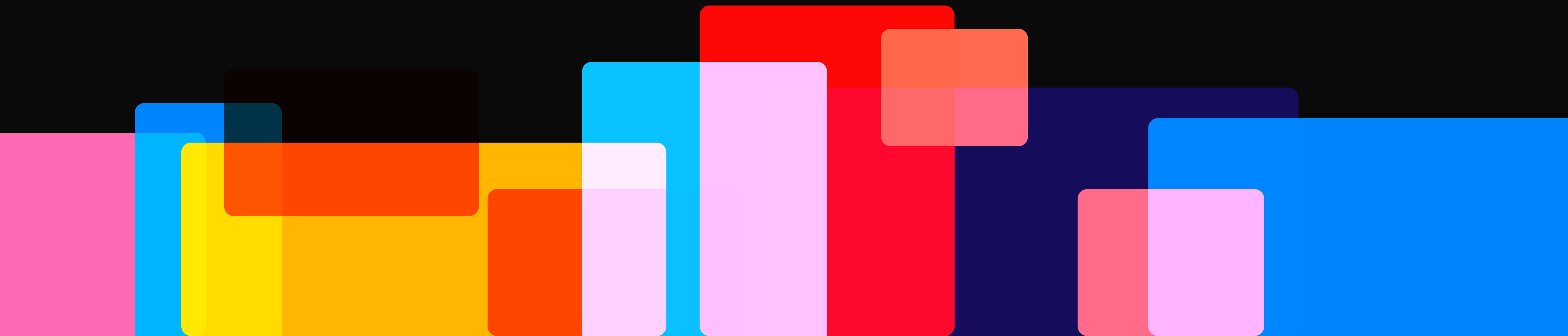


Pelisuunnittelu

Siluetti ja muoto
hahmosuunnittelussa



Hahmosuunnittelu

Hahmosuunnittelussa käytetään erilaisia tekniikoita ja menetelmiä, joiden tarkoitus on tehdä hahmoista visuaalisesti vahvoja, tunnistettavia ja tarinaa tukevia.

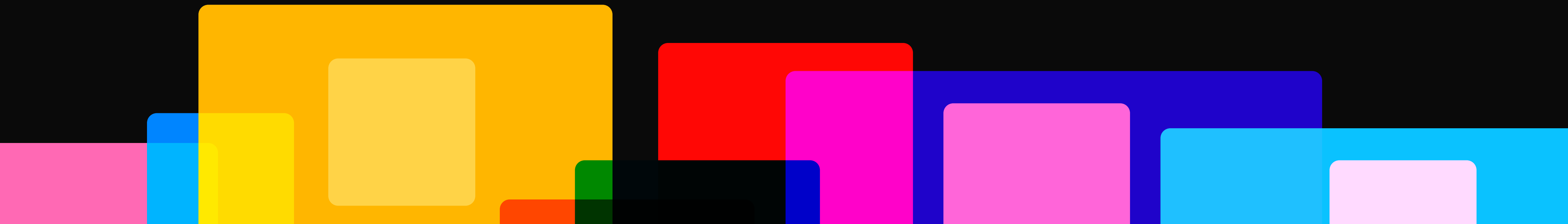
Hyvät hahmosuunnittelijat tutkivat historiaa, eri kulttuureja ja aikakausia tai eläinten ja ihmisen anatomiaa, jotta hahmot tuntuisivat aidoilta. Referenssikuvia käytetään hahmon vaatetuksen, ruumiinrakenteen ja rekvisiitan suunnittelussa.



Siluetti ja muoto

**Hahmon vahva siluetti auttaa tunnistettavuudessa.
Muoto vaikuttaa siihen, millaiseksi hahmo tulkitaan.**

Hahmon asento ja ruumiinrakenne kertoo paljon sen luonteesta.
Sankarin tunnistaa usein kulmikkaasta ja voimakkaasta siluetista, kun taas pyöreät, pehmeät muodot yhdistetään todennäköisimmin ystävällisyyteen ja lempeyteen.



Miten kuvailisit hahmojen tunnistettavuutta, luonnetta
tai ominaisuuksia pelkän siluetin perusteella?



Siluettiin perustuvassa hahmosuunnittelutekniikassa ei käytetä ääriviiivaa, vaan rakennetaan muotoa.

Tekniikassa on selkeitä etuja tuotantoprosessin näkökulmasta:

Selkeys ja erottuvuus – hyvän hahmon tunnistaa pelkän muodon perusteella.

Lukukelpoisuus – Hyvä siluetti kertoo hahmosta paljon jo ennen yksityiskohtien lisäämistä.

Nopeus ja tehokkuus – tekniikka sallii nopeat kokeilut ja variaatiot.

Peliteollisuuden kieli on pitkälti englantia, ja tekniikasta käytetään nimityksiä *shape carving* tai *2D-sculpting*, joka viittaa 3D-mallintajien työhön, *sculptaukseen*, jonka periaate on hyvin samankaltainen, mutta kolmiulotteinen.



Hahmon muoto luodaan
ensin pelkkänä mustana tai
hyvin tummana siluettina.

Kun yksityiskohdista ei vielä
tarvitse välittää, tekniikka
ruokkii mielikuvitusta ja
antaa tilaa sattumalle.



Hahmot asuvat tuskin koskaan täysin valkoisessa maailmassa.

Koska taustan väri vaikuttaa siihen, miten näemme hahmon värit, ennen renderöintiä taustalle annetaan tummempi sävy, joka vastaa sen maailman sävyä, jossa hahmo elää.





Ennen renderöintiä täytyy päättää valon suunta, joka määrittelee valon ja varjon alueet. Sen jälkeen ne maalataan paikoilleen, ensin karkeasti muutamalla sävyllä. Yksityiskohdat on järkevä lisätä vasta lopuksi, kun hahmon muoto on toimiva. Kuva ikään kuin kuoriutuu esiin vähän kerrallaan.

Viimeisessä vaiheessa kuva siistitään: lisätään kiiltoja, hiotaan kontrasteja ja pieniä yksityiskohtia. Viimehetken inspiraatiosta kuvaan voi syntyä myös uusia elementtejä.

Saammeko esitellä:
Kanojen vastarintaliikkeen komentaja, **Betsy Nugget**.



Miten kuvailisit Betsyn
persoonaa ja luonnetta?

Millaisen roolin Betsy on mahtanut
ottaa vastarintaliikkeessä?

Mitä Betsyn elämässä on
tapahtunut – millainen historia
hahmolla on?



Katso time lapse -videolta,
miten Betsyn hahmo syntyy.

“Betsysta tuli kana sattumalta,
muoto alkoi muistuttaa broileria,
vaikka piirtäessä mielessäni oli
jotain lohikäärmemäistä.

Tässä tekniikassa on kiehtovaa
juuri tekemisen aikana syntyvät
assosiaatiot ja viivasta vapaa,
massan kanssa työskentely.”

Outi Laine



OPETTAJALLE

Voit lisätä sisältöä luentomateriaaliin. Ohjeet löydät täältä:
<https://helpx.adobe.com/fi/acrobat/using/edit-text-pdfs.html>

Voit myös muuttaa pdf-tiedoston PowerPoint-muotoon:
<https://acrobat.adobe.com/link/acrobat/pdf-to-ppt.html>



Oppimateriaali on osa Lukion kuvataiteen valtakunnallista kehittämishanketta.
Materiaalin käsikirjoitus, ulkoasu ja kuvitus: Outi Laine, 2025.

Suunnittelutyöhön on osallistunut asiantuntijaopettaja
Katriina Kaija Savonlinnan Taidelukioista.

