



Osaamista  
ja oivallusta  
tulevaisuuden  
tekemiseen

Teemu Husso

# Photobashing konseptitaiteen tekniikkana

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestinnän Koulutusohjelma

Opinnäytetyö

20.04.2018

Tekijä(t) Otsikko	Teemu Husso Photobashing konseptitaiteen tekniikkana
Sivumäärä Aika	45 sivua + 2 liitettä 20.4.2018
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen Suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Jaakko Ruuttunen
<p>Tämä osin toiminnallinen opinnäytetyö käsittelee konseptitaiteen kuvitustekniikaksi miellettyä photobashingia, joka on karkeasti suomennettuna eräänlainen kuvia yhdistelevä nopea kollaasitekniikka. Kirjallisessa osassa pyritään ensin määrittelemään yleisesti konseptitaide ja sen yleiset pyrkimykset. Tavoitteena on luoda raamit photobashingille, jotta sen hyötyjä konseptiartistin työkalujen joukossa voidaan tarkemmin eritellä peilaamalla niitä itse työnkuvaan. Opinnäytetyö tarkastelee photobashingia erityisesti pelien maisemakonseptitaiteen näkökulmasta, tavoitteena syventää omaa osaamista.</p> <p>Tässä työssä otetaan myös hieman kantaa konseptitaiteen ja photobashingin yleisiin mielikuviin, joiden saatetaan nähdä olevan hieman vääristyneitä internetin luovissa yhteisöissä.</p> <p>Toiminnallisessa osuudessa pyritään soveltamaan edellä mainittuja photobashingin tekniikoita ja periaatteita, tavoitteena luoda konseptikuvitus kuvitteelliselle konseptille. Toiminnallinen osuus esittää esimerkin työprosessista, joka soveltaa sekä photobashingia että maalaustekniikoita, vertaillen niiden käyttöä toisessa luvussa eriteltyihin konseptitaiteen keskeisiin tavoitteisiin.</p> <p>Työssä ilmenee photobashingin olevan haastava ja rajoitteinen työskentelytapa, joka kuitenkin tuntuu lähestulkoon välttämättömältä taidolta nykyajan pelien konseptitaiteessa, etenkin pyrittäessä realistisiin peleihin. Sillä on omat vahvuutensa nopeassa kuvien tuotannossa, vaikkei se aivan kaikkiin tilanteisiin sovi. Parhaimmillaan se on usein muihin tekniikoihin yhdistäessä. Kuitenkin tällaista valokuvia yhdistelevää tekniikkaa käytettäessä tulee ottaa huomioon asioita, kuten kuvataiteen perusteiden hallitseminen ja tekijänoikeudelliset seikat.</p>	
Avainsanat	Photobash, photobashing, konseptitaide, konseptiartisti, pelit

Author(s) Title	Teemu Husso Photobashing as a Concept Art Technique
Number of Pages Date	45 pages + 2 appendices 20 April 2018
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer
<p>This partly practical thesis studies an illustration technique called photobashing, a sort of a quick and dirty image compositing technique which is primarily associated with concept art. The theoretical part of the thesis first strives to define concept art and its general goals, aiming to create a frame for photobashing in order to more easily dissect its advantages among the tools of a concept artist by comparing them with the job description. The thesis strives to examine photobashing especially from the perspective of environment concept art in the video game industry.</p> <p>It'll also briefly touch on the issues of how concept art and photobashing are sometimes perceived among creative communities as the view on these could be regarded as somewhat negatively tainted or twisted in certain ways for some people.</p> <p>The latter practical part of the thesis strives to apply the aforementioned photobashing techniques and principles in order to create a concept illustration for a fictional concept. The practical part presents an example of a work process that applies both photobashing and painting techniques, comparing their use in context of the general goals of concept art, as mentioned in the first chapter.</p> <p>Thesis found photobashing to be a challenging and a limited way of working which still feels a near-essential skill for a concept artist working on modern video games, especially when working with realistic games. It has its perks in fast production of concept images but it's often best applied in a mix of several techniques. However, you should be aware of things such as copyright issues and the fact you need to have a decent foundation in art fundamentals when using photography combining techniques like this.</p>	
Keywords	Photobash, photobashing, concept art, concept artist, games

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Konseptitaide	2
2.1	Konseptitaiteen määrittely	2
2.2	Konseptitaiteen tekniikat	4
3	Photobashing	6
3.1	Photobashingin määrittely	6
3.2	Photobashing ja digitaalinen matte-maalaus	8
3.3	Tekniikka	11
3.4	Photobashing konseptiartistin työvälineiden joukossa	15
3.5	Tekijänoikeukselliset seikat	18
4	Konseptikuvituksen luonti photobashingilla	19
4.1	Johdanto konseptikuvituksen luontiin	19
4.2	Suunnitteluvaihe	21
4.3	Materiaalin kerääminen	23
4.4	Photobashing-prosessi	24
5	Pohdinta	37
	Lähteet	40
	Liitteet	
	Liite 1. Toiminnallinen osuus videona	
	Liite 2. Toiminnallisen osuuden kuvat	

## 1 Johdanto

Opinnäytetyö tutkii photobashingin (karkeasti suomennettuna eräänlaisen valokuvia yhdistelevän kollaasitekniikan) käyttöä erityisesti tietokonepelien konseptitaiteessa, mutta ottaa huomioon myös elokuvateollisuuden käyttötarkoitukset tekniikalle. Tavoitteena on selvittää photobashingin keskeiset käsitteet sekä sen paikka konseptiartistin työvälineiden joukossa käsitellen sen hyötyjä, haittoja ja rajoitteita. Lopuksi pyritään soveltamaan tätä tietoa toiminnallisessa osuudessa, jossa tehdään tätä tekniikkaa käyttäen konseptikuvitus. Tutkielma käsittelee myös photobashingin yleisiä mielikuvia, joiden voi nähdä jokseenkin tahriintuneeksi. Pyrkimyksenä on selittää harhaluuloja ja niiden mahdollisia syitä.

Luvussa 2 pyritään määrittämään konseptitaide taustaksi itse photobashing -tekniikalle tarkastellen ammatin mahdollisten työnkuvien asettamia raameja tekniikalle. Luvussa 3 syvennyttään siihen, mitä photobashing on ja miten se käytännössä voisi toimia. Luku pyrkii määrittelemään photobashingin keskeisen idean ja vertailee sen lopputuloksen piirteitä sitä hyvin paljon muistuttavaan digitaaliseen matte-maalaukseen ottaen huomioon kuitenkin sen, että photobashingilla voidaan tarkoittaa joko itse tekniikkaa, tai lopputulosta, joka on tehty pääasiassa tekniikkaa käyttäen. Myöhemmin esitellään samassa luvussa kevyesti photobashingin tekninen toimintatapa, mutta ei syvennyttä itsessään käytettävän kuvanmuokkausohjelman tasolle tai tarkastella kuvien yhdistelyyn käytettyjä työkaluja. Lopuksi luvussa tarkastelen photobashingia vertaillen sen hyötyjä ja haittoja muihin luvussa 2 määriteltyihin konseptikuvituksen tekniikoihin, sekä vertailen niitä yleiseen mielikuvaan photobashingista. Yleiset mielikuvat nostetaan aiheelliseksi siksi että esimerkiksi verkkofoorumeilla on havaittu silloin tällöin epäselvyyttä photobashingin työnkuvasta, ja jopa suorastaan mollattu sitä väärinkäsitysten vuoksi (vrt. Helmigh 2014). Tarkoituksena on tarkastella lyhyesti, ovatko mielikuvat aiheellisia vai eivät. Kuitenkin tekniikkana uskon löytäväni hyvät perusteet photobashingin käyttöön, kuten myös mahdollisia perusteita tilanteille, joihin photobashing ei sopeudu.

Luvussa 4 sovelletaan lopulta kaikkien edeltävien lukujen tietoa toteuttamalla konseptikuvitus kuvitteelliseen tehtävänantoon photobashingia käyttäen, pyrkimyksenä syventyä photobashingin työprosessiin ja tunnustella siinä itselle sopivaa työskentelytapaa tekniikan kanssa. Luvussa eritellään myös tarkemmin erinäisiä työkaluja ja toimintatapoja photobashingille.

## 2 Konseptitaide

### 2.1 Konseptitaiteen määrittely

Tässä opinnäytetyössä tarkastelen konseptitaidetta ja konseptiartistin työtä lähinnä videopeliteollisuuden kautta, mutta otan huomioon myös elokuvateollisuuden asettamia raameja vertailllessani muun muassa joitakin konseptiartistin toimenkuvia ja päämääriä. Konseptiartistia voi kutsua myös konseptitaiteilijaksi, mutta käytän tämän opinnäytetyön aikana edellä mainittua termiä.

Konseptiartisti on suunnittelija, joka visualisoi ja luo taidetta hahmoille, olennoille, ajoneuvoille, ympäristöille ja muille luoville aseteille (Concept Art Empire n.d. b) eli lopullisen tuotteen tuotannon palasille. Esimerkiksi yksi valmis 3D-malli olisi yksi asetti. Asetilla tässä tutkielmassa tarkoitetaan kaikkia lopullisen pelin luontiin käytettäviä visuaalisia resursseja, esimerkiksi 3D-malleja, käyttöliittymägrafiikoita ja muita visuaalisia pelin kokoamiseen käytettäviä digitaalisia palasia (vrt. Davis 2009). Konseptitaidetta käytetään visualisoimaan ideoita, jotta 3D-mallintajat, animaattorit ja VFX-tiimi voivat luoda nämä ideat valmiiksi tuotantoon (Concept Art Empire n.d. b). Konseptiartistin voi sanoa siis olevan lähtökohtaisesti nimenomaan suunnittelija eikä niinkään kuvittaja.



Kuvio 1. Nathan Fowkesin luonnos elokuvaan Puss In Boots. Kuvaa tarkemmin katsellessa näkee hyvin viitteellisiä muotoja. Siveltimenvedot ovat suuria ja epätarkkoja, mutta eivät kuitenkaan todennäköisesti harkitsemattomia.

Konseptitaiteen pääasiallinen tavoite on ilmaista visuaalinen kuvaus suunnitelmasta, ideasta tai tunnetilasta ennen kuin se luodaan lopulliseen tuotteeseen. Toisin sanoen se pyrkii ilmaisemaan pääpiirteittäin suunnitelman vision sen sijaan, että se esittäisi kaiken täsmällisesti saman tien. (Pickthall 2012.) Kuviossa 1 voidaan nähdä suurin ja selkein siveltimen vedoin luotu konseptikuva animaatioelokuvan tilanteesta. Kuviossa esitetyllä kuvalla päämääränä on todennäköisesti kuvata ainoastaan tunnetilaa, värejä ja valotusta, sen sijaan että se pyrkisi esittämään muodot ja yksityiskohdat tarkasti. Konseptitaide ei siis lähtökohtaisesti pyri tekemään yksityiskohtaisia taideteoksia kuvittajan tavoin, vaan pyrkii löytämään itse perustan näiden taideteosten luomiseen suunnittelijan roolissa. Sama voidaan nähdä myöhemmin vielä yksinkertaisemmin kuviossa 2, jossa on pelille The Isle luotua konseptitaidetta toteemille.

Suunnittelijan työ on muodostaa käsitteitä ja synnyttää uusia ideoita. Kuullessaan termin *suunnittelija* monet ihmiset yhdistävät sen digitaaliseen grafiikkaan tai verkkosuunnitteluun. Näissä työnkuvissa eittämättä onkin teknisesti suunnittelua, koska ne luovat asioita, jotka eivät ole koskaan vielä olleet olemassa. Kuvittajilla ja suunnittelijoilla on monilla avainalueilla yhteneväisyyksiä: molemmat rakastavat luoda ja nauttivat uniikeista ideoista. Yksi mielenkiintoinen ero on se, että suunnittelijat ovat pääasiallisesti ongelmanratkoojia. (Concept Art Empire n.d. a.)

Ongelmanratkenta korostuu etenkin pelialalla, jossa grafiikan tulee toimia pelillisessä ympäristössä. Konseptiartisteille maksetaan luovien ongelmien ratkomisesta heidän suunnitellessaan muun muassa eläimiä, hahmoja, aseita, ajoneuvoja ja ympäristöjä, mitkä pyrkivät sulautumaan saumattomasti kuvitteelliseen maailmaansa (Concept Art Empire n.d. a). Kokonaisten maailmojen luonti etenkin realistisilla grafiikoilla on raskasta työtä, joten mitä enemmän konseptiartisti voi vähentää työtaakkaa muilta artisteilta, sen parempi. Useimmat videopelien konseptiartistit pyrkivätkin realistiseen taidetyyliin, kun taas animaatioiden konseptiartistit usein pyrkivät seuraamaan sen projektin, jonka he ovat osana he ovat, tyyliä. Projekti voi olla myös realistinen (Concept Art Empire n.d. b).

Tarkempi työnkuva vaihtelee kuitenkin usein peliyritysten välillä. Esimerkiksi Pokémonille työskentelevä konseptiartisti olisi suunnittelutyyleiltään hyvin erilainen kuin Blizzardille työskentelevä konseptiartisti (Concept Art Empire n.d. b). Toinen yritys saattaa esimerkiksi vaatia realistisempaa grafiikkaa siinä missä toinen hakee tyyliä. Työtehtävät ja vaadittavat tekniikat voivat tätä myötä myös muuttua.

Konseptiartisteille korostuu se, miten aika on rahaa. Koko ammatin olemassaolon perusta on tarve säästää rahaa antamalla vaihtoehtojen ja muutosten tapahtua vaiheessa, jossa muutosten tekeminen on vielä halpaa (Williams 2015). Nykyajan pelien ja elokuvien luontiin käytetään valtavia määriä rahaa ja siten myös rahojen määrät, joita voidaan menettää asioiden mennessä pieleen, ovat valtaisia. Konseptitaide on avain yhtenevän visuaalisen linjan ylläpitoon ja mahdollisten ongelmien pois kitkemiseen. (Pickthall 2012.) Konseptiartistin tulee kyetä nopeasti ja tehokkaasti tuottamaan visuaalisia ehdotelmia ideoille. Etenkin kun lopputuloksen laadun ei tarvitse olla tarkempi kuin mitä tarvitaan siihen, että kuvitus täyttää funktionsa, on konseptitaitelijalle etuna opetella prosessia nopeuttavia tekniikoita. Realistinen jälki on erityisen hidasta ja vaikeaa jäljitellä nopeasti, ja sen sijaan että konseptiartisti tyytyisi käyttämään valokuvia vain mallikuvina, on mahdollista myös käyttää niitä itse työn jäljen tuottamiseen. Tälle valokuvien käyttämiselle osana kuvitusta tai sen suunnittelua on muodostunut termi *photo-bashing*.

Konseptitaiteen ja kuvituksen ero näennäisesti voi olla häilyvä, enkä välillä itsekään osaa erottaa konseptitaidetta puhtaasta kuvituksesta. Ne eivät kuitenkaan ole sama asia. Työn jälki ja tekniikat ovat lähempänä toisiaan kuin koskaan ennen, mutta niillä on yksi erottava piirre: *konsepti*. Konseptiartistin työ on nopeasti tunnustella ideoita ja kommunikoida niistä niin hyvin kuin mahdollista, siinä missä kuvittajan tulee tehdä korkeatasoisia viimeistelyjä taideteoksia. (Pickthall 2012) Pääasiallinen idea siis on se, että konseptiartisti luo jotain uutta perustaa visuaaleille siinä missä kuvittaja käyttää pääasiassa jo olemassa olevia, valmiiksi rakennettuja visuaaleja. Konseptiartistin päämääränä voi usein myös olla vain ja ainoastaan luoda kuvia, jotka kertovat juuri sen mitä niiden pitää. Konseptikuvituksella, joka olisi hyvin upeaksi viimeistely, ei ole juuri mitään arvoa jollei se anna mitään uutta aiheensa suunnittelulle, mielialalle tai tunnelmalle (Pickthall 2012).

## 2.2 Konseptitaiteen tekniikat

Aika on rahaa. Tietyissä tuotannon vaiheissa konseptiartistien tulee olla nopeita työsään yksityiskohtaisuuden sijaan. Heidän tulee ilmaista ideoita ja tunnetiloja tehokkaasti niin lyhyessä ajassa kuin mahdollista. Monet heidän rakentamistaan ideoista tulee päätymään joka tapauksessa hylätyiksi, joten niiden tuottaminen nopeasti on tärkeää. Tämä tarkoittaa pikamaalaamista, 3D-mallien päälle maalailua, valokuvien päälle maalailua, valokuvien elementtien kollaaseja, lyijykynäluonnostelmia, viivapiirroksia maa-



laamisen sijaan, kuvapankkikuvien käyttöä, muiden pelien kuvista koostettuja ohjeistuksia, thumbnail-luonnostelua, symmetristä maalaamista sekä edellisten konseptikuvitusten kierrättämistä. (Anhut 2014.) Lähes kaikki käytänteet voidaan löytää esimerkiksi kuviosta 2, jossa voidaan nähdä peliin The Isle luodussa konseptikuvituksessa valokuvien käyttöä dinosaurusten kalloissa, nopeita viivapiirroksia ihmisten pääkalloissa, elementtien kopioimista sekä niiden peilaamista. Nämä prosessia nopeuttavat tekniikat ovat varmasti säästäneet tekijältä paljon aikaa, uhraamatta kuitenkaan liikaa kuvien tarjoamaa informaatiota.



Kuvio 2. Peliin The Isle luotua konseptitaidetta toteemeille. Kuvituksissa näkee paljon kuvitusprosessia nopeuttavia tekniikoita, jotka ovat konseptitaitteelle ominaisia piirteitä.

Näistä kaikista listatuista tekniikoista voitaisiin eritellä kolme pääasiallista konseptikuvituksen tekniikka, jotka ovat käsin maalaaminen, valokuvien käyttö sekä 3D-mallien käyttö. Siinä missä normaalisti maalaaminen tai piirtäminen on "perinteisempi" tapa tuottaa kuvitusta, on valokuvien tai 3D-mallien käyttäminen nopeaan kuvittamiseen nykyajan kuvanmuokkausohjelmistojen mahdollistamana noussut käyttöön konseptitaitteessa. Termi *bashing*, kuten *photobashing* tai *3D-bashing*, on vakiintunut terminä vastaavanlaisissa valmiiden kuvituselementtien yhdistelyssä. *Bash* tai *bashing* voitaisiin suomentaa *iskemiseksi*, ja tässä kontekstissa mieltää erityisesti asioiden yhteen iskemisenä. Termi todennäköisesti juontuu termistä *kitbashing* tai *mashup*. *Kitbashing* on pienoismalleissa käytetty termi käytänteestä, jossa uusia malleja kootaan yhdistelemäl-

lä osia useista eri pienoismalleista, luoden täysin uudenlaisia pienoismalleja (Wikipedia 2018c). *Mashup* taas on yleisemmin käytetty termi, joka tarkoittaa käytännössä samaa: eri teosten palasien yhdistelemistä luodakseen jotain uutta (Cambridge Dictionary 2018). *Photobashing*, *3D-bashing* ja jopa maalausten tai kuvakaappausten *bashing* toimii samoin periaattein: valmiiden töiden osia käytetään täysin uuden kuvituksen luomiseen. Photobashingissa käytettävät resurssit ovat nimensä mukaisesti valokuvat, siinä missä 3D-bashingissa 3D-mallit ja maalausten bashingissa esimerkiksi valmiit digimaalaukset.

Konseptitaiteen työnkuvan olen havainnut olevan jokseenkin tahriintunut tai vääristynyt joidenkin kuvataiteen harrastajien mielissä, saman havainnon ovat tehneet myös Helmigh 2014 ja Anhut 2014. Kaikki nämä kuvittamista nopeuttavat, täysin pätevät kuvitusmetodit saatetaan kokea huijaamiseksi eikä oikeaksi taiteeksi. Ihmiset jotka arvostavat suorituksen laatua ammatillisen työnkuvan sijaan saattavat ajatella näitä laiskoina, oikoreittejä ottavina, epäoriginelleina, halpoina, varastelevina ja muina vastaavina negatiivisina leimauksina. Näitä epäpäteviä kommentteja ei tulisi sekoittaa itse oikeaan kritiikkiin. (Anhut 2014.) Myös Helmigh näkee mielikuvan ongelmana todetessaan konseptitaiteen ollessa hyvin nopeasti kehittynyt ala, josta näyttää saavan paljon harhaanjohtavaa informaatiota (Helmigh 2014). Photobashing on yksi tekniikoista, joka voi saada erityisesti paheksuntaa sen oikoreittejä ottavien käytänteiden vuoksi (vrt. Murpy 2016; ConceptArt 2015). Koen itse kuitenkin sen, että tilanne on parempaan päin ja paranee vain ajan myötä konseptitaiteen vakiinnuttaessa paikkaansa Internetin taidedyhteisöissä.

### 3 Photobashing

#### 3.1 Photobashingin määrittely

Photobashing on tekniikka, jossa upotetaan valokuvia tai valokuvien palasia digitaaliseen työhön. Pääasiassa tekniikka on käytössä konseptitaiteessa ja muussa vastaavassa digitaalisessa suunnittelussa. (Seddas 2015.) Verbi photobashing yleensä viittaa itse tekniikkaan, siinä missä substantiivina photobash viittaa yksittäiseen työhön, tulokseen tai vain valokuvan upottamiseen maalaukseen. Tämä tulee ottaa huomioon opinäytetyössä, sillä photobashingia voi käyttää laajemmin monenkaltaisissa kuvituksissa suunnitteluun tai pohjan luontiin, mutta termillä photobash viitataan vain erityisesti photobashing -tekniikoilla toteutettuun työhön.



pelkästään piirtämiseen ja jättää valokuvat vain silmämääräiseksi referenssikuvien, eli mallikuvien tasolle.



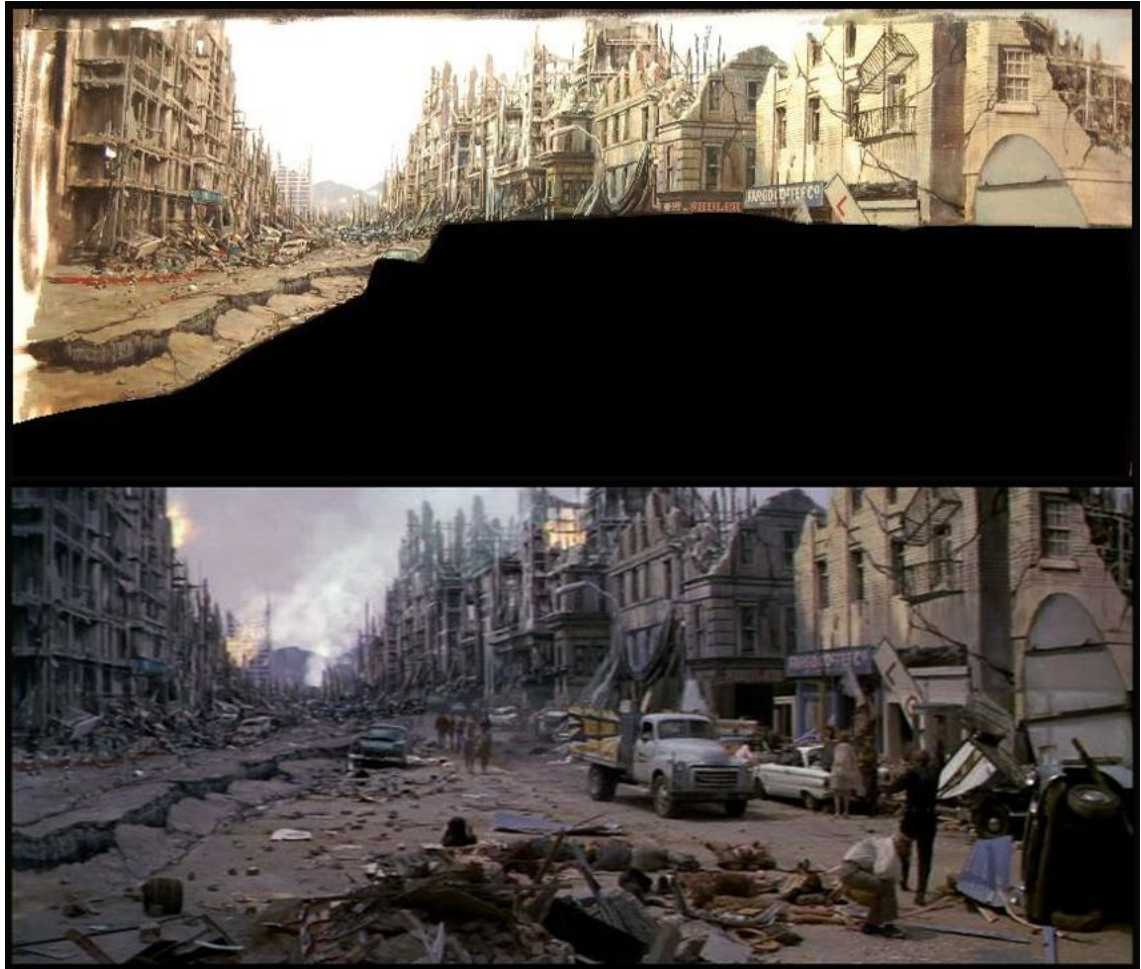
Kuvio 4. Jessica Smithin kuvitus sarjassa Zelda Open World. Kuvassa on yhdistely sekä photobashingia että maalattua jälkeä.

Omasta kokemuksestani esimerkiksi monimutkaiset tekstuurit, kuten erinäiset ornamentit sekä geometriset toistuvat tekstuurit, esimerkiksi tiiliseinä, voivat olla erityisen työläitä esittää nopeasti. Haastavia ovat myös luonnolliset toistuvat muodot, kuten puiden oksat. Näissä nopea valokuvamateriaalin käyttö photobashin muodossa voi nopeuttaa huomattavasti havainnollistavien konseptikuvien luomista. Kuviossa 4 voidaan nähdä paljon valokuvatekstuurien käyttöä esim. sammalmättäissä, oksistoissa ja maassa. Näillä on lisätty kuvan realistisuutta ja samalla säästetty aikaa. Yksityiskohtien tekemisen tarkemmin voisi kokea taiteellisesti korrektimpana, mutta kuvitus esittää jo sen mitä sen funktionaalisesti tarvitsee esittää, joten enempien yksityiskohtien lisääminen ja valokuvien peittäminen olisi enimmäkseen ylimääräistä työtä kuvan käyttötarkoitukseen nähden.

### 3.2 Photobashing ja digitaalinen matte-maalaukseen

Photobashia lopputuloksena ei tule sekoittaa digitaaliseen matte-maalaukseen, vaikka photobashing -tekniikoita voidaan käyttää digitaalisessa matte-maalauksessa pohjana. Matte-maalaukseen on perinteisesti taideteos, jota käytetään täyttämään elokuvan kohtaukseen jokin asia, jota ei pystyisi kuvaamaan tai luomaan fyysisesti (Wikipedia 2018a).





Kuvio 5. Elokuvan Earthquake kohtauksen katunäkymästä suurin osa on tuotettu maalaamalla “palanen”, joka on sulatettu kuvattuun materiaaliin. Nykyään vastaavat matte-maalaukset tehdään photobashingin kaltaisilla tekniikoilla valokuvia käyttäen.

Esimerkiksi kuviossa 5 sillä on luotu katunäkymälle ympäristö, joka olisi hyvin työlästä, ellei mahdotonta toteuttaa lavasteena. Nykyään on mahdollista myös luoda ympäristöjä käyttäen esimerkiksi kameraprojisointia, joka on käytännössä 2D matte-maalauksen heijastettuna 3D-pinnalle (Mattingly 2014; Johnson 2010). Voidaan myös luoda kokonaisia maailmoja käyttämällä 3D-mallinnuksia (Amrita Multimedia Academy n.d.), mutta täysin vakaisiin kuviin ja kameraprojisoointeihin matte-maalaminen on yhä käytössä digitaalisessa muodossa (vrt. Johnson 2010). Digitaalinen matte-maalauksen muoto (Wikipedia 2018b). Siinä käytetään photobashingin tavoin valokuvia ja käsin maalaamista ympäristöjen luomiseksi, mutta lopputuloksen on oltava uskottavan näköinen, koska se päättyy lopulliseen tuotteeseen.



Kuvio 6. Maciej Kuciaran luoma konseptikuvitus elokuvaan Kong: Skull Island. Kuvassa huomaa seikkoja, jotka erottavat sen matte-maalauksesta photobashiksi.

Kuviota 6 tarkemmin tutkiessa voi huomata seikkoja, joiden vuoksi kuva ei vaikuta tai edes pyri olemaan matte-maalausta vastaavaa aitoa todellisuutta esittävää, vaan vaikuttaa enemmän tuotantoon referenssinä käytetyltä nopeammalta photobashilta. Oikealla yläkulmassa esimerkiksi voi nähdä metsän digitaalisesti haihtuvan kallioon, mikä syö heti uskottavuutta, jos tätä yritettäisiin näyttää oikeana ympäristönä. Kuvan luonut artisti olisi varmasti pystynyt upottamaan kuvat realistisemmin, mutta ajankäytön kannalta se ei olisi välttämättä ollut kannattavaa, sillä konseptikuvasta ilmenee tuotantoa varten oleelliset asiat. Kuvassa näkyy myös hyvin raakaa sivellinjälkeä photobashin tukena, esimerkiksi keltaisissa kallion kuvioissa.

Siinä missä siis photobashing mielletään tarkoittamaan luonnostelevaa valokuvien yhdistelyä, tuottaa digitaalinen matte-maalauksen erityisesti elokuvatuotantoon sellaisenaan käytettäviä asetteja. Matte-maalauksen ei ole samalla tavoin pelialalla esiintyvä tekniikka, koska usein on tarve antaa pelaajalle hallinta kamerasta, jolloin illuusiota ei voida hallita. Sillä voidaan tehdä kuitenkin esimerkiksi joitain skyboxeja, eli 2D-tekstuurien projisointeja 3D -taivaalle, tai sillä tehtyjä kuvia voidaan asettaa muulle vastaavalle melko liikkumattomalle taustalle (vrt. CGSociety 2008). Voi kuitenkin huomata photobashingilla olevan hyvin samankaltaisia tekniikoita kuin digitaalisella matte-maalauksella.

### 3.3 Tekniikka

Tällaisten konseptikuvien luonti ei ole yksinkertaisesti vain valokuvien kopiointia ja liittämistä päällekkäin. Valokuvien tulisi yhdessä näyttää kuin ne olisivat kaikki saumattomasti yhtä kuvaa. Tämä vaatii eri kuvatasojen sulauttamista yhteen useita eri työkaluja hyödyntäen, kuvien sävyjen ja värien mukauttamista, jotta ne olisivat kaikki yhteensopivilla valotustasoilla, kuvan päälle maalaamista käsin sekä varjojen ja valojen hienosäätöä, jotta ne olisivat yhteneviä halutussa kokonaiskuvassa. (Kirk 2014.) Saadakseen photobashingilla hyvännäköistä jälkeä, jossa kaikki toimii ja näyttää tavoitteellisesti oikealta, tulee artistilla olla paljon tuntemusta valotuksesta, muodoista, perspektiivistä, materiaaleista ynnä muista. Jos nämä perusteet puuttuvat, photobashingin jälki näyttää puutteelliselta. (Helmigh 2014.) On siis tärkeää, että photobashingia käyttävällä konseptiartistilla on vahva tietämys kuvataiteen perusteista. Photobashing ei siis ole taitamattomalle oikotie onneen, vaikka sillä voikin tehdä oikein käytettynä huomattavasti nopeammin sen, mikä käsin maalaten voisi viedä moninkertaisen ajan.

Mitä enemmän ja mitä laadukkaampia kuvia photobashingia varten löytyy, sitä helpompaa ja nopeampaa on työskennellä (Kuciara 2015). On tärkeää pystyä valitsemaan mahdollisimman yhteensopivia kuvia. Yleensä jos yrittää yhdistellä kuvia joissa on täysin eri valonlähde, saattaa päätyä käyttämään liikaa aikaa ongelman korjaamiseen. (Olmendo 2017.) Tähän suuri valokuvien määrä on avuksi. Kuitenkin liian suuri määrä saattaisi myös hidastaa viemällä enemmän aikaa kuvien selailulla. Tässä selkeä ja johdonmukainen kuvakirjaston rakenne on eduksi. Kuvien lähde pääasiassa tulisi olla se, että niitä kuvataan joko itse tai hankitaan Internetistä varmasti photobashingin käyttöön sallivista lähteistä, jotta voitaisiin pyrkiä välttämään tekijänoikeusrikkomuksia. Artisti voi siis itse vaikuttaa omaan tai yrityksensä kuvakirjaston kattavuuteen harrastamalla esimerkiksi valokuvaamista tai kuvanmuokkausta.

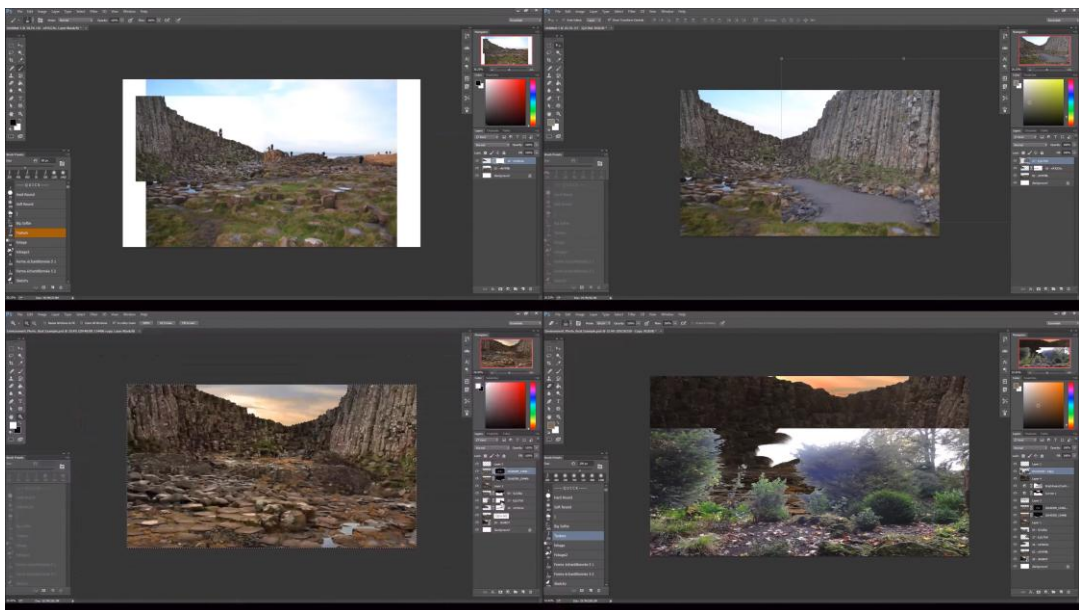
Photobashing on lopputuloksensa laatuun nähden hyvin nopea tapa työskennellä, mutta myös hyvin rajoitettu tapa työskennellä (Kuciara 2015). Konseptiartisti on niin sanottu kuviansa vanki ellei hän lisää hallintaansa yhdistämällä vapaan käden maalaus-tekniikoita. Käsin maalattu jälki ei kuitenkaan ole yhtä realistista (Kuciara 2015). Esimerkiksi kuviossa 7 on jätetty photobashing lopputuloksen ulkonäössä pienempään rooliin ja maalattu suurin osa rakennuksesta käsin, käyttäen valokuvia ja niiden tekstuureja lähinnä pohjana ja näkyvimmin alueilla joiden yksityiskohdat, kuten rekan ulkonäkö tai rakennusta ympäröivä kasvusto, eivät ole tärkeitä.





Kuvio 7. Konseptikuvitus peliin The Isle. Kuvassa rakennukset ovat suurimmalta osin käsin maalattuja, siinä missä muu ympäristö on photobashingilla toteutettu.

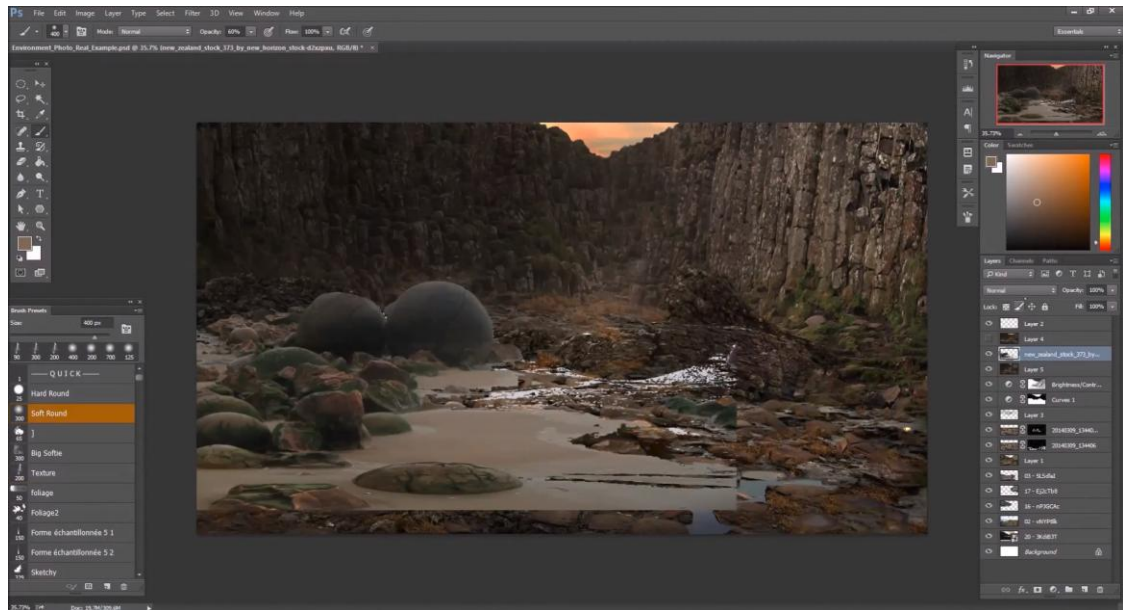
Työprosessin karkeaan esittelyyn on otettu Jack Eavesin video, jossa hän esittelee prosessinsa nopean ympäristökonseptin luontiin photobashia hyödyntämällä. Tämä on vain yksi tapa tehdä kuvitus photobashingia käyttämällä, enkä syvenny Eavesin käyttämiin työkaluihin vaan tarkastelen prosessin kaarta. Video on katsottu 15.4.2018 osoitteessa [https://youtu.be/b\\_dVEdu6ZQE](https://youtu.be/b_dVEdu6ZQE).



Kuvio 8. Kuvakaappaus Jack Eavesin Youtube-videosta, joka esittelee photobashing -prosessia. Kuviossa näkyy otoksia prosessin alkuvaiheilta.

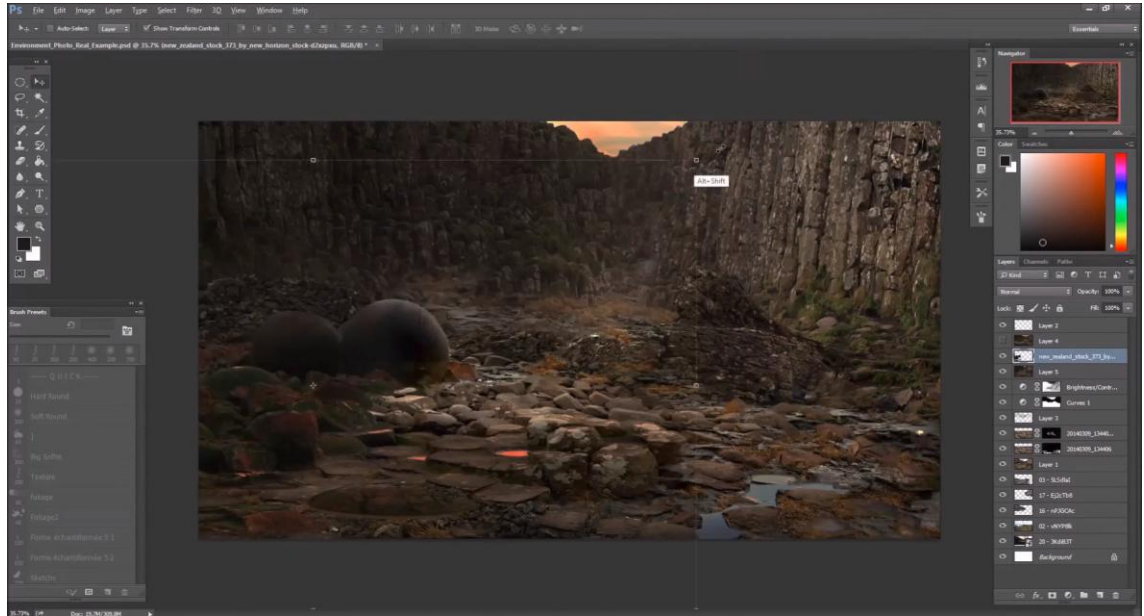


Kuviossa 8 näkyy videon alkuvaiheita. Kuva alkaa hyvin karkeasta pohjasta, joka kehittyy värien ja tummuuksien säätelyn sekä kuvien lisäämisen myötä. Videossa jo huomataan myös paljon kokeiluja. Prosessi ei ole suoraviivainen, sillä artisti saattaa usein huomata ettei valokuva sovikaan haluttuun lopputulokseen. Tämä onkin valokuvien käytön rajoite maalaamiseen nähden. Kuvia voi editoida tiettyihin pisteisiin saakka, mutta niitä ei voi perinpohjaisesti muuttaa (Kuciara 2015).



Kuvio 9. Kuvakaappaus Jack Eavesin Youtube-videosta, joka esittelee photobashing - prosessia. Kuviossa näkyy paraikaa sulatettava kuvataso.

Kuviossa 9 nähdään esimerkki työnäkymästä Photoshopissa. Kuviossa on paraikaa menossa valokuvan leikkely ja upottaminen erinäisillä työkaluilla. Tässä huomataan miten paljon hienosäätöä vaaditaan usein valokuvien muokkaamiseksi, jotta ne sopisivat yhteen. Tämän yhdistelyn tekeminen puhtaasti vaatii tekijältä vahvan pohjan taiteen aloilla sekä hyvää silmää sävyille ja väreille (Helmigh 2014), jotta ylipäättään näkisi sen, miten valokuvaa tulisi säätää ja millä työkalulla. Tärkeää on luonnollisesti myös hallita kuvanmuokkausohjelmien, kuten Adobe Photoshopin käyttöä.



Kuvio 10. Kuvakaappaus Jack Eavesin Youtube-videosta, joka esittelee photobashing -prosessia. Kuviossa on sulautettuna kuviossa 9 nähty kuvataso

Artistin tulee pyrkiä eheään lopputulokseen. Kuviossa 10 nähdään kuvion 9 pyöreitä muotoja sisältävä kuvataso sulatettuna usean värimääritylän, tummuusasteen muunte-  
lun ja valotuksen käsin siveltimillä tehdyn hienosäätämisen jälkeen.

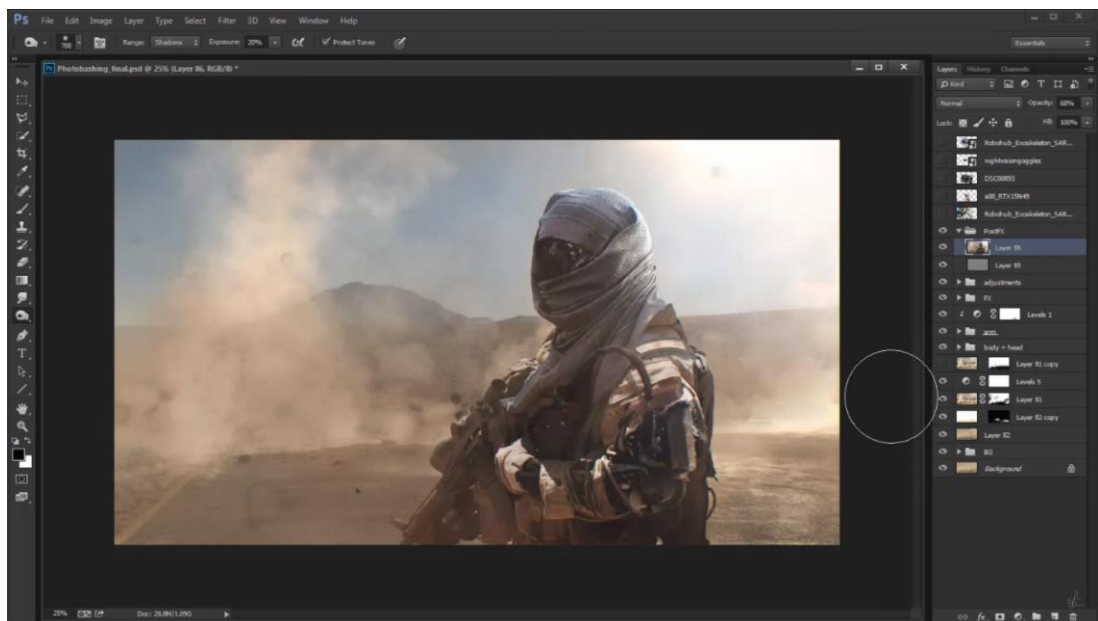


Kuvio 11. Kuvakaappaus Jack Eavesin Youtube-videosta, joka esittelee photobashing -prosessia. Kuviossa on esitetty lopullinen konseptikuva.

Kuviossa 11 nähdään vielä Jack Eavesin lopullinen työ. Vaikka kuva on hyvin karu ja näennäisesti yksinkertainen kivinen maasto, koostuu se silti lopputuloksena useista eri valokuvista. Näin on luotu uniikki kokonaisuus, jota ei vielä ole ollut olemassa, vaikka konseptikuvitus muodostuukin luonnollisesti oikeiden paikkojen valokuvista. Valokuvista on poimittu elementtejä ja yhdistelty ne lopputulokseksi, joka ei muistuta enää mitään alkuperäisistä kuvista.

### 3.4 Photobashing konseptiartistin työvälineiden joukossa

Photobashingilla voi tuottaa paljon hyviä konseptikuvituksia melko nopeassa ajassa. (Kuciara 2015) Hyvin tehty photobash saattaa suhteellisen lyhyellä työajalla tuottaa tuloksen, joka vakuuttaa esimiehet tai muut tuotannon artistit.



Kuvio 12. Kuvakaappaus Maciej Kuciaran Youtube-videosta Concept Illustration Techniques - Photobashing. Kuvituksessa on pääosassa hahmo, mutta ympäristöön upotettuna sen mukana tulee myös tärkeää tietoa valotuksesta ja tunnetilasta.

Yksi hyöty on myös se, että saa aikaan jo tässä vaiheessa hyvin realistisen valotuksen, jolloin ei ainoastaan toimita eteenpäin konseptin suunnitelmaa, vaan tekee siitä kokonaisen paketin (Kuciara 2015). Näin suunniteltu konsepti asetetaan sen ympäröivän maailmansa kontekstiin, jolloin sen sopivuuden voi helpommin myös nostaa aiheeksi. Kuviossa 12 Kuciaran photobashingillä tehdyn konseptikuvituksen pääaiheena on hahmo, mutta se että se on sulautettu ympäristöön nostaa siitä esille uusia puolia. Kuuka ikinä tuleekaan työstämään 3D-malleja, animointia taikka jopa valotusta, tulee löy-

tämään paljon hyödyllistä informaatiota jo pelkästä yhdestä konseptikuvituksesta (Kuciara 2015).

Kuitenkin kannattaa muistaa, että väärin tehtynä vastaava saattaa johtaa harhaan, esimerkiksi jos valojen ja varjojen rinnastuksessa on tehty virheitä, jotka vääristävät ympäristön elementteihin tarkoitettuja värejä. Jos esittää vaikka lempeän auringonvalon niin, että puiden vihreät lehvästöt muuttuisivat oranssihtavaksi, saatetaan väärillä rinnastuksilla ymmärtää puiden lehvästöjen ominaisvärien olevan oranssihtava. Nämä virheet korostuvat valokuvien tuomassa realistisessa grafiikassa. Nämä ovat kuitenkin asioita joita voi selvittää myös puhumalla aikeistaan muille tiimin jäsenille.

Eduista ehkä suurimmaksi Kuciara tuumii photobashingin rajoittuneisuuden, koska se pakottaa artistin pysymään tiettyssä realismin tasossa, kuten myös kehittämään omaa taiteellista silmää ja luovuutta. Artistilla on paljon vähemmän vaikutusvaltaa konseptin suunnittelun kannalta, koska sen sisältö perustuu siihen mitä valokuvista löytyy. Konseptikuvitus tulee olemaan paljolti artistin oma luova tapa käyttää olemassa olevaa valokuvamateriaalia, josta rakennetaan muodot ja yksityiskohdat. (Kuciara 2015.) Se on siis itsessään jo todella hyvää harjoitusta.

Tämä tulee olemaan rajoittavaa erityisesti silloin kun haluaa täyden hallinnan muodoista ja tavoista, miten yksityiskohdat toimivat muotojen kanssa. Metodina tähän toimii käsin maalaaminen, jolla saa täyden hallinnan, mutta joka on valokuvien asettamaan realismin tasoon nähden hitaampaa eikä saavuta niin realistista yksityiskohdan tasoa. (Kuciara 2015.)

Molemmat tekniikat ovat päteviä sekä peli- että elokuva-alalla, kuten myös muissakin projekteissa. Artistin tulee itse punnita hyödyt ja haitat, jotta voi todeta, mikä tekniikka sopii parhaiten siihen mitä juuri sillä hetkellä tarvitaan. (Kuciara 2015.) Jotkut tyyliteltyt projektit voivat olla niin kaukana realismista, ettei photobashing auta niihin laisinkaan. Näissä projekteissa saattaisikin olla hyödyllisempää käyttää 3D-malleja valokuvien sijaan luvussa 2.2 mainitun 3D-bashing tavoin.





Kuvio 13. Noah Bradley'n "hullun nopea" photobashingia hyödyntävä konseptikuvitus. Kuvassa on käytetty tekniikkoina sekä photobashingia että käsin maalaamista digitaalisesti.

Molemmat tekniikat, photobashing ja maalaaminen, ovat myös kuitenkin toisiinsa kietoutuneita. Maalatessa saattaa huomata haluavansa ottaa tueksi valokuvien tekstuurien informaatiota lisätäkseen fotorealismia. (Kuciara 2015.) Tekstuureja, kuten vaikka tiiliseinää, voisi täten käyttää suoraan osana maalattua kuvaa tai pohjana, jonka päälle maalaa käsin nopeuttaakseen vastaavien vaikeiden toistuvien geometrinen muotojen tuottamista. Luonnonläheisempänä esimerkkinä kuviossa 13 on käytetty sekä maalaa- mista että valokuvamateriaalia yhdessä fantasiavivahteisen luontokuvan luomiseen. Kuvasta saa näin sekä valokuvien realistista informaatiota että myös vapaan käden luomia leikkiteleviä muotoja. Valokuvilla on kuviossa haettu esimerkiksi veden ja rannan kasvuston tekstuureja sekä muita vastaavia yksityiskohtia.

Samoin voi olla myös photobashingissä, jossa pääasiassa työskennellään valokuvilla, mutta saatetaankin haluta käyttää digimaalauksen työkaluja valokuvien liittämiseksi sulavammin yhteen, pyrkimyksenä ollen niiden saaminen näyttämään yhteenkuuluvammalta (Kuciara 2015). Tämä voisi olla esimerkiksi yksittäisten ruohonkorsien käsin maalaaminen maisemakuvaan peittämään kahden eri kuvan mahdollisia saumakohtia.

Photobashingia ei tarvitse välttämättä käyttää edes osana lopullista työtä. Monet alan ammattilaiset kokevat photobashingin erityisen hyvänä tapana nopeasti luoda pohja kuvitettaville näkymille ja objekteille (vrt. Drieghe 2017; Kuciara 2015; Zhu 2010).

3D-mallien käyttö konseptitaiteessa voitaisiin rinnastaa photobashingiin tekniikaltaan. Ero näillä on pääasiassa se, että valokuvamateriaalin sijaan käytettäisiin 3D-

materiaalia. Karkean 3D-mallin käyttö esimerkiksi ympäristösuunnittelussa on hyvin yleistä. Sillä voidaan nopeasti yksinkertaisilla muodoilla täyttää maiseman pääpiirteiset muodot, mistä saa osviittaa perspektiiviin ja sommitteluun.

### 3.5 Tekijänoikeukselliset seikat

Luvussa 2.2 mainittujen oikoreittien ottamisen lisäksi tekijänoikeusrikkomusten huoli nostattaa keskustelua (vrt. Caught in the act? 2012), vaikka photobashing ei tuottaisi mitään mikä päättyisi lopulliseen työhön tai olisi edes koskaan julkista tuotannon ulkopuolella. Mielenkiintoista on, onko eettistä tai edes laillista käyttää esimerkiksi jonkun muun kuvista otoksia photobashia varten, oli se sitten merkityksetön osa valokuvaa tai ei.

Konseptiartistin tuotantoon tarkoitettujen konseptikuvitukset eivät lähtökohtaisesti päädy koskaan tuotannon ulkopuolelle, joten niitä ei itsessään kaupallisteta tai esitetä tuotannon omana materiaalina, elleivät ne päädy esimerkiksi tuotannon kaaresta kertoviin taidekirjoihin. Kuvat yleensä jäävät tuotannon kaareen käytännössä muunneltuina referenssikuvina. Mikäli on käytetty alkuperältään tuntemattomia kuvia, kannattaa olla tietoinen siitä että niiden käytöstä saattaa jäädä kiinni, jos niiden käyttö ei ole lain mukaisesti suoritettu. Konseptiartisti voisi päästä helpoimmalla käyttämällä itsensä tai työpaikkansa omistamaa tai käyttöön lisensoitua valokuvamateriaalia. Netistä kuvia etsiessä olisi järkevää pyrkiä turvautumaan kuviin, jotka ovat varmasti myös kaupalliseen käyttöön lisensoituja ja photobashingin kaltaiseen työhön oikeutettuja, eli luvallisesti myös muunneltavissa. Näin voitaisiin pyrkiä välttämään astumasta moraalisesti harmaille, tai jopa laittomille alueille. Artistin tulee olla itse tietoinen mitä ja kenen kuvia hän käyttää photobashingissa, sekä olla selvillä oikeuksistaan ja rajoituksistaan.

Tämä tutkielma ei ota kantaa Suomen tai muun valtion tekijänoikeuslakiin. Artistin tulee itse määrittää, tuleeko hänen olla senhetkisessä tilanteessaan tai työssään tietoinen häntä koskevista laista.

## 4 Konseptikuvituksen luonti photobashingilla

### 4.1 Johdanto konseptikuvituksen luontiin

Tämä osuus pyrkii käyttämään edellisissä luvuissa käsiteltyjä konseptitaiteen periaatteita ja tekniikoita, keskittyen photobashingin käyttöön pääasiallisena tekniikkana maalaamisen sijaan. Tavoite on kuitenkin myös pyrkiä löytämään itselle tähän tilanteeseen oikea suhde photobashingia ja digitaalista maalaamista. Tämä suhde voisi vaihdella itse työn tavoitteen ja tyylivalintojen myötä, mutta tämä osio pyrkii esittämään vain yhden tavan tehdä yksi konseptikuvitus photobashingia käyttämällä.

Työn aikana reflektoidaan luvussa 2 haettuihin konseptitaiteen tavoitteisiin ja työnkuvaan, kuten myös luvussa 3 käsiteltyyn photobashingin tekniikkaan. Pyrkimys on tuottaa ei pelkästään jotain teknisesti miellyttävän näköistä kuvitusta, mutta myös jotain, joka täyttäisi funktionsa konseptitaiteena ja pyrkisi olemaan mahdollisimman hyödyllinen roolissaan auttaa mahdollista (tässä tapauksessa kuvitteellista) tuotantotiimiä toteuttamaan konseptikuvitettu idea.

Tämä tuotannollinen osa keskittyy lähinnä tekniseen suoritukseen. Toteutusta varten on kehitetty lyhyt tehtävänanto visuaalista suunnittelua kaipaavasta pelin ympäristöstä. Tehtävänanto on tarkoituksella melko kliseinen ja aiheena vähän perehdytystä vaativa, jotta voin helpommin keskittyä itse tekniikan suoritukseen ja nähdä kuinka mielenkiintoisen kuvasta voisi saada photobashingia käyttämällä. Jotta kuitenkin saisin toiminnalliseen osuuden vastaamaan lähemmin mahdollista tositilannetta, jossa tehtävänanto tulee lähes aina kolmannelta taholta, on tämä lyhyt tehtävänanto myös pyydetty kolmannelta osapuolelta joka halusi pysyä nimettömänä. Tehtävänanto ei perustu mihinkään tulevaan tai olemassa olevaan peliin, elokuvaan tai muuhun vastaavaan teokseen. Tehtävänannosta puuttuu siis myös konkreettisemmin konteksti siitä, minkälainen esimerkiksi päähahmo on, mitä pelillisiä elementtejä tarkalleen peli sisältää, mikä pelin tarkempi genre on, mistä ympäristöstä ollaan tultu ja mihin ympäristöön ollaan seuraavaksi menossa. Nämä kaikki puuttuvat kontekstit saattaisivat vaikuttaa tähän konseptikuvitukseen.

Tehtävänanto tapahtui suullisesti niin, että kirjoitin sen ylös ja varmistin jälkikäteen kirjoituksen täsmäävän tehtävänantoa:

Miljöö on Eurooppalaisen keskiajan henkinen fantasiaseikkailu, tarkempi peligenre määrittelemätön. Pelaajahahmo/päähahmo on suorittamassa tehtävää. Kuninkaahan tytär on sairas, ja tälle tulee etsiä rohto. Pelaaja on saanut tehtäväksi lähteä etsimään mysteeristä metsässä asuvaa rohdonkeittäjää jolta pyytää apua. Metsä on vaarallinen menomatalla, muttei enää itse mökin paikkeilla.

Mökki on puinen, torpparimökin tyylinen, joka on rakennettu kohtaan, jossa luonto on ikään kuin sallinut sen. Mökki on hyvinkin luonnon valtaama ja sammaleen peittämä. Paikalle saavuttaessa on päivän ajankohta iltahämärä, mutta kuitenkin maagisten leijuvien valopallojen valaisema. Metsä on hyvin tiheä sekametsä. Talon lähellä olisi puro tai vastaava vesistö, vähintään kaivo. Mökin pihalla kasvatetaan esimerkiksi yrtejä, sillä kaikkea ei löydy sellaisenaan luonnosta.

Kun kyse on ensimmäisestä visuaaleja hakevasta konseptikuvituksesta ympäristölle, kuvasta tulisi ilmetä lähinnä ympäristön alustava tunnetila, väritys, valotus sekä ominaispiirteitä, jotka erottaisivat sen mahdollisesti muista metsäympäristöistä. Tarkemmat yksityiskohdat eivät ole tässä vaiheessa tärkeitä.

Tuotannolliseen osaan on käytetty työkaluna Adobe Photoshop CC 2017 -kuvanmuokkausohjelmaa, sekä Adobe Bridge CC 2017 -ohjelmaa valokuvamateriaalin selaamiseen Windowsin omien valokuvankatseluohjelmien ohella. Toiminnallisessa osassa mahdolliset suomennotokset Photoshopin työkaluille ja ominaisuuksille on tehty käyttämällä [http://natuset.com/internet/photos/ps\\_sanasto.htm](http://natuset.com/internet/photos/ps_sanasto.htm) -verkkosivun tai Adoben <https://helpx.adobe.com/fi/photoshop/user-guide.html> tarjoamaa suomenkielistä sanastoa, verkkosivut on luettu 15.04.2018.

Vaikka termit suomennetaan, käytetään tekstissä kuitenkin lähtökohtaisesti englannin kielen termejä, koska koen sen selkeämmäksi ymmärtää lukijakuntaa ajatellen. Esimerkiksi Metropolian Ammattikorkeakoulussa olen nähnyt kaikkien Adobe CC -ohjelmistojen olevan lähtökohtaisesti englanniksi, enkä ole työelämässäkään tullut henkilökohtaisesti nähneeksi kenenkään vielä käyttävän Adobe -ohjelmistoja suomen kielellä. Englanninkieliset termit myös erottuvat tekstistä paremmin nopeallakin silmäilyllä, jolloin tietää että kyse on todennäköisesti jostain Photoshopin ominaisuudesta. Päätös perustuu pyrkimykseen tehdä tekstistä mahdollisimman ymmärrettävä oletetulle lukijakunnalle (vrt. Translatum 2013). Termien ja työkalujen käännoiksi käytetään tekstissä vain mikäli niiden nimen tietäminen suomeksi koetaan oleelliseksi ja tarpeeksi



selkeäksi ymmärtää myös englanninkielisessä käyttöliittymässä. Jatkuvasti toistuvat termit kuten layer on käännetty tasoksi tekstin sujuvuutta ajatellen (Adobe n.d. a).

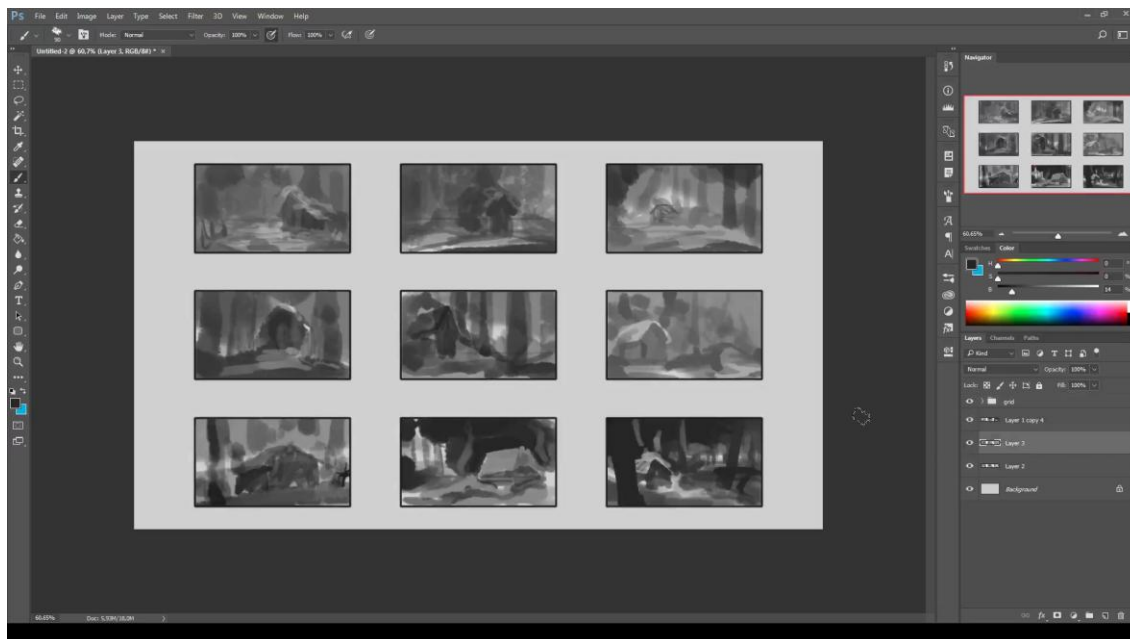
## 4.2 Suunnitteluvaihe

Työtehtävässä usein tässä vaiheessa konseptiartisti saisi puitteet kuten käsikirjoituksen sekä esimiehen vision. Visiota johtava esimies on peliyrityksessä usein pelin taiteellinen johtaja (englanniksi art director) ja vähemmässä määrin pelisuunnittelijat (englanniksi game designer) ja suunnittelupäällikkö (englanniksi design director). Konseptiartistin tulisi myös ottaa huomioon niin sanotut asiakkaat, eli he jotka tulevat käyttämään valmista konseptitaidetta tuotannossa. Nämä henkilöt voivat olla esimerkiksi 3D-artistejä, level -artistejä, efektiartistejä tai animaattoreita (Anhut 2014).

Tehtävänannon puitteissa aloitin työn perehtymällä aihealueisiin ja miettimällä mitä siitä voisin saada irti visuaalisesti. Tähän liittyi muun muassa referenssikuvien etsimistä ja tutkiskelua, Googlen kuva haun käyttöä sekä jopa aiheeseen liittyvien artikkeleiden lukemista. Pyrin esimerkiksi muodostamaan itselleni käsityksen siitä, miltä torpparinmökkit näyttävät ja miltä ne voisivat näyttää fantasiamaailmassa.

Vaikka luonnostelen tässä alustavia ideoita konseptikuvituksen suunnalle, kannattaa photobashingia käyttäessä ottaa huomioon se, että valokuvia etsiessä on hyvinkin mahdollista inspiroitua kuvista ja muuttaa suuntaa tehtävänannon sisällä. On tärkeää olla avomielinen: vaikka tavoite olisi tietty ympäristö kuten esimerkiksi aavikko, saattaa silti löytää niin inspiroivaa kuvamateriaalia, että muuttaa mieltään sen yksityiskohdista ja pohjasta (Kuciara 2015).

Aloitin työn luonnostelemalla ensin jotain alustavaa yleiskuvaa ja sommitelmaa kuviossa 14 nähtävien mustavalkoisten thumbnail-luonnosten, eli nopeiden pienikokoisten luonnoskuvien kautta. Näiden tekeminen auttaa karsimaan ideoita joista ei pidä ja löytämään elementtejä joista pitää, mikä on käytännössä kuin nopeaa vaatteiden sovittelua (Concept Art Empire n.d. c).

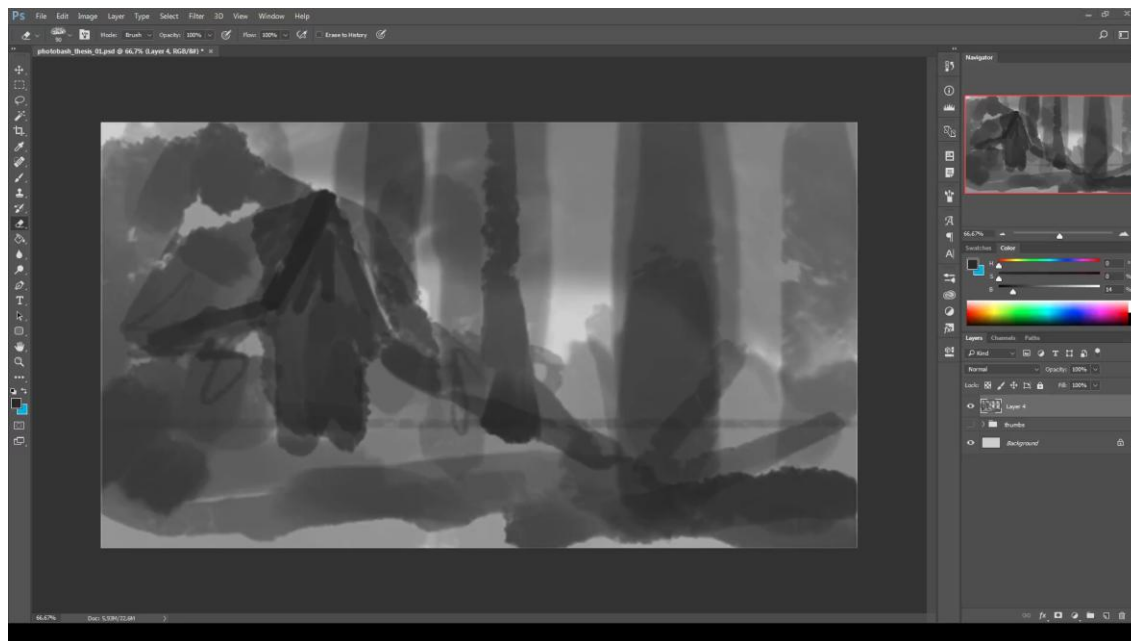


Kuvio 14. Kuvakaappaus työni prosessista. Kuviossa näkyy nopeita thumbnail-luonnoksia, jotka pyrkivät hakemaan alustavaa sommitelua, muotoja ja valotusta konseptikuvalle.

Tässä kuvion 14 thumbnail-luonnostelun vaiheessa en siis keskity mihinkään muuhun kuin yleisen sommitelman, karkeiden muotojen sekä valituksen hakemiseen. Thumbnail-luonnostelun aikana esimerkiksi totesin, etten halukaan tässä kuvassa mökin olevan todella kaukana, vaan juurikin melko lähellä kameraa, koska se näyttää enemmän mökin pihan ominaisuuksia. Itse metsää enemmän kuvailevat konseptikuvitukset voisivat olla oma työnsä.

Ensimmäisenä jokaisessa thumbnail-luonnoksessa pyrin määrittämään horisontin alustavalle paikalleen, usein noin kolmasosan yläreunasta tai alareunasta seuraten kolmanneksen sääntöä. Kolmanneksen sääntö tarkoittaa sitä, että jos jaat sommitelman kolmanneksiin sekä vertikaalisesti että horisontaalisesti ja asettelet kuvan pääelementit näille linjoille tai niiden risteyksille, voit saavuttaa miellyttävän asetelman joka tekisi kuvasta mielenkiintoisemman ja dynaamisemman (Legaspi 2017). Käytän myös kolmanneksen sääntöä useassa thumbnail-luonnoksessa mökin sijoittamiseen. Sääntö on lähinnä alustavaan pohdintaan hyvä, mutta en usko sen aina olevan välttämättä paras vaihtoehto, etenkin kun konseptitaiteessa ei välttämättä haeta taiteellisesti mielenkiintoisia kuvia, kuten luvussa 2 todettiin. En koe siitä olevan kuitenkaan harmia. Pääasia yleensä on se, ettei horisonttia laiteta keskelle koska se saisi kuvituksen näyttämään jo

liian teennäiseltä (Vloothuis n.d.), mikä saattaisi jopa häiritä katsojan keskittymistä oleellisiin asioihin kuvassa.

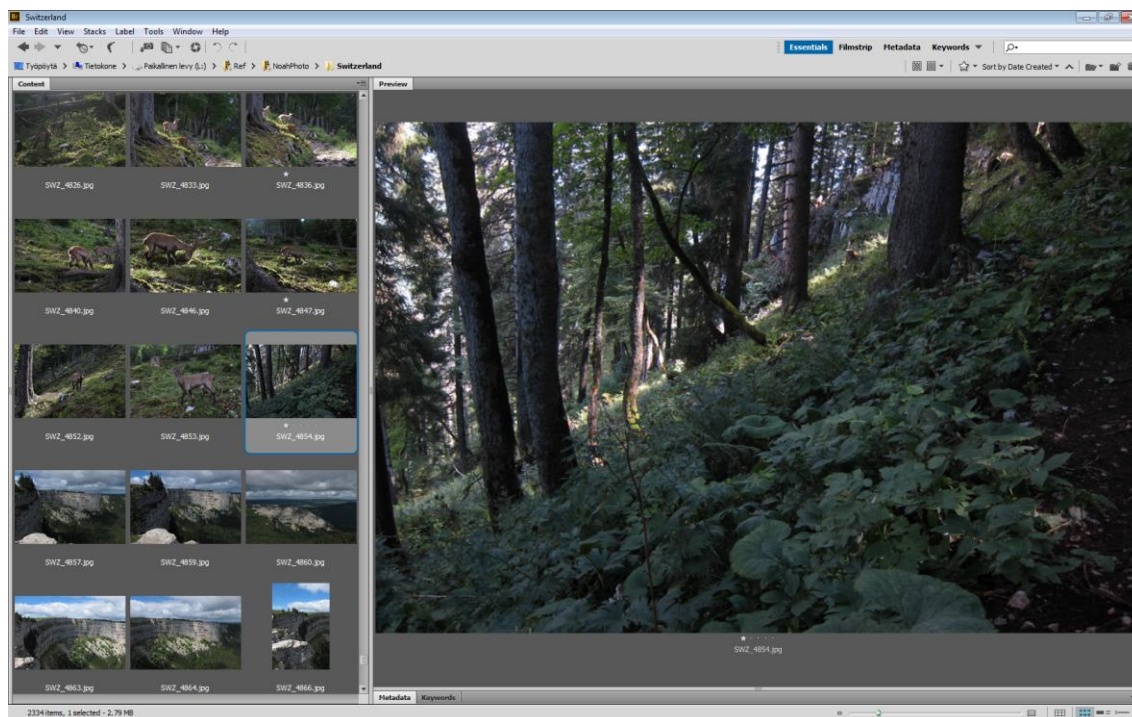


Kuvio 15. Kuvakaappaus työni prosessista. Jatkoon päässyt thumbnail-luonnos on levitetty kanvaasille odottamaan työn seuraavaa vaihetta.

Thumbnail-luonnoksista toisen rivin keskimäinen päätyi jatkoon. Päätös tuli sekä minun itseni, sekä tehtävän antaneen henkilön kautta. Kuviossa 15 thumbnail-luonnos on levitetty koko kanvaasin alueelle, jotta itse työstö voi alkaa.

#### 4.3 Materiaalin kerääminen

Luvussa 3.5 mainittujen tekijänoikeuksien rikkomisen välttämiseksi tähän kuvitukseen tulisi käyttää lähtökohtaisesti kuvia, jotka ovat tekijänoikeusvapaita. Kaikki photobashiin käytetyt kuvat ovat joko minun itseni ottamia tai käyttöön sallituilta sivuilta, kuten textures.com, otettuja. Työssä on myös käytetty Noah Bradley'n Free Photo Reference Megapack -valokuvapakettin sisältämää valokuvamateriaalia. Koin kuvien selaamiseen tehokkaana työkaluna kuviossa 14 näkyvän Adobe Bridge -ohjelmiston, joka antoi mahdollisuuden esimerkiksi merkitä nopeasti tähdillä oleellimmat kuvat, jotta ne voisi löytää uudelleen helpommin.

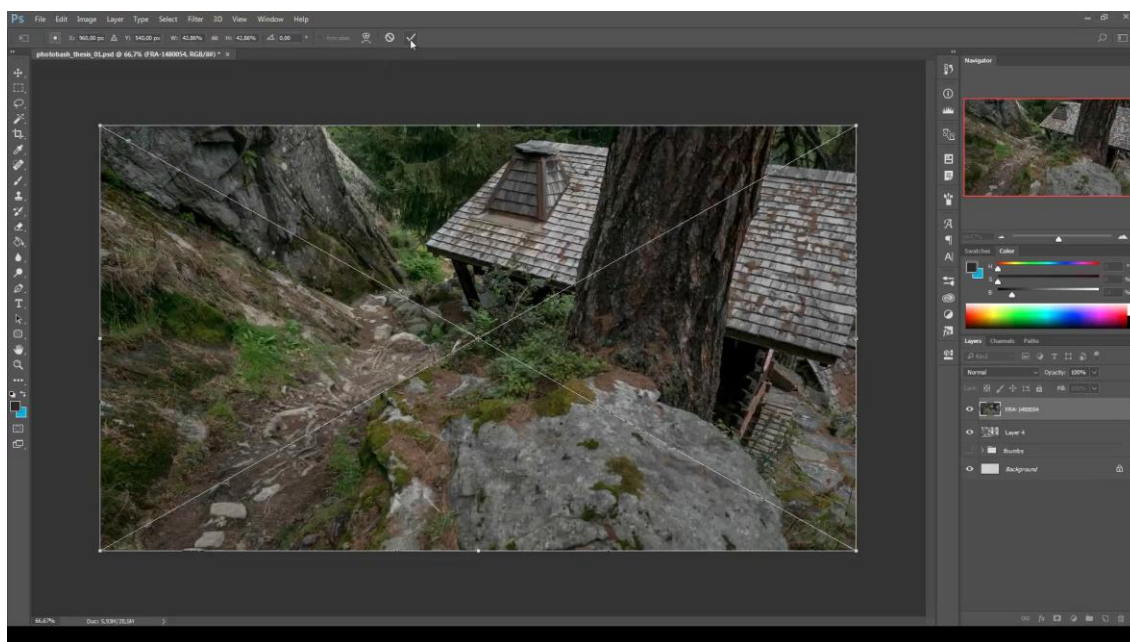


Kuvio 16. Kuvakaappaus Adobe Bridge -ohjelmistosta, jonka koin tehokkaaksi työkaluksi valokuvamateriaalin selaamisessa ja organisoimisessa.

Paljon mahdollisia ehdokkaita valokuvamateriaaliksi näkyi jo omia valokuvakirjastoja selaillessa suunnitteluvaiheen alkupuolilla, joista osan otin ylös. Tässä kohtaa työtä jo huomasin asian, josta mainittiin luvussa 3.3: Mikäli photobashingia tulisi käyttämään enemmän, olisi valtavaksi eduksi pitää oma valokuvakirjasto siistinä ja hyvin kansioituna välttääkseen joutumasta selaamaan edestakaisin satoja kuvia saman kansion sisällä. Kuvien selaamiseen kului huomattavasti aikaa. Materiaalin runsaus ja sen selailu etukäteen tuntui kuitenkin antavan paremman käsityksen siitä, millä kuvalla tarkalleen haluaa lähteä liikkeelle. Kun ensimmäinen alustava pohjakuva työlle on löytynyt, voi itse photobashing alkaa.

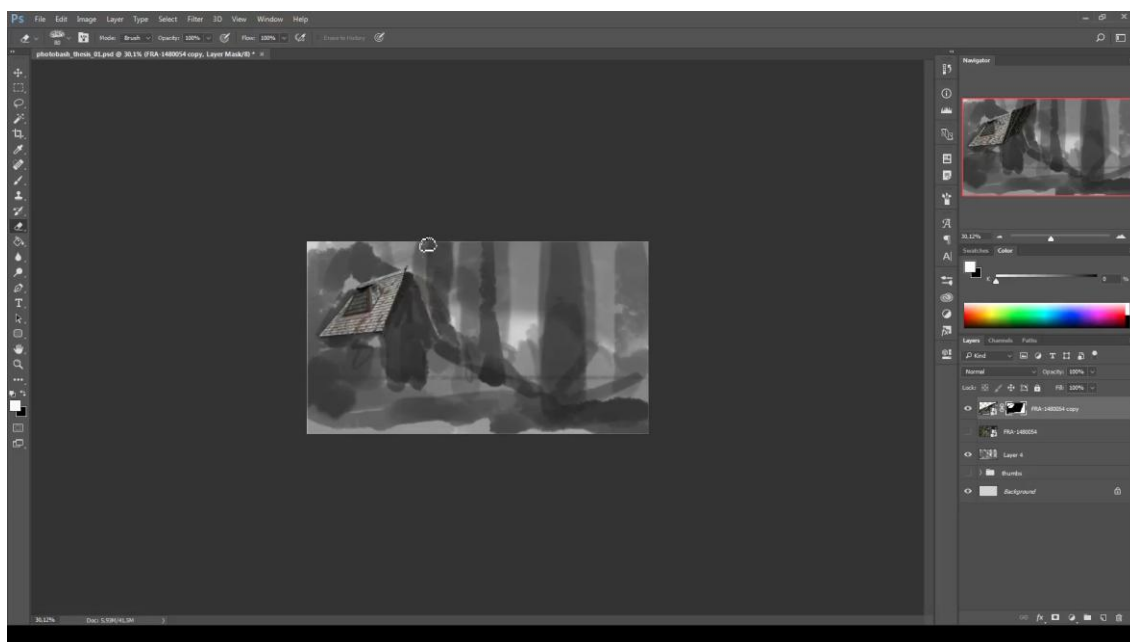
#### 4.4 Photobashing -prosessi

Tekniikan testaamisen vuoksi lähdin nimenomaan photobashingilla toteuttamaan kuvaa, enkä niinkään ensin maalaamalla ja sitten upottamalla kuvia maalaukseen. Yhdessä valokuvassa erityisesti oli samankaltaisia piirteitä kuin työssä, sisältäen mökin hämärähkössä metsässä. Kuvion 17 kanvaasille asetetusta valokuvasta saa jo irti jotain informaatiota kuten mahdollista katon tekstuuria ja vihiä kuvan ympäristön valotukseen.



Kuvio 17. Kuvakaappaus työni prosessista. Kuviossa ensimmäinen kanvaasille isketty kuva, jossa näin yhteneviä elementtejä konseptin kuvauksen kanssa.

Tällä kuviossa 17 näkyvällä valokuvalla yritin lähteä liikkeelle, mutta sen huiman perspektiivieron vuoksi päädyin siitä leikkaamaan vain katon mökille. Katon asettelin perspektiiviin käyttäen Photoshopin free transform -työkalun skew (suomeksi vinotus) toimintoa, jolla voi vapaammin taivutella valokuvaa perspektiiviin 2D-tasona, lopputuloksena kuviossa 18 nähtävä katon asettelu. Tämä ei ole periaatteessa oikea tapa asettaa 3D-objektia perspektiiviin, koska se käsittelee valokuvattua 3D-objektia 2D-tasona, mutta katto on pääasiassa tarpeeksi litteä kestämään pientä taivuttelua ilman että se näennäisesti vaikuttaisi liian vääristyneeltä. Katossa näkyvä "kumpu" kuitenkin vääristyy muodoltaan, mutta pysyy jotenkuten uskottavasti kasassa. Photoshopista löytyy työkaluja kuten perspective warp ja vanishing point, mutta koin skew -työkalun tähän tapaukseen nopeimmaksi itselleni.

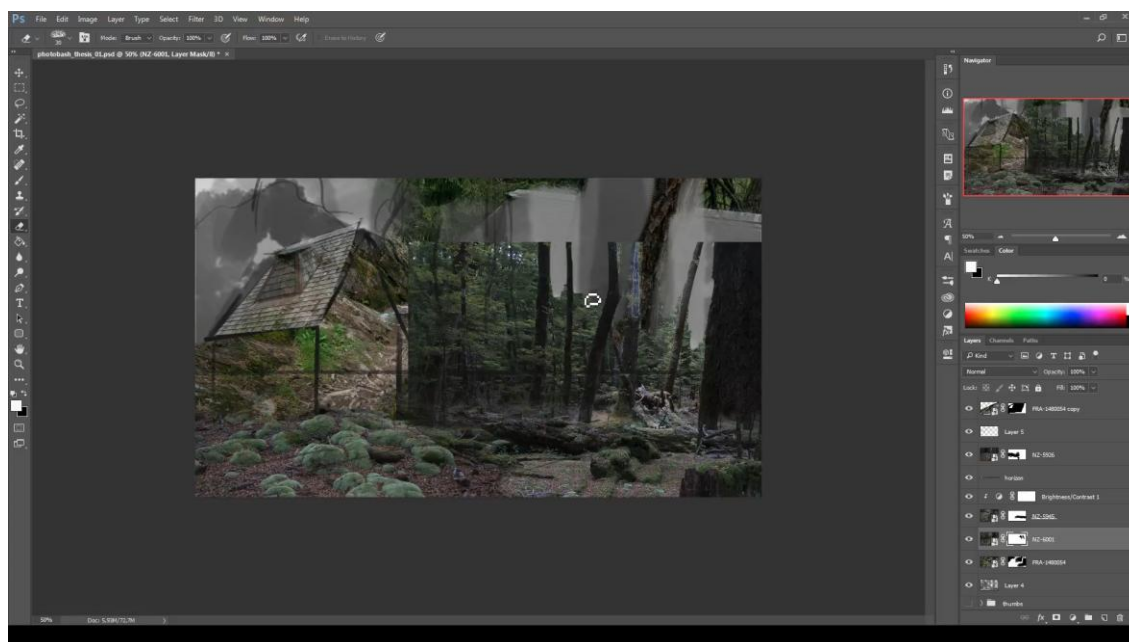


Kuvio 18. Kuvakaappaus työni prosessista. Edeltävän kuvion sisältämästä valokuvasta päätyi kuvitukseen ainoastaan katto, joka on aseteltu uuteen perspektiiviinsä.

Kattoon yhtään enempää paneutumatta lähdin hakemaan pohjaa konseptikuvitukselle niin sanotusti photobashaamalla useiden kuvien osia, tavoitteena täyttää kanvaasin harmaus kuvamateriaalilla. Siinä missä luvussa 3.3 käsitellyssä Eavesin photobashing -prosessissa ja Kuciaran photobash -kuvassa kanvaasi täytettiin alkuun yhdellä kuvalla, päätin itse koettaa sopivan yksittäisen kuvan puutteessa rakentaa pohjan useista palasista. Tyhjällä kanvaasilla aloittaminen ei ole koskaan hyvä idea (Kuciara 2015), mutta tukenani minulla on mustavalkoluonnos joka ohjaa suurmittaisia muotoja.

Prosessin alkutaipaleet ovat melko karun näköisiä kuten kuviosta 19 tulee ilmi: Kuva on melko sirpaleinen, eivätkä palat vielä juuri sulaudu toisiinsa. Alussa oli paljon edestakaisin hyppimistä oikeita kuvia etsiessä. Pohja tulisi määräämään koko työn etenemistä, joten se oli paras pyrkiä luomaan harkiten. Liikaa aikaa kuitenkin yksittäiseen konseptikuvitukseen ei ole suotuisaa käyttää.



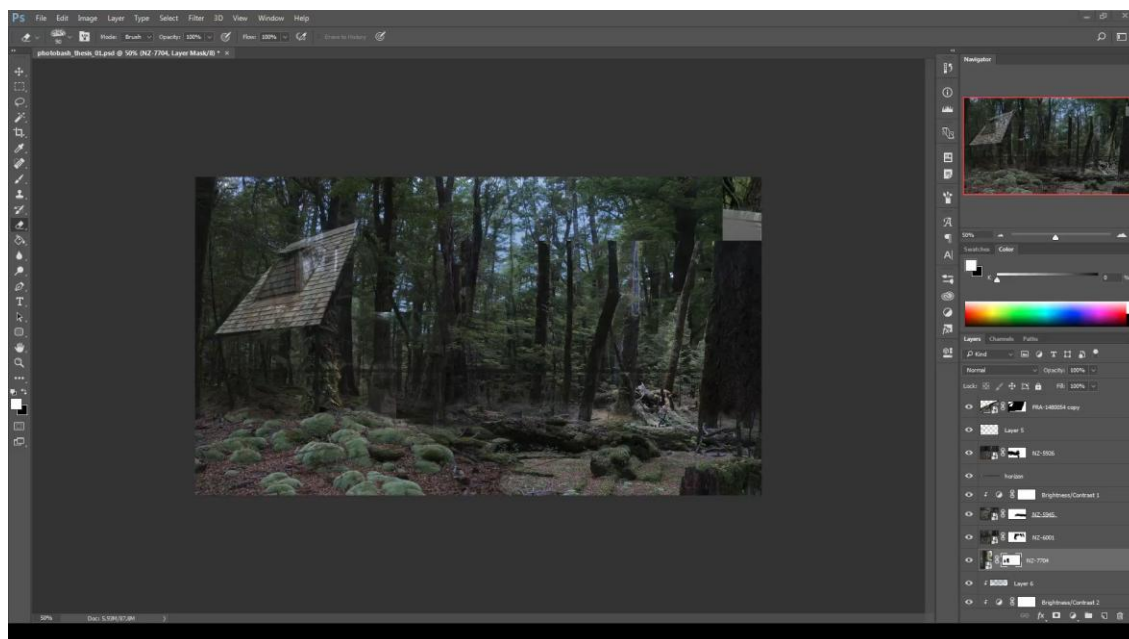


Kuvio 19. Kuvakaappaus työni prosessista. Kanvaasille on upotettu useita valokuvia tavoitteena luoda karkea pohja konseptikuvitukselle.

Valokuvien rajaamiseen käytin lähes pelkästään layer maskeja, eli tasojen omia maskeja, jotka mahdollistavat sen, että voin kumittaa valokuvaa poistamatta kuitenkaan kumitettua dataa. Pystyin siis tarvittaessa tuomaan takaisin valokuvasta kumitettua sisältöä. Kuvien yhdistelyksi täytyy saada väri- ja valotusmaailmat yhteneväksi. Värien ja valotuksen yhdistelyyn pääasiassa käytin adjustment -tasoja, eli säätötasoja jotka vaikuttavat kaikkiin alla oleviin tasoihin (Adobe n.d. b). Adjustment -tasoja joita käytin olivat muun muassa color balance (suomeksi väritasapaino) värien muovaamiseen, sekä brightness/contrast (suomeksi kirkkaus/kontrasti) tai levels (suomeksi sävyala) valotusasteen muokkaamiseen.

Olin koittanut myös eri kuvituksessa Kuciaran käyttämää toimintoa match color (suomenkos puuttuu, toiminto on eräänlainen värien yhteensovitus), mikä automaattisesti pyrkii yhdistämään värit halutun tason väreihin, mutta se ei tuolloin toiminut halutulla tavalla, koska värit eivät näyttäneet kohtaavan ja korjaaminen tuntui liian työläältä. Kuitenkin myöhemmin tämän kuvituksen luonnin aikana tulikin havahtumaan siihen, että match color olisi toiminutkin ehkä moniin tapauksiin tässä työssä, jossa tein sinällään virheen luottaessani liikaa tuttuihin työkaluihin. Valotuksen korjailuun etenkin myöhemmissä vaiheissa käytin myös kevyesti pehmeitä siveltimiä valokuvien päälle maa-laamiseen, mikä ei tuota kovin realistista tulosta, mutta on nopeaa. Kaikki valokuviiin kohdistuvat muutokset olivat tehty clipping maskeja (suomeksi rajaava maski) käyttäen,

minkä avulla voi kohdistaa muutoksia vain tiettyihin tasoihin. Näin kuvissa säilyttää muokattavuuden, mutta tiettyssä pisteessä etenkin minun vanhalla koneella alkoi Photoshop hidastua, joka vaati tasojen yhdistämistä (englanniksi merge).

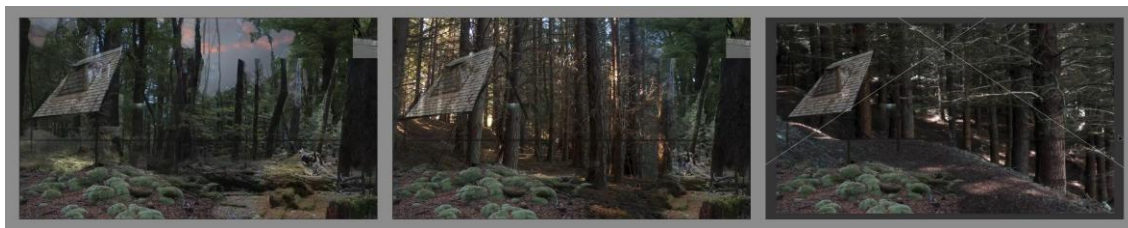


Kuvio 20. Kuvakaappaus työni prosessista. Konseptikuvitukselle on luotu lähes kanvaasin täyttävä pohja valokuvista, jonka päälle voi lähteä kuvaa tarkemmin rakentamaan.

Kun photobashingille oli saatu edes karkea koko kanvaasin täyttävä pohja, oli aika alkaa pohtimaan tarkempia yksityiskohtia ja lisäämään kuvamateriaalia. Tästä vaiheesta eteenpäin alkoi hyvin kokeileva vaihe yrittäessäni etsiä tapoja tehdä kuvasta mielenkiintoisempaa ja fantasiamaisempaa. Myös pelillisempää, sillä tällä hetkellä kuvan ympäristö oli melko tylsä ja muodoton. Se ei myöskään tässä vaiheessa kerro juuri mitään, mitä Internetin lukuisat referenssikuvat metsistä eivät jo tarjoaisi esimerkiksi 3D-artistille ja level artisteille.

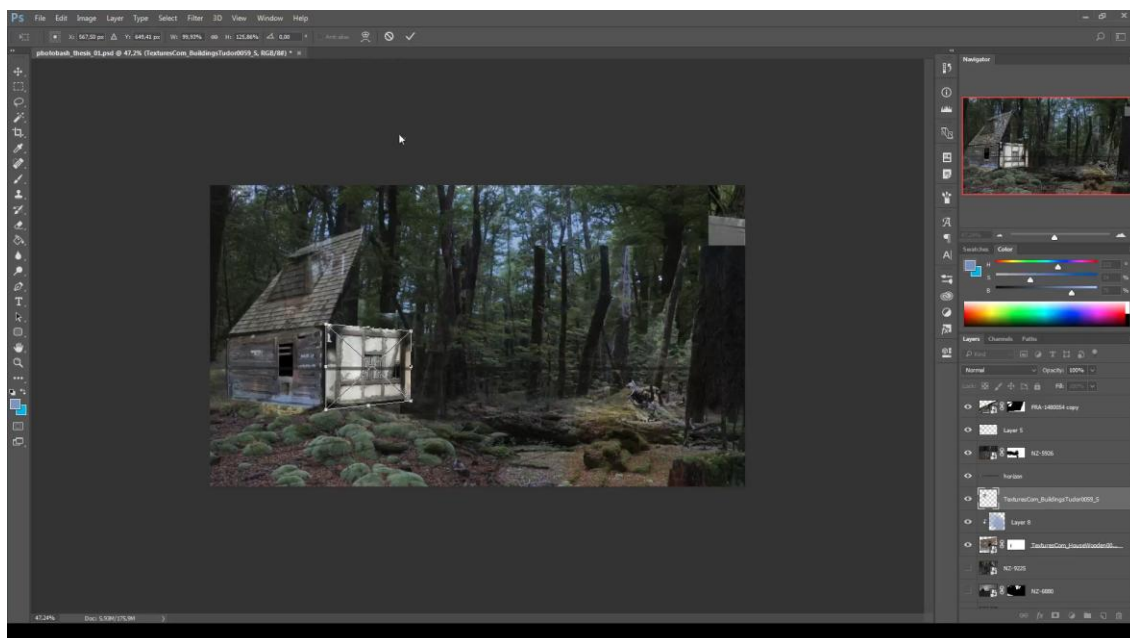
Ympäristön piirteitä etsiessä korostui miten työprosessi ei ole täysin suoraviivaista, huomasin kokevani monia kokeiluja ja takapakkeja vain jo siitä syystä, että valokuvien sopivuus saattaa tulla ilmi vasta sitä ympäristöön asetellessa. Kuviossa 21 voidaan nähdä esimerkkejä kokeiluista, jotka eivät päätyneet mihinkään. Useimmiten syy oli valotuksessa tai muodoissa, ei niinkään väreissä jotka koin helpoimmaksi osaksi manipuloida. Muun muassa erittäin vahvaa auringonvaloa on vaikea muuttaa. Tästä syystä pyrin löytämään valotukseltaan melko neutraaleja pilvisiä kuvia.





Kuvio 21. Kuvakaappauksia työni prosessista. Kuviossa esitettynä joitain esimerkkejä työn aikana tapahtuneista kokeiluista jotka eivät päätyneet mihinkään.

Tietyllä tapaa koin palikkamaisen arkkitehtuurin luontoa helpommaksi: Se on geometrisempää, koostuu pääasiassa hyvin litteistä tasoista ja helpompi siten asettaa uskottavaan perspektiiviin pelkkää aiemmin mainittua skew -työkalua käyttämällä, minkä voi nähdä toiminnassa kuviossa 22, jossa sillä asetellaan talon etuseinää perspektiiviin.



Kuvio 22. Kuvakaappaus työni prosessista. Kuviossa rakennetaan taloa käyttämällä valokuvia seinistä. Kuviossa myös näkyy skew -työkalun käyttöä.

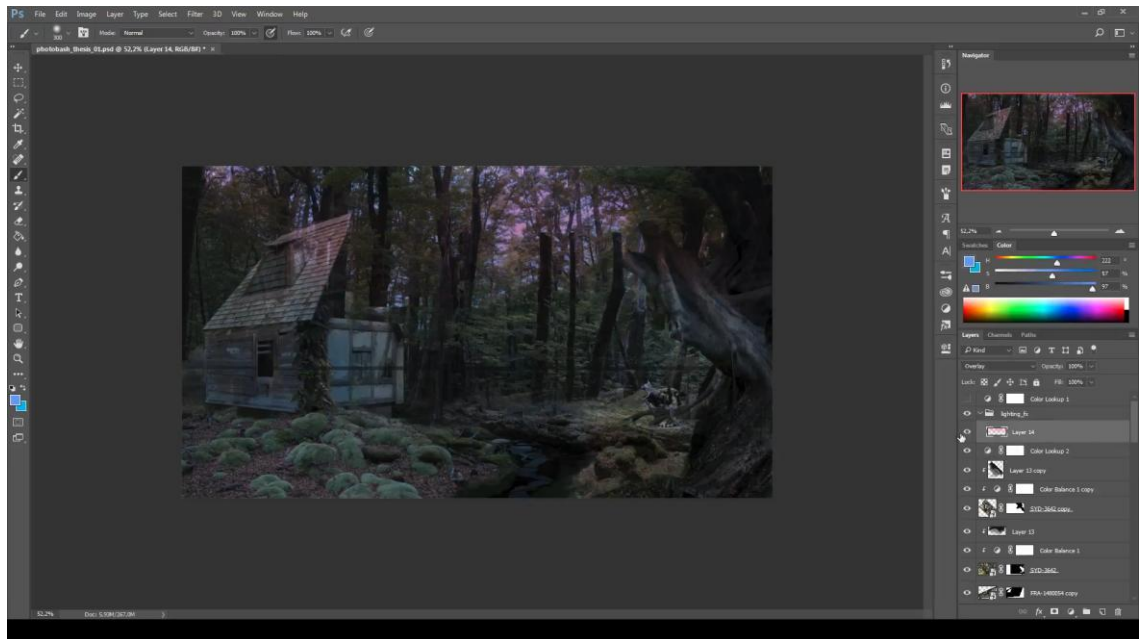
Kuitenkin arkkitehtuurin kanssa tuli olla hieman luontoa tarkempi, koska se salli vähemmän asioiden sulattelua keskenään. Ongelmia perspektiiviin asettelussa voisivat tuottaa esimerkiksi kaarevat muodot, joiden muodostaminen suorista seinistä voisi olla hyvin työlästä ilman varsinaista 3D-ohjelmaa.



Kuvio 23. Kuvakaappaus työni prosessista. Kuviossa näkyy kuinka valokuvan elementti, tässä tapauksessa puu, saattaa välillä kulkea pitkänkin matkan paikasta toiseen ennen kuin se löytää sopivan paikkansa kuvasta.

Työprosessi itsessään on hyvin antoisaa ideoinnille, sillä sen aikana voi nopeasti miettiä erilaisia paikkoja tietyille elementeille leikkaa/liimaa -periaatteella. Näin photo-bashingin aikana saattaa päätyä luomaan useitakin versioita samasta konseptikuvasta, jonka voi nähdä terveellisenä tuotannon kannalta. Kuviossa 23 on kevyt esimerkki siitä, kuinka valokuvasta irrotettu puu kävi pitkän ja mutkikkaan matkan ennen kuin se löysi paikkansa konseptikuvan oikeasta laidasta. Työssä kaikki valokuvatasot on jätetty smart objecteiksi (suomeksi älykäs objekti), mikä tarkoittaa että kuvat ovat jatkuvasti muualta linkattuja, eivätkä photoshopin sisälle pikseleiksi muutettuja. Smart objectien käytöllä tässä tapauksessa on hyötynä se, että jos pienennän jotain valokuvaa ja muutan myöhemmin mieleni, voin aina jälkeinpäin suurentaa sen takaisin alkuperäiseen kokoon ilman että kuvan laatu kärsisi (Adobe n.d. c). Tämä antaa lisää tilaa kokeiluille.

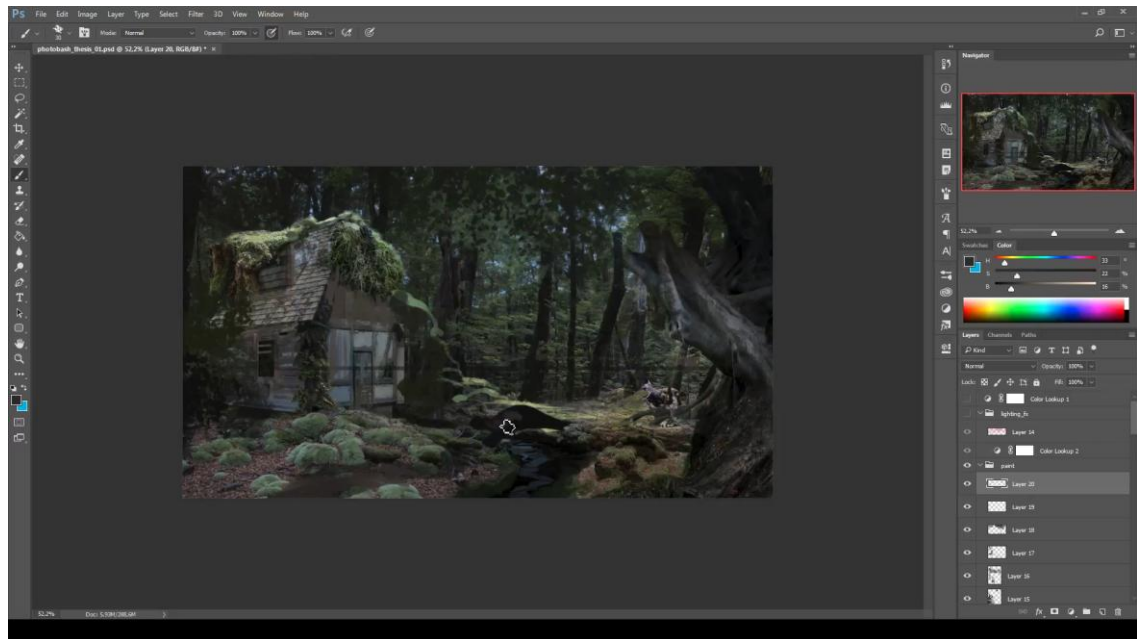
Koska tarkoitus on hakea myös tunnetiloja ja mielenkiintoista maailmaa, olisi suotuisaa tälle paikalle olla myös valotukseltaan ja väreiltään tunnetiloja herättävä. Kuviossa 24 näkyy valotuksen muuttamisen nopeita testailuja käyttämällä overlay -tasoja, joilla voi muovata alempien tasojen värejä ja kontrasteja. Sillä on myös kokeiltu taivaalle kevyttä auringonlaskun punaa.



Kuvio 24. Kuvakaappaus työni prosessista. Kuviossa työn aikana tehtyjä eri valotusten ja väri-tysten testailua erinäisten työkalujen avulla.

Oikeassa alakulmassa voi samassa kuviossa nähdä kyseisen tason valittuna kursorin lähellä, ylempänä näkyy blending mode, eli sekoitustila -valikko, josta overlay on valittu kyseisen tason blending modeksi. Syy miksi valitsin overlayn on se, että se toimii vaaleita vaalentamalla ja tummia tummentamalla

Tietystä vaiheesta kuvitusta saavuin vaiheeseen, jossa aloin kysymään itseltäni: Milloin olisi oikea aika maalata käsin ja missä määrin? Olisiko kannattanut jo aikaisemmin käyttää maalaamista? Kuviossa 25 on ilmestynyt edellisiin kuviin nähden paljon käsin maalattua jälkeä, esimerkiksi mökin oven puoleiseen seinään kuten myös sitä ympäröivään sammaleeseen.

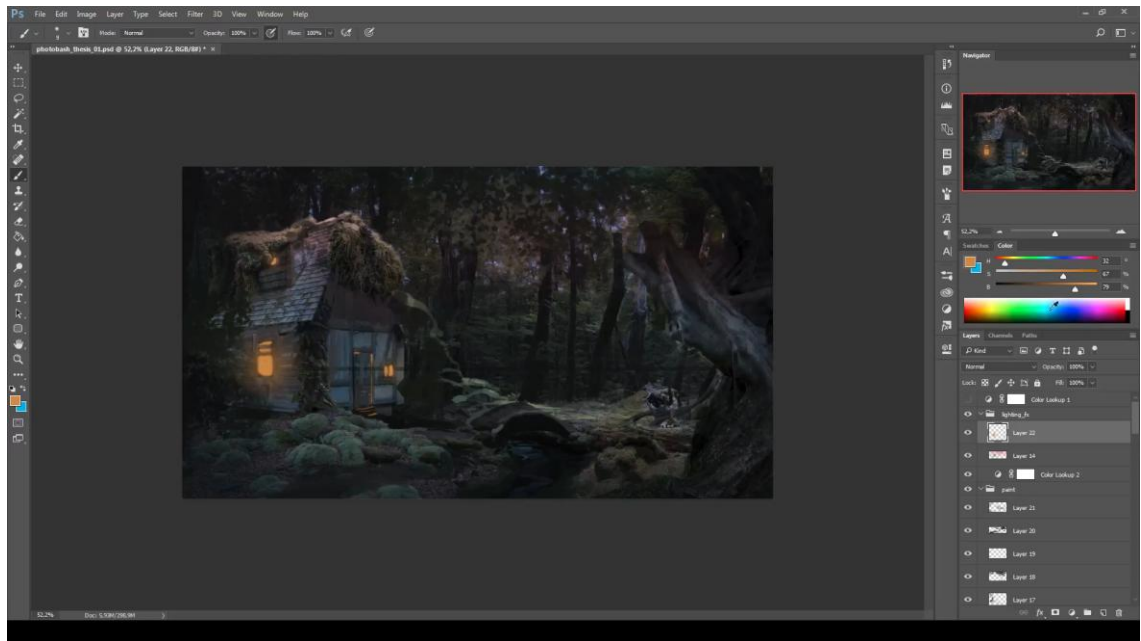


Kuvio 25. Kuvakaappaus työni prosessista. Kuviossa on meneillään karkeaa käsin maalaamista photobashingillä toteutetun pohjan päälle.

Aluksi pipettityökalua käyttäen poimin valokuvista värejä ja suttailin sivellintyökalulla työn päälle nopeita luonnosmaisia siveltimenvetoja hahmottelemaan suuntaa, johon haluan viedä työtä. Samalla peittelin joitain kohtia, kuten talosta puuttuvia seinäpalasia, joihin valokuvapalasiens etsiminen olisi ollut ajan hukkaa niiden pienen koon vuoksi. Alkuun ajattelin, että nämä siveltimenvedot tulisivat kokonaan korvautumaan valokuvamateriaalilla, mutta osa niistä sulautui niin hyvin valokuvamassaan, että päätin olla korvaamatta kaikkea. Osan käsin maalatusta jäljestä tein tekstuurisiveltimillä, eli siveltimillä, joihin on luotu karkeutta käyttämällä valokuvatekstuuriin informaatiota kuten kontrasteja. Näitä siveltimiä olen tehnyt joskus Photoshopissa valokuvia käyttämällä. Ne ovat hyvä tapa nopeasti luoda tekstuurijälkeä, mutta eivät yksinään usein saavuta realistista jälkeä.

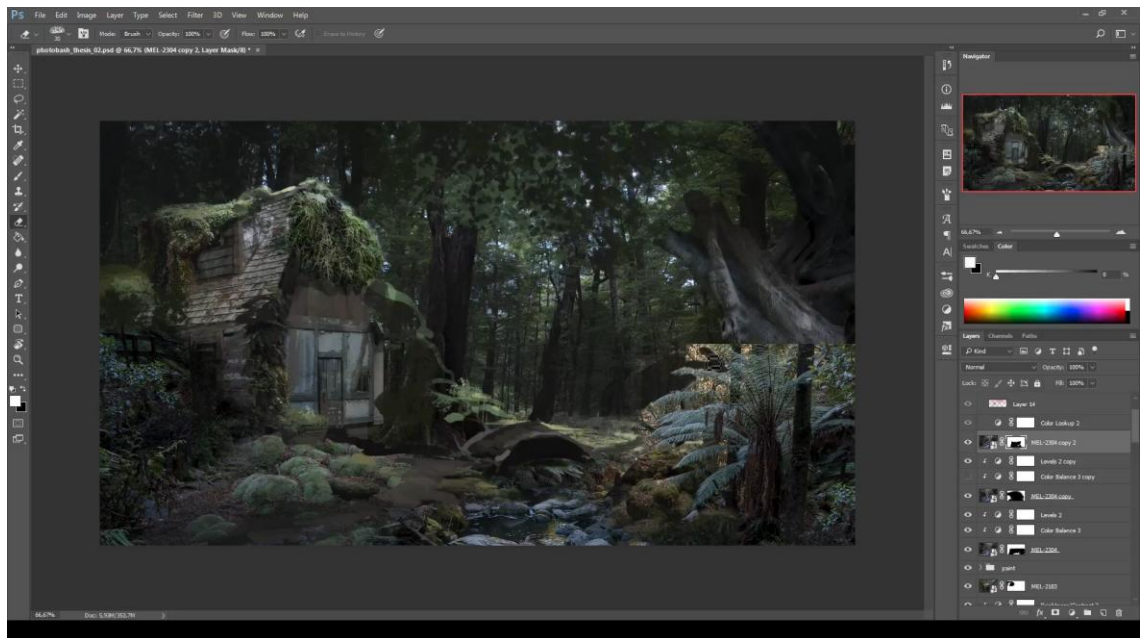
Ympäristö alkoi tuntua hyvin monotoniselta ja mielenkiinnottomalta väritykseltään: Kanvaasilla on lähes pelkästään vihreän ja sinisen sävyjä, niin sanottuja viileitä värisävyjä. Kokonaisen maalauksen voi tehdä käyttämällä vain viileitä värejä, kun halutaan vihjata mysteerisyyttä, pimeyttä tai raskasmielisyyttä, mutta on mahdollista myös lisätä mielenkiintoa asettamalla lämpimiä värejä viileiden rinnalle (Gurney 2010, 112). Kuvion 26 esittämässä vaiheessa koin hyväksi rinnastukseksi hämärälle tuoda kuvaan mökin lämpimien valojen kajoa käsin mökin päälle maalaamalla.





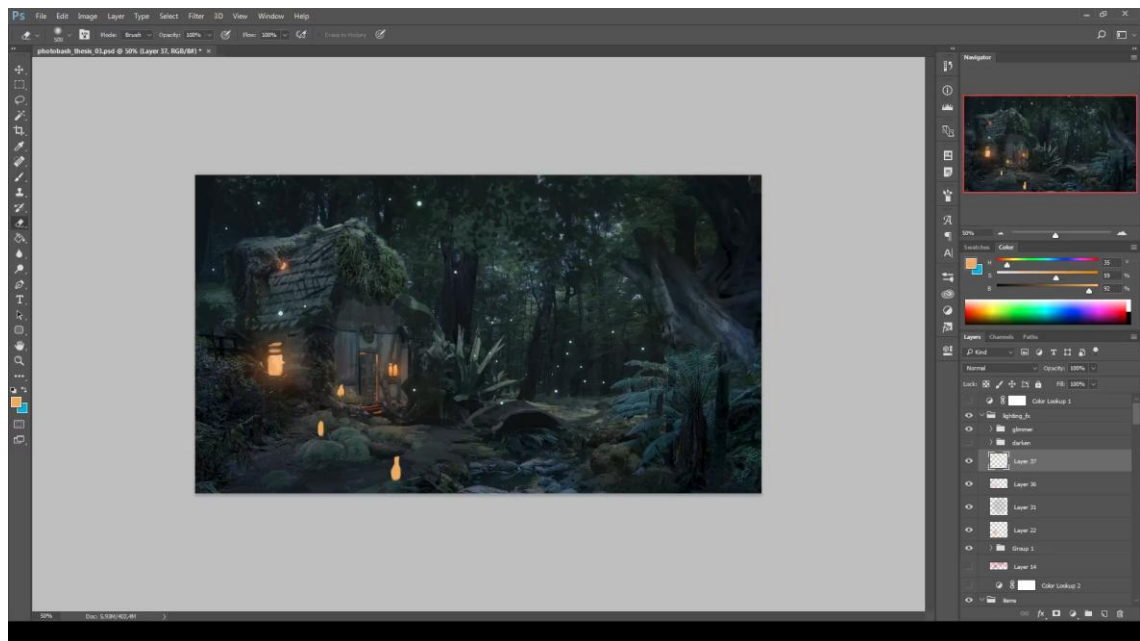
Kuvio 26. Kuvakaappaus työni prosessista. Kuviossa on luotu ympäristön vihreän ja sinisen kontrastiksi talon sisältä hehkuva oranssi valo.

Tämä on klassinen ja joskin jopa kliseinen oranssin ja sinisen rinnastus (vrt. Cima 2015), mutta voi sanoa sen todistetusti siten myös toimivan. Tällä voi välttää sommitte-  
lun muuttumista liian monotoniseksi (vrt. Gurney 2010, 113).



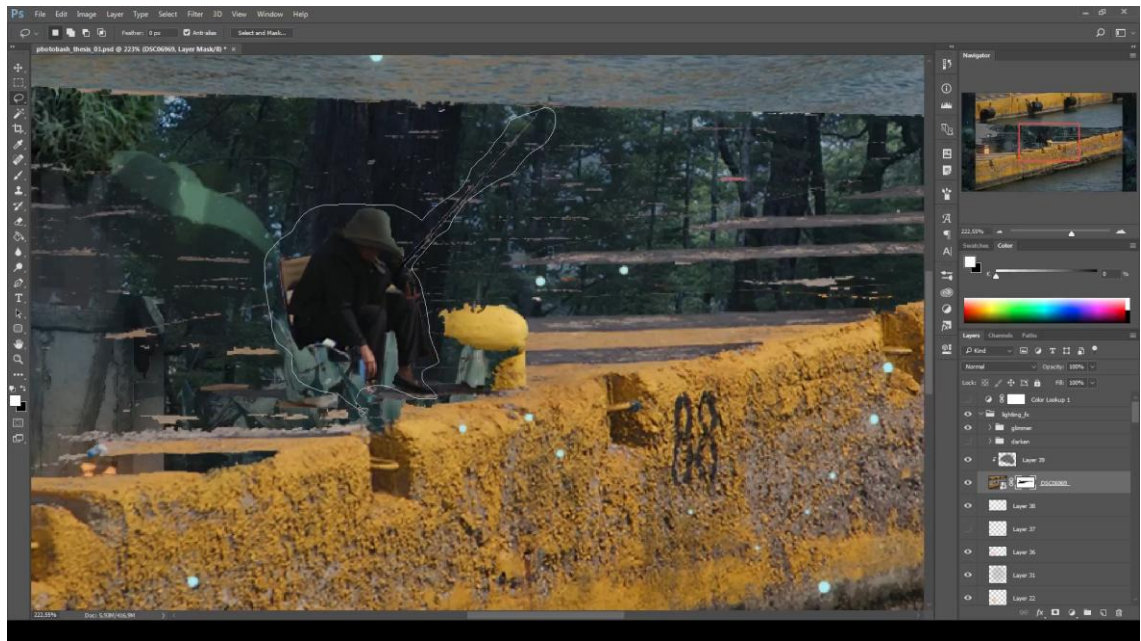
Kuvio 27. Kuvakaappaus työni prosessista. Kuviossa on lisätty ympäristöön yksityiskohtia.

Kuvion 27 esittämässä vaiheessa olen poistanut näkyvistä kuvion 26 valotustestailut. Kuvitukseen on tullut paljon yksityiskohtia lisää valokuvien palasten kautta muun muassa muista kasvillisuusvyöhykkeistä, kuten tropiikista, jottei metsä olisi niin tylsän ja tavanomaisen näköinen. Joitain näistä valokuvien kasveista on sijoitettu tehtävänantoa ajatellen, kun oli puhe siitä, että tämä mysteerinen mökissä asuva henkilö kasvattaa yrtejä pihallaan. Lisäksi ne on ajateltu ehdotelmiksi 3D-asseteista, joita tässä kyseisessä ympäristössä voisi olla. Esimerkiksi alla kuviossa 28 mökin oikealle puolelle on aseteltuna valokuvasta leikeltä aloe vera -kasvi, kun taas kuvan oikeassa laidassa lähelle kameraa on tuotu puun juurelle sanikkaiskasvi trooppisemmasta valokuvasta.



Kuvio 28. Kuvakaappaus työni prosessista. Kuviossa säädetty valotusta, sekä testailtu erinäisiä valotuksella leikkiviä elementtejä, kuten lyhtyjä ja tehtävänannossa mainittuja leijuvia valopalloja.

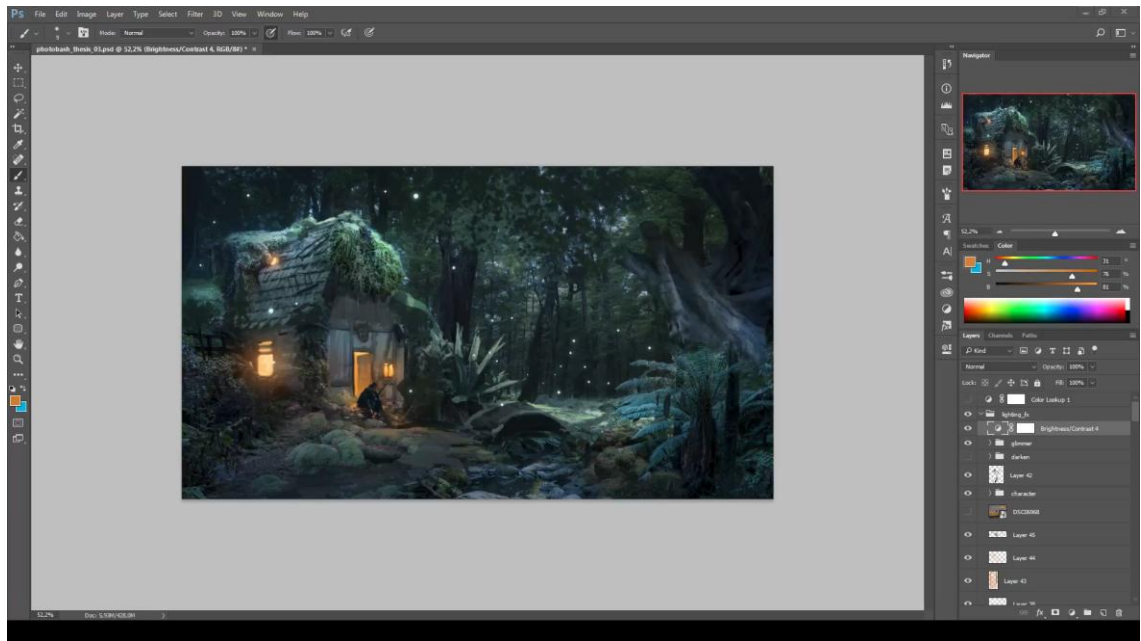
Työn loppua kohti alussa koettu liiallinen kangistuminen photobashingiin alkoi hävitä ja photobashingin sekä maalaamisen suhteelle alkoi löytyä oikea sointu. Käytin molempia hieman vuorotellen. Kuviossa 28 maalaamisella on toteutettu ilmassa leijuvat valopallot sekä testailtu erinäisiä lyhtyjä talon pihalle johdattelemaan pelaajaa (tässä tapauksessa katsojaa) perille. Nämä lyhdyt eivät kuitenkaan päätyneet lopulliseen kuvaan, koska koin ne enemmänkin häiritsevinä.



Kuvio 29. Kuvakaappaus työni prosessista. Kuviossa paraikaa irrotetaan valokuvasta hahmoa lasso -työkalulla.

Kuvan mielenkiinnon lisäämiseksi ja kokosuhteiden selventämiseksi koin tarpeelliseksi tuoda kuvaan hahmon. Ideoina oli joko tehdä siluettimainen pelaajahahmo lähestymään mökkiä, mutta inspiroiduin tästä kuviossa 29 nähtävästä valokuvan kalastajasta, josta leikkasin kyseisen kyllin tunnistamattoman ihmishahmon istumaan kuvassa. Alun perin ajattelin sijoittaa hahmon sillalle, mutta selkeyden vuoksi asetin hänet istumaan portaille, ikään kuin ilmaisuna että tämä hahmo on todennäköisesti mökin omistaja ja on odottamassa pelaajaa. Hahmo tuo myös kuvaan lisää eloisuutta eläinten tavoin lisäteen viitteen elämästä (vrt. Johnson 2014). Kuitenkin jo mökin kajo voi riittää kertomaan, että tässä mökissä elää joku, jolloin välttämättä eläimen tai ihmisen ei tarvitse edes olla suoranaisesti näkyvissä.

Valituksen suhteen oli myös saatava ympäristöön lisää potkua. Kuviossa 30 on nostettu kontrastia ja tuotu esille mökin muotoja lisäämällä valoa overlay -tasolla. Lisääminen on tapahtunut hyvin karkeasti käsin maalaten, mutta tuntuu antavan yhä enemmän mielenkiintoa ja taianomaista fantasiamaisuutta kuvitukselle.



Kuvio 30. Kuvakaappaus työni prosessista. Kuviossa konseptikuvituksen lopullisen valotuksen hapuilua.

Photobashingissa tuntuu korostuvan äärimmilleen värikonstanssin tärkeys. Värikonstanssi on värien näyttäminen samoilta eri valaistuksessa, esimerkiksi punainen paloauto tulisi näyttää punaiselta huolimatta siitä onko se valaistu vaikkapa oranssien liekkien kajolla tai iltahämärän taivaan sinisellä (Gurney 2010, 144). Tämän konseptikuvan photobashingissa käytetään paljon eri vihreitä värejä sisältäviä kuvia, joista yksikään ei ole alkuperäisesti täysin samassa valotuksessa toistensa kanssa. Kuvia täytyy siis käsitellä niin, että ne sopeutuisivat ympäristöön myös värisävyiltään. Tässä tapauksessa vihreät täytyy muuttaa enemmän tai vähemmän sinertävämpään päin, jotta ne sulautuisivat ympäristöön.

Työ saapui päätökseen siinä vaiheessa, kun se tuntui olevan päätöksessä. Yksityiskohtia voisi takoa lähes loputtomiin, kuten myös Kuciara totesi videossaan, mutta kuten luvussa 2 käsiteltiin, se ei olisi ajankäytöllisesti hyödyllistä, ellei haluttaisi keskittyä nimenomaan ilmaisemaan yksityiskohtaisesti ympäristöä. Kuviossa 31 näkyy lopullinen kuvitus, jossa valotusta on vielä hiottu.





Kuvio 31. Lopullinen konseptikuvitus.

Kuvituksesta ilmenee mielestäni jo kaikki mitä tehtävänannon puitteissa siitä tuli ilmetä, sekä joitain itseni lisäämiä ideoita kuten taloa koristelevat tavarat. En kokenut tarpeelliseksi esimerkiksi peitellä kaikkia siveltimien jälkiä, koska ne tuntuvat hoitavan asiansa ilman valokuvatekstuureitakin. Oikeassa työtilanteessa konseptiartistin ei tulisi liikaa kiintyä yksittäisiin konseptikuvituksiin. Ylityöstäessä kuvaa vain hukkasi rahaa sen sijaan että säästäisi sitä (Williams 2015). Konseptiartistin tulisi itse pyrkiä punnitsemaan mikä on riittävä työstämisen taso. Liian vähäinen työstäminen voisi jättää kuvituksen liian puutteelliseksi (vrt. Pickthall 2012), jolloin se ei välttämättä antaisi itsestään tarpeeksi informaatiota tai pahimmassa tapauksessa jopa johtaisi harhaan, jos se jättäisi liikaa tulkintavaraa katsojan silmiin. Kommunikaatio on kuitenkin tärkeää tämän välttämiseksi.

## 5 Pohdinta

Photobashing, kuten muut konseptitaiteen tekniikat kuten maalaaminen, piirtäminen ja 3D-mallien käyttö, on digitaalisen ajan tuottama tuore käsite. Edes termi photobash ei ole virallisesti määritelty, vaan yleisesti artistien käyttämä termi. Luonnollisesti vastaava vakiintuneen määrittelyn puute tarkoittaa sitä, että photobashing on myös altis harhaluuloille. Harhaluuloista suurin osa tulee todennäköisesti siitä, ettei ymmärretä konseptiartistien olevan ensisijaisesti suunnittelijoita eikä kuvittajia tai taiteilijoita. Tarkoitus on

tuottaa toimivia, tarkoitustaan palvelevia käyttötaiteellisia kuvia, ei niinkään vain ja ai-noastaan taiteellisia kuvia.

Photobash on usein käyttötaidetta puhtaimmillaan. Vaikka photobashingia voi käyttää hienovaraisemmin osana hienoa taideteosta, on se tekniikkana usein silti raakaa, li-kaista ja joskus jopa taiteellisesti rumaa. Se kuitenkin hoitaa käyttötarkoituksensa, mahdollisesti myös tuottaen jälkeä, joista tuotantotiimin muut jäsenet ovat vakuuttuneita, mikäli konseptiartisti osaa hoitaa photobashin taiteen perusteita noudattaen.

Photobashing on luonnollisesti valokuvia käyttävänä tekniikkana etenkin realistisiin peligrafiikkojen suunnitteluun omiaan (vrt. Giordano Fuoco). Muut artistit eivät välttä-mättä saisi käsin maalatusta tai piirretystä jäljestä yhtä paljon informaatiota, koska sii-hen sekoittuu konseptiartistin omaa taiteellista silmää eikä se välttämättä ota huomioon kaikkia esimerkiksi realistisen valon toimintoja, mikä taasen tuottaisi ongelmia lopulli-nessa pelin graafisessa toteutuksessa. Kuitenkin hyvin taitava konseptiartisti voisi osa-ta maalata riittävällä realismin tasolla, mutta onko se sitten enää ajankäytöllisesti edul-lista?

Todennäköisesti paras tapa on sekoittaa photobashia ja käsin maalaamista tilanteesta riippuen toisiinsa. Esimerkiksi muutoin maalattuun kuvaan voi prosessin nopeuttami-seksi upottaa valokuvan kiviseinästä. Tällöin konseptiartisti saattaa säästää paljon ai-kaa geometrisessä tekstuurissa, jonka piirtäminen tai maalaaminen käsin voi olla hy-vinkin työlästä. Näin voi pyrkiä säilyttämään maalaamisen vapauden, ilman että uhraa liikaa fotorealismia elementeissä, joissa sitä tarvitaan hyödyllisen konseptikuvituksen luomiseksi. Itse koin tuotannollisen osuuden myötä parhaaksi tavaksi itselleni ehkä aloittaa maalaamalla ja jatkaa photobashingilla, sen sijaan että aloittaisi luonnosvai-heen jälkeen suoraan photobashingilla.

Minulle henkilökohtaisesti tämä oli avartava reissu photobashingin käsitteisiin ja sen määrittelemättömyyteen. Tekniikkana photobashing on jotain, mitä en ole itse kunnolla soveltanut ennen tätä opinnäytetyötä, mutta tämän opinnäytetyön myötä olen saanut rahkeita lähteä yrittämään sen käyttöä rohkeammin myös työelämässä siinä määrin kuin sitä tarvitsee. Opin paljon itse tekniikasta ja Photoshopin kuvanmuokkaustyöka-luista etenkin toiminnallisen osuuden aikana.

Uskon, että photobashing on tullut jäämään. Se on tekniikka siinä missä muutkin, ja se on tärkeä oppia, mikäli haluaa kyetä toteuttamaan graafisesti realistisille peleille tai elokuville konseptitaidetta. Termin photobashing mahdollisin suomenos jää yhä mysteeriksi. Valokuvamäiskimistä? Valokuvamässäilyä? Ehkä photobashing on suomen kielessäkin jo tarpeeksi elegantti ilmaisu, vaikka itse tekniikka ei välttämättä olekaan aina elegantein.

## Lähteet

Adobe n.d. a. Photoshop-käyttöopas. helpx.adobe.com

<<https://helpx.adobe.com/fi/photoshop/user-guide.html>> (luettu 15.4.2018).

Adobe n.d. b. Tietoja säätö- ja täyttötasoista. helpx.adobe.com

<<https://helpx.adobe.com/fi/photoshop/using/adjustment-fill-layers.html>> (luettu 15.4.2018).

Adobe n.d. c. Älykkäiden objektien käyttö. helpx.adobe.com

<<https://helpx.adobe.com/fi/photoshop/using/create-smart-objects.html>> (luettu 15.4.2018).

Amrita Multimedia Academy n.d. 3D animation and 3D modeling in 3D Realistic Movies. amritamultimedia.co.in <<http://amritamultimedia.co.in/3d-animation-and-3d-modeling-in-3d-realistic-movies-course-training/>> (luettu 16.4.18).

Anhut, Anjin 2014. Let's Get Real About Concept Art. howtonotsuckatgamedesign.com

<<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>> (luettu 15.2.2018).

Cambridge Dictionary n.d. dictionary.cambridge.org

<<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/mashup>> (luettu 14.4.2018)

Caught in the act? 2012. cgsociety.org

<<http://forums.cgsociety.org/archive/index.php?t-1058488.html>> (luettu 18.2.2018).

CGSociety 2008. cgsociety.org

<<http://forums.cgsociety.org/archive/index.php?t-621348.html>> (luettu 18.2.2018).

Cima, Rosie 2015. Why Every Movie Looks Sort of Orange and Blue.

priceconomics.com <<https://priceconomics.com/why-every-movie-looks-sort-of-orange-and-blue/>> (luettu 15.4.2018).

ConceptArt 2015. Your opinion on Photo Textures in Digital Paintings. conceptart.org  
<<http://www.conceptart.org/forums/showthread.php/305162-Your-opinion-on-Photo-Textures-in-Digital-Paintings>> (luettu 16.4.18).

Concept Art Empire n.d. a. conceptartempire.com  
<<https://conceptartempire.com/concept-artists-are-designers/>> (luettu 22.3.18).

Concept Art Empire n.d. c. conceptartempire.com  
<<https://conceptartempire.com/intro-to-thumbnail-sketching/>> (luettu 16.4.18).

Concept Art Empire n.d. b. conceptartempire.com <<https://conceptartempire.com/what-is-concept-artist/>> (luettu 22.3.18).

Davis, Ben 2009. What are game assets? conceptdevelopmentbendavis.blogspot.fi  
<<http://conceptdevelopmentbendavis.blogspot.fi/2009/02/what-are-game-assets.html>>  
(luettu 25.3.18).

Drieghe, Lino 2017. Digital Design Techniques: Photobashing Walker.  
linodriegheart.com <<http://www.linodriegheart.com/digital-design-techniques-photobashing-walker/>> (luettu 15.4.2018).

Eaves, Jack 2015. Environment Concept - Photobash Process. Katsottavissa osoitteessa <[https://youtu.be/b\\_dVEdU6ZQE](https://youtu.be/b_dVEdU6ZQE)> (katsottu 12.2.18). 0:05:28.

Giordano, Fuoco 2017. "Photo-Bashing". gamasutra.com  
<<https://www.gamasutra.com/blogs/GiordanoFuoco/20170406/295063/quotPhotoBashingquot.php>> (luettu 15.4.2018).

Gurney, James 2010. Color and Light. Missouri: Andrews McMeel Publishing.

Helmigh, Suzanne 2014. The 5 Bullshit Myths of Concept Art. <<https://suzanne-helmigh.deviantart.com/journal/The-5-bullshit-myths-of-concept-art-452662427>> (luettu 18.2.2018).

Johnson, Cathy 2014. Animals in Landscape. cathyjonson.info  
<<https://cathyjonson.info/tips/tip32.pdf>> (luettu 17.4.2018).

Johnson, Daniel 2010. Basic Principles of Digital Matte Painting. design.tutsplus.com  
<<https://design.tutsplus.com/articles/basic-principles-of-digital-matte-painting--psd-8970>> (luettu 17.4.2018)

Legaspi, Chris 2017. How to use the rule of thirds in art. creativebloq.com  
<<https://www.creativebloq.com/art/how-use-rule-thirds-art-21619159>> (luettu 14.4.2018).

Mattingly, David 2014. What is camera projection? lynda.com  
<<https://www.lynda.com/Maya-tutorials/What-camera-projection/117549/160187-4.html>> (luettu 18.4.2018).

Murphy, Jemaica 2016. CHEATING in digital art? gasp. deviantart.com  
<<https://jemajema.deviantart.com/journal/CHEATING-in-digital-art-gasp-602719618>> (luettu 11.4.2018).

Kuciara, Maciej 2015. Concept Illustration Techniques - Photobashing.  
Katsottavissa osoitteessa <<https://youtu.be/Gag18ScKQdM>> (katsottu 18.2.2018).  
2:26:04.

Kirk, David 2014. PHOTO-BASHING AND OVERPAINTING.  
<<https://davidkirkconceptart.wordpress.com/2014/12/31/photo-bashing-and-overpainting/>> (luettu 18.2.2018).

Olmendo, Alex 2017. 10 top speed painting tips. creativebloq.com  
<<https://www.creativebloq.com/art/10-top-speed-painting-tips-71621260>> (luettu 16.4.2018).

Pickthall, Jason 2012. Just what is concept art? creativebloq.com  
<<https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>> (luettu 2.4.2018).

Seddas, Mathieu 2015. Quand le photo-bashing interroge sur la définition du digital painting. digitalozart.com <<https://digitalozart.com/2015/06/10/photo-bashing-en-digital-painting/>> (luettu 18.2.2018).



Translatum 2013. Milloin englanninkieliset termit kannattaa kääntää? blogi.translatum.fi <<http://blogi.translatum.fi/bid/299224/Milloin-englanninkieliset-termit-kannattaa-k-nt>> (luettu 17.4.2018).

Vloothuis, Johannes n.d. Landscape Composition Rules. wetcanvas.com <<https://www.evernote.com/pub/tdreyer1/artnotes#b=110cf801-983b-447a-b0ab-ffcee97b8245&st=p&n=2f626e09-0172-4653-9d89-949819927ac8>> (luettu 15.4.2018). (HUOM! Alkuperäinen osoite <<http://www.wetcanvas.com/Articles2/135/120/index.php>> lataa hyvin hitaasti eikä jostain syystä enää sisällä tai anna navigoida kaikkia artikkelin sivuja. Tähän lähdeluetteloon laitettu ensisijainen linkki vie kolmannen osapuolen sivulle, johon artikkeli on arkistoitu).

Wikipedia 2018a. Matte Painting. wikipedia.org <[https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Matte\\_painting&oldid=816140094](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Matte_painting&oldid=816140094)> (luettu 18.2.2018).

Wikipedia 2018b. Digital Matte Artist. wikipedia.org <[https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Digital\\_matte\\_artist&oldid=806531664](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Digital_matte_artist&oldid=806531664)> (luettu 18.2.2018).

Williams, Glyn 2015. On average, how fast are concept artists expected to complete a design? quora.com <<https://www.quora.com/On-average-how-fast-are-concept-artists-expected-to-complete-a-design>> (luettu 13.04.2018).

Zhu, Feng 2010. Design Cinema — EP 1 - Line to Color Part 02. Katsottavissa osoitteessa <[https://youtu.be/zdgcQHjX\\_hw](https://youtu.be/zdgcQHjX_hw)> (katsottu 7.4.2018). 0:09:17.

Kuvio 1. Fowkes, Nathan 2017. Legend of Puss in Boots Sketch.

<<http://www.nathanfowkesart.com/2017/09/legend-of-puss-in-boots-sketch.html>> (ladattu 12.4.2018).

Kuvio 2. The Isle n.d. a. Totem Silhouettes concept art. isle.wikia.com

<[http://isle.wikia.com/wiki/Concept\\_Art](http://isle.wikia.com/wiki/Concept_Art)> (ladattu 17.4.2018).

Kuvio 3. Redkiewicz, Kamila 2017. random characters created with photobashing and overpainting. artstation.com <<https://www.artstation.com/artwork/Blmlm>> (ladattu 13.2.2018).

Kuvio 4. Smith, Jessica 2014. artofjess.com <<http://artofjess.com/zelda-open-world/>> (ladattu 15.2.2018).

Kuvio 5. reelantagonist.wordpress.com

<<https://reelantagonist.wordpress.com/2013/06/22/earthquake-1970-revisited/>> (ladattu 16.2.2018).

Kuvio 6. Maciej, Kuciara 2017. Kong: Skull Island. artstation.com

<<https://www.artstation.com/artwork/ORYvb>> (ladattu 16.2.2018).

Kuvio 7. The Isle n.d. b. Atrium Facility entrance concept art. isle.wikia.com

<[http://isle.wikia.com/wiki/Concept\\_Art](http://isle.wikia.com/wiki/Concept_Art)> (ladattu 17.4.2018).

Kuvio 8. Eaves, Jack 2015a. Environment Concept - Photobash Process. youtube.com

<[https://youtu.be/b\\_dVEdU6ZQE](https://youtu.be/b_dVEdU6ZQE)> (kuvakaappaus videosta otettu 14.2.2018)

Kuvio 9. Eaves, Jack 2015b. Environment Concept - Photobash Process. youtube.com

<[https://youtu.be/b\\_dVEdU6ZQE](https://youtu.be/b_dVEdU6ZQE)> (kuvakaappaus videosta otettu 14.2.2018)

Kuvio 10. Eaves, Jack 2015c. Environment Concept - Photobash Process.

youtube.com <[https://youtu.be/b\\_dVEdU6ZQE](https://youtu.be/b_dVEdU6ZQE)> (kuvakaappaus videosta otettu 14.2.2018)

Kuvio 11. Eaves, Jack 2015d. Environment Concept - Photobash Process.  
youtube.com <[https://youtu.be/b\\_dVEdU6ZQE](https://youtu.be/b_dVEdU6ZQE)> (kuvakaappaus videosta otettu  
14.2.2018)

Kuvio 12. Maciej, Kuciara 2015. Concept Illustration Techniques - Photobashing.  
youtube.com <<https://youtu.be/Gag18ScKQdM>> (kuvakaappaus videosta otettu  
18.4.2018)

Kuvio 13. Bradley, Noah 2014. twitter.com  
<<https://twitter.com/noahbradley/status/530937338193395713>> (ladattu 19.4.2018)

Kuviot 14-31. Ottamiani kuvakaappauksia toiminnallisen osuuden prosessista.

## Toiminnallinen osuus videona

Toiminnallisen osuuden prosessi nauhoitettuna videolle, joka on nopeutettu. Huom: Videosta on leikattu paljon tyhjää pois. Yleisin syy leikatulle tyhjälle tilalle oli se, että tarve paneutua hetki opiskelemaan tekniikoita kyseiseen tilanteeseen ja pohtimaan kuinka jatkaa. Muita syitä olivat yksinkertaisesti tauot työskentelyssä, tai että minulla meni erityisen pitkään löytää sopivia kuvia photobashingin aikana. Tämä on huomioitu opinnäytetyössä.

Työtilassa minulla oli kolme näyttöä päällä, joista keskimäinen photoshopin sisältävä näyttö ainoastaan tallennettiin. Vasemmalla näytöllä minulla oli mallikuvia, siinä missä oikealla minulla oli Adobe Bridge auki, josta raahasin kuvia Photoshopin kanvaasille. Koin ettei kaikkien ruutujen nauhoittaminen olisi tuonut lisäarvoa tarpeeksi siihen nähdessä kuinka paljon se olisi hidastanut konetta.

Video on ladattu Google Drive -pilvipalveluun osoitteeseen:

<<https://drive.google.com/drive/folders/1KUrhYWkdNQZTM6tp8xJYN1QRfKMx7y2Q?usp=sharing>>

Nauhoitus on ladattu myös videopalveluun Vimeo osoitteeseen:

<<https://vimeo.com/265684825>>

Linkkejä on annettu varmuuden vuoksi kaksi siltä varalta, että ensisijainen linkki lakkautti toimimasta palveluntarjoajan vuoksi.

## Toiminnallisen osuuden kuvat

Toiminnallisen osuuden kuvat on ladattu suurennettavina Google Drive -pilvipalveluun osoitteeseen:

<<https://drive.google.com/drive/folders/1KnDB9iFvVXBpC0Zlo6R76UHNgPacqcLQ?usp=sharing>>

Kuvat on ladattu myös ArtStation -sivustolle osoitteeseen:

<<https://www.artstation.com/artwork/8xgzR>>

Linkkejä on annettu varmuuden vuoksi kaksi siltä varalta, että ensisijainen linkki lakkaisi toimimasta palveluntarjoajan vuoksi.