

KEMI-TORNIO AMMATTIKORKEAKOULU

Konseptitaide videopelituotannossa

Panu Tiihonen

Kulttuurialan opinnäytetyö
Kuvataiteen koulutusohjelma
Kuvataiteilija (AMK)

TORNIO 2011

TIIVISTELMÄ

Tiihonen Panu Mikael 2011. Konseptitaide videopelituotannossa

Opinnäytetyö. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Kulttuuriala. Kuvataiteen koulutusohjelma. Sivuja 43. Liitteet 1 - 24.

Opinnäytetyöni käsittelee konseptitaidetta. Tutkimuskysymykseni on seuraava: Mitä on konseptitaide videopelituotannossa? Kysymystä tutkin omassa työskentelyssäni vertaamalla työprosessia ja tuloksia jo olemassa oleviin alalla menestyneisiin töihin ja tekijöihin. Koska konseptitaide videopelintuotannon osana pitää sisällään lukuisia, käyttötarkoituksesta riippuen toisistaan huomattavasti eroavia tyylejä olen työstänyt kolme erillaista teoskokonaisuutta. Jokaisella teoksella on erilainen funktio tuotannossa, ja olen työstänyt niitä pohtien, kuinka ne täyttäisivät tarkoituksensa.

Teososa muodostuu luonnoskuvista ja valmiista digitaalisista maalauksista. Jokaista teosta varten olen koonnut luonnoskollaasin sekä valmiin viimeistellyn teoskuvan. Työvälineinä olen käyttänyt luonnosvaiheessa erilaisia kyniä ja paperia. Luonnoskuvista oleellisimmat ja onnistuneimmat olen skannannut ja koostanut kollaasiksi. Lopullisen teoksen olen työstänyt digitaalisesti maalaamalla piirtopöydällä käyttäen Photoshop CS4 -ohjelmaa.

Luonnostellessani ja toteuttaessani teoksia pohdin jokaisen kuvan seuraavaa käyttötarkoitusta kuvitellussa tuotantoprosessissa. Toteutin kuvat näiden ehtojen sanelemina, jotta ne palvelisivat tarkoitustaan mahdollisimman hyvin. Vertaamalla teoksia olemassa oleviin, hyviksi todettuihin ja käytettyihin konseptitaidedekuviin sain käsityksen, mitä tällaisessa projektissa töiltä odotetaan. Niiden täytyy olla huolellisia, selkeitä ja viimeisteltäviä kuvia, jotka luovat pohjan sekä välittävät toivotun visuaalisen ulkoasun seuraaville työryhmille.

Asiasanat: konseptitaide, videopeli

ABSTRACT

Tiihonen Panu Mikael. 2011. What is concept art in videogame production?

Bachelor's Thesis. Kemi-Tornio University of Applied Sciences. Business and Culture. Degree Program of Visual Arts. Pages 43. Appendices 1 - 24.

The topic of my Bachelor's Thesis is concept art. The research question addressed in this work is as follows: What is concept art in videogame production? I searched the answer through working my own pieces of concept art, and comparing my work process and results with successful works and artists that were already out there used in the industry. Because concept art in videogame production includes many different styles depending on the purpose of use, I decided to produce three different pieces of work. Each of my works would serve different purpose if this was a real production and I have worked them as I felt they would fit their purposes best.

The work part of my Thesis consists of sketches and finalized digital paintings. I have constructed a sketch collage for each piece of work as well as finalized a ready picture. As instruments of work I have used in the sketching phase various pens and papers, most successful and relevant of those I have scanned and put together as a collage. The final picture was painted digitally with the drawing board using Photoshop CS4 program.

As I sketched and worked images, I constantly pondered the next purpose of the picture in imaginary production. I executed pictures within these laws so that they could serve their purpose as well as they can. As I compared my works with the already existing, used and well noted concept arts, I realized what people are expecting of pictures in this kind of project: thorough, clear and finalized images which will create foundation, as well as deliver the expected visual appearance for next workgroups.

Keywords: concept art, video game.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1 JOHDANTO	5
2 KONSEPTITAIDE	6
2.1 Mitä on konseptitaide.....	6
2.2 Konseptitaide videopelituotannossa.....	7
3 KONSEPTITAITEEN ANALYSOINTI TYÖPROSESSIN KAUTTA.....	10
3.1 Teoksen idea	10
3.2 Kapinallinen ja robotti	11
3.3 Punkkirekka	13
3.4 Lintukoto	14
3.5 Teokseni videopelien kentällä.....	15
4 JOHTOPÄÄTELMÄT	17
LÄHTEET.....	19
LIITTEET 1 - 24	21

1 JOHDANTO

Konseptitaide viihdeteollisuudessa kiehtoo minua. Minua innostaa ja inspiroi seurata kuinka vaikuttavaa on se kuvakieli, jota nykyisessä elokuva- ja videopelituotannossa kohtaa. Teknisten toteutuskeinojen kehittyessä aina vain eteenpäin avautuu mahdollisuus yhä villimmille ja näyttävämille esityksille. Konseptitaiteilijat ovat herkullisessa asemassa, sillä heidän kyniensä kautta ideoiden isien, ohjaajien ja pelisuunnittelijoiden visiot alkavat saada muotoaan. Visuaalisesta suunnittelusta on muodostunut mielenkiintoinen ja vaikuttava taiteenlaji, joka elää ja operoi suurten viihdetuotantojen ohella. Ihmiset eivät monesti tiedosta elokuvia ja animaatioita katsoessaan tai videopelejä pelatessaan sitä seikkaa, että kaikki on tarkasti suunniteltu ennen lopulliseen nähtävillä olevaan muotoon päätymistä. Tuotannon aikana työryhmät, jotka muodostuvat omien alojensa erikoisosajista, pakottavat visioita yleisön hämmästelväksi.

Opinnäytetyöni teososana toteutan sarjan konseptitaidekuvituksia tarinarungolle, jonka olen suunnitellut videopelin ympäristöksi. Teokseni varsinainen teososio koostuu neljästä viimeistellystä konseptikuvituksesta. Nämä ovat kaksi hahmosuunnitelmaa, toinen maailmani ns. hyvistä ja toinen pahoista hahmoista, yksi ajoneuvosuunnitelma ja yksi ”environment art” eli tapahtuman ympäristösuunnitelma. Lisäksi olen sisällyttänyt mukaan joitakin lukuisista luonnoksista, joita olen työstänyt opinnäytetyöni tiimoilta. Teososion edellä mainitut neljä pääteosta olen toteuttanut alusta alkaen digitaalisesti maalaten Photoshopilla piirtopöytää käyttäen. Luonnosteluvaiheen olen tehnyt perinteisesti kynällä paperille, ja luonnoksia on useita kymmeniä.

Tutkimuksessani etsin omasta työskentelystäni vastausta kysymykseen, mitä on konseptitaide videopelituotannossa. Vertaan omaa työprosessia ja omia töitani alalla pitkään työskennelleiden ja arvostettujen taiteilijoiden teoksiin. Näin pohdin ja otan selvää, mitä edellytyksiä kuvalle asetetaan kun sen on tarkoitus toimia konseptitaiteena videopeliä tehtäessä.

2 KONSEPTITAIDE

2.1 Mitä on konseptitaide

Vapaa web-tietosanakirja Wikipedia määrittelee konseptitaiteen seuraavalla tavalla: ”Konseptikuva ja konseptikuviutus on erilaisten produktioiden kuvallinen luonnos tai suunnitelma. Se on kuvitusta ja visualisointia.”¹

Jokaisessa organisoidussa ja ammatillisessa tuotannossa, oli sitten kyse elokuvasta, animaatiosta, videopelistä tai vaikka omakotitalon rakentamisesta on pohjana idea, jonkinlainen visio. Henkilö tai henkilöt, joilla tämä visio on, tarvitsevat työryhmän, joka alkaa työstää tätä ajatusta konkreettiseksi. Konseptitaiteilija toimii tuotannossa visuaalisena suunnittelijana. Hänen tehtävänsä on pyrkiä tavoittamaan alkuperäinen idea visuaalisesti ja saada visio ajatustasolta kuvaksi. Kuvat, joita konseptitaiteilija tuottaa, palvelevat lukuisia käyttötarkoituksia riippuen projektin luonteesta ja työvaiheesta. Elokuvaan voi konseptitaiteilija suunnitella kuvakäsikirjoitusta sekä piirroksia päähenkilön asusteista, joiden pohjalta puvustajat luovat tarvittavan asukokonaisuuden. Animaatiossa konseptitaiteilija voi suunnitella hahmon ja näiden suunnitelmien pohjalta animaattorit alkavat tuottamaa animoitua versiota kyseisestä hahmosta. Talonrakennuksessa voi arkkitehtia kutsua eräänlaiseksi konseptitaiteilijaksi, hän tarttuu ideaan toivotusta talosta ja työstää piirustukset, joiden pohjalta taloa aletaan rakentamaa.

Itse ajattelen konseptitaiteilijaa tulkkina. Hän on henkilö, joka käy töidensä avulla keskustelua idean haltijan kanssa pyrkien tavoittamaan kuvillaan ajatuksen jonka hän pakottaa paperille. Tällöin ajatus on tulkattu muotoon jota työryhmän muut jäsenet ymmärtävät ja käyttävät pohjana omalle työskentelylleen.

¹ Wikipedia, konseptitaide

2.2 Konseptitaide videopelituotannossa

Videopelien tuotannossa konseptitaiteilijat vastaavat pelin visuaalisen ulkoasun suunnittelusta. Työprosessi kulkee ideoista sekä kirjallisista suunnitelmista luonnoksiksi ja luonnoksista palautteen ja keskustelujen kautta valmiiksi konseptitaidekuviksi. Kuvat lukeutuvat omiin tyyllillisiin alakategorioihinsa ja voivat poiketa toisistaan huomattavillakin tavoilla. Kategorian määrittää, käyttötarve joihin palaan myöhemmin. Valmiit konseptitaidekuvat toimivat työryhmän muille jäsenille pohjapiirroksina, joiden mukaan he alkavat tuottaa 3D-grafiikkaa, animaatioita, partikkeleita ja kaikkea muuta, mitä peli pitää sisällään. Konseptitaiteilijan työt näyttelevät siis merkittävää roolia siinä, miltä lopullinen peli tulee näyttämään².

Oli sitten kyse hahmoista, ympäristöistä, logoista, ajoneuvoista, aseista tai vaatteista, ne ovat alun perin konseptitaidetyöryhmän suunnittelema. Näiden työryhmien tehtävänä on keskustella alkuperäisen idean luojien ja muun työryhmän kanssa teoksillaan ja hakea tulevalle tuotteelle toivottua visuaalista ulkoasua. Ulkoasuun etsitään tyyliä jonka olisi tarkoitus säilyä pelin visuaalisessa ilmeessä.

Esituotantovaiheessa pelille etsitään visuaalista ”kokonaiskuvaa”. Konseptitaiteilija ja taiteilijat luovat vapaampia, tunnelmallisia teoksia joissa haetaan mittasuhteita, yleisilmeitä ja väripaletteja isommille kokonaisuuksille. Näiden töiden tarkoituksena on sitoa tulevia kuvituksia yhteen sekä toimia inspiraationa ja kehyksinä visuaalisen ilmeen työstössä.³ Päätettyjen rajojen ja sääntöjen pohjalta pelille aletaan rakentaa yhtenevää, sovittua ilmettä ja tematiikkaa noudattavaa maailmaa. Yhtenevyyden ja immersion lisäämisen kannalta on tärkeää, että kaikki visuaaliset elementit tuntuvat olevan samasta maailmasta. Päätetään halutaanko tavoitella tyylliteltyä ilmettä, pelkistettyjä värejä, karikatyyrimäisiä hahmoja, surrealistisia ympäristöjä vai sitten realistista todellisuuspohjaista ulkoasua, tai sitten kenties jotain siltä väliltä. Näiden asioiden päättäminen aikaisessa vaiheessa on tärkeää, jotta taiteellisen työryhmän jäsenet voivat tahoillaan alkaa työstää omia kohteitaan toivottujen ja yhteisten näkemysten mukaisesti.

² Wikipedia, game art design

³ Bethesda Softworks 2008, 3

Nykyaikana menestyneillä pelijulkaisijoilla on käytössään mittavat taiteelliset työryhmät, jotka sisältävät lähes poikkeuksetta eri osa-alueiden suunnitteluun erikoistuneita taiteilijoita.⁴ Näitä erikoistuneita työryhmiä ovat yleensä ainakin hahmojen suunnitteluun erikoistunut ryhmä, ympäristöjen suunnitteluun erikoistunut ryhmä, ajoneuvojen/teknisten laitteiden suunnitteluun erikoistunut ryhmä sekä ”matte maalajaat” (matte painting). Matte maalajien toimenkuvaan kuuluu toteuttaa ympäristöstä mahdollisimman todentuntuksia, pelin visuaalisen tyylin mukaisia, jopa photorealistsia kuvia joita voidaan hyödyntää taustagrafiikkana esimerkiksi peliympäristössä tai välivideoissa, sekä myös konseptitaiteena.⁵

Mitä mittavammasta, kunnianhimoisemmasta ja kalliimmasta projektista on kyse, sitä enemmän näitä erikoistuneita työryhmiä yleensä käytetään. Erikoistuneiden työryhmien käytöllä pyritään pelin maailmasta saamaan mahdollisimman yksityiskohtainen, mielenkiintoinen ja immersiiivinen. Kun tietyt ryhmät voivat keskittyä täydellä tarmolla pienempiin osa-alueisiin lisää se yksityiskohtien määrää ja variaatioita sekä vähentää toistoa. Lisäksi on tehokkaampaa käyttää tiettyihin osa-alueisiin kohdistettuja erikoistuneita työryhmiä kuin kasata valtava määrä suunnittelutyötä yhden työryhmän harteille.

Kaikilla osa-alueilla joissa lopullinen muoto tulee olemaan kolmiulotteiseksi mallinnettu hahmo, esine tai asia pelimaailmassa on suunnitelmien oltava teknisempiä ja tarkkoja. 3D-toteutusta varten kaivataan tarkkoja ortograafisia⁶ piirroksia, joissa kohde esitetään monesta suunnasta 2-ulotteisena säilyttäen mittasuhteet. Tällöin 3D-mallinnus on helpompi toteuttaa toivotulla tavalla konsepti kuvan pohjalta. (Liite 1)

Hahmojen suunnittelussa on otettava huomioon anatomia, mittasuhteet, asusteet, ympäristöt ja se miten ne heijastavat hahmojen ulkonäköön. Pelin visuaalisen ulkoasun ollessa realistinen on hahmoja suunniteltaessa tunnettava ihmisen anatomia ja osattava luoda realistisia hahmoja. Lihakset ja mittasuhteet on oltava kohdillaan mikäli halutaan että hahmot tuntuvat olevan pelin maailmasta. Mikäli visuaalinen ilme on tyyllitellympi,

⁴ Wikipedia, game art design

⁵ Wikipedia, matte painting

⁶ Wikipedia, orthographic projection

karikatyrisoitu, sarjakuvamainen, surrealistinen tai vastaava, on hahmojen suunnittelussa noudatettava pelimaailman sisäisiä visuaalisia sääntöjä jotta yhtenevyys ei rikkoutuisi. Tällaisessa fantastisessa ilmaisussakin kannattaa kuitenkin lähdökohdaksi ottaa realismi niin hahmot eivät tunnu liian vierailta pelaajille. Realistista anatomiaa vääristelemällä ja muuntelemalla saadaan syntymään hahmoja jotka istuvat pelimaailmaan, mutta silti jonkinlainen linkki todellisuuteen säilyy.

Ympäristöjen suhteen on mietittävä väripaletteja, rakennetta, arkkitehtuuria ja luontoa. Alueisiin jonne pelin tapahtumat sijoittuvat on viisasta hakea vaihtelevuutta ulkoasuun, rikkomatta kuitenkaan kokonaisuutta muuten lopputulos voi tuntua monotoniselta toistolta. Vaihtelua syntyy väripalettien vaihdolla alueiden välillä, rakenteen muuttamisella pelimaailman sisäisiä sääntöjä kunnioittaen, pienillä yksityiskohdilla. Matte maalajaat tuottavat mahdollisimman fotorealistisia kuvia maisemista joita voidaan käyttää animaatioiden ja pelin ympäristöjen taustakuvina.

Konseptitaiteen tuottaminen on kovaa työtä ja taiteilijat joutuvat tekemään satoja tarkkoja piirrustuksia pelin esineistä, hahmoista, ympäristöistä ja yleensä ottaen kaikesta mitä lopullisessa pelissä näkee. Kaikki mitä pelaaja näkee ja kokee on tarkasti suunniteltu kun kyseessä on hyvin toteutettu ja tuotettu videopeli. (Liite 2).

3 KONSEPTITAITEEN ANALYSOINTI TYÖPROSESSIN KAUTTA

3.1 Teoksen idea

Teoksissani kuvaamat asiat sijoittuvat opinnäytetyötäni varten kehittämään fiktiiviseen maailmaan. Maailmani on synkkä pääteemoiltaan hyvin perinteinen science fiction - henkinen tulevaisuuden kuvaelma. Ihmiskunta on melkein kuollut sukupuuttoon mekaanisen ”rodun” tuhoamana, jota johtaa ihmisten itse luoma mielipuolinen tekoäly. Teemat, joita töihini haen, ovat ankea ja synkkä kuvakieli, biomekaanisuus eli elävän kudoksen ja koneen välisten rajojen hämärtäminen. Suunnitelmani voisi toimia monissa erityylisissä peleissä, joiden maailmaan sisältyisi useita erilaisia ryhmittymiä (robotteja, kapinallisia, siviilejä jne.). Sitä voisi helposti hyödyntää vaikkapa toiminta- tai roolipelinä jossa omaksutaan yhden hahmon rooli valitusta ryhmittymästä. Tiettyä osapuolta pelattaessa tavoiteltaisiin aina kyseiselle ryhmittymälle ominaisia tavoitteita: ihmisillä se voisi olla robottien tuhoaminen kun taas roboteilla päinvastoin.

Ilmaisuni viittaa reaali maailmaan, ja pyrin hakemaan fantastisille ja fiktiivisillekin elementeille todentuntuista olemusta. Tavoitteena on persoonallinen ilmaisu, vaikka teemani ovat hyvin yleisiä, paljon nähtyjä ja kuultuja. Pyrin löytämään niihin omanlaisen persoonallisen ilmeen, joka antaa tutuille elementeille tuoreen tuntuksen olemuksen.

Teokseni ovat kaksiulotteisia konseptitaidekuvituksia. Tekniikkoina olen käyttänyt lyijy-, kuulakärki- sekä tussikynällä piirtämistä luonnosteluvaiheessa, ja skanneria, piirtopöytää ja photoshop CS4 -ohjelmaa digitaaliseen muotoon työstäessä. Käsittelen tutkimuskysymystäni kolmen eri teoskokonaisuuden avulla, joista jokainen edustaa eri tyylin konseptitaidekategoriaa pitäen sisällään useita kuvia. Hahmosuunnitelma, ajoneuvosuunnitelma sekä ympäristösuunnitelman tyyleihin päädyin siksi, että nämä ovat yleensä päällimmäisinä esillä pelimaailmassa ja eroavat toteutustyyleiltään huomattavasti toisistaan.

Ensimmäinen kategoria on hahmosuunnitelma Kapinallinen ja robotti. Hahmot edustavat esimerkkejä kahdesta maailmassani voimakkaimmin esillä olevista ryhmittymistä. Tutkimuksellinen tarkoitukseni on tässä pohtia hahmojen suunnitteluun liittyviä ongelmia, ratkaisuja, työmenetelmiä ja -tapoja.

Toiseksi kategoriaksi valitsemani Punkkirekka edustaa hahmosuunnitelmaa huomattavasti teknisempää ajoneuvosuunnitelmaa. Olen pyrkinyt saamaan sen mahdollisimman hyväksi pohjaksi 3D-mallinnusta varten.

Kolmatta kategoriaa edustava Lintukoto on ympäristösuunnitelma ja matte-maalaukset. Pyrin siinä kuvaamaan ympäristöä, joka kuuluu fiktion ja voisi toimia tapahtuma-alueena valmiissa pelissä. Tässä olen painottanut eniten tunnelman luomista eli sitä, että kuvasta välittyisi ensimmäisenä peliympäristön vaikutelma.

Ruodin teoskohtaisia ongelmia ja ratkaisuja seuraavissa kappaleissani. Yleisesti jokainen teos on kulkenut tiensä runsaan luonnostelun kautta valmiiseen muotoon digitaaliseksi maalaukseksi.

3.2 Kapinallinen ja robotti

Kapinallinen ja robotti -teoksessa etsin ulkoasua kahdelle hahmolle. Oikeastaan voisi puhua ryhmistä, sillä kuvaamani hahmot ovat osia isommista kokonaisuuksista maailman sisällä. Kapinallinen, ihmishahmo edustaa robotteja vastarintaan käyneiden joukkojen ulkoista olemusta. Robotti taas edustaa vihamielisten valloittajien armeijan rivisotilasta. (Liite 16 ja 17).

Ihmisten vastarinta on ahtaalla ja käy häviävää taistelua näennäisen ylivoimaista vastustajaa vastaan. Keskityin kuvaamaan vastarintasotilaiden pukeutumista ja varusteita sen sijaan, että olisin alkanut luoda tässä vaiheessa persoonallisia hahmoja. Ihmismalli toimii generisenä paperinukkena, jonka päälle olen suunnitellut erilaisia varustekokonaisuuksia. Lähdin miettimään näiden ihmisten asemaa luomassani maailmassa. Yhtenevää, siistiä varustusta, uniformuja ja vastaavia ei ole heidän tilanteessaan saatavilla. Varusteiden tulee

näyttää siltä että ne on kerätty kokoon kaikesta mahdollisesta, mitä vain on saatavilla. Päihitettyjen koneiden osat, eritoten niiden suojaavat kuoret, ovat hyviä komponentteja varusteisiin. Koneilla on herkät sensorit, joilla havainnoivat ympäristöään, siksi lämpöä, muotoa, liikettä ja ulkoista olemusta pitää pyrkiä minimoimaan paksuilla kangaskerrostumilla ja suikaleilla.

Olen pyrkinyt kuvaamaan varusteita usealta eri suunnalta yksityiskohtaisesti ja selkeästi mahdollista tulevaa 3D-mallinnusta varten. Luonnostellessa käytin erittäin vapaata ja orgaanista / elävää viivaa, jolla hain varusteisiin tietynlaista masentavaa ja karua tunnelmaa.

Lopulliseen viimeistelyyn työhön toivomaani karua ja ankeaa tunnelmaa lähdin hakemaan varusteiden ulkoasuilla. Pyrin tekemään varusteista kuluneen ja sotkuisen näköisiä. Varusteet pysyvät kasassa kankaan rievuilla, niiteillä ja nyöreillä. Halusin niistä näkyvän selkeästi sen, että ne on kasattu kaikesta mahdollisesta saatavilla olevasta roskasta. Käytin rosoista viivaa ja minimalistista, tummiin ja ruskehtaviin sävyihin taittuvaa väripalettia kurjuuden ja ankean tunnelman korostamiseen. Työstin kaksi erilaista variaatiota varusteista. Halusin säilyttää kuvaukset mahdollisimman selkeinä, jotta eteenpäin työstäessä varusteiden yksityiskohdat olisivat helposti erotettavissa. (Liite 20)

Robotissa lähtökohtani oli biomekaaninen koneellinen mutta silti orgaaninen olemus. Lisäksi tavoitteinani olivat sarjatuotanto, hyödyn maksimointi, tarkoituksenmukainen ja mahdollisimman tehokas rakenne. Kuvasin olennot yksinkertaisiksi: vartalo on rakenteeltaan matomainen ja sen reunoilla on ympäristöä havainnoivat sensorit. Sillä ei ole väliä, miten päin olento on. Kaksi paria lonkeromaisia ulokkeita kummassakin päässä voivat toimittaa sekä jalkojen että käsien virkaa. Tarkempaa työskentelyä varten lonkeron päät avautuvat tarvittaessa paljastaen tuntosarvimaiset ulokkeet, jotka voivat toimittaa myös sormien virkaa. Olentojen ulkokuori on yksilöllinen, kasvava hieman esimerkiksi koralliin verrattavissa oleva biomekaaninen suojakuori. Se kasvaa niiden elinkaaren aikana vahvemmaksi ympäristöstä saatujen raaka-aineiden avulla. Tuliaseet jäivät linjauksissa pois alkumetreillä, näitä olentoja tuotetaan liukuhihnalta uskomattomia määriä ja niiden tarkoitus on vyöryä vastustajien yli tuhoten ulokkeillaan kaiken. Nivelet tuntuivat rajoittavilta ja monimutkaisemmilta kuin lonkeromainen rakenne. Ulkokuori on

epämääräinen. Se on kuin puun kaarnaa, joka muodostuu metallista ja luusta ja kasvaa olennon pinnalla.

Robotista oli saatava kylmän, tunteettoman ja uhkaavan oloinen. Ei silmiä, ainoastaan pieniä antureita jotka hohtavat sen vartalossa. Epämääräinen kaksijakoinen rakenne, ylä- ja alaruumis ovat kuin toistensa peilikuvia. Robotti voi toimia kummin päin tahansa sillä ei ole päätä ja häntää. Minimaalinen väripaletti joka muodostuu harmahtavan erillisistä sävyistä, punainen toimii tehosteväriä ja kontrastina antureissa korostaen paha olemusta.

3.3 Punkkirekka

Teoksessa punkkirekka suunnittelin maailmaani istuvaa ajoneuvoa. Kyseinen laite on vihamielisten koneiden käyttämä raaka-aineiden keräämiseen tarkoitettu kulkuneuvo. Halusin luoda persoonallisen ja kummallisen ajoneuvon joka tuntuisi elävän olennon ja ajoneuvon sekoitukselta. Laitteessa on renkaat joilla se voi ajaa normaalin auton tavoin, mutta sen lisäksi myös jalat joilla se voi liikkua ja loikkia vaikeammassa maastossa. (Liite 18)

Olen toteuttanut teoksen mustavalkoisena viivapiirroksena esittäen sen ortograafisesti monelta suunnalta. Tässä teoksessa painotin tarkkaan tekniseen piirrosjälkeen jotta mahdollinen 3D-mallintaminen olisi sujuvaa. Pyrin sekoittamaan kaarevia orgaanisia linjoja sopivassa suhteessa mekaanisemman näköisiin piirteisiin. Ajoneuvon alusta on hyvinkin lähellä todellisia ajoneuvoja, muuten rakenne muistuttaa enemmänkin kovakuoriaista. Jalat taittavat sivulle jotteivat ne olisi ajaessa tiellä. (Liite 22)

3.4 Lintukoto

Lintukoto on ympäristö ”matte-maalaus”, joka voi toimia konseptikuvana ympäristön mallintajille sekä taustana esimerkiksi peliin liitetystä animaatiosta tai itse pelissäkin. Matte kuvituksia voidaan pelissä käyttää taustagrafiikkana sellaisissa tapauksissa, kun itse ympäristöön ei ole tarvetta mennä sisälle pelihahmolla. Esimerkiksi ikkunasta näkyvä, tavoittamaton maisema voi olla kaksi ulotteinen matte maalaus. (Liite 19)

Halusin tuoda ympäristöön koneiden rakennelmia sekä lohdutonta näkymää siitä kuinka armottomasti valloittajat tuhoavat ja muovaavat ympäristöä omilla ehdoillaan. Koneiden valmistus ja ylläpito kuluttaa paljon resursseja ja sen pitää heijastua pelin ympäristössä. Maailman pitää näyttää kuiviin imetyltä, kaikki mahdollinen energia ja hyödynnettävä materiaali on kaluttu ympäristöstä. Koneiden rakennuksiin lähdin hakemaan epämääräistä ja hämmentävää ulkonäköä. Halusin katsojan pohtivan rakenteiden käyttötarkoituksia, halusin herättää kysymyksiä, onko ”tuot” orgaaninen vai synteettinen? Rakennus vai osa jonkinlaista suurta elävää organismia. Halusin rakenteiden näyttävän siltä kuin ne kasvaisivat ympäristöön tai ympäristöstä jättiläismäisen rikkaruohon tavoin leviten joka puolelle niellen kaiken. Toivottua tunnelmaa lähdin hakemaan epätodellisen ja sairaan oloisella vihertävällä väripaletilla. Rakenteissa yhdistelin erillaisia orgaanisten elementtien, esim. luuston, sienien ja sisäelinten tunnuspiirteitä pyrkien silti antamaan vaikutelman rakennuksesta.

Matte maalauksessa pystyin ottamaan rennomman otteen toteutuksessa kuin hahmosuunnitelmien tai ortograafisen piirroksen teossa. Koska ympäristön kuvaus olisi enemmänkin viitteellinen ohjeistus varsinaisille mallintajille, ei kuvan tarvinnut olla yksi yhteen kopioitavissa. Kuvauksessa tulisi kuitenkin välittyä ajatukseni vihertävän punertavasta värimaailmasta, toivottu arkkitehtuuri ja yleinen tunnelma jota kuvattavaan ympäristöön halutaan saada. Vapaammasta toteutuksesta huolimatta ei missään nimessä voida puhua yksinkertaisemmasta. Kun tavoitteena on mahdollisimman realistinen jälki on kuvan työstäminen erittäin haastavaa ja työlästä. Yksityiskohtiin pitää kiinnittää paljon enemmän huomiota, valoa ja varjoa pitää yrittää ajatella toden mukaisesti ja yleensä ottaen pitää pohtia mitkä tekijät tekevät todellisuudesta todellisuuden tuntoisen.

Työhöni otin internetistä valokuvan ensimmäisestä silmää miellyttäneestä rakennuksesta pohjaksi ja aloin maalaamaan sen päälle digitaalisesti. Pysin toteuttamaan kuvan niin realistisesti kuin mahdollista. (Liite 24)

3.5 Teokseni videopelien kentällä

Olen ollut pitkään kiinnostunut videopelien konseptitaiteesta ja seurannut alaa sekä teoksia säännöllisesti. Voin väittää saaneeni suhteellisen kokonaisvaltaisen käsityksen alasta ja sen toimintatavoista, tiedot ovat kuitenkin tulleet useista erillisistä lähteistä pieninä palasina pitkällä aikavälillä. Koska ei ole olemassa varsinaisia teoksia jotka käsitelisivät alaa laajemmin, tai itse en ainakaan sellaisiin ole törmännyt olen tutkimuksessani arvioinut omien töiden jälkeä ja osaamistani vertaamalla teoksiani alalla olemassa oleviin, käytettyihin ja menestyneisiin kuviin.

Kapinallinen ja robotti teokset ovat varuste ja hahmosuunnitelmia, Luonnoksia (Liitteet 16 ja 17) sekä valmiita töitä (Liitteet 20 ja 21) voidaan verrata 2009 ilmestyneen varsin menestyksekkään Fallout 3 roolipelin konseptitaiteeseen (Liitteet 3 ja 5). Pelin konseptitaidetta voidaan seuraavaksi verrata ruutukaappauksiin valmiista pelistä (Liitteet 4 ja 6). Näistä voidaan selkeästi nähdä kuinka suuri vaikutus konseptitaiteella on lopputulokseen. Lisäksi vertaamalla teoksia minun tuotoksiin voidaan havaita että kuvillani on potentiaalia toimia lähtökohtana vastaavien hahmojen luonnille. Luonnollisesti 3D-mallinnusta varten hahmoista tulee tehdä vielä lisää piirroksia joissa esitetään kaikki hahmojen ja varusteiden piirteet useista ilmansuunnista prosessin helpottamiseksi.

Punkkirekka on ortograafinen ajoneuvosuunnitelma, Luonnoksia (Liite 18) sekä valmiita töitä (Liite 22) voidaan verrata ortograafiseen ajoneuvosuunnitelmaan pelistä Red Faction Guerilla (Liite 7), valmiista pelistä otettuun ruutukaappaukseen (Liite 8). Myös pelin Bioshock 2 asesuunnitelmissa (Liite 9) sekä valmiista pelistä otettu ruutukaappaus (Liite 10) havainnollistavat hyvin ortograafisen suunnittelun vaikutusta. Vertailussa käy väistämättä ilmi että tällä osa-alueella on eniten kehittymisen varaa itselläni. Kun katsoo Red Faction Guerillan pohjapiirroksaisen ja matemaattisen tarkkaa suunnitelmaa peliin

tulevasta täysin fiktiivisestä ajoneuvosta syntyy vaikutelma että noin tarkkojen piirrosten pohjalta voisi rakentaa oikean toimivan ajoneuvon. 3D-mallintaja saa hyvän ja täysivaltaisen käsityksen mallinnettavan objektin muodoista ja geometriasta juuri tämän tyylisten tarkkojen suunnitelmien pohjalta. Bioshock 2 asesuunnitelmia verrattaessa ruutukaappaukseen havaitaan myös kuinka hyvin konseptitaiteilija on saanut välitettyä toivotun muodon sekä yksityiskohdat lopulliseen objektiin tarkoilla piirroksilla.

Lintukoto on ympäristösuunnitelma jonka luonnoksia (Liite 19) sekä valmista kuvaa (Liite 23) voidaan verrata Uncharted 2 –pelin ympäristösuunnitelmiin (Liitteet 11 ja 14) sekä valmiista pelistä otettuihin ruutukaappauksiin (Liitteet 12 ja 15). Kun Unchartedin taidetta verrataan ruutukaappauksiin havaitaan ensimmäisenä se kuinka suuri vaikutus konseptin väripaletilla on lopullisessa pelissä käettyihin värimaailmoihin. Lisäksi taiteessa on saatu hienosti mallinnettua ympäristöihin toivottu tunnelma. Tuhoutuneen kylän kaaottinen ja uhkaava tunnelma huokuu kuvasta ja välittyy lopullisesta skenaariosta itse pelissä samalla tavalla. Lumista vuoristoa kuvaavassa konseptissa on seesteinen, viileä, etäinen ja rauhallinen tunnelma joka on saatu mallinnettua peliin loistavasti (ruutukaappauksesta tunnelma ei välity yhtä tehokkaasti entä varsinaisessa pelitilanteessa, peliä pelanneena voin näin sanoa). Oma teostani verrattaessa voidaan todeta että värimaailma ja tunnelma voivat ainakin siirtyä ongelmitta mahdolliseen lopulliseen, mallinnettuun ympäristöön. Matte maalauksesta teokseni ei vielä kävisi projektissa jonka visuaalisella ulkoasulla tavoiteltaisiin realistisuutta, yksinkertaisesta kuvani ei ole vielä tarpeeksi uskottavan näköinen ja kaipaisi jatkotyöstöä.

4 JOHTOPÄÄTELMÄT

Tutkin, mitä on konseptitaide videopelientuotannossa. Halusin omalla työskentelylläni ja vertaamalla tuloksiani menestyneiden pelien konseptitaiteeseen tutkia, mitä taiteilijalta ja hänen kuviltaan alalla odotetaan. Minkälaisia kuvia minun olisi tuotettava, jos tavoitteena on suunnitella nykyaikaan istuva fiktiivinen moottoriajoneuvo tai valtava vihreä örkki fantasiapelin päähenkilön vastustajaksi?

Tilanteen mukaan taiteilijalta voidaan odottaa äärimmäisen tarkkaa ja yksityiskohtaisesti toteutettua kuvasarjaa, joka kuvaa toivottua kohdetta monilta eri suunnilta, tai sitten tunnelmaa tihkuvaa vapaampaa ja ekspressiivisempää ilmaisua. Varmaa on, että alalla menestyäkseen taiteilija joutuu piirtämään kymmeniä, jopa satoja kuvia samoista aiheista. Taiteilijan pitää pystyä taiteellaan keskustelemaan ihmisten kanssa, jotka eivät välttämättä osaa pukea ideoitansa kuviksi. Kuvilla pyritään saamaan kiinni toisten ihmisten ajatuksista ja saattamaan ne näkyvään muotoon, jotta toiset henkilöt voisivat suorittaa omat työtehtävänsä taiteilijan tekemien kuvien pohjalta.

Työskentely on haastavaa ja näkymätöntä siinä mielessä, että lopulliset kolmiulotteiset mallit, joita valmiissa peleissä nähdään, eivät välttämättä ole suoraan taiteilijan tekemiä, ainoastaan niiden ”pohjapiirustus” on taiteilijan käsialaa. Silti voisin kuvitella, että työ on palkitsevaa ja mielenkiintoista. Yritys päästä toisen ihmisen ajatukseen kiinni ja suodattaa se omien näkemysten kautta on mielenkiintoa herättävä ajatus. Pyrkimys luoda sävyttävää ja persoonallista jälkeä usein varsin monesti toteutetuista aiheista on miellyttävä haaste.

Opinnäytetyönä kysymyksen tutkiminen oli mieluisa haaste, mutta työstä jäi silti uupumaan paljon seikkoja, jotka vaikuttavat oikeiden projektien kanssa työskennellessä. Todellisissa työtilanteissa aikataulut ovat tiukat ja joudutaan työskentelemään osana isompaa työryhmää. Sen lisäksi, että ollaan jatkuvassa yhteydessä ja ideoiden vaihdossa ohjaajien, tuottajien ja muiden määrävien tahojen kanssa, täytyy olla jatkuvassa vuorovaikutuksessa ja yhteydessä myös muiden konseptitaiteilijoiden kanssa. Visuaalisessa ilmeessä täytyy säilyä yhtenevyys.

Tehdessäni opinnäytetyötäni minun ei ole tarvinnut käydä vuorovaikutteista keskustelua sidoshenkilöiden tai ryhmien kanssa. Silti arvelen, että työn valmistuttua tiedän enemmän konseptitaiteesta. Vaikka minulla oli jo entuudestaan suhteellisen laaja käsitys, mistä konseptitaiteessa on kysymys videopelejä tuottaessa, en ollut aikaisemmin toteuttanut yhtä perusteellista työkokonaisuutta sen parissa kuin opinnäytetyössäni. Lisäksi verratessani töitäni alan tunnettuihin tekijöihin pystyin hahmottamaan työskentelyn vaiheita ja havaitsemaan teknisen, visuaalisuutta muodostavan toteutukseni varsin samantasoiseksi.

Koulutuksestani saamat taidot ovat mahdollistaneet työskentelyni tämänkaltaisissa projekteissa. Olen opiskelujeni aikana oppinut anatomiasta, sommitelmista, perspektiivistä, väreistä, digitaalisesta maalaamisesta ja lukuisista muista asioista taitoja jotka tukevat kokonaisvaltaista osaamistani.

LÄHTEET

Aineistolähteet

Tiihonen Panu 2011. Konseptitaide videopelituotannossa. Kapinallinen ja robotti. Punkkirekka. Lintukoto. Opinnäytetyön teososa Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu Tornio.

Bioshock 2 © 2002-2009. Take - Two Interactive Software and its subsidiaries.

Konseptitaide:

<http://bioshock.wikia.com/wiki/Spear_Gun>

<<http://www.massiveblack.com/MBwebolution/projects/Bioshock/>>

Ruutukaappaukset:

<http://bioshock.wikia.com/wiki/Spear_Gun>

Fallout 3 © 2011. Bethesda Softworks LLC

Konseptitaide:

<<http://fallout.bethsoft.com/eng/art/fallout3-screenshots1.html>>

Ruutukaappaukset:

<<http://fallout.bethsoft.com/eng/art/fallout3-screenshots1.html>>

Red Faction Guerilla © 2011 THQ Inc. Developed by Volition, Inc.

Konseptitaide:

<<http://massiveblack.com/MBwebolution/projects/RedFactionGuerrilla/>>

Ruutukaappaukset:

<<http://flickr.com/photos/jeffeatsleptech/4426837013/sizes/l/in/photostream/>>

Uncharted 2 © 2011 Sony Computer Entertainment America LLC.

Konseptitaide:

<<http://www.shaddyconceptart.com/category/projects/uncharted-2>>

Ruutukaappaukset:

<<http://us.playstation.com/games-and-media/games/uncharted-2-among-thieves-ps3.html>>

Teorialähteet

2K Games 2009. Deco devolution the Art of Bioshock 2

Bethesda Softworks 2008. The Art of Fallout 3

Muut lähteet

Vapaa tietosanakirja Wikipedia(Suomi). Hakusanat:

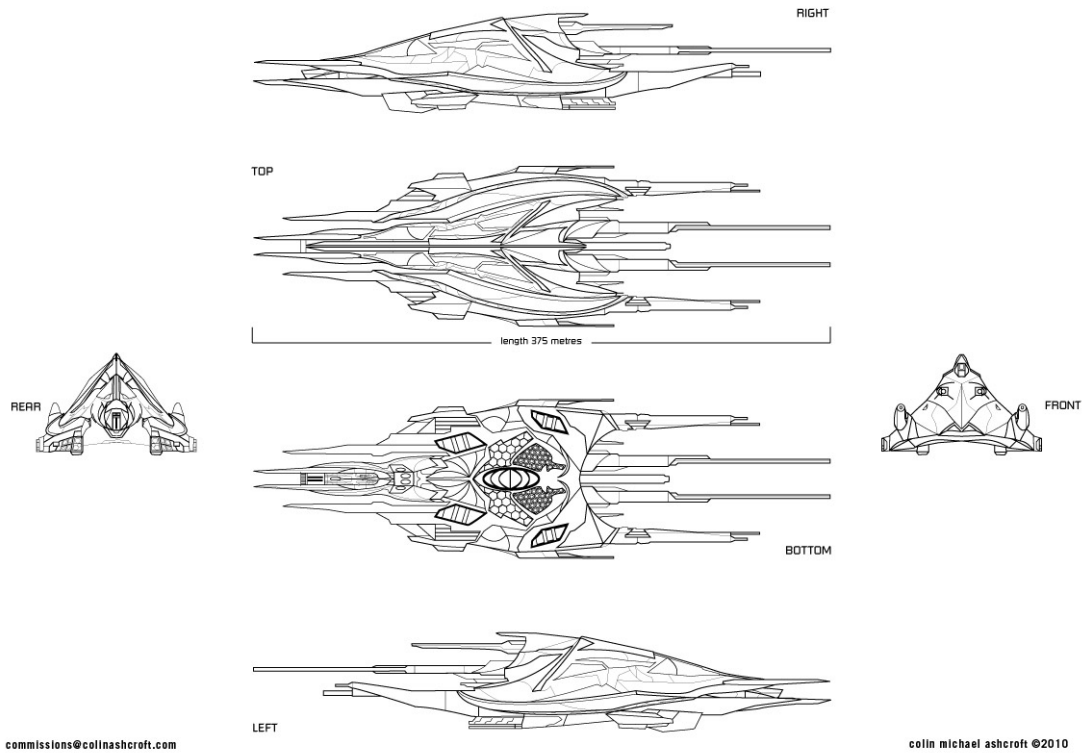
- Konseptikuva ja konseptikuvitus. Luettu 15.03.2011
<http://fi.wikipedia.org/wiki/Konseptikuva_ja_konseptikuvitus>

Vapaa tietosanakirja Wikipedia(Englanti). Hakusanat:

- Game art design. Luettu 15.03.2011
- < http://en.wikipedia.org/wiki/Game_art_design>
- Matte painting. Luettu 15.03.2011
< http://en.wikipedia.org/wiki/Matte_painting>
- Orthographic projection. Luettu 15.03.2011
<http://en.wikipedia.org/wiki/Orthographic_projection>

LIITTEET

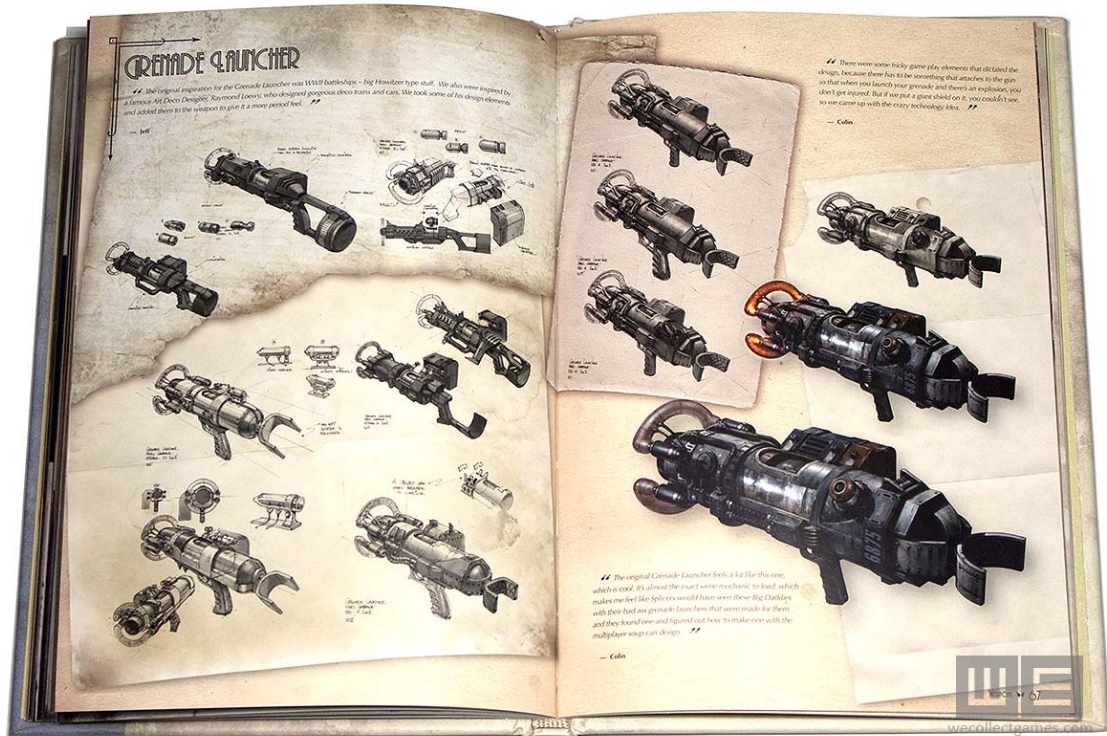
Ortograafinen suunnitelma avaruusaluksesta (Liite 1).



©Colin Ashcroft 2010

<http://colin-ashcroft.cghub.com/images/>

Kranaatinheittimestä tehtyjä konsepti suunnitelmia peliin Bioshock 2 (Liite 2)



2K Games, 2009. Deco devolution the art of Bioshock 2, sivu 131

©2K Games, 2009. Deco devolution the art of Bioshock 2

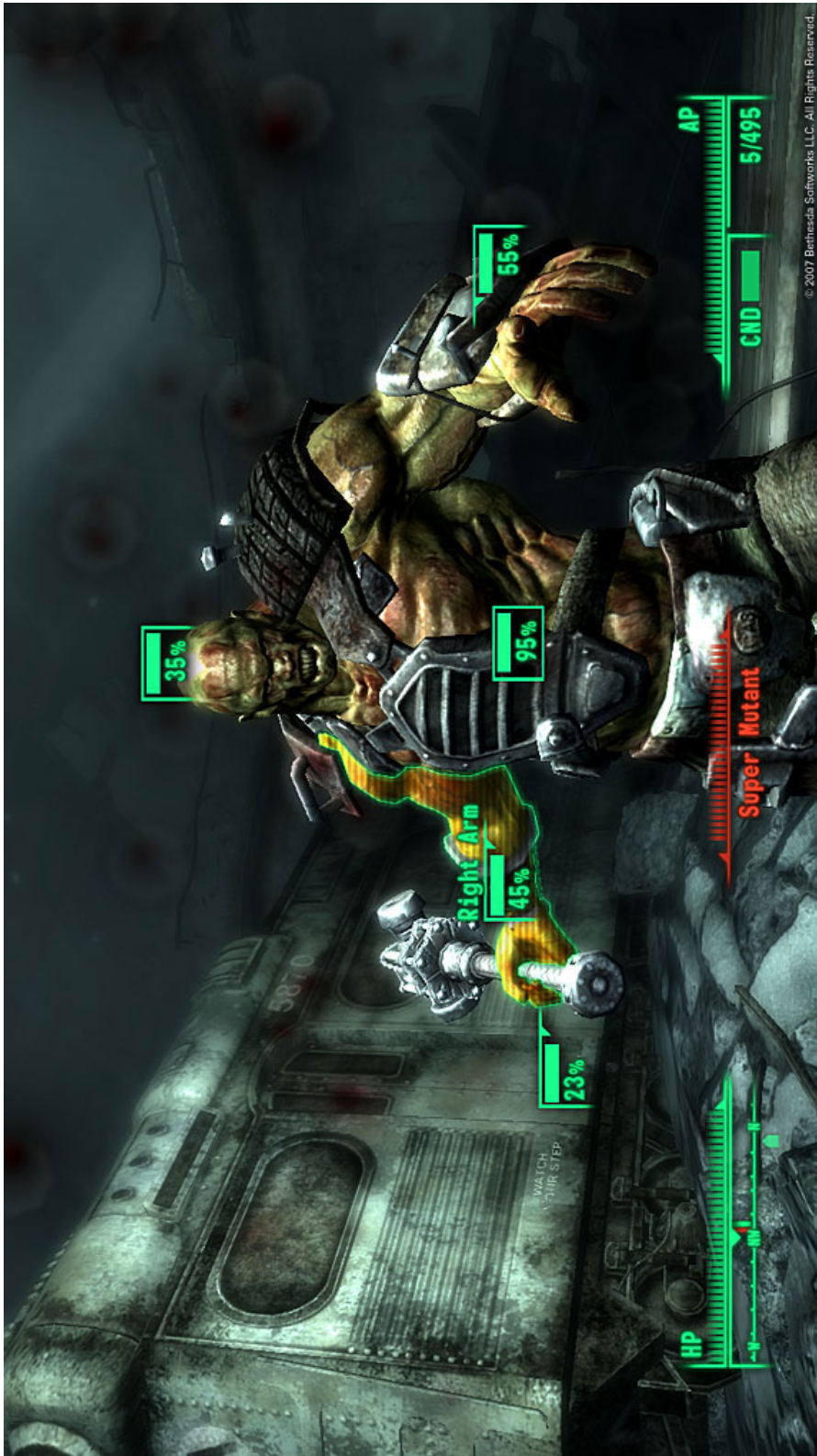
Hahmosuunnitelmia peliin Fallout 3 (Liite 3)



Adam Adamowicz

© 2011 Bethesda Softworks LLC

Hahmo "super mutant" Fallout 3 -pelissä (liite 4)



Hahmosuunnitelmia peliin Fallout 3 (Liite 5)



Adam Adamowicz

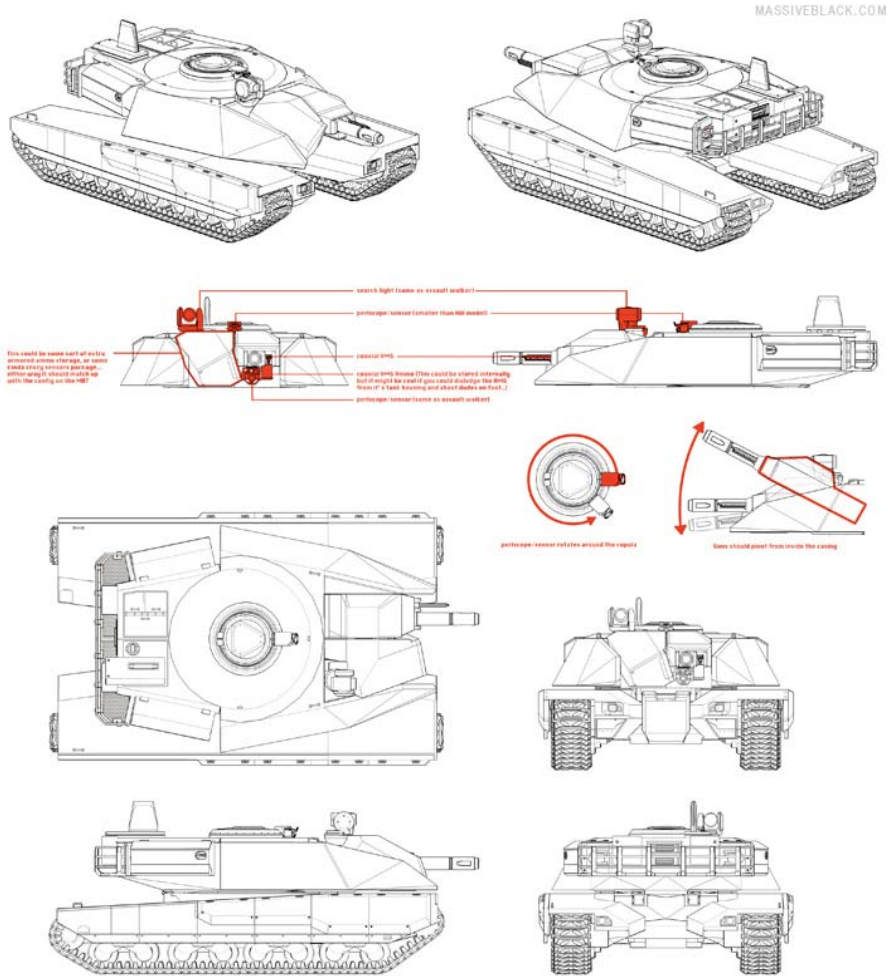
© 2011 Bethesda Softworks LLC

Vault 101:sen asukkaita pelistä Fallout 3 (Liite 6)



© 2008 Bethesda Softworks LLC. All Rights Reserved.

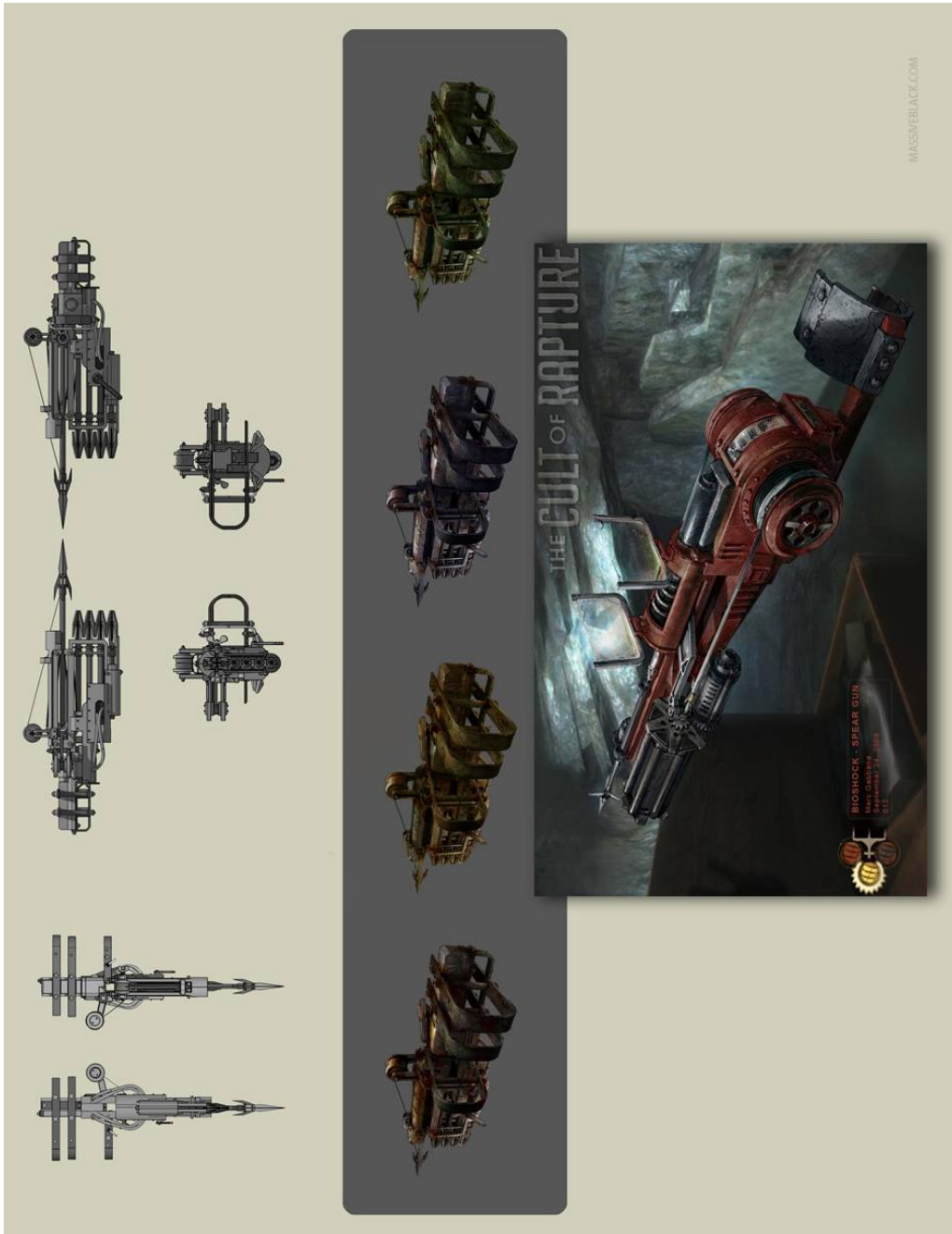
Ortograafinen ”tankki” ajoneuvon suunnitelma peliin Red Faction Guerilla (Liite 7)



“Tankki” ajoneuvo pelistä Red Faction Guerilla (Liite 8)



Ortograafisia asesuunnitelmia “spear gun:ista” peliin Bioshock 2 (Liite 9)



Mark Gabbana

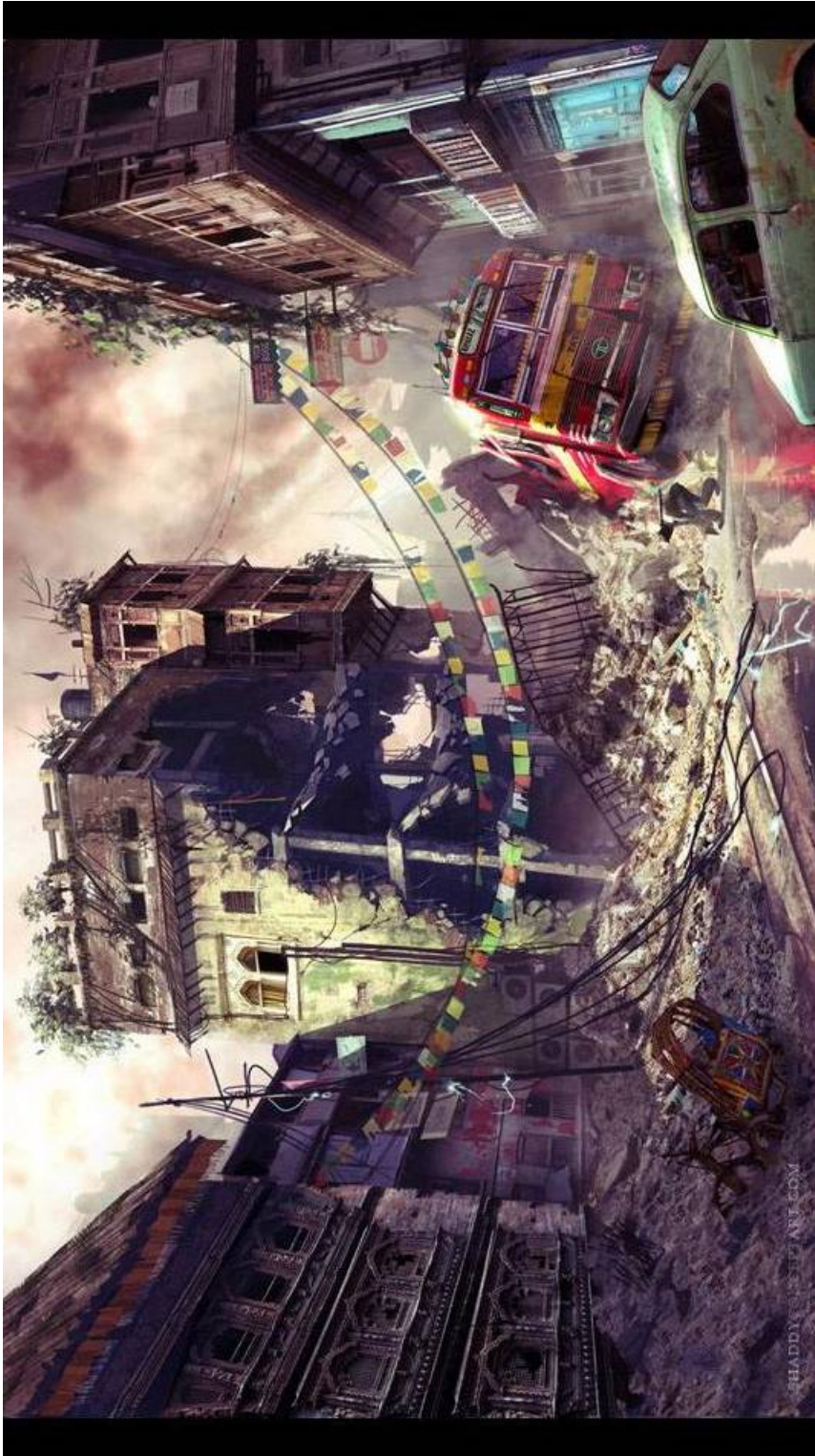
© 2002-2009. Take-Two Interactive Software and its subsidiaries.

“Spear gun” pelissä Bioshock 2 (Liite 10)



© 2002-2009. Take-Two Interactive Software and its subsidiaries.

Ympäristö konsepti peliin Uncharted 2 (Liite 11)



Shaddy Safadi

© 2011 Sony Computer Entertainment America LLC.

Ympäristö pelistä Uncharted 2 (Liite 12)



Ympäristö konsepti peliin Uncharted 2 (Liite 14)



Shaddy Safadi

© 2011 Sony Computer Entertainment America LLC.

Ympäristö pelistä Uncharted 2 (Liite 15)



© 2011 Sony Computer Entertainment America LLC.

Luonnoksiani ihmisten vastarintasotilaiden varusteista (Liite 16).

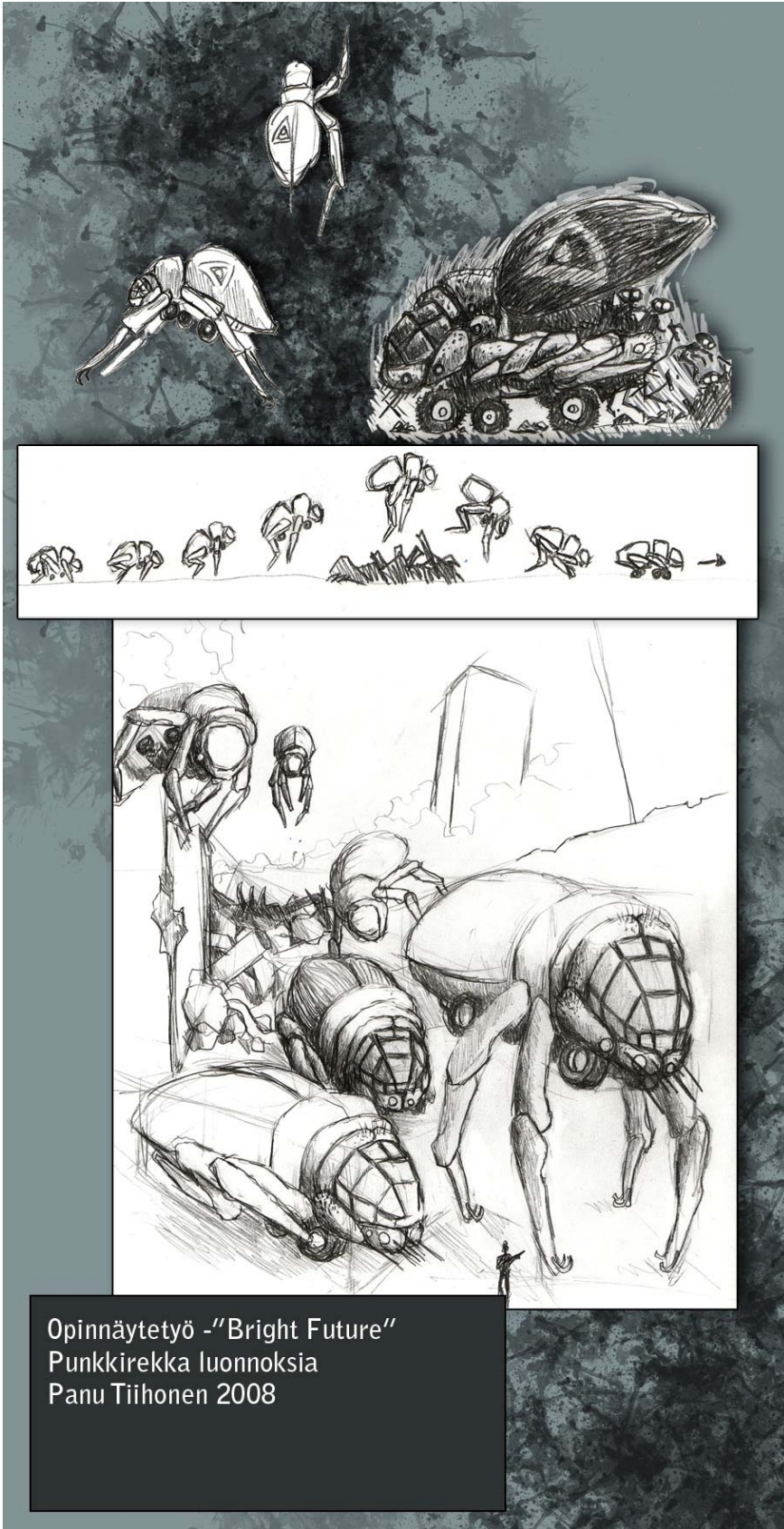


Opinnäytetyö -"Bright Future"
Kapinallisten varuste luonnoksia
Panu Tiihonen 2010

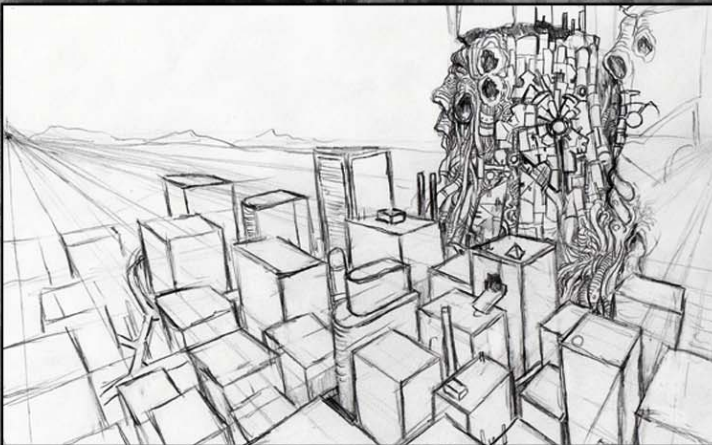
Luonnoksiani robottisotilaasta (Liite 17)



Luonnoksiani punkkirekasta (Liite 18)



Ympäristö luonnoksiani (Liite 19)

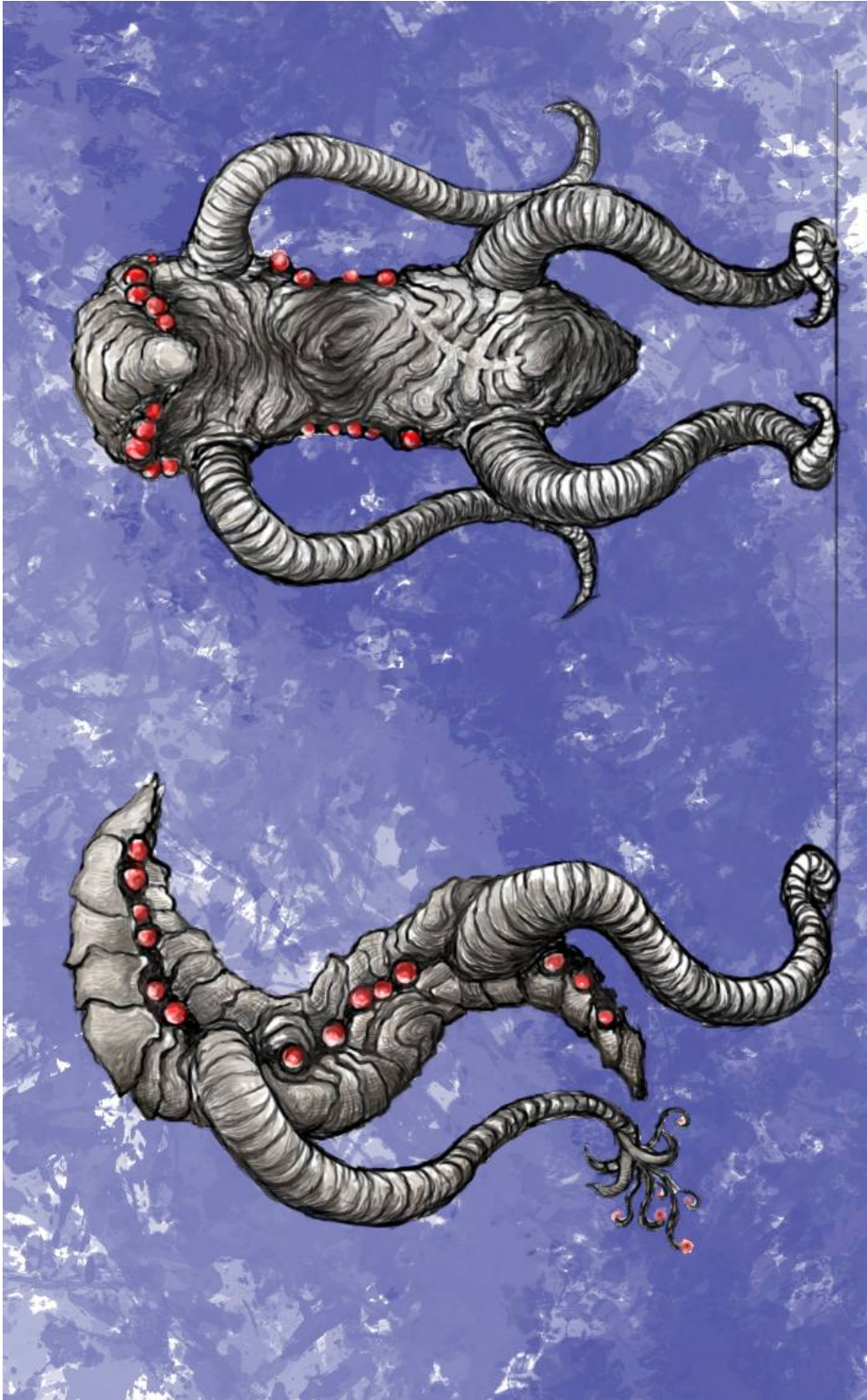


Opinnäytetyö -"Bright Future"
Ympäristö luonnoksia
Panu Tiihonen 2008-2011

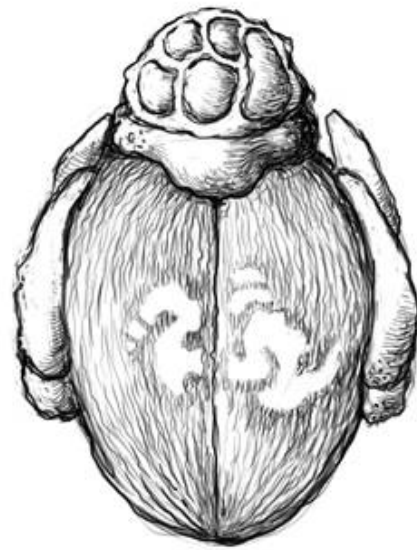
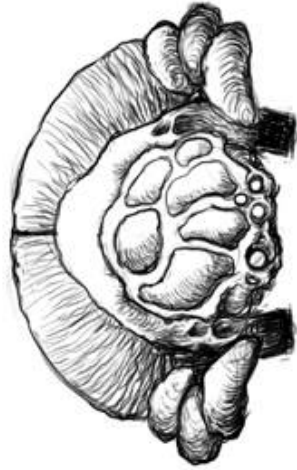
Vastarintasotilaan varustesuunnitelmani (Liite 20)



Robottisotilas hahmosuunnitelmani (Liite 21)



Ortograafinen suunnitelmani punkkirekasta (Liite 22)



Ympäristösuunnitelmani (Liite 23)



Lintukoto teoksessa pohjana käyttämäni valokuva (Liite 24)

