

Puljujärvi Juha-Matti

HAHMODESIGN: CRITICAL OPS

Tradenomi

Tietojenkäsittely

Kevät 2016



KAJAANIN
AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

TIIVISTELMÄ

Tekijä(t): Puljujärvi Juha-Matti

Työn nimi: Hahmodesign: Critical Ops

Tutkintonimike: Tradenomi(AMK), Luonnontieteiden ala

Asiasanat: videopeli, grafiikka, hahmodesign, 2D

Opinnäytetyössä käsitellään hahmoja ja niiden designeja. Tavoitteena oli rakentaa kaksi huomattavan erilaista hahmodesignia peliin Critical Ops. Pääasiallisesti haettiin visuaalista representaatiota hahmoista. Opinnäytetyön aihe oli osa töitä Critical Force Entertainmentilla.

Teoriana opinnäytetyö sisältää keskeisiä hahmokonseptin ja sen visuaalisen designin luontiin kuuluvia ominaisuuksia. Näihin kuuluvat esimerkiksi konseptit, arkkityypit, siluetit sekä värit. Osaksi läpikäytävänä oli myös toteutuksen teoria: miten design luodaan käyttäen apuna ohjelmia kuten Photoshop.

Alkuperäiset kuvaukset luotavista hahmoista olivat huipputeknologiaa käyttävä vastaterroristi sekä puvullinen, arvokkaamman oloinen terroristi. Näistä rakennettiin käytännön osuudessa pidemmälle viedyt hahmokonseptit, joille luotiin visuaaliset representaatiot. Hahmokonseptit rakennettiin pääosin ylikonseptin ja kontekstin avulla. Visuaalinen puoli rakentui luonnoksille ja kritiikin vastaanottamiselle. Hahmoista pyrittiin annettujen rajojen sisällä rakentamaan mahdollisimman mielenkiintoiset.

Aikaiseksi saatiin hahmokonseptit sekä visuaalinen representaatio kummallekin annetulle hahmolle. Näiden edistyminen alkuperäisistä kuvauksista lopullisiksi kokonaisuuksiksi on kuvattu opinnäytetyössä.

ABSTRACT

Author(s): Puljujärvi Juha-Matti

Title of the Publication: Character Design: Critical Ops

Degree Title: The Bachelor of Business Administration (UAS), Business Information Technology

Keywords: video game, graphics, character design, 2D

The subject of the thesis is character design. The goal was to create two very different characters and their visual representations for a game called Critical Ops. The visuals were the main objective. The subject was a part of the work at Critical Force Entertainment.

The theory in the thesis includes a variety of important topics regarding the subject. The topics include but are not limited to concepts, archetypes, silhouettes and colors. The theory also contains information on how to create the character concepts with tools like Photoshop.

The original concepts for the characters were a hi-tech counterterrorist and a suit wearing, dignified looking terrorist. The practical part of the thesis is focused on the creating the characters and their designs. The character concept was mainly built from high concept and context, whereas the visual design was a result of sketches and obtaining criticism. It was of importance to build as interesting and wholesome designs as it was possible under the restrictions that were given.

The goal was achieved: both of the character concepts and visual designs were created successfully. The progress on them is portrayed in the thesis from start to finish.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	1
2 HAHMON RAKENTAMINEN	2
2.1 Ylikonsepti	2
2.2 Konteksti	3
2.3 Nimi	5
2.4 Arkkityyppi	5
2.5 Kysymys alkuperäisyydestä	6
3 DESIGNIN RAKENTAMINEN.....	8
3.1 Tiedon hankkiminen	8
3.2 Siluetti	8
3.3 Värit.....	11
3.4 Käytännöllisyys.....	15
3.5 Yksityiskohdat	16
3.6 Liike ja asennot	18
4 TOTEUTUKSEN TEORIA	19
4.1 Aloitus	19
4.2 Aloituksesta konseptiin.....	22
4.3 Muita huomioita.....	24
5 KÄYTÄNNÖN OSUUS	25
5.1 Hahmon luonti	25
5.1.1 Ylikonsepti.....	25
5.1.2 Konteksti	26
5.1.3 Nimi	27
5.2 Designin luonti.....	27
5.2.1 Luonnostelu.....	28
5.2.2 Vastaterroristi	30
5.2.3 Terroristi	32
6 POHDINTA.....	35
LÄHTEET	36

LITTEET

SYMBOLILUETTELO

Arvo	Väristä ja saturaatiosta riippumaton valon ja tumman arvo
Design	Characterization, hahmon ulkonäköön liittyvät ominaisuudet
Hahmo	Character, konseptin sisäiset ominaisuudet
Motiivi	Motif, toistuva ja tunnistettava muoto designin sisällä
Ylikonsepti	High concept, hahmon ominaisimmat piirteet

1 JOHDANTO

Hahmodesignissa rakennetaan rakastettavia ja muistettavia hahmoja, jotka voivat olla hyviä, pahoja, söpöjä, outoja, iloisia tai surullisia (Şopov 2013). Moni aloitteleva hahmodesigner unohtaa hahmon ominaisuuksien tarkastelun ja alkaa suoraan tehdä visuaalista suunnittelusta (Oatley).

Opinnäytetyön tavoitteena on rakentaa kaksi hahmoa ja niille visuaalinen design. Design tulisi mahdollisesti käyttöön Critical Force Entertainmentin peliin Critical Ops. Hahmojen alustavina teemoina ovat ”puvullinen valkokaulusterroristi” sekä ”huipputekniikkaa käyttävä urbaanissa ympäristössä toimiva vastaterroristi”.

Opinnäytetyö alkaa teoriolla hahmonluonnista. Hahmon sisältö käsitteenä, sekä miten se rakennetaan, on sisällytetty teoriaan. Opinnäytetyön tavoitteen kannalta hahmon tutkiminen ei ole kaikista kriittisin osa. Hahmoille ei koskaan pelissä tule mahdollisuutta ilmaista omaa persoonallisuuttaan muuta kuin designin kautta. Hahmon arvo jää pieneksi lopullisessa työssä. Tämä on kuitenkin tarpeeksi suuri syy tutkia sitä. Hahmon avulla visuaalisen puolen toteutus on helpompaa ja mielekkäämpää.

Toisessa osuudessa läpi käytävä asia on hahmodesignin teoria. Tähän sisältyvät asiat kuten värien vaikutus ja siluetti. Kappale käy vahvasti läpi asioita jotka vaikuttavat designin ulkonäköön. Designin kannalta tärkein teoria on tässä kappaleessa.

Viimeiset teoria-osuudet tarkastelevat, miten toteuttaa design sekä visuaalinen representaatio. Kappaleessa läpikäytäviä asioita ovat peukalonkynsikuvat, siluetit sekä perinteinen piirtäminen osana designin luontia ja sen muokkaamista paremmaksi. Tämän teorian jälkeen toteutetaan designit läpikäydyn informaation mukaisesti.

Käytännön osuus koostuu kahdesta vaiheesta: hahmon ja designin rakentamisesta. Jälkimmäiselle on annettu enemmän huomiota.

2 HAHMON RAKENTAMINEN

Hahmo (character) on eri asia kuin hahmon visuaalinen design (characterization). Hahmo kuvaa sisäisiä ominaisuuksia ja sitä, miten hahmo käyttäytyy erilaisissa tilanteissa. Vastaavasti visuaalinen design kuvastaa ulkoisia ominaisuuksia, eli toisin sanoen kaikkea havaittavissa olevaa. Havaittavissa oleviin ominaisuuksiin kuuluvat esimerkiksi ulkonäkö, kuulostaminen sekä pukeutumistyyli. (Meretzky 2001.)

2.1 Ylikonsepti

Ensimmäinen askel hahmon rakentamisessa on määrittää sen ylikonsepti (high concept), eli ominaisimmat piirteet. Yli luokka voi olla esimerkiksi ”söpö puhuva auto” tai ”naispuolinen Indiana Jones”. Tällä konseptoinnilla pyritään kahteen asiaan: tekemään mielenkiintoinen hahmo johon pelaaja voi jollain tasolla samaistua sekä erottamaan hahmo muista jo olevista tuhansista hahmoista. (Meretzky 2001.)

Ylikonsepti koostuu avainsanoista (Meretzky 2001). Avainsanojen tulisi olla adjektiiveja, ei substantiiveja, jotta visuaalinen tutkimus olisi laajempaa eikä rajoittuisi vain erinäisiin objekteihin. Niiden tulisi kuvata kaikkia hahmon ominaisuuksia. Kategorioita, joihin avainsanojen tulisi vastata, ovat tunteet, väri, muoto, tekstuuri, nopeus, koko sekä vastakkaiset ominaisuudet, jotka ovat olemassa konseptin yhteydessä. (Solarski 2012.) Maailma, johon hahmo sijoittuu määrittää kysymyksiä pidemmälle (Lyons 2012). Esimerkki hahmon ylikonseptista löytyy kuvasta 1.

CHARACTER CONCEPT FOR [Character name]

The [...] is a race of creatures whose lines, shapes, and colors mirror their lofty home of strange, natural beauty. These creatures are delicate, gentle, and quiet in contrast to the dark and aggressive [...] creatures that live nearby.

SUPPORTING KEYWORDS

OPPOSING KEYWORDS

Kuva 1. Esimerkki hahmon ylikonseptista (Solarski 2012)

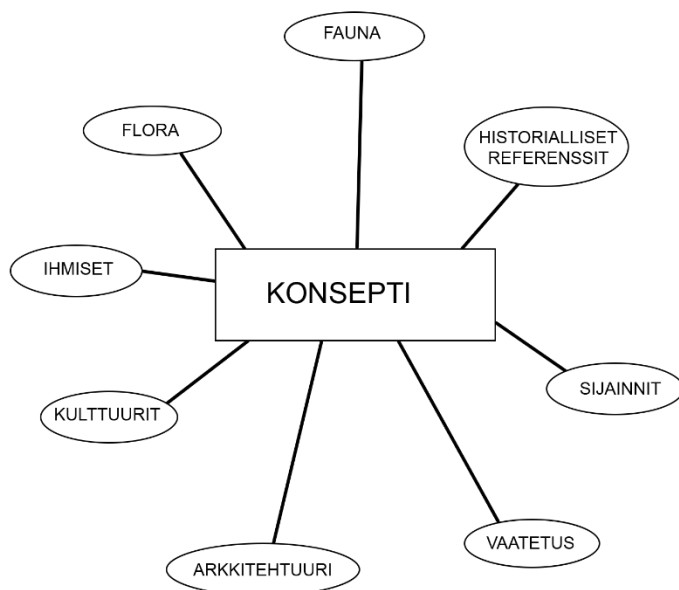
Tärkeimmät ominaisuudet, joita ylikonseptilta vaaditaan, ovat suuri viihdearvo, omaperäisyys, ainutlaatuisuus, visuaalisuus, emotionaalinen fokus sekä kohdistus mahdollisimman suurelle kohdeyleisölle. Sen tulisi myös herättää katsojassa kysymys mitä-jos. (Lyons 2012.) Tärkeitä kysymyksiä konseptia luodessa ovat: mikä on kiinnostavaa, hienoa ja ennennäkemätöntä (Meretzky 2001).

2.2 Konteksti

Hahmon taustojen tulisi olla tiedossa. Mistä hahmo pitää, mitä hän inhoaa ja missä hän on syntynyt kuuluvat kaikki kysymyksiin mihin tulisi olla vastaus. Taustatiedoilla voi tuoda hahmon ominaisuuksia esille vahvasti designissa. Hahmon tekijän tulisi olla valmis vastaamaan hahmoa koskeviin kysymyksiin. (Meretzky 2001.)

Yksi tapa kartoittaa hahmon ominaisuuksia on tehdä ajatuskartta (mind-map), johon kerätään substantiiveja jotka kuvaavat hahmon hahmokonseptiin liittyviä emootioita. Toisin kuin ylikonseptiin, tähän osioon ei tule sisällyttää adjektiiveja. (Solarski 2012.)

Ajatuskartan keskelle tulee itse konsepti. Sen ympärille tulevat löydetyt avainsanat. Kuva 2 selkeyttää, miltä ajatuskartan tulisi näyttää. Näiden avainsanojen tarkoitus on avustaa uusien ideoiden löytämisessä sekä estää kaikista ilmiselvimmän designin käyttämistä. (Solarski 2012.)



Kuva 2. Esimerkki hahmon kontekstiin liittyvästä ajatuskartasta.

Taustatietojen ilmentämiseen ei välttämättä tarvita ajatuskarttaa. On myös mahdollista tehdä yksinkertainen luettelo hahmon taustatiedoista. Sivuhahmoille luettelo olisi parin kappaleen pituinen, kun taas päähenkilöille se voisi olla jopa kymmeniä sivuja. Tiedot, joita luetteloinnilla pyritään ilmentämään, ovat samoja kuin ajatuskartassa. Muutama mainiten:

- Missä hahmo on syntynyt
- Minkälainen hahmon lapsuus oli
- Minkälainen koulutus
- Missä hän asuu nyt
- Rahatilanne
- Harrastukset
- Luonteenpiirteet, ja miten ilmentyvät
- Uskonnollinen näkemys
- Poliittinen näkemys
- Lemmikinomistus

(Meretzky 2012.)

2.3 Nimi

Nimellä on suuri vaikutus siihen, kuinka muistettava hahmo tulee olemaan. Se voi myös kertoa paljon hahmosta ja sen ominaisuuksista. Hahmon nimi vaatii samantaisia ominaisuuksia kuin ominaisimmat piirteet. Sen tulee olla kiinnostava ja huomiota herättävä. Myös hyvältä kuulostaminen ja sopivuus ovat tärkeitä. (Meretzky 2001.)

2.4 Arkkityyppi

Hahmot kuuluvat yleensä johonkin arkkityyppiin. Nykyään psykologi Carl Jungin arkkityypit ovat vallitsevia. Jungin arkkityypit ovat helposti ymmärrettäviä, mutta niistä tietäminen tekee niistä tunnistettavampia. (Tillman 2011.)

Jungin arkkityyppejä ovat esimerkiksi:

- Sankari (hero), urhea ja epäitsekkäs.
- Varjo (shadow), vihollinen sankarille. Julma, mysteerinen sekä paha.
- Typerys (fool), hahmo jonka tehtävä on toimia tyhmästi ja näin aiheuttaa tilanteita, jotka tuovat sankarin ominaisuuksia esille.
- Animus ja anima, sankarille vastakkaista sukupuolta oleva hahmo.
- Mentori, sankarin opettaja ja ohjaaja.
- Petkuttaja (trickster), hahmo joka pyrkii viemään tarinaa itselleen edulliseen suuntaan ja näin aiheuttaa sankarille ongelmia.

(Tillman 2011.)

Yhdistämällä olemassa olevia arkkityyppejä voidaan luoda monimutkaisia ja kiinnostavia hahmoja. Vaarana kuitenkin on, että katsojat eivät ymmärrä hahmoa ja sen seuraamisesta tulee hankalaa. Yleensä hahmoilla on juuri selkeyden takia vain yksi rooli. (Tillman 2011.)

2.5 Kysymys alkuperäisyydestä

Suurin osa ideoista on jo käytetty. On lähes mahdotonta rakentaa täysin originaalia hahmoa. Nykyään paras ratkaisu ei ole tehdä jotain alkuperäistä, vaan rakentaa jotain uutta jo olemassa olevan päälle. Tärkeintä on löytää hahmolle ominaisuus, joka tekee siitä tunnistettavan ja erottaa sen muista. Alkuperäisyys (original) ja omaperäisyys (originality) eivät ole sama asia. (Tillman 2011.)

Esimerkkinä omaperäisyyden tärkeydestä toimii Marvelin Deadpool. Deadpool jakoi kaikki ominaisuutensa kymmenen vuotta ennemmin esitellyn DC:n Deathstroke hahmon kanssa. Hahmojen design oli myös hyvin lähellä toisiaan, värimaailmasta siluettiin, kuten kuvasta 4 näkyy. Deadpool ei ollut alkuperäinen hahmo, eikä edes omaperäinen. (McGuffin 2012.)



Kuva 3. Esimerkki epäalkuperäisestä ideasta, jolle liitetty omaperäinen ominaisuus (Marvel/DC)

Deadpoolin hahmoon lisättiin ominaisuuksia ajan kuluessa. Hahmolle lisättiin ominaisuuksiksi ”neljännen seinän rikkominen” ja psykoottinen luonne jotka onnistuneesti erottivat hänet täysin samankaltaisesta hahmosta. (McGuffin 2012.) Tällainen hienojen ideoiden lainaaminen ja niille uuden käänteen luominen on hyvin tavallista: ihmiset inspiroituvat siitä, mitä ympärillään näkevät (Tillman 2011).

Yksi tapa luoda omaperäisiä kiinnostavia hahmoja on yhdistää näennäisesti täysin vastakkaisia ominaisuuksia toisiinsa. Kontrastin luominen hahmoon joko henkisesti tai visuaalisella puolella ovat kummatkin keinoja tuoda lisää kiinnostavuutta hahmoon. Esimerkiksi pieni hahmo, joka on voimakas, on kiinnostavampi kuin iso hahmo, joka on voimakas, jo pelkästään kontrastin vuoksi. (Oatley.)

3 DESIGNIN RAKENTAMINEN

Hahmon designin suunnittelulle olennaisia asioita ovat siluetit, kontrastin käyttö, värit, monipuolisuus sekä ikonisuus. Suunnittelu mahdollistaa tiedon välittämisen hahmosta katsojalle. Hyvä design luo vaihtelevuutta ilman pieniä yksityiskohtia. Tärkeintä designissa on sen luettavuus. (Diaz 2011.)

3.1 Tiedon hankkiminen

Designin luominen tulisi aloittaa hakemalla referenssikuvia hahmoon liittyvistä asioista. Referenssikuvia hakiessa suositeltavaa on tarkastella, mitä fyysisiä ominaisuuksia hahmolla on ja miksi. Jos hahmo esimerkiksi elää pimeässä, sillä voi olla silmät kuten pöllöllä, jolloin tarvitaan referenssiä pöllön silmistä. (Mason 2014.)

Referenssi voi tuottaa selkeiden ja tunnistettavien visuaalisten ominaisuuksien lisäksi myös metaforia. Metaforien ei tarvitse olla tunnistettavissa katsojalle, sillä alitajuinen assosiaatio johonkin on riittävä tuomaan tunteita esille. Suunniteltavan hiukset voivat esimerkiksi olla siluutiltaan kuin hämähäkki ja näin luoda uhkaavan kuvan. Kaikki referenssivaiheessa kerättävä on mahdollista muuttaa metaforiksi. (Solarski 2012.)

Hahmon kontekstin luominen edellisen luvun mukaisesti joko ajatuskarttana tai listana tekee referenssin hakemisesta huomattavasti helpompaa. Päätehtävänä on etsiä kuvia, joiden avulla on mahdollista tuoda lopullisessa designissa avainsanoja abstraktilla tavalla esille. (Solarski 2012.)

3.2 Siluetti

Hyvin suunnitellun designin tulisi olla tunnistettavissa pelkästään siluettista. Vahva siluetti voi kertoa paljon hahmon persoonallisuudesta. Asento ja mittasuhteet ovat osa siluettia. (Mason 2014.) Esimerkkinä tästä kuvan 4 ikoniset ja helposti tunnistettavat hahmot Valven pelistä Team Fortress 2.



Kuva 4. Esimerkki ikonisista ja helposti tunnistettavista silueteista Valven pelistä Team Fortress 2. (Valve)

Siluetti on ensimmäinen tieto, jonka katsoja saa hahmosta ja siksi tärkeimpiä osuuksia minkä tahansa hahmon designista. Siluetin toimivuus on tärkeää designin kannalta. Yksinkertaisesta monimutkaiseen edistyminen on hyvä sääntö siluetin tekemisessä. (Diaz 2011.)

Valven Team Fortress 2 on hyvä esimerkki siluettien tärkeydestä. Peli on hyvin nopeatempoinen ja pelaajalle pitää nopeasti antaa informaatiota muista pelaajista. Pelin hahmojen siluetit on tehty helposti toisistaan erottuviksi (kuva 4). Siluetit erottuvat toisistaan mittasuhteissa, jalkineissa, päähineissä sekä muussa vaatetuksessa. Vaatetus, joka ei erotu siluetissa, on suunniteltu vahvistamaan siluettia. (Mitchell, Francke, Eng.)

Team Fortress 2:n graafinen tyyli ei perustu pelkästään huomion herättävyydelle. Suuressa osassa hahmojen graafista designia on pelattavuus (gameplay). Kuten edellä mainittiin, tiedon välittyminen pelaajalle vihollisista on elintärkeää nopeatempoiselle pelille. (Monahan 2009.)

Luomalla kontrastia hahmon designissa saadaan aikaan paljon kiinnostavuutta. Hahmot joilla on kaikista äärimmilleen viedyt mittasuhteet, voivat olla kaikista kiinnostavimpia. Ominaisuuksien liioittelu lisää myös hahmon ilmaisukykyä. (Şopov 2013). Muotojen tulee kuitenkin aina noudattaa toimintojen vaatimuksia (Tillman 2011).

Hyvin suunnitellun designin siluetti voi olla myös hyvin ikoninen. Liioitellut mittasuhteet, äärimmilleen muotoillut kehot, vaatteet ja pään muodot ovat keinoja tehdä

hahmosta tunnistettavampia. (Griffin 2013.) Vaatteet voivat myös siluetin lisäksi kertoa paljon. Miten hahmo pukeutuu tai laittaa hiuksensa tuovat tietoa hahmon ominaisuuksista. (Mason 2014.)

Muodot hahmon designissa voivat kertoa katsojalle paljon. Neliömäiset muodot luovat kuvan muun muassa luotettavuudesta, rehellisyydestä, järjestyksestä sekä maskuliinisuudesta. Kolmiomaiset muodot kertovat aggressiivisuudesta, konflikteista sekä kireydestä. Pyöreät muodot vastaavasti kertovat leikkisyydestä, yhteisöllisyydestä, lapsimaisuudesta sekä turvallisuudesta. (Tillman 2011.)

Realistisen hahmon suunnittelu eroaa sarjakuvamaisten hahmojen suunnittelusta esimerkiksi mittasuhteissa. Realistisen miespuolisen hahmon pituus on usein kahdeksan päätä, kun taas sarjakuvamaisella hahmolla voi olla esimerkiksi pään kokoinen keho. (Sloan 2015.)

Hahmon suunnittelussa pelin ulkoasu vaikuttaa vahvasti designiin. Mitä tyyliteltympi ja abstraktimpi tyyli on, sitä enemmän liikkumavaraa on hahmodesignissa. Pelkästään ihmisen siluetin vaihteluvara kasvaa huomattavasti kuten kuvasta 5. näkyy. (Monahan 2009.)



Kuva 5. Esimerkki mittasuhteiden mahdollisesta vaihtelusta ihmishahmojen silueteissa (Monahan 2009).

Siluetin muutoksilla voi myös tuoda tietoa pelaajille. Esimerkiksi Valven Left 4 Dead -pelissä hahmojen siluetti muuttuu, kun heidän elämänpisteensä ovat riskirajoilla. Siluetin muutos saadaan aikaan laittamalla hahmot kyyristyneeseen tilaan. Hahmoin saa eroja myös todenmukaisilla koon muutoksilla. Ei tarvita kääpiöitä tai jättiläisiä, jotta skaalaamalla hahmoja saataisiin lisää tunnistettavuutta. Jo pienet koon muutokset hahmojen välillä ovat riittäviä. (Monahan 2009.)

3.3 Värit

Värien ja niillä luotujen muotojen vaikutus designiin on usein aliarvostettua. Yksinkertaisilla ja selkeillä väreillä ja muodoilla pystyy luomaan hyvin toisistaan eroavia hahmoja. Esimerkiksi Left 4 Deadin hahmot ovat tässä mielessä hyvin suunniteltuja. Kaikki päähahmot ovat helposti tunnistettavissa jo pelkästään värimaailmastaan ja vaatteiden luomista muodoista (kuva 6). Vahvat ja yksinkertaiset värit voivat jo pelkästään itsessään olla muistettavia. (Monahan 2009.)



Kuva 6. Esimerkki värien ja muotojen tärkeydestä designin tunnistettavuuden kannalta. Designit Valven peleistä Left 4 Dead ja Left 4 Dead 2. (Monahan 2009.)

Ihmissilmä automaattisesti etsii rajoja kontrastien välillä, joten tärkeiden kohteiden erottaminen kontrastin muutoksella saa aikaan mahdollisesti kiinnostavia muotoja designissa. Kaikkien designin osien erottaminen omiksi arvoikseen helpottaa luettavuutta. Arvojen tulisi toimia myös ilman värejä. (Valve 2012.)

Arvo (value) (kuva 7) voi olla tärkeämpi designille ja sen onnistumiselle kuin värit. Arvo on kirkkaus ja tummuus kohteessa. Siihen ei oteta huomioon värejä eikä kyläisyyttä. Hahmon arvojen ollessa tummemmat alaruumiissa kuin yläkehossa ja päässä katsojan huomio kiinnittyy huomion kannalta tärkeämpään yläkehoon. (Valve 2012.)



Kuva 7. Arvon vaikutus väriin.

Väriin sävy ja saturaatio (kuva 8) vaikuttavat huomattavasti siihen, miten sitä tulkitaan. Esimerkiksi mitä tummempi punaisen sävy on kyseessä, sitä enemmän se kuvaa vihaa ja raivoa. Vaaleammat punaisen sävyt kuvastavat pehmeämpää, rakastettavaa puolta. Värien valinnalla on huomattava vaikutus hahmon tulkitaan. (Tillman 2011.)



Kuva 8. Saturaation vaikutus väriin.

Saturoidummat eli värikylläisemmät värit tulevat helpommin esille, ja niiden käyttö yläruumissa on täten toivottavaa. Täysin puhtaita saturoituja värejä kannattaa välttää, koska niistä korkeampia arvoja ei ole. Korkeampien arvojen puuttuminen aiheuttaa ongelmia varjojen ja valojen kanssa. Korkeimpia käytettyjä arvoja kannattaa käyttää vähän ja pelkästään huomiolle tärkeissä kohteissa. Värien arvojen toimivuus on hyvä tarkistaa harmaasävyillä. (Valve 2012.)

Eri värit kertovat eri asioita katsojalle:

- Punainen - Vaara, intohimo, kiihdyttävä ja energinen
- Oranssi - Puhdas, nuorekas, luova ja seikkailunhaluinen
- Keltainen - Optimistinen, iloinen, leikkisä ja iloinen
- Vihreä - Luonnollinen, elinvoimainen, arvovaltainen ja vauras
- Sininen - Kommunikoiva, luotettava, rauhoittava ja masentunut
- Violetti - Kuninkaallinen, mahtava, henkinen ja mysteerinen
- Ruskea - Orgaaninen, kokonainen, yksinkertainen ja rehellinen
- Vaaleanpunainen - Naisellinen, sentimentaalinen, romanttinen ja kiinnostava
- Musta - Hienostunut, muodollinen, ylellinen ja surullinen
- Valkoinen - Puhtaus, yksinkertaisuus, viaton ja minimalistinen

(Gross 2015.)

Väreillä, jotka ovat listassa, on myös muita vaikutuksia ja erilaisia tulkintoja. Keltaisen voi edellä mainittujen lisäksi tulkita myös tarkoittavan sairautta ja rappeutumista. Pääosin hahmosuunnittelussa käytetään vain pää- ja vastavärejä sekä mustaa ja valkoista. (Tillman 2011.)

Erilaisten värien määrän tulisi olla rajoitettu hahmossa. Hahmon värimaailmasta voi tulla sekava, jos värejä on enemmän kuin kolme: yksi pääväri ja kaksi korostavaa. Värien tulisi olla jollain tavalla harmoniassa toisiinsa nähden. Harmonia värien välillä voi tulla valtavärisyydestä tai läheisyydestä väriympyrässä. (Valve 2012.)



Kuva 9. Värien ideaali jakautuminen designissa (Tiger Color).

Kolmen värin yhdistelmä on hyvä lähtökohta. Sillä on mahdollista saada aikaan paljon vaihtelua sekä luoda visuaalista kiinnostusta. Valitut kolme väriä voivat olla esimerkiksi kolme vastakkaista väriä väriympyrältä. Värien valinnan lisäksi on tärkeää huomioida, kuinka paljon niitä käytetään designissa. Vanha käytäntö on ja-

kaa vÄrit niin, ettÄ pÄÄvÄri (primary) olisi 60 % pinta-alasta, toissijainen (secondary) vÄri 30 % ja korostusvÄri (accent) 10 % (kuva 9). Esimerkki tÄllaisesta jakaumasta lÖytyy miesten puvuista: housut ja takki toimivat pÄÄvÄrinÄ, paita toissijaisena ja solmio korostuksena. Jos design vaatii enemmÄn kuin 3 vÄriÄ, tulee alkuperÄisistÄ vÄreistÄ luoda saturaation ja arvojen avulla uusia designiin sopivia sÄvyjÄ. (Tiger Color.)

HyvÄ esimerkki vÄrien kÄytöstÄ hahmosuunnittelussa on Steve Ditkon suunnittelema Marvelin omistuksessa oleva HÄmÄhÄkkimies. HÄmÄhÄkkimiehen puku koostuu punaisesta ja sinisestÄ. Kummankin vÄrin ominaisuudet kuvastavat hahmon ominaisuuksia kuten esimerkiksi rohkeutta ja uskollisuutta. (Tillman 2011.) Punaisen ja sinisen vÄrin yhdistelmä on yksi voimakkaimmista sarjakuvissa sekÄ videopeleissä. Useat muut onnistuneet hahmodesignit HÄmÄhÄkkimiehen lisÄksi kÄyttÄvÄt tÄtÄ vÄriyhdistelmÄÄ. NÄihin hahmoihin lukeutuvat muun muassa Nintendon Mario sekÄ Segan Sonic (kuva 10). (Laubacher 2014.)



Kuva 10. Suosittuja sinipunaisia hahmodesigneja (Marvel/Capcom, Nintendo, Sega).

3.4 Käytännöllisyys

Käytännöllisyys on tärkeä osa hahmosuunnittelua. Vaatteiden, kehon muotojen ja muiden ominaisuuksien tulisi viitata siihen, minkälaista elämää hahmo elää ja missä ympäristössä hän on. Kaikille ominaisuuksille on tärkeää olla ymmärrettäviä ja järkeviä. Esteettinen suunnittelu kertoo hahmosta paljon. Se ei pelkästään lisää visuaalista kiinnostavuutta, vaan myös kertoo pelaajalle hahmon kontekstista. (Shea 2012.)

Käytännöllisyyden poistamisella hahmon designista voidaan korostaa joitain hahmolla olevia erityisominaisuuksia. Maailma, johon hahmo sijoittuu, voi esimerkiksi pitää haarniskan pitämistä välttämättömänä selviytymiselle. Jos hahmo ei käytä tällaisessa maailmassa haarniskaa, hän on maailmalle erikoinen ja tämä luo kontrastia hahmon ja maailman välillä. Kiteytettynä: jos hahmo omaa ominaisuuksia joita maailma jossa hän on ei omaa, syntyy mielenkiintoa hahmoa kohtaan. (Shea 2012.)

Tyyli voidaan nähdä käytännöllisyyden vastakohtana, mutta tyylin lisääminen ei välttämättä merkitse käytännöllisyyden vähentämistä. Esimerkiksi samuraiden panssarit olivat hyvin pitkälle tyyliteltyjä, mutta käytännöllisyyden ehdoilla (kuva 11). (Shea 2012.)



Kuva 11. Esimerkki tyylilykkyydestä vähentämättä käytännöllisyyttä (Kimbell Art Museum).

Käytännöllisyydellä voidaan myös tarkoittaa hahmon käytettävyyden helppoutta ympäristössä. Yksinkertaisuus lisää tällaisen käytännöllisyyden määrää hahmossa. Katsojan on paljon helpompi tarkastella ja ymmärtää hahmoa, joka koostuu yksinkertaisista, loogisista osista. Yksinkertaisuudesta on hyötyä myös, kun hahmoa pyritään toteuttamaan useammasta kulmasta. (Şopov 2013.)

Asusteiden, kuten muunkin hahmon, kanssa on tärkeää pitää design yksinkertaisena. Designin tulee olla tunnistettava monesta kulmasta, ja liian pienet yksityiskohdat, tai liiallinen suurien muotojen käyttö voivat hankaloittaa prosessia. Asusteiden siluettin sekä muotojen tulisi olla heti tunnistettavia, ja niiden tulisi kertoa hahmosta. (Diaz 2011.)

3.5 Yksityiskohdat

Yksityiskohdat tekevät designista ulkoisesti stimuloivia sekä lisäävät niiden ainutlaatuisuutta. Tietyntyyppiset silmät, vaatteet tai vaatteiden saumat voivat tehdä hahmosta paljon mielenkiintoisemman. Yksityiskohdilla voidaan myös viedä hahmon persoonallisuutta pidemmälle. (Şopov 2013.)

Jatkuva yksityiskohtaisuus hahmossa voi olla liikaa katsojalle ja designista voi tulla monotoninen. Yksityiskohdat ovat tärkeitä designille, mutta yksityiskohtaiset ja vähemmän yksityiskohtaiset alueet (area of rest) ovat kummatkin tärkeitä lopputulokselle. Mitä enemmän designissa on yksityiskohdattomia alueita, sitä tärkeämmäksi yksityiskohtaiset alueet tulevat. Yksityiskohtaisuuden tulisi keskittyä huomiolle tärkeisiin kohteisiin. (Valve 2012.)

Liian pienet yksityiskohdat aiheuttavat kohinaa (noise). Tällaista tulisi välttää. Mitä isompia yksityiskohdattomia alueita hahmossa on, sitä helpommaksi se tulee lukea. Jos välttämättä halutaan yksityiskohtia, on mahdollista luoda vähemmän häiritseviä yksityiskohtaisia alueita käyttämällä yksityiskohdissa samoja värejä tai arvoja kuin taustassa. (Valve 2012.)

Materiaalien valinta on myös osa yksityiskohtia. Valinta esimerkiksi kiiltävän ja matan materiaalin välillä vaikuttaa huomattavasti siihen, miltä design tulee näyttämään. Valaistuksen ollessa huono, pelaaja ei näe värejä, mutta kiillon hahmossa kyllä. Matan käyttö on kuitenkin realistisempaa, jos tähän ollaan pyrkimässä. (Monahan 2009.)

Useissa peleissä joissa heikko valaistus on keskeinen osa pelimekaniikkoja, on päähenkilölle annettu kirkas valo joka antaa pelaajalle informaatiota siitä missä pelihahmo on. Esimerkki tällaisesta valonkäytöstä kuvassa 12. Ubisoftin pelistä Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist. Valonlähteet ovat helppo keino lisätä kiinnostavuutta esimerkiksi futuristisiin panssareihin. Liiallista visuaalista monimutkaisuutta tulisi kuitenkin välttää, sillä designista voi helposti tulla mauton. (Monahan 2009.)



Kuva 12. Esimerkki valon käytöstä hahmon designissa pelistä Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist (Ubisoft).

Designissa tulisi välttää kliseisiä lisävarusteita (accessories) jotka vievät huomiota eivätkä paranna designia. Yrittämällä liikaa tehdä jotain uniikkia, voi luoda jotain joka on hyvin kliseistä. Pakolliset arvet "kovalla tyyppillä" eivät tuo mitään yllättävää. (Oatley.)

Yksityiskohdat voivat olla jotain mikä toistuu designissa usein kuten esimerkiksi tietty muoto. Muodosta voi tulla oleellinen osa designia ja tehdä hahmosta tunnistettavamman useammassa ympäristössä. Tällaisia toistuvia elementtejä voivat olla esimerkiksi horisontaalasti kulkevat linjat tai kolmio motiivi. (Diaz 2011.)

Yksityiskohtien käytössä tulee kuitenkin aina ottaa huomioon seuraavat asiat: yksityiskohtien tulisi kertoa hahmosta, niiden tulisi herättää kiinnostusta sekä niiden ei tulisi häiritä toimintaa jota hahmo suorittaa. (Diaz 2011.)

3.6 Liike ja asennot

Asento voi lisätä hahmon voiman, käytöksen tai nopeuden ilmenemistä (Valve 2012). Se myös kertoo siitä, minkälainen hahmo on. Leveä seisoma-asento esimerkiksi kuvastaa voimakkuutta ja päinvastoin. (Chiang 2012.)

Luettelo muutamasta asennosta jotka kertovat yksilöstä:

- Avoin asento kertoo positiivisuudesta sekä itseluottamuksesta
- Sulkeutunut asento osoittaa vihamielisyydestä, epäkiinnostuksesta sekä irrallisuudesta,
- Kyttyräselkäisyys joka useimmiten ilmenee istuessa, voi viitata suruun sekä sisäisiin konflikteihin
- Keinuminen ilmaisee esimerkiksi mielen heikkoudesta ja avuntarpeesta
- Pään edessä oleminen ja sen epätavallinen asento (unaligned) viittaavat epäilyttävään ja uteliaaseen luontoon

(Gupta 2016.)

Hahmojen oletettu liikkumistapa vaikuttaa designin vaatetukseen. Vaatetuksen tulisi korostaa kaikista olennaisimpia liikkumiseen liittyviä seikkoja. Esimerkiksi jos hahmo on paljon kyyryssä, vaatteisiin voi lisätä ominaisuuksia jotka viittaavat tällaiseen käytökseen. Tällainen ominaisuus voi olla esimerkiksi huppu joka on muotoiltu myötäilemään huonoa asentoa. (Diaz 2011.)

4 TOTEUTUKSEN TEORIA

Luonnostelemalla on mahdollista kokeilla useita asioita, ja tällainen toiminta on hyödyllistä. Mitä enemmän erilaisia yrityksiä on, sitä varmemmin lopputuloksesta tulee raikas ja jollain tapaa omaperäinen. On helpompaa tehdä yli menneestä designista vähemmän ylitsepursuava, kuin lisätä asioita tylsään designiin. Yksi luonnostelun tärkeimmistä ominaisuuksista on nopeus. Esimerkiksi mittasuhteiden vaihtelun tulisi olla nopeaa. (Mason 2014.)

Kuten on jo todettu, designin onnistumiselle on tiettyjä ehtoja. Hyvän hahmon tulisi olla tunnistettava jo pelkästään siluetista. Hahmon aloittaminen siluetista on hyvä keino rakentaa kiinnostava design. (Mason 2014.)

4.1 Aloitus

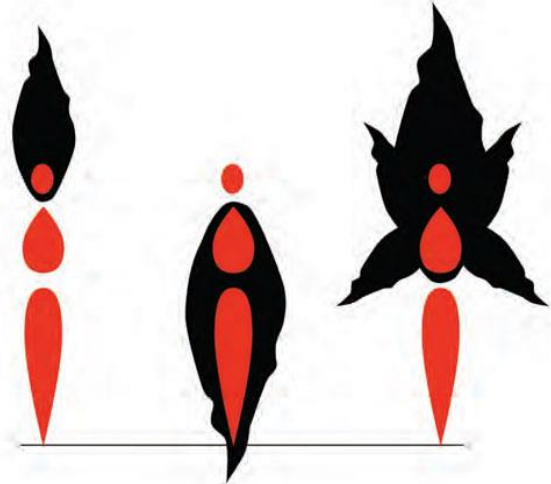
Perinteinen tapa aloittaa designin suunnittelu on piirtää paperiseen luonnoslehtiin. Tämä on toimiva ratkaisu, sillä paperilla ideoita voi viedä mihin tahansa suuntaan ja luonnokset saavat olla hyvinkin vähäpätöisen näköisiä. Luonnoslehtiin voi myös kerätä inspiraatiota oikeasta maailmasta. Pelkästään tietokoneella työstetty design voidaan helposti nähdä sieluttomana ja steriilinä. (Mounsey 2010.)

Usein luonnostellessa voi törmätä iloisiin yllätyksiin (happy accidents) jotka ohjaavat hahmodesignin kehitystä eteenpäin. Myös virheet joita luonnostellessa tapahtuu, eivät ole jotain peitettävää, vaan oppimismahdollisuus. (Mounsey 2010.)

Jos työskentely aloitetaan tietokoneella, luonnollinen aloitus löytyy peukalonkynsikuvista (thumbnail image). Näiden kuvien kanssa työskentelyn suurin vahvuus on nopeus. Niiden avulla pystyy tutkimaan useita erilaisia visuaalisia designeja muutamassa minuutissa. Tärkeää niiden luonnissa on käyttää tunnistettavia ja merkitseviä siluetteja. Peukalonkynsikuvien kanssa työskentelemällä voi päätyä hyvinkin mielenkiintoisiin lopputuloksiin. Tärkeää on huomioida sopivat lähteet ja rakentaa niistä monimuotoisia visuaalisia konsepteja. (Solarski 2012.)

Peukalonkynsikuvaa aloittaessa, tulee palata takaisin siihen mitä hahmonluonnissa on käyty läpi ja referenssiin jota sen pohjalta on haettu. Tämä informaatio määrittää minkälaisia ominaisuuksia luonnokselle tulee antaa. (Solarski 2012.)

Ensimmäinen tehtävä muuttaessa abstraktia muotoa hahmoksi on määrittää mihin hahmon pää, keho ja jalat sijoittuvat. Tämän prosessin ei tarvitse olla turhan monimutkainen. Perusmuodot kuten ympyrät, kolmiot ja neliöt antavat tarpeeksi informaatiota (kuva 13). Tässäkin vaiheessa tulee arvioida, mitä muotoja haluaa hahmolle antavan eri muotojen sisältämien mielleyhtymien vuoksi. (Solarski 2012.)



Kuva 13. Esimerkki peukalonkynsikuvasta. (Solarski 2012.)

Ruumiinosien sijaintien määrittelemisen jälkeen huomio tulee kiinnittää referenssimateriaaliin. Materiaalista tulee löytää ja käyttää jotain objektia tai objekteja, jotka luovat luonnokselle mielenkiintoisen siluetin. Kuvassa 13 on käytetty mielenkiinnon luomiseen puun lehteä. Se voi toimia hiuksina, viittana tai vastaavana. Tässä vaiheessa objektia jota käytetään siluetin luomiseen, voi vapaasti kopioida, kääntää ja pienentää niin että lopputulos on mahdollisimman kiinnostava. (Solarski 2012.)

Peukalonkynsikuva voi olla myös perinteisempi siluetti. Siluetin kanssa työskennellessä on suositeltavaa aloittaa pienehköllä maalausalustalla(canvas).

1900x1200 koolla on järkevä aloituspiste. Myöhemmin on mahdollista tarpeen mukaan suurentaa kuvan kokoa. Pienellä koolla aloittaminen on suositeltavaa esimerkiksi liiallisen yksityiskohtien tekemisen välttämiseksi. (Bowater.)

Siluettilla työskentely tässä vaiheessa on vain ideoiden generointia. Kokeilut voivat olla väljiä ja mieluusti yksityiskohdattomia. Suositeltavaa on tehdä vähintään kymmenen eri siluettivariaatiota joiden joukossa voi olla sellaisia jotka eivät välttämättä toimi. Toistamisen hyvä puoli on variaation määrän kasvaminen, kunhan samojen muotojen käyttämistä uudelleen vältetään. (Bowater.)

Siluettien kanssa työskennellessä on tärkeää muistaa, että design tullaan näkemään muualtakin kuin pelkästään yhdestä kulmasta. Vaikka siluetti näyttäisi ikoniselta ja tunnistettavalta yhdestä kulmasta, ei se suoraan tarkoita, että sillä olisi nämä ominaisuudet muista kulmista tarkastellessa. Siluettia rakentaessa tulee aina ottaa huomioon miltä se näyttäisi muualta katsottuna. (Corriero 2011.)



Kuva 14. Esimerkki siluettiluonnoksista (Mason 2014).

Tällaisessa työskentelyssä positiivinen puoli on myös työn väheneminen. Siluetteja ei tarvitse määritellä niin pitkälle, että niistä näkyisivät esimerkiksi kämmenet tai jalkaterät vaan luonnokset voi jättää jossain määrin rikki. Nämä ominaisuudet

tullaan kuitenkin luomaan myöhemmässä vaiheessa Yksi tapa nopeuttaa ja helpottaa siluettien luomista entisestään, on peilata siluetti, tai osa siitä. (Corriero 2011.)

Photoshopin avulla, esimerkiksi liquify (sulatus) nimisellä työkalulla, on mahdollista tehdä nopeasti uusia muokattuja versioita tuhoamatta alkuperäistä luonnosta (Mason 2014). Photoshopissa mikään ei ole kiveen hakattua, ominaisuuksien muuttaminen on helppoa ja vanhojen yritysten palauttaminen mahdollista (Chiang 2015).

Kun siluetteja on tarpeeksi, muutama niistä luultavasti tulee esille enemmän kuin muut. Niistä tulee valita osa jotka viedä pidemmälle. Yleensä tämä on hyvä vaihe hankkia kritiikkiä ja sen avulla määritellä mitä siluetteja kannattaa jatkaa, mutta viimeinen valinta on artistilla. (Bowater.)

4.2 Aloituksesta konseptiin

Siluetista on mahdollista jatkaa useammalla tavalla eteenpäin. Yksi keino on käyttää vaaleampia sävyä ja maalata siluetin päälle muotoja jotka tuovat esille hahmon muotoja ja yksityiskohtia siluetin sisäpuolelta. Kuten muussakin siluettityöskentelyssä, harmaan keskisävyt ovat suositeltavia. (Mason 2014.)

Tässä vaiheessa tulee huomioida designin muoto, siluetti ja negatiivinen alue. Asento ja anatomia ovat myös huomion arvoisia. Siluetista on mahdollista tuoda esille vaatteet, hiukset ja aseet. (Bowater.)

Peukalonkynsikuvan kanssa on suositeltavaa käyttää vain yhtä tai kahta harmaan eri sävyä. Arvojen lisääminen ja nostaminen tekevät kuvasta helpommin luettavan ja uskottavamman. (Bowater.) Lisättäviä arvoja voivat olla vaaleammalla sävyillä kohokohdat (high lights) ja tummemmilla sävyillä varjot. Nämä arvojen vaihtelut vievät kuvaa entistä pidemmälle (Mason 2014.)



Kuva 15. Esimerkki silueteista joille lisätty määritteleviä harmaansävyjä (Mason 2014).

Esimerkkejä lisättävästä ominaisuuksista ovat tekstuuri ja valo. Tekstuureja voi kuvata esimerkiksi tekemällä joistain vaatteiden osista tummempia tai vaaleampia. Tämän jälkeen illuusiota valoista voi viedä pidemmälle. Tämä tehdään määrittelemällä valonlähde ja lisäämällä sen vaikutus kuvaan. Valonlähde määrittelee sen mitä valon alueita tulee voimistaa muihin osiin nähden ja miten kohoumat designissa tulevat esille. (Bowater.)

Viimeinen luonnos hahmosta voi olla hyvinkin yksityiskohtainen, mutta se voi olla myös suggestiivisempi ja jättää enemmän katsojan mielikuvituksen varaan. Tärkeää on antaa huomiota designin oleellisimmille ominaisuuksille. Yksi mahdollinen oleellinen ominaisuus ovat kasvot. Hahmoihin on helpompi samaistua, jos niiden kasvot ovat miellyttävät. (Bowater.)

Hahmoluonnoksia tehdessä on tärkeää ottaa huomioon, mikä toimii ja mikä ei toimi ympäristössä, johon luonnos on tarkoitettu. Yksi esimerkki on hahmojen olkapäät. Ovatko hahmon olkapäillä mahdollisesti olevat toppaukset tai suojukset sellaiset, että ne eivät törmää hahmon muiden osien kanssa. Tämä koskee myös muita hahmolla olevia osia. (Chiang 2015.)

4.3 Muita huomioita

Designin kanssa työskennellessä tulee ottaa huomioon myös muita asioita kuin mitä edellä on mainittu. Luonnosvaiheessa on hyvä katsoa, mihin suuntaan hahmon värimaailmaa lähtee viemään. Värit voivat heijastaa hahmon ominaisuuksia. Hahmolle tulee pyrkiä luomaan yksinkertainen välipaletti. Tässä voi onnistua esimerkiksi hakemalla referenssikuvan jonka värimaailma vastaa sitä mitä hahmon designilta toivotaan. (Mason 2014.)

Nopea tapa tehdä luonnoksista uskottavamman näköisiä on lisätä tekstuureja. Photoshopin sulauttava(overlay) tai vaihtoehtoisesti väri(color) tai kova valo (hard light) sulauttamisasetuksilla voi helposti lisätä yksityiskohtaisia tekstuureja luonnokseen. Pienet yksityiskohdat voivat vaikuttaa vahvasti siihen, miten hahmo tulkitaan. (Mason 2014.)

Viimeisenä huomiona, on aina kannattavaa kuunnella muiden kritiikkiä. Uusi näkökulma voi tuoda designiin jotain sellaista, mitä tekijä itse ei edes ole ajatellut. Kritiikkiä voi saada esimerkiksi keskustelufoorumeilta. (Mason 2014.)

5 KÄYTÄNNÖN OSUUS

Hahmot ja designit, jotka on tarkoitus luoda, ovat puvullinen terroristi sekä hi-tech varustuksessa oleva vastaterroristi. Hahmoille ei ole aluksi määritelty muita ominaisuuksia. Ensimmäisessä osiossa rakennetaan ja kootaan hahmojen ominaisuudet. Toisessa osiossa rakennetaan designit.

5.1 Hahmon luonti

Arkkityypit hahmoilla ovat alustavasti: vastaterroristisankari, terroristivarjo. Hahmoille olisi voitu antaa vastakkaiset tyypit, mutta tälle ei ole mitään syytä. Arkkityyppejä käydään tarkemmin läpi hahmon teoriassa.

5.1.1 Ylikonsepti

Hahmon luonti aloitetaan ylikonseptin luomisella. Vastaterroristille valitaan kuvaaviksi adjektiiveiksi:

- Aggressiivinen
- Kevyt
- Nopea
- Ammattimainen
- Tarkka
- Pelottava

Vastaavasti, terroristille annetaan ominaisuuksiksi:

- Rauhallinen
- Laskelmoiva
- Puhutteleva
- Helposti lähestyttävä

- Auktoritatiivinen
- Itsevarma

Hahmoille on pyritty antamaan osittain yksinkertaisia, niihin helposti yhdistettävissä olevia ominaisuuksia kuten ammattimaisuus. Pääosin kuvauksilla on kuitenkin pyritty pääsemään eroon kaikista kliseisimmistä mahdollisuuksista. Kummallekin hahmolle on annettu sekä positiivisia että negatiivisia kuvauksia. Kuvaukset on valittu myös sen perusteella, mitä on mahdollista tuoda ilmi designissa.

5.1.2 Konteksti

Vastaterroristin konteksti:

- Syntyperäinen japanilainen
- Ikä noin 25
- Erikoisjoukkoihin koulutettu
- Rahatilanne: keskiluokka
- Harrastuksia: feodaalinen japani
- Äkkipikainen, itsekäs, luotettava
- Omistaa kissan
- Ei tunnettua perhettä
- Tatuointeja käsivarsissa
- Käytetyin ase: rynnäkkökivääri

Terroristin konteksti:

- Syntyperältään korealainen
- Ikä noin 35
- Koulutukseltaan ohjelmistokehittäjä, onnistunut yritys
- Rahatilanne, vauras
- Harrastuksia: lenkkeily, musiikin kuuntelu
- Rauhallinen, laskelmoiva, katkera, sosiaalinen
- Ei lemmikkieläimiä

- Kahden lapsen isä, naimisissa
- Ei tatuointeja
- Käytetyin ase: revolveri

Hahmojen kontekstit on valittu kuvastamaan rooleja, jotka alkuperäiset lyhyet kuvaukset heistä antoivat. Vastaterroristista on rakennettu hahmoa, joka voisi toimia erikoisyksikössä, joka käyttää viimeaikaisinta teknologiaa ja vastaavasti terroristille on annettu ominaisuuksia, jotka antavat hänelle jossain määrin syyn toimia kuten hän toimii. Kontekstit selittävät myös asuvalintoja.

Kuten ylikonseptissa, kontekstissakin on hahmoille pyritty antamaan ominaisuuksia, jotka erottavat heidät kaikista ilmiselvimmistä konsepteista. Kummallekin on rakennettu harrastepohjaa sekä perhe- ja rahatilannetta. Suurinta osaa asioista voi pyrkiä käyttämään myöhemmin designeissa, mutta osan arvokkuus tässä tehtävässä on kyseenalainen.

5.1.3 Nimi

Hahmojen nimet ovat Ryu Hidemitsu (terroristi) ja Nobukawa Kenta (vastaterroristi). Hahmoihin tullaan tästedeskin viittaamaan ennemmin käytetyillä nimikkeillä. Nimien päätarkoitus on olla vain olemassa, niillä ei ole mitään merkitystä mahdollisen lisäinspiraation lisäksi.

Terroristin nimi koostuu etunimestä, jota käytetään sekä japanissa että koreassa. Sukunimi on peräisin tunnetulta feodaalijapanin henkilöltä mutta nimen osien järjestys on vaihdettu. Samasta lähteestä on peräisin myös vastaterroristin sukunimi. Kenta on tavanomainen japanilainen etunimi.

5.2 Designin luonti

Design aloitetaan referenssien hakemisella. Niistä suurin osa kuvaa poliisivoimia ja niiden varusteita. Toinen puolisko sisältää kuvia puvuista.

Designien kohdepele rajoittaa designeja usealla tavalla:

- Kaikkien osien tulee pysyä jo olemassa olevan 3D-mallin luurangon (skeleton) sisällä, joten esimerkiksi huivit tai pitkät takit eivät ole mahdollisia.
- Koska luuranko on sama kaikilla hahmoilla, ei tunnistettava asento tai liikkuminen ole mahdollista.
- Designin tulee toimia ilman varusteita (accessories), mutta sen tulee toimia myös niiden kanssa, jotta designiin saataisiin vaihtelua.
- Hahmojen värimaailman suunnittelu rajoittuu arvoihin: designin tulisi toimia useissa väreissä.
- Peli on lähellä realismia graafiselta tyyliltään, hahmot eivät voi omata epärealistisia ominaisuuksia.

5.2.1 Luonnostelu

Alkuperäisten Critical Ops-hahmojen designin suunnittelussa käytettiin ensimmäisenä vaiheena siluetteja. Tämä vaihe päätettiin ohittaa uusien designien kanssa. Realistiset mittasuhteet ja varustukset estävät suurimman mahdollisen hyödyn saamisen silueteista. Designit aloitettiin suoraan yksinkertaisista luonnoksista. Arvosteltaviksi lähetetyt kuvat löytyvät liitteestä 1.

Hahmojen designeissa pääasiallinen huomio kiinnitettiin mielenkiinnon ja tunnistettavuuden luomiseen. Vastaterroristeissa päähuomio oli mielenkiintoisessa taisteluvälinevarustuksessa. Erilaisilla taisteluvälineillä ja asekalustoilla on mahdollista luoda kontrastia arvoissa ja kiinnostavia muotoja silueteissa. Taisteluvälinevarustusta lukuun ottamatta vastaterroristin siluetti koostui pyöreistä muodoista. Arvojen puolesta oli samanlainen jako: taisteluvälinevarustus tumma, muuten vaalea hahmo. Tumma alue kaikista voimakkein torsossa.

Terroristien suunnittelussa pyrkimys oli rakentaa vastaterroristin vastakohta. Tummien ja vaaleiden alueiden sijainti on päinvastainen ja perusasustuksessa paljon teräviä muotoja. Pääasiallinen tavoite oli rakentaa puvullinen hahmo, josta kuitenkin tulee ilmi taisteluvalmius.

Kuvassa 16 on luonnoksista kolme pidetyintä. Ensimmäinen vasemmalta sai positiivisia kommentteja, mutta näytti liikaa Airsoft-varustukselta. Toinen luonnos on hyvä kypärää lukuun ottamatta. Kolmas sai arvostelun ”ok”. Näihin kolmeen kuvaan perustuvat kaikki myöhemmin tehdyt vastaterroristi luonnokset. Muut samaan aikaan tehdyt luonnokset saivat kommentteja liiasta kompleksisuudesta, tavallisuudesta ja tieteiskirjamaisuudesta.



Kuva 16. Alkuperäisten vastaterroristi luonnosten kolme onnistuneinta.

Terroristien kanssa tehtiin sama proseduri (liite 1). Kolme suosituinta on nähtävissä kuvassa 17. Terroristien luonnoksissa yleisin ongelma oli vähäinen kiinnostuksen luonti. Suurin osa luonnoksista oli tylsiä. Osa oli myös liian epärealistisia. Kolmesta pidetystä ensimmäinen vasemmalta oli palautteen mukaan ”ok” mutta liian epämuistettava. Toinen luonnos sai positiivista palautetta, mutta maskin puuttuminen tiputti sen arvoa. Kolmas oli myös hyvä, mutta varsin geneerinen.



Kuva 17. Alkuperäisten terroristiluonnosten kolme onnistuneinta.

Toisella luonnoskokoelmalla oli tavoite viedä jo luotuja designeja eteenpäin. Tässä epäonnistuttiin. Suurin osa designeista ei tuo mitään uutta jo luotuun. Ainut asia mitä luonnokset veivät oikeasti eteenpäin ovat terroristin maskien luonnostelu. Ajatusta maskista laajennettiin: maskin ei välttämättä tarvitsisi olla kommandopipo, vaan se voisi olla jollain tavalla erikoinen.

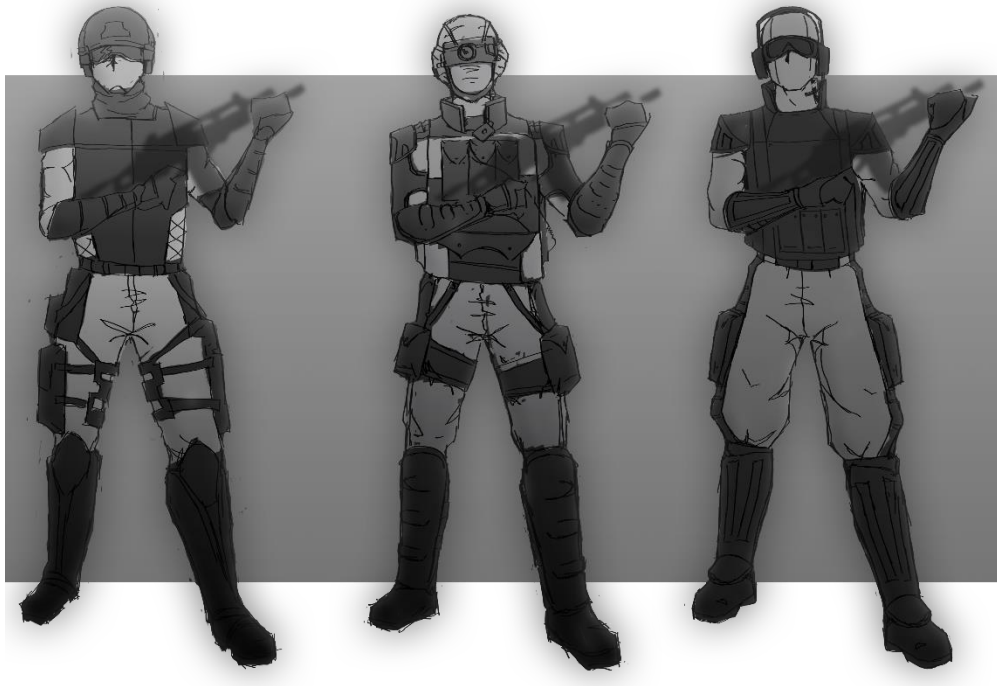
Ajatus erikoisesta päähineestä ei ollut huono. Puvullinen rikollinen on jo usein nähty. Päähine voisi tuoda hahmolle ikonisuutta ja tunnistettavamman siluetin.

Toisen luonnoskokoelman jälkeen haluttu design oli pidemmälle määritelty. Kaikki tähän mennessä tehdyt luonnokset johtivat kuvan 18. ja 20. luonnoksiin. Näihin luonnoksiin haettiin kritiikkiä ja kommentteja, jotta lopullinen design voitaisiin rakentaa niiden pohjalta.

5.2.2 Vastaterroristi

Vastaterroristi luonnokset saivat pääosin kritiikkiä luonnoksen hankalasta lukemisesta ja puutteellisesta informaatiosta: luonnos ei kerro kypärien olemuksesta

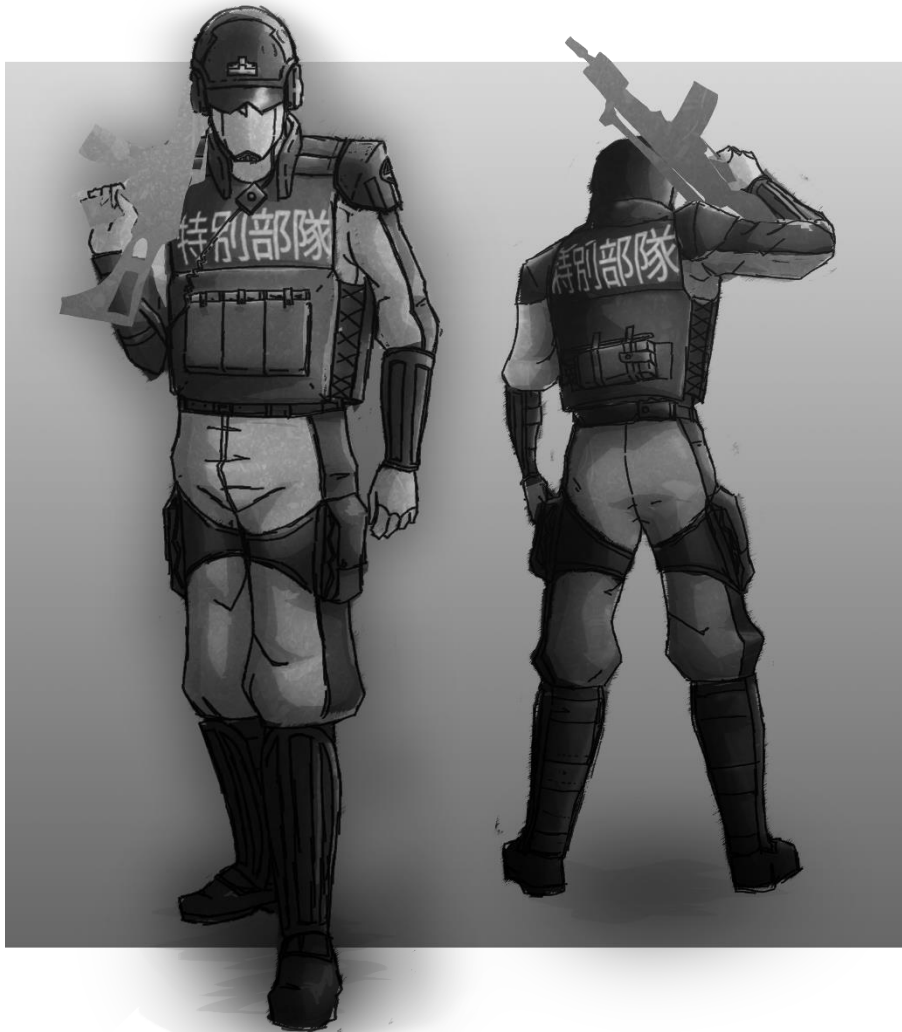
muuta kuin edestä, materiaaleista ei tarpeeksi infoa ja materiaalin kiillon ilmaismista ei ole. Muusta kritiikistä käy ilmi, että vasemmanpuoleisimman kengät ovat liian fantasiamaiset, oikeanpuoleisin vaatisi lisää yksityiskohtia housuihin sekä kohokohdan arvollisesti ylävartaloon joka on liian tumma.



Kuva 18. Vastaterroristin luonnokset.

Näiden kolmen luonnoksen ominaisuuksista rakentui kuvan 19. design. Onnistuneet osat yhdistettiin yhteen, ja luonnoksesta tehtiin informaatiopitoisempi. Pääosin perustuu kuvan 18. oikeanpuoleisimpaan designiin. Suurin muutos siihen olivat kritiikkien avulla lisätyt remmit jalkoihin. Luotiliivin designia muutettiin myös kiinnostavammaksi. Kypärä kuvan 18. vasemmanpuoleisimmalta luonnokselta tuli myös viimeiseen kuvaan mutta tarkemmin määriteltynä.

Kritiikki vaaleasta kohokohdasta korjattiin lisäämällä rintamukseen selkä selkämukseen iso teksti, jossa lukee erikoisjoukot japaniksi. Kuvassa huomattavaa on myös suorakulmio motiivi kaikissa suojuksissa. Toinen toistuva elementti designissa on tummat tarrakiinnikkeet vaatteiden sivuilla.



Kuva 19. Viimeinen kuva vastaterroristista opinnäytetyöhön.

5.2.3 Terroristi

Terroristien designit saivat myös osansa kritiikistä. Maskit eivät olleet tarpeeksi selkeitä ja niistä tuli epäuskottavia sen johdosta. Alavartalo eli pääosin housut ovat tylsät kaikilla kolmella. Kaikista oikeanpuoleisin sai parhaan reaktion. Se koettiin tehdyistä designeista tyylikkäämmäksi. Valkoisista "lahkeista" lahkeiden alapuolella ei pidetty. Designeilla oli myös samoja ongelmia kuin vastaterroristien vastavilla. Kuvat eivät anna tarpeeksi informaatiota kiillosta ja taustan alkuperäinen väri esti lukemasta siluettia.



Kuva 20. Terroristin luonnokset.

Kuten vastaterroristeista, näistä kolmesta kuvasta ja saadusta informaatiosta läpi, rakentui lopullinen design. Se on näkyvillä kuvassa 21. Design rakentui vahvasti siihen mitä kuvan 20. oikeanpuoleisin luonnos omasi. Suurimmat muutokset tulivat taisteluvalmiilta näyttämisen lisäämisestä ja designin takaosan informaation kertominen.

Ongelmia terroristin designissa tuotti varsinkin naamio. Ilman erikoista naamiota design jäi hyvin valjuksi, mutta minkälaisia naamioita hahmo voisi käyttää. Lopullinen naamio on Airsoft-käyttöön tarkoitettu kasv suojeus. Lopulliseen designiin oli tarkoitus lisätä selkämukseen samanlaiset vaaleat raidat, kuten etupuolella on. Tämä kuitenkin osoittautui ongelmalliseksi, sillä vaaleiden raitojen lisäämisen jälkeen takki näytti huomioliiviltä. Raitojen sijasta selkäpuolelle lisättiin asekotelo rikokomaan muuten tummaa selkämystä. Myös housujen päälle lisättiin kantolaukkuja luomaan mielenkiintoa.



Kuva 21. Viimeinen kuva terroristista opinnäytetyöhön.

6 POHDINTA

Hahmodesign on hämäävän laaja aihe-alue. Se käsittää kokonaan hahmon ja sen visuaalisen designin. Opinnäytetyössä pyrittiin käsittelemään olennaisimmat asiat kummastakin osiosta. Hahmosta käsiteltävänä olivat ylikonsepti, konteksti, nimi, arkkityyppi sekä alkuperäisyys. Designista vastaavasti tietoa löytyi referenssin hakemisesta, siluetista väreistä, käytännöllisyydestä, yksityiskohdista sekä asennoista. Näiden olennaisimpien osien löytämisessä on onnistuttu tarpeellisen hyvin.

Hahmon konsepti vaikuttaa suoraan siihen miten mielenkiintoisen designista voi tehdä. Jos konsepti on tylsä ja kontrastiton, lopullisesta visuaalisesta representatiosta on hankalaa saada mielenkiintoista. Sekä hahmon konseptointi, että designin huolellinen rakentaminen ovat tärkeitä lopputuloksen kannalta.

Työssä toteutetut designit ovat suhteellisen onnistuneita. Vaikka hahmot ovat ”realistiseen” maailmaan sijoittuvia ja niille asetetut roolit ovat hyvin kliseisiä, hahmoista tuli mielenkiintoisia lähtökohtiinsa nähden. Mainittavaa on, että opinnäytetyöhön sisällytetyt kuvat hahmoista eivät luultavasti kuvaa täysin uskollisesti viimeistä designia hahmoille.

Opinnäytetyötä tehdessä keskeiseksi kysymykseksi nousi lähteiden luotettavuuden arviointi. Grafiikan tekeminen, ja varsinkin monella tavalla luettavissa olevan designin tulkitseminen on lopulta hyvin subjektiivinen prosessi: voiko yksi tapa tai tulkinta olla sama kaikille. Pääosin työssä on pyritty välttämään mielipidepohjaisia lähteitä, mutta koska suuri osa lähteistä on blogi-pohjaisia, ei tältä ole vältytty täysin.

LÄHTEET

Internet

Bowater, C. Character Concept Art: From Initial Sketch to Final Design. Viitattu 20.4.2016. <https://www.skillshare.com/classes/design/Character-Concept-Art-From-Initial-Sketch-to-Final-Design/1310245862/project-guide>

Chiang, E. 01.05.2015. Character Concepting Workflows for games in Photoshop. Viitattu 17.10.2015. <http://www.digitaltutors.com/tutorial/685-Character-Concepting-Workflows-for-Games-in-Photoshop#play-15029>

Corriero, M. 07.03.2011. Character and Creature Design Notes; The use of Silhouettes in Concept Design. Viitattu 17.10.2015. <http://characterdesignnotes.blogspot.fi/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>

Diaz, A. 08.12.2011. Tips on Character and Costume Design by Aaron Diaz. Viitattu 27.10.2015. <http://flooby-nooby.blogspot.fi/2011/12/tips-on-character-and-costume-design-by.html>

DOTA 2 - Character Art Guide [pdf]. Viitattu 21.10.2015. <http://media.steampowered.com/apps/dota2/workshop/Dota2CharacterArtGuide.pdf>

Griffin, D. 2013. Character Design Basics. Viitattu 3.11.2015. <http://webcomicalliance.com/drawing/character-design-basics/>

Gross, R. 27.10.2015. Color Meaning and Symbolism: How To Use The Power of Color in Your Branding. Viitattu 27.10.2015. <https://designschool.canva.com/blog/color-meanings-symbolism/>

Gupta, D. 27.03.2016. What Your Posture Tells About Your Personality? Viitattu 11.04.2016. <http://aurbataokuch.com/posture-tells-personality/>

Kliever, J. 22.09.2015. Designing with Contrast: 20 Tips from a Designer [With Case Studies]. Viitattu 27.10.2015. <https://designschool.canva.com/blog/contrasting-colors>

Mason, D Jun 16, 2014. 15 pro character design tips. Viitattu 22.2.2016. <http://www.creativebloq.com/3d/15-pro-character-design-tips-61412006>

McGuffin, D. 15.06.12. Top 5 Biggest Rip-Off Characters in Comics. Viitattu 16.03.2016. <http://www.unleashthefanboy.com/comics/top-5-biggest-rip-off-characters-in-comics/14752>

Laubacher, D. 16.04.2014. Color Theory and Character Design - Part 1 of 3. Viitattu 16.3.2016. <https://nostradouglass.wordpress.com/2014/04/16/color-theory-and-character-design-part-1-of-3/>

Lyons, J. 30.10.2012. Story Talk: High Concept—Yes— It Actually Means Something! Viitattu 27.10.2015. <http://www.scriptmag.com/features/story-talk-high-concept-yes-it-actually-means-something>

Meretzky, S. 2001. Building Character: An Analysis of Character Creation. Viitattu 27.10.2015. http://www.gamasutra.com/resource_guide/20011119/meretzky_01.htm

Mitchell, J., Francke, M. & Eng, D. Illustrative Rendering in Team Fortress 2. Viitattu 17.10.2015. http://www.valvesoftware.com/publications/2007/NPAR07_IllustrativeRenderingInTeamFortress2.pdf

Monahan, J. 09.09.2009. Design Reboot; Visual Clarity in Character Design. Viitattu 8.3.2016. <http://designreboot.blogspot.fi/2009/11/visual-clarity-in-character-design-part.html>

Mounsey, B. 17.04.2010. Holistic Character Design. Viitattu 24.10.2015. <http://design.tutsplus.com/articles/holistic-character-design--vector-3538>

Oatley, C. Good Character Design Goes Deep. Viitattu 27.10.2015. <http://chrisoatley.com/character-design-goes-deep/>

Oatley, C. & Innes L. Paper Wings Podcast; Five Tips To Make Your Character Designs More Dynamic & Believable. Viitattu 24.10.2015. http://artcast.s3.amazonaws.com/PWP09_CharacterDesignCheatSheet.pdf

Shea, J. 20.1.2012. Character Design: The Style of Substance. Viitattu 24.10.2015. <http://exploringbelievability.blogspot.fi/2012/01/character-design-style-of-substance.html>

Solarski, C. 09.06.2012. Excerpt: Classical Art And Video Game Character Design. Viitattu 14.3.2016. http://www.gamecareerguide.com/features/1119/excerpt_classical_art_and_video_game_character_design.php?print=1

Šopov, I. 11.09.2013. The Basic Principles for Great Character Design. Viitattu 22.2.2016. <http://blog.inkydeals.com/basic-principles-for-great-character-design/>

Tiger Color. How many colors should you use in your designs? Viitattu 11.4.2016. <http://www.tigercolor.com/color-lab/tips/tip-01.html>

Kirjat

Sloan, R. 2015. Virtual Character Design for Games and Interactive Media. 2.22.2016. Taylor & Francis Group, CRC Press

Tillman, B 2011. Creative Character Design. 14.3.2016. Elsevier, Focal Press

Kuvat

Kuva 1. Esimerkki hahmon ylikonseptista. Haettu sivustolta http://www.gamecareerguide.com/features/1119/excerpt_classical_art_and_video_game_character_design.php?print=1

Kuva 2. Esimerkki hahmon kontekstiin liittyvästä ajatuskartasta. Perustuu ole-massa olevaan ajatuskarttaan sivustolla http://www.gamecareerguide.com/features/1119/excerpt_classical_art_and_video_game_character_design.php?print=1

Kuva 3. Esimerkki epäalkuperäisestä ideasta, jolle liitetty omaperäinen ominaisuus. Kuvassa olevat hahmot Deadpool(Marvel) sekä Deathstroke(DC). Haettu sivustolta <http://www.unleashthefanboy.com/comics/top-5-biggest-rip-off-characters-in-comics/14752>

Kuva 4. Esimerkki ikonisista ja helposti tunnistettavista silueteista Valve:n pelistä Team Fortress 2. Haettu sivustolta http://www.gamecareerguide.com/features/1119/excerpt_classical_art_and_video_game_character_design.php?print=1

Kuva 5. Esimerkki mittasuhteiden mahdollisesta vaihtelusta ihmishahmojen silueteissa. Hahmot kuvassa vasemmalta oikealle lueteltuna: Solid Snake(Konami), Bayonetta(PlatinumGames/Nintendo), Ico ja Yorda(Team Ico, Sony Computer Entertainment) sekä Mario(Nintendo). Haettu sivustolta <http://designreboot.blogspot.fi/2009/11/visual-clarity-in-character-design-part.html>

Kuva 6. Esimerkki värien ja muotojen tärkeydestä designin tunnistettavuuden kannalta. Designit Valven peleistä Left 4 Dead ja Left 4 Dead 2. Haettu sivustolta <http://designreboot.blogspot.fi/2009/11/visual-clarity-in-character-design-part.html>

Kuva 7. Arvon vaikutus väriin.

Kuva 8. Saturaation vaikutus väriin.

Kuva 9. Värien ideaali jakautuminen designissa. Haettu sivustolta <http://www.tigercolor.com/color-lab/tips/tip-01.html>

Kuva. 10 Esimerkki sinistä ja punaista pääväreinään käyttävistä hahmodesigneista. Vasemmalta oikealle lueteltuna Hämähäkkimies(Marvel/Capcom), Mario(Nintendo), Sonic(Seга) haettu sivustoilta. <http://www.creativeuncut.com/gallery-02/mvc2-spider-man.html>, <http://www.creativeuncut.com/gallery-03/sa-sonic-01.html>, <http://www.creativeuncut.com/gallery-04/nsmb-mario.html>

Kuva 11. Esimerkki tyylikkyydestä vähentämättä käytännöllisyyttä. Haettu sivustolta <http://www.japantimes.co.jp/news/2014/02/27/national/samurai-stash-rivals-top-collections/>

Kuva 12. Esimerkki valon käytöstä hahmon designissa pelistä Tom Clancy's Splinter Cell Blacklist (Ubisoft). Haettu sivustolta <http://scientificgamer.com/thoughts-splinter-cell-blacklist/>

Kuva 13. Esimerkki peukalonkynsikuvan aloittamisesta. Haettu sivustolta http://www.gamecareerguide.com/features/1119/excerpt_classical_art_and_video_game_character_design.php?print=1

Kuva 14. Esimerkki siluetti luonnoksista. Haettu sivustolta <http://www.creativebloq.com/3d/15-pro-character-design-tips-61412006>

Kuva 15. Esimerkkisilueteista joille lisätty määritteleviä harmaansävyjä. Haettu sivustolta <http://www.creativebloq.com/3d/15-pro-character-design-tips-61412006>

Kuva 16. Alkuperäisten vastaterroristi luonnosten kolme onnistuneinta. Rajattu versio luonnoksista.

Kuva 17. Alkuperäisten terroristi luonnosten kolme onnistuneinta. Rajattu versio luonnoksista.

Kuva 18. Vastaterroristin luonnokset.

Kuva 19. Viimeinen kuva vastaterroristista opinnäytetyöhön.

Kuva 20. Terroristin luonnokset.

Kuva 21. Viimeinen kuva terroristista opinnäytetyöhön.

LIITTEET



