta

- 1.1 Konseptikuvittaminen
- 1.2 Tekniikka ja nopeus
- 1.3 Omat lähtökohdat
- 1.4 Tavoitteet

2. Prosessi

2.1 Kohdeyleisö

- 2.1.1 Kenelle ja miksi
- 2.1.2 Kohderyhmän lähtötason vaatimukset
- 2.1.3 Digitaiteen yhteisöllisyydestä

2.2 Kirjan sisällön rakentaminen

- 2.2.1 Kirjan taiton ja ulkoasun lähtökohdat
- 2.2.2 Visuaaliset ratkaisut
- 2.2.3 Valitut tekniikat
- 2.2.4 Kirjaan valitut teokset

2.3 Videomateriaali

- 2.3.1 Kirjan mukana tuleva DVD
- 2.3.2 DVD:n implementointi kirjaan

3. Lopputulos

4. Itsearviointi ja yhteenveto

5. Lähdeluettelo

JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena on opetusaiheinen kirja digitaalisen maalaamisen erilaisista tekniikoista. Lopputuotteena on kirjan konsepti, joka koostuu esimerkkiaukeamista ja –sivuista. Kirjaan tulevien kuvitusten aiheina ovat erilaiset digitaaliset tekniikat, joita käsittelen siten, että kirjaa lukeva henkilö kykenee omaksumaan ne omaan työskentelymenetelmäänsä. Tässä haluan korostaa kuitenkin sitä, että oletuksenani on, että kirjaa lukeva henkilö osaa jo luontevasti käyttää tietokonetta, piirtopöytää (mallilla ei ole merkitystä) ja jotakin digimaalaamiseen soveltuvaa ohjelmaa (esimerkiksi Adobe Photoshop, Corel Painter, Paint tool SAI).

Henkilökohtaisella tasolla opinnäytetyöni tarkoitus on olla osa sekä konseptikuvittajan- että graafisen suunnittelun portfolioitani. Konseptikuvittaminen tarkoittaa tuotannossa esimerkiksi hahmojen, ympäristöjen tai kohtauksien previsualisointia eli kuvallista ennakkosuunnittelua. Opinnäytetyötäni ei ole hankkeistettu.

Aihevalinnalla haluan korostaa sitä, miten paljon aikaa ja vaivaa tarvitaan digitaalisen työkalun haltuunottoon niin, että siitä on varteenotettavaa ammatillista hyötyä. Tavoitteeni on niin ikään parantaa teknisiä kykyjäni digitaalisena maalaajana, tutkia piirtämisen ja maalaamisen perusteita, ja siten parantaa omaa pohjaani kuvan oikeaoppisessa toteuttamisessa. Haluan myös syventää omaa ajatteluprosessiani, sekä perustella omaa tekemistäni ja opettamiani tekniikoita vahvalla pohjatietämyksellä.

Olen opinnäytetyötä tehdessäni ammatiltani Junior Concept Artist yrityksessä Redlynx, joka kuuluu maailmanlaajuiseen peliyhtiöön Ubisoft. Junioriasemaan nousin ”trainee” tittelistä oltuani Redlynxillä noin puolen vuoden ajan. Työni kuva avautuu kuitenkin hyvin harvoin pelialan ulkopuolisille henkilöille. Konseptikuvittaminen on mielestäni enemmän suunnittelua kuin kuvittamista. Tätä voi perustella sillä, että konsepti on monella tapaa enemmän hahmotelma ja tuote kuin lopullinen kuvitus. Monesti markkinointimateriaalia tuotetaan varsinkin isommissa yrityksissä ulkoistettuna.

Vaikka olenkin pelitalossa, en kirjoita koskaan koodia tai rakenna pelin toiminnallisia elementtejä. Suurin ja pääasiallinen tehtäväni on piirtäminen ja maalaaminen digitaalisin menetelmin, sillä se on nopein ja tehokkain tapa tuottaa kuvamateriaalia yleensä tiukassa tuotantoprosessissa.

Konseptikuvitus muuttuu jatkuvasti ja nopeasti. Siihen vaikuttavat trendit sekä muoti samalla tavalla kuin graafisessa suunnittelussakin. Valokuvien käyttö kollektivisesti, sekä 3D-grafiikka alkavat olla yhä suuremmissa osassa mukana kuvituksessa, koska ne nopeuttavat prosessia. Esimerkiksi erilaisten pintamateriaalien luominen tai muotojen löytäminen voi olla nopeampaa sekoittamalla ja manipuloimalla valokuvamateriaalia maalauksessa. Vastaavasti vaikeiden geometristen muotojen tekeminen voi olla nopeampaa, kun kuvan taustalla on valmiina kolmiulotteinen sommitelma.

Nykyinen palkkatyöni on ollut unelmieni täyttymys jo kauan ennen kuin tulini valituksi opiskelijaksi Muotoiluinstituuttiin. Saavuttaakseni asemani olen tehnyt töitä lähes päivittäin ylittäkseni keskinkertaisuuteni. Alalla vallitsee jatkuva kilpailu työpaikoista, joita ei riitä kaikille hakijoille. Kuitenkin omalle kohdalleni osui klassinen yhteensattuma; Redlynxin perustajajäsen otti minuun yhteyttä Facebookin kautta. Nyt haluan jakaa osan omasta työstäni kirjan muodossa.

Vaikutteeni ja inspiraationi tulevat suurelta osin internetin kautta löytämiltäni alan ammattilaisilta, alan nettisivuilta ja portfolioista sekä pelien- ja elokuvien taidekirjoista. Erittäin tärkeä innoittaja varsinkin muotokielen ja uskottavan designin saavuttamiseksi on kuitenkin tosielämä. Luonto sekä ihmisten tekemät asiat kuten arkkitehtuuri ovat lähtökohtia sellaiselle mielikuvituksen tuotteelle, jolla halutaan vakuuttaa kuluttaja. On vaikeata myydä ihmiselle sellaista, mikä ei pohjautu mihinkään tosielämässä. Tarkoituksena onkin luoda tuote, jota myydään suoraan toisille ihmisille, eikä niinkään taideteos.

Konseptikuvittajan ideologia vastaa teknisen täydellisyyden tavoittelua vanhan ajan mestarimaalarien tavoin. Puhtaalla ekspressionismilla on hyvin harvoin mitään virkaa. Asioiden täytyy näyttää siltä, kuin mitä ne oikeasti ovat, vaikka ne pohjautuvatkin suoraan mielikuvitukseen sekä yksilön visuaaliseen kirjastoon. Syy tähän on se, että konsepti on nimensä mukaisesti esiaste tuotteesta. Sen suora jatke on yleensä 3D-artistin tuote. Jotta 3D-grafiikkaan päästään, täytyy piirroksen/maalauksen olla sen verran laadukas, että sitä voidaan tulkita vaivatta.



KÄSITESANASTO

Konseptikuvittaminen

Kuvituksen muoto, jota käytetään idean välittämiseen elokuvissa, peleissä, animaatioissa ja sarjakuvassa. Käsitettä voidaan käyttää myös liittyen markkinointiin, muotiin, arkkitehtuuriin ja teolliseen muotoiluun.

Mattemaalaus

Maalaus maisemasta, kohtauksesta tai kaukaisesta paikasta. Luo katsojalle illuusion miljööstä joka olisi muutoin äärimmäisen kallis tai mahdotonta toteuttaa. Mattemaalausta käytetään lähinnä elokuvateollisuudessa.

Brush

Kuvankäsittelyohjelmistojen perustyökalu, jota voidaan käyttää maalaamiseen. Brusheja eli siveltimiä voidaan luoda moneen eri tarpeeseen esimerkiksi valokuvista.

Photobashing

Tekniikka, jossa valokuvia yhdistelemällä ja sekoittamalla maalaukseen luodaan nopeasti kompositioita, tekstuureja sekä yksityiskohtia.

Speedpainting

Luonnosmainen maalaustapa, jossa pyritään luomaan nopeita kuvituksia suhteellisen pienessä ajassa.

Workflow

Taitelijan prosessi, tapa edetä ja rakentaa kuvaa. Työvaiheiden laittamista oikeaan järjestykseen tehokkuuden ja ajan säästämisen vuoksi.

1.

DIGITAALISESTA MAALAAMISESTA

1.1 Konseptikuvittamisesta

Konseptitaide tarkoittaa käsitteenä idean ja ajatuksen tuomista visuaalisesti käsiteltävään muotoon. Sillä on korostuneen funktionaalinen merkitys viihdeteollisuudessa, jossa sitä käytetään valmistettavan tuotteen pohjana. Konseptikuvitusta voidaan tehdä sekä kaksi- että kolmiulotteisesti ja/tai molempia tekniikoita yhdistelemällä. Kaikki kuvantekemisen keinot ovat sallittuja, mutta nopeimmat ja samalla tehokkaimmat tekotavat ovat aina suositeltavia.

Konseptuaalista taidetta käytetään työkaluna esimerkiksi elokuvatuotannossa vaatteiden, hahmojen tai ympäristöjen ulkonäön suunnitteluun. Konsepteja tarvitaan yhtälailla arkkitehtuurissa, ajoneuvojen suunnittelussa kuin peliteollisuudessa. Sitä voidaan käyttää lähes kaikkeen suunnittelutyöhön, jolla on visuaalista merkitystä. Siksi konseptitaiteen tarkkarajainen kuvailu, tai rajaaminen ole yksinkertaista.

Konseptitaiteen tekijöitä ovat usein sellaiset yksityiset henkilöt, jotka ovat alkaneet omalla vapaa-ajallaan ja oman harrastuneisuutensa kautta tekemään joko perinteisen tai digitaalisen median keinoin kuvaa. Moni tekijä on päätenyt opiskelemaan jotakin konseptitaiteen vieressä olevaa aihetta kuten teollista muotoilua, graafista suunnittelua tai multimediaa, sillä koulutus alalle on vielä ainakin toistaiseksi hyvin harvinaista. Tavallista menestyksekkäälle artistille onkin etsiä omat fooruminsa ja yhteisönsä internetistä, jonne on helppo ladata omaa portfolio materiaalia ja saada sille palautetta. Internet on yhä useammin myös paikka, mitä kautta työnantajat kohtaavat tekijöitä.

Konseptitaidetta leimaa usein sen viihteelliset lähtökohdat. Koska tarkoituksena on luoda asioita, jotka vetoavat massoihin, on pohdittava mikä näyttää hienolta, haultavalta ja myyvältä. Samaan aikaan tuotteen pitää kuitenkin näyttää hyvällä tavalla erilaiselta, jotta sen kiinnostusmomentti säilyy.

Konseptitaiteen taiteellisuus on toisinaan kiistanalainen aihe, sillä joskus siitä puuttuu taiteellinen ilmaisun vapaus. Vaikka luomisprosessissa tärkeintä on toteuttaa mielikuvituksellisia tuotteita, aiheet ovat yleensä erittäin rajattuja. Taiteilijalle annetaan hyvin selkeät aihepiirit, jotka on otettava huomioon kuvaa toteutet-

taessa. On erotettava työt, joita taiteilija tekee omaa portfolioa varten. Nämä työt ovat lähempänä taiteen ideaa siinä mielessä, että ne ovat artistin itsensä tuotoksia, mutta ne eivät välttämättä kuitenkaan ole konseptitaidetta, koska ne eivät päädy tuotantoprosessiin. Henkilökohtaisia töitä, varsinkin jos ne on jo julkaistu netissä, ei voida käyttää lakiteknisistä syistä myöhemmin uudelleen teollisuudessa.

1.2 Tekniikka ja nopeus

Konseptikuvittajan täytyy osata monia taiteen perussääntöjä, sekä pystyä toteuttamaan niin realistisia kuin tyylieltyjä teoksia. Riippumatta siitä, että mihin suunnittelija on erikoistunut, hänen tulee pystyä suoriutumaan aina vähintäänkin tyydyttävästi. Aihe tai oma mukavuusalue eivät voi olla rajoitteina työskentelylle.

Valo on mukana jokaisessa kuvituksessa ja teoksessa. Se voi olla rohkeaa tai herkeempää verrattuna väriin ja kompositioon. Taitelijana on tärkeää ymmärtää, miten toteuttaa valoa realistisesti ja manipuloida sitä erilaisten efektien aikaan saamiseksi (Art Fundamentals 2013, 9). Valon rinnalla voidaan puhua suoraan valööreistä (eng. Values, tone). Se on toinen erittäin tärkeä aspekti kuvan realismisuuden tavoittelussa. Se on helposti myös paljon tärkeämpi termeistä puhuttaessa kuin väri, sillä hyvillä valööreillä varustettu kuva toimii värivalinnoista riippumatta (Art Fundamentals 2013: 15).

Komposition eli sommitelman teoria perustuu eri tieteisiin. Matematiikka mahdollistaa geometrian sekä perspektiivin tarkkuuden. Fysiikka määrittelee valon ja värin. Biologia ja fysiologia ohjaavat silmää ja aivoja, ja psykologia vaikuttaa värin havainnointiin ja sen vaikutuksiin ihmisessä. Kun taidetta opetetaan, opetuksen pitäisi olla sekoitus tietoa, taiteellista kykyä, sekä järjestelmällistä ajattelua. Opettajan ei pitäisi ohjata oppilasta harhaan subjektiivisella järjellä, eikä esimerkiksi omalla maulla. Hänen tulisi sen sijaan yrittää löytää tapoja siirtää tieteeseen pohjautuva tieto, joka on läsnä luonnollisessa ympäristössä. Edistyneet taiteilijat ymmärtävät myös sen, että jos hyvää kompositiota ei ole löydetty, on turhaa syventyä yksittäisiin kuvan komponentteihin. Vaikka ne olisivatkin toteutettu hyvin, ne menettävät

voimansa kuvassa, jos ne ovat järjestetyt väärin suhteessa toisiinsa (Art Fundamentals 2013: 36–52).

Konseptitaiteen yksi oleellisimmista tuotantoprosessiin liittyvistä aspekteista on ehdottomasti nopeus. Jotta produktio pyörisi vauhdikkaasti ja tehokkaasti, työskentelymetodien täytyy tukea kaikkia muita produktion osa-alueita. Tästä syystä konseptitaide on alati muuttuva taiteen muoto, johon yhdistetään kaikkia mahdollisia kuvanteon menetelmiä nopeuden lisäämiseksi ilman, että taiteen laatu huonee.

Kuvituksen ja teollisen designin välillä on paljon oleellisia eroja. Kuvitusta edustaa persoonallinen ekspressio. Taiteilijalle on hyvin tärkeää omistaa oma tyyli. Teknisessä taidossa panostetaan paljon anatomiaan sekä vartalon kuvaan, ja toteutuksessa käytetään monia eri työkaluja. Kokeellinen taide, itsensä mainostaminen sekä galleriat ovat osana kuvittajan elämää. Teollista designia taas edustavat tekniikat, jotka usein ovat hyvin samanlaisia tekijöistä riippumatta. Fokus on ongelmien ratkaisemisessa ja designissa. Taiteen säännöt nojaavat myös pitkälti enemmän tieteeseen. Pipeline eli prosessi on hyvin tärkeä ymmärtää, jotta pullonkaula vältettäisiin. Työt, joita tehdään, ovat suunnatut miellyttämään kuluttajamassaa (FZDSCHOOL. (7.3.2012). Design Cinema – EP 53 – Illustration & Industrial Design. Haettu 29.7.2015 osoitteesta https://www.youtube.com/watch?v=3TVji_fiKsw).

Erilaisten brushien eli siveltimien käyttäminen on tavallinen keino nopeuttaa työskentelyä. Samalla se on tapa vaikuttaa siihen, millaista jälkeä taiteilija tekee. Tätä voi verrata perinteisen maalaamisen tekemiseen siltä osin, mitä työkalua artisti käyttää eri asioiden maalaamiseen. Digitaalisessa maalauksessa siveltimet voivat tosin olla käytännössä mitä tahansa muotoja tai elementtejä, joten esimerkiksi ruostetta voi maalata metalliseen pintaan siveltimellä, joka on tehty ruosteesta otetusta valokuvasta. Tällä logiikalla digimaalaja voi luoda esimerkiksi hyvin realistisen näköisiä pintoja tai päinvastoin luoda erittäin maalauksellisia siveltimien vetoja. Eri ohjelmissa on toisiaan parempia moottoreita näitä efektejä simulimaan, ja esimerkiksi ArtRage pääsee jo varsin pitkälle perinteisten maalien käyttäytymisessä ja jäljittelyssä.

Valokuvien käyttö tekstuureina, sekä muotojen hakemisessa, on yksi hyvin tyy-

pillinen tapa joko aloittaa kuvitus tai sitten viimeistellä se. Tällainen tapa työskennellä leimaa varsinkin sellaisia projekteja, jotka liittyvät läheisesti omaan maailmaamme. On myös hyvä muistaa, että tuotteen pitää pohjautua konseptitaiteeseen edes jossain määrin oikeaan todellisuuteen – aihepiiristä riippumatta - suurimman yleisön vetämiseksi puoleensa. On paljon helpompaa eläytyä sellaiseen kylämaiseen maan, joka koostuu puusta rakennetuista taloista kuin kylään, joka on rakennettu räikeän violetista paperista.

Valokuvat ovat myös hyvä tapa aloittaa työ kaaoksesta; kuvat voi leikata paloihin, muuttaa sumuiseksi massaksi, tai niistä voi etsiä muotoja. Taiteilija, joka on joutunut jumiin rutiiniin, voi yrittää lähteä etsimään uutta lähestymistapaa ei-esittävillä keinoilla (FZDSCHOOL. (23.12.2014). Design Cinema – EP 78 Environmental Thumbnails. Haettu 29.7.2015 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=P-lgk-NXAeGQ>).

3D on yleensä nimenomaan 3D-artistien käyttämä työkalu kolmiulotteisten mallien rakentamiseen. Kuitenkin yhä lisääntyvässä määrin kolmiulotteinen grafiikka alkaa olla osa konseptitaidetta. Tämän selittää myös nopeus, joka saavutetaan hyp-päämällä yli niistä perustavanlaatuisista kuvanteon vaiheista kuten esimerkiksi perspektiivin piirtämisestä. On huomattavasti paljon helpompaa sekä nopeampaa luoda monimutkainen kolmiulotteinen luonnos, jonka muodot sekä perspektiivi ovat matemaattisesti täydellisiä kuin piirtää ja suunnitella kaikki käsin. Sommitelman ja kameran kuvakulman vaihtaminen muuttuu myös paljon yksinkertaisemmaksi ilman, että koko kuvaa täytyy varsinaisesti muuttaa. Näistä syistä moni firma suosiikin sellaisia konseptitaiteilijoita, joilla on edes hiukan kokemusta kolmiulotteisesta grafiikasta. (LevelUp. (11.1.2015). LevelUp! Session 57 with SHADDY SAFADI. Haettu 29.7.2015 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=9wN-4GYIxi2o>)

1.3 Omat lähtökohdat

Olen ollut aina kiinnostunut elokuvien tekemisestä, piirtämisestä ja maalaamisesta. Tein ystäväieni kanssa yläasteen aikana lyhytelokuvia, ja opettelin käyttämään eri ohjelmia. Lopulta ostin itselleni piirtopöydän, ja aloin piirtämään digitaalisesti Adobe Photoshopilla. Vaikka olinkin aluksi innostunut pääasiassa sarjakuvan tekemisestä, sain lopulta tietää konseptitaiteesta, ja innostuin enemmän kuvitusmaailmasta tyylistä.

Kun hain opiskelemaan Lahden muotoiluinstituuttiin, tein portfolioni lähes pelkästään digimaalauksista ja pääsin lopulta sisälle toisella yrityksellä. En hakeutunut ensimmäisen ja toisen yrityksen välillä opiskelemaan piirtämistä tai maalaamista esimerkiksi johonkin kansanopistoon, enkä muihinkaan kouluihin. Tuolloin en edes tiennyt, mitä graafinen suunnittelu varsinaisesti on, mutta halusin taideteollisen koulutuksen.

Koulun aikana kärsin monesti siitä, etten ehkä välttämättä tiennyt, mitä halusin saavuttaa. Jouduin monesti pohtimaan, harjoittelenko enemmän grafiikkaan tai kuvittamiseen sopivampia tyylejä vaiiko puhtaasti digimaalausta. Olen huomannut oman empiirisen kokemuksen kautta, että vain vahva stilisaatio digimaalauksessa sopii tällaiseen tapaan kuvittaa. On muutenkin yllättävän vaikeaa soveltaa digimaalausta esimerkiksi aikakauslehtiin. Tämä todellakin ajoi minut monta kertaa sisäiseen kamppailuun tekotapojen suhteen.

Koulun aikana liityin Facebookissa ryhmään nimeltä Finconauts. Ryhmä on perustettu suomalaisille ja Suomessa toimiville 2d- ja 3d grafiikan tekijöille. Laitettuani kolmannen opiskeluvuoteni aikana erään työn ryhmään esille, sain yhteydenoton Redlynxin creative directorilta Antti Ilvessuolta, ja näin päädyin tekemään töitä Ubisoftille konseptikuvittajana.

1.4 Tavoitteet

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tehdä konsepti kirjasta, jonka tehtävänä on opettaa tiettyjä hyväksi näkemiäni digitaalisen maalauksen tekniikoita. Tarkoitus ei ole opettaa käyttämään piirtopöytää tai ohjelmistoa alusta asti, vaan kirjan lukijalla tulisi olla jo tietty ymmärrys siitä, miten digitaalisen maalauksen periaatteet toimivat.

Metodeissa, joista kerron tutoriaaleissa, on käytetty edellä mainitsemiani tekniikoita, kuten valokuvien yhdistelyä ja kolmiulotteista grafiikkaa. Lukijan ei tarvitse välttämättä hankkia itselleen maksullisia ohjelmia, sillä kaikki tekniikat ovat toteutettavissa ilmaisilla ohjelmilla kuten Blender tai Gimp.

Kirjan suhteen tavoitteeni on pyrkiä selkeyteen. Ohjeiden tulee olla esitettynä ymmärrettävästi niin, ettei lukijan tarvitse nähdä vaivaa tajutakseen prosessia. Tekstisisällön kirjoitan siten, että perusasiat osaava henkilö ymmärtää sen.



2. PROSESSI

2.1 Kohdeyleisö

2.1.1 Kenelle ja miksi

Kirjassani esiintyvät tutoriaalit on suunnattu sekä ammatinharjoittajille että digitaalisen maalaamisen yhteisön jäsenille. Tähän ”yhteisöön” lasken kaikki mahdolliset alan tekijät heitä sen kummemmin erottelematta. On todennäköistä, että samalla tasolla olevia artisteja tutoriaalini eivät välttämättä sen kummemmin auta, mutta olen huomannut, että hyvin usein jo pelkästään muita kuuntelemalla heidän työvaiheistaan oppii paljon. Monessa tilanteessa olen myös itse oppinut paljon kaikenlaisia erilaisia käteviä tekniikoita tai saanut hyödyllisiä vinkkejä ohjelmistoon liittyen.

En koe lainkaan pahaksi sellaista ajatusta, että vasta-alkaja tarttuisi kirjaani ja alkaisi lukemaan sitä. On erittäin tärkeää olla hereillä sekä aktiivisena kentällä. Uteliaisuus ja tiedonjano ovat elintärkeitä piirteitä taiteilijalle, joka haluaa menestyä. Nopeasti muuttuvalla alalla voi ajautua pahaan umpikujaan tai kehittymättömyyden kierteseen jollei tiedä, mitä teknistä taitoa ammatilliseen osaamiseen kuuluu.

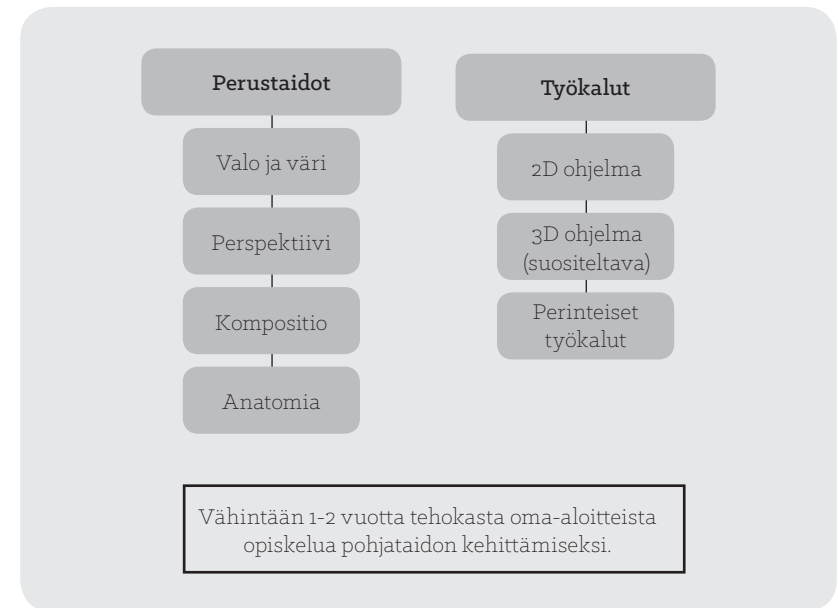
Kirjan lukijan sekä arvioijan kannattaa tosin ottaa huomioon se, että olen ollut peilialalla töissä vasta vähän yli vuoden siinä vaiheessa, kun opinnäytetyöni arvioidaan. Se, mitä opetan ja kerron kirjassa, on täydellä varmuudella aivan muuta, kuin mitä opettaisin viiden vuoden päästä.

2.1.2 Kohderyhmän lähtötason vaatimukset

Ollakseni tarkempi siitä, että kenelle tämän tason tutoriaalit on alunperin suunniteltu, kerron arvioni alkutason vaatimuksista.

Tällaisiin ohjeisiin liittyy välittömän hyödyn lisäksi myös raskas, pitkäkestoisempi ongelma, ellei tekijän tunne taiteen perusteita. Varsinkin konseptitaidetta tehdessä taiteilijalla tulee olla erittäin vahva tekninen pohja. Hänen täytyy pystyä piirtämään kuva alusta asti vaikka käsin, jos sitä häneltä pyydetään. Valon, muotojen

Lukijalta odotettava lähtötaso



ja värien ymmärtäminen on elinehto. Tästä syystä se, että tekijä alkaa käyttämään valokuvia tai 3d-tekniikoita heti alusta asti, voi johtaa siihen, että todelliset piirustus- ja maalaustaidot jäävät kehittymättä.

Ennen kuin kannattaa siirtyä käyttämään valokuvia tai muita tekniikoita suosittelisin, että aloittelevalla artistilla olisi taustallaan ainakin yhdestä kahteen vuotta intensiivistä harjoittelua puhtaasta piirtämisestä sekä digitaalisesta maalaamisesta ns. ”perus” brusheja käyttäen. Tämän perustelen sillä, että ilman ylimääräisiä apukeinoja on pakko turvautua opiskelemaan todellista perspektiiviä, muotokieltä sekä valon käyttöä. Piirtotaito myös yleisesti ottaen on äärimmäisen tärkeää.

2.1.3 Digitaiteen yhteisöllisyydestä

Yksi syy siihen, miksi lähdin tekemään tästä aiheesta opinnäytetyötäni on yhteisöllisyys. Digitaiteen piireissä nimenomaan yhteisöllisyys on ehdottomasti yksi tärkeimmistä ja eniten läsnä olevista seikoista.

Taiteilijat jakavat omia tekniikoitaan ja kokemuksiaan jatkuvasti sosiaalisessa mediassa ja monilla foorumeilla tehdään jatkuvasti esimerkiksi haastetehtäviä, joihin voi osallistua. Tämä tehdään yleensä hyvässä yhteishengessä, jonka määränpäänä on parantaa kaikkien tekijöiden taitoja. Yleensä samoihin nettisivustoihin voi laata töitään sekä aloittelija että ammattilainen, taidoista ja kokemuksesta riippumatta. Usein myös tällainen jaottelemattomuus mahdollistaa sen, että kokematon taiteilija kykenee saamaan yhteyden ammattitason tekijöihin ja pyytämään palautetta suoraan heiltä. Tällainen menetelmä on loppujen lopuksi kaikkien hyödyksi; harjoittelevat taiteilijat saavat kehittyä ja ne, jotka jakavat resurssejaan, parantavat samalla näkyvyyttään kentällä.

Nettisivuja ja ryhmiä, jotka on tarkoitettu digitaiteen harrastajille, on internetissä paljon. Sosiaalisen median ja varsinkin Facebookin merkitys oman nimen luomisessa on kasvanut suuresti. Nykyään hyvällä onnella artistin ei tarvitse välttämättä edes lähettää portfolioitaan eteenpäin saadakseen töitä, sillä myöskin mahdolliset työnantajat ovat alkaneet etsimään tekijöitä näistä eri ryhmistä. Lähimpänä esimerkkinä on omakohtainen kokemukseni.

Tämä opinnäytetyö tuskin palvelee itseäni internetissä, mutta on hyvinkin mahdollista, että julkaisen samat tutoriaalit itsenäisinä versioinaan myöhemmin.

2.2 Kirjan sisällön rakentaminen

2.2.1 Kirjan taiton ja ulkoasun lähtökohdat

Aloittaessani kirjan suunnittelun minulle oli selvää, että tämän kaltaisessa projektissa kannattaa pyrkiä selkeään ulkoasuun. Mitä julkaisu sanoo, välittyy sen sanoista ja kuvista, mutta myös valitusta designista, typografiasta, formaatista ja kaikista muista sen elementeistä (Turning Pages 2010: 11). Kirjaa, joka koostuu toinen toistaan seuraavista ohjeista, ei kannattaisi lähteä rakentamaan ensisijaisesti visuaalisen temppuilun varaan. Sen sijaan pyrkimyksenäni oli tuottaa teos, jonka seuraaminen olisi vaivatonta ja oppimisprosessi tehokas. Hyvin määritelty konsepti on elintärkeää onnistuneelle julkaisulle (Turning Pages 2010:11). Tärkeäksi ratkaistavaksi seikaksi tuli myös se, miten silmä johdatetaan kirjan läpi oikeassa järjestyksessä ilman, että tutoriaalien seuraamisessa on ongelmia. Mielestäni visuaalinen ulkoasu ei saa olla liian voimakas ja huomiota herättävä. Muodon ja sisällön tulee toimia yhdessä ja välittää idea niin, että se on nautittava, hyödyllinen ja informatiivinen (Turning Pages 2010: 18).

Toinen tärkeä pohdittava seikka oli se, miten prosessikuvat tulisivat kirjaan järkevästi. Töistä on kuvasarjoja, jotka näyttävät vaihe vaiheelta työn kulun alusta loppuun. Tämän lisäksi koin myös tärkeäksi lisätä kuvia tietyistä yksityiskohdista, jotta lukija kykenee näkemään, millaisella tekniikalla niitä pystyy lisäämään. Itse olen kokenut monta kertaa hankalaksi, jos prosessesista ei ole yleiskuvan lisäksi sen tarkempaa ohjeistusta. Tuolloin useasti pikakomentojen ja ohjelmiston toimintojen seuraaminen ja ymmärtäminen voi käydä todella vaikeaksi.

Se, miksi valitsin ohjeiden esittämistavaksi kirjan, on omakohtainen kokemukseni tällaisten ohjeiden seuraamisesta. Kirjallisen selostuksen seuraaminen varsinkin kuvitusten kera on helppoa ja vaivatonta, eikä näin toteutetun tutoriaalisen seuraaminen sisällä kiirettä. Tekstiin on helppoa palata ja prosessin seuraaminen sekä eteen- että taaksepäin on aina mahdollista. Yleensä tekstiin pohjautuvissa tutoriaaleissa on myös tarkemmin esitelty työvaiheiden yksityiskohdat.

Syy siihen, että minkä takia en käyttänyt kirjan julkaisualustana .pdf -tiedostomuotoa on se, että harjoitellessaan maalaamaan lukija tarvitsee mahdollisimman monta näyttöä työskentelyyn. Suotavaa on, että digimaalauksen aikana käytössä on ainakin kaksi näyttöä: toinen maalaamiseen, toinen referenssien tutkimiseen.

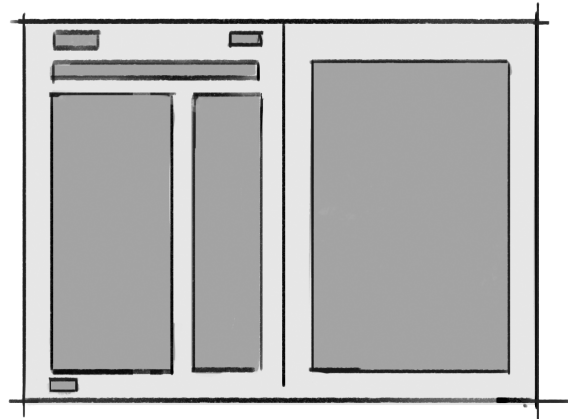
Kirjan kooksi valitsin tavallisen a4 -formaatin (21 x 29,7 cm). Tässä paperikoossa kuvien katselu on tarpeeksi helppoa ilman, että koko muuttuisi käytännön esteeksi. Paljon tätä kokoa suuremmat kirjat voivat aiheuttaa tilan ahtautta pöydällä, jolla tulisi samanaikaisesti myös työskennellä. Toinen syy tämän formaatin valitsemiseksi oli myös sen helppous tuotannollisesti. Suunnitelmassani kirjassa käytettävä paperi on puolikiiltävää ja 150 grammaista. Kiiltäväköä paperia perustelen sillä, että se sopii designia esittelevään teokseen. En kuitenkaan halua käyttää puhtaasti kiiltävää paperia, sillä kirjaa katsottaessa se saattaa muodostua rasitteeksi valon heijastuksen vuoksi ja näin luettavuus kärsisi heti.

Sidontatavaksi päätin liimasidonnin. Syy tähän on se, että kirjan pitää aueta hyvin ja pysyä auki helposti. Tarkoitukseni on, että kirjaa lukeva henkilö voi samanaikaisesti tehdä omaa teostaan kirjan neuvoja seuraten. Olisi epäkäytännöllistä joutua pitämään kirjaa auki samalla, kun tarvitsee molemmat kädet johonkin muuhun. Tarkoitukseni on, että kirja on kovakantinen. Sen täytyy kestää mahdollisesti kovaa käyttöä. Sidospaperi on 150 grammaista punaista paperia, jonka sävy vastaa kirjassa muutoin käytettävää sävyä.

Video formaattina on niin ikään mahdollinen, sillä periaatteessa video on ylivoimaisesti parempi tapa esittää erilaisia työvaiheita kuin kirja. Videon katsojalla on välitön yhteys esitettävän ohjeen sisältöön. Sen ongelmana on, että yleensä digimaalausprosessi kestää vähintäänkin muutaman tunnin. Jollei siitä tallennettua kuvamateriaalia ole nopeutettu editoinnin yhteydessä, yksityiskohtainen prosessin esitys muuttuu enemmän tai vähemmän mahdottomaksi. Nopeutettu video puolestaan aiheuttaa uuden ongelman; videon tekijä joutuu nauhoittamaan puheensa - jos sitä ylipäätään käytetään - jälkikäteen. Tämä johtaa siihen, että prosessin kuvaksesta voi unohtua muutoin siihen sisällytettäviä asioita.

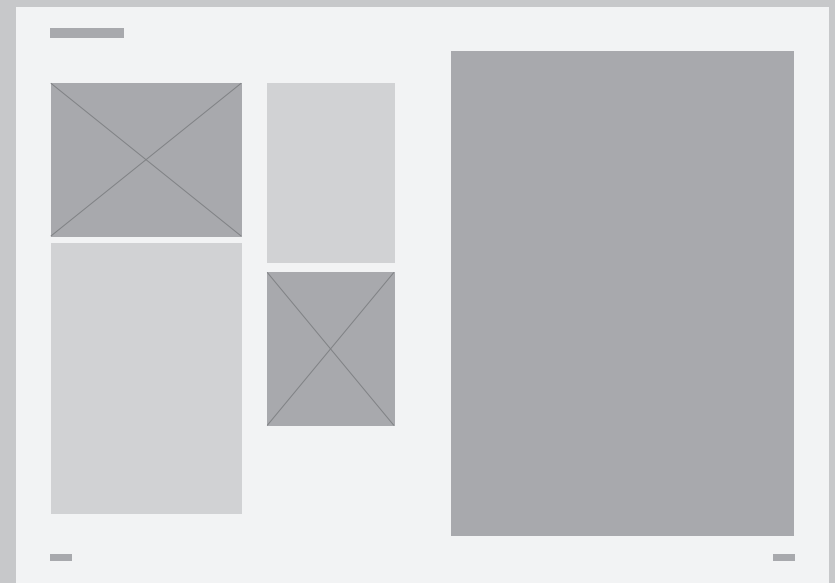
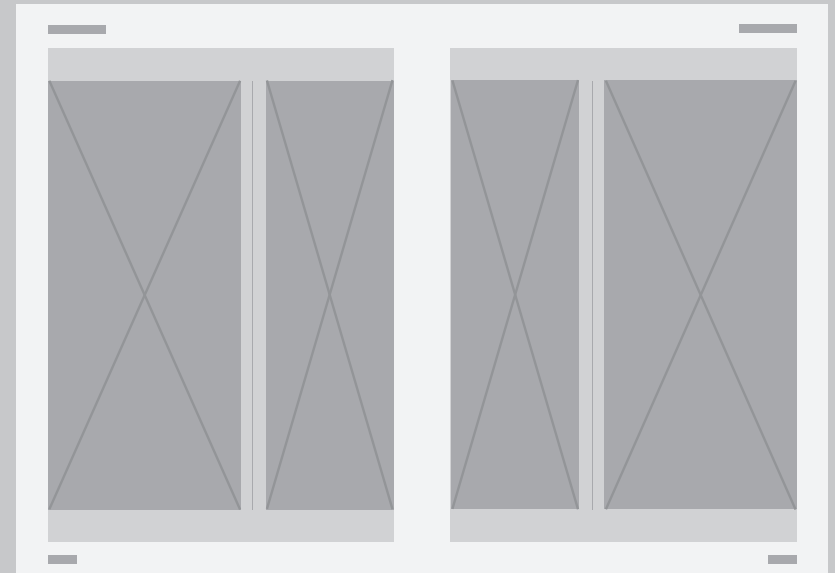
Minulla oli aikomuksena projektin alusta alkaen sisällyttää kirjaani myöskin videomateriaalia. Näin saan hyödynnettyä sekä kirjallisen että audiovisuaalisen lähestymistavan hyödyt. Videosta kertovaan osuuteen palaan myöhemmin tässä kirjallisessa osuudessa.





Luonnos taitosta (yllä).

Mahdollisten taittojen kaavoja

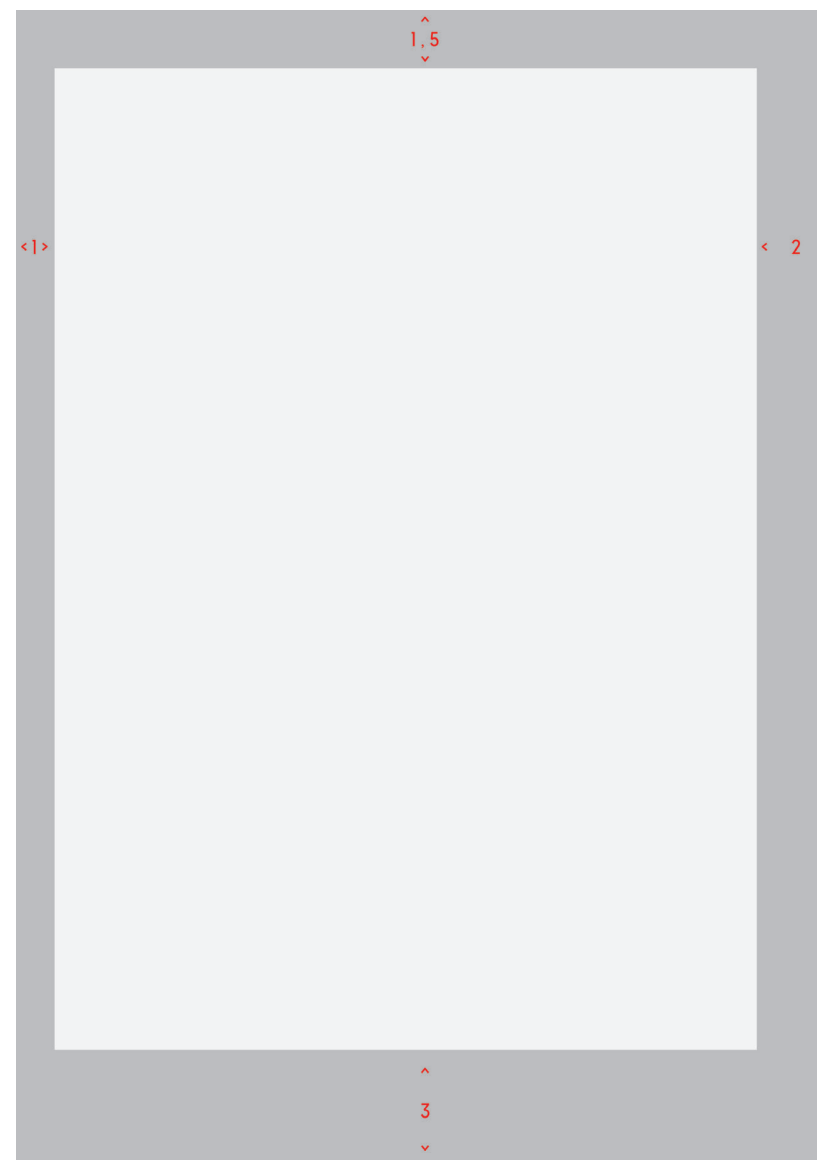


Kirjan taittoa ajatellessani mietin millaisella pohjalla pystyisin luomaan selkeitä tekstihierarkioita. Tarpeenani oli saada aikaan sellainen jaottelu, että kuvatekstit sekä selventävät ja täydentävät tekstiosiot voisi helposti erotella varsinaisesta pääsisällöstä ja käsiteltävästä aiheesta. Tutkin muita kirjoja, jossa on esitelty digitaalista taidetta sekä opetettu eri tekniikoita, ja inspiroiduin kahtia jaetusta tyylistä, jossa kuvatekstit sekä vastaava sisältö oli omalla, pienemmällä palstallaan. Tällaisella kahtiajaolla olisi myös muita etuja ja käyttötapoja. Tartuin kiinni tuohon ajatukseen, ja aloin toteuttamaan kirjalleni pohjaa sekä gridiä.

Gridin ajatuksena tekstin arvojärjestyksen määräämisen lisäksi oli luoda myös hierarkiat kuvamateriaalille. Suuremmalla palstalla pystyy esittämään kuvia isommassa koossa, ja pienempi palstalla kuvateksteineen toimii esimerkiksi yksityiskohtien, työkalujen ja muiden esimerkkien esittelemiseen. Tilaa löytyy myös kokonaisten kuvitusten esittelemiseen käyttämällä molempien palstojen leveyttä vaakatasossa olevien kuvitusten esittelemiseen, tai niiden korkeutta vastaavasti pystysuuntaisten kuvien kanssa. Lopullisten töiden esittelemiseen käytän molempien aukeamien palstoja, rajaten kuvan aina aukeaman marginaalien avustuksella. Riippuen siitä miten haluan käyttää tilaa, tein tästä pohjasta Indesignissa myös peilikuvaversio. Näin pystyn helpommin manipuloimaan aukeaman tasapainoa sijoittamalla kuvat sekä tekstimassat eri puolille sivuja. Sivun formaatti sekä marginaalit määrittelevät tekstialueen koon (Grid Systems 2015, 50).

Marginaalien mitat perustuvat Josef Müller-Brockmannin Grid Systems -kirjassa sivulla 41 esitetyn kaavan suhteisiin (oikealla havainnollistava kuva). Se antaa selvästi tilaa paperiarkin pohjalle sekä kirjan sisälaitaan, jotta aukeaman taitos ei tule olemaan ongelma. On tärkeää ottaa huomioon se fyysinen tila, jonka aukeama tarvitsee avautuakseen. Alamarginaaliin jäävä tila pitää huolen siitä, ettei taitto näytä visuaalisesti liian raskaalta - kun sisältö on nostettu ylöspäin alareunasta, se näyttää samalla optisesti kevyemmältä. Huomioitavaa tällaisessa marginaalien järjestelyssä on se, että se ei soveltuisi hyvin esimerkiksi mainontaan. Kallisarvoista tilaa on jätetty käyttämättä liikaa, jotta tällaisen taiton toteuttaminen olisi kustannustehokasta.

Hyvässä suhteessa olevat marginaalit

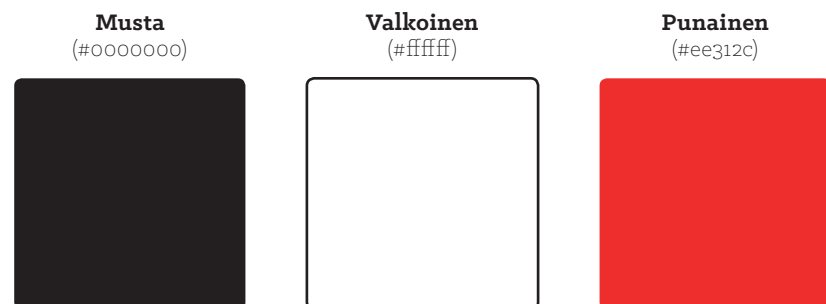


2.2.2 Visuaaliset ratkaisut

Kirjaa suunnitellessani minulle oli varsin aikaisessa vaiheessa selvää, että tulisin käyttämään voimakasta värimaailmaa luomaan kontrastia ja ilmettä kuvituksen vastapariksi. Punainen, musta ja valkoinen olivat lopulta valintani. Pysin kirjan ulkoasussa kokonaisuutena välttämään liiallista tämän hetken graafisen suunnittelun trendikkyyttä, sillä kohdeyleisön tarpeisiin ei lukeudu liioiteltu taitollinen visuaalisointi, vaan itse sisältö.

Punaisella värillä korostan ja nostan sisällöstä tärkeitä asioita, jotka kannattaa jättää pois muusta tekstimassasta. Tällaisia elementtejä ovat esimerkiksi pikakomennot, joiden esitleminen leipätekstin seassa on hankalaa ja epäedullista oppimiskokemuksen kannalta. Punainen väri on käytössäni myös silloin, kun tarvitsen erilaisia graafisia elementtejä.

Valkoinen väri, tai paperin väri, toimi pääosittain ilmaa ja tilaa antavana elementtinä. Varsinkin kuvien numeroinnissa käytin valkoista antamaan tilaa merkeille kuvien päällä.



Typografiassa lähdin liikkeelle miettien sitä, millainen kirja-projekti on luonteeltaan. Aloittaessani suunnittelutyön, mielessäni oli seuraavia kysymyksiä: millä tavalla erotan toisistaan otsikot ja muut leipätekstistä eroavat osiot? Minkälaiset kirjasinleikkaukset toimisivat hyvin pitäen silmällä sekä designia että hyvää käytettävyyttä? Minkälaiset typografiset seikat vaikuttaisivat luettavuuteen, selkeyteen ja hyvään ilmeeseen?

Hyvä typografia vaikuttaa mielialaamme, mielipiteisiimme ja kykyymme keskittyä tavoilla, joita tuskin huomaamme. Sillä on myös valtava vaikutus brändiin sekä julkaisun tuntuun (Turning Pages 2010, 49). Ottaen huomioon kirjan sisällön, sen tuli olla samalla sekä ihmisläheinen että asiallinen - varteenotettava, mutta helpposti lähestyttävä. Näin tulikin valinneeksi kaksi fonttia. Kahden erilaisen fontin käyttäminen oli alusta asti suunnitelmani. Syy siihen on ensisijaisesti se visuaalinen jännite, kontrasti, mikä syntyy käytettäessä kahta eri fonttia samassa työssä.

Suuria otsikoita sekä kirjan nimeä varten valitsin fontiksi James Edmondsonin Mission Gothicin. Siihen kuuluu viisi leikkausta sekä kaksi eri tyyliä, mikä tekee siitä monipuolisen ja käytännöllisen fontin. Sen trendikäs, tumma ja paksuhko muotokieli sopivat mielestäni hyvin designia opettavaan kirjaan. Fontti on inspiroitunut vanhemmalta ajalta, jolloin kirjaimet maalattiin käsin kyltteihin ja lasiin.

Mission Gothicia käytän pääsääntöisesti otsikoinnissa. Fonttityypiltään se on sans serif eli groteski, joka tarkoittaa päätteetöntä kirjasinleikkausta. Sans serif tulee ranskankielestä ja tarkoittaa "ilman päteviivaa". Jokainen tekniikoita käsittelevä kappale kirjassa alkaa sen Black -leikkauksella kirjoitetulla otsikolla, jonka piste-koko on 35. Black -leikkausta käytin tarpeen mukaan myös pienemmissä nostoissa, kuten erikseen esitetyissä tekniikoissa tai tekijälle suunnatuissa vinkeissä. Bold -leikkaus ei ollut tarpeeksi vahva muihin tekstiosioihin verrattuna. Sen sijaan käytin sitä leipätekstin otsikoissa korostaakseni seriffin ja sans seriffin kontrastia toisiinsa nähden. Sivunumerot sekä aukeamien ylhäällä nähtävät otsikot ovat myös kirjoitettu käyttäen Mission Gothicia.

Leipätekstin fontiksi valitsin Clinic Slabin, Joe Princen suunnitteleman slab serif -fontin. Siihen kuuluu neljä eri leikkausta ja niistä kursiviversiot. Clinic Slab tarjoaa myös kattavan määrän eri merkkejä ja Open Type -ominaisuuksia. Fontti sopii hyvin katsottavaksi sekä päätteeltä että printattuna.

Mission Gothic Black

Mission Gothic Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzåö

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzåö

Klinic Slab Bold

Klinic Slab Book

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzåö

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzåö

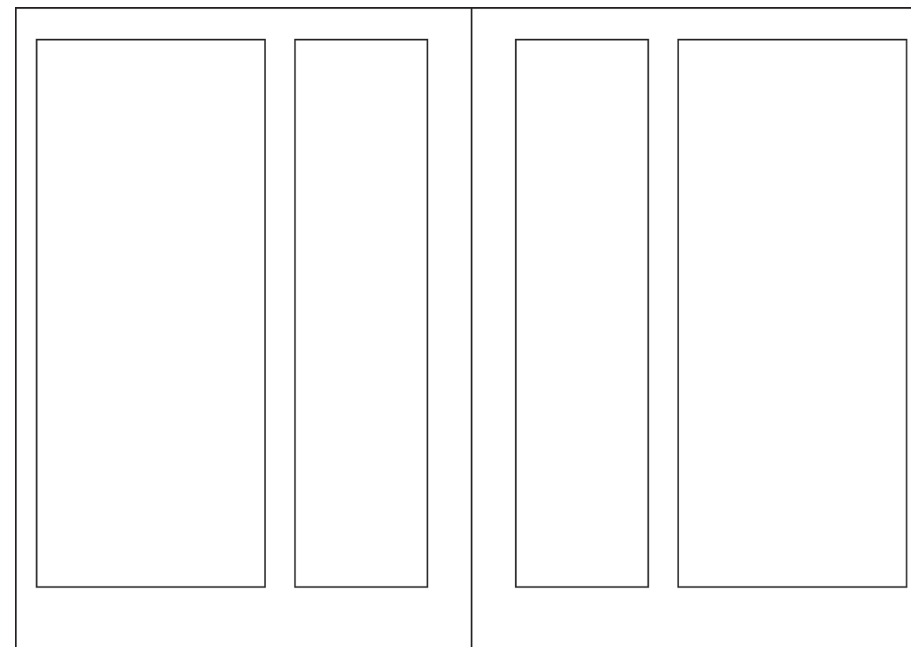
Mission Gothicista Clinic Slab eroaa olennaisesti sillä, että se on päätteellinen kirjasinleikkaus. Paksut ja korostetut päätteet ovat tyypillinen slab serifin ominaisuus. Slab serif tunnetaan myös egyptiennä. Sen muotokielessä on sellaista kovuutta ja persoonallisuutta, mitä projektini tarvitsi. Se pystyy myös samalla täyttämään usean roolin ja on näin hyvin mukautuva. Valintaan vaikutti myös henkilökohtainen kiintymykseni tähän fonttityyppiin.

Leipätekstin pistekokona on 9,5 ja siihen käytin book -leikkausta. Tavallinen lukemisetäisyys on noin 30-35 senttimetriä. Tällä etäisyydellä tekstin tulisi olla luettavaa (Grid Systems 2015, 58). Leipätekstissä kuvateksteihin viitattaessa käytin bold -leikkausta eritelläkseen ne muusta tekstimassasta. Samalla menetelmällä nostin tärkeitä sanoja, termistöä sekä pieniä muistettavia vinkkejä. Tarkoitukseni on saada lukijan silmä nopeasti kiintopisteisiin tekstiä lukiessa. Tämä auttaa myös silloin, kun palaa aukeamalle etsimään esimerkiksi jotakin tiettyä mainittua työkalua tai menetelmää. Clinic Slabia käytin myös kuvien numeroinnissa.

Palstojen tyylejä suunnitellessani halusin varmistaa, että saisin eliminoitua tekstimassojen reikäisyyden sekä pitää sen helposti luettavana. Leadingin eli rivivälin suhteen käytin 120% sääntöä, joka on vakiintunut standardi. Kunnollinen riviväli on yksi tärkeimmistä tekijöistä kun yritetään luoda harmoninen ja toimiva tekstialue, joka on esteettisesti miellyttävä ja kestää aikaa (Grid Systems 2015, 34). Tutoriaalikirjassa en tahtonut lähteä leikkimään tekstin luettavuuden kustannuksella, vaan päätin tarkoituksenmukaisesti ottaa käyttöön mahdollisimman selkeän tavon esittää sisältöä. Esimerkkinä 10 pisteen tekstikoon kanssa riviväli olisi 12 pistettä. Välistystä lisäsin hienoisesti saadakseni aikaan pientä ilmavuutta.

Sivujen numerot sijoitin alamarginaaliin palstojen ulkoreunojen mukaisesti linjattuna. Luettavan aiheen otsikon laitoin taas ylämarginaaliin oikeanpuoleiselle sivulle. Sitä vastassa vasemmalla puolella on otsikkotila kirjan nimeä varten. Konseptiani en nimennyt millään erityisellä nimellä, sillä en kokenut sen olevan tarpeellista. Pääfokus on kuitenkin itse kirjan visuaalisella ulkomuodolla.

Lopulliset palstoille varatut tilat marginaalissa



2.2.3 Valitut tekniikat

Tein digitaalisia maalauksia ja säästin niiden tekovaiheita opinnäytetyötäni ajatellen useiden kuukausien ajalta. Näistä töistä ja opiskelimestani tekniikoista valitsin mielestäni aiheellisimmat ja parhaimmat aikaansaamani esimerkit.

Esitelläkseni kirjakonseptin taitolliset ratkaisut ja visuaalisen esillepanon, valitsin kolme eri maalaustekniikkaa, joita käytän henkilökohtaisissa töissäni. Tekniikoissa on mielestäni tarpeeksi erilaisuutta niin, etteivät ne muistuta liikaa toisiaan.

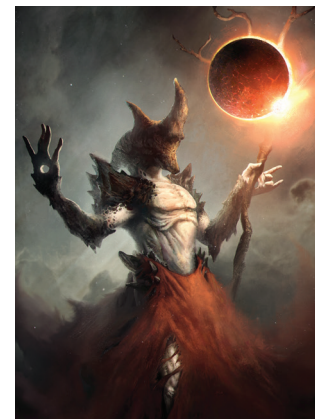
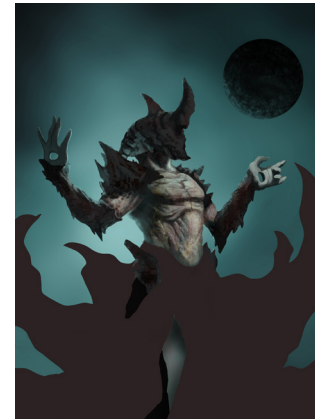
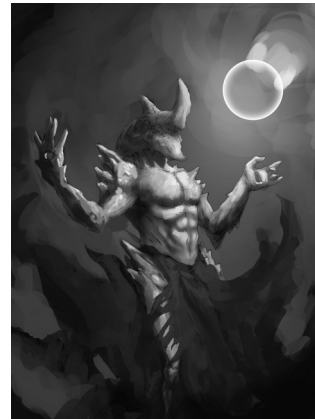
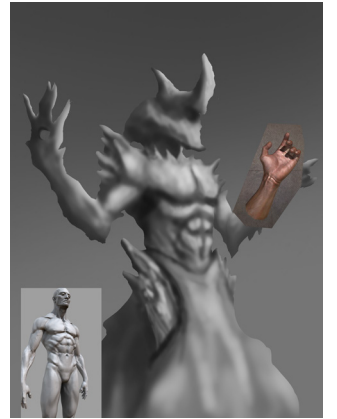
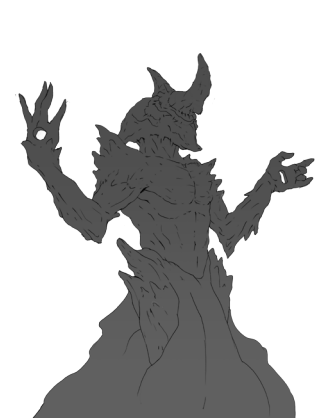
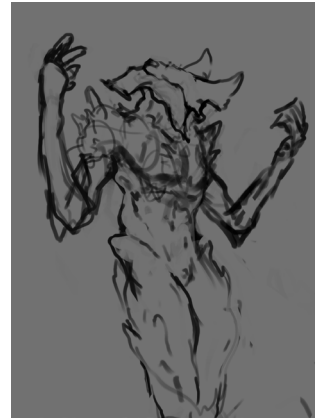
Ensimmäinen ja ehkä helpoimmin lähestyttävä maalaustekniikka on stilisointipainotteinen menetelmä, jossa lopputulos on yleensä enemmän sarjakuvamainen/satukirjamainen. Realismi ei ole tätä tekniikkaa käytettäessä välttämättä tärkeää, mutta tämä tekotapa soveltuu myös aihepiireiltään vakavimpiinkin teoksiin. Pointtina on aloittaa työ viivapiirrokselta, lisätä siihen pohjavärit, ja käyttää clipping maskeja värialueiden rajaamiseksi. Näin väritystyö tapahtuu suhteellisen nopeasti ja perustyö ennen työn hiomista on äkkiä valmis. Maalausjälkeen voi brusheja oikein käyttäen vaikuttaa todella monipuolisesti. Tekniikka on varsin helppo ja lähestyttävä, ja suurin ratkaistava ongelma on lähinnä kiinnostavan hahmon luominen ja sen onnistunut stilisointi.

Toiseksi tekniikaksi valitsin työn, jossa tarkoitukseni oli luoda viimeistely kuvitus. Aiheena oli mystisyyttä huokuva hahmo, jonka olemuksesta voi kukin tehdä tulkintansa. Samaa työtä käytin myöskin Finconautsien digitaalisen taiteen näyttelyssä. Kyseinen teos on ehkä ajallisesti eniten työtä vaatinut maalaus, jonka olen toteuttanut. Se yhdistää sekä tavallisia digimaalustekniikoita että valokuvien hyödyntämistä tekstuurien löytämiseksi. Teoksessa osoitan mielikuvituksen käytön hyödyn käyttämällä ystävänä arpeutunutta jalkaa hahmon ihon pinnan rakentamisessa. Hahmokuviutuksissa viimeistely jälki on tärkeää, sillä teoksen fokus pysyy juuri kuvaillun henkilön/olennon ympärillä. Varsinkin kasvot ovat erityisen tärkeitä, sillä ihminen tutkii luonnostaan tarkimmin kasvojen eri piirteitä.

Kolmantena tekniikkana pureudun kolmiulotteisen grafiikan hyödyntämiseen. Työn aiheena on fiktiivinen tulevaisuuden miljö. Scifi toimii tekniikan esittelyyn hyvin siksi, että siihen on helppo liittää paljon geometrisiä muotoja kuten taloja ja ajoneuvoja. Tällaisten objektien tekeminen vaatii nimenomaan perspektiivin kunnollista toteutusta ja tämän takia 3D-ohjelmat voivat olla suureksi hyödyksi. Yksinkertaisella ympäristön sommitelmalla pääsen alkuun teoksessa välttämättä näin hitaamman käsin piirretyn perspektiiviluonnoksen. Teoksen esittely alkaa Cinema 4D:llä tehdystä rendauksesta, ja etenee maalauksen ja valokuvien yhdistelyllä valmiiksi teokseksi.

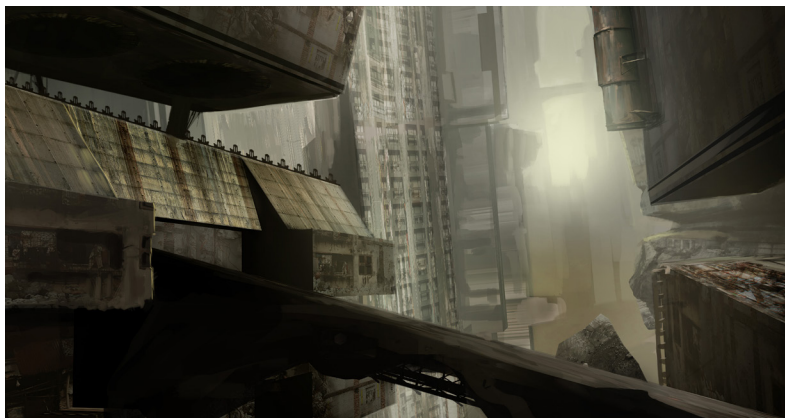
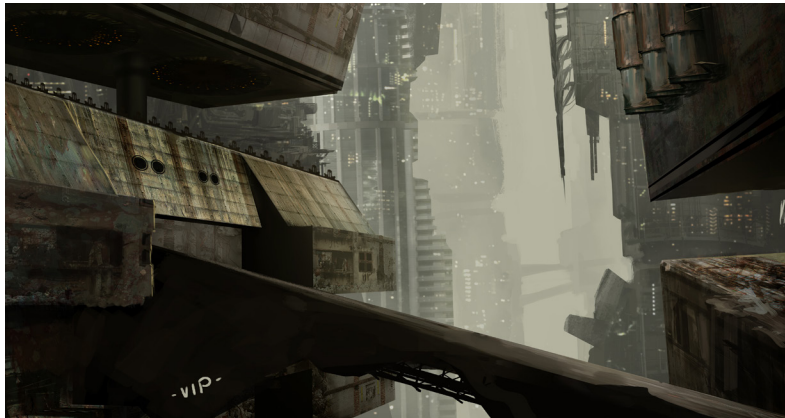
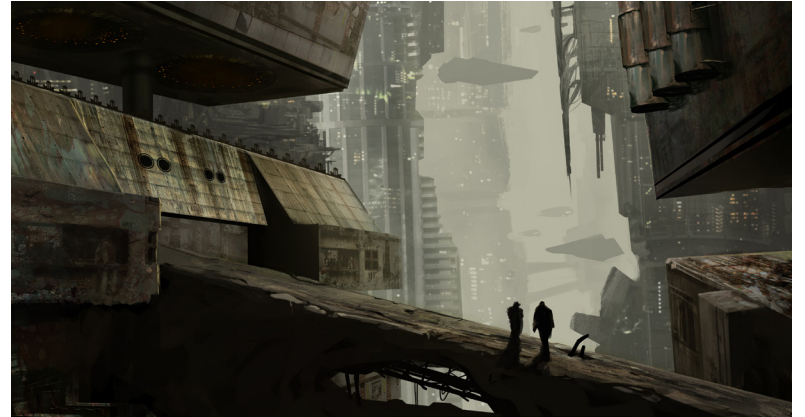
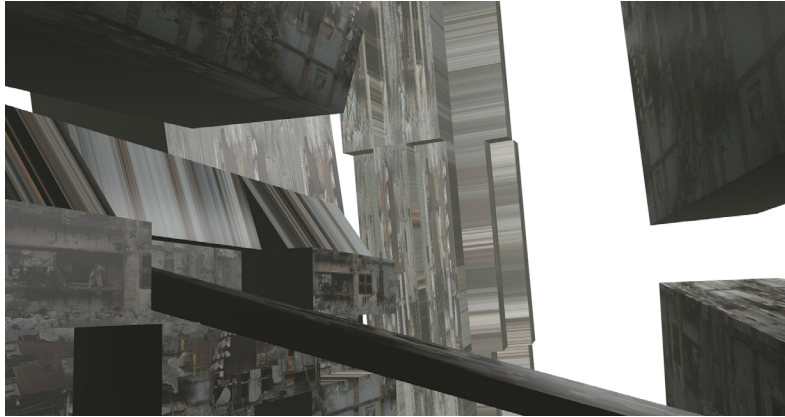
2.2.4 Kirjaan valitut teokset

Tässä osiossa esittelen työni sekä vaiheittain että lopullisessa versiossaan. Lisään myös teokset, joista minulla on DVD:tä mielessä pitäen videomateriaalia.



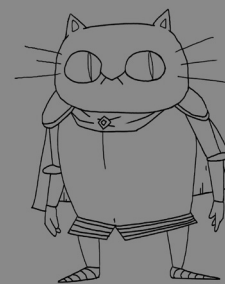


Slum City

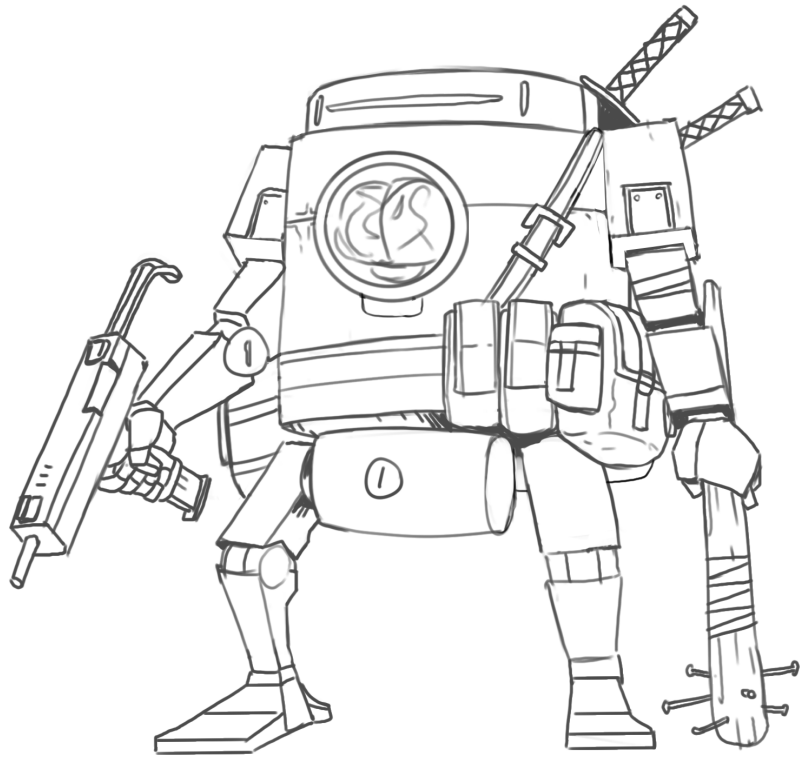


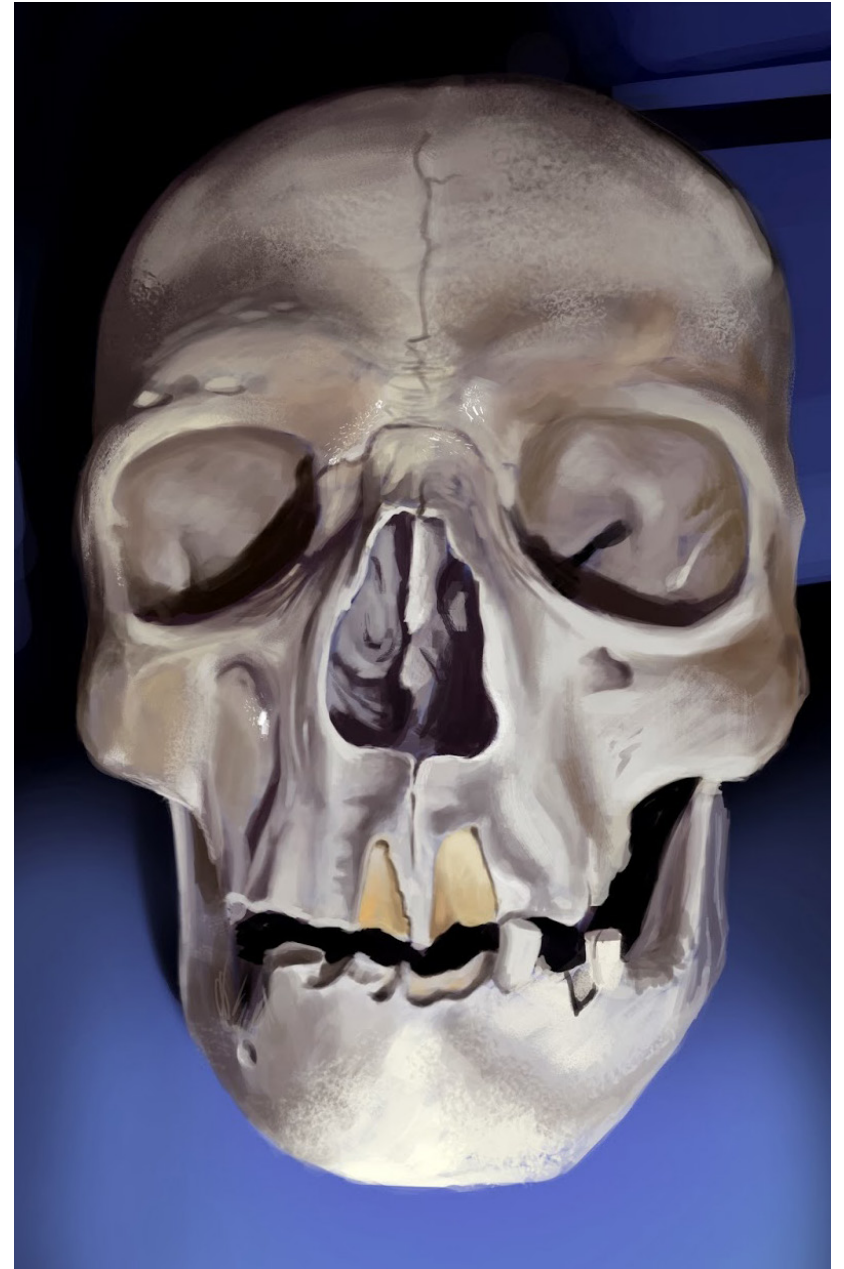


Ritari











2.3 Videomateriaali

2.3.1 Kirjan mukana tuleva dvd

Mielestäni helpoin tapa tutkia digitaiteen tutoriaaleja on yksinkertaisesti lukea niitä kirjasta, sillä se vapauttaa tietokoneen näytöt itse tekemiseen ja pitää turhat väli-lehdet poissa tieltä. Oman kokemukseni perusteella voin sanoa, että yksi näyttö on liian vähän tehokkaaseen työskentelyyn. Pelkällä yhdelläkin näytöllä voi työskennellä, mutta siitä muodostuu erittäin nopeasti turhauttava hidaste. Paras tilanne on silloin, kun voi omistaa yhden kokonaisen näytön vain ja ainoastaan digimaalaus-ta varten.

Varsinkin aloittevalle digiartistille on myös hyvä olla jotain, mitä lukea, sillä usein videossa jää mainitsematta moni hyödyllinen tekninen yksityiskohta. Tämä seikka on kuitenkin loppujen lopuksi hyvin pitkälti kiinni videon tuottajasta/te-kijästä. Yksityistaiteilija tekee usein puheen piirtäessään ilman käsikirjoitusta, tai nauhoittaa sen jälkeinpäin. Tästä syystä kirja saattaa monesti olla paljon perinpoh-jaisempi opetusmateriaalina kuin video.

Toki olen huomannut myös videon monet hyvät puolet. Tärkein niistä on se, että video näyttää suoraan, miten jokin asia toteutetaan. Monesti siihen riittää vain ti-me-lapse, eli nopeutettu video tai nopeasti vaihtuva kuvasarja, joskin tällöin työskentelyn yksityiskohdat saattavat jäädä katsojalta ymmärtämättä. Yksi varsin in-himillinen seikka, jonka olen havainnut itsessäni, mutta myös monissa muissa digimaalausta harjoittavissa henkilöissä on yksinkertaisesti tylsistyminen. On to-dennäköistä, että jos video esitetään reaaliajassa, jossain vaiheessa sen katselu me-nee kelailemiseksi ja vaiheiden yli hyppimiseksi. Tietysti tämä ongelma on varsin yksilöllinen, mutta mielestäni on virhe sivuuttaa huomiotta tätä seikkaa oppimis-kokemuksen kustannuksella.

2.3.2 Dvd:n implementointi kirjaan

Kirjan mukana tulevaan dvd-levyyn suunnitelin visuaalisen ulkoasun, joskin re-surssien puutteessa luovutan materiaalin muistitikun mukana konseptia varten. Videot sisältävät muita tekemiäni töitä ja niiden nopeutettuja prosesseja. Dvd:n ul-konäkö perustuu suoraan kirjan kanteen yhtenäisen visuaalisen ilmaisuuden säilyttä-mistä ajatellen.

3. LOPPUTULOS

Kirjani ollessa vain konsepti en toteuttanut siitä enempää kuin tietyt, valitsemani aukeamat. Ne esittelen konkreettisina printteinä, mutta muuten kirjan ulkoasu on nähtävänä tässä kirjallisessa osiossa. Seuraavaksi esittelen siis havainnollistavat kuvat kirjaprojektin suunnitellusta lopputuloksesta.







4.

ITSEARVIOINTI

Kirjasta

Opinnäytetyöni viivästyi keväällä monesta syystä. Yksi suurimmista syistä viivästymiseen alkuperäisestä suunnitelmasta oli ehdottomasti - ja varsinkin perinteisesti - saamani vakituinen työpaikka Redlynxillä. Samalla tein myös Finconauts-ryhmän digitaalisen taiteen näyttelyyn omaa työtäni, joka oli samalla myös osa tätä opinnäytetyötä. ”The Great Eclipse” on todennäköisesti yksi eniten työtä vaatinut kuvitukseni, johon meni aikaa 50-70 tuntia.

Opinnäytetyöni oli tarkoitus olla alusta asti konsepti mahdollisesta tutoriaalikirjasta. Sen ei pitänyt olla koskaan valmis kirjakokonaisuus, vaan vain kokoelma esimerkkejä ajatuksista, joita halusin tuoda esille. Sillä tiedolla ja taidolla, mitä minulla tässä vaiheessa uraani on digitaalisesta maalauksesta, ei mielestäni voisi tehdä vielä kokonaista kirja-projektia joka olisi ammatillisesti varteenotettava. Olen toisaalta hyvin tyytyväinen siihen työpanokseen, minkä laitoin esittelemääni kuvamateriaaliin. Käytin töihini paljon aikaa ja vaivaa - monesti tein niitä usean päivän ajan - ja toteutin tekniikoita, jotka ovat myös oman mukavuusalueen ulkopuolelta. Tulevaisuudessa saatan paneutua projektiin uudelleen, kunhan olen kerännyt ensin enemmän kokemusta sekä visiota pelialalta. Olisi erittäin mielenkiintoista tehdä yhteistyötä muiden digitaalisten taiteilijoiden kanssa, ja luoda heidän kanssaan laajempi kokonaisuus.

Kuten mainitsin, en ehkä ole vielä oikea henkilö esittelemään edistynyttä digimaalaustekniikkaa muutoin kuin oman kokemukseni ja niin sanotun ”mututuntuman”

pohjalta. Periaatteessa voisin sanoa, että olisin kykenevä siihen, koska työskenteleminen jo alalla täysipäiväisesti. Tämä ei kuitenkaan olisi mielestäni rehellinen argumentti, sillä omasta mielestäni taitoni ovat juurikin junior-aseman tasolla. Digimaalauksen perusteita voisin sen sijaan mielestäni jo opettaa ongelmitta, ja esitellä näitä perusteita vaivatta ja luotettavasti. Omiin taitoihini perustuen kirjan maalaus-sisältö olisi siis voinut olla paljon ammattimaisempaa, mutta opinnäytetyön arvostelun kohdehan ei ole digimaalaustaitoni, joten maalaus-sisältö ei siten ole myöskään itseisarvo.

LÄHTEET

Kirjalliset lähteet

Art Fundamentals. 2013. United Kingdom. 3dTotal Publishing.
Turning Pages. 2010. Berlin. Gestalten.
Grid Systems. 2015. Zurich. Niggli.

Sähköiset lähteet

FZDSCHOOL. (7.3.2012). Design Cinema – EP 53 – Illustration & Industrial Design.
Haettu 29.7.2015 osoitteesta https://www.youtube.com/watch?v=3TVji_fiKsw

FZDSCHOOL. (23.12.2014). Design Cinema – EP 78 Environmental Thumbnails.
Haettu 29.7.2015 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=P-lgkNXAeGQ>

LevelUp. (11.1.2015). LevelUp! Session 57 with SHADDY SAFADI. Haettu 29.7.2015
osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=gwN4GYIx12o>

Kuvamateriaali / kuvapohjat

<http://www.fusionplate.com/4013/37-free-psd-magazine-book-cover-brochure-mockups/>

<http://www.fusionplate.com/5458/20-free-magazine-book-brochure-psd-mock-up-templates/>

