



Generatiivisen tekoälyn hyödyntäminen konseptipaketin visualisoinnissa

Aaro Karsimus

Opinnäytetyö
Marraskuu 2025

Media-alan tutkinto-ohjelma
Luova sisällöntuotanto

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan tutkinto-ohjelma
Luova sisällöntuotanto

KARSIMUS, AARO:

Generatiivisen tekoälyn hyödyntäminen konseptipaketin visualisoinnissa

Opinnäytetyö 73 sivua, joista liitteitä 22 sivua
Lokakuu 2025

Generatiivista tekoälyä voidaan käyttää kuvien tuottamiseen, ja opinnäytetyösäni tutkitaan generatiivisen tekoälyn käyttömahdollisuuksia elokuva- ja televisioalan konseptipakettien visualisoinnissa.

Opinnäytetyö on toteutettu osittain kirjallisuuskatsauksena ja osittain laadullisena sisällönanalyysinä käyttökokemuksista kuvagenerointimalli Midjourneyta käyttäen. Lukuisten tieteellisten artikkeleiden, asiantuntijahaastattelun, verkkouutisten ja alan kirjallisuuden avulla työssä esitellään generatiivisen tekoälyn toimintaperiaatteita ja ominaisuuksia sekä siihen liittyviä ongelmia esimerkiksi ympäristövaikutusten ja koulutusmateriaalin hankinnan saralla.

Opinnäytetyössä myös esitellään kuvagenerointimalli Midjourneyn ominaisuuksia ja käyttöä. Työssä käydään läpi uuden kuvaston tuottamista niin tekstin kuin kuvien avulla, ja kuinka paljon erilaisia parametrejä käyttäjällä on hallussaan mieleisensä lopputuloksen saavuttamiseksi. Kuvagenerointimallin käyttämistä huomattavasti hankalammaksi osoittautui ajatusten ja mielikuvien sanallistaminen niin kuvan sisällön kuin toteutuksen osalta.

Käyttökokemukset generatiivisesta tekoälystä olivat ristiriitaiset. Vaikka tuotettu kuvasto onkin näyttävää, siitä silti puuttuu perinteisten kuvien orgaanisuus ja eloisuus. Midjourneyn käyttö oli nopean perehtymisen jälkeen vaivatonta, mutta mallissa on vielä kehitettävää esimerkiksi tottelemattomuuden korjaamisessa. Opinnäytetyöstä selviää, että tekoäly on hyvä vaihtoehto silloin, kun käyttäjällä on mieleisään jonkinlainen käsitys siitä, mitä halutaan tuottaa, ja kun tuotetaan kuvaa jostakin spesifistä, mistä referenssikuvan löytäminen olisi mahdotonta. Vaikka tekoäly ei olekaan vielä täydellinen, niin se on silti potentiaalinen vaihtoehto konseptipaketin visualisoinnin luomiseen.

Asiasanat: generatiivinen tekoäly, tekoäly, konseptipaketti, midjourney

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree programme in Media
Creative Content Production

KARSIMUS, AARO:
Utilizing Generative AI in Pitch Deck visualization

Bachelor's thesis 73 pages, appendices 22 pages
November 2025

Artificial Intelligence can be applied to image generation, and this thesis examines the potential uses of generative AI in the visualization of pitch decks for the film and television industry.

This thesis has been carried out partly as a literature review and partly as a qualitative content analysis based on practical experiences with the image generation model Midjourney. Drawing on numerous scientific articles, expert interview, online news sources, and professional literature, the thesis presents the operating principles and characteristics of generative AI, as well as the challenges associated with it, such as environmental impacts and the acquisition of training material.

The thesis also presents the features and use of the image generation model Midjourney. It examines the production of new imagery through both text and images, as well as the wide range of parameters available to users for achieving the desired outcome. However, articulating ideas and mental images in terms of both content and execution proved to be considerably more challenging than using the image generation model itself.

Experiences with generative AI were mixed. Although the generated imagery was visually impressive, it lacked the organic quality and liveliness of traditional images. After initial learning phase, using Midjourney was straightforward, but the model still requires improvement, for example in correcting undesired outputs. The thesis demonstrates that AI is a viable option when users have some idea of what they want to produce, and particularly when creating images of specific subjects for which reference material would be impossible to obtain. While AI is not yet perfect, it nevertheless represents a promising alternative for pitch deck visualizations.

Key words: generative ai, artificial intelligence, pitch deck, midjourney

SISÄLLYS	
1	JOHDANTO 5
2	GENERATIIVINEN TEKOÄLY JA KONSEPTIPAKETTI 7
2.1	Taustatietoa tutkimusmenetelmistä 7
2.2	Käsitteiden määritelmät 9
2.3	Generatiivinen tekoäly 11
2.3.1	Uuden sisällön luominen 11
2.3.2	Yleinen toimintaperiaate 13
2.3.3	Diffuusiomallit 14
2.4	Eettisyys 14
2.4.1	Ilmastovaikutukset 14
2.4.2	Tekijänoikeudet 15
3	Tekoälyn hyödyntäminen kuvien luomisessa 19
3.1	Midjourney 19
3.2	Erlaiset promptit 20
3.2.1	Tekstipromptit 20
3.2.2	Kuvapromptit 22
3.3	Kuvien muokkaaminen 23
4	Kierteessä-konseptipaketin kuvittaminen 26
4.1	Kierteessä-konseptipaketti 26
4.2	Realistinen tyyli 26
4.3	Henkilöhahmot 27
4.4	Yksityiskohtaiset isot kokonaisuudet 34
4.5	Tunnelmallisen kuvituskuvaston luominen 38
4.6	Vertailu Googleen ja Pinterestiin 43
4.7	Haasteet 44
5	POHDINTA 46
LÄHTEET 48	
LIITTEET 52	

1 JOHDANTO

Viime vuosien aikana tekoälyn suosio on kasvanut ja ominaisuudet ovat kehittyneet merkittävästi. Generatiivisten tekoälyjen leviäminen osaksi valtavirtaa on herättänyt runsaasti keskustelua niin puolesta kuin vastaankin. Suurten kielimallien, kuten ChatGPT, lisäksi on noussut kuvagenerointimalleja, joiden avulla pystytään luomaan täysin uutta kuvastoa kymmenissä sekunneissa. Opinnäytetyössäni tutkin generatiivisen tekoälyn mahdollisuuksia elokuva- ja televisioalan konseptipaketin visualisoinnissa. Konseptipaketteja hyödynnetään suullisen esittelyn tukena myynti- ja kehitystilanteissa, joissa niiden avulla pyritään välittämään konseptin tunnelma, maailma ja visuaalinen ilme.

Olen rajannut aiheen kuvagenerointimalli Midjourneyhin, jota käytän itse luodesani kuvituksen omalle konseptipaketilleni *Kierteessä*. *Kierteessä* on tositapahtuviin pohjautuva nuorten draamasarja, joka on kehitetty osana opintoja. Tavoitteenani opinnäytetyössäni on tutkia generatiivista tekoälyä ja sen käyttöä ammattimaisesti konseptipakettien kuvittamisessa sekä siihen liittyviä etuja ja haasteita. Lähtökohtana opinnäytetyölleni toimii lukuiset kansalliset ja kansainväliset lähteet kuten erilaiset tutkimusartikkelit, uutisartikkelit, opinnäytetyöt ja ammattilaisten blogitekstit, joiden avulla tutkin generatiivisen tekoälyn toimintaa. Midjourneyn ominaisuuksia avaan pitkälti Midjourneyn omien ohjeiden pohjalta.

Opinnäytetyöni etenee siten, että luvussa 2 avaan keskeisimpiä käyttämiäni lähteitä sekä generatiivisen tekoälyn toimintaperiaatetta, niin yleisellä kuin teknisellä tasolla. Kerron myös generatiivisen tekoälyn ongelmallisuudesta ja haasteista ilmasto- ja tekijänoikeusseikkojen kannalta. Kolmannessa luvussa kerron Midjourneyn käyttämisestä ja sen monista ominaisuuksista. Avaan tekstiprompteja, kuvaprompteja ja lopuksi tuotettujen kuvien muokkausmahdollisuuksia. Neljännessä luvussa kerron omasta konseptipaketistani sekä havainnoin generatiivisen tekoälyn käyttöä haluamani kuvituksen luomiseen. Kerron generatiivisen tekoälyn käytön eduista ja haasteista sekä vertailen prosessia perinteisempiin menetelmiin kuten Googlestä tai Pinterestistä kuvaston hakemiseen.

Opinnäytetyöni on suunnattu tuottajille ja käsikirjoittajille, jotka haluavat luoda entistä laadukkaampia, tehokkaampia ja visuaalisempia konseptipaketteja. Myös yleisesti generatiivisesta tekoälystä ja kuvien luomisesta kiinnostuneille opinnäytetyöni sopii erinomaisesti.

2 GENERATIIVINEN TEKOÄLY JA KONSEPTIPAKETTI

2.1 Taustatietoa tutkimusmenetelmistä

Opinnäytetyöni toisessa luvussa avataan keinoja ja lähteitä generatiivisen tekoälyn käsittelemiseen, havainnointiin sekä auki selittämiseen. Opinnäytetyöni alussa tarkoitukseni on tuoda esiin generatiivisen tekoälyyn pohjautuvan kuvagenerointimallin toimintaperiaatteita ja ominaisuuksia sekä pohtia kyseisen työkalun käyttöpotentiaalia elokuva- ja tv-alan konseptipakettien visualisoinnissa. Loppupuolella havainnollistan kuvagenerointimallia käytännössä oman konseptipakettini visualisointiin. Kerron generatiivisesta tekoälystä yleisellä tasolla, mutta käsittelen myös hieman teknistä puolta diffuusiomallien toiminnasta. Luon omia esimerkkituotoksia kuvagenerointimallilla, hyödynnän laadullista sisällönanalyysiä tuottamieni kuvien analysointiin ja peilaan tuloksiani alan kirjallisuuteen ja erilaisiin tutkimusmateriaaleihin kuten opinnäytetöihin, kirjoihin ja tieteellisiin artikkeleihin.

Konseptipaketilla tarkoitan opinnäytetyössäni draamasarjan konseptia, joita elokuva- ja tv-alalla käytetään. Pohjaan tietoni Are Nikkisen ja Anders Vacklinin teokseen *Television runousoppia: Toisalainen katse tv-ohjelmiin* vuodelta 2012. Teoksessa Nikkinen ja Vacklin määrittelevät mitä konseptipaketilla tarkoitetaan ja mihin sitä käytetään elokuvien ja televisiosarjojen kontekstissa. Termin avaamisen lisäksi osoitan myös visuaalisuuden tärkeyden konseptipaketissa hyödyntäen Kimberly A. Owczarskin artikkelia *Pitch Decks, Project Development, and Creative Labor for Contemporary Hollywood TV Series* vuodelta 2024.

Viittaan opinnäytetyössäni Teemu Haugin kandidaatintutkielmaan vuodelta 2023, jonka aiheena on ollut ”Generatiivisen tekoälyn visuaaliset käyttökohteet”. Haug (2023) on toteuttanut tutkielmansa kirjallisuuskatsauksena ja käsitellyt siinä muun muassa erilaisten kuvien tuottamismenetelmiä annettuja promptteja hyödyntäen. Perehdyn hänen tutkielmastaan myös latenttien diffuusiomallien käyttötoimintaan, kun taas yleisemmällä tasolla generatiivisesta tekoälystä kertoessani viitteen SAP:in tietoihin aiheesta. SAP on alun alkaen saksalainen yritys, mutta vuo-

sien saatossa se on kasvanut yhdeksi maailman johtavista liiketoiminnan hallintaohjelmien tuottajista. Tällä tavoin pyrin avaamaan generatiivisen tekoälyn toimintaperiaatteita.

Generatiivisen tekoälyn ympäristövaikutuksista referoin Massachusetts Institute of Technology (MIT) julkaisemia artikkeleita. Viittaan MIT:in julkaisuista muun muassa Adam Zewen artikkeleihin *Explained: Generative AI's environmental impact* ja *Explained: Generative AI* vuodelta 2024. Tarkastelen myös tieteellistä artikkelia *The Climate and Sustainability Implications of Generative AI* (Bashir ym. 2024). Bashir ym. (2024) toteavat, että generatiiviseen tekoälyyn kohdistuvan valtavan kysynnän takia ohitetaan sen haitalliset vaikutukset verrattuna sen tuottamiin hyötyihin. Generatiivista tekoälyä kohtaan on syntyessä perustetonta teknologiaoptimismia, jonka seurauksia ympäristön kannalta ovat suurempi hiilijalanjälki johtuen sähköntarpeen muutoksista ja laskentatehon kasvavasta tarpeesta. Luonnonvarojen kiihtyvä ehtyminen on myös seurausta generatiivisen tekoälyn kasvavasta menekistä ja kriittisen tarkastelun puutteesta koskien aiheen ekologista näkökulmaa.

Omassa havainnoinnissani hyödynnän Midjourney-kuvagenerointimallia. Midjourneyta käsittelemäni Margarida Barreton kirjan *The Midjourney Expedition* avulla ja myös Midjourneyn omilta verkkosivuilta löytyviltä tiedoilla liittyen erilaisiin ominaisuuksiin, mitä kuvagenerointimalli pitää sisällään ja minkälaiset käyttöehdot sillä on. Barretolla on yli 20 vuoden kokemus viestintäsuunnittelusta ja hän on urallaan tehnyt niin graafista suunnittelua ja verkkosivusuunnittelua sekä useita yhteistyöprojekteja yritysten kuten Apple, Dell ja HP (Barreton 2024). Kerron myös tekijänoikeuteen liittyvistä huomioista, koska eroavaisuuksia löytyy eri kuvagenerointimallien käytäntöjen välillä. Näytän myös esimerkkejä hyödyntäen, miten Midjourney toimii erilaisten kuva- ja tekstipromptien kanssa.

Hyödynsin myös asiantuntijahaastattelua opinnäytetyössäni. Haastattelin Miikko Oikkosta, joka on käsikirjoittaja ja elokuva- ja televisiotuottaja. Hän on luonut muun muassa televisiosarjat *Sorjonen*, *Nymfit* ja *Helsinki-syndrooma*. Oikkonen on usean vuoden ajan tutustunut erilaisiin kuvagenerointimalleihin, joista Midjour-

ney on ollut hänellä eniten käytössä. Hän uskoo myös, että tekoäly tulee väistämättä olemaan läsnä elokuva- ja televisio alalla niin kehittytyössä ja budjetoinnissa sekä jälkitöissä kuten vfx-puolella. (Oikkonen 2025.)

Generatiivisen tekoälyn käyttöä elokuva- ja televisioalalla on tutkittu vielä tois- taiseksi rajallisesti, mutta Lauri Kaikkosen opinnäytetyö *Luovuuden katalysaattori: Kuinka hyödyntää generatiivista tekoälyä animaatiolyhytelokuvan esituotannossa* (2024) on poikkeus tästä. Opinnäytetyössään Kaikkonen sivuaa myös kuvien tuottamiseen generatiivisen tekoälyn avulla. Kaikkonen hyödyntää oman lyhytelokuvansa visuaalisen tyyliuunnan esittelyyn tekoälyn tuottamia kuvia, ja hän onkin käyttänyt kuvagenerointimalleina Dall-E 3:a ja Stable Diffusionia, jotka sopivat tuottamansa sisällön tyylin takia paremmin animaatiolyhytelokuvan visualisointiin.

2.2 Käsitteiden määritelmät

Generatiivisesta tekoälystä puhuttaessa tarkoitetaan tekoälymalleja, jotka on koulutettu ja suunniteltu tuottamaan uutta sisältöä kuten tekstiä, kuvia, ääntä tai videoita. Ensimmäiset viitteet nykyisenkaltaisesta generatiivisesta tekoälystä alkoivat ilmestyä 2010-luvun puolivälin jälkeen. Kuvien tuottaminen tekoälyn avulla alkoi vuonna 2022, kun Stable Diffusion -niminen syväoppimista hyödyntävä kuvagenerointimalli kehitettiin. Opinnäytetyössäni keskityn kuvia tuottavaan tekoälymallin käyttöön ja toimintaperiaatteisiin, mutta peruseriaate generatiivisen tekoälyn taustalla on sama niin tekstiä kuin kuvia tai videoita tuottaessa. Perinteinen tekoäly kykenee suorittamaan tiettyjä tehtäviä ennalta määritettyjä sääntöjä ja algoritmeja noudattamalla, kun taas generatiivinen tekoäly pystyy oppimaan datasta ja tuottaa uusia datan esiintymiä. Generatiivisen tekoälyn avaintekijänä on syväoppiminen, joka muistuttaa ihmisaivojen toimintaa liittyen tiedon käsitte- lyyn ja päätöksentekomallien luomisessa. (SAP. 2024.)

Promptilla tarkoitan generatiivisen tekoälylle annettavaa ohjetta, jolla kerrotaan mitä sen halutaan luovan tai kertovan (Kallio 2025). Suomen kielessä on käytetty sanoja ”kehote” ja ”syöte”, mutta koen näiden olevan hieman harhaanjohtavia, joten käytän opinnäytetyössäni anglismia prompti. Haluttu lopputulos on pitkälti kiinni käyttämästäsi promptista. Jos promptisi on epäselvä, niin lopputulos on sen

mukainen. Santeri Kallio kertoo myös blogissaan (2024), että hyvä promptti koostuu taustoituksesta, tavoitteesta ja tarkennuksista. Suurin osa generatiivisista tekoälyistä tukee useiden prompttien tekemistä, eli jos ensimmäinen promptti ei antanut toivottua lopputulosta, sitä pystyy kehittämään seuraavaa yritystä varten.

Konseptipaketilla (eng. pitch deck) tarkoitan esitysgrafiikalla tehtyä myyntipakettia, jonka tarkoitus on myydä idea tuotantoyhtiölle tai tv-kanavalle, joka on tehnyt jo aiemmin vastaavia tuotantoja. Kimberly A. Owczarski kertoo artikkelissaan Evan Baehrin ja Evan Loomisin listanneen kirjassaan *Get Backed: Craft Your Story, Build the Perfect Pitch Deck and Launch the Venture of Your Dreams* (2015) konseptipaketin etuja verrattuna perinteisesti kirjoitettuun synopsiseseen tai muuhun kirjalliseen esittelyyn. Näitä etuja olivat uudet ohjelmat, kuten Microsoft Powerpoint, jotka mahdollistivat visuaalisuuden olevan esityksen keskiössä. Mahdollisesti tärkeimmäksi konseptipaketin ominaisuudeksi Baehr ja Loomis sanovat konseptipaketin kyvyn kertoa tarina. Konseptipakettien yleistymisen ajankohtaa elokuva- ja televisioalalla on vaikea sanoa, mutta suoratoistoaikakauden myötä ne ovat viimeistään löytäneet paikkansa uusien ideoiden esittelyssä. Konseptipakettien avulla sarjat voivat havainnollistaa visuaalisen ilmeensä, maailmansa ja tunnelmansa. Ne tarjoavat päättäjille mahdollisuuden arvioida, kuinka hyvin projekti todennäköisesti pärjää yhä kovenevassa kilpailussa. (Owczarski 2024, 7-11.)

Konseptipaketin mitta on hyvä olla vähintään neljä sivua ja korkeintaan kahdeksan sivua pitkä. Yli kahdeksan sivua pitkät konseptipaketit ovat yleensä liian raskaita luettavaksi, eivätkä ne pysty pitämään lukijansa mielenkiintoa yllä vaan hukuvat liiallisiin yksityiskohtiin. (Nikkinen & Vacklin 2012, 70-71.) Sini Torkkel on haastatellut omassa opinnäytetyössään *Jatkuu ensi viikolla* (2008) sen aikaista MTV3:n kotimaisista draamaostoista vastaavaa Sarita Harmaa. Haastattelussa Harma on kertonut, että kanavalle on merkittävää nähdä paketista idean omistaja, mahdollinen työtiimi, alustava aikataulu. Harma toivoo, että sisältökuvaus olisi lyhyt ja selkeä ja hän painottaa eritoten jokaisen tuottajan olevan erilainen. Toiset kysyvät kanavalta heidän toiveitaan, kun taas osa esittelee pitkälle kehitetyjä konseptipaketteja.

Midjourney on tekoälyyn perustuva generointityökalu, joka toimii siltana generoidun taiteen ja tekoälyn välillä hyödyntäen tekoälyalgoritmeja mahdollistaakseen käyttäjänsä luomaan visuaalisesti vaikuttavia taideteoksia (Barreton 2024, Chapter 1). Midjourneylla käyttäjien tarvitsee sanoittaa ideansa ja kuvageneroimalla luo kuvan muutamissa sekunneissa. Midjourneyn avoin beta-versio julkaistiin kesällä 2022 (Hachman 2022). Alun alun perin Midjourneyta käytettiin ainoastaan viestintäpalvelu Discordin kautta, mutta vuonna 2024 Midjourney julkaisi omat nettisivut (Growcoot 2024). Palvelu on maksullinen ja tilausvaihtoehtoja on neljä, joista halvin on kymmenen dollaria kuukaudessa ja kallein 120 dollaria kuukaudessa.

2.3 Generatiivinen tekoäly

2.3.1 Uuden sisällön luominen

Tekoäly on 2020-luvulla noussut koko kansan tietoisuuteen. Generatiivinen tekoäly on tähän suurin syy, ja hyvästä syystä. Kuten opinnäytetyössäni toisessa luvussa kerroin, generatiivista tekoälyä käytetään uuden sisällön tuottamiseen tai olemassa olevan sisällön muokkaamiseen. Se oppii luomaan asioita, jotka näyttävät samalta kuin se tieto, jonka avulla se koulutettiin (Zewe 2023). Sen avulla pystytään myös säästämään resursseja useilla yhteiskunnan osa-alueilla. Jo vuonna 2023 tehdyssä tutkimuksessa on todettu generatiivisen tekoälyn parantaneen työntekijöiden tuottavuutta 66 % (Nielsen 2023). Käyttökohteita generatiiviselle tekoälylle on lukuisia. Sen avulla pystytään luomaan ainutlaatuisia taidetta, niin kuvataiteen, musiikin kuin kirjallisuuden saralla. Generatiivista tekoälyä pystytään käyttämään yhteistyössä valokuvauksen kanssa ja luomaan ennennäkemätöntä taidetta, jonka tuottaminen olisi mahdotonta muutoin (Ghosh 2023). Generatiivisten tekoälymallien visuaalisia käyttömahdollisuuksia on useilla aloilla, kuten lääketieteessä, rikostutkinnassa ja elokuvatuotannossa (Haug 2023, 13).

Midjourney toimii suurien kielimallien ja diffuusiomallien yhteistoimesta. Kielimallien avulla Midjourney ymmärtää tekstimuotoisen promptin muuttaen sen numeeriseksi versioksi tai vektoriksi, jonka jälkeen diffuusiomalli ohjaa kuvan luomista.

(Barreton 2024, Chapter 1.) Generatiivinen tekoäly luo tuotoksensa oppimansa datan pohjalta. Diffuusiomallit toimivat siten, että ne koulutetaan valtavien tietopankkien avulla, joissa on miljardeja kuva-teksti -pareja, jotka on kerätty internetistä (Baio 2022). Midjourney ei ole virallisesti kertonut, mistä se kerää kouluttamansa datan, mutta se todennäköisesti käyttää LAION-tietopankkia sen ollessa sisällöltään laajin tietopankki (Beaumont 2022). Samaa tietopankkia käyttää myös Midjourneyn kilpailija kuvagenerointimalli Stable Diffusion. Informaatiota generatiivisten tekoälyjen kouluttamiseen käytetystä datasta on vaikea löytää, vaikka läpinäkyvyys tekoälyn kouluttamisesta todennäköisesti parantaisi palvelun käyttökokemusta.

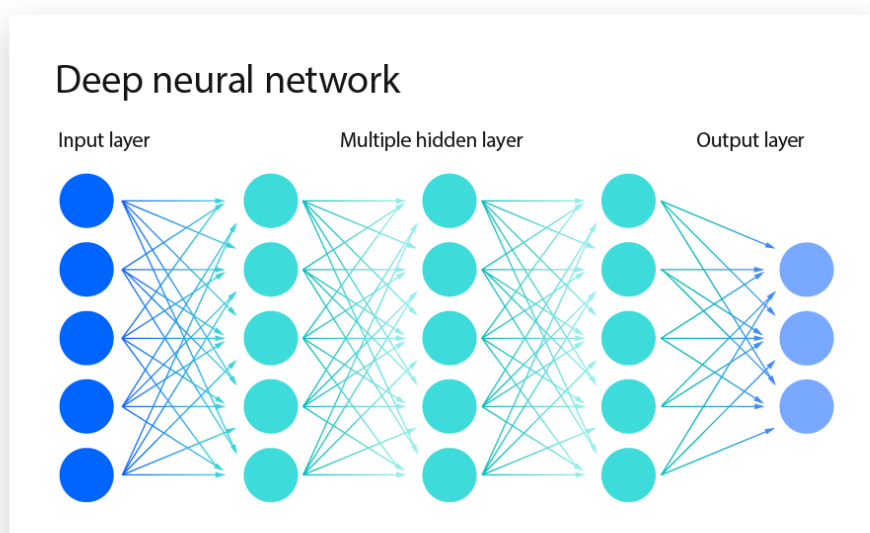
Tekoälyn luomat tulokset eivät aina ole ongelmattomia. Zewe nostaa esille artikkelissaan myös sen, kuinka tekoäly voi periä ja levittää koulutusdatassa esiintyviä vinoumia. Generatiivinen tekoäly tuottaa huomattavasti enemmän kuvia vaa-leaihoisista ihmisistä luodessa kuvaa esimerkiksi arkkitehdistä tai asianajajasta, kun taas promptilla ”fast-food worker” tuloksissa esiintyy enemmän tummaihoisia ihmisiä. Nämä vääristymät eivät ainoastaan rajoitu ihonväriin, vaan myös sukupuolten esiintymiseen tuloksissa. Generatiivinen tekoäly luo kolme kertaa enemmän kuvia, joissa on mies kuin joissa on nainen. Poikkeuksena tästä ovat matalapalkkaiset työt, kuten taloudenhoitaja ja kassatyöntekijä. Myös silloin, kun generatiivista tekoälyä pyydettiin tuottamaan kuvia rikollisista, se vahvisti rikollisyyteen liittyviä stereotyyppioita. (Nicoletti & Bass 2023.)

Toinen generatiivisen tekoälyn ongelma on hallusinointi. Hallusinointi tarkoittaa sitä, kun tekoäly tuottaa vääriä tai harhaanjohtavia tuloksia esimerkiksi kertomalla vakuuttavasti tietoa, joka ei ole totta (Kallio 2025). Kuvageneraation tapauksessa tekoäly saattaa esimerkiksi luoda kuvia ihmisiä, joilla on kuusi sormea. Generatiivisen tekoälyn tehtävä on luoda pyydetty kuva tai vastaus käskyyn tai kysymykseen, eikä se ota huomioon tuotostensa totuudenmukaisuutta samalla tavalla kuin ihmiset (Laubheimer 2025). Generatiivinen tekoäly niin diffuusiomallien kuin kielimallienkin osalta kehitty nopeasti ja mainittuja ongelmia pyritään vähentämään jatkuvasti.

2.3.2 Yleinen toimintaperiaate

Generatiivinen tekoäly hyödyntää vahvasti koneoppimista osana toimintaansa. Koneoppimisella tarkoitetaan sitä, kun järjestelmä kykenee oppimaan itsenäisesti sille annetun tiedon pohjalta, eikä sitä tarvitse ohjelmoida manuaalisesti (SAP 2025). Ensin järjestelmään syötetään suuri määrä dataa, jonka jälkeen se analysoi ja tekee päätelmiä tiedosta. Mitä enemmän dataa järjestelmään syöttää, sitä paremmin se suorittaa annetun tehtävän tai tekee päätöksen. (Coursera 2025.) Esimerkiksi Netflix oppii käyttäjänsä katseluhistorian perusteella antamaan uusia suosituksia. Kun katsot elokuvan tai sarjaa, lisäät sen omalle listalle tai annat palautetta ”Tykkään tästä”, järjestelmä oppii suosittelemaan lisää samanlaisia sisältöjä.

Yksi koneoppimisen tekniikoista on syväoppiminen, joka on merkittävä generatiivisen tekoälyn toiminnan kannalta. Syväoppiminen koostuu neuroverkoista, joissa on enemmän kuin kolme kerrosta: yksi syöttökerros, useampi piilokerros ja yksi ulostulokerros (IBM 2023). Neuroverkot jäljittelevät ihmisaivojen toimintaa. Ne koostuvat neuroneista, joilla on useita syötteitä ja yksi ulostulo. Piilokerrokset sijaitsevat syöte- ja ulostulokerroksen välissä ja ne koostuvat useista neuroneista, jotka käsittelevät ja välittävät tietoa syötteestä ulostuloon. (Numminen 2023.)



KUVA 1. Neuroverkkojen toiminta kuvattuna useiden kerrosten kautta. Lähde: IBM 2023.

Neuronit ovat yhteydessä toisiinsa painotettujen yhteyksien avulla, joita mukauttamalla neuroverkot oppivat. Neuroverkon tuottaessa ulostulo, sitä verrataan toivottuun ulostuloon ja virheiden avulla neuronien välisten yhteyksien painoja säädellessään niin, että virhe pienenee. Tämä prosessi toistetaan monta kertaa eri prompteilla, kunnes neuroverkko toivoo halutulla tavalla ja tuottaa toivottuja ulostuloja. (Numminen 2023.)

2.3.3 Diffuusiomallit

Kuvageneraatiossa käytetään diffuusiomalleja, jotka toimivat kahdessa vaiheessa. Ensin neuroverkkojen avulla lisätään asteittain kohinaa (eng. noise) alkuperäiseen dataan, joka on yleensä kuva. Kun kuva on pelkkää kohinaa, koulutetaan neuroverkolle käänteinen prosessi aiemmasta, eli siirrytään pelkästä kohinasta takaisin alkuperäistä dataa muistuttavaan lopputulokseen. (Bergmann 2024.)

Midjourneyn kuvagenerointimalli käyttää latentteja diffuusiomalleja. Tavallisissa diffuusiomalleissa kohina ja generointi tapahtuvat alkuperäisessä kuvassa, kun taas latenteissa diffuusiomalleissa kuva ensin pakataan matalaresoluutioiseen kompressoituun tilaan, jossa kohina ja generointi tapahtuvat. Latentit diffuusiomallit tuottavat laadukkaampia ja monipuolisempia kuvia kuin muut diffuusiomallit, eikä niiden käyttämän datan ei tarvitse olla tietynlaista, kuten kuvadataa, toimiakseen. (Rombach ym. 2022.)

2.4 Eettisyys

2.4.1 Ilmastovaikutukset

Generatiivinen tekoälyssä on myös useita ongelmallisia piirteitä. Pelkästään yhden suuren kielimallin kouluttamiseen arvioidaan tuottavan noin kolmesataa tonnia hiilidioksidipäästöjä puhumattakaan kuvia generoivista diffuusiomalleista (Bender ym. 2021, 612). Eivätkä energiavaatimukset katoa kouluttamisen jälkeen. Kun generatiivista tekoälyä pyydetään esimerkiksi luomaan tiivistelmä säh-

köpostista, se käyttää viisinkertaisen määrän energiaan tavalliseen Google-hakuun verrattuna (Zewe 2025). Suorat ympäristövaikutukset koostuvat suurista energiavaatimuksista ja luonnonresurssien käyttämisestä, mitä tehokkaiden prosessorien valmistaminen vaatii (Bashir ym. 2024, 7-8). Suurien sähkövaatimusten lisäksi vettä tarvitaan koko ajan enemmän lämpenevien laitteistojen jäähdyttämiseen ja suuren kuormituksen seurauksena kunnalliset vesivarastot ja paikalliset ekosysteemit saattavat kärsiä. Bashir kertoo Zewen artikkelissa, että jokaista kilowattituntia kohden tarvitaan kaksi litraa vettä järjestelmän jäähdyttämiseen.

Vuosien 2022 ja 2023 välillä Yhdysvaltojen datakeskusten sähkönkulutus nousi tuplasti osittain generatiivisen tekoälyn sähkövaatimusten takia. Kyseisiä datakeskuksia käytetään syväoppimismallien kouluttamiseen ja käyttämiseen. (Zewe 2025.) Strategian ja innovaatioiden professori Paavo Ritala osaa kertoa Ylen haastattelussa, että yhden arvion mukaan datakeskusten osuus Yhdysvaltojen sähkönkulutuksesta olisi noin 6 % vuonna 2026 (Töyrylä 2024).

Tekoälyn käyttöä säännellään vielä hyvin vähän, ja vaikka aihe on otettu esiin esimerkiksi Yhdysvalloissa, Brasiliassa, Singaporessa ja EU:ssa, konkreettisia säädöksiä on toistaiseksi vähän (Bashir ym. 2024, 5). Säännöstelyä varten pitäisi olla tietämystä eri tekoälymalleista, niiden käyttämästä teknologiasta, resurssien hyödyntämisestä ja kouluttamisvaatimuksista. Tällä hetkellä ymmärrys edellä mainituista seikoista, saati digitalisaation energiankulutuksesta ja hiilidioksidipäästöjen suorista tai epäsuorista vaikutuksista, on vielä rajallista (Bashir ym. 2024, 17). Bashir ja muut argumentoivat, että generatiivista tekoälyä koskevien säädösten tulisi perustua tieteelliseen näyttöön ja kestävään kasvustrategiaan, eikä niinkään taloudellisiin tavoitteisiin.

2.4.2 Tekijänoikeudet

Tekijänoikeudet herättävät paljon kysymyksiä generatiivisen tekoälyn kanssa, eikä asia ole yksiselitteinen. Tämä johtuu tekoälyjen alati muuttuvasta kentästä, jatkuvasti kehittyvästä lainsäädännöstä aiheen ympärillä sekä lainsäädännön tulokinnanvaraisuudesta. Tekijänoikeuslain ensimmäisen pykälän mukaan teoksen tekijänoikeus muodostuu sille, joka on luonut teoksen. Valokuvaajilla oikeus kuvaan syntyy laukaisinnappia painaneelle henkilölle, joten samalla periaatteella

tekijänoikeus syntyy sille, joka tekoälyä käyttää uuden sisällön tuottamiseen. Mutta tekijänoikeussuojan saa ainoastaan teokset, jotka ovat tekijänsä ”henkisen luomistyön itsenäisiä ja omaperäisiä tuloksia” (Tekijänoikeuden tiedotus- ja valvontakeskus 2023, 4). Immateriaali-, internet- ja työoikeuteen erikoistunut lakimies Jussi Kari pohtii blogissaan (2022), ettei ihmisen panos tekoälyn luoman kuvan tuottamiseen ole tarpeeksi suuri täyttämään henkisen luomistyön kriteerejä, mutta tarpeeksi tekoälyn asetuksia säätämällä teoskynnys saattaa ylittyä, ja näin tekijänoikeussuojan saavutetaan. Teoskynnys on kuitenkin korkea sillä Midjourneylla luotu Théâtre D’opéra Spatial -kuva (kuva 2) ei saanut tekijänoikeussuojaa Yhdysvalloissa, vaikka tekijä Jason Michael Allen oli kertonut käyttäneensä yli 624 eri promptia kuvan luomiseen (Wilson ym. 2023).



KUVA 2. Midjourney. Théâtre D’opéra Spatial -teos, joka ei saanut tekijänoikeussuojaa.

Käyttäjän ja tekoälyn oikeudet vaihtelevat sen mukaan, mitä tekoälysovellusta käytetään, minkä takia onkin tärkeää perehtyä käyttämänsä generatiivisen tekoälyn käyttöehtoihin. Lähtökohtaisesti tekoälyn käyttäjällä on kaikki oikeudet tuottamiinsa sisältöihin. Midjourney kertoo omissa palveluehdoissaan, että käyttäjällä on täydet oikeudet kaikkiin tuottamiinsa kuviin. Poikkeuksena tästä on ainoas-

taan, jos käyttäjä luo tekijänoikeuksien alla olevaa kuvastoa, edustaa yli miljoo-
nan dollarin yritystä tai ainoastaan suurentaa toisten tuottamia kuvia. Käyttäjä
kuitenkin antaa Midjourneylle laajat oikeudet käyttää luotuja tuotoksia sekä hyö-
dyntää käyttäjän antamia promptteja palvelun kehittämisessä. (Midjourney 2025.)

Toinen tekijänoikeuksiin liittyvä seikka on generatiivisen tekoälyyn kouluttami-
seen käytetty materiaali. Kuten olen luvun kolme alkupuolella tuonut ilmi, useat
tekoälyt käyttävät LAION-tietopankkia diffuusiomalliensa kouluttamiseen. Haku-
robotit (eng. web crawlers) käyvät läpi LAION-tietopankkia, joka pitää sisällään
valtavan määrän linkkejä eri lähteisiin, ja keräävät sieltä dataa generatiivisen te-
koälyn kouluttamiseen (Sampat 2023). Hakurobotit koluavat internetiä ja kerää-
vät sisältöä ilman lupia tai suostumuksia, eivätkä ne myöskään tarkasta kerää-
mänsä sisällön laillisuutta (Piltch 2023). Tilanne on monin tavoin vaikea, kun
tekoäly-yritykset argumentoivat, ettei generatiivinen tekoäly toista alkuperäistä si-
sältöä, vaan luo aina uutta, eikä täten riko tekijänoikeuksia. Euroopan unionin
DSM-direktiivi (digitaaliset sisämarkkinat) selventää tilannetta linjaamalla, että
lähtökohtaisesti tiedonlouhinta on sallittua, mutta sen voi kieltää, vaikkakin vain
niiltä osin mikä on jo ennestään laitonta (Kari 2022). Kouluttamiseen kerätyn si-
sällön laillisuus oli pinnalla vuonna 2023, kun Stanfordin yliopisto julkaisi tutki-
muksen, jossa selvisi, että LAION-5B tietopankki on kerännyt laajan määrän lap-
sipornoa tekoälyn kouluttamiseen (Thiel 2023). Asian ilmenemisen jälkeen
LAION-5B tietopankki suljettiin, ja elokuussa 2024 julkaistiin siivottu versio Re-
LAION-5B (Belanger 2024).

Kuten aiemmin mainitsin, tekoälyn säätelyä on toistaiseksi vielä hyvin vähän ja
Euroopan Unionin tekoälysäädös on ensimmäinen laatuaan. EU on ehdottanut
tekoälylakia, jolla perustetaan riskiperusteinen tekoälyluokitusjärjestelmä. Sen
prioriteettina on varmistaa, että EU:ssa käytetyt tekoälyjärjestelmät ovat turvalli-
sia, läpinäkyviä, tasa-arvoisia ja ympäristöystävällisiä. Uuden säädöksen myötä
tekoälylle myös asetetaan avoimuusvaatimukset. Avoimuusvaatimukseen kuuluu
se, että tekoälyn täytyy kertoa, että sisällön on tuottanut tekoäly, ja ettei järjes-
telmä pysty tuottamaan laitonta sisältöä. Tekoäly-yritysten täytyy julkaista yh-
teenvetoja tekijänoikeuksien suojatusta datasta, jota kouluttamiseen käytetään.
Kyseinen lainsäädäntö hyväksyttiin kesäkuussa 2024 ja lakia aletaan soveltaa
täysin vasta kesäkuussa 2026. (Euroopan parlamentti 2025.)

Useimmat generatiivisen tekoälyn tarjoajat, kuten Google, Adobe ja Microsoft antavat käyttäjille korvausvastuusojan eli indemnity-ehdon (Freedman 2023). Tämä tarkoittaa sitä, että palveluntarjoaja lupaa korvata mahdolliset oikeudelliset kulut tai vahingot, jos käyttäjä joutuu vaikeuksiin, esimerkiksi tekijänoikeusrikkomuksesta, mallin tuottaman sisällön vuoksi. Kaikki tekoälypalveluntarjoajat tätä suojaa ei kuitenkaan tarjoa, kuten Midjourney ja Stable Diffusion (Midjourney 2025) (Stable Diffusion 2025).

3 TEKOÄLYN HYÖDYNTÄMINEN KUVIEN LUOMISESSA

3.1 Midjourney

Opinnäytetyössäni käytin Midjourneyn uusinta versiota V7 Alphaa, joka julkaistiin huhtikuussa vuonna 2025. Aikaisempi versio V6 julkaistiin joulukuussa 2023, joten ajoitukseni opinnäytetyön tekemiseen oli varsin mainio. Tässä luvussa kerrotut tiedot eri ominaisuuksista löytyvät Midjourney omilta nettisivuilta. Käytin myös Midjourneyta heidän nettisivujen kautta, enkä viestintäsovellus Discordia-käyttäen, jossa Midjourneyta pystyi aluksi ainoastaan käyttämään. Midjourneylla kuvan laatu ja merkitys riippuvat vahvasti siitä, kuinka laadukasta promptia käytetään. Käytin omassa havainnoinnissani englanninkielisiä promptteja parhaan lopputuloksen saamiseksi. Midjourney tukee muitakin kieliä, mutta parhaat tulokset se antaa englannin, saksan tai ranskan kielillä, ainakin käyttäjän Magik Chance tekemän tutkimuksen perusteella viestipalvelu X:ssä (Magik Chance 2024). Kesäkuussa 2025 Midjourney julkaisi ensimmäisen version videogenerointimallista, mutta opinnäytetyössäni keskityn ainoastaan kuvien generointiin.

Midjourney luo aina kerralla neljä eri versiota käyttämäsi promptin mukaan, mutta lähtökohtaisesti nämä versiot saattavat olla tyyllillisesti hyvin lähellä toisiaan (kuva 3). Kuvien tuottamiseen menee noin 10-30 sekuntia, ja nettisivuilla kuvia luodessa käyttäjä näkee silmiensä edessä, miten diffuusiomalli alkaa tuottamaan kohinasta valmista kuvaa. Jokainen kuva, jonka Midjourneylla tuotetaan, voidaan löytää yhteisögalleriasta Midjourneyn nettisivuilta, eli kaikki tuotokset ovat julkisia. Ainoastaan kalliimmissa tilauspaketeissa on mahdollisuus ”Stealth Modeen”, joka pitää tuotokset piilossa muilta käyttäjiltä. Midjourneylla ei pysty luomaan groteskia, pornografista tai laitonta materiaalia.

Käsikirjoittaja Miikko Oikkonen on käyttänyt työssään Midjourneyta konseptipakettien visualisointiin, mutta hän on kuitenkin kuvan tuottamisen jälkeen vienyt kuvat vielä Photoshoppiin pyrkimyksenä rikkomaan Midjourneyn tuottaman kuvien geneerisyyttä ja elottomuutta. Hän on huomannut myös, että kuvien elottomuutta ei pysty täysin poistamaan, vaikka miten paljon yrittäisi muokata kuvia jälkeinpäin. (Oikkonen 2025.)



KUVA 3. Midjourney V7. Käytetty promptti: "golden retriever playing on beach with three tennis balls. There is wavy ocean on the background and sun is rising"

3.2 Erilaiset promptit

3.2.1 Tekstipromptit

Margarida Barreto kertoo kirjassaan (2023), että tehokkain promptti on yksinkertainen: ensin tekijä, sitten toiminta ja lopuksi yksityiskohdat, kuten tausta tai tunnelma. Tekijän ei ole pakko olla ihminen tai eläin, se voi myös olla rakennus tai vaikka viidakko. Sanavalinnat on hyvä tehdä tarkoin, sillä Midjourney tuottaa parempia tuloksia tarkoilla adjektiiveilla. Ei siis kannata käyttää sanaa "big", vaan sen sijasta esimerkiksi sanoja "huge" tai "enormous". Myös numeroiden kanssa

kannattaa olla tarkka ja välttää ympäröiväitä ilmaisuja kuten "dogs", vaan mieluummin "two dogs" tai "herd of dogs". Midjourneylle voi myös syöttää tekstinä esimerkiksi tietyn kameran, suljinnopeuden, polttovälin ja resoluution, jos haluaa kuvan näyttävän siltä, että se olisi tietyllä kameralla ja asetuksilla otettuna. Myös valotukseen voi vaikuttaa kirjoittamalla promptiksi esimerkiksi "cinematic lighting" tai "studio lighting". Tekstiprompteissa on myös hyvä kertoa kuvakoko, jotta tekoäly osaa luoda sellaisen kuvan, mitä käyttäjä on halunnut. Kun vaihtoehtoja ja yksityiskohtia on paljon, on usein haastavaa osata sanallistaa oma visio kaikkienensa.

Kuvalle voi myös antaa erilaisia parametrejä, jotka vaikuttavat siihen, miten kuva generoidaan. Parametrit annetaan aina tekstipromptin päätteeksi ja niitä käytetään kahden väliviivan avulla. Erilaisia parametrejä Midjourneylla on yli 20, mutta käyn niistä vain osan läpi seuraavaksi. Osaa parametreistä (kuten kuvasuhdetta) pystyy nettisivujen kautta muokkaamaan ilman erillistä mainintaa tekstipromptin lopussa. Esimerkkejä parametreistä on --aspect (tai --ar), joka viittaa kuvasuhteeseen ja --chaos (tai --c) joka muuttaa neljän tuotetun kuvan tyyliä keskenään. Chaos parametrin oletusarvo on 0 ja korkein arvo 100, mutta mitä korkeammalle arvon asettaa, niin lopputulokset saattavat olla hyvinkin arvaamattomia. Kaksi muuta yleishyödyllistä parametriä ovat --raw, jonka avulla käyttäjä pystyy luomaan realistisemmän näköisiä kuvia ilman Midjourneyn omaa kuvan "kaunistamista". Myös --no -parametri on hyvä, jos käyttäjä haluaa kuvan ilman jotain tiettyä elementtiä. Kuvassa 4 olen käyttänyt näitä kaikkia parametrejä luomalla kuvan korista täynnä värikkäitä hedelmiä kauniissa puistoymäristössä. Parametrien avulla rajasin kuvan kuvasuhteeksi 6:5, käytin raw-parametriä ja asetin chaos-parametrin kahteenkymmeneen. Käytin no-parametriä määrittämään, ettei kuvassa ole omenoita. Jotkut parametrit ovat käytössä ainoastaan kalliimpien tilauspakettien käyttäjille, mutta kaikki antamani esimerkkiparametrit ovat käytävissä jokaisessa tilauspaketissa.



KUVA 4. Midjourney. Käytetty promptti: "basket filled with vibrant color fruits in beautiful summer park scenery --ar 6:5 --raw --c 20 --no apples" V7

3.2.2 Kuvapromptit

Midjourneylla käyttäjä pystyy käyttämään omia kuviaan uusien tuotosten luomisessa. Tähän on kolme eri tapaa. Ensimmäisessä käytetään yhtä kuvaprompttia ja tekstiprompttia yhdessä, toisessa käytetään useampaa kuvaprompttia ilman tekstiprompttia, jolloin kuvat yhdistetään keskenään. Kolmantena on aikaisempien yhdistelmä eli useampi kuvapromptti ja tekstipromptti. Apuna käyttäjällä on Image Weight -parametri, jonka avulla pystytään määrittämään kuinka suuri vaikutus annetulla kuvapromptilla on.

Kuvapromptteja pystyy myös käyttämään joko tyylireferenssinä tai hahmoreferenssinä. Hahmoreferenssi tarkoittaa sitä, kun luodaan uusia kuvia, joissa kuvapromptissa oleva hahmo esiintyy. Midjourney tunnistaa hahmon eri piirteitä, kuten hiusten värin, vaatteet ja kasvonpiirteet, ja käyttää näitä yksityiskohtia uusien

kuvien tuottamiseen. Hahmoreferenssitoiminto on korvattu Omnireferenssi-toiminnolla Midjourneyn uusimpaan V7-versioon. Omnireferenssi on muuten sama, mutta edistyneempi toiminto. Sen avulla pystytään käyttämään kuvapromptin hahmoa, esinettä, ajoneuvoa tai ei-inhimillistä olentoa generoidessa uusia kuvia. Esimerkkinä tästä on kuva 5, jossa käytin ottamaani kuvaa seeprasta (vasemmanpuoleinen kuva) ja loin uuden kuvan, jossa lisäsin uuteen ympäristöön (oikeanpuoleinen kuva). Tyylireferenssinä kuvapromptit toimivat siten, että Midjourney tunnistaa promptin tyylin, eli värejä, valotusta, tekstuureja, ja luo niiden avulla uuden kuvan säilyttäen yhtenäisen visuaalisen teeman. Tyylireferenssien kanssa Style Weight -parametri toimii samalla tavoin, kun aiemmin mainitsemani Image Weight -parametri.



KUVA 5. Midjourney. ” zebra roaming in post-apocalyptic new york city. buildings are overgrown. realistic.”

Kuvia pystyy myös käyttämään parempien tekstiprompttien opiskeluun. Describe-ominaisuuden avulla Midjourney tarjoaa sanoja ja ilmaisuja, jotka kuvaavat annettua kuvaprompttia. Tämän ominaisuuden avulla voidaan löytää uusia sanavalintoja ja inspiraatiota laadukkaampia tekstipromptteja varten.

3.3 Kuvien muokkaaminen

Kun promptti on syötetty ja neljä uutta on kuvaa tuotettu, pystyy käyttäjä muokkaamaan lopputuloksia. Muokkaukset yleisellä tasolla onnistuvat Vary, Upscale ja Rerun toiminnoista. Vary-toiminnolla pystyy muuttamaan tuotettua kuvaa ko-

konaisuudessaan joko hillitysti (subtle) tai vahvasti (strong), eli jos käyttäjä haluaa samanlaisen kuvan, mutta hieman erilaisena, kannattaa hänen valita Vary -> Subtle. Vary toimintoa pystyy myös käyttämään rajattuun kohtaan kuvassa, kuten kuvassa 6 tehty oikeaan laitaan (punaisella rajattu alue). Upscale toiminnolla pystytään suurentamaan ja siten rajaamaan tuotettua kuvaa, jotta se olisi valmis jaettavaksi ja/tai tallennettavaksi. Rerun-toiminnolla käyttäjä pystyy luomaan uuden kuvasarjan muuttamatta käyttämänsä promptia.



KUVA 6. Midjourney. "busy street on poor indian marketplace" V6.1

Midjourneyn muokkaustyökaluilla pystyy laajentamaan (pan) tai kallistamaan (tilt) kuvaa johonkin suuntaan. Myös saman kuvan uudelleen teksturointi onnistuu muokkaustyökalujen avulla. Näin samasta kuvasta pystyy luomaan eri tyyliä.

Kuvassa 7 on laajennettu kuvaa 2 ylöspäin ja tehty uudelleen teksturointi. Vertailuna molemmat kuvat vierekkäin. Useamman tason lisääminen onnistuu myös muokkaustyökalun avulla, jotta käyttäjä pystyy tekemään monimutkaisempia tuotoksia.



KUVA 7. Midjourney. Vasemmalla kuva 2 panoroituna ylöspäin ja oikealla uudelleen teksturointi samasta kuvasta.

4 KIERTEESSÄ-KONSEPTIPAKETIN KUVITTAMINEN

4.1 Kierteessä-konseptipaketti

Kierteessä-konseptipaketti esittelee suunnittelemani tositapahtumiin pohjautuvan nuorten televisiosarjan. *Kierteessä* kertoo Sannista, joka yliopistoon pääsemisen myötä muuttaa uuteen kaupunkiin jättäen läheisensä ja muun turvaverkonsa taakseen. Kun hän ei löydäkään ystäviä koulusta, Sanni päättää etsiä niitä netistä. Sanni löytää uusia ystäviä anonyymien keskustelupalvelun kautta, mutta huomaakin pian, että kovat huumausaineet ovat osa uutta ystäväporukkaa. Sanni on mieluummin huonossa seurassa kuin yksin ja pikkuhiljaa hänen omakin elämänsä ajautuu vaaralliseen kierteeseen.

Teemoja konseptissa olisivat yksinäisyys, yhteenkuuluvuus, ystävyys, päihteet, mielenterveys ja tukiverkko. Tavoitteena olisi edes muutama näistä edellä mainituista teemoista tuoda näkyviin myös konseptipakettiin. Myös sarjan yleisen tunnelman olisi hyvä tulla ilmi konseptipaketista, kuten Owczarski artikkelissaan *Pitch Decks, Project Development, and Creative Labor for Contemporary Hollywood TV Series* (2024) kertoo.

Kierteessä-konsepti on suunniteltu osana opintojani kursseilla Asiakas- ja opin- näyteprojektit 1 ja 2, missä sarjan keskeisiä tapahtumia on hiottu opettajien kanssa yhdessä. Sarja koostuisi kahdeksasta 20 minuuttia pitkästä jaksosta. Kyseistä konseptia ei ole ainakaan toistaiseksi tarjottu yhdellekään tuotantoyhtiölle.

4.2 Realistinen tyyli

Kierteessä konseptin sijoituessa 2020-luvun Suomeen on realistinen tyylin välittäminen konseptipaketissa tärkeää. Pyrin siis välttämään tekoälyn tuottamia kuvia, joista löytyy hallusinaatioita tai jotka näyttävät räikeästi tekoälyn ehostamilta. Pyrin tuottamaan kuvastoa, joka samalla onnistuisi välittämään tunnetta tehokkaasti sekä olemaan visuaalisesti näyttävää. Realistisia kuvia pystyy Midjourneylla luomaan käyttämällä promptina kameran tiedostonimeä, kuten "IMG_6422.CR2". CR2-pääte viittaa Canonin kameralla otetun raakakuvan tie-

dostopäätteeseen (Knight 2025.) Uskon, että tällä tavoin tekoäly hakee opetusmateriaalistaan kaikkia Canonin kameralla otettuja kuvia, jotka ovat realistisia, sillä ovathan ne oikealla kameralla otettuja muokkaamattomia kuvia.

Seuraavissa alaluvuissa luon kuvia konseptipakettia varten Midjourneylla. Konseptipaketissa esitellään lähes poikkeuksetta konseptin keskeiset hahmot, joten ensimmäiseksi luon kuvat keskeisimmistä henkilöhahmoista, joita on neljä. Seuraavaksi luvussa 4.4 pyrin luomaan isoja kokonaisuuksia, eli kuvia, joissa tapahtuu paljon ja on useampia henkilöitä. Näitä luon kolme. Viimeiseksi luvussa 4.5 yritän tuottaa tunnelmallista kuvituskuvastoa, joka henkii konseptin synkkää tunnelmaa. Kuvituskuvia tuotan myös kolme kappaletta. Yhteensä siis 10 kuvaa.

Midjourneyn tuottaessa aina yhdellä promptilla neljä kuvaa ja koska on epätodennäköistä, että heti ensimmäisellä promptilla tuotettu kuva on juuri sellainen kuten toivoin, joudun todennäköisesti iteroimaan jokaisen kuvan kohdalla. Tämä tarkoittaa, että kuvia kertyy helposti kymmeniä, ellei jopa satoja. Jotta opinnäytetyöni ei täytyisi sadoilla kuvilla, tallennan työvaiheet liitteisiin. Liite 1 on henkilöhahmojen kuvien iterointi, liite 2 isot kokonaisuudet ja liite 3 kuvituskuvasto. Liitteistä voi halutessaan mennä katsomaan kaikki työvaiheet, mutta varsinaiseen opinnäytetyöhön liitän ainoastaan ensimmäiset ja lopulliset kuvat perusteluineen. Myös esiin nousevat huomiot nostan opinnäytetyöhön esille.

4.3 Henkilöhahmot

Henkilöhahmot ovat yksi onnistuneen elokuvan tai tv-sarjan avaintekijöistä. Konseptipakettiin on hyvä sisällyttää kuva ja lyhyt esittelyteksti jokaisesta keskeisestä hahmosta. Yleensä konseptipakettien hahmojen kuviin kannattaa sisällyttää näyttelijäehdotus, kuka voisi sopia rooliin. Näin tuotantoyhtiöt saavat jonkinlaisen käsityksen, minkälainen rooli on kyseessä. Opinnäytetyössäni kuitenkin tarkoituksena on luoda kuvasto kokonaisuudessaan tekoälyllä, joten kuvia oikeista näyttelijöistä en tule käyttämään.

Kierteessä-konseptissa keskeisiä hahmoja on neljä. Tarkoitus on pyrkiä luomaan kaikista heistä mahdollisimman realistinen potrettikuva. Ensimmäisenä luon ku-

van päähenkilöstä Sannista. Sanni on iältään 18–20 -vuotias ja hänellä on ruskeat pitkät hiukset. Aloitan promptilla "Portrait of a 18-years-old young woman with brown hair. She has a composed smile but her presence is mildly insecure. Realistic lighting. High quality. IMG_2549.CR2", jossa käytän alaluvussa 4.2 mainitsemaani tapaa käyttää tiedostonimeä osana promptia. Määritän kuvan kuvasuhteeksi 3:4, lisään kuvien keskeistä variaatiota kymmenellä (chaos-parametri) ja käytän Midjourneyn "Raw" moodia mahdollisimman realistisen tuloksen saamiseksi. Jo ensimmäinen kuvasarja on hyvin laadukas (kuva 8). Kolmella neljästä kuvasta on pisamia, mikä on mielenkiintoista, sillä promptissa en ohjannut siihen mitenkään. Jokaisessa kuvassa henkilöllä on myös ruskeat silmät. Kaulakorukin löytyy suurimmasta osasta kuvia. Ensimmäisten kuvien iloiset ilmeet ja valoist tunnelmat eivät mielestäni ole osuvia sarjan yleisen hieman synkemmän estetiikan kanssa, joten lähdin yrittämään uudelleen. Lopulta onnistun saamaan mielestäni varsin onnistuneen ja osuvan kuvan päähenkilöstä Sannista (kuva 9).



KUVA 8. Midjourney. Ensimmäiset versiot päähenkilö Sannista.



KUVA 9. Midjourney. Lopullinen kuva päähenkilö Sannista.

Toinen sarjan keskeisistä henkilöistä on Daniel. Sanni tutustuu Danieliin ensimmäisenä koulupäivänään, ja he ystävystyvät nopeasti, vaikka ovatkin luonteiltaan lähes kuin vastakohtat. Danielilla on tumma iho, lyhyet hiukset ja hän on hyvin pohdiskeleva ja rauhallinen. Hänen kautta sarja tuo esiin monimuotoisuutta ja rikkoo totunnaisia roolistereotypioita. Aloitan samalla promptirakenteella ja aseuksilla kuin Sannia luodessa, eli "Portrait of a 19-years-old brown skinned young man with short hair. He has a neutral facial expression but he looks kind and decisive. Dark background. Realistic lighting. High quality. IMG_1781.CR2". Mielestäni neljäs kuva (oikealla alhaalla) on kuvan 10 vaihtoehdoista paras ja pienellä hiomisella pääsen hyvään lopputulokseen (kuva 11). Kyseisen kuvan valaistus ei mielestäni ole realistisin, mutta kuva on muuten osuva siihen mielikuvaan, joka minulla ennalta on hahmosta.



KUVA 10. Midjourney. Ensimmäiset versiot Danielin hahmosta.



KUVA 11. Midjourney. Lopullinen kuva Danielin hahmosta.

Kolmantena hahmona on Johanna. Johanna on villi, vapaa ja jopa holtiton. Sanni tutustuu Johannaan anonyymien keskustelupalstan välityksellä, ja Johanna toimii linkkinä Sannilla huonoon ja vaaralliseen seuraan. Johannalla on pitkät oranssit hiukset, pilke silmäkulmassa ja impulsiivinen luonne. Aloitan jälleen samoilla aseuksilla ja prompirakenteella. Kolmas kuva (vasemmalla alhaalla) on lähimpänä toivottua tulosta, mutta ei aivan siinä (kuva 12). Nopean Vary-työkalun käytön jälkeen pääsen jalostettuun lopputulokseen (kuva 13).



KUVA 12. Midjourney. "Portrait of a 19-years-old young woman with long orange hair. She has a teasing smile and a spark in her eye. Her presence is reckless. Dark background. Realistic lighting. High quality. IMG_725.CR2"



KUVA 13. Midjourney. Lopullinen kuva Johannan hahmosta.

Viimeinen keskeisistä hahmoista on Mikko. Hän on bileporukan keulahahmo. Välinpitämätön, itsekeskeinen ja vastuuton Mikko on 30-vuotias. Hänellä on pitkät hiukset ja hänen olemuksensa on nuhjuinen. Aloitan samalla promptirakenteella ja parametreilla: "Portrait of a 30-years-old man with long tangled hair. He has a bored facial expression but he looks messy and his whole presence is shabby. Dark background. Realistic lighting. High quality. IMG_1455.CR2". Yllätyksekseni jokaisessa kuvassa hahmolla on parta, vaikka en sitä pyytänytkään (kuva 14).



KUVA 14. Midjourney. Ensimmäiset luonnokset Mikon hahmosta.

Mikon hahmosta kuva on vaikein saavuttaa. Jatkuvat promptin muutokset ja jopa no-parametrin käyttäminen eivät estäneet tekoälyä luomasta hahmolle partaa. Lopulta poikkeen suunnitelmastani ja hyväksyn hahmolle parran ja päädyn minua tyydyttävään lopputulokseen (kuva 15). Toinen ongelma on nuhjuisen hahmon luomisessa. Kaikki kuvat muistuttavat enemmän tai vähemmän mallia sotkuisilla hiuksilla tai ilman. Ehkä parametrejä säätämällä olisi mahdollista päästä täydelliseen lopputulokseen, mutta halvimmalla Midjourney tilauksella rajallinen määrä tuotoksia kuukaudessa ei motivoi yrittämään turhan montaa kertaa uudestaan.



KUVA 15. Midjourney. Lopullinen kuva Mikon hahmosta.

4.4 Yksityiskohtaiset isot kokonaisuudet

Kierteessä-konseptissa on paljon useampia ryhmäkohtauksia ja hahmojen väliset konfliktit ovat sarjan yksi päämoottoreista, jotka vievät tarinaa eteenpäin. Myös hahmojen tunteiden välittäminen eri tilanteissa kuvien avulla olisi hyvä, jotta sarjan yleisestä tunnelmasta ja maailmasta saa otteen. Sarjan maailman esittelyminen konseptipaketissa on myös suositeltavaa.

Seuraavaksi pyrin tuottamaan kolme yksityiskohtaisempaa kuvaa, jotka esittelevät sarjan maailmaa ja tunnelmaa. Liitteestä 2 löytyy iteraatioprosessi, miten ensimmäisistä tuloksista päästiin lopulliseen kuvaan. Ensimmäisessä kuvassa päähenkilö Sanni on yksin muuttolaatikoiden keskellä omassa asunnossaan. Osa tavaroista on avattu laatikoistaan, mutta muutto on selkeästi vielä kesken. Kuvan pohjavireenä on näyttää päähenkilön yksinäisyyttä keskeneräisyyden keskellä. Käytän pidempää ja kuvailevaa promptia: ” Wide shot of a teenage girl all alone in her one bedroom apartment. There is boxes everywhere, some of them are opened and you can see books and cutlery inside. The girl is sitting on the floor middle of the boxes leaning into her knees. You can't see her face, but her posture is desperate. From the window you can see sun going down. It's evening.

Cinematic lighting. High details. 4k.”. Käytän 4:3 kuvasuhdetta, raw-modea ja pidän chaos-parametrin kymmenessä. Onnistun melko pienellä vaivalla tuottamaan haluamani kuvan (kuva 16).



KUVA 16. Midjourney. Päähenkilö yksin uudessa asunnossaan.

Toisessa kuvassa haluan luoda kuvan juhlista, jossa on paljon ihmisiä, mutta päähenkilö tuntee olonsa epävarmaksi vieraassa seurassa. Pidän samat asetukset ja parametrit kuin aikaisemmin, mutta promptiksi asetan tällä kertaa: "Wide shot of a teenager girl in middle of party. Party is held in apartment and there are dozens of people there, so it's quite crowded. Girl is sitting on couch and there is orange haired girl next to her. Girl is unsure, but trying to keep a smile up. It's messy all around and in front of the couch there is table where is lot of beer cans and few ash trays. There is little cigarette smoke in the room. Lighting is cold, but cinematic. Highly detailed. Realistic." Tekoälyn tuottama ensimmäinen kuvasarjan (kuva 17) huomaa, että se luuli minun tarkoittavan päähenkilöllä olevan oranssit hiukset. Myöskään hahmon tunteen välittäminen ei ensimmäisistä tuotoksista välity. Useiden yritysten ja promptimuutosten jälkeen pääsen tyydyttävään lopputulokseen (kuva 18). Haastavinta oli saada oikea tunne välittymään

niin päähenkilöstä kuin myös valaistuksesta. Tekoäly halusi myös usein pitää päähenkilön yksin sohvalla. Yritin saada muitakin ihmisiä sohvalle, mutta lopulta hyväksyin päähenkilön yksin sohvalla.



KUVA 17. Midjourney. Ensimmäiset luonnokset päähenkilöstä juhlissa.



KUVA 18. Midjourney. Lopullinen kuva päähenkilöstö juhlissa.

Viimeisenä haluan luoda kuvan, missä päähenkilö Sanni on uuden porukkinsa kanssa kaupungilla ja Danielin hahmo ilmaantuu yrittämään puhumaan järkeä Sannille tämän seuravalinnasta. Pidän edelleen samat asetukset, mutta kokeilen myös omni-reference toimintoa käyttäen kuvaa 8 referenssinä. Promptina käytän tällä kertaa: "Wide shot of a young brown skinned short-haired man shouting frustratedly to the girl who is in a group of 8 people. Scandinavian city street, cloudy and dark evening. Cinematic, cold and dim lighting. Highly detailed. Realistic. Low color saturation". Ensimmäistä kertaa tekoäly tuottaa täysin erilaisen kuva-sarjan, mitä pyysin (kuva 19). Ainoastaan valaistus on lähellä toivomaani. Päätän luopua omni-referenssin käytöstä, koska se ei tunnu toimivan hyvin laajempien yksityiskohtaisten kuvien kanssa. Lukuisten yritysten ja promptimuokkausten jälkeen pääsen minua tyydyttävään lopputulokseen (kuva 20).



KUVA 19. Midjourney. Ensimmäinen yritys Sannin ja Danielin riidasta.



KUVA 20. Midjourney. Lopullinen kuva Sannista ja Danielista kaupungilla.

4.5 Tunnelmallisen kuvituskuvaston luominen

Yksityiskohdat ja tunnelmallinen kuvituskuvasto auttaa välittämään sarjan tunnelmaa ja estetiikkaa konseptipaketin lukijalle. *Kierteessä*-sarjan kohdalla kuvituskuvasto keskittyy useimmiten hämäriin tai synkkiin tilanteisiin. Luon kolme kuvituskuvaa konseptipakettiin. Ensimmäinen kuva on lähikuva lasipöydästä, jossa on alkoholitölkkejä, tupakkaa ja valkoista jauhetta. Lasipöydän läpi näkyy sumeana puuparketti. Valaisu muistuttaa kellertävä loisteputkea. Päätän kokeilla Standard-modea Raw-moden sijasta, mutta heti ensimmäisten tuotosten jälkeen siirryn takaisin Raw-moden käyttöön. Asetan kuvasuhteeksi 5:6 ja chaos-parametrin arvoon 15. Promptiksi kirjoitan: "close up taken from straight above of a glass table. On the table you can see couple beer and cider cans. Also cigarette pack, ash and some white powder. You can see wooden floor blurry through the table. Cinematic, fluorescent lamp type lighting. Photo-realistic. High details". Ensimmäisen kuvasarjan kuvat (kuva 21) eivät jälleen taaskaan täysin täsmää promptiani, oli kyse sitten kuvakulmasta tai valaistuksesta. Hieman promptia muokkaamalla pääsen tyydyttävään lopputulokseen (kuva 22).



KUVA 21. Midjourney. Ensimmäiset luonnokset.



KUVA 22. Midjourney. Ensimmäinen valmis kuvituskuva.

Toinen kuvituskuva on yöllinen kuva kolkosta kerrostalosta, jossa ainoastaan yhdestä ikkunasta näkyy violetti valo. Violetti valo kuvastaa juhlia. Pidän samat hyväksi havaitut asetukset ja lähdän yrittämään promptilla: "Night picture of bleak beton 6-story apartment building. From one 5th floor window purple light glows into darkness. One yellow streetlight on street level far below the purple window. Cinematic lighting. Realistic.". Ensimmäiset kuvat (kuva 23) ovat jo kohtalaisen hyviä, mutta päätän kuitenkin vähän jalostaa promptia. Mielenkiintoista onkin, että useamman kerran tekoäly tuottaa kuvan, jossa useammasta ikkunasta kajastaa violetti valo, vaikka erikseen mainitsen, että se loistaa ainoastaan yhdestä ikkunasta. Lopulta useamman yrityksen jälkeen saan mielekkään lopputuloksen (kuva 24).

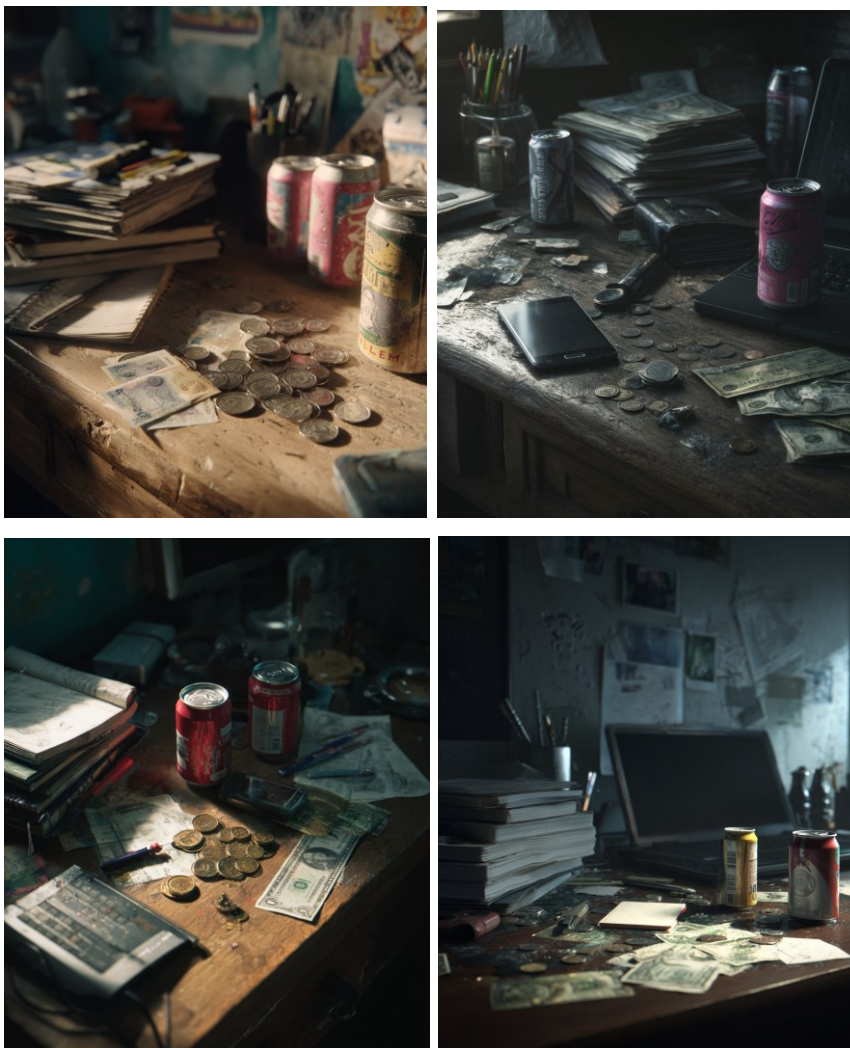


KUVA 23. Midjourney. Ensimmäiset luonnokset violetista valosta yöllisen kerrostalon ikkunassa.



KUVA 24. Midjourney. Kerrostalon ikkunasta kajastaa violetti valo yöllä.

Viimeisenä luon kuvan, joka rinnastaa päähenkilön kouluelämän ja uuden epä-terveellisen päihteiden sumuttaman elämäntavan. Kuvaan pyrin luomaan työpöydän, jossa on pölyttyneenä sivussa koulukirjoja, vihko, kyniä ja läppäri. Nyt edessä pöydällä on puhelin, vähän käteistä ja pari oluttölkkiä. Tarkoitus on näyttää, kuinka vanha elämä on vaihtunut uuteen, ja velvollisuudet, kuten koulu, on jääneet taka-alalle. Parametrit pidän ennallaan ja promptiksi asetan: "Phone, little amount of cash, few coins and couple beer cans laying on desk. On the left side of the desk there is some school books, notepad, pens and laptop piled up covered in dust. Cinematic low lighting. High details. Hyperrealistic". Ensimmäiset kuvat ovat kohtalaisia (kuva 24), mutten olo täysin tyytyväinen. Useamman pienen hiomisen jälkeen ymmärrän, että promptia täytyy muuttaa selkeämmäksi ja poistaa joitain elementtejä. Poistan rahat ja oluttölkin kuvasta. Yrittäessäni hiotulla promptilla yhdessä tuotoksessa on olutpullo, joka inspiroi minua luomaan punaviinipullon kaatuneena symboloimaan hallinnan menettämistä. Muutaman yrityksen jälkeen pääsen mieleiseen lopputulokseen, jossa on vieläpä dutch angle (kameran kallistaminen sen x-akselin suunnassa) korostamassa menetettyä hallintaa elämästä (kuva 25).



KUVA 24. Midjourney. Ensimmäiset luonnokset työpöydästä.



KUVA 25. Midjourney. Kaatunut pullo kuvaamassa menetettyä hallintaa.

4.6 Vertailu Googleen ja Pinterestiin

Perinteisesti konseptipakettien kuvitukseen käytetään joko demomateriaalia, jos sellaista on ehditty kuvaamaan tai sitten netistä, esimerkiksi Pinterestistä tai Googlen kuvahausta, löydettyjä kuvia. Demomateriaali on usein laadukkain vaihtoehto, mutta samalla myös eniten resursseja vaativa. Verratessa internetistä haettua kuvastoa ja generatiivisella tekoälyllä tuotettua kuvastoa huomataan molemmilla olevan omat hyvät ja huonot puolensa.

Internetistä etsimällä helppoa on selailun ja vaihtoehtojen määrä. Tekoälyllä kuvia luodessa tekijällä täytyy olla mielessään visio, mitä on tekemässä, ja se täytyy osata kuvailla. Internetistä hakiessa pystyy selailemaan tuhansia vaihtoehtoja hyvin alustavillakin hakusanoilla. Sopivan kuvan löytäminen saattaakin sitten olla haastavampaa. Internetin kuvasto on usein helppoa ja tyypillistä, mutta haluamilaan yksityiskohdilla olevaan kuvaa ei todennäköisesti löydy. Iso osa netistä löytyivistä kuvista sisältää vesileiman, on tekoälyllä tehtyjä tai niiden laatu on hyvin heikko. Monille kuitenkin netin suurin etu kuvien lähteenä on sen maksuttomuus. Maksuttomia tekoälyohjelmiakin löytyy, mutta useimmiten niiden käyttäminen on hyvin rajattua, esimerkiksi kolmeen tai viiteen teokseen päivässä. Käsikirjoittaja Miikko Oikkonen sanoo, että suurin etu tekoälypohjaisissa kuvagenerointimalleissa on silloin, kun etsitään kuvia, joita on mahdoton löytää. Esimerkiksi hyvin spesifit lokaatiot tai tilanteet ovat helpompia tuottaa tekoälyllä, mutta Oikkonen kertoo olevansa siirtynyt takaisin etsimään netistä referenssikuvia tekoälyllä tuottamisen sijasta. (Oikkonen 2025.)

Midjourneyn avulla pystyy luomaan hyvin laajasti ja monipuolisesti paljon kuvastoa hyvinkin nopeasti erinomaisella laadulla, kunhan käyttäjä vain tietää mitä haluaa. Vesileimoja tai laatuongelmia ei siis ole. Kuitenkaan ihan kaikkiin toiveisiin Midjourneykään ei taivu, mutta usein vähintäänkin lähelle tavoitetta päästään. Vaikka kuvia pystyykin luomaan nopeasti, niin aikaa saa silti kulumaan tunteja halutun lopputuloksen tavoittelemisessa (Oikkonen 2025). Generatiivisen tekoälyn käyttäminen usein vaatii perehtymistä ohjelmaan ja sen eri ominaisuuksiin, ainakin mikäli kuvagenerointimallin koko potentiaalia haluaa tai tarvitsee käyttää.

4.7 Haasteet

Generatiivisen tekoälyn käyttäminen konseptipaketin kuvien tuottamisessa sisälsi useita oivalluksia, kuin myös hetkittäin turhautumista vastapainoksi. Jo heti alkumetreillä ymmärsin, että jos tekoälyä haluaa käyttää kuvaston luomiseen, täytyy käyttäjällä olla mielessään edes kohtalaisen selkeästi niitä kuvia, mitä tekoälyllä haluaa luoda. Jos on tekemässä konseptipakettia, eikä aavistustakaan minkälaista kuvastoa siihen haluaa, niin vähintäänkin keskustelu ja pohdinta tavoitteista on hyvä määrittää ennen toimeen ryhtymistä. Tai sitten sopivia kuvaideoita voi pallotella suuren kielimallin kanssa.

Kun tavoitteet ovat mielessä ja tiedetään mitä lähdetään tekemään, niin omien ajatusten sanallistaminen ilmeni haastavimmaksi asiaksi kuvastoa tuottaessa. Varsinkin teknisten seikkojen kuten kuvakulman, syväterävyyden tai valaistuksen ohjeistaminen tuntui paikoitellen kovin haastavalta. Koska *Kierteessä*-sarja sijoittuu oikeaan maailmaan oikeiden ihmisten näyttölemäksi, niin oli helppoa ohjeistaa tekoälyä tuottamaan aina mahdollisimman realistisen ja todentuntuisen näköistä materiaalia. Jos tarkoitus olisi luoda sci-fiä tai fantasiaa, joka sijoittuu täysin eri maailmaan, voisi ohjeistaminen olla vielä haastavampaa. Myös se, että Midjourneyssa promptien kannattaa olla englanninkielisiä mahdollisimman osuvien lopputulosten saavuttamiseksi, lisäsi haastetta sanallistaa omia visioita.

Haasteeksi nousi myös Midjourneyn tottelemattomuus tai piittaamattomuus annetusta promptista esimerkiksi Mikon henkilöahmoa luodessa. Kun yritän muuttaa promptin sanavalintaa tai muotoilua, eikä vaikutusta näy missään, tuntuu se kuin seinälle puhumiselta. Oikkonen kertoi omasta kokemuksestaan, kun Midjourney ei pystynyt tuottamaan kuvaa tummaihoisesta naislääkäristä hoitamassa keski-ikäistä valkoihoista miestä. Toiseksi haasteeksi Oikkonen mainitsee katsekontaktit ja katseiden suunnat sekä hillityt emootiot hahmoilla. (Oikkonen 2025.) Tästä huomataan, että kuvagenerointimallina Midjourney ei ole vielä lähelläkään valmista. Sen sijaan huomattavia hallusinaatioita ei tullut juurikaan vastaan. Muutamassa kuvassa niitä ilmeni, mutta paljon odotettua vähemmän.

Käyttäessäni halvinta Midjourneyn tilauspakettia, mielessäni pyöri koko ajan, milloin kuukausiraja tuotosten tekemiseen tulee vastaan, mikä hieman hillitsi intoani

yrittää kymmeniä kertoja uudestaan. Valitessani lopullisia kuvia konseptipakettiin, huomasin myös, ettei mikään tuotos ollut mielestäni täydellinen. Moni kuvista oli hyviä, mutta moni myös pelkästään tyydyttäviä. Tämä juontaa juurensa samaan huomioon, minkä Oikkonen on tehnyt: tekoälyllä luodut kuvat ovat todella usein geneerisiä ja elottomia.

5 POHDINTA

Opinnäytetyössäni tutkittiin generatiivista tekoälyä, kuvagenerointimalli Midjourneyn ominaisuuksia, sekä tekoälyn soveltuvuutta elokuva- ja tv-alan konseptipaketin visualisoinnissa. Käytin omaa konseptipakettiani *Kierteessä* malliesimerkinä, johon tuotin yhteensä 10 kuvaa Midjourneyta käyttäen.

Generatiivinen tekoäly on ollut pinnalla viime vuosina huomattavan paljon, ja mielestäni hyvästä syystä. Sen käyttöpotentiaali lukuisissa yhteyksissä on kiistämätön, muttei se kuitenkaan ole ongelmaton, päinvastoin. Tekoälyn kouluttamiseen käytetty tieto ja sen kerääminen, vinoumat tekoälyn antamissa tuloksissa ja vakavat vaikutukset ympäristöön ovat kaikki seikkoja, mitä on hyvä pitää mielessä generatiivista tekoälyä käyttäessä. Koska kyseessä on vielä niin uusi ilmiö, tutkimustietoa ja ennakkotapauksia liittyen tekijänoikeuksiin ja ilmastovaikutuksiin on rajatusti, minkä takia mielestäni on syytä edetä harkiten, mutta optimistisesti. Uskon kuitenkin, että generatiivinen tekoäly tulee olemaan elokuva- ja tv-alalla laajassa käytössä oleva työkalu, joka mahdollistaa nopeampaa ja kustannustehokkaampaa toimintaa useilla eri osa-alueilla.

Midjourney on laadultaan ja monipuolisilta ominaisuuksiltaan erinomainen työkalu uusien kuvien luomiseen, ja sitä myöten myös esimerkiksi konseptipaketien visualisointiin. Vaikka kyseessä on maksullinen palvelu ja opittavaa on runsaasti uusille käyttäjille, löytyy Midjourneyn nettisivuilta kattavat ohjeet eri toiminnoille.

Konseptipaketin kuvaston luominen Midjourneylla onnistui kohtalaisen vaivattomasti. Suurimmiksi haasteiksi nousivat omien visioiden sanallistaminen ja hetimitäin tekoälyn tottelemattomuus. Selkeästi kyseinen kuvagenerointimalli ei ole vielä tarpeeksi kehittynyt ymmärtämään liian polveilevia ja kuvailevia prompteja. Vaikka kaikki Midjourneylla tuotetut kuvat ovat visuaalisesti näyttäviä, ne ovat usein myös elottomia ja geneerisiä. Paras lähestymiskeino Midjourneylla kuvien tuottamiseen on se, että käyttäjällä on mielessään jonkinlainen idea tai visio, mitä lähtee tavoittelemaan. Näin tekoälyn kanssa pystyy hiljalleen jalostamaan kuvia, kunnes ne resonovat parhaiten käyttäjän kanssa.

Mikäli generatiivista tekoälyä haluaa tutkia lisää elokuva- ja tv-alan perspektiivistä, niin mahdollisia tutkimusaiheita voisivat esimerkiksi olla tekoälyn potentiaali työkaluna tuotannon tehtävissä, tai jälkituotannon parissa. Myös kuvagenerointimalleja voisi vertailla keskenään tai selvittää jonkun toisen kuvagenerointimallin potentiaalia konseptipaketin kuvittamisessa. Generatiivisen tekoälyn ollessa vielä niin tuore ja tutkimaton aihe, niin vaihtoehtoja on runsaasti. Ottaen huomioon kuinka nopeasti kuvagenerointimallit ovat kehittyneet viimeisen viiden vuoden aikana, niin voidaan ainoastaan arvailla, mikä tilanne on seuraavan viiden vuoden kuluttua.

LÄHTEET

Allen, J. 2022. Théâtre D'opéra Spatial. Kuva. Midjourney. Viitattu 22.10.2025. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Th%C3%A9%C3%A2tre_D%E2%80%99op%C3%A9ra_Spatial.jpg

Baio, A. 2022. Exploring 12 Million of the 2.3 Billion Images Used to Train Stable Diffusion's Image Generator. Blogiteksti. Viitattu 10.4.2025. <https://waxy.org/2022/08/exploring-12-million-of-the-images-used-to-train-stable-diffusions-image-generator/>

Barreton, M. 2024. The Midjourney Expedition. Packt Publishing. E-kirja. O'Reilly. Viitattu 6.4.2025 <https://learning.oreilly.com/library/view/the-midjourney-expedition/9781835086971/>

Bashir, Noman, Priya Donti, James Cuff, Sydney Sroka, Marija Ilic, Vivienne Sze, Christina Delimitrou, and Elsa Olivetti. 2024. "The Climate and Sustainability Implications of Generative AI." An MIT Exploration of Generative AI, March. Artikkel. <https://doi.org/10.21428/e4baedd9.9070dfe7>

Beaumont, R. 2022. LAION-5B: A NEW ERA OF OPEN LARGE-SCALE MULTI-MODAL DATASETS. Blogiteksti. Viitattu 25.9.2025. <https://laion.ai/blog/laion-5b/>

Belanger, A. 2024. Nonprofit scrubs illegal content from controversial AI training dataset. Verkkoartikkeli. Arstechnica. Viitattu 3.5.2025. <https://arstechnica.com/tech-policy/2024/08/nonprofit-scrubs-illegal-content-from-controversial-ai-training-dataset/>

Bender, E., Gebru, T., McMillan-Major, A. Shmitchell, S. 2021. On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big? Artikkel. Association for Computing Machinery. Viitattu 15.4.2025. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3442188.3445922>

Bergmann, D. 2024. What are diffusion models? Artikkel. IBM. Viitattu 15.4.2025. <https://www.ibm.com/think/topics/diffusion-models>

Coursera. 2023. Deep Learning vs. Machine Learning: A Beginner's Guide. Viitattu 29.4.2025. <https://www.coursera.org/articles/ai-vs-deep-learning-vs-machine-learning-beginners-guide>

Euroopan parlamentti. 2023. EU:n tekoälysäädös on ensimmäinen laatuaan. Verkkoartikkeli. Euroopan parlamentti. <https://www.europarl.europa.eu/topics/fi/article/20230601STO93804/eu-n-tekoalysaados-on-ensimmaisen-laatuun>

Freedman, R. 2023. Google is latest company to indemnify AI users against infringement. Verkkoartikkeli. Legal Dive. Viitattu 22.7.2025. <https://www.legal-dive.com/news/google-indemnify-generativeai-users-against-infringement-copy-right-IP-genAI/696593/>

IBM. 2021. AI vs. machine learning vs. deep learning vs. neural networks: What's the difference? Artikkel. IBM. Viitattu 11.6.2025. <https://www.ibm.com/think/topics/ai-vs-machine-learning-vs-deep-learning-vs-neural-networks>

Ghosh, S. 2023. The Art of Blending Photography and Generative AI: An Exploration. Viitattu 11.6.2024. <https://medium.com/the-arttech-future/the-art-of-blending-photography-and-generative-ai-an-exploration-e67c9abcc7ea>

Growcoot, M. 2024. Midjourney Launches Website Interface For its AI Image Generator. Viitattu 13.8.2025. <https://petapixel.com/2024/08/23/midjourney-launches-website-interface-for-its-ai-image-generator/>

Hachman, M. 2022. Midjourney's enthralling AI art generator goes live for everyone. Artikkel. PCWorld. Viitattu 13.8.2025. <https://www.pcworld.com/article/820518/midjourneys-ai-art-goes-live-for-everyone.html>

Haug, T. 2024. Generatiivisen tekoälyn visuaaliset käyttökohteet. Kandidaatin tutkielma. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-2023122811222>

Kaikkonen, L. 2024. Luovuuden katalysaattori: Kuinka hyödyntää generatiivista tekoälyä animaatiolyhytelokuvan esituotannossa?. Viestinnän tutkinto-ohjelma. Oulun ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Theseus. Viitattu 9.7.2025. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-202403023692>

Kallio, S. 2024. Mitä on generatiivinen tekoäly - GenAI Opas (2024) Viitattu 13.4.2025. <https://santerikallio.com/genai-opas/>

Kari, J. 2022. AI-taide ja tekijänoikeus. Blogiteksti. Viitattu 4.5.2025. <https://www.jussikari.fi/ai-taide-ja-tekijanoikeus/>

Knight, S. 2025. Want realistic AI images in Midjourney? Just add a camera filename. Techspot. Verkkoartikkeli. Viitattu 29.7.2025. <https://www.techspot.com/news/107466-want-realistic-ai-images-midjourney-add-camera-filename.html>

Laubheimer, P. 2025. AI Hallucinations: What Designers Need to Know. Artikkel. Nielsen Norman Group. Viitattu 17.4.2025. <https://www.nngroup.com/articles/ai-hallucinations/>

Magik Chance. 2024. Poly-lingual Artistry: Exploring Midjourney's Language Capabilities. Julkaisu. X. Viitattu 10.7.2025. <https://x.com/MagikChance/status/1756433551829221666>

Midjourney. 2025. Terms of Service. Viitattu 29.6.2025. <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32083055291277-Terms-of-Service>

Nicoletti, L. & Bass, D. 2023. Humans Are Biased. Generative AI Is Even Worse. Bloomberg Technology + Equality. Verkkoartikkeli. Viitattu 15.5.2025. <https://www.bloomberg.com/graphics/2023-generative-ai-bias/>

Nielsen, J. 2023. AI Improves Employee Productivity by 66%. Artikkel. Nielsen Norman Group. Viitattu 22.4.2025. <https://www.nngroup.com/articles/ai-tools-productivity-gains/>

Nikkinen, A. & Vacklin, A. 2012. Television runousoppia: Toisenlainen katse tv-ohjelmiin. Helsinki: Like Kustannus Oy. Viitattu 22.4.2025.

Numminen, L. 2023. Mikä on neuroverkko ja kuinka se toimii?. Blogiteksti. Viitattu 25.4.2025. <https://www.finnishup.com/mika-on-neuroverkko/>

Oikkonen, M. ohjaaja, käsikirjoittaja, tuottaja. 2025. Haastattelu 23.9.2025. Wolfberry film.

Owczarski, Kimberly A. "Pitch Decks, Project Development, and Creative Labor for Contemporary Hollywood TV Series." *Journal of Film and Video*, vol. 76, no. 3. 2024. Artikkel. Viitattu 17.4.2025. <https://doi.org/10.5406/19346018.76.3.02>

Piltch, A. 2023. AI's Dreadful December: Lawsuits, plagiarism and child abuse images show the perils of training on data taken without consent. Uutinen. Tom's Hardware. Viitattu 20.4.2025. <https://www.tomshardware.com/tech-industry/artificial-intelligence/ai-dreadful-december-shows-flaws-of-taking-data-without-consent>

Rombach, R., Blattmann, A., Lorenz, D., Esser, P., & Ommer, B. (2022). High-resolution image synthesis with latent diffusion models. Piscataway: The Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. (IEEE). Viitattu 25.4.2025. <https://doi.org/10.1109/CVPR52688.2022.01042>.

Sampat, S. 2023. Where Do Generative AI Models Source Their Data & Information? Blogiteksti. Smith.ai. Viitattu 20.4.2025. <https://smith.ai/blog/where-do-generative-ai-models-source-their-data-information>

SAP. (n.d.)b. Mikä on generatiivinen tekoäly? Viitattu 3.7.2024. <https://www.sap.com/finland/products/artificial-intelligence/what-is-generative-ai.html>

Stable Diffusion. 2025. Terms and Conditions. Verkkosivu. Stable Diffusion. Viitattu 2.5.2025. <https://stablediffusionapi.com/p/Terms-and-Conditions>

Tekijänoikeuden tiedotus- ja valvontakeskus. 2023. TEKIJÄNOIKEUS SUOJAA LUOVAA TYÖTÄ. Esite. Viitattu 25.5.2025. https://ttvk.fi/assets/uploads/2023/11/ttvk_tekijanoikeuden_loukkaukset_web.pdf

Thiel, D. 2023. Investigation Finds AI Image Generation Models Trained on Child Abuse. Blogiteksti. Stanford University. Viitattu 20.7.2025. <https://cyber.fsi.stanford.edu/news/investigation-finds-ai-image-generation-models-trained-child-abuse>

Torkkel, S. 2008. Jatkuu ensi viikolla: television draamasarjan tuotantotavat ja tuottajuus. Opinnäytetyö. Viestinnän koulutusohjelma. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:stadia-1213088412-5>

Töyrylä, K. 2024. Netin käyttö aiheuttaa jopa isommat päästöt kuin lentoliikenne – silti tekoäly voi auttaa hillitsemään ilmastonmuutosta. Uutisartikkeli. YLE. Viitattu 11.5.2025. <https://yle.fi/a/74-20109379>

Wilson, S. Strong, M. Rubel, J. 2023. Théâtre D'opéra Spatial Review Board Decision letter. Vastausviesti. Yhdysvaltojen tekijänoikeustoimisto. Viitattu 5.8.2025. <https://www.copyright.gov/rulings-filings/review-board/docs/Theatre-Dopera-Spatial.pdf>

Zewe, A. 2023. Explained: Generative AI. How do powerful generative AI systems like ChatGPT work, and what makes them different from other types of artificial intelligence? MIT News. Viitattu 28.4.2025. <https://news.mit.edu/2023/explained-generative-ai-1109>

Zewe, A. 2025. Explained: Generative AI's environmental impact. MIT News. Viitattu 28.4.2025. <https://news.mit.edu/2025/explained-generative-ai-environmental-impact-0117>

LIITTEET

Liite 1. Henkilöhahmot

SANNI

Prompti: Portrait of a 18-years-old young woman with brown hair. She has a composed smile but her presence is mildly insecure. Realistic lighting. High quality. IMG_2549.CR2

Parametrit: chaos 10, ar 3:4, style raw, v 7



Prompti: Portrait of a 18-years-old young woman with brown hair. She has a neutral facial expression but her presence is mildly insecure. Dark background. Realistic lighting. High quality. IMG_2549.CR2



Kuva 3 -> Vary: Strong



Kuva 4



DANIEL

Prompti: Portrait of a 19-years-old brown skinned young man with short hair. He has a neutral facial expression but he looks kind and decisive. Dark background. Realistic lighting. High quality. IMG_1781.CR2

Parametrit: chaos 10, ar 3:4, style raw, v 7



Kuva 4 -> Vary: Strong



KUVA 1



JOHANNA

Prompt: Portrait of a 19-years-old young woman with long orange hair. She has a teasing smile and a spark in her eye. Her presence is reckless. Dark background. Realistic lighting. High quality. IMG_725.CR2

Parametrit: chaos 10, ar 3:4, style raw, v 7



Kuva 3 -> Vary: Strong



KUVA 3



MIKKO

Prompt: Portrait of a 30-years-old man with long tangled hair. He has a bored facial expression but he looks messy and his whole prsenece is shabby. Dark background. Realistic lighting. High quality. IMG_1455.CR2

Parametrit: chaos 10, ar 3:4, style raw, v 7



Prompti: Portrait of a 30-years-old man with long hair and no beard. He has a bored facial expression and he looks shabby. Dark background. Realistic lighting. High quality. IMG_1455.CR2



Kuva 4 -> Edit: Parta/Leuka



Kuva 3 -> Edit: Suun alue



Kuva 3



Liite 2. Isot kokonaisuudet

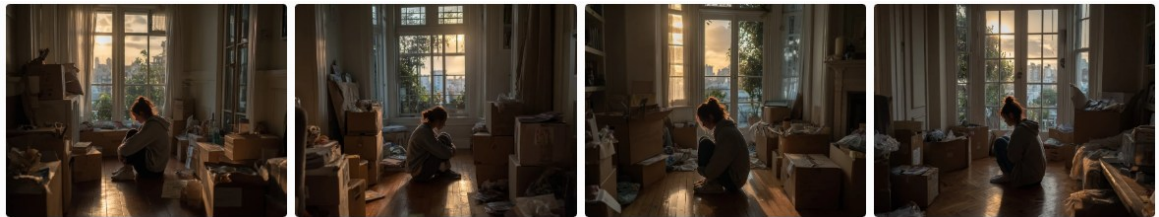
1.

Prompti: Wide shot of a teenage girl all alone in her one bedroom apartment. There is boxes everywhere, some of them are opened and you can see books and cutlery inside. The girl is sitting on the floor middle of the boxes leaning into her knees. You can't see her face, but her posture is desperate. From the window you can see sun going down. It's evening. Cinematic lighting. High details. 4k.

Parametrit: chaos 10, ar 4:3, style raw, v 7



Kuva 1 -> Vary: Strong



Kuva 1 -> Zoom 1,5x



Kuva 2



2.

Prompti: Wide shot of a teenager girl in middle of party. Party is held in apartment and there are dozens of people there, so it's quite crowded. Girl is sitting on couch and there is orange haired girl next to her. Girl is unsure, but trying to keep a smile up. It's messy all around and in front of the couch there is table where is lot of beer cans and few ash trays. There is little cigarette smoke in the room. Lighting is cold, but cinematic. Highly detailed. Realistic.

Parametrit: chaos 10, ar 4:3, style raw, v 7



Prompti: Wide shot of a teenager girl in middle of party. Party is held in apartment and there are dozens of people there, so it's quite crowded. Girl is sitting on couch and she is unsure and little scared. It's messy all around and in front of the couch there is table where is lot of beer cans and few ash trays. There is little cigarette smoke in the room. Lighting is cold, but cinematic. Highly detailed. Realistic.



Prompti: Wide shot of a teenager girl in middle of party. Party is held in medium size apartment and there are dozen of people there, so it's quite crowded. Girl is sitting on couch and she is unsure and little scared. It's messy all around and in front of the couch there is table where is lot of beer cans and few ash trays. There is little cigarette smoke in the room. Lighting is cold and dim, but cinematic. Highly detailed. Realistic.



Prompti: Wide shot of a teenager girl with brown hair in middle of party. Party is held in medium size apartment and there are dozen of people there, so it's quite crowded. Girl is sitting on couch and she is uneasy. She is not looking toward the camera. It's messy all around and in front of the couch there is table where is lot of beer cans and few ash trays. There is little cigarette smoke in the room. Lighting is cold and dim, but cinematic. Highly detailed. Realistic. Shot on FX6.



Prompt: Wide shot of a teenager girl with brown hair in middle of party. Party is held in medium size apartment and there are dozen of people there, so it's quite crowded. Girl is sitting on couch amidst of people and she is uneasy. She is not looking toward the camera. It's messy all around and in front of the couch there is table where is lot of beer cans and few ash trays. There is little cigarette smoke in the room. Lighting is cold and dim, but cinematic. Highly detailed. Realistic. Shot on FX6.



Kuva 2 -> Vary: Strong



Kuva 3



3.

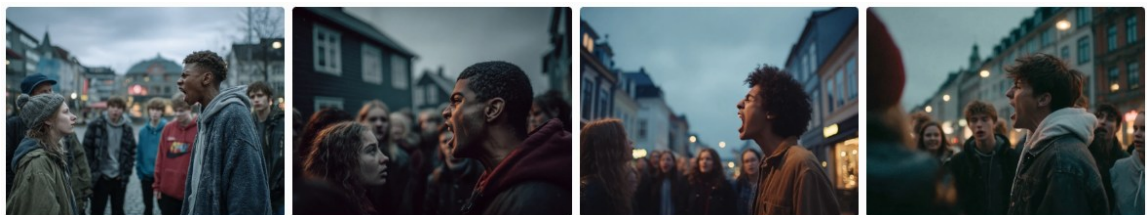
Prompti: Wide shot of a young brown skinned short-haired man shouting frustratedly to the girl who is in a group of 8 people. Scandinavian city street, cloudy and dark evening. Cinematic, cold and dim lighting. Highly detailed. Realistic. Low color saturation.

Parametrit: chaos 10, ar 4:3, style raw, ow 300, v 7

Omni-reference:



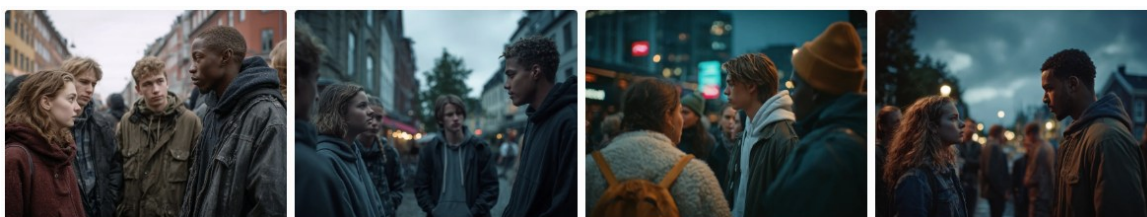
Prompti: Wide shot of a young brown skinned short-haired man shouting frustratedly to a teenage girl who is in a group of 8 people. Young man is positioned on the right side of the photo and girl with the group is on the left. Scandinavian city street, cloudy and dark evening. Cinematic, cold and dim lighting. Highly detailed. Realistic. Low color saturation. Wide shot. Shot on FX6.



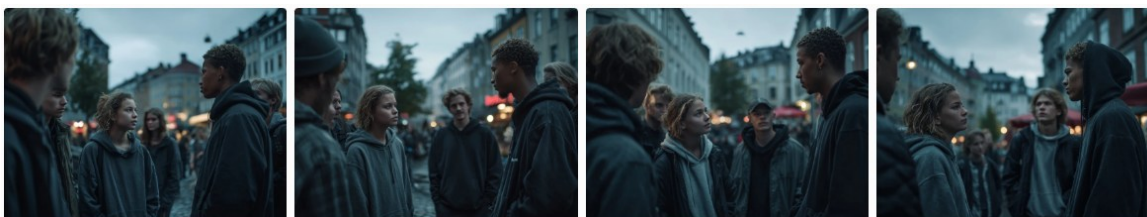
Prompti: Wide shot of a young brown skinned short-haired man being frustratedly to a teenage girl who is in a group of 8 people. Young man is positioned on the right side of the photo and girl with the group is on the left. There is a clear gap between the guy and the girl with the group. Scandinavian city street, cloudy and dark evening. Cinematic, cold and dim lighting. Highly detailed. Realistic. Low color saturation. Wide shot. Shot on FX6.



Prompti: Wide shot of a young brown skinned short-haired man being frustrated to a teenage girl who is in a group of people. Young man is positioned on the right side of the photo and girl with the group is on the left. Clear gap between the guy and the girl with the group. Scandinavian city street, cloudy and dark evening. Cinematic, cold and dim lighting. Highly detailed. Realistic. Low color saturation. Wide shot. Shot on FX6.



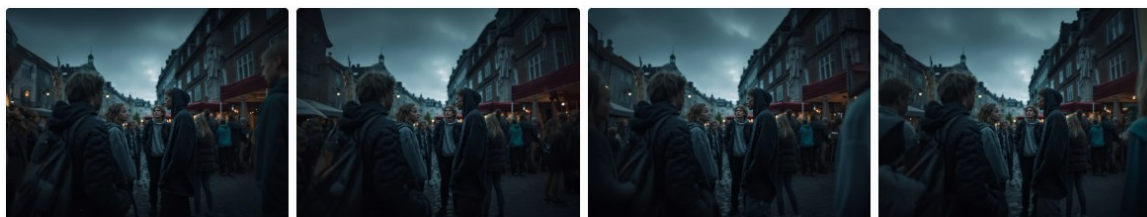
Kuva 2 -> Vary: Strong



Kuva 4 -> Zoom 2x



Kuva 1 -> Zoom 1,5x



Kuva 3



Liite 3. Kuvituskuvasto

1.

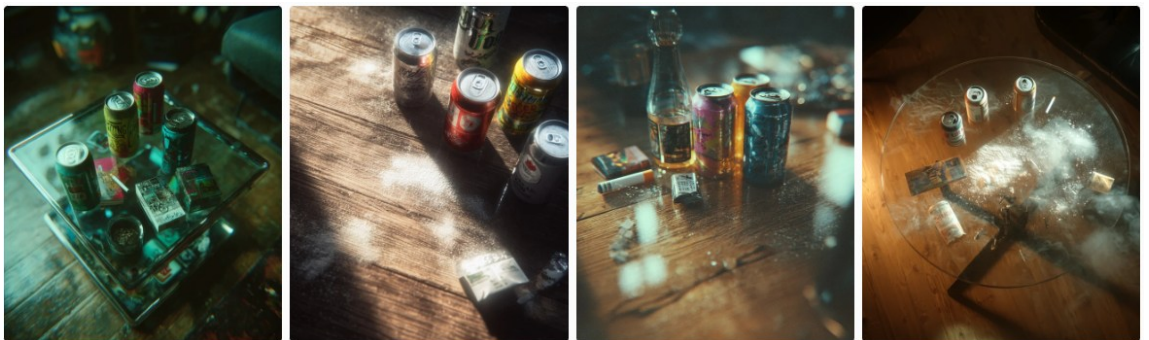
Prompti: close up taken from straight above of a glass table. On the table you can see couple beer and cider cans. Also cigarette pack, ash and some white powder. You can see wooden floor blurry through the table. Cinematic, fluorescent lamp type lighting. Photo-realistic. High details.

Parametrit: chaos 15, ar 5:6, v 7



Prompti: close up taken from straight above of a glass table. On the table you can see couple beer and cider cans. Also cigarette pack, ash and some white powder. You can see wooden floor blurry through the table. Cinematic, dim, fluorescent lamp type lighting. Photo-realistic. High details.

Parametrit: chaos 15, ar 5:6, v 7, style raw



Prompti: On the table you can see couple beer and cider cans. Also cigarette pack, ash and some white powder. You can see wooden floor blurry through the glass table. Close up. Taken from straight above. Cinematic, dim, fluorescent lamp type lighting. Photo-realistic. High details.



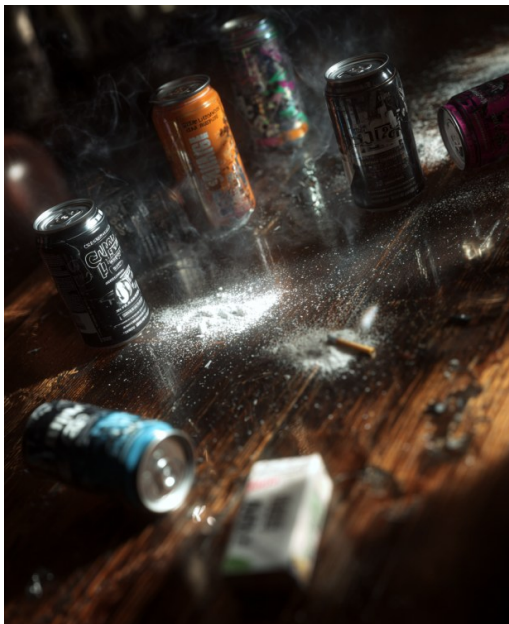
Prompti: On the table you can see 5 beer and cider cans. Some of them are fallen over. Also cigarette pack, ash and some white powder. You can see wooden floor blurry through the glass table. Close up. Taken from straight above. Cinematic, dim, fluorescent lamp type lighting. Photo-realistic. High details.



Prompti: On the table you can see 5 beer and cider cans. Some of them are fallen over. Also cigarette pack, ash and some white powder. You can see wooden floor blurry through the glass table. Close up. Taken from straight above. Cinematic and dim, almost dark, lighting. Photo-realistic. High details.



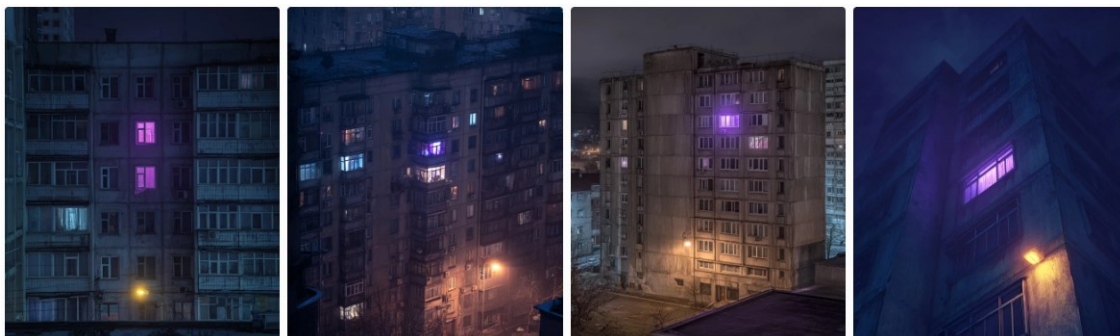
Kuva 1



2.

Prompti: Night picture of bleak beton 6-story apartment building. From one 5th floor window purple light glows into darkness. One yellow streetlight on street level far below the purple window. Cinematic lighting. Realistic.

Parametrit: chaos 10, ar 5:6, v 7, style raw



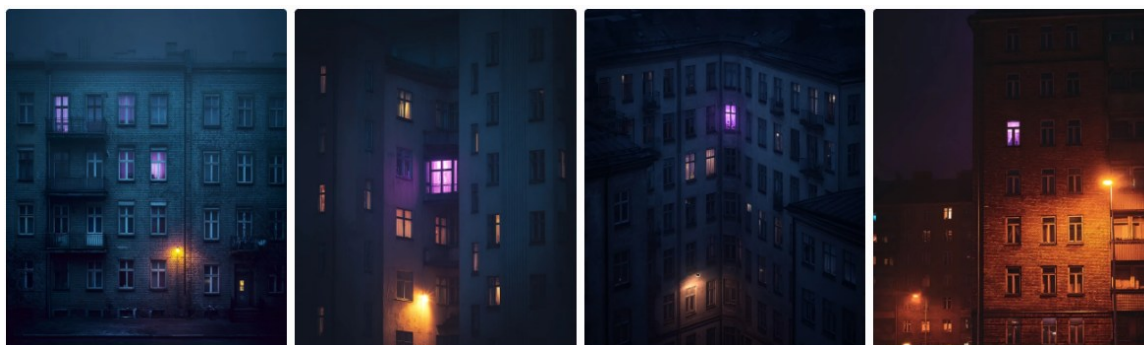
Prompti: Night picture of bleak scandinavian 6-story apartment building. From one 5th floor window purple light glows into darkness. One yellow streetlight on street level far below the purple window. Cinematic lighting. Realistic.



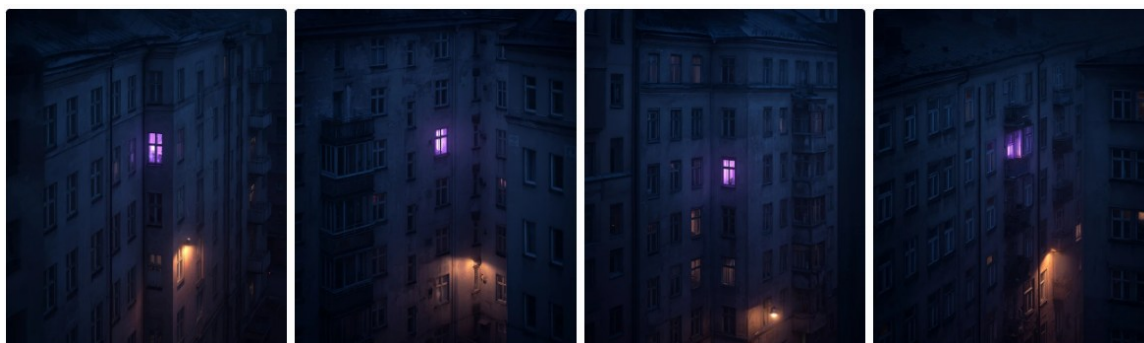
Prompt: Night picture of bleak scandinavian 6-story apartment building. From one window purple light glows into darkness, other windows are dark. One yellow streetlight on street level far below the purple window. Cinematic lighting. Realistic.



Prompt: Night picture of bleak scandinavian 6-story apartment building. One window glows purple light into darkness, other windows are dark. One yellow streetlight on street level far below the purple window. Cinematic lighting. Realistic.



Kuva 3 -> Vary: Strong



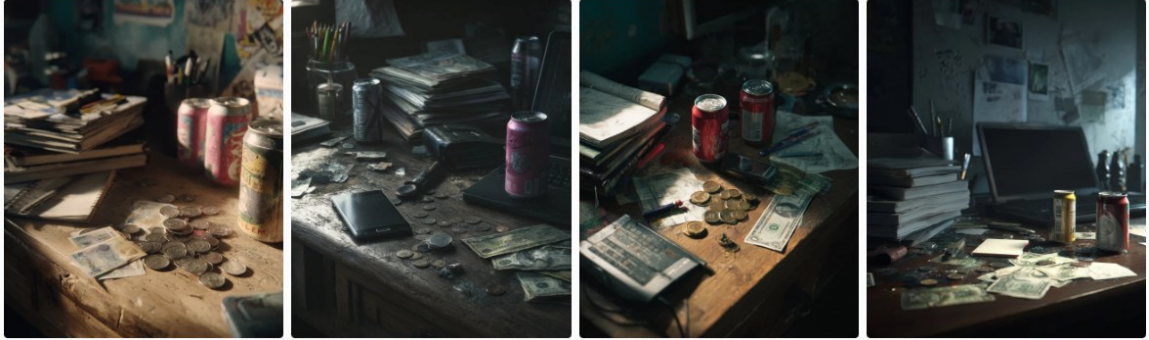
Kuva 2



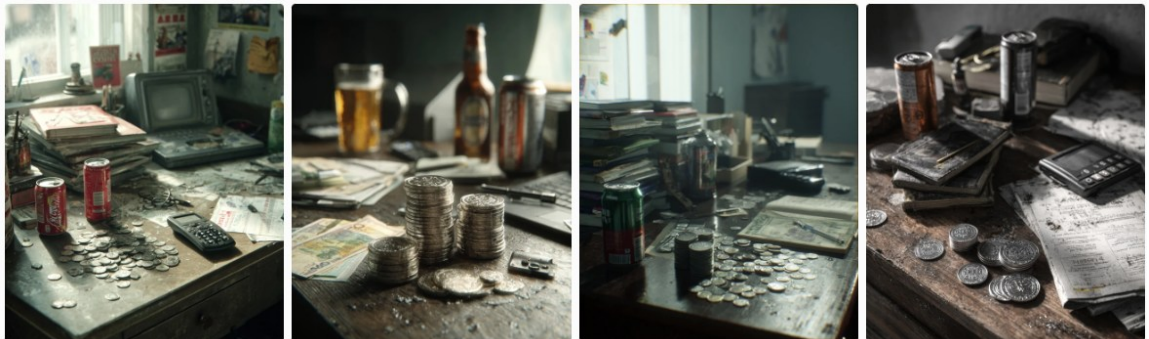
3.

Prompti: Phone, little amount of cash, few coins and couple beer cans laying on desk. On the left side of the desk there is some school books, notepad, pens and laptop piled up covered in dust. Cinematic low lighting. High details. Hyperrealistic.

Parametrit: chaos 10, ar 5:6, style raw, v 7



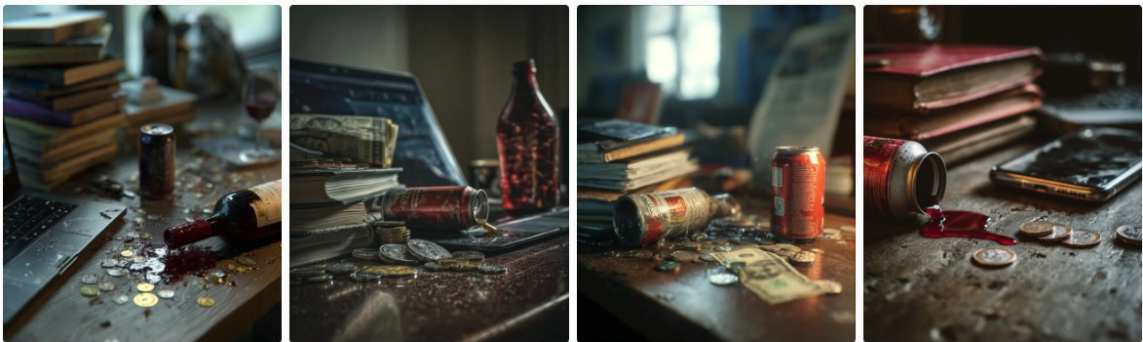
Prompti: Phone, little amount of cash, some coins and couple beer cans laying on desk. On the left side of the desk there is some school books, notepad, pens and laptop piled up covered in dust and clearly put aside. Cinematic low lighting. Low color saturation. High details. Hyperrealistic.



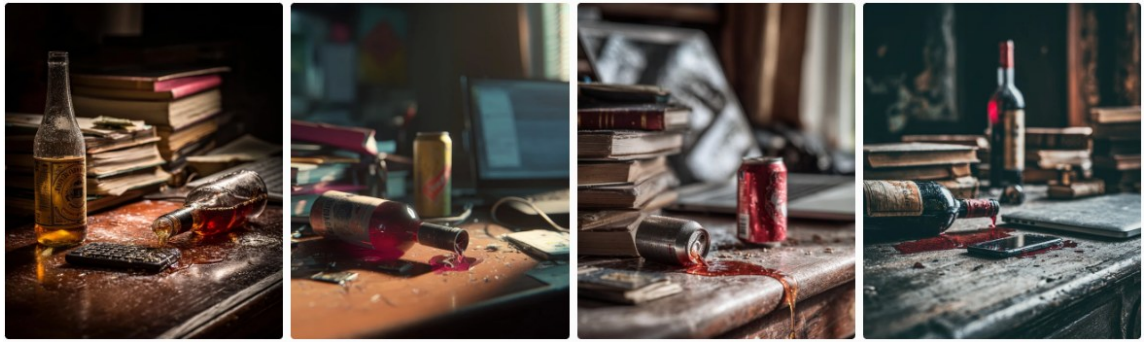
Prompt: Phone, little amount of cash, some coins, a beer can and wine bottle laying on desk. Little wine is pouring out of the bottle on the desk and dripping of the side. On the left side of the desk there is some school books, notepad, pens and laptop piled up covered in dust and clearly put aside. Cinematic low lighting. Low color saturation. High details. Hyperrealistic.



Prompt: Phone, little amount of cash, some coins, and a beer can laying on desk. Redwine bottle has fallen over and wine is pouring out of the bottle on the desk and dripping off the side. On the left side of the desk there is some school books and laptop piled up covered in dust and clearly put aside. Cinematic low lighting. Low color saturation. High details. Hyperrealistic.



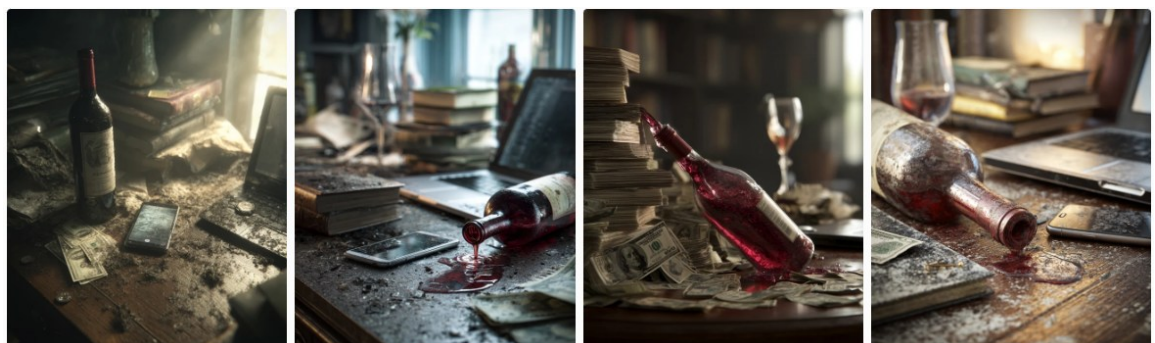
Prompt: Phone, little amount of cash, and a beer can laying on desk. Redwine bottle has fallen over and wine is pouring out of the bottle on the desk and dripping off the side. On the left side of the desk there is some school books and laptop piled up covered in dust and clearly put aside. Cinematic low lighting. Low color saturation. High details. Hyperrealistic.



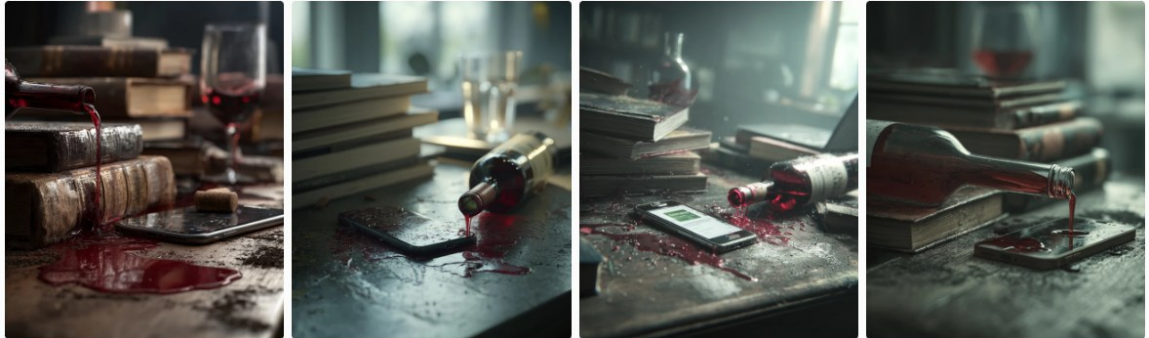
Prompt: Phone and money are laying on the desk. Redwine bottle has fallen over and wine is pouring out of the bottle on the desk and dripping off the side. There is some school books and laptop piled up covered in dust and clearly put aside. Cinematic low lighting. Low color saturation. High details. Hyperrealistic.



Prompt: Phone and money are laying on the desk. Redwine bottle has fallen over and wine is pouring out of the bottle on the desk and dripping off the side. There is some school books and laptop piled up covered in dust and clearly put aside. Cinematic low lighting. f/4.2 lens. Low color saturation. High details. Hyperrealistic.



Prompt: Phone is laying on desk next to a redwine bottle that has fallen over and wine is pouring out of the bottle on the desk and dripping off the side. There is some school books and laptop piled up covered in dust and clearly put aside. Cinematic low lighting. f/4.2 lens. Low color saturation. High details. Hyperrealistic.



Kuva 3 -> Vary: Strong



Kuva 3

