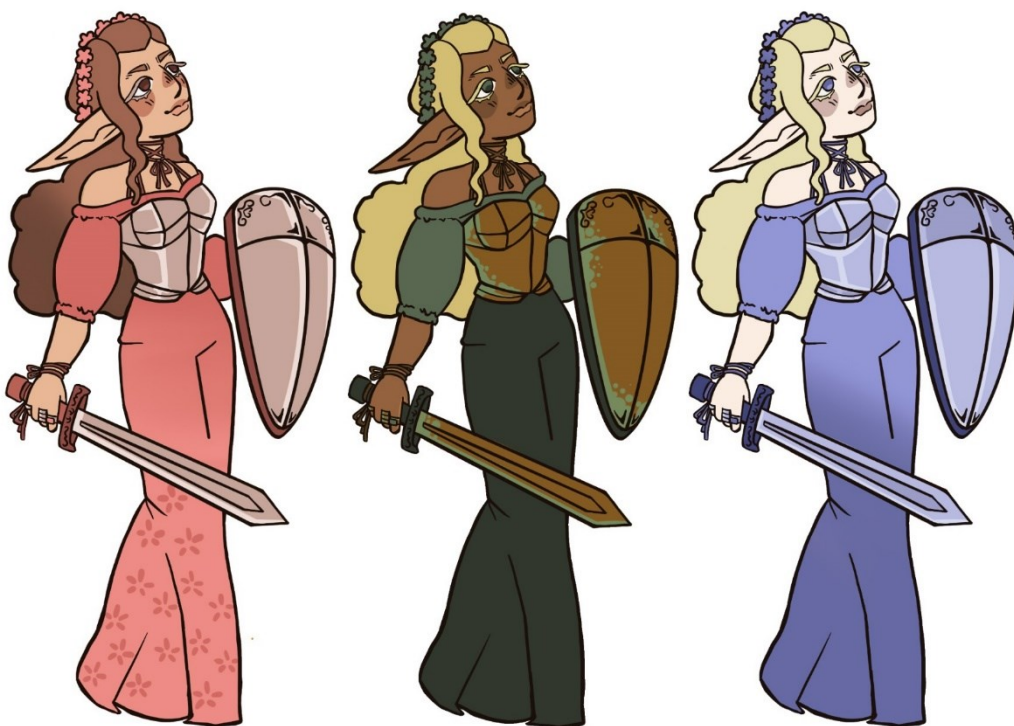


Petra Kotajärvi

## Hahmon suunnittelu fantasiapeliin



Tradenomi  
Tietojenkäsittely  
Kevät 2024

## Tiivistelmä

**Tekijä(t):** Kotajärvi Petra

**Työn nimi:** Hahmon suunnittelu fantasiapeliin

**Tutkintonimike:** Tradenomi (AMK), tietojenkäsittely

**Asiasanat:** hahmosuunnittelu, fantasiapelit, peligrafiikka

Opinnäytetyön aiheena oli hahmon suunnittelu fantasiapeliin. Teoriataustassa selviteltiin, mitä kaikkea on otettava huomioon hahmoa suunnitellessa. Keskityttiin fantasiaan genrenä ja hahmosuunnitteluun. Työn tavoitteena oli luoda aiheesta kiinnostuneille selkeä kokonaisuus perusteista. Työ tehtiin myös tekijän ammatillisen kasvun sekä opiskelun kehittämiseksi. Aihe perustuu aikaisemmalla kurssilla aloitettuun työhön, jota laajennettiin opinnäytetyössä suuremmaksi kokonaisuudeksi.

Tietoperusta rakentui lähteinä käytetyistä kirjoista, artikkeleista, opinnäytetöistä, videoista, verkkolähteistä ja tekijän aikaisemmissa opinnoissa saaduista tiedoista ja opeista. Teoriaosaan koottiin hahmosuunnittelun sekä fantasian eri aihealueista perusteita mahdollisimman helposti ymmärrettävään muotoon. Teoriaosassa käytiin läpi taiteen perusteita, kuten värejä, muotoja ja anatomiaa, sekä hahmosuunnitteluun liittyviä aiheita, kuten arkkityyppejä. Lopuksi suunniteltiin hahmo teoriapohjaa hyödyntäen ja prosessista kerrottiin vaiheittain alusta loppuun. Suurinta osaa teoriapuolesta voi hyödyntää myös muiden genrejen peleihin sekä yleisesti hahmosuunnitteluun.

Opinnäytetyössä havaittiin, että hahmosuunnitteluprosessi on laaja ja vaatii paljon eri asioiden huomioimista ja ideointia, jotta saadaan aikaan paras lopputulos eli katsojalle miellyttävä hahmo. Graafikon työssä hahmosuunnittelun teorian auttavat tekijää itseään arvioimaan hahmon toimivuutta. Visuaalisen puolen lisäksi tekijän tulee kiinnittää huomiota myös hahmoa ympäröivään maailmaan sekä hahmon luonteeseen. Maailma, tarina ja hahmon luonne saavat paljon vaikutteita pelin genrestä, joten sen vuoksi genrenkin hahmottaminen on tärkeä vaihe hahmon luomisen prosessissa. Nämä kaikki eri taiteen ja hahmosuunnittelun perusteet huomioimalla saadaan aikaan pelille sopiva ja toimiva hahmo.

## **Abstract**

**Author(s):** Kotajärvi Petra

**Title of the Publication:** Character Design for a Fantasy Game

**Degree Title:** Bachelor of Business Administration, Business Information Technology

**Keywords:** character design, fantasy games, game graphics

The subject of this thesis is character design for a fantasy game. The thesis researched everything that needs to be considered when designing a character for a fantasy game. The focus was on character design and fantasy as a genre. The goal was to create a clear overview of the basics for those interested in character design. The thesis was also done to develop the author's professional growth and studies. This thesis is based on a task started in a previous course, which has been expanded into a bigger entity in the thesis.

The sources used in the theory part were from books, articles, theses, videos, the open web and the author's knowledge from past studies. The theory part combined fundamentals of fantasy and character design in an easily understandable form. The theory part goes through some basics of art, like colors, shapes and anatomy, as well as topics related to character design, like archetypes. In the end the author created a character design based on the used theories, the process of which was explained step by step from start to finish. Most of the theories used can be applied to games of other genres and character design in general.

In the thesis, it was found that the process of character design is extensive, and it requires a lot of consideration and thinking of different things to achieve the best outcome which is a character that is pleasing to the viewer. In the graphic designer's work, the fundamentals of character design help the author to determine the character's functionality. The character's personality and the world around them must be paid attention to too, instead of just focusing on the visual aspects of the character. The world, story and character's personality get a lot of influence from the game's genre, therefore recognizing the genre is also an important step in the character design process. When all these fundamentals of art and character design have been taken into account, a fitting character for the game is made.

## Sisällysluettelo

1	Johdanto .....	1
2	Fantasia.....	2
3	Fantasiahahmot.....	3
3.1	Lajit ja rodut .....	3
3.2	Muita piirteitä .....	6
4	Hahmon suunnittelussa huomioitavaa.....	9
4.1	Pelin tyyli .....	9
4.2	Arkkityyppi.....	10
4.3	Muodot.....	11
4.4	Värit .....	12
4.5	Anatomia .....	14
5	Oman hahmosuunnitelman teko.....	16
5.1	Suunnittelu .....	17
5.2	Konseptointi .....	18
5.3	Lopputulos.....	21
6	Pohdinta ja yhteenveto .....	24
	Lähteet .....	25

## 1 Johdanto

Opinnäytetyöni aiheena on hahmon suunnittelu fantasiapeliin. Valitsin tämän aiheen työlleni, koska hahmosuunnittelu on kiinnostanut minua hyvin paljon jo kauan, minkä takia haluan kehittyä siinä ja perehtyä aiheeseen syvemmin. Haluaisin myös mahdollisesti työskennellä hahmosuunnittelun parissa tulevaisuudessa. Työllä ei siis ole toimeksiantajaa, vaan aihe on valittu täysin sekä ammatillisen kasvun että opiskelun kannalta. Lisäksi aihe perustuu osittain myös projektiin, jonka tein aikaisemmalla kurssilla. Fantasia on hyvin ajaton osa kulttuuria, myös videopelejä, ja lajityypin tuotokset ovat usein suosittuja. Fantasian yhdistäminen hahmosuunnitteluun luo paljon mahdollisuuksia luovuudelle, koska fantasian hahmoilla ei yleisesti ole tarkkoja sääntöjä, vaan jokainen tuotos luo omansa.

Tämän opinnäytetyön tavoite on luoda selkeä kokonaisuus ihmismäisten fantasiahahmojen suunnittelusta kaikesta, mitä on otettava huomioon suunnitteluprosessin aikana sekä itse prosessista. Näin opinnäytetyöstä on hyötyä niille, jotka ovat kiinnostuneita aiheesta tai mahdollisesti haluavat itse kehittyä kyseisissä asioissa. Tarkoitukseni on samalla kehittyä itse hahmosuunnittelussa. Työn keskeisenä kysymyksenä voisikin olla: Kuinka tehdä hyvä hahmosuunnitelma fantasiapeliin?

Kohderyhmältään opinnäytetyö rajoittuu aiheen aloittelijoihin ja keskitasoisesti osaaviin, sillä tavoitteena on selittää työn asiat tavalla, joka on helppoa ymmärtää ja sisäistää, vaikka aiheesta ei etukäteen tietäisi paljoa. Tämän lisäksi työssä on aiheita, joita hahmosuunnittelua hallitsevaan henkilö ei välttämättä tiedä, joten työ on hyödyllinen myös heille.

Vaikkakin osaa opinnäytetyön aiheista voisi soveltua useampaan eri taiteenmuotoon (esim. 3D), keskittyy opinnäytetyö vain 2D-taiteeseen ja siihen, miten eri elementit toimivat tässä muodossa. Aihe on rajattu 2D-taiteeseen, koska se on henkilökohtaisesti minulle läheisempi ja tutumpi, mikä mahdollistaa luovemman ja omaperäisemmän hahmon tekemisen. 3D-taide on minulle vielä sen verran uutta ja vierasta, että koen siihen liittyvän osaamiseni rajoittavan hahmon suunnittelua liikaa. Täten opinnäytetyössä 3D:hen keskittyminen olisi ajanhukkaa.

## 2 Fantasia

Fantasian keskeisiin teemoihin kuuluvat taikuus ja muut yliluonnolliset ilmiöt sekä tyypillisesti toissijaiseen maailmaan sijoittuminen. Se onkin yksi fiktion vanhimmista alalajeista. J. R. R. Tolkienin Taru sormusten herroista ja Hobitti -kirjoissa esiintyvä Keski-Maa nähdäänkin esikuvana nykypäivän fantasia-asetelmalle.

Fantasia lajitellaan usein joko korkeaksi tai matalaksi fantasiaksi. Lajittelu katsotaan tarinan maailman sekä taikuuden määrän mukaan. [1.] Korkea fantasia usein sijoittuu toissijaiseen maailmaan, joka on luotu muistuttamaan esimerkiksi keskiajan Eurooppaa [2] ja jossa taikuus on hyvin yleistä. Matala fantasia taas muistuttaa todellista maailmaa ja sen historiaa, minkä vuoksi taikuus on hyvin harvinaisia ja usein sitä peitellään tai pelätään. [1.]

Fantasiapelit yleisesti liittyvät lähinnä narratiiviseen suunnitteluun, mutta ne voivat myös liittyä visuaaliseen suunnitteluun. Hahmosuunnittelussa etenkin fantasiapelin genre on otettava huomioon, sillä se voi vaikuttaa pelin piirtotyylin ja täten siihen, kuinka yksityiskohtainen hahmo voi olla. Esimerkiksi 8-bit RPG-tyylisen pelin hahmoissa ei voi olla paljoa yksityiskohtia tai hahmoista on tehtävä helposti yksinkertaistettavia niin, että ne pysyvät tunnistettavina eri kuvituksissa, kuten pelin kansikuvassa ja pelistä otetusta kuvankaappauksesta.

### 3 Fantasiahahmot

Hahmosuunnittelu on yhteydessä fyysiseen, visuaaliseen ja narratiiviseen suunnitteluun sekä kaikkiin muihin suunnittelun osa-alueisiin. Enemmän tai vähemmän näitä kaikkia on otettava huomioon hahmon suunnittelussa.

Fantasiahahmot ja näiden lajit liittyvät pääosin fyysiseen suunnitteluun, sillä nämä vaikuttaa hahmon ruumiinrakenteeseen ja pituuteen, kuten myös ne tuovat joitain lajille ominaisia piirteitä hahmon ulkonäköön, esimerkiksi häntä tai suipot korvat. Myös visuaalinen ja narratiivinen suunnittelu liittyvät tähän, sillä joissain teoksissa hahmojen eri lajeilla on esimerkiksi omat kulttuurinsa, työnsä tai elämäntapansa, jotka vaikuttavat hahmon vaatetukseen tai johonkin muuhun osaan hahmoa visuaalisesti.

#### 3.1 Lajit ja rodut

Fantasiapeleissä hahmot ovat usein toistuvia, samankaltaisia rotuja. Johdonmukaisen ulkonäön ja mahdollisesti nimen lisäksi niillä voi olla samankaltaisuuksia rooleissaan ja yleisessä maailmanrakennuksessa. [3.] Vaikkakin opinnäytetyö keskittyy hahmojen visuaaliseen puoleen, on mainittavaa, että hahmon asuinalue ja elämäntapa vaikuttavat usein ulkonäköön, varsinkin vaatetukseen, mikä on hyvä ottaa huomioon hahmoa suunnitellessa. Käynkin nyt läpi muutamia yleisiä rotuja, joita esiintyy usein fantasiassa.

Ihmiset ovat fantasiamaailmoissakin usein yksi yleisimmistä hahmoroduista ja toimivatkin usein päähenkilön roolissa [3]. Kuten oikeassa elämässä, myös fantasiamaailmoissa ihmiset ovat monipuolisia ja erottuvatkin hyvin sekä ulkonäöllisesti että narratiivisesti toisistaan.

Alfit (engl. Elf) kuvataan usein siroina ja lumoavina. Niiden pituus vaihtelee eri teoksissa, yleensä ne ovat noin samanpituisia, hieman pidempinä tai lyhyempinä kuin tavalliset ihmiset. Alfeilla on suipot korvat ja he ovat yleisesti todella kauniita, sukupuolestaan riippumatta. Miespuoliset alfit kuvataan usein feminiinisinä, ja heillä esiintyy todella harvoin naamakarvoitusta. Alfit elävät usein hyvin pitkän elämän verrattuna ihmisiin, ja joissain teoksissa ne ovat jopa kuolemattomia. [4.] Alfien väripaletti on usein samanlainen kuin ihmisillä, tosin niillä voi olla myös esimerkiksi vihertävä tai sinertävä ihon- tai hiusväri [5.] Kuvassa 1 esimerkki Final Fantasy XIV -videopelin alfista, kyseisessä pelissä rodun nimi on Elezen.



Kuva 1. Alfi [6]

Kääpiöt (engl. Dwarf) muistuttavat pienikokoisia ihmisiä, usein reilusti alle 150 cm pitkiä. Niillä saattaa olla jokin liioiteltu kasvopiirre, esimerkiksi suuri nenä. Kääpiöt ovat sukupuolestaan riippumatta usein leveitä ja lihaksikkaita. Niillä on pitkät ja paksut hiukset, sekä miespuolisilla kääpiöillä on usein tuuhea parta, joka saatetaan letittää. Kääpiöt esitetään yleisesti vahvoina taistelijoina tai taitavina kaivostyöläisinä ja seppinä [7], mikä heijastuu usein niiden vaatekseen. Kääpiöissä käytetään yleensä maanläheistä väripalettia. Kuvassa 2 esimerkki World of Warcraft -videopelin kääpiöstä.



Kuva 2. Kääpiö [8]



Gnoomit, maahiset tai tontut voivat esiintyä usealla eri nimellä lähteestä riippuen, joskus niitä voidaan kutsua myös kääpiöiksi. Englanniksi ne kuitenkin tunnetaan nimellä Gnome. Gnoomeissa on joitain samoja piirteitä kuin kääpiöissä ja keijuissa [3]. Ne ovat yleensä alle metrin pituisia. Niillä on usein suipot tai suuret korvat sekä muita liioiteltuja kasvonpiirteitä, kuten suuri nenä tai silmät. Ne ovat usein iloisia ja rakastavat luontoa, mikä näkyykin usein hahmoissa leveinä hymyinä sekä maanläheisissä väreissä. Kuvassa 3 esimerkki Dungeons & Dragons -fantasiaroolipelin gnoomista.



Kuva 3. Gnoomi [9]

Örkit (engl. Orc) ovat hirviömäisempiä kuin muut mainitut rodut. Yleisistä fantasiaroduista ne ovat lähimpänä peikkoja. Ne ovat suurikokoisia ja usein myös lihaksikkaita. Niillä on usein terävät hampaat sekä sian kärsää muistuttava nenä. Ihonväritään ne ovat usein vihreitä, harmaita tai punertavia. [10.] Örkit kuvataan joskus sotaa rakastavina barbaareina, mikä näkyy niiden vaateuksessa, joka koostuu esimerkiksi haarniskoista, luista, pääkalloista sekä eläinten turkeista. Kuvassa 4 on esimerkki Warhammer-videopelin örkistä.



Kuva 4. Örkki [11]

### 3.2 Muita piirteitä

Fantasia mahdollistaa hyvin luovien ja erilaisten hahmojen luonnin, kun käytetään inspiraationa erilaisia eläimiä, todellisia sekä fiktiivisiä. Tämä voi esiintyä hahmon ulkonäössä sekä lajin kasvojen ja/tai kehonpiirteissä ja vaatetuksessa. Vaatetuksessa voidaan hyödyntää esimerkiksi eläinten turkkeja, suomuja, sulkia, luita sekä hampaita. Niitä voidaan käyttää esimerkiksi haarniskojen tai lämpimän vaatetuksen tekemiseen.

Sekä oikeita että fiktiivisiä eläimiä voidaan käyttää pohjana fantasiarodun luonnissa, esimerkiksi antropomorfoimalla jokin eläinlaji eli antamalla sille ihmismäisiä piirteitä, kuten esimerkiksi muuttamalla raajojen pituuksia siten, että hahmo seisoo kahdella takajalallaan. Esimerkiksi Dungeons & Dragons -fantasiaroolipelissä esiintyy useita rotuja, jotka on suunniteltu näin, kuten Owlinit (Kuva 5). Jotka vaatetusta lukuun ottamatta näyttävät täysin pöllöiltä, joiden ruumiinrakennetta on hieman venytetty sekä niille on lisätty ylimääräiset kädet.



Kuva 5. Owlina [12]

Eläimiä voidaan käyttää hahmosuunnittelussa myös ottamalla valitusta eläimestä joitain sille ominaisia piirteitä ja antamalla ne ihmiselle luoden uusia fantasiahahmojen rotuja. Esimerkiksi kreikkalaisessa mytologiassa esiintyvät kentaurit noudattavat tätä: niiden ylävartalo on ihmisen ja vyötäröstä alaspäin jalkojen sijaan niillä on hevosen ruumis. Keijut myös lasketaan tähän, sillä niillä on hyönteismäiset, esimerkiksi perhosen siivet. Myös Square Enix Co., Ltd:n videopelissä Final Fantasy XIV esiintyvät Au Ra:t (Kuva 6) ovat luotu tällä tavoin, niiden inspiraationa on käytetty lohikäärmeitä, joka esiintyy muuten ihmismäisillä hahmoilla sarvina, häntänä sekä ympäri kehoa olevien suomujen muodossa.



Kuva 6. Au Ra [13]

Myös luontoa ja kasvillisuutta voidaan käyttää hyödyksi hahmon suunnittelussa. Nämäkin voivat esiintyä hahmon kasvojen- ja kehonpiirteissä ja vaatetuksessa. Vaatetuksessa voidaan käyttää esimerkiksi lehtiä sekä kukkia. Nämä sopivat erityisesti hahmoille, jotka ovat hyvin pienikokoisia tai ovat muuten erityisen lähellä luontoa, kuten esimerkiksi keijut, menninkäiset sekä haltijat.

Esimerkkinä rodusta, jonka suunnittelussa on käytetty luontoa ja kasvillisuutta on Dungeons & Dragons -fantasiaroolipelin Floranit. Ne muistuttavat kasvin ja ötökän risteytymää, joilla on ihmismäinen ruumiinrakenne. Niiden kasvot muistuttavat ötökkää, ja niiden päästä kasvaa usein esimerkiksi sieniä tai kärpäsloukkuja. [14.] Eräs tunnettu hahmo, joka ottaa vaikutteita luonnosta on Marvelin Groot (Kuva 7), joka on puuta muistuttava avaruusolento. Se omaa ihmismäisen ruumiinrakenteen, mutta sen iho muistuttaa puun kaarnaa. Vaikkakaan Groot ei ole suoranaisesti videopelihahmo, esiintyy hän useassa Marvel-teemaisessa videopelissä.



Kuva 7. Groot [15]

## 4 Hahmon suunnittelussa huomioitavaa

Tässä osiossa keskitytään lähinnä hahmon visuaalisiin puoliin, mitä on otettava huomioon suunnittelussa, mutta käydään läpi myös hahmon luonteeseen ja tarinankerrontaan liittyvät arkkityypit. Tämä siksi, koska hahmon luonne voi vaikuttaa ulkonäköön, sekä hahmon rooli tarinassa voi määrätä hahmon esimerkiksi vaatetuksen tai elehdinnän.

Pelihahmojen animointi on hyvä ottaa huomioon hahmoa suunnitellessa, sillä monimutkaisten hahmojen piirtäminen useita kertoja ja animointi etenkin frame by frame -animaatiolla voi olla hyvin rasittavaa. Jos hahmo on hyvin yksityiskohtainen ja se animoidaan suurella kuvataajuudella, saattaa syntyä ongelmia hahmon ulkonäön yhdenmukaisuuden säilymisessä kuin myös animaation sulavuuden kanssa. Tällaisissa tapauksissa hahmon yksityiskohtia kannattaa siis vähentää.

### 4.1 Pelin tyyli

Pelin genre on tärkeää ottaa huomioon suunnitteluvaiheessa. Vaikka kyseessä onkin fantasiapeli, voi sen lisäksi peliin yhdistää muitakin genrejä. Esimerkiksi ensimmäisen persoonan ammuntapeleissä hahmot yleensä suunnitellaan aggressiivisiksi ja koviksi, kun taas kasuaalipeleissä hahmot ovat usein helposti lähestyttäviä ja herttaisia. [16.]

Pelin yleinen graafinen tyyli on myös otettava huomioon hahmon suunnittelussa. Etenkin pikselitaide rajoittaa sitä, millainen hahmo voi olla. Koska pikselitaiteessa hahmot yleensä pyritään tekemään tietyllä ennestään sovitulla määrällä pikseleitä, on hahmon tärkeimmät piirteet saatava näkyviin yksinkertaisessa spritessä [17]. Tämän takia yksityiskohtia, kuten asusteita tai vaatteiden kankaissa olevia kuvioita, suunnitellessa on hyvä harkita, ovatko ne välttämättömiä hahmon tunnistamista varten. Ylimääräiset yksityiskohdat pienessä pikselihahmossa voivat sekoittaa hahmon ulkonäköä ja tehdä siitä epämääräisen ja vaikeasti luettavan pelaajalle. Vaihtoehtoisesti tällaisissa tapauksissa hahmosta voi tehdä kaksi eri versiota, yksityiskohtaisemman ja pelkistetyemmän. Pelkistettyä versiota käytetään pelin sisäisessä spritessä ja yksityiskohtaista versiota esimerkiksi välianimaatioissa (engl. cutscene), pelin kansikuvassa ja pelin sisäisissä puhekuplakohtauksissa, joita esiintyy usein pikselitaiteella tehdyissä roolipeleissä, joissa kohtauksessa puhuvan hahmon kuva ilmestyy suurempana ja yksityiskohtaisempana näytölle puhekuplan kanssa.

Kohdeyleisöllä tarkoitetaan joukkoa kuluttajia, jotka lajitellaan demograafisten piirteiden mukaan, kuten ikä, sukupuoli, tausta. Pelin kohdeyleisön tunteminen auttaa pelinkehittäjiä kehittämään tuotteen sellaiseksi, mistä yleisö pitää. Tämä pätee myös hahmosuunnitteluun, sillä ottamalla kohdeyleisön huomioon hahmon suunnittelussa, saa tästä houkuttelevamman ja sopivamman yleisölle. Tosin nykyään videopelit tehdään laajemmalle yleisölle, jolloin osa demograafisista lajitelmista eivät enää ole niin tärkeitä. [18.]

## 4.2 Arkkityyppi

Arkkityypit laskeutuvat enemmän narratiivisen suunnittelun puolelle, mutta ne voi ja kannattaa-kin ottaa huomioon hahmon visuaalisessa suunnittelussa, sillä hahmon arkkityyppi voi vaikuttaa ulkonäköön. Arkkityypit edustavat ideaalia esimerkkiä jostain tietystä hahmosta ja tämän luonteen- ja persoonallisuudenpiirteistä. Hahmon tunnistettavat ominaisuudet mahdollistavat sen, että ne voidaan kategorisoida. Arkkityyppejä on paljon erilaisia, mutta on olemassa muutamia yleisimpiä, joita näkee kaikenlaisissa tarinoissa. [19.]

Sankarilla tarkoitetaan tarinan päähenkilöä. Nimestään riippumatta tarinan sankari ei aina ole jalo, rohkea tai peloton. Sankarille ei ole tarkkaa määritelmää siitä, millainen sankarin tulisi olla luonteeltaan tai käytökseltään. Tällä tulee myös olla joitain huonoja persoonallisuudenpiirteitäkin tai hahmoon on vaikeampi samaistua. [20.]

Varjoja ovat piirteet, joista sankari ei pidä itsessään. Yleensä nämä piirteet näkyvät tarinan antagonistissa. Varjon tehtävä on haastaa sankari samalla yrittäen tuhota tämän ja tämän tehtävän pakottaen sankarin toimimaan. Myös sankarilla voi olla varjoisa puoli, ja tarinan muutkin hahmot voivat toimia varjona väliaikaisesti. [21.]

Animalla ja animuksella tarkoitetaan sankarin rakkaudenkohdetta. Anima on naispuolinen hahmo ja animus on miespuolinen. Anima ja animus edustavat täydellistä sielunkumppania, jota sankari haluaa suojella kaikin mahdollisin keinoin. [19.] Myös varjolla voi olla anima tai animus, jonka varjo usein uhraa edistyäkseen omassa tehtävässään [20].

Mentori on opettaja hahmo, joka auttaa sankaria kasvamisessa hahmona tarjoamalla tietoa ja viisautta tälle [12]. Mentori usein kuvataan iäkkäänä henkilönä, mutta tämä voi vaihtoehtoisesti olla esimerkiksi sankarin oma sisäinen ääni tai mentorin roolissa voi olla useampikin hahmo [21].

Narri on usein hyvin raivostuttava persoona, jonka tehtävä on testauttaa päähenkilöä. Narri usein ajaa muut hahmot erilaisiin vaikeuksiin, mikä luo tarinaan tapahtumia ja käännteitä. [19.]

Temppuilijan tavoite on jatkuvasti pakottaa tarina kohti muutosta, usein tälle hyödyllisimpään suuntaan. Temppuilija on yleensä sankarille vaikein henkinen haaste, joka myös auttaa sankaria muodostumaan sellaiseksi henkilöksi, millainen tämä on tarinan lopussa. [19.]

### 4.3 Muodot

Muodot liittyvät sekä fyysiseen että visuaaliseen suunnitteluun, jokaisella muodolla on merkityksensä. Muodoista puhuessa voidaan viitata myös hahmon siluettiin sekä hahmon toiminnallisuuteen. Ensimmäisenä ihmiset huomaavat hahmoissa asennon tai ryhdin, kasvojen muodon sekä kehonkielen. Tästä syystä hahmon ilmeet ovat toissijainen asia, sillä hahmon persoonan ilmentäminen on tehokkaampaa siluetin ja kehonkielen avulla. [22.] Esimerkiksi ympyränmuotoisella hahmolla voi olla pyöreitä muotoja kehon eri piirteissä, esimerkiksi pyöreä nenä ja posket, sekä vaatetuksessaan tai hiuksissaan, esimerkiksi kiharat hiukset. Hahmo voi myös sisältää täysin erimuotoisia piirteitä, joista voidaan tehdä piirtotyylin avulla esimerkiksi pyöreämpiä.

Hahmot voidaan yleensä luokitella johonkin kolmesta eri muoto kategoriasta: ympyrä, neliö, kolmio. Näiden muotojen hyödyntäminen hahmosuunnittelussa auttaa luomaan hahmolle persoonallisuutta ja erilaisia piirteitä.

Ympyröitä, kaaria, käyriä sekä muita pyöreitä reunoja käyttämällä hahmosta saadaan pehmeän ja vaarattoman näköinen. Näitä käytetään usein esimerkiksi feminiinisten hahmojen, lasten sekä suloisten eläimien tekemisessä. [23.] Pyöreät muodot saavat hahmon näyttämään luotettavalta ja ystävälliseltä, ja niitä käytetään usein myös päähenkilön suunnittelussa [24].

Neliöitä sekä suorakulmioita käyttämällä hahmosta saadaan tynnen, vahvan, tukea antavan, itsepäisen tai sankarillisen näköinen. Usein tällaiset hahmot esitetään päähenkilöinä, isähahmoina tai päähenkilöä tukevana henkilöinä [24]. Hahmo saadaan myös näyttämään liikkumattomalta, ja tällainen staattisuus voi saada hahmon tuntumaan tylsältä [23].

Kolmiot, teräviä reunoja sekä suorja viivoja käyttämällä hahmosta saadaan viisaan, vaarallisen, pahan ja odottamattoman näköisen [24]. Näitä käytetäänkin usein antagonistien eli päähenkilön vihollisten tai vastustajien suunnittelussa.

Hahmoissa käytetyt muodot ja hahmon luonne eivät välttämättä aina täsmää, sillä useampaa muotoa voidaan käyttää samassa hahmossa tai hahmo voidaan tehdä käyttäen tiettyä muotoa, vaikka sen luonne on täysin eri. Esimerkiksi antagonistissa voidaan käyttää ympyröitä tai neliöitä saaden tämän näyttämään luotettavalta, vaikkei sitä olisikaan. [25.]

Siluetti on hahmon ääri viivoista tehty kuva, mikä on tärkeä hahmon tunnistettavuuden kannalta. Siluetti pyritään tekemään niin, että hahmo on tunnistettavissa pelkästään sen avulla. Siluettia tehdessä kiinnitetään huomiota hahmon yleiseen muotoon eikä pieniin yksityiskohtiin, mikä mahdollistaa usean hahmon suunnitelman tekemisen nopeasti. [19.]

#### 4.4 Värit

Väriteoria liittyy visuaaliseen suunnitteluun ja käsittelee sitä, kuinka värit toimivat keskenään ja kuinka ne vaikuttavat tunteitamme ja käsityksiämme. Väriteorian avulla hahmolle saadaan suunnitteluvaiheessa tehtyä tälle sopiva väripaletti, joka näyttää miellyttävältä sekä sopii hahmon esim. rooliin tai luonteeseen. Väriteorian yleisiin termeihin kuuluvat sävy, kylläisyys sekä valööri. Sävyllä määritellään se, onko valittu väri vihreä, punainen, tms. Kylläisyydellä tarkoitetaan värin kirkkautta, eli onko väri kirkas, harmaa vai jotain siltä väliltä. Valöörillä määritellään taas värin tummuus, eli onko väri tummuudeltaan lähempänä mustaa vai valkoista. [26.]

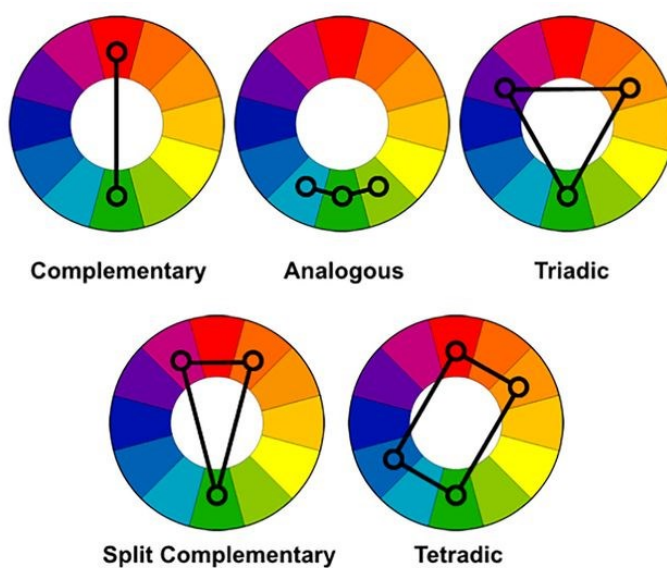
Väriteoria on hyvin laaja käsite, mutta se voidaan jakaa kolmeen peruskategoriaan: väriympyrä, väriharmonia sekä värikonteksti. Väriympyrässä olevat värit jakautuvat kolmeen osaan. Kuvassa 8 esimerkki väriympyrästä. Pääväriihin kuuluvat punainen, keltainen ja sininen. Nämä ovat 3 pääsävyä, joita sekoittamalla saadaan muut värit. Väliväreillä tarkoitetaan vihreää, oranssia ja violettiä. Nämä syntyvät sekoittamalla päävärejä keskenään, ja väriympyrässä ne asetetaankin päävärien väliin. Tertiaariväreihin kuuluvat keltaoranssi, punaoranssi, punavioletti, sinivioletti, sinivihreä ja keltavihreä. Nämä syntyvät sekoittamalla yhtä pääväriä ja väliväriä sekaisin, ja väriympyrässä ne asetetaan kyseisten pää- ja välivärien väliin. [27.]





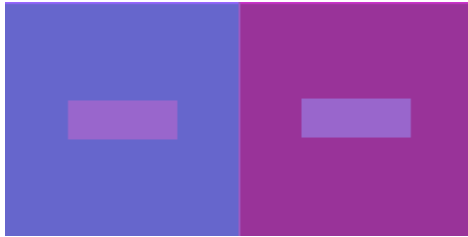
Kuva 8. Väriympyrä [28]

Väriharmoniassa yhdistellään värejä siten, että ne näyttävät hyvältä keskenään ja täten myös valmis teos näyttää paremmalta. Jos värit eivät ole harmoniassa, voi teos näyttää tylsältä tai sekalaiselta. On yleisiä tapoja, miten yhdistellä eri värejä keskenään niin, että ne näyttävät hyvältä. Esimerkiksi analogous colors eli vastaavat värit ovat yleisesti 3 väriä, jotka ovat väriympyrässä vierekkäin, kuten sinivihreä, sininen, sinivioletti. Toisena esimerkkinä complementary colors eli vastavärit, jotka ovat väriympyrässä vastakkain olevat sävyt, kuten vihreä ja punainen. [27.] Vastavaanlaisia yhdistelmiä on useita erilaisia, ja niiden avulla saadaan paljon vaihtoehtoja eri värimaailmoille. Kuvassa 9. enemmän esimerkkejä eri yhdistelmistä.



Kuva 9. Väriharmonia [29]

Värikontekstissa katsotaan, kuinka värit toimivat ympäröivien värien kanssa. Esimerkiksi kuvassa 10 violetti suorakulmio näyttää punertavammalta sinertävää taustaa vasten, kun taas sinertävämältä punertavaa taustaa vasten. Todellisuudessa nämä violetit suorakulmiot ovat täysin samanvärisiä, mutta niiden ympäröivät värit saavat ne näyttämään eriltä. Tämä on hyvä huomioida suunnitellessaan mitään, jossa aikoo käyttää värejä.

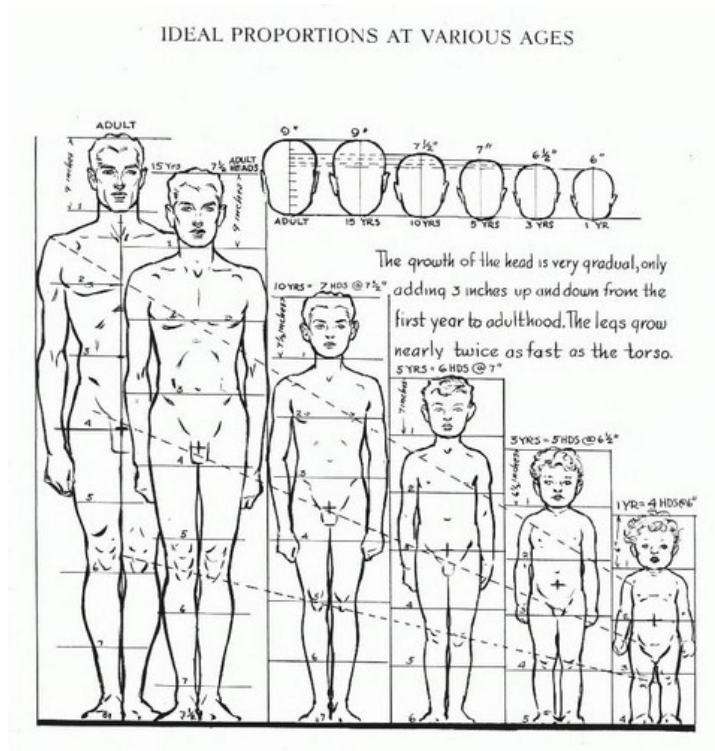


Kuva 10. Violetit suorakulmiot [27]

#### 4.5 Anatomia

Anatomia on tärkeä osa hahmon suunnittelua, sillä ymmärrys luurangon ja kehon rakenteesta, eri nivelten kiinnittymisistä ja toiminnoista auttaa tuottamaan mittasuhteiltaan täsmällisiä hahmoja. Ideaali aikuinen mies tai nainen on kahdeksan päätä pitkä, sankari taas voi olla jopa yhdeksän päätä pitkä. Lasten pituus vaihtelee iän mukaan, esimerkiksi kolmevuotias on neljä päätä ja 10-vuotias on noin seitsemän päätä pitkä. Kuvassa 11 näkyy ihmisen ideaaliset mittasuhteet eri elämänvaiheissa. [30.] Vaikka hahmoa ei olisikaan tarkoitus animoida ollenkaan, on hyvä tietää, miten hahmo liikkuisi ja kuinka sen paino jakautuisi eri asennoissa. Tämä saa hahmon näyttämään fyysiseltä ja uskottavalta. [31.]

Hahmosuunnittelussa anatomiaa usein yksinkertaistetaan, rikotaan ja mittasuhteita liioitellaan tarkoituksella, jotta hahmosta saadaan sopivampi tarinaan ja piirtotyylisiin. Jotta tästä saadaan luontevaa, on suunnittelijan tunnettava todelliset mittasuhteet ja anatomia [32]. Liioittelulla ja karikatyyrillä saadaan hahmon persoonallisuus ja tunnistettavimmat fyysiset piirteet esille. Karikatyyrillä tarkoitetaan hahmon kuvailemista tavalla, jossa tämän mittasuhteita tai piirteitä liioitellaan koomista tai muuta tarkoitusta varten. Esimerkiksi hahmon kasvojen osaa suurennetaan, pienennetään, liikutellaan tai käännellään siten, että hahmo pysyy tunnistettavana. [33.]



Kuva 11. Ihmisen ideaalit mittasuhteet [30]

## 5 Oman hahmosuunnitelman teko

Hahmosuunnitteluprosessista ei ole yhtä oikeaa teko tapaa, vaan jokainen tekee omin tavoin. On kuitenkin muutamia kohtia prosessissa, joihin on erityisen hyvä kiinnittää huomiota, vaikka tekojärjestys tai -menetelmä olisi erilainen. Kuvailen nyt prosessin niin, kuin sen itse olen tehnyt.

Kun hahmoa lähdetään suunnittelemaan, on hahmolle ensin päätettävä yleinen teema. Teema voi olla niin yksinkertainen tai monimutkainen kuin itse haluaa, kunhan sen voi visualisoida. Teeman lisäksi hahmolle on tässä vaiheessa hyvä päättää hänen arkkityyppinsä ja yleinen rooli tarinassa. Tämän jälkeen löydetään mallikuvia, jotka sopivat hahmon teemaan. [34.]

Seuraavaksi mallikuvia käytetään inspiraationa hahmon siluetin ideoimiseen. Tämä tehdään siten, että hahmosta piirretään erilaisia alustavia luonnoksia, kiinnittäen huomiota vain hahmon ulompiin äärioviivoihin. Ideana on tehdä mahdollisimman mielenkiintoisia siluetteja, jotka saavat hahmon näyttämään tunnistettavalta. Tässä vaiheessa kannattaa hahmoon tehdä vain kaikki ”tärkeimmät” piirteet, yksityiskohtia voi lisätä myöhemmin. Asennoissa on kiinnitettävä huomiota siihen, että ne ovat selkeitä silueteissa eivätkä tee siluetista sekavan näköistä [35].

Tämän jälkeen silueteista valitaan muutama parhainta, joita lähdetään työstämään eteenpäin. Nyt valittuihin siluetteihin lisätään valoja, varjoja, ja alustavia yksityiskohtia, jotka tuovat hahmoon syvyyttä ja eloa. [36.] Seuraavaksi konsepteista valitaan se siluetti, joka halutaan työstää loppuun valmiiksi hahmoksi.

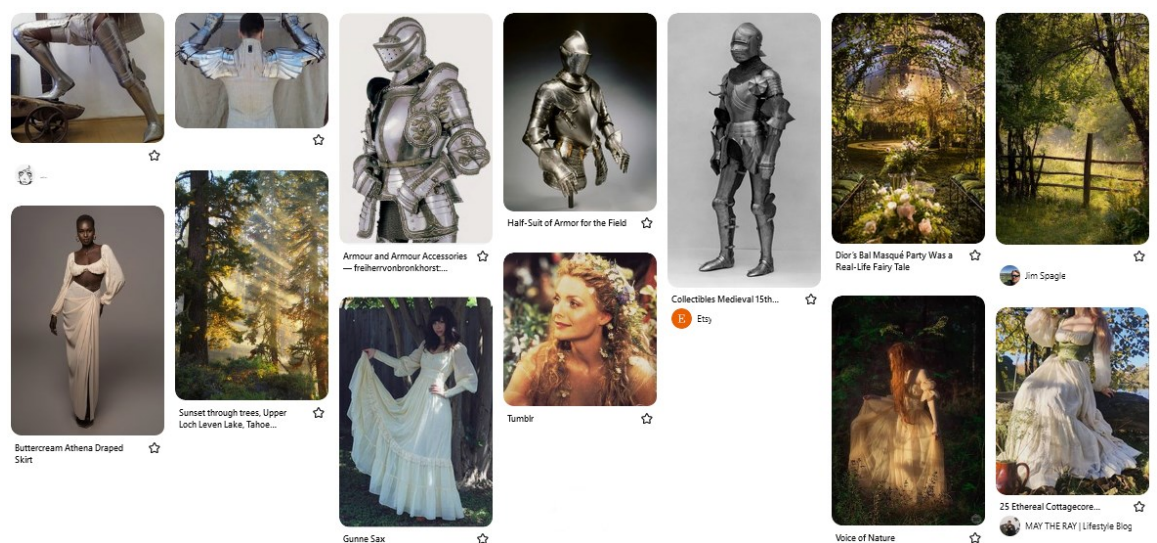
Kun lopullinen siluetti on valittu, voidaan siihen lisätä lisää yksityiskohtia. Tässä vaiheessa voi hahmosta tehdä muutaman variaation käyttäen eri muotoja. Tässä vaiheessa on myös hyvä miettiä hahmon mittasuhteita ja anatomiaa. Esimerkiksi kuinka ”sarjakuvamaisen” tai realistisen hahmosta haluaa eleellisesti ja kuinka suuri tai pieni pää hahmolla on kehoonsa verrattuna. Hahmon suunnitelmaa voi muokata näihin sopivaksi ja hahmon yksityiskohtien lisääminen ja hiominen jatkuu. Kun hahmoon ollaan tyytyväisiä, tehdään luonnokselle ääriviivat. Hahmon piirtäminen jatkuu tavallisesti, kunnes päästään hahmon värien valitsemiseen. Hahmolle valittuja mallikuvia ja hahmon teemaa voi käyttää apuna värien valitsemisessa. Tässäkin vaiheessa on hyvä tehdä hahmosta muutama eri versio käyttäen eri väripaletteja, jotka on tehty väriteoriaa hyödyntäen. Väripaletin valitsemisen jälkeen hahmo voidaan piirtää loppuun. [37.]

Aloitin hahmosuunnitelmani etsimällä inspiraatiota ja keräämällä kasaan ”moodboardin”. Tämän jälkeen piirrän lyhyen ajan sisällä niin monta mielenkiintoista hahmon siluettia kuin keksin. Seuraavaksi käyn läpi kaikki piirtämäni siluetit ja valitsen niistä muutaman, joita haluan työstää eteenpäin. Sitten annan valitsemilleni silueteille alustavia ääriviivoja ja yksinkertaisia valoja ja varjoja luomaan syvyyttä. Sitten valitsen näistä konsepteista yhden hahmon, jonka teen loppuun. Seuraavaksi luonnostelen valitsemani hahmon, lisäten luonnokseen tarvittavia yksityiskohtia ja jatkan hahmon piirtämistä siihen asti, että hahmo väritetään. Teen hahmosta muutaman eri värisen version, käyttäen hyväkseni esimerkiksi tekemääni moodboardia ja eri väriyhdistelmiä. Valitsen näistä parhaimman ja teen hahmosuunnitelman valmiiksi.

Dokumentoinnissa kirjaan päivän aikana ylös paperille tai tietokoneen muistioon, mitä olen tehnyt ja millaisia ajatuksia se on herättänyt. Tulen myös ottamaan kuvia teoksistani niiden eri vaiheiden aikana. Myöhemmin kirjaan tähän tiedostoon kaikki aiemmin mainitut asiat.

## 5.1 Suunnittelu

Aloitin hahmosuunnitelman tekemisen etsimällä inspiroivia kuvia Pinterestistä ja kokoamalla niitä yhteen. Käytin tätä sivua, koska sen sisältämän hakukoneen avulla on helppo löytää oikeanlaisia kuvia ja sivuston ”taulu”-ominaisuuden avulla on näitä helppo kasata samaan paikkaan ilman, että jokaista tiedostoa on ladattava erikseen jokaiselle halutulle laitteelle erikseen. Kuvassa 12 on hahmosuunnitelmalle haetut inspiraatiokuvat.



Kuva 12. Inspiraatiokuvat Pinterestistä

Hahmoni alustavana ideana oli hyvin luonnonläheinen alfi-neito, jolla on pitkät hiukset ja päällään hyvin kevyt ja liehuva mekko. Hahmon idea oli kuvastaa anima-arkkityyppiä. Tämä oli lähtökohta, josta aloin tekemään hahmosuunnitelman ensimmäistä vaihetta eli siluetteja. Päätin tehdä hahmosuunnitelman Procreate-sovelluksella. Syyt sille ovat, että koen sen sisältävän kaikki ominaisuudet, mitä tässä työssä vaaditaan, se on helppokäyttöinen ja se on iPad-tableteille kehitelty sovellus, joka mahdollistaa piirtämisen missä tahansa, eikä minun siis tarvitse olla kytköksissä esimerkiksi tietokoneeseen saadakseni hahmosuunnitelmaa eteenpäin.

## 5.2 Konseptointi

Tein hahmosta siluetteja kymmenen kappaletta. Kuvassa 13 on kaikki ensimmäisen vaiheen siluetit. Noin puolessa välissä siluetteja piirtäessäni sain idean, joka vaikutti osaan loppuista silueteista. Päätin yhdistää aiemmin mainitut hahmon piirteet ja elementtejä perinteisistä ritareista. Eli lisäisin haarniskan osia ja miekan hahmoille. Koin tämän lisäävän hahmoon mielenkiintoisuutta, eikä se olisi vain ns. klassinen anima tai alfi. Näin hahmo sai myös hieman piirteitä sankari-arkkityypistä, ja se voisi toimia vaihtoehtoisesti tarinan sankarina. Joissain silueteissa vein tätä vielä pidemmälle ja piirsinkin hahmolle kypärää lukuun ottamatta kokovartalohaarniskassa. En sisällyttänyt kyseiseen siluettiin kypärää, koska koin tämän vievän pois alkuperäisestä ideasta liikaa, eikä kyseessä olisi enää fantasiahahmon suunnittelu, vaan keskiaikaisen ritarin hahmosuunnittelu. Osalle taas annoin miekan sijaan sauvan, jota voitaisiin käyttää taikomiseen.



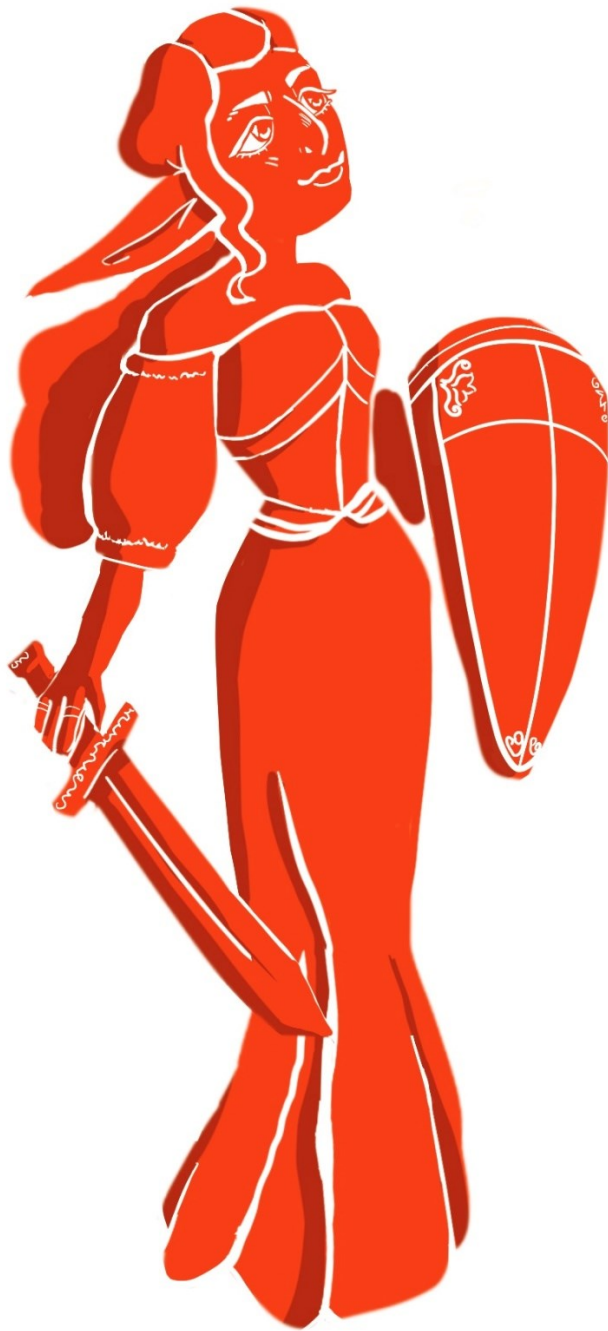
Kuva 13. Hahmosuunnitelman ensimmäiset siluetit

Tämän jälkeen valitsin silueteista 4, joita halusin kehittää hieman eteenpäin. Valitsin neljä mahdollisimman erilaista hahmoa, jotta suunnittelusta tulisi mahdollisimman mielenkiintoista. Suuren sin valitut siluetit ja aloin piirto-ohjelman kumilla tekemään lisää ääri viivoja silueteille. Lisäsin kasvopiirteitä ja yksityiskohtia vaatteisiin ja aseisiin. Lopuksi lisäsin hahmoille hieman varjoja luomaan syvyyttä ja tuomaan yksityiskohtia esiin asioissa, joissa ei alun perin ole ääri viivoja, esimerkiksi oikeinpuolimmaisesta hahmon sauvaan. Halusin pitää hahmoissa olevat muodot mahdollisimman pyöreinä, jotta hahmo näyttäisi lähestyttävältä ja ystävälliseltä. Tämän poikkeuksena hahmojen aseet ovat muodoltaan teräviä, kuvaten niiden vaarallisuutta. Kuvassa 14 on eteenpäin kehitetyt siluetit.



Kuva 14. Kehitetyt hahmosiluetit

Tämän jälkeen valitsin kehitetyistä silueteista yhden, jonka kehitin loppuun asti. Päädyin valitsemaan kuvan 14 vasemmanpuoleisimman hahmon. Valitsin sen, koska kyseisistä hahmoista se kiinnosti eniten, ja koin että siihen saisi lisättyä monipuolisimmin yksityiskohtia. Erottelin valitsemani hahmon muista, voidakseni paremmin keskittyä kyseisen hahmon suunnitteluun. Aloin lisäämään hahmoon yksityiskohtia ja korjaamaan muutamia mittasuhteita, mutta yritin pitää hahmon siluetin kuitenkin lähes samana. Tein hahmon kasvoista yksityiskohtaisemmat, lisäsin vaatteisiin ja haarniskaan saumoja ja yksityiskohtia. Lisäsin myös hahmon miekkaan ja kilpeen hieman koristeita ja yksityiskohtia. Kuvassa 15 on hahmon siluetti yksityiskohtien lisäämisen jälkeen.

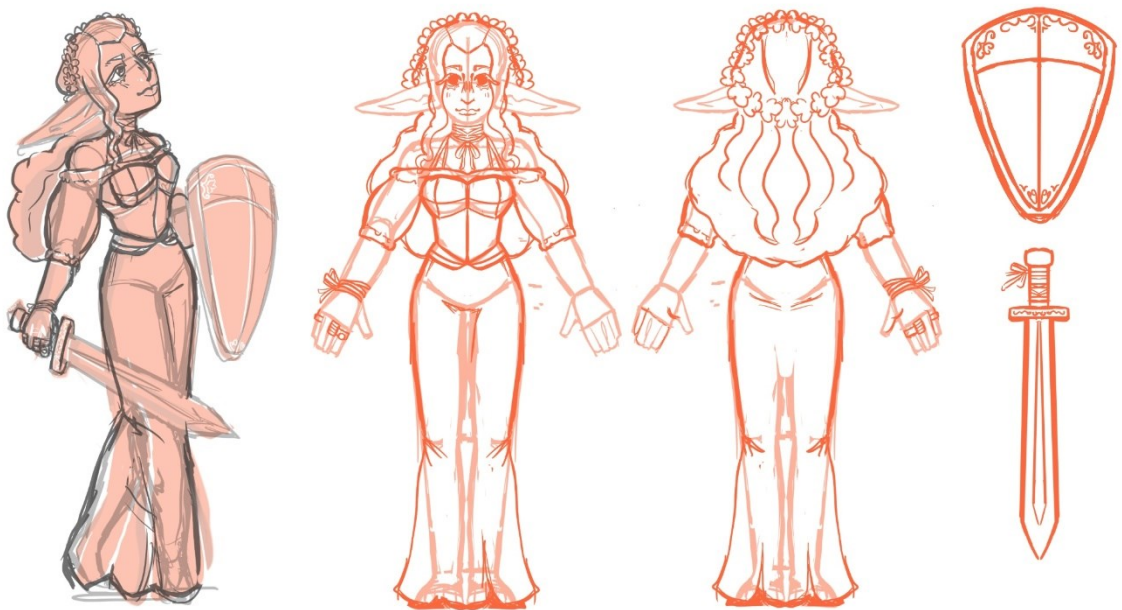


Kuva 15. Valittu hahmo korjausten ja lisäysten jälkeen



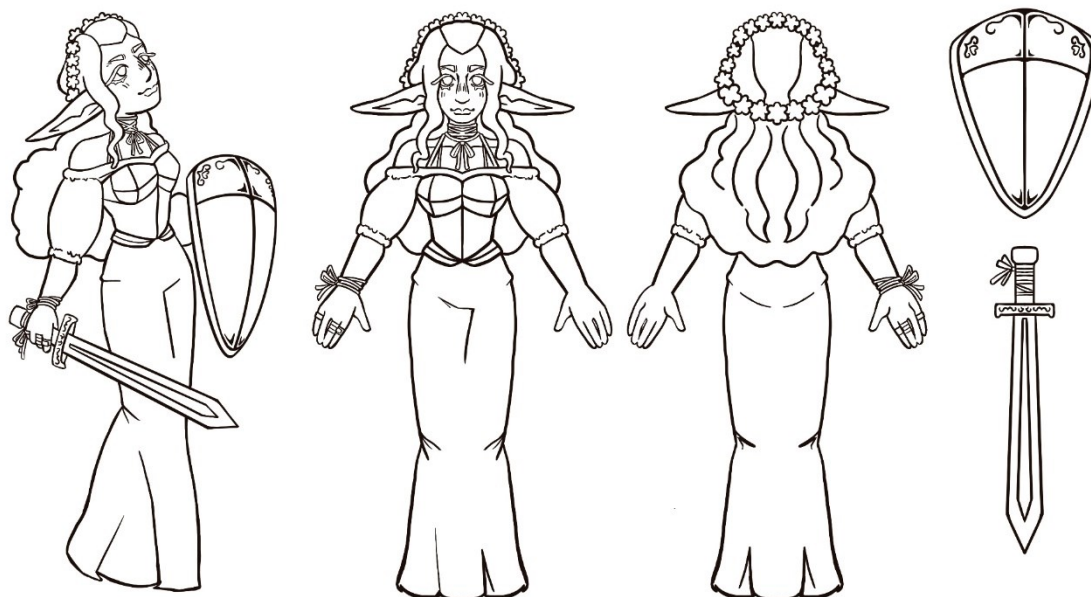
### 5.3 Lopputulos

Seuraavaksi aloin luonnostelevaan hahmon lopullista luonnosta. Halusin luonnostella siluetti- asennon lisäksi hahmon edestä- ja takaapäin siten, että sen kädet ja jalat ovat suorassa. Luonnostelin myös hahmon kilven ja miekan erillisinä kuvina, jotta niiden yksityiskohdat voisi nähdä paremmin. Luonnosteluvaiheessa lisäsin hahmoon ja aseisiin vielä muutamia yksityiskohtia. Annoin hahmolle kukkaseppeleen, koska ajattelin sen sopivan hahmoon, tehden hahmosta mielenkiintoisemman. Lisäsin samoista syistä hahmolle myös nauhoja käteen sekä kaulan ja rintakehän alueelle. Kuvassa 16 on hahmon lopullinen luonnos.



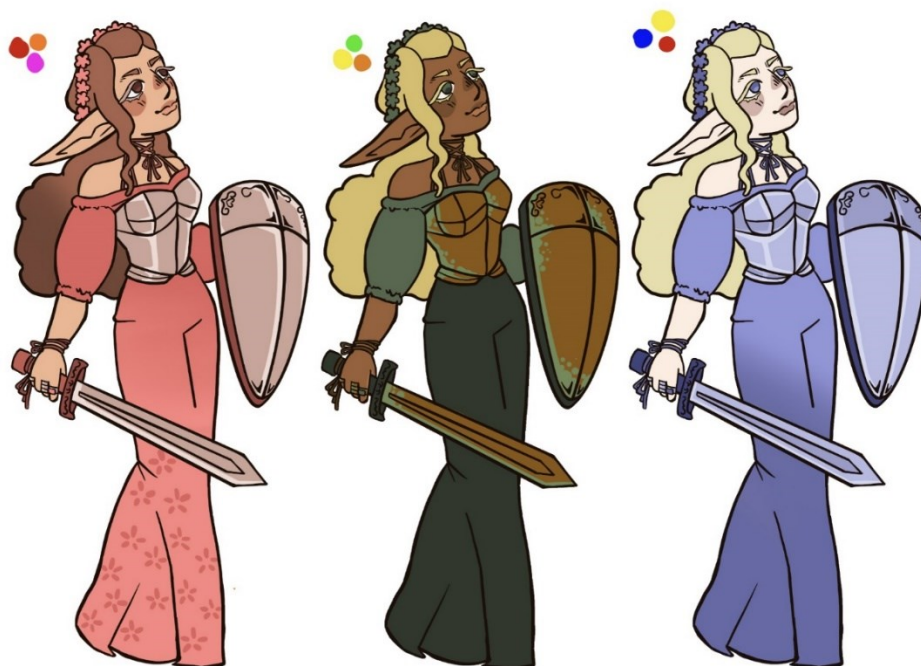
Kuva 16. Hahmon lopulliset luonnokset

Luonnoksen tehtyäni piirsin hahmon sekä aseiden luonnoksille ääriviivat. Pyrin tekemään ääriviivoista mahdollisimman siistit, jotta ne olisivat selkeitä, mutta halusin niiden paksuuksissa olevan hieman eroja. Tämä tekee ääriviivoista mielenkiintoisemman näköiset ja usein lisäävät eloa kuvaan. Kuvassa 17 on ääriviivoitettu hahmo.



Kuva 17. Hahmo ääri viivojen piirtämisen jälkeen

Seuraavaksi otin ääri viivoitetun version hahmosta siluettiasennossa, ja monistin sen kolmeksi, jotka väritin. Pyrin tekemään jokaisesta versiosta erilaisen toisiinsa verrattuna, käyttäen eri väriyhdistelmiä sekä lisäämällä kaikkiin jonkin uniikin yksityiskohdan. Kuvassa 18 on kolme eri väri variaatiota hahmosta. Kuvan vasemmanpuoleisella hahmolla käytin vastaavia värejä: pinkkiä, punaista sekä oranssia. Vasemmanpuoleisella hahmolla on myös kukkakuviota tämän mekon helmassa ja mekossa ja hiuksissa on lievää liukuväriä. Kuvan keskimmaisessä käytin myös vastaavia värejä: oranssia, keltaista sekä vihreää. Keskimmaisella hahmolla on myös haarniskan ja aseiden kuparisissa osissa hieman korroosiota. Tämä lähinnä siksi, että koin sen näyttävän hienolta, enemmän kuin käytännölliseltä hahmoa miettien. Oikeanpuolimmaisessa hahmossa käytin kolmioväriyhdistelmää: keltaista, sinistä ja punaista. Oikeanpuolimmaisella hahmolla on myös liukuväriä mekossaan.



Kuva 18. Eri väri variaatiot hahmosta

Tekemistäni väri variaatioista päädyin keskimmäväiseen hahmoon, minkä jälkeen värityin koko lopun hahmosuunnitelman tämän mukaan. Jouduin viime hetkellä muokkaamaan hahmon haarniskan ja aseiden kuparisten osien väriä hieman, sillä nämä olivat liian lähellä hahmon ihoväriä, mikä sai hahmon näyttämään siltä, kuin värittäminen olisi jätetty kesken. Kuvassa 19 on lopullinen hahmosuunnitelma.



Kuva 19. Lopullinen hahmo värien kanssa

## 6 Pohdinta ja yhteenveto

Tämän opinnäytetyön tärkein anti hahmosuunnittelua tekeväälle tai sitä opiskelevälle on, että työn avulla pystyy hahmottamaan hahmosuunnittelun osa-alueiden perusteita. Työ myös tukee kykyä hyödyntää osa-alueita eri projekteissa. Kaikki osa-alueet eivät välttämättä ole niin tärkeitä kaikissa projekteissa, ja osa aiheista ei välttämättä vaikuta hahmon visuaaliseen puoleen ollenkaan. Keskeisimpinä teemoina ovat muodot, värit ja anatomia, sillä niiden perusteella katsoja helpoimmin huomaa suunnittelijan puutteellisen osaamisen. Niihin on siis hyvä kiinnittää erityisesti huomiota.

Mielestäni opinnäytetyö onnistui hyvin ja tavoitteisiin päästiin, eli sain tehtyä teoriapohjan perusteella kokonaisen hahmosuunnitelman samalla kehittyen siinä. Myönnän, että hahmon suunnittelun olisi kuitenkin voinut aloittaa myöhemmin opinnäytetyötä tehdessä. Aloitin suunnitelman työstämisen ennen joidenkin teoriaosuuksien kirjoittamista, mikä johti siihen, etteivät kaikki teorian osat täysin täsmänneet hahmosuunnitelman kanssa. Joitain piirteitä piti pohtia silloinkin, kun hahmo oli jo valmis. Esimerkiksi hahmoa työstäessäni arkkityypit olivat vielä minulle lähes tuntematon aihe, muutamia otsakkeita lukuun ottamatta. Tämä johti siihen, ettei hahmoa suunniteltu suoraan kuvastamaan mitään mainituista arkkityypeistä, vaan tähän päätökseen tultiin hahmon ollessa jo valmis. Opin siis, että ennen hahmon suunnittelun aloittamista pitäisi tunnistaa kaikki suunnittelussa tarvittavat alueet. Suunnittelijan täytyy siis olla tilanteen tasalla kaikista niistä osista, mitä hahmoon on sovittu suunniteltavaksi.

Työtä voisi kehittää eteenpäin syventymällä tarkemmin ja perusteellisemmin eri osa-alueisiin ja lisäämällä muita työhön sopivia aiheita. Itse hahmon suunnitelmaa voisi kehittää eteenpäin laajentamalla siihen kuuluvia osia, esimerkiksi spritesheet, ilmeet, 3D-malli, yms. Spritesheetillä tarkoitetaan kuvaa, joka sisältää hahmon animaatiosta useita kuvia sarjassa, ja sen käyttö vähentää tarvittavien tiedostojen määrää.

Opin paljon hahmosuunnittelusta prosessina ja siihen kuuluvista asioista. Ennen opinnäytetyötä olin toki tehnyt hahmosuunnitelmia, mutten koskaan näin tarkasti ja suunnitelmallisesti. Joissakin kouluprojekteissa olen suunnitellut hahmon siluettia tai erilaisia väriversioita, mutta en koskaan käyttänyt molempia näitä samassa. Näitä muutamaa lukuun ottamatta olen aina vain tehnyt valmiiksi ensimmäisen version hahmosta, jonka keksin. Opin, miten tarkempi hahmon suunnittelu-prosessi toimii ja mitä kaikkea voi miettiä jo ennen hahmon visuaalista suunnittelua, esimerkiksi arkkityyppejä.

## Lähteet

- 1 Taylor Frymier. High Magic vs. Low Magic vs. Medium Magic in Fantasy. [Internet]. [viitattu 26.1.2024]. Saatavilla: <https://www.campfirewriting.com/learn/high-magic-vs-low-magic-vs-medium-magic>
- 2 TV tropes. High Fantasy. [Internet]. 11.12.2023. [viitattu 7.2.2024]. Saatavilla: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HighFantasy>
- 3 TV tropes. Standard Fantasy Races. [Internet]. 20.9.2022. [viitattu 9.10.2022]. Saatavilla: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/StandardFantasyRaces>
- 4 TV tropes. Our Elves Are Different. [Internet]. 2.10.2022. [viitattu 9.10.2022]. Saatavilla: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/OurElvesAreDifferent>
- 5 D&D Beyond. Elf. [Internet]. [viitattu 9.10.2022]. Saatavilla: <https://www.dndbeyond.com/races/3-elf>
- 6 Final Fantasy Wiki. Elezen. [Valokuva]. [viitattu 9.10.2022]. Saatavilla: <https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Elzen?file=ElzenSS2.jpg#Gallery>
- 7 D&D Beyond. Dwarf. [Internet]. [viitattu 9.10.2022]. Saatavilla: <https://www.dndbeyond.com/races/13-dwarf>
- 8 Classic World of Warcraft Wiki. Dwarf (playable). [Valokuva]. 28.10.2018. [viitattu 10.10.2022]. Saatavilla: [https://classic-wow-archive.fandom.com/wiki/Dwarf\\_\(playable\)?file=DwarfHunter.jpg](https://classic-wow-archive.fandom.com/wiki/Dwarf_(playable)?file=DwarfHunter.jpg)
- 9 D&D Beyond. Gnome. [Valokuva]. [viitattu 10.10.2022]. Saatavilla: <https://www.dndbeyond.com/races/18-gnome>
- 10 TV Tropes. Our Orcs Are Different. [Internet]. 5.10.2022. [viitattu 10.10.2022]. Saatavilla: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/OurOrcsAreDifferent>
- 11 Warhammer Wiki. 11.12.2021. Orc. [Valokuva]. 11.12.2021. [viitattu 10.10.2022]. Saatavilla: [https://warhammerfantasy.fandom.com/wiki/Orc?file=Standard\\_ork.png](https://warhammerfantasy.fandom.com/wiki/Orc?file=Standard_ork.png)
- 12 Nerds and Scounders. 2.12.2022. Owlin 5E: The Owlfolk Race for D&D. [Valokuva]. 2.12.2022. [viitattu 11.12.2022]. Saatavilla: <https://www.nerdsandscoundrels.com/owlin-5e/>
- 13 Final Fantasy Wiki. Au Ra. [Valokuva]. 11.9.2022. [viitattu 9.10.2022]. Saatavilla: [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Au\\_Ra?file=FFXIV\\_Au\\_Ra.png#Gallery](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Au_Ra?file=FFXIV_Au_Ra.png#Gallery)
- 14 D&D wiki. Florian (5e Race). [Internet]. 4.5.2021. [viitattu 9.10.2022]. Saatavilla: [https://www.dandwiki.com/wiki/Floran\\_\(5e\\_Race\)](https://www.dandwiki.com/wiki/Floran_(5e_Race))

- 15 Marvel database. Groot (Earth-199999). [Valokuva]. 29.8.2022. [viitattu 9.10.2022]. Saatavilla: [https://marvel.fandom.com/wiki/Groot\\_\(Earth-199999\)?file=Guardians\\_of\\_the\\_Galaxy\\_%2528film%2529\\_poster\\_009\\_textless.jpg](https://marvel.fandom.com/wiki/Groot_(Earth-199999)?file=Guardians_of_the_Galaxy_%2528film%2529_poster_009_textless.jpg)
- 16 Main Leaf. The ultimate guide to character design in video games. Main Leaf. [Internet]. 29.3.2023. [viitattu 7.11.2023.] Saatavilla: <https://mainleaf.com/the-ultimate-guide-to-character-design-in-video-games/>
- 17 Tubagus Z, Ocavianus F, Dodi H. Pixel Art for Game Character Design. Journal of Games, Game art and Gamification 2022;7(1):27-31. Saatavilla: <https://journal.binus.ac.id/index.php/jggag/article/download/8565/4553/48211>
- 18 Jevsejeva K. Influence of target audience on character design. [AMK-opinnäytetyö]. Estonian Entrepreneurship University of Applied Sciences; 2020. Saatavilla: <https://eek.ee/download.php?t=kb&dok=p1e7ieksvs6ri1ms81q3pa0j1js37l.pdf>
- 19 Tillman B. Creative character design. USA: Focal Press; 2011.
- 20 Pohjonen M. Hahmosuunnittelu sarjakuvatarinaan. [AMK-opinnäytetyö]. Tampereen ammattikorkeakoulu; 2013. Saatavilla: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201305199472>
- 21 Elokuvapolku. Arkkityypit. [Internet]. [viitattu 7.2.2024]. Saatavilla: <https://elokuva-polku.kavi.fi/lisatehtavat/sankarin-matka/arkkityypit/>
- 22 Nikolaeva B. How to Convey Character's Personality Through Shape, Variance and Size. [Internet]. 2017. [viitattu 26.1.2024]. Saatavilla: <https://graphic-mama.com/blog/conveying-characters-personality>
- 23 Brookes Eggleston – Character Design Forge. Use Shape Language to Create BETTER Character Designs! [Video]. Youtube. 29.10.2019. [viitattu 11.12.2022]. Saatavilla: [https://www.youtube.com/watch?v=vxX\\_o5E9dgU](https://www.youtube.com/watch?v=vxX_o5E9dgU)
- 24 Rhea. 21Draw. [Internet]. 16.4.2022. [viitattu 11.12.2022]. Saatavilla: <https://www.21-draw.com/why-is-shape-language-so-important/>
- 25 The Walt Disney Family Museum. Tips & Techniques Shape Language. Waltdisney. [Internet]. [viitattu 11.12.2022]. Saatavilla: [https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf)

- 26 Interaction Design Foundation. Color Theory (CT). Interaction Design Foundation. [Internet]. 6.6.2016. [viitattu 27.10.2023]. Saatavilla: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>
- 27 Color Matters. Basic Color Theory. Colormatters. [Internet]. 2022. [viitattu 11.12.2022]. Saatavilla: <https://www.colormatters.com/color-and-design/basic-color-theory>
- 28 Trygstad R. Portaittainen väriympyrä. [Valokuva] Wikipedia. 10.11.2004. [viitattu 11.12.2022]. Saatavilla: [https://fi.wikipedia.org/wiki/V%C3%A4riympyr%C3%A4#/media/Tiedosto:BYR\\_color\\_wheel.svg](https://fi.wikipedia.org/wiki/V%C3%A4riympyr%C3%A4#/media/Tiedosto:BYR_color_wheel.svg)
- 29 Roselt A. Creating Colour Harmony – 6 Classic Colour Schemes. [Valokuva]. Anne-rozelt. 26.3.2018. [viitattu 11.12.2022]. Saatavilla: <https://anne-rozelt.com/2018/03/26/creating-colour-harmony/>
- 30 Loomis A. 1943. Figure Drawing for All It's Worth.
- 31 NFI. Character Design – Everything you Need to Know. nfi. [Internet]. [viitattu 10.10.2023]. Saatavilla: <https://www.nfi.edu/character-design/>
- 32 Begin M J. Learning Character Development and Design. [Video]. LinkedIn. 4.12.2016. [viitattu 26.1.2024]. Saatavilla: [https://www.linkedin.com/learning/learning-character-development-and-design/anatomy-and-proportion?autoplay=true&trk=learning-course\\_tocItem&upsellOrderOrigin=lynda\\_redirect\\_learning](https://www.linkedin.com/learning/learning-character-development-and-design/anatomy-and-proportion?autoplay=true&trk=learning-course_tocItem&upsellOrderOrigin=lynda_redirect_learning)
- 33 Richmond T. 31.10.2011. The Mad Art of Caricature! A Serious Guide to Drawing Funny Faces. USA: Deadline Demon Publishing, 2011.
- 34 CG Spectrum. What is character design? cgspectrum. [Internet]. [viitattu 17.2.2024]. Saatavilla: <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-character-design>
- 35 The Walt Disney Family Museum. Tips & Techniques Silhouette. Waltdisney. [Internet]. [viitattu 17.2.2024]. Saatavilla: [https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-05/T%26T\\_Silhouette-final2.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-05/T%26T_Silhouette-final2.pdf)
- 36 Arroyo D. How to Design Characters through Silhouettes. [Video]. David Arroyo. Youtube. 26.2.2019. [viitattu 17.2.2024]. Saatavilla: [https://www.youtube.com/watch?v=X\\_3262suU2g](https://www.youtube.com/watch?v=X_3262suU2g)

- 37 Boicheva A. The basics of Character Design Process: Insights and Examples. graphic-mama. [Internet]. [viitattu 17.2.2024]. Saatavilla: <https://graphic-mama.com/blog/character-design-process/>