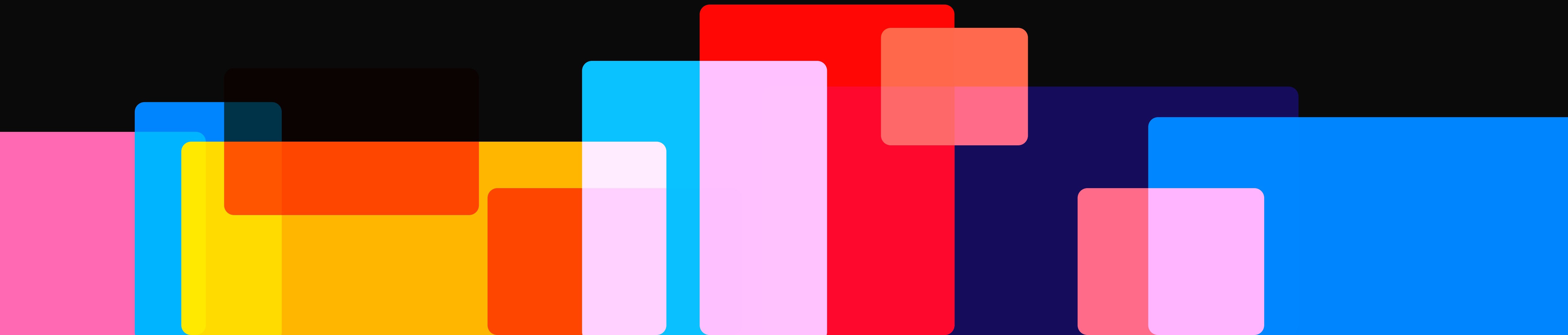


Pelisuunnittelu

Konseptit ja maailmat



Konseptitaide

Konseptitaide tarkoittaa peli-, elokuva- ja animaatioteollisuudessa idean visuaalisia malleja, joita konseptitaiteilijat luovat ennen lopullista tuotantoa.

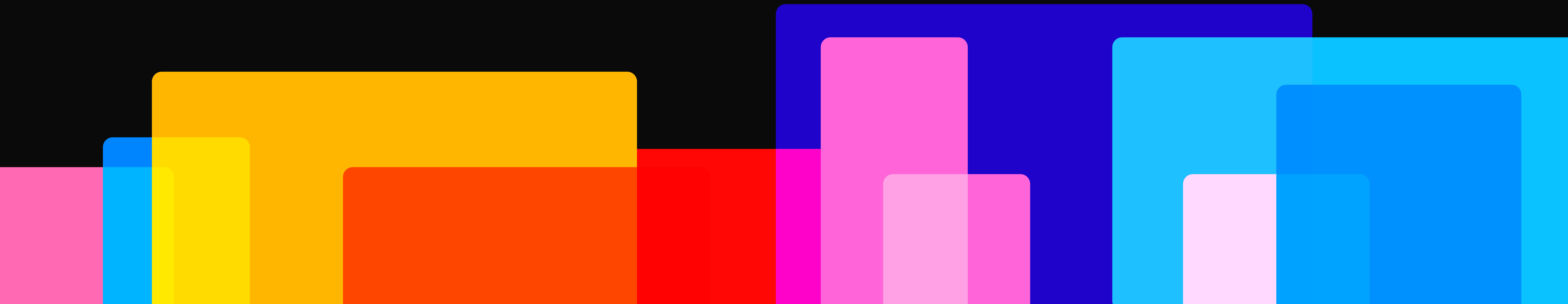
Konseptointi on pelisuunnittelussa tärkeä vaihe. Se on keskeisessä roolissa etenkin tuotannon varhaisessa vaiheessa, jolloin luodaan pohja sille, miltä esimerkiksi peli tai elokuva näyttää.

Sana konsepti tulee latinasta, jossa *conceptum* tarkoittaa luonnosta tai suunnitelmaa.



Konseptitaiteilija (*Concept Artist / Artist*)

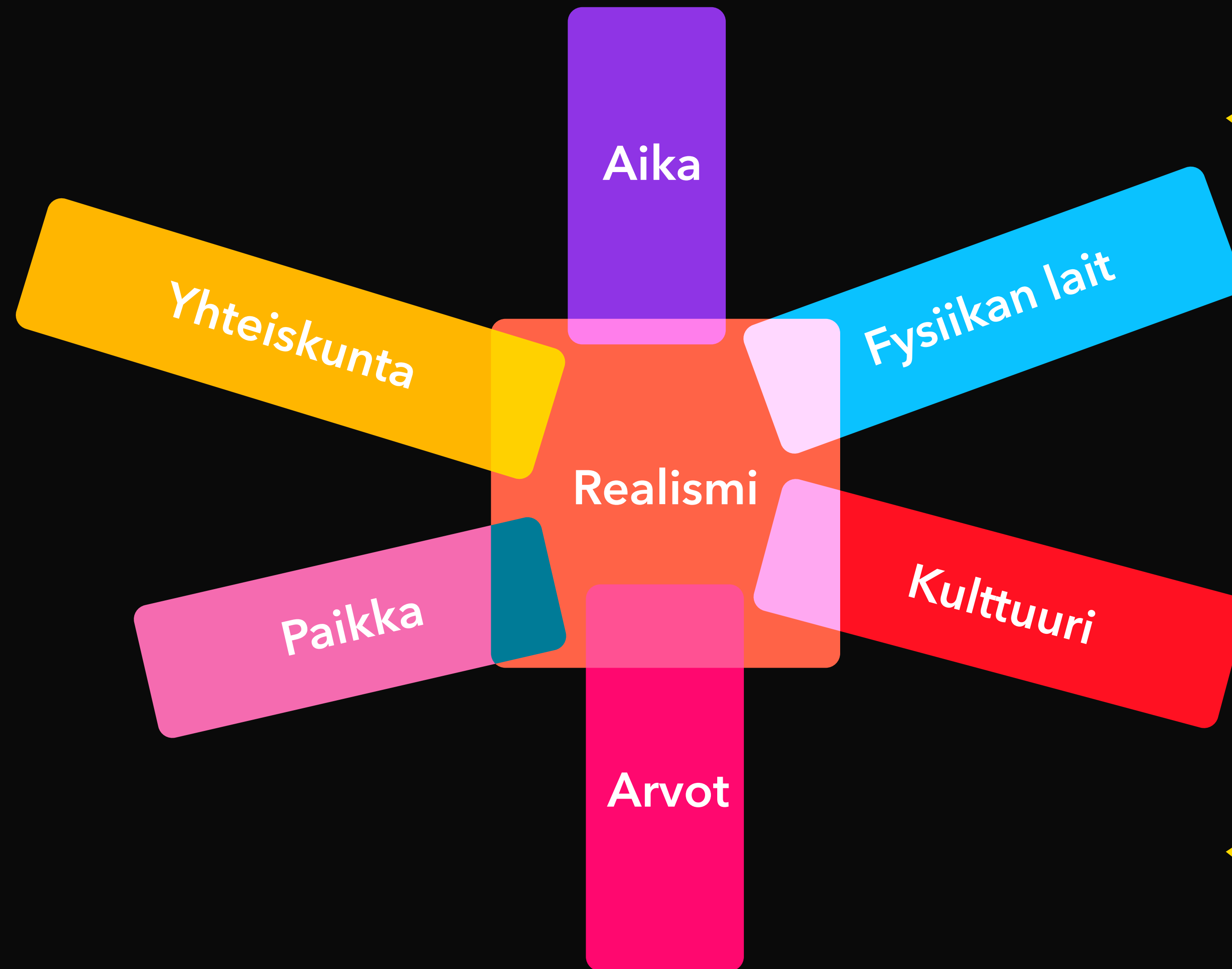
luo peliin hahmot, ympäristön, tarpeiston ja visuaalisen ilmeen.
Konseptitaiteilijan työ vaikuttaa suoraan siihen,
miten yleisö kokee lopputuotteen.



Maailmojen luominen

Maailmojen luomisessa yhdistyvät tarinankerronta, visuaalinen suunnittelu ja uskottava logiikka: rakennetaan tarinoita ja ympäristöjä, jotka tuntuvat eläviltä ja todenmakuisilta riippumatta siitä, ovatko ne realistisia, historiallisia vai täysin kuvitteellisia.





Millaisia fiktiivisiä maailmoja
tunnet, kuka ne on luonut ja
mitä niissä tapahtuu?

Mikä maailmassa on
samanlaista tai
erilaista kuin omassa
maailmassamme?

MITÄ ?
MISSÄ ?
MILLOIN ?
MIKSI ?

Kun konseptitaiteilija rakentaa maailmaa, hän vastaa kysymyksiin **mitä, missä, milloin** ja **miksi**, jotta lopputulos tuntuu uskottavalta ja johdonmukaiselta.

Vastaukset tarjoavat ratkaisuja visuaaliseen tarinankerrontaan.

MAANTIEDE JA YMPÄRISTÖ

Viidakko?
Suurkaupunki?
Avaruusasema?
Uni tai alitajunta?

RAKENTEET JA KULTTUURI

Pilvenpiirtäjiä?
Lentäviä kulkuneuvoja?
Teknologiaa?
Taikuutta?

OLENNOT JA ASUKKAAT

Avaruusolentoja?
Merirosvoja?
Robotteja?
Unien hirviöitä?

Mitä?

Vastaus mitä-kysymykseen kertoo, mitä tämä maailma sisältää, mistä se rakentuu ja keitä siellä asuu. Visuaalisten valintojen täytyy tukea maailmaan liittyvää narratiivia. Jos maailma on esimerkiksi urbaani dystopia, se voi sisältää raunioituneita kaupunkeja, ruostuneita ajoneuvoja ja selviytymisvarusteita.

SIJAINTI

Maan päällä?
Ulkoavaruudessa?
Veden alla?
Toisessa ulottuvuudessa?

SUHDE MUIHIN MAAILMOIHIN

Eristetty tai eristäytynyt?
Osa galaktista koalitiota?
Tutkimusmatkailija?
Alistaja tai alistettu?

ILMASTO JA LUONTO

Autiomaan?
Vehreä paratiisi?
Tuhoutunut kaupunki?
Napajäätikkö?

Missä?

Missä maailma sijaitsee ja millaisessa kontekstissa? Jos sijainti on vaikkapa avaruudessa, miten esimerkiksi painovoima tai ilmanpaine vaikuttavat maailman rakenteisiin ja olentoihin?

TULEVAISUUS, NYKYISYYS VAI MENNEISYYS?

Historiallinen aikakausi?
Kadonneita sivilisaatioita?
Scifiä?
Vaihtoehtoinen todellisuus?

HISTORIA JA KEHITYS

Miten tähän päädyttiin?
Miten maailman historia
näkyvät sen nykypäivässä?

TEKNOLOGIA JA KULTTUURI

Primitiivinen?
Keskiaikainen?
Moderni?
Ultrateknologinen?

Milloin?

Menneisyyteen sijoittuvat maailmat tarjoavat erilaisia kysymyksiä (ja vastauksia) kuin tulevaisuuden yhteiskuntien tarinat. Jos maailma sijoittuu 3000-luvulle, millainen teknologia sitä hallitsee ja miten se vaikuttaa vaikkapa arkkitehtuuriin tai pukeutumiseen?

MIKÄ ON VAIKUTTANUT YMPÄRISTÖÖN?

Katastrofi?
Hirmuvalta?
Uskonto?
Luonnonrikkaudet?

ASUKKAIDEN TOIMINTA JA MOTIIIVIT

Pula resursseista?
Uskomukset?
Toivo vapaudesta?

ELEMENTTIEN SOPIVUUS

Miksi taivas on vihreä?
Miksi kaupungit kelluvat?
Miksi vaatteet on
valmistettu nahasta?

Miksi?

Miksi maailma on sellainen kuin se on – tärkeä kysymys, joka antaa maailmalle sisäisen logiikan ja merkityksen. Jos miksi-kysymys jää avoimeksi, maailma ja sen hahmot voivat tuntua sattumanvaraisilta tai keinotekoisilta. Jos maailma on täynnä robotteja, niiden olemassaololle täytyy olla syy – ovatko ne menneisyyden sodan jäänteitä vai arkipäiväisiä apuvälineitä?

Mitä, missä, milloin, miksi?

Kokeile vastata kysymyksiin seuraavien kahden dian kuvitusten avulla.
Mitä merkkejä löydät siitä missä ollaan, milloin ja miksi? Käytä mielikuvitusta ja kuvittele maailmalle historia.



Mitä, missä, milloin, miksi?



Mitä, missä, milloin, miksi?

Työvaiheet

Konseptitaide on pääsääntöisesti kaupallista taidetta. Tuotannoilla on budjetti ja aikataulu, joten eri tuotantovaiheet on virtaviivaistettu mahdollisimman tehokkaiksi, jotta budjetissa ja aikataulussa pysytään.

Pelisuunnittelu ja konseptitaide ovat tyypillisesti tiimityötä, maailmaa rakennetaan harvoin yksin. Eri työvaiheiden tuloksista annetaan ja saadaan palautetta, jonka perusteella työ etenee seuraavaan vaiheeseen.

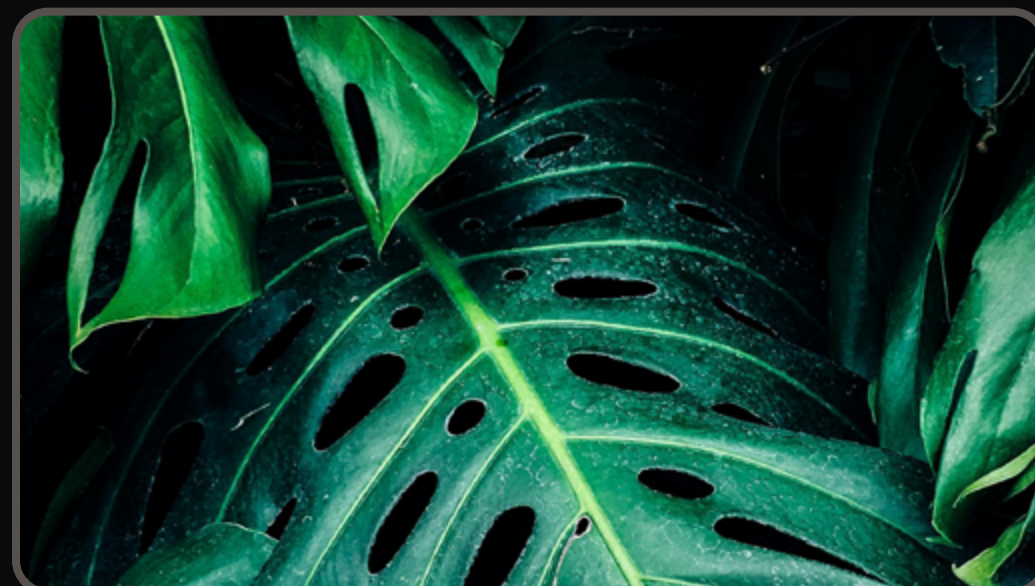
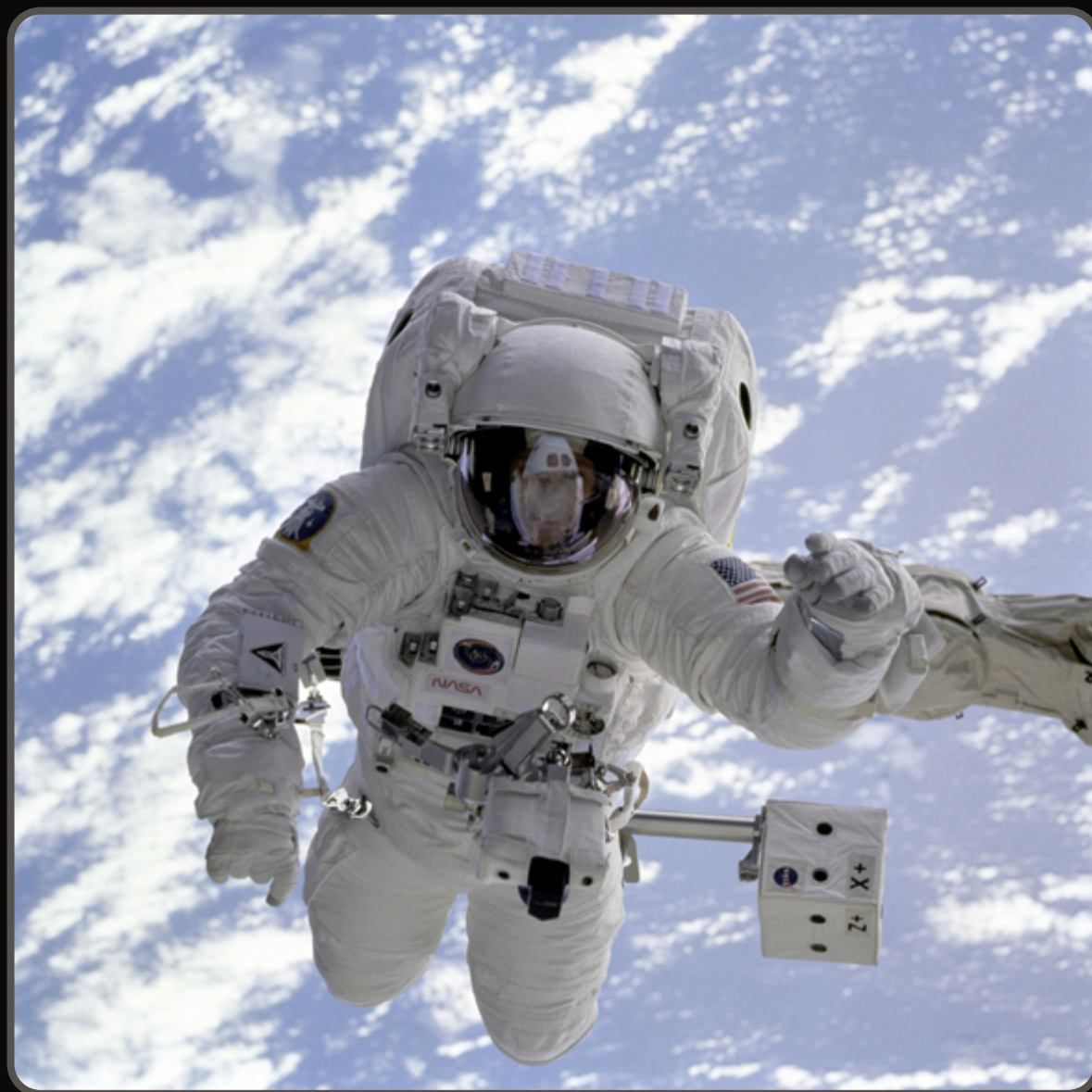


Kun suuret kysymykset – mitä, missä, milloin ja miksi – on ratkaistu, alkaa varsinainen visuaalinen suunnittelu ja konseptointi.

2D-konseptitaiteilijan pääasiallinen työväline on Photoshop.

Referenssien tutkimiseen, luonnosteluun ja sommitteluun käytetään aikaa, sillä loppujen lopuksi se säästää turhalta työltä. Värit ja detaljit lisätään vasta, kun ollaan varmoja siitä, että kuvan kompositio, elementit ja narratiivi istuvat maailmaan ja tarinaan, jota ollaan kertomassa.





Kuvat: Pexels / Pixabay

Referenssit

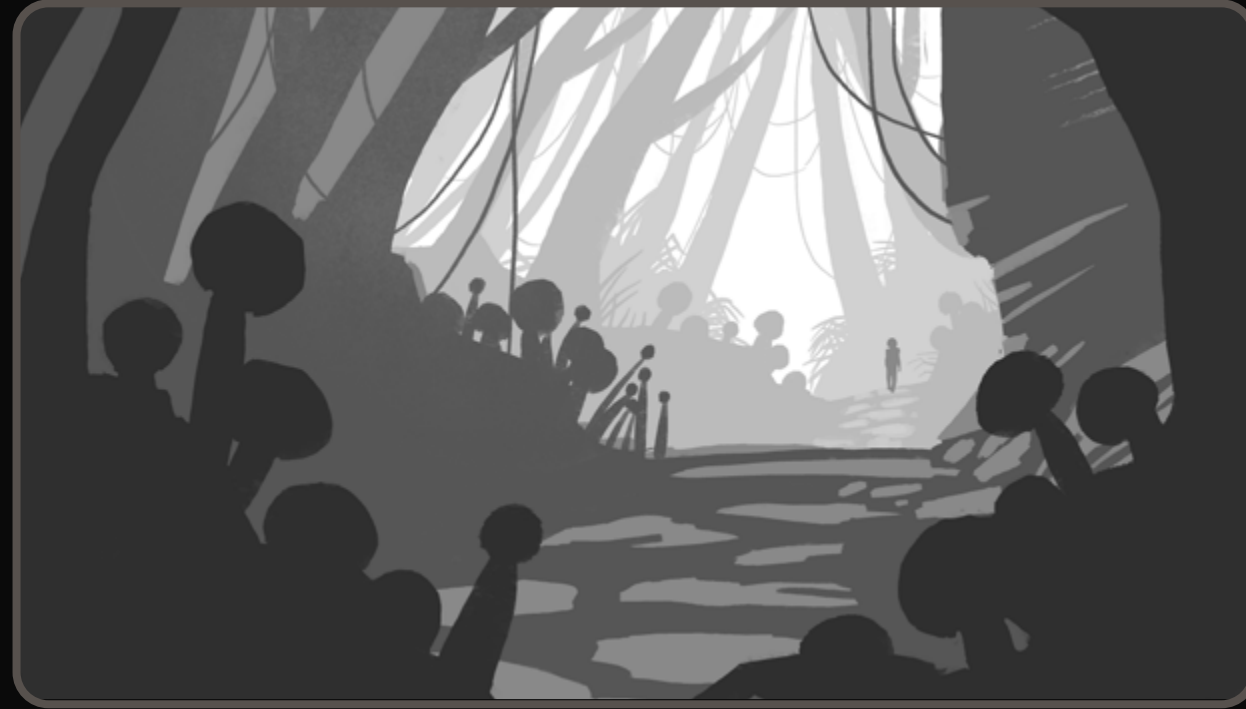
Referenssikuvien keräily on osa konseptitaiteilijan työtä. Miltä näyttää astronautin kypärä, millaisia sieniä on olemassa tai mitä kasveja kasvaa viidakossa? Kuvat ovat apuvälineitä ja inspiraation lähteitä. Ideointivaiheessa referenssikuvista löytyy usein käyttökelpoisia visuaalisia lähtökohtia luonnoksille.



Huolella toteutettu
luonnosteluvaihe
varmistaa parhaan
lopputuloksen!

Luonnokset

Luonnostelu on visuaalista ajattelua. Piirtämällä ajatus nopeasti kuvaksi, nähdään helposti mm. muotoihin, perspektiiviin tai mittasuhteisiin liittyvät haasteet, sekä löydetään parhaiten toimivat ratkaisut.



Thumbnail-
versiot tehdään
yleensä musta-
valkoisina.
Se helpottaa
tilasyvyyden
ja komposition
hahmottamista.

Pikkukuvat

Luonnoksista tehdään pikkukuvat eli *thumbnailit*. Ne ovat pelkistettyjä ja pieneen kokoon tehtyjä tutkielmia kompositiosta, perspektiivistä, valosta ja varjoista.



Vinkki!

Kuvan kääntely peilikuvaksi työskentelyn aikana on hyvä keino tarkastella komposition ja kuvan elementtien toimivuutta. Peilikuva ikään kuin tarjoaa aivoille 'tuoreet silmät' ongelmakohtien havaitsemiseen.

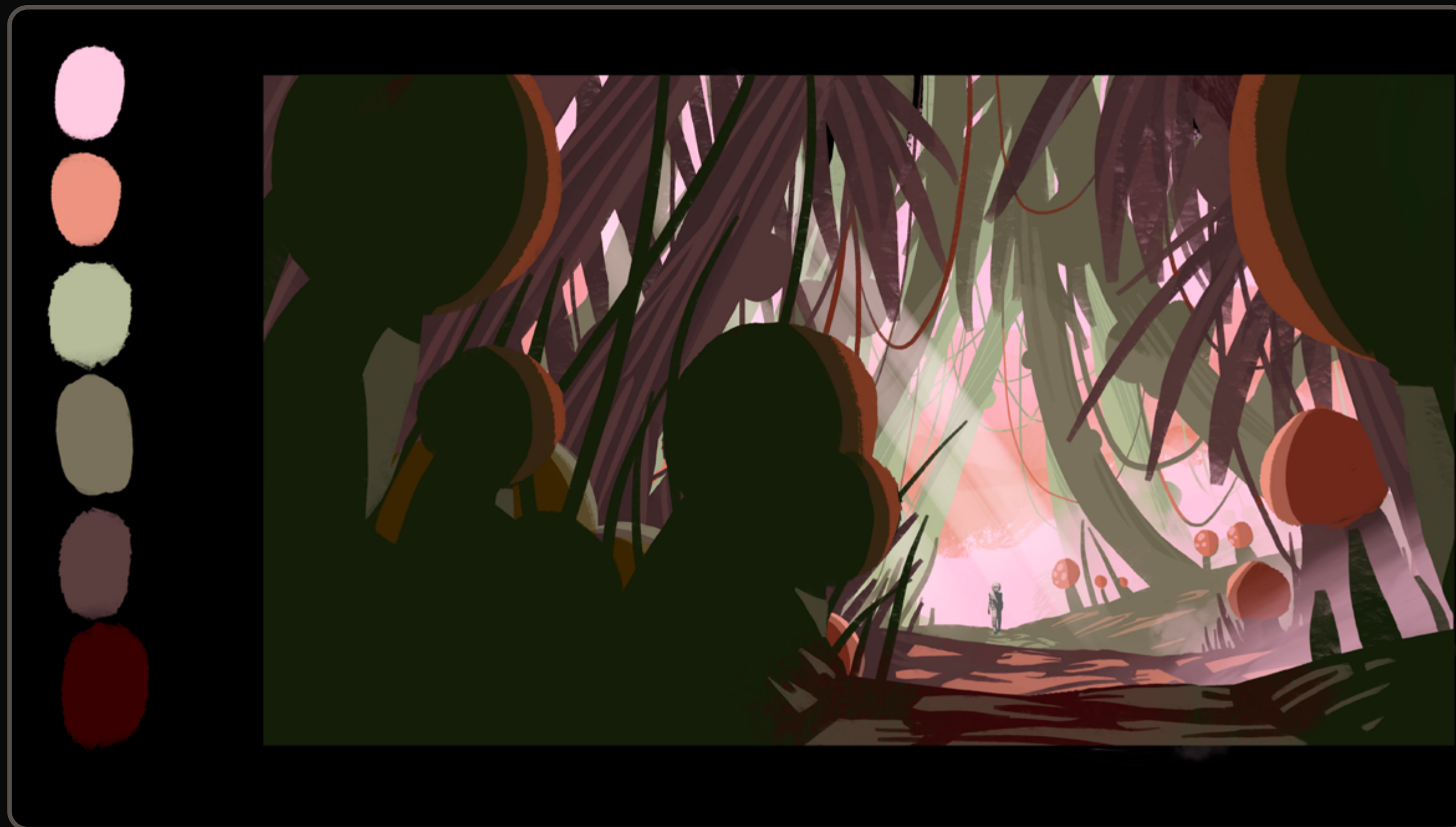


Kun thumbnail-versioista on valittu tarkoitukseen sopivin, siihen voidaan vielä tehdä korjauksia: tarkentaa kontrasteja ja sommittelua, sekä lisätä yksityiskohtia.



Vinkki!

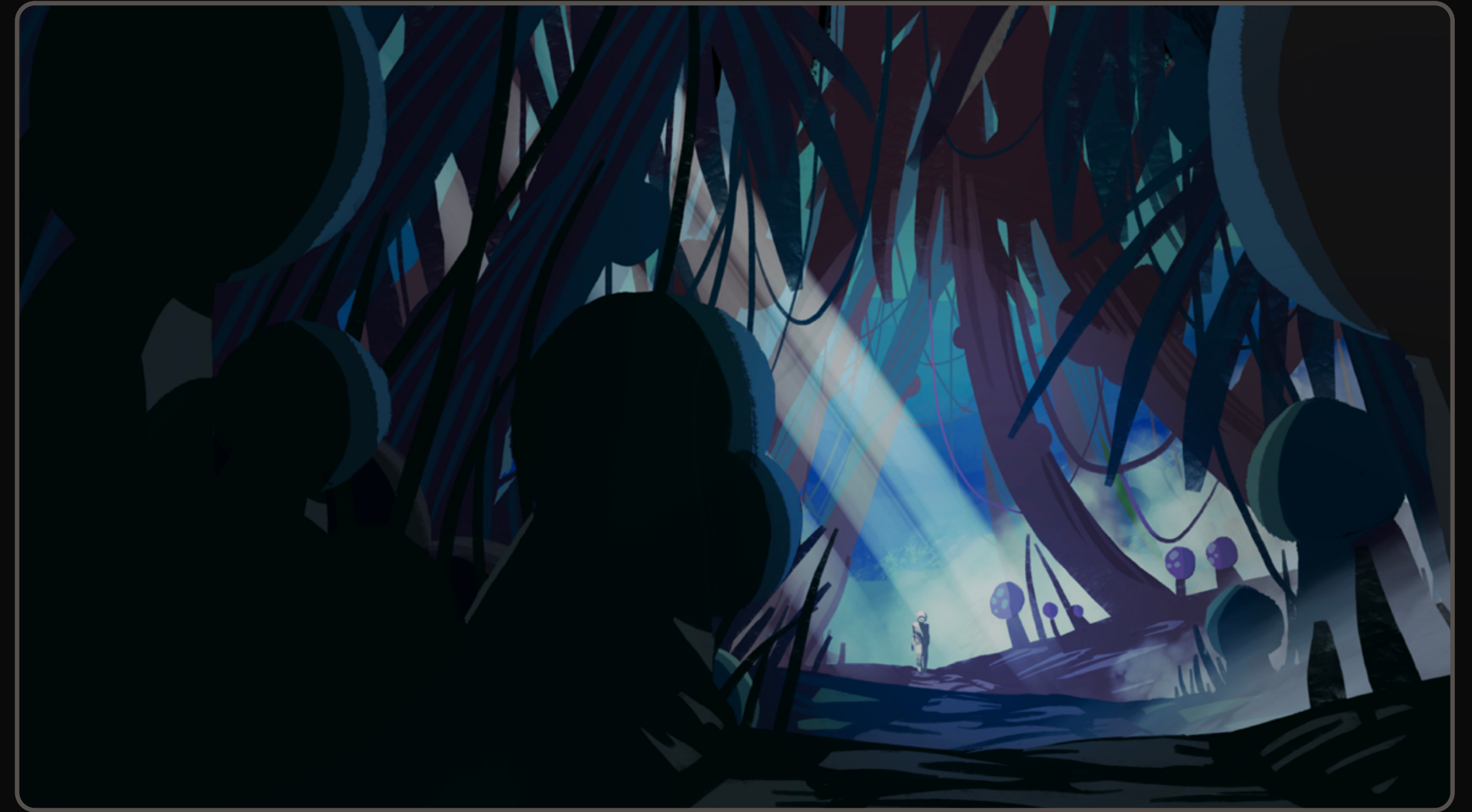
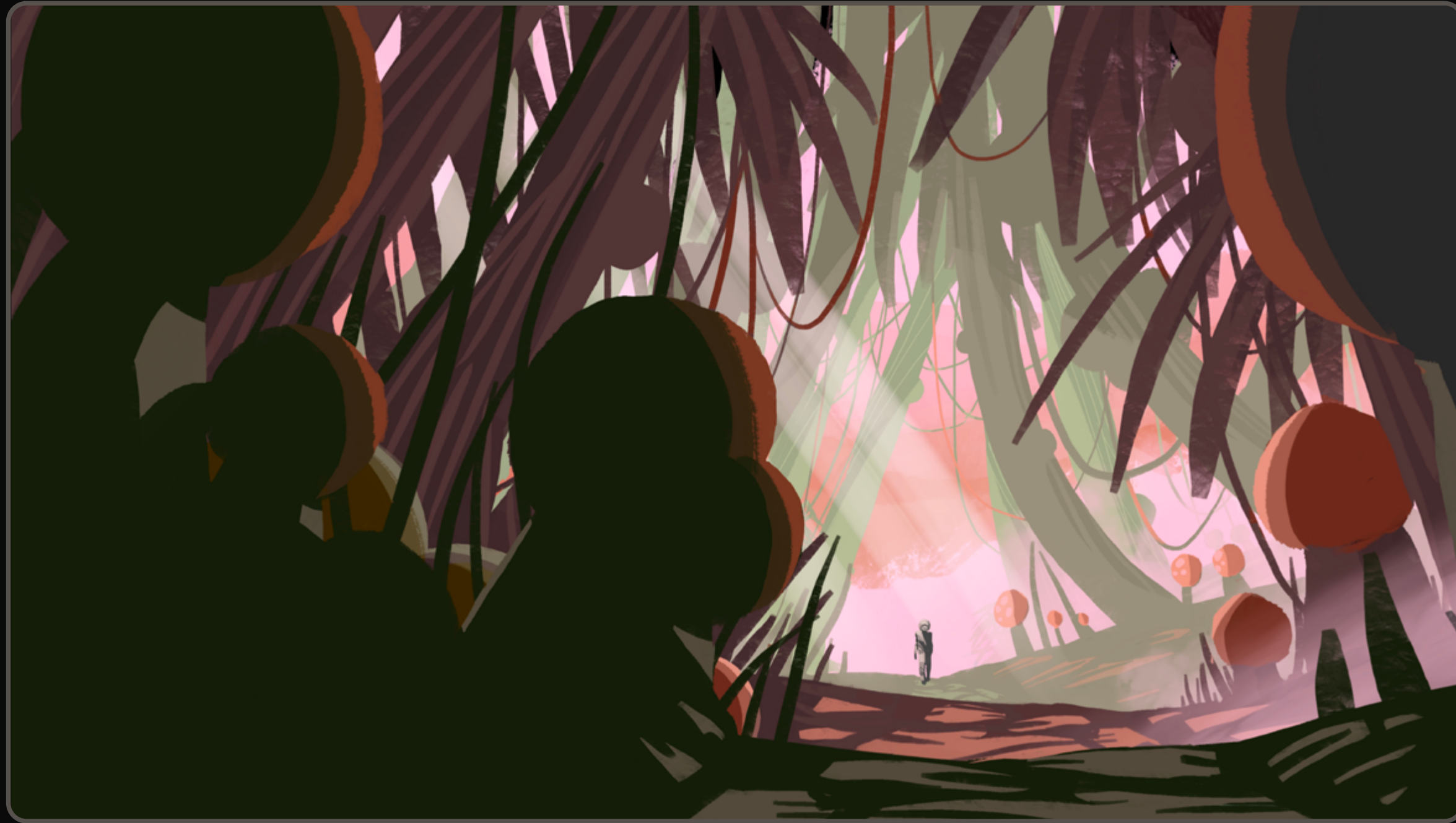
Jos kuva näyttää hyvältä pienessä koossa, se yleensä toimii silloin myös suurempana.



Värisuunnitelmassa
thumbnail-kuva
saa värit.

Color key

Color key on värillinen luonnos, värisuunnitelma, joka määrittää kohtauksen tai maailman yleisen värimaailman, valaistuksen ja tunnelman. Color key varmistaa sen, että pelin, elokuvan tai animaation visuaalinen ilme on johdonmukainen.



Color key -luonnoksia samasta kohtauksesta, tilasta tai paikasta tehdään useampia, esimerkiksi aamun valaistuksessa, auringonlaskun aikaan tai yöllä. Näin määritellään se, miten aika ja sen kuluminen näkyvät tarinassa. Värit vaikuttavat myös tunnelmaan: onnellisen lopun värit ovat hyvin erilaiset kuin dramaattisen taistelukohtauksen.



Renderöinti

Lopuksi kuva renderöidään valmiiksi. Renderöinti tarkoittaa hahmonnusta ja viimeistelyä: kuvaan lisätään valaistus, varjot, värit, tekstuurit ja yksityiskohdat. Digitaalisessa konseptitaiteessa 'rendaus' viittaa luonnoksen tai suunnitelman viimeistelyyn valmiiksi, visuaalisesti selkeäksi ja kiinnostavaksi kuvaksi.

A surreal, dark forest scene. The foreground is dominated by large, dark, textured mushrooms with glowing yellow and orange spots. The background features tall, thin, green, leafless trees against a bright, hazy pink and orange sky. A small, dark figure stands in the distance on a path. The overall atmosphere is mysterious and ethereal.

Tarkastele kuvaa ja
yritä vastata kysymyksiin:
mitä, missä, milloin ja miksi.

Kun renderöinti on valmis, kuva esitellään,
hyväksytetään ja siirretään tuotantoon tai viimeistelyyn.

Peleissä ja animaatioissa konseptikuva siirtyy 3D-mallintajille tai
animaattoreille referenssiksi. Elokuvissa kuvia käytetään
lavastuksessa, puvustuksessa ja VFX-suunnittelussa.

Konseptitaidetta käytetään myös monilla muilla aloilla, esimerkiksi
mainonnassa, muotoilussa ja arkkitehtuurissa, sekä muoti- ja tekstiiliteollisuudessa.



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.

