



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Tommi Kauramäki

3D-elementtien hyödyntäminen musiikkijulkaisujen kansitaiteessa

Opinnäytetyö
Kevät 2022
Kulttuurituottaja (AMK)



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Tutkinto-ohjelma: Kulttuurituottaja (AMK)

Tekijä: Tommi Kauramäki

Työn nimi: 3D-elementtien hyödyntäminen musiikkijulkaisujen kansitaiteessa

Ohjaaja: Jukka Saarela

Vuosi: 2022

Sivumäärä: 37

Liitteiden lukumäärä: 2

Opinnäytetyöni käsittelee musiikkijulkaisuissa käytettävää kansitaidetta, sen historiaa sekä 3D-elementtien suhdetta kansitaiteeseen. Selvitin työssäni, milloin nykyaikainen kansitaide sai alkunsa, koska 3D-elementit ilmestyivät kansitaiteeseen ja mihin se mahdollisesti kehittyi tulevaisuudessa.

Hyödynsin työssäni kokemustani kansitaiteen ja 3D-teosten parissa pohtimalla erinäisten osa-alueiden suhteita toisiinsa. Esittelen myös työssäni kansitaidetuotantoja, joissa olen itse ollut mukana 3D-artistina ja avaan niiden tuotantoa. Selvitin myös mahdollisia kehityksiä 3D-, AR- ja VR-tekniologioiden kohdalla ja pohdin niiden mahdollisia vaikutuksia kansitaiteeseen.

Käytin työssäni omien pohdintojeni lisäksi kvalitatiivista analyysia, jota hyödyntäen tutustuin jo olemassa olevaan materiaaliin niin kansien historiaan kuin nykyaikaankin liittyen. Kansitaiteesta itsestään oli hankala löytää kovin paljon materiaalia, mikä omalta osaltaan motivoi tekemään tämän työn. Kansitaide on osa artistin brändiä, siksi onkin tärkeää, että se on yhteneväinen artistin visuaalisen ilmeen sekä julkaisun sisällön kanssa.

¹ Asiasanat: Kansitaide, Musiikkijulkaisu, 3D, Suunnittelu, Mediatuotanto

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Degree programme: Cultural Management

Author: Tommi Kauramäki

Title of thesis: Utilization of 3D elements in the cover art of music releases

Supervisor: Jukka Saarela

Year: 2022

Number of pages: 37

Number of appendices: 2

My thesis is about cover art used in music releases, its history, and the relationship of 3D elements to cover art. I found out when contemporary cover art originated, when 3D elements appeared in cover art, and how cover art might develop in the future.

I made use of my experience with cover art and other 3D works by reflecting the relationships between different areas to each other. I also present cover art productions in which I have been involved as a 3D artist, and deal with their production. I also explore possible developments in 3D, AR and VR technologies and consider their potential influence on cover art.

In addition to my own reflections, I used literature review in my thesis study, in which I got acquainted with the existing material, both in the history of covers and in modern times. It was difficult to find large amounts of information about cover art itself, which in turn motivated me to do this work. Cover art is part of the artist's brand, so it is important that it be consistent with the artist's visual look and the content of the release.

¹ Keywords: Cover art, Musical release, 3D, Design, Mediaproductio

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä	2
Thesis abstract	3
SISÄLTÖ	4
Kuva-, kuvio- ja taulukkoluetelo	6
1 JOHDANTO	8
2 POHJUSTUS	9
2.1 Menetelmät	9
2.2 3D-grafiikka ja mallit	9
2.3 3D-ohjelmistot	10
2.4 Musiikkituotantojen kansitaide.....	10
2.4.1 Kansitaiteen historia.....	12
2.4.2 Kansitaide nykypäivänä	13
3 3D-ELEMENTIT KANSITAITEESSA	14
3.1 Koska 3D-elementtejä alettiin käyttää	14
3.2 Miksi 3D-elementtejä alettiin käyttämään	15
3.3 Esimerkkejä 3D-elementtien käytöstä	16
3.4 Esimerkkejä Ida Alex kansista.....	20
4 2D- JA 3D-KANSITAITEEN EROT	24
4.1 Käytännön vertailua.....	24
4.2 Mitä 3D-elementit tarjoavat 2D-elementteihin verrattuna	24
4.3 Kansien vertailua esimerkkien avulla	26
5 3D-ELEMENTTIEN HYÖDYNTÄMINEN TULEVAISUUDESSA	29
5.1 Miten 3D tulee kehittymään	29
5.2 AR/VR käyttäminen julkaisuissa	30
5.2.1 AR.....	30
5.2.2 VR.....	31
6 JOHTOPÄÄTÖKSET.....	32
7 POHDINTA.....	33

LÄHTEET	34
LIITTEET	37

Kuva-, kuvio- ja taulukkoluettelo

Kuva 1. Dua Lipa ja A Twist In The Myth albumien kannet.....	11
Kuva 2. Vanhanaikainen ”tasku”	12
Kuva 3. Vuonna 1940 julkaistun albumin kansi.....	12
Kuva 4. Wolstenholmenin tekemät kannet Various yhtyeelle.....	14
Kuva 5. Lil Nas X – Montero julkaisun kansitaide.	16
Kuva 6. Artistin jakama kuvankaappaus Paavo Pesusienestä.....	17
Kuva 7. John Stephens – Genesis II.....	17
Kuva 8. Muse – Compliance kansitaide	18
Kuva 9. Dream Fiend – Outland kansitaide.	19
Kuva 10. Underworld – Atom Music Audio kansitaide.	19
Kuva 11. Max Brhon – Humanity kansitaide.	19
Kuva 12. Untold – That Horn Track kansitaide.	19
Kuva 13. Ida Alex – Future Rebels kansitaide	20
Kuva 14. Future Rebels kannen konsepteja	20
Kuva 15. Kuvankaappaukset looppaavista animaatioista Future Rebels tuotannosta	21
Kuva 16. Ida Alex – Be A Lady kansitaide	21
Kuva 17. Be A Lady kannen nimi elementin konseptointia	21
Kuva 18. Ida Alex – Free Woman kansitaide	22
Kuva 19. Free Woman konsepteja.....	22
Kuva 20. Kuvankaappaus Blenderin työtiedostosta	23

Kuva 21. Kaksiulotteinen neliö ja kolmiulotteinen kuutio.....	25
Kuva 22. Pink Floyd – The Wall kansitaide ja uudelleen luotu versio	26
Kuva 23. Whitesnake – Come An’get It kansitaide ja uudelleen luotu versio.....	27
Kuva 24. Cream – Wheels Of Fire kansitaide ja uudelleen luotu versio	28
Kuva 25. Esimerkki matalaresoluutioisesta ja korkeampiresoluutioisesta mallista	29
Kuva 26. Esimerkki valokuvasta ja sen pohjalta valokuvaskannatusta 3D-mallista	30

1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö koostuu kirjallisesta osuudesta, jossa selvitän kansitaiteen historiaa ja 3D-elementtien käyttämistä kansissa. Milloin niitä alettiin käyttää, miksi ja miten niitä käytetään nykyään. Osana opinnäytetyötä on myös Ida Alex artistin kansia, joiden tuotannoissa olen ollut 3D-artistina. Esittelen osan näistä kansista ja pyrin avaamaan 3D-artistin näkökulmaa niiden tuotannossa, lisäksi myös liitteeksi kuvia Fantasy- tuotannon lopputuloksista ja konsepteista (liite 1).

Valitsin aiheen koska omaan kokemusta kansitaidetuotannoista viiden projektin osalta, sekä olen kiinnostunut 3D-taiteen tuottamisesta yleensäkin. Koen että aihe antaa minulle oivan mahdollisuuden oppia alasta lisää ja tutustua tarkemmin sen historiaan, tutkailen omia töitani erilaisesta näkökulmasta.

Opinnäytetyön tehtävänä on tarjota lukijalle katsaus kansitaiteen maailmaan. Käyn läpi omia töitani, joiden kautta lukija saa katsauksen siitä, kuinka erilaisia konsepteja kansilla voi olla ennen lopullisen asettelun löytymistä, sekä siitä minkälaisia teknisiä yksityiskohtia niiden tekemisessä täytyy huomioida taatakseen laadukkaan lopputuloksen.

2 POHJUSTUS

2.1 Menetelmät

Käytän työssäni kvalitatiivista eli laadullista analyysia. Tutustun olemassa oleviin aihetta käsitteleviin materiaaleihin, joihin voin työssäni viitata ja niiden avulla muodostaa analyysijä. Laadullinen tutkimus tukee työtäni tarjoamalla keinot tutustua aihetta koskeviin materiaaleihin, jättämällä kuitenkin tilaa pohdinnalle ja tulkinnalle. Kvalitatiivista analyysiä käytetään usein humanistisissa töissä, koska sen piirteinä korostuu kohteen tarkoitukseen, merkitykseen, ilmaisuun ja taustaan liittyvät näkökulmat (Jyväskylän yliopisto, 2021).

2.2 3D-grafiikka ja mallit

3D-grafiikka on tietokoneella tuotettua kolmiulotteista kuvaa, videota tai reaaliaikaista grafiikkaa erilaisiin käyttötarkoituksiin (Franklin, i.a.). Valmis tuotos on yleensä kaksiulotteinen kuva tai video, mutta nykyaikana sitä voidaan hyödyntää myös esimerkiksi lisätyn todellisuuden osana, jolloin esimerkiksi puhelimen näytölle piirtyy 3D-elementti. 3D-grafiikkaa ovat esimerkiksi animoidut elokuvat sekä videotuotannoissa käytettävät VFX-efektit.

3D-malli on kolmiulotteinen, tietokoneella tuotettu digitaalinen tuote, jota voidaan tarkastella ja työstää 3D-ohjelmistoissa (Tuhola & Viitanen, 2008, s. 16–22). 3D-mallit voidaan mallintaa vastaamaan konkreettisia asioita, kuten tuolia tai autoa, tai vapaammin visioituja elementtejä, kuten muotoiltuja tekstejä levyn kannessa.

3D-mallinnus on tietokoneella tuotettua kolmiulotteisessa tilassa tapahtuvaa mallin suunnittelua. Mallille suunnitellaan muodot ja mittasuhteet kyseisen mallin mukaan. Valmiita malleja voidaan käyttää esimerkiksi taiteessa, teknisten osien tuotannossa tai rakennusten visualisoinnissa.

Käytännössä mallinnus etenee useimmiten seuraavanlaisesti. Suunnittelija työstää visioonsa ideaksi, luonnokseksi tai fyysiseksi prototyyppiksi. Tuotos viedään 3D-ohjelmistoon, tämä voi olla esimerkiksi valokuva tuolista tai jonkin osan piirretty luonnos. Ohjelmistossa

suunnittelija alkaa hahmottelemaan ja mallintamaan 3D-mallia aiemman tuotoksen pohjalta. Lopullisena tuotoksena syntyy valmis 3D-malli.

2.3 3D-ohjelmistot

3D-ohjelmisto on tietokoneohjelma, jonka avulla luodaan 3D-grafiikkaa (Partmore, 2003, s. 118–119). Ohjelmistoja on useita erilaisia, joilla on eri käyttötarkoituksia. Jotkin ohjelmistoista soveltuvat paremmin esimerkiksi 3D-mallien tuottamiseen, kun taas toiset erikoisefektien luomiseen. Kaupallisista ohjelmistoista esimerkiksi Maya soveltuu hyvin erikoisefektien ja hahmoanimaatioiden luomiseen, kun taas esimerkiksi ZBrush soveltuu erinomaisesti hahmojen mallintamiseen ja yleiseen teksturoimiseen (Autodesk, 2022; Pixologic, 2022).

Käytän itse työskennellessäni Blenderiä, joka on ilmainen avoimen lähdekoodin ohjelmisto, jonka avulla voi tuottaa erilaisia 3D-teoksia (Blender Foundation, 2022). Blender soveltuu muun muassa 3D-mallintamiseen, 2D- ja 3D-animaatioiden tekemiseen sekä videoeditointiin. Blender on monialustainen sovellus, joka toimii Windowsilla, Linuxilla sekä macOS:lla.

Blender soveltuu erinomaisesti aloitteleville ja kokeneemmille 3D-artisteille maksuttomuutensa sekä suuren käyttäjäkuntansa ansiosta. Blenderin käyttöön löytyy suuri määrä erilaisia tutoriaali-videoita niin aloitteleville käyttäjille kuin kokeneillemekin. Blenderille on tehty myös monia erilaisia, niin maksuttomia kuin maksullisia laajennuksia, jotka tekevät Blenderin käyttämisestä helpompaa ja nopeampaa sekä tuovat siihen käyttäjälle hyödyllistä sisältöä erilaisten 3D-mallien tai muiden hyödyllisten elementtien muodossa.

2.4 Musiikkituotantojen kansitaide

Ahosen (2021) kirjoittamassa artikkelissa kerrotaan artistin visuaalisesta ilmeestä seuraavanlaisesti.

Artistin visuaalinen ilme rakentuu aina artistin musiikin ja persoonan ympärille.
– – Parhaimmillaan yhtenäinen ja harkittu visuaalinen ilme voi auttaa artistia

erottautumaan muista saman genren edustajista sekä houkutella uusia kuulijoita tutustumaan artistin musiikkiin.

Kansitaiteella pyritään usein kertomaan julkaisun sisällöstä ja teemasta. Tästä toki löytyy paljon eroavaisuuksia eri genrejen välillä. Siinä missä pop-musiikin kansissa usein näkyy kuva artistista artistin ja julkaisun nimen lisäksi, voi esimerkiksi power metal genren kansissa nähdä kuvan fantasiamaailmasta lohikäärmeineen (Kuva 1). Vaikka molemmat kannet ovatkin hyvin erilaisia, saa niistä käsityksen julkaisun sisällöstä sekä artistin tyylistä.



Kuva 1. Dua Lipa ja A Twist In The Myth albumien kannet (Blind Guardian, 2008; Dua lipa, 2017)

Eri artisteilla on myös erilaisia lähestymistapoja kansien suunnittelussa. Jotkut kokevat paremmaksi työstää kannen graafisella suunnittelijalla antamalla heille vapaat kädet, kun taas toiset haluavat joko olla osana suunnitteluprosessia tai pitää kaikki langat omissa käsissä ja suunnitella kannen itse, kuten esimerkiksi Flinkkilän (i.a.) tekemästä haastattelusta käy ilmi, että Lapkon jäsenet suunnittelevat itse yhteensä visuaalisia elementtejä sekä brändiä. Haastattelujankohtana heillä oli jo seuraavan levyn kannesta selkeä visio, mikä omalta osaltaan loi kehykset musiikin säveltämiselle samalla antaen ”vapautta” luomalla rajoituksia ja sääntöjä tuottamiseen.

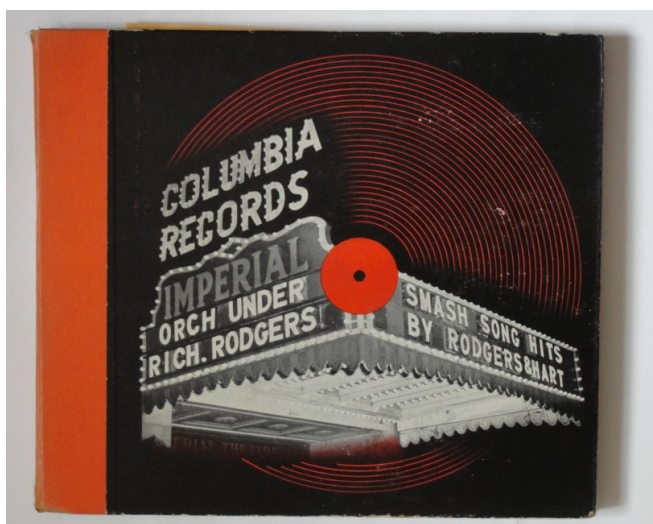
2.4.1 Kansitaiteen historia

Kun ensimmäisiä sarjapainettuja levyjä myytiin vuosien 1910–1938 välillä, suurinta osaa koristi vain kirjekuorta muistuttava ruskea tasku (Kuva 2) (Solopress, 2015). Levyjä ei seilailtu vapaasti ”hyllystä”, vaan niitä pyydettiin elektroniikkaliikkeiden myyjiltä. 1920-luvulla kannet kehittyivät askeleen eteenpäin, kun joissakin levyissä käytettiin kirjamaisia kovakantisia valokuva-albumeita.



Kuva 2. Vanhanaikainen ”tasku” (Solopress, 2015)

Varsinainen nykyaikainen kansitaide sai alun vuonna 1938, kun Columbia Records palkkasi taiteelliseksi ohjaajakseen visuaalisen suunnittelijan Alex Steinweissin, jota nykyään pidetään kansitaiteen keksijänä (Creative Hagja, i.a). Ensimmäinen kansitaide sai alkunsa, kun Steinweiss vieraili valokuvaajan kanssa Imperial Teatterilla New Yorkissa. Steinweiss pyysi omistajaa järjestämään teatterin mainoskyltin kirjaimet levyn ja esittäjän nimen mukaisesti (Kuva 3). Kansitaiteella varustettu levy nosti myyntiä lähes 900 %. Tämän jälkeen kansitaide alkoi yleistymään ja vuonna 1948, kun pitkäsoittolevyt saapuivat markkinoille, lähes kaikkien musiikkiyhtiöiden julkaisuissa näkyi kansitaidetta.



Kuva 3. Vuonna 1940 julkaistun albumin kansi (Steinwess, 1940)

2.4.2 Kansitaide nykypäivänä

Levyjä ja single-kappaleita ei enää julkaista fyysisessä muodossa läheskään niin paljoa kuin aiemmin. Tämä tarkoittaa myös sitä, että kansitaide on nykyään suuressa määrin digitaalista. Levyjen kannet eivät enää suurissa määrin kilpaile ostajien huomiosta levyhyllyssä eikä levyjä osteta kansitaiteen inspiroiman heräteostoksen johdosta niin usein kuin ennen. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että se olisi huono asia. Pohdinkin että tämä saattaa jopa mahdollistaa vapaamman ja taiteellisemman lähestymisen kansitaiteen tekijöille. Kansitaiteen tarkoitus ei ole enää vain nostaa levyjen myyntiä tai kuuntelumääriä. Kansitaiteen tekijälle voidaan antaa vapaammat kädet luoda jotain paljon abstraktimpaa ja mielikuvitukSELLISEMPAA kun myyntiin kohdistetut ”säännöt” eivät ole sitomassa tekijän käsiä.

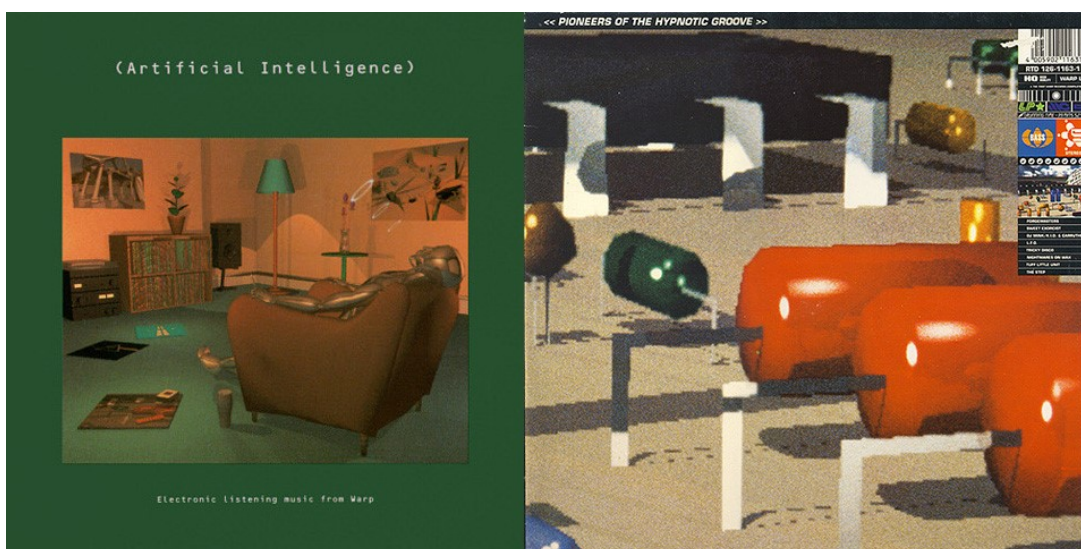
Vaikka julkaisut ovatkin pääosin digitaalisia, on kansitaide silti vielä oleellinen osa julkaisua. Se tekee siitä uniikin ja tunnistettavan, sekä toimii erinomaisena markkinointimateriaalina. Kansi voi parhaimmillaan kiinnittää musiikkisovellusta selailevan henkilön huomion, tai ainakin saada ihmiset tunnistamaan kyseisen julkaisun muiden joukosta. Nykyaikana on huomattavasti helpompaa julkaista musiikkia, mikä on johtanut kansitaiteen kysynnän nousemiseen ja sen monimuotoisuuteen.

3 3D-ELEMENTIT KANSITAITEESSA

3D-elementeillä voidaan tehostaa ja täydentää jo olemassa olevia 2D-elementtejä tai koko kansi voidaan rakentaa täysin 3D-elementeistä. 3D-ympäristö tarjoaa monipuoliset työkalut taiteen tuottamiseen aina valaisusta 3D-mallien muokkaamiseen. Tutkin tässä kappaleessa koska ja miksi 3D-elementtejä alettiin käyttämään kansitaiteessa. Esittelen kappaleessa myös maailmalla julkaistuja kansia, joista avaam paria kantta tarkemmin ja muut toimivat esimerkkinä 3D-elementtien käytöstä. Esittelen myös kansia, joiden tuotannossa olen ollut 3D-artistina, avaam paria kantta tarkemmin ja lisäksi liitteisiin esimerkkejä Fantasy tuotannosta (liite 1).

3.1 Koska 3D-elementtejä alettiin käyttää

Ensimmäisiä 3D-elementeillä varustettuja kansia julkaistiin jo 1980-luvun lopulla (Warwick, 2017). Yksi tunnetuimmista 3D-grafiikalla tuotetuista kansista on Phil Wolstenholmenin tekemä "Various – Artificial Intelligence" (Kuva 4), joka julkaistiin vuonna 1992. Kansi on nykypäivän standardeihin verrattuna alkeellisen näköinen, vaikkakin tuon aikakauden tuotoksista se on säilynyt ehkä jopa parhaiten. Omasta mielestäni kyseinen teos menisi erinomaisesti tyylielystä kannesta vielä tänäkin päivänä. Toinen hyvä esimerkki on saman tekijän tuottama "Various - Pioneers Of The Hypnotic Groove" (1991), joka näyttää huomattavasti kömpelömmältä tuotokselta nykypäivänä. (Kuva 4.)



Kuva 4. Wolstenholmenin tekemät kannet Various yhtyeelle. (Wolstenholme, 1991; Wolstenholme, 1992)

3.2 Miksi 3D-elementtejä alettiin käyttää

Warwickin (2017) tekemästä haastattelusta käy ilmi, että Wolstenholmen alkoi tuottamaan kansitaidetta digitaalisesti koska musiikki, johon taide tilattiin, tuotettiin myös digitaalisin menetelmin. Esimerkiksi edellä mainittu ”Pioneers Of The Hypnotic Groove” on musiikilliselta tyyliltään Technon, Bleepin ja Acid Housen kokonaisuus, johon haluttiin kanneksi emolevyä muistuttava maisema. Kyseinen kansi toimiikin hyvänä esimerkkinä siitä, miten julkaisun tuotannossa voidaan huomioida kokonaisuus ja yhdistää musiikki sekä kansitaide myös tuotannollisin menetelmin.

Tämä syy ei toki päde kaikkiin visuaalisiin tuottajiin, mutta aiheesta on vaikeaa löytää kunnollisia lähteitä. Pohdinkin että muut mahdolliset syyt ovat pitkälti tuottajien omissa mieltymyksissä. Itse olen tuottanut elementit hyödyntämällä 3D-teknologiaa, koska osaan sen alan paremmin ja koen että sen avulla pystyn tuomaan kanteen enemmän sisältöä. Pääsyy varmasti useimmissa tuotannoissa onkin artistin tai taiteilijan visio kannesta ja sen tyyli suunnasta.

3.3 Esimerkkejä 3D-elementtien käytöstä



Kuva 5. Lil Nas X – Montero julkaisun kansitaide. (Lil Nas X, 2021)

Lil Nas X julkaisi debyyttialbuminsa (Kuva 5) vuonna 2021. Artisti kertoi twitterissä kansitaiteen inspiraatioina toimineen Paavo Pesusien (Kuva 6) sekä John Stephensin Genesis II taideteoksen (Kuva 7) (Lil Nas X, 2021). Vaikka molemmat inspiraation lähteet ovat näkyvissä kannessa, erityisesti jälkimmäinen erottuu selkeästi. Rakennukset, joen ranta, vesiputous, keskitetty vuori sekä kannen asetelma on lähes kopioitu osasta osaan kuitenkin erottamalla se alkuperäisestä tuomalla kanteen elementtejä, jotka kuvastavat artistin brändiä, persoonaa sekä albumin sisältöä. Kansi on täynnä liikettä ja yksityiskohtia, jotka kiinnittävät sitä katsovan huomion, ollen samaan aikaan sekä rauhaton että

rauhallinen. Tausta, vesi, perhoset ja rennosti leijuva hahmo luovat kanteen rauhallisuuden, jonka rikkoo pallon muotoinen putoava objekti samalla hajottaen vasemmanpuoleisen rakennuksen. Tämä tuo kanteen kaaosta sekä epäsymmetriaa, mikä tasapainottaa kokonaisuutta luomalla kontrastia rauhallisuuden ja kaaoksen välille.



Kuva 6. Artistin jakama kuvankaappaus Paavo Pesusienestä (Lil Nas X, 2021)



Kuva 7. John Stephens – Genesis II (Stephens, 2010)



Kuva 8. Muse – Compliance kansitaide (Muse, 2022)

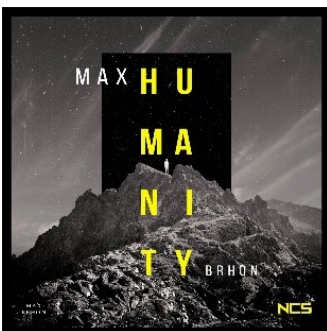
Musen vuonna 2022 julkaistavan albumin (Kuva 8) kansi sisältää kolme rikkinäistä patsaan päätä, jotka on todennäköisesti luotu valokuvaskannattujen 3D-mallien pohjalta. Patsaita sotkevat ja tuhoavat tummiin pukeutuneet hahmot. Kuvakulmana yläkulma palvelee kantta hyvin, kaikki kolme patsasta mahtuvat kuvaan niin että niistä on tunnistettavissa bändin jäsenien kasvot, myös hahmojen toiminta erottuu kuvakulmasta selkeästi. Hahmojen liike ja pieni koko luo vastakkaisen kontrastin patsaiden staattisuudelle ja massiivisuudelle. Kansi kuvastaa sitä, kuinka hahmot yhdessä voivat kaataa jotain suurta ja määrällävää.



Kuva 9. Dream Fiend – Outland kansitaide. Vuonna 2022 julkaistun albumin kansi on täynnä retroja 3D-elementtejä ja synthwave-fiilistä. (Dream Fiend, 2022)



Kuva 10. Underworld – Atom Music Audio kansitaide. Eepistä musiikkia sisältävä albumi julkaistiin vuonna 2018. (Atom Music Audio, 2018)



Kuva 11. Max Brhon – Humanity kansitaide. Vuonna 2019 julkaistun singlen kansi yhdistelee 2D- ja 3D- grafiikkaa. (Max Brhon, 2019)



Kuva 12. Untold – That Horn Track kansitaide. Vuonna 2014 julkaistun singlen kannessa komeilee abstrakti 3D-elementti (Untold, 2014)

3.4 Esimerkkejä Ida Alex kansista



Kuva 13. Ida Alex – Future Rebels kansitaide

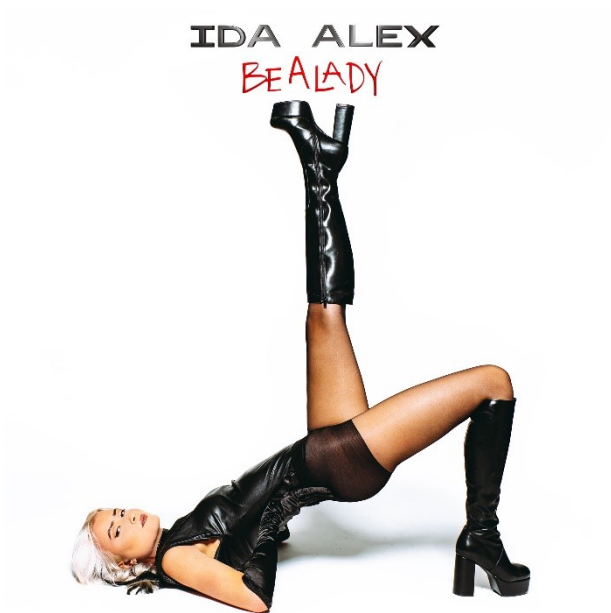
Vuonna 2021 julkaistu single Future Rebels (Kuva 13) oli ensimmäinen kansi, jonka tuotannossa olen ollut 3D-artistina. Kannen suunnittelussa oli artistin lisäksi mukana Seinäjoen Rok O Rok -studio, joka vastasi pääosin kannen visuaalisen ilmeen suunnittelusta ja tuotannon läpi viemisestä. Heidän ohjeiden pohjalta toteutin 3D-elementtejä, joita käytettiin kannessa sekä promojulkaisuissa. Kannessa 3D-elementtejä ovat kappaleen ja artistin nimi, korkokengät sekä etu- ja taka- alalla näkyvät pilvet. Kansi kävi suunnitteluvaiheessa läpi pari erilaista konseptia (Kuva 14), ennen kuin päädyttiin lopulliseen asetteluun, fontteihin ja muihin elementteihin. Promojulkaisuihin toteutin kappaleen nimen ja korkokenkien lisäksi megafonin, joista tehtiin looppaavat animaatiot. (Kuva 15.)



Kuva 14. Future Rebels kannen konsepteja

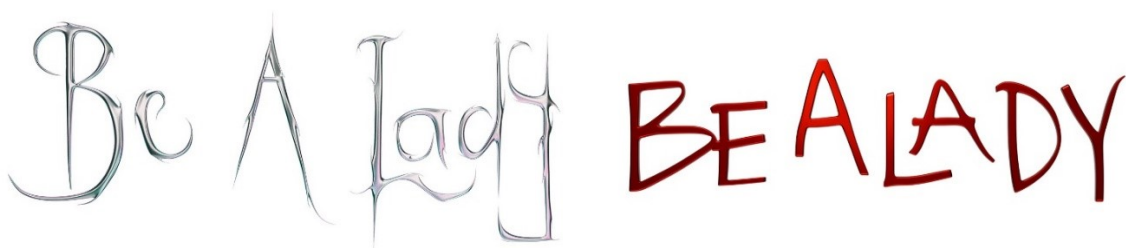


Kuva 15. Kuvankaappaukset looppaavista animaatioista Future Rebels tuotannosta



Kuva 16. Ida Alex – Be A Lady kansitaide

Maaliskuussa 2022 julkaistu Be A Lady (Kuva 19) oli minulle neljäs kansi. Artisti lähestyi minua selkeällä visiolla kannen asettelusta, johon tein pari konseptia erilaisilla vedoksilla artistin toivomasta fontista. Tuotannon aikana fontti muuttui kurvailevasta ja piikikkäästä yksinkertaisempaan muotoon, joka oli myös artistin itsensä suunnittelema, jonka pohjalta tein 3D-elementin kanteen. (Kuva 20.)



Kuva 17. Be A Lady kannen nimi elementin konseptointia



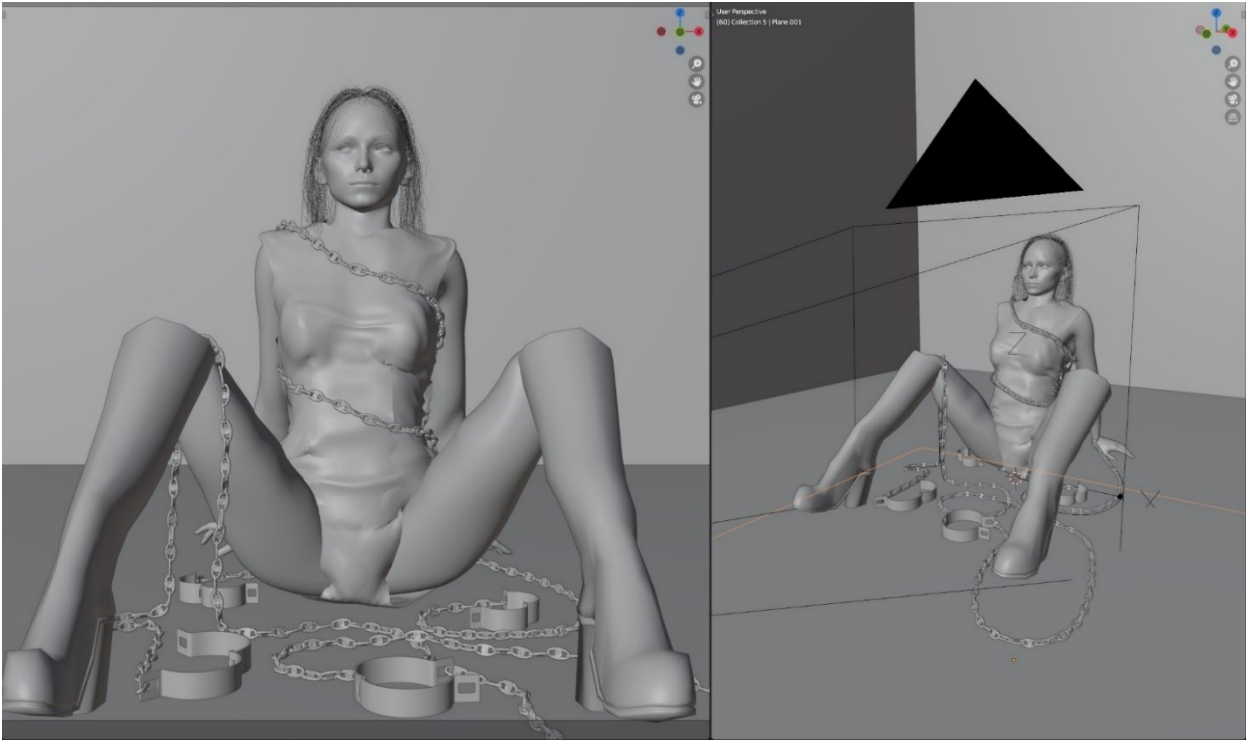
Kuva 18. Ida Alex – Free Woman kansitaide

Kirjoitusvaiheessa vielä julkaisemattoman (julk. 20.5.2022.), Ida Alexin ensimmäisen Ep-julkaisun (Kuva 16) kansi on viides, jonka tuotannossa olen ollut mukana. Ida lähestyi minua idealla, joka päättyi asettelultaan olemaan lähes identtinen lopulliseen kanteen verrattuna, vaikka kansi kävikin läpi muutaman erilaisen konseptin. (Kuva 17.)



Kuva 19. Free Woman konsepteja

Alun perin kannen 3D-elementeiksi suunniteltiin artistin ja julkaisun nimeä, mutta tuotannon edetessä Ida kysyi voisiko kanteen tuoda ketjua ja kahleita. Jäljensin valokuvaustilanteen Blenderissä, mikä mahdollisti sen, että elementtien asettelu on mahdollisimman lähellä realistista. Jäljennyksen myötä myös elementeissä olevan metallitekstuurin muodostamat heijastukset ovat luonnollisen näköisiä. (Kuva 18.)



Kuva 20. Kuvankaappaus Blenderin työtiedostosta

Edellä esiteltyjen projektien lisäksi olin myös mukana Can't Say No ja Fantasy tuotannoissa 3D-artistina (liite 1).

4 2D- JA 3D-KANSITAITEEN EROT

4.1 Käytännön vertailua

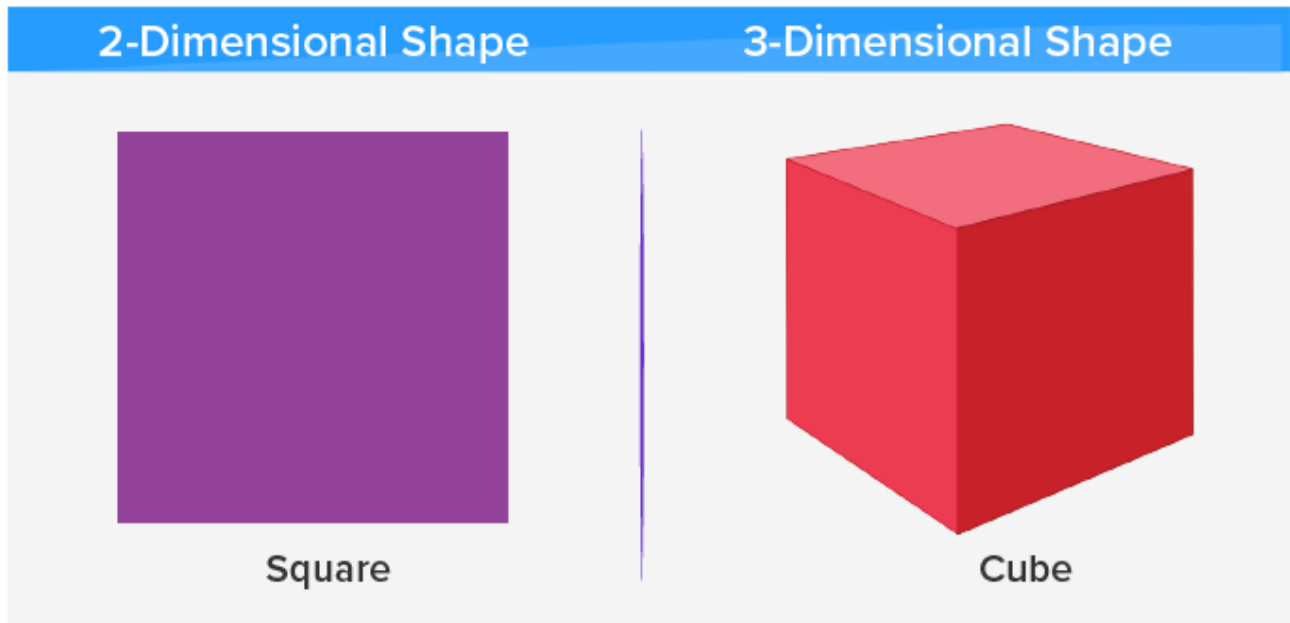
Molemmissa tyyleissä on pääosin samanlainen työnkulku (Jones, 2021). Työskentely alkaa mahdollisella asiakaskontaktilla ja työn sisällön tiivistelmään tutustumisella. Tarvittaessa työtä varten täytyy tehdä taustatutkimusta tai opetella uusia taitoja ohjelmistoissa. Moodboardien tekeminen sekä aivorihiien pitäminen auttavat työssä vauhtiin, jonka jälkeen luodaan ensimmäisiä konsepteja, joista parhaimmat välitetään asiakkaalle ja muokataan saadun palautteen mukaan. Suurin ero 2D- ja 3D-tuotannon välillä tulee konseptointivaiheessa, kun moodboardien ja mahdollisten luonnosten pohjalta aletaan rakentamaan teosta. Siinä missä 2D-tuotannossa voidaan piirtää suoraan luonnosten päälle, täytyy 3D-tuotannossa mallintaa elementit useamman luonnoksen pohjalta, joista selviää miltä ne näyttävät eri kuvakulmista. Myös mahdollisten muokkauksen tekeminen vie jonkin verran enemmän aikaa, erityisesti jos elementtejä täytyy työstää uudelleen alusta asti. Täytyy myös huomioida, että elementtien yksittäisten yksityiskohtien luominen voi viedä enemmän aikaa 2D-tuotannossa, sillä 3D-ympäristössä ne voidaan tehdä esimerkiksi tekstuurien avulla, mikä ei välttämättä vaadi aikaa vievää mallintamista.

3D-artistin täytyy huomioida käytössä olevat laitteistoresurssit. Heikompia komponentteja sisältävällä laitteella voi tuottaa kansitaidetta esimerkiksi Adoben Photoshop tai Illustrator ohjelmissa suhteellisen kevyesti, mutta 3D-ohjelmiston käyttäminen samaisella laitteella olisi huomattavasti raskaampaa ja resursseja kuluttavampaa. 3D-ympäristössä työskenteleminen vaatii yleisestikin jo normaalia tehokkaamman tietokoneen, mielellään hyvällä näytönohjaimella varustettuna. 3D-tuotantoihin suunnatuissa koneissa kannattaakin olla uusimpien sukupolvien komponentteja, vaikka heikommillakin voi tehdä töitä yhtä lailla, se vaatii tekijältä enemmän kärsivällisyyttä pitkien renderöinti-aikojen ja raskaissa töissä hitaammin toimivan käyttöliittymän suhteen.

4.2 Mitä 3D-elementit tarjoavat 2D-elementteihin verrattuna

Kracovin (i.a.) nettisivuilla julkaistussa tekstissä käydään läpi 2D- ja 3D-teosten eroja, joista merkittävimpana mainitaan akselien määrä. 2D-teoksissa on vain kaksi akselia, X

ja Y, kolmiulotteisissa teoksissa on näiden lisäksi myös Z-akseli. Tämä tarkoittaa, että 3D-elementeissä on pituus, leveys ja korkeus, joista 2D-elementeissä on vain pituus ja leveys, mikä saa ne näyttämään litteiltä. (Kuva 21.)



Kuva 21. Kaksiulotteinen neliö ja kolmiulotteinen kuutio (Splash Learn, i.a.)

Elementtien valaiseminen on yksi esimerkki, josta 3D hyötyy. Siinä missä 2D-ympäristössä täytyy elementtien valaisu ja varjostukset piirtää käsin, luo 3D-ohjelmisto sen tekijänsä puolesta. 3D-ympäristössä tekijän täytyy toki osata hallita ohjelmiston valoja ja tietää vähintään valaisun periaatteet, jotta elementti näyttää hyvältä. Valaisu onkin yksi 3D-ympäristön tärkeimpiä yksityiskohtia, sillä matalalaatuisesta mallista voi saada hyvän ja realistisen näköisen hyvällä valaisulla, mutta hyvälaatuinenkin malli näyttää selkeästi 3D-ohjelmistossa tuotetulta huonossa valaistuksessa.

Myös 3D-elementtien liikuttelu ympäristössä, niiden pyörittely ja muokattavuus on suuri etu 2D-työympäristöön nähden. Elementtien paikkaa voi vaihtaa asetelmassa ja niiden asentoa ja muotoa voi muokata ilman suurta työmäärää. Samat asiat toki onnistuvat myös 2D-ympäristössä, mutta esimerkiksi elementin pyörittämisen saavuttamiseksi täytyy se mahdollisesti piirtää uudelleen.

4.3 Kansien vertailua esimerkkien avulla

Albinon (2020) tuottamassa projektissa luotiin uudelleen kymmenen erilaista tunnettua kantta. Projektin parissa työskenteli monia eri 3D-grafiikan suunnittelijoita ja jälkieditoijia. Valitsin projektista kolme kantta, joiden uudelleen luotuja versioita pohdin omaan osaamiseeni pohjaten.



Kuva 22. Pink Floyd – The Wall kansitaide ja uudelleen luotu versio (Albino, 2020)

Vuonna 1979 julkaistun albumin kansitaide (Kuva 22) on yksi maailman ikonisimmista, se kertoo kaiken tarpeellisen erittäin minimalistisella tavalla. Spraymaalimaiseksi piirretty teksti on helposti luettavissa ja taustana toimiva piirretty tiiliseinä korostaa albumin nimeä, sekä tuo kanteen jämakkyttä ja asennetta. Uudelleen luotu versio on realistinen 3D-teos, jossa alkuperäisen elementit on viety astetta pidemmälle. Teos itsessään on taitavasti toteutettu. Seinän, maan ja maalin tekstuurit näyttävät realistisilta ja yksityiskohtina toimivat, maassa olevat 3D-mallit tuovat tärkeän lisän kokonaisuuteen. Seinästä erottuvat iän mukana tulevat vauriot kuvastavat hyvin rappioitunutta urbaania lähiöaluetta. Vaikka teos onkin taideteoksena varsin hyvä, ei se mielestäni lyö vertoja alkuperäisen kannen minimalismille.



Kuva 23. Whitesnake – Come An'get It kansitaide ja uudelleen luotu versio (Albino, 2020)

1981 julkaistun albumin kansitaide (Kuva 23) on aggressiivinen ja uhkaava. Lasisen omenan hohto ja sitä ympäröivä lievä usva luo siihen mystisen tunnelman, samalla hieman piilottaen sen sisällä olevaa käärmettä. Uudelleen luodussa versiossa suurimmat erot ovat käärmeen pään muoto sekä jälkieditointi. Käärmeen erot tekevät kannesta vähemmän aggressiivisen, pääosin johtuen käärmeen silmien sijainnista ja muodosta, mikä tekee kannesta myös vähemmän uhkaavan. 3D-elementtien luoma syvyys ja kontrasti kuitenkin tekee uudelleen luodusta versiosta mielenkiintoisemman katsoa. Yksityiskohtia löytyy enemmän ja kannesta hahmottaa paremmin kuinka ahtaassa tilassa käärme on. Uudelleen luodussa versiossa mystinen tunnelma on selkeästi lievempi omenan hohdon puutteen ja usvan vähäisyyden vuoksi, näitä toki voisi lisätä jälkieditoinnissa, mutta tekijät ovat päättäneet pitää lasin pinnan puhtaana ja hohdon vähäisenä tässä versiossa.



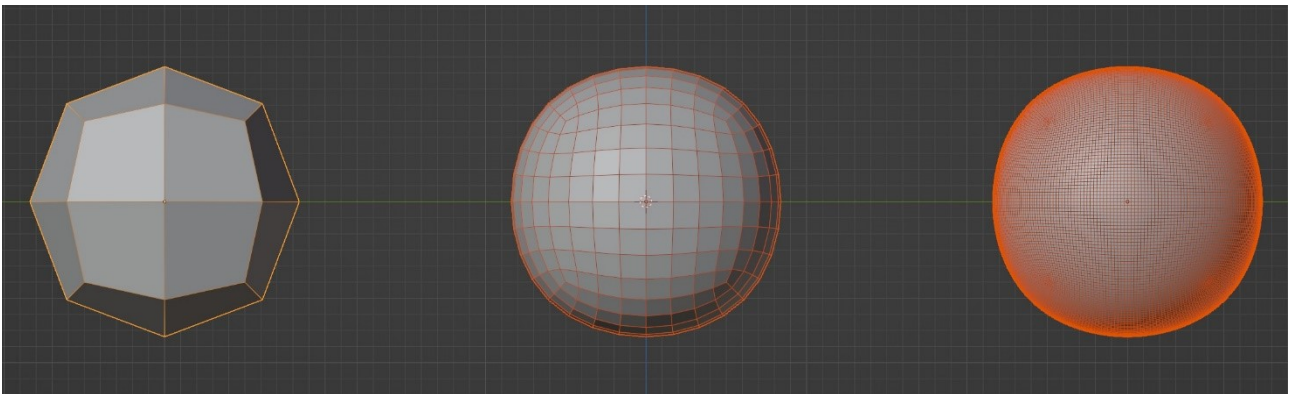
Kuva 24. Cream – Wheels Of Fire kansitaide ja uudelleen luotu versio (Albino, 2020)

Vuonna 1968 julkaistun albumin hieman jopa psykedeelinen kansi (Kuva 24) on täynnä liikettä, räjähtävyyttä sekä muotoja. Yhtyeen ja julkaisun nimet on toteutettu luonnollisina elementteinä osana kannen maailmaa, sen lisäksi että ne löytyvät yläreunasta selkeämmin. Kansi on tuotu vielä vahvemmin eloon sen uudelleen luodussa versiossa, värittämällä kaikki elementit erilaisilla yksinkertaisilla tekstuureilla. Joistakin elementeistä ehkä jopa puuttuu liikaakin alkuperäisen yksityiskohtia, kuten varjostuksia ja mielenkiintoisia tekstuuria. 3D-elementtien käyttäminen kannessa tekee siitä tasapainoisemman ja helpomman katsoa. Kannesta saa paremmin selvää, kun siitä voi hahmottaa sen syvyyden ja elementit erottavan kontrastin. Uudempi versio on oiva esimerkki nykyaikaisesta silotellusta 3D-taiteesta, joka kokonaisuutena hellii katsojan näköaistia.

5 3D-ELEMENTTIEN HYÖDYNTÄMINEN TULEVAISUUDESSA

5.1 Miten 3D tulee kehittymään

Conover (2020) kirjoittaa 3D-tekniikan kehityksestä tulevaisuudessa. Artikkelissa on muutama kohta, joiden näkisin olevan hyödyksi myös kansitaiteen tuottamisessa. Yksi näistä on korkearesoluutioiset 3D-mallit (Kuva 25), jotka mahdollistavat realistisemmat ja yksityiskohtaisemmat lopputulokset käytössä olevien laiteresurssien kustannuksella. Tulevaisuudessa on odotettavissa, että 3D-mallit ovat lähtökohtaisesti resoluutioltaan korkeampia kuin nykypäivänä, ollen samaan aikaan kevyempiä käyttää ohjelmistoissa. Tämä mahdollistaisi parempilaatuiset tulokset nopeammin ja vähempien resurssien käyttämisen projekteissa.



Kuva 25. Esimerkki matalaresoluutioisesta ja korkeampiresoluutioisesta mallista

Vectaryn (2022) tekstissä ennustetaan 3D-sisällön suunnittelun tulevaisuutta. Tekstin ensimmäisenä kohtana on puhelimilla luotujen 3D-mallien tekeminen ja jakaminen valokuvaskannauksen avulla (Kuva 26). Valokuvaskannauksessa halutusta kohteesta otetaan kuvia useammasta kuvakulmasta, jonka jälkeen kyseiseen tarkoitukseen luotu sovellus tekee kuvien kohteesta 3D-mallin, mitä 3D-artisti voi käyttää projektissaan. Kyseinen teknologia on jo olemassa ja sitä käytetään alalla aktiivisesti, mutta tulevaisuudessa sen käyttämisestä voitaisiin tehdä paljon helpompaa ja kevyempää esimerkiksi tehokkaampaa AI-tekniikkaa hyödyntämällä.



Kuva 26. Esimerkki valokuvasta ja sen pohjalta valokuvaskannatusta 3D-mallista (Marchal, 2019)

Vectaryn (2022) tekstissä mainitaan myös siitä, miten tulevaisuudessa 3D-suunnittelijat keskittyvät enemmän nimenomaan suunnitteluun, kuin monimutkaisten 3D-ohjelmistojen opetteluun. Ohjelmistojen ja tekoälyjen kehittyessä sekä laajennuksien ja lisäosien lisääntyessä ohjelmistojen käyttämisestä tulee paljon yksinkertaisempaa, poistaen suunnittelijoilta monta kymmentä hidasta ja turhauttavaa opiskelutuntia niiden parissa. Myöskin 3D-mallikirjastot ovat yleistyneet siinä määrin, että nykyään voi pienelläkin summalla saada käyttöönsä kymmeniä laadukkaita malleja.

Edellä mainitut esimerkit helpottavat kansitaiteen tekemistä siinä, missä muutakin 3D-suunnittelua. Korkearesoluutioisemmilla malleilla voi tavoittaa paremman näköisen lopputuloksen, valokuvaskannauksella voi tehdä esimerkiksi artistin päästä 3D-mallin ja ohjelmistojen käyttämisen helpottuminen sekä erityisesti laajennuksien ja lisäosien yleistyminen nopeuttavat työprosessia huomattavasti.

5.2 AR/VR käyttäminen julkaisuissa

Pohdin miten AR- ja VR-teknologioita voisi hyödyntää kansitaiteessa ja mitä niiden tulevaisuus pitää mahdollisesti sisällään.

5.2.1 AR

AR-teknologian hyödyntäminen kansitaiteessa tulee varmasti olemaan juttu tulevaisuudessa, siitä on jo nyt ensimmäiset merkit näkyvissä. Fowlerin (2021) kirjoittamasta

artikkelista selviää, että on jo olemassa ilmainen sovellus, nimeltään Aria, jota käyttämällä käyttäjä voi katsoa tiettyihin kansiin linkitettyjä animaatioita. Aria itsessään toimii kuten mikä tahansa muukin AR-sovellus, sovelluksen ollessa auki osoitetaan laitteen kamera kohti kantta, minkä seurauksena sovellus toistaa striimaamalla kyseistä kantta vastaavan animaation.

Koenkin että yksi AR-tekniikan yleistymistä hidastava asia on sen käyttämisen kankeus. Nähdäkseen AR-tekniikalla tuotettua sisältöä täytyy käyttäjän ladata yksi monista olemassa olevista sovelluksista, joista jokaisella on omat tietyt kuvansa, joihin on linkitetty AR-grafiikkaa. Jos tulevaisuudessa suurin osa AR-grafiikkaa sisältävistä kuvista olisi helposti katsottavissa riippumatta minkä julkaisijan sovelluksella niitä katsoo, olisi tällaisen tekniikan hyödyntäminen myös kansitaiteessa paljon kannattavampaa.

5.2.2 VR

VR-tekniikan hyödyntäminen 3D-suunnittelussa yleistyy vauhdilla ja se on huomioitu myös Blender-ohjelmiston päämajalla (Blender Foundation, 2022). Blenderissä on nykyään oma VR-tilansa, joka mahdollistaa 3D-ympäristössä liikkumisen sekä mallien lähemmän tutkimisen ja niiden liikuttelun. Mallintamisen ja muiden suunnittelun kannalta hyödyllisten toimintojen tukeminen on vielä kehitysvaiheessa.

3D-ohjelmiston tarjoama suora tuki VR-työskentelyyn nopeuttaisi mallintamista ja asetteluiden tekemistä, jos kyseisen tekniikan käyttäminen on artistille mahdollista. Mallintaminen VR-tilassa on monelle artistille luontaisempaa ja nopeampaa kuin näppäimistön ja hiiren avulla, koska artisti voi liikkua mallin ympärillä helposti ja näin työskennellä sen eri osa-alueilla nopeasti ja luonnollisesti.

VR-lasien yleistyessä kuluttajakäytössä, yksi mahdollisuus artisteille olisi tuottaa VR-ympäristössä oleva musiikkivideo tai maailma, jossa kuuntelija voi liikkua vapaasti. Tämän voisi myös esimerkiksi sisällyttää QR-koodiin, minkä lukemalla kuuntelijalle avautuu VR-tekniikalla tuotettu video heidän laseihinsa.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Digitalisoitumisesta huolimatta kansitaide on edelleen tärkeä osa julkaisua ja sen uniikkiutta. Jokainen kansitaide kuvastaa artistia sekä julkaisun sisältöä, jonka vuoksi onkin tärkeää, että se on artistin brändin mukainen, laadukas ja tarkkaan harkittu kokonaisuus. Laadukkaasti toteutettu kansitaide tukee julkaisua kiinnittämällä sen näkijän huomion markkinoinnissa, se tuo lisää kuuntelijoita sekä faneja artistille.

3D-elementtien ja kokonaan 3D-tekniikan avulla tuotettujen kansien määrä tulee kasvamaan tulevaisuudessa. 3D-tekniikan kehittyessä kevyempään ja tehokkaampaan suuntaan, sekä 3D-ohjelmistojen muuttuessa helppokäyttöisemmiksi, tulee 3D-elementtien tuottamisesta helpompaa taiteilijoille. Myös erilaisten laajennusten ja lisäosien lisääntyminen tulee auttamaan taiteilijoita tuotannoissa paljon. 3D-ohjelmistoilla voi laajennusten avulla esimerkiksi luoda kokonaisen kaupungin yhdellä klikkauksella, joskin suuri määrä rakennusten malleja voi aiheuttaa käyttöliittymän hidastumisen tai jopa kaatumisen.

Uskon että tulevaisuudessa kansitaide tulee pysymään teoriassa samanlaisena kuin tänäkin päivänä, se on neliskanttinen taideteos, jonka on tarkoitus kertoa julkaisun sisällöstä ja sen esittäjästä, vaikkakin kehittyvien, esimerkiksi AR- ja VR-tekniikoiden avulla, voidaan tuoda siihen uusia elementtejä, joita ei vielä tänä päivänä osata edes kuvitella. Eri julkaisualustojen kehittyessä on myös mahdollista, että kannet voitaisiin kokonaan animoida.

7 POHDINTA

Opinnäytteeni tavoitteena oli selvittää kansitaiteen historiaa, nykytilaa sekä 3D-elementtien suhdetta kansitaiteeseen. Esittelin työssä myös kansitaideprojekteja, joissa olen ollut 3D-artistina ja pyrin tuomaan työhön syvyyttä näiden esimerkkien avulla, mikä tavoitteena mielestäni onnistui, joskin kuvaukset tuotannoista olisivat voineet olla pidempiä ja yksityiskohtaisempia.

Vaikka lähtökohtaisesti saavutinkin työni päätavoitteet, eli selvitin kansitaiteen syntyhistorian sekä sen, milloin ja miten 3D-elementtejä alettiin käyttämään kansissa, jäi työhöni silti jonkin verran aukkoja, joita en avannut mielestäni kovinkaan paljoa. Esimerkiksi kysymykseen kansitaiteen tilasta nykyaikana, päädyin lähinnä pohtimaan kansien suhdetta musiikin digitalisoitumiseen. Tähän olisi voinut esimerkiksi etsiä tilastoja julkaisujen digitalisoinnista ja niiden myyntimääristä, jotka olisivat tukeneet tekstiä ja antaneet siihen lisää sisältöä. Koenkin, että opinnäytteen tekstiosiot olisivat ansainneet kokonaisuudessaan ”enemmän”.

Jälkiviisaana on helppo todeta, etten käyttänyt työskentelyyn niin paljoa aikaa kuin aihe ja sen tutkiminen olisi ansainnut, enkä tutustunut tarpeeksi hyvin erilaisiin tutkimusmenetelmiin, joilla olisin voinut tuoda työhön tarkemman näkökulman.

LÄHTEET

Ahonen, J. (12.3.2021). *Artistin Visuaalinen Ilme*. Rytmimanaali. <https://rytmimanaali.fi/artistin-visuaalinen-ilme/>

Albino, F. (2020). *I Gathered Some Very Talented People To Recreate 10 Of The Most Iconic Album Covers And Here Is The Result*. Bored panda. <https://www.boredpanda.com/album-covers-recreated-rock-recover-project-flavio-albino/>

Atom Music Audio. (2018). *Underworld* [Kansitaide]. Bandcamp. <https://atommusicaudio.bandcamp.com/album/underworld>

Autodesk. (2022). *What Is Maya?* <https://www.autodesk.com/products/maya/overview>

Blender Foundation. (02.05.2022). *Blender 3.1 Manual: Introduction*. https://docs.blender.org/manual/en/latest/getting_started/about/introduction.html

Blender Foundation. (05.2.2022). *Blender 3.1 Manual: VR Scene Inspection*. https://docs.blender.org/manual/en/latest/addons/3d_view/vr_scene_inspection.html

Blind Guardian. (2008). *A Twist in The Myth* [Kansitaide]. Blind Guardian. <https://www.blind-guardian.com/a-twist-in-the-myth-album/>

Conover, E. (19.3.2020). *The Future of 3D Development*. Circuit Cellar. <https://circuitcellar.com/insights/tech-the-future/the-future-of-airborne-security-2/>

Creative Hagja. (i.a.). *History of Album Cover Art*. <https://www.thecreativehagja.com/history-of-album-cover-art/>

David Kracov. (i.a.). *What Is The Difference Between 2D and 3D Art?* <https://www.davidkracov.com/what-is-the-difference-between-2d-and-3d-art/>

Dream Fiend. (2022). *Outland* [Kansitaide]. Bandcamp. <https://dreamfiend.bandcamp.com/album/outland-2>

Dua Lipa. (2017). *Dua Lipa* [kansitaide]. <https://www.dualipa.com/music>

Flinkkilä, J. (i.a.). *Imago ja Visuaalisuus: Case Lapko*. Rytmimanaali. <https://rytmimanaali.fi/imago-ja-visuaalisuus-case-lapko/>

Fowler, K. (20.5.2021). *How to Use Aria Platform App to Bring Album Covers to Life Through Augmented Reality*. Newsweek. <https://www.newsweek.com/aria-platform-augmented-reality-tiktok-app-1593206>

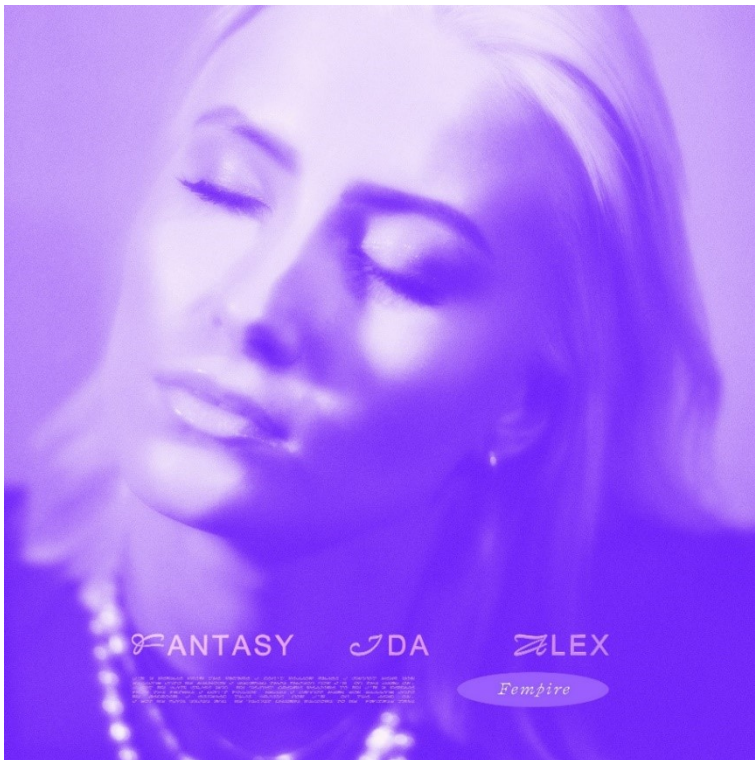
- Franklin, C. (i.a.). *How 3-D Graphics Work*. howstuffworks. <https://computer.howstuffworks.com/3dgraphics2.htm>
- Jones, O. (19.10.2021). *Graphic Design Workflow: A Step-By-Step Guide*. Proofhub. <https://blog.proofhub.com/graphic-design-workflow-a-step-by-step-guide-69816acb622e>
- Jyväskylän Yliopisto. (28.8.2021). *Laadullinen tutkimus*. Koppa. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/laadullinen-tutkimus>
- Lil Nas X. [@LilNasX]. (31.8.2021). *Montero* [Twiitti]. Twitter. <https://twitter.com/LilNasX/status/1432719931708170258>
- Lil Nas X. [@LilNasX]. (31.8.2021). *Paavo Pesusieni* [Twiitti]. Twitter. <https://twitter.com/lilnasx/status/1432724188247244814>
- Marchal, G. (1.11.2019). *Photoscanned 3D model* [Kuva]. Sketchfab. <https://sketchfab.com/blogs/community/introduction-to-photogrammetry-how-to-take-good-photographs/>
- Max Brhon. (2019). *Humanity* [Kansitaide]. Soundcloud. <https://soundcloud.com/nocopy-rightsounds/max-brhon-humanity-ncs-release>
- Muse. (2022). *Compliance* [Kansitaide]. Will of The People. <https://willofthepeople.muse.mu/>
- Partmore, C. (2003). *The Complete Animation Course: the principles, practice, and techniques of successful animation*. Thames & Hudson.
- Pixologic, (2022). *ZBrush at a Glance*. <http://pixologic.com/features/about-zbrush.php>
- Solopress. (8.02.2015). Art & Design. *A brief history of album art*. <https://www.solopress.com/blog/art-design/a-brief-history-of-album-art/>
- Splash learn. (i.a.). *2-Dimensional shave vs 3-Dimensional shape* [Kuva]. Splashlearn. <https://www.splashlearn.com/math-vocabulary/geometry/dimensions>
- Steinweiss, A. (1940). *Smash Song Hits by Rodgers & Hart* [kansitaide]. Recordart. <https://recordart.net/2016/09/18/alex-steinweiss-the-inventor-of-the-illustrated-record-cover/steinweiss-smash-hits/>
- Stephens, J. (2010). *Genesis II* [Taideteos]. Johnstephens. <https://www.johnstephens.com/genesisII.html>

- Tuhola, E., & Viitanen, K. (2008). *3D-mallintaminen suunnittelun apuvälineenä*. Tammer-tekniikka.
- Untold. (2014). *That Horn Track* [Kansitaide]. Bleep. https://bleep.com/release/55060-untold-that-horn-track-inc-dettmann-remix?utm_source=Bleep&utm_campaign=ecf7d60adb-Physical_mailer_23101410_23_2014&utm_medium=email&utm_term=0_db8ca97389-ecf7d60adb-1589401
- Vectary. (12.1.2022). 3D Modeling Blog. *Predicting 2025: The future of 3D content design*. <https://www.vectary.com/3d-modeling-blog/future-of-3d-content-design-2025>
- Warwick, O. (8.11.2017) *Collective Rendering: The Early '90s CGI Album Designs of Phil Wolstenholme*. <https://daily.redbullmusicacademy.com/2017/11/phil-wolstenholme-interview>
- Wolstenholme, P. (1991). *Various – Pioneers of The Hypnotic Groove* [Kansitaide]. Discogs. <https://www.discogs.com/master/80253-Various-Pioneers-Of-The-Hypnotic-Groove>
- Wolstenholme, P. (1992). *Various – Artificial Intelligence* [Kansitaide]. Discogs. <https://www.discogs.com/master/30010-Various-Artificial-Intelligence>

LIITTEET

Liite 1. Fantasy tuotannon materiaaleja

Liite 1. Fantasy julkaisun materiaaleja



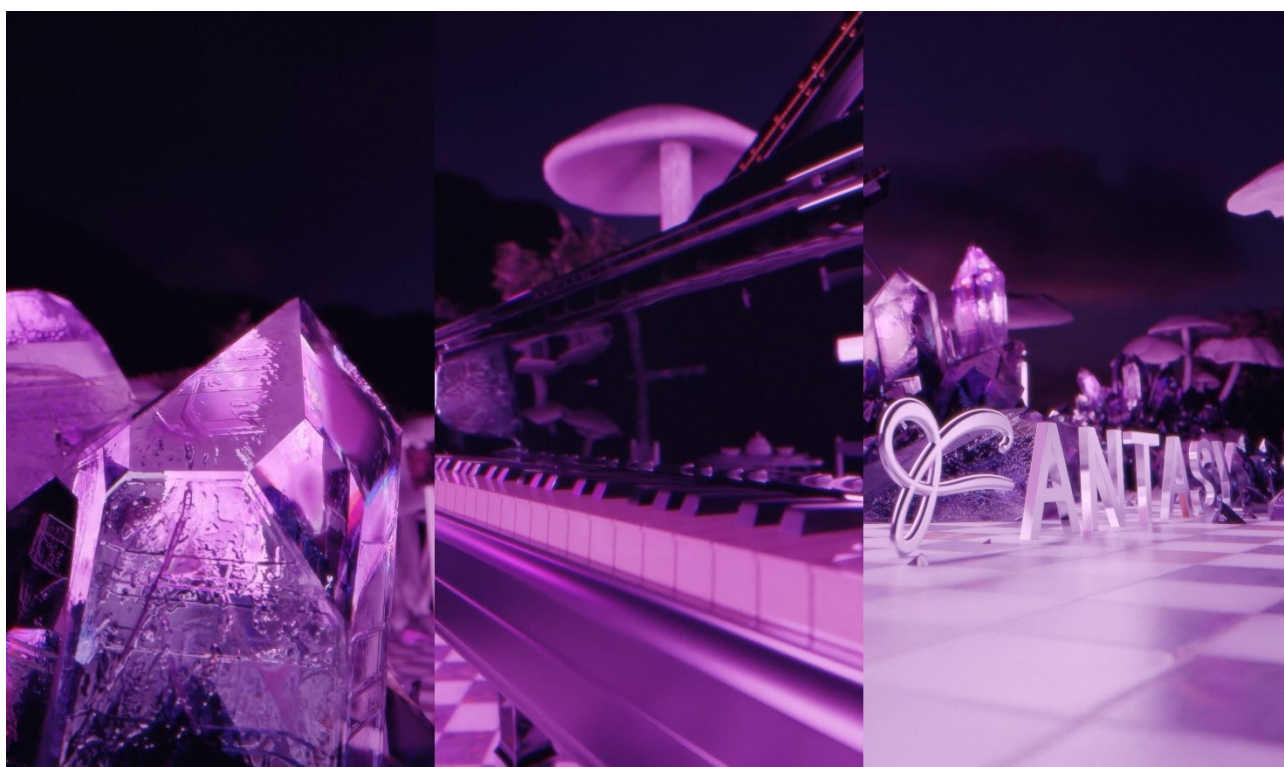
1 Fantasy kansitaide, jossa 3D-elementtejä ovat julkaisun ja artistin nimi. Suunnittelussa mukana Rok O Rok Studio.



2 Fantasy kannen asettelun konsepti.



3 Konseptteja Fantasy canvaksen maailmasta.



4 Kuvankaappauksia lopullisesta Fantasy canvas animaatiosta.



5 Kuvankaappaus Fantasy teaser animaatiosta.



6 Kuvankaappaus Fantasy teaser animaatiosta.