

Jussi Jahkola

Tykkisluuppi sodassa

Digitaalimaalauksen rakentaminen

Metropolia Ammattikorkeakoulu  
Medianomi AMK  
Viestinnän koulutusohjelma  
Opinnäytetyö  
25.5.2012

Tekijä(t) Otsikko Sivumäärä Aika	Jussi Jahkola Tykkisluuppi sodassa Digitaalimaalauksen rakentaminen 49 sivua 25.5.2012
Tutkinto	Medianomi AMK
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Digitaalinen viestintä
Ohjaaja(t)	Jaakko Ruuttunen, Luennoitsija Pauli Laine, Yliopettaja
<p>Opinnäytetyön aiheena on kuvitustyö, joka tehtiin erästä Museoviraston projektia varten. Työ toteutettiin digitaalisena maalauksena jonka kirjoittaja teki yhteistyössä kollegan kanssa. Kyseessä on toiminnallinen opinnäytetyö.</p> <p>Kirjallinen osuus alkaa taustaosiolla, jossa määritellään digitaalimaalaus käsitteenä. Myös toimeksiannon taustat käsitellään.</p> <p>Työn pääosa on prosessikuvaus. Koko työskentelyprosessi, aina ideoinnista ja karkeasta luonnostelusta lopulliseen hiottuun kuvaan, on dokumentoitu. Työn eteneminen on esitelty työvaiheittain kuvien ja tekstin avulla mahdollisimman tarkasti. Digitaalimaalaukseen liittyviä tekniikoita esitellään lukijalle monipuolisesti.</p> <p>Prosessikuvauksen pääpaino on kirjoittajan vastuualueisiin kuuluneissa työvaiheissa eli varsinaisissa digitaalisen maalauksen tekniikoissa, sekä prosessin etenemisessä kokonaisuutena. Molempia aiheita tarkastellaan kriittisesti ilmenneiden ongelmien kautta.</p>	
Avainsanat	digitaalinen maalaus, Photoshop, tykkisluuppi, merisota

Author(s) Title Number of Pages Date	Jussi Jahkola The gunboat at war Constructing a digital painting 49 pages 25 May 2010
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Digital Media
Instructor(s)	Jaakko Ruuttunen Pauli Laine
<p>The Thesis is centered on an illustration piece that the Author together with a colleague was commissioned to produce for the Finnish National Board of Antiquities. The assignment was carried out as a digital painting.</p> <p>In the beginning for background information, the term digital painting was defined and the assignment and its subject matter were outlined. Then the entire work process, from preliminary sketches all the way to the finished image were described and analyzed. The painting process was analyzed in detail in a number of steps, each of which was illustrated with a progress snapshot and an accompanying text explaining the changes made at each phase.</p> <p>The Thesis primarily serves as a guide for the reader through the creation of the painting in as much detail as possible, with an emphasis on the parts of the process which were the Author's responsibility. The reader will get a general overview of some of the various kinds of techniques which may be employed in the construction of a complex digital painting such as this, and the challenges involved.</p> <p>In the end the Thesis presents a frank discussion of the various inefficiencies and outright failures during the work process, along with thoughts on how to improve on them. These observations are based on notes made during the painting process and on the Author's experiences afterwards.</p>	
Keywords	digital painting, Photoshop, gunboat, naval warfare

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Taustatietoa	3
2.1	Mitä digitaalimaalaus on?	3
2.2	Tykkisluuppi	4
2.3	Toimeksianto	5
3	Ideointi ja luonnostelu	5
3.1	Idea hahmottuu	5
3.2	Luonnosteluprosessi	6
3.3	Sommitelman idea avattuna	12
3.4	Mikä meni pieleen luonnosteluprosessissa	13
4	Digitaalimaalauksen toteutus	15
4.1	Perspektiivin varmistaminen 3d-mallin avulla	15
4.2	Taustan kollaasitekniikka	16
4.3	Mikä joudutaan maalaamaan	24
4.4	Käsin maalatun osan kronologia	25
4.5	Perspektiivi ja mittakaava	40
4.6	Sivellintyöskentely	43
4.7	Värienhallinta	44
4.8	Taso- ja maskityöskentely	45
4.9	Korjauskierrokset: tehottomuuden maksimointi	46
5	Lopuksi	47
	Lähteet	49

## 1 Johdanto

Tämä opinnäytetyö on ennen kaikkea toiminnallinen työ eikä niinkään tutkimuksellinen. Ensin oli maalausprojekti ja sen ympärille muodostui epämääräisten vaiheiden kautta tämän kirjallisen osuuden idea. Alusta alkaen oli selvää, että tekstin ydin tulisi olemaan prosessikuvaus. Siinä on eritelty hyvin tarkasti maalausprojektin eteneminen luonnosvaiheesta aina valmiiseen kuvaan saakka. Tämä oli mahdollista, sillä olin tallentanut kuvasta yhteensä yli 50 välivaihetta kaikkine työskentelytasoineen. Vaikka tämä kirjallinen osuus valmistuikin vasta melkein vuoden myöhemmin kuin kuva, minun oli helppo rekonstruoida tarkasti silloinen päättelyketjuni. Tässä auttoi myös se, että myös kaikki työskentelyä koskeva viestiliikenne oli tallella.

Lisätutkimusaiheen määrittäminen muodostui hankalaksi. Tarjolla oli monta vaihtoehtoa, ja tarkan rajauksen löin lukkoon vasta monta kuukautta itse kuvan valmistumisen jälkeen. Lopulta aiheen rajaus valikoitui sellaiseksi, jota en ollut alun perin tullut edes ajatelleeksi. Aiheeksi tuli digitaalimaalauksen työskentelyprosessin tehostaminen, myös kaupallista työskentelyä ajatellen. Työskentelyprosessi kattaa tässä tapauksessa koko työn kaaren luonnostelusta valmiin kuvan viimeistelyyn.

Tämä projekti oli erityisen hyvä lähtökohta pohdinnalle, sillä niin moni asia meni prosessissa täysin pieleen. Jo kuvaa maalatessa tuntui, että prosessi kokonaisuutena oli hyvin epämääräinen. Minulla ei usein ollut selkeää suunnitelmaa, joten improvisoin ja päädyin usein tekemään turhaa työtä. Syy tähän oli yksinkertaisesti se, että minulla ei ollut vakiintuneita hyväksi havaittuja työskentelytapoja, johon tukeutua. Vaikutelma prosessin sekavuudesta vahvistui entisestään, kun kirjoitin auki tämän työn projektikuvausosiota.

Teksti jakaantuu karkeasti kolmeen osaan. Ensin taustoitan projektia kappaleessa kaksi. Avaan hiukan digitaalimaalauksen käsitettä. Kerron myös projektista jota varten kuvitustyö tehtiin, sekä tehtävänannosta jonka puitteissa työskentelimme.

Seuraavat kaksi osaa ovat varsinaista prosessikuvausta. Esittelen ensin ideointi- ja luonnosvaihetta kappaleessa kolme. Kerron hiukan siitä, miksi päädyimme toteuttamaan kuvan juuri niin kuin teimme. Esittelen myös konkreettisen luonnosteluprosessin muutaman esimerkkikuvan avulla. Kappaleen lopuksi pohdin luonnosteluvaiheessa tehtyjä virheitä ja sitä, miten olisi kannattanut toimia.

Prosessikuvaus jatkuu kappaleessa neljä. Siinä kerron lopullisen kuvan rakentamisesta, työvaihe kerrallaan. Avaan kuvan eri osissa käytettyjä tekniikoita. Näitä ovat taustan rakentamisessa käytetty valokuvakollaasitekniikka, sluupin 3d-mallin käyttäminen maalauksen pohjalla, sekä miehistön ja muiden elementtien toteuttamisessa käytetyt varsinaiset digitaaliset maalaustekniikat. Näkökulma on enimmäkseen tekninen, mutta kerron myös visuaalisista ratkaisuista kuten sommitelmasta ja kuva-aiheesta.

Tarkimman analyysin kohteina ovat ne työvaiheet, jotka kuuluivat työnjaossa minulle. Fokus rajautuu myös sen mukaan, missä määrin tekniikat kuuluvat omaan työskentelyyni yleisesti. Pääpaino on digitaalisessa maalauksessa.

3d-elementtien käyttöä tarkastelen nimenomaan tämän kuvan viitekehyksessä, en yleisellä tasolla. Se ei kuulu oleellisesti omaan henkilökohtaiseen työskentelyprosessiini, eikä siten aiheen rajauksen piiriin. 3d-työskentely oli myös lopulta melko pieni osa kuvan rakennusprosessia.

Maalauksen taustan toteutuksessa käytetty kollaasitekniikka, siinä muodossa kuin sitä tässä kuvassa käytettiin, ei myöskään kuulu omaan työskentelyprosessiini. Työvaihe kuului kokonaan työparilleni Raine Kuuselle, eikä siitäkään syystä ole kriittisen tarkastelun kohteena vaikka olikin erittäin tärkeä osa prosessia.

Suurin osa omasta työajastani kului varsinaisen digitaalisen maalauksen parissa, ja se on myös tämän kirjoituksen fokus. Maalausprosessi on esitelty ensin kronologisesti kuvien avulla, samaan tapaan kuin luonnosteluvaihe ja kollaasitekniikka. Tämän jälkeen paneudun työskentelyssä ilmenneisiin ongelmiin aihealueittain.

Koska tämä on niin selvästi toiminnallinen opinnäytetyö, lähdekirjallisuus on melko vähäisessä osassa. Kirjallisuuden sijasta suurin osa pohdinnoistani nojaa omiin kokemuksiini sekä kirjavaan pinoon käsin kirjoitettuja muistiinpanoja, jotka ovat syntyneet kuu-kausien kuluessa usean tunnin päivittäisen maalausharjoituksen sivutuotteena. Peilaan työskentelyäni tämän kuvan parissa myös sellaisiin pohdintoihin ja huomioihin, joita olen tehnyt kuvan valmistumisen jälkeen. Harjoittelen kuvien tekemistä yleensä useamman tunnin päivittäin, sekä perinteisillä tekniikoilla että digitaalisesti. Halusin valita tälle työlle sellaisen aiheen, jonka saisin nivottua mielekkäällä tavalla osaksi tätä harjoitusta. Toisaalta jo työn projektiosuus oli työmäärältään niin suuri, että tuntui kohtuuttomalta lisärasitteelta perehtyä mittavaan lisälähdeaineistoon.

Toiminnallisuuden ohella lähdekirjallisuuden käyttö on vähäisempää myös siksi, että sitä on melko vähän saatavilla. Digitaalimaalauksen tekniikoita esitellään pikemminkin

lukemattomissa blogeissa ja kalliissa opetusvideoissa. Akateemisempi kirjallisuus käsittelee useimmin muita digitaalisen grafiikan tekniikoita kuin digitaalimaalausta.

Tämän teksti on tarkoitettu kenelle tahansa, jota digitaalimaalaus kiinnostaa. Pyrkimykseni on esitellä mahdollisimman tarkasti tämän maalauksen toteuttamisen eri vaiheet. Toivon sen olevan ajatuksia herättävä katsaus siihen, millaisia eri tekniikoita ja työvaiheita digitaalimaalauksen tekeminen voi pitää sisällään. Lopuksi tarkastelen kriittisesti oman työskentelyprosessini ominaispiirteitä, pohdin ongelmia ja niiden syitä. Työn toissijainen tavoite on antaa lukijalle yksi esimerkki siitä, miten omaa työskentelyprosessiaan voi pyrkiä tarkastelemaan kriittisesti.

## 2 Taustatietoa

### 2.1 Mitä digitaalimaalaus on?

Tämä teksti kertoo ennen kaikkea digitaalimaalauksesta, joten lienee paikallaan selvittää, mistä on kyse. Terminä digitaalimaalaus on hiukan monitulkintainen. Seuraava on oma ymmärrykseni termin sisällöstä.

Digitaalimaalaus on suhteellisen uusi taidemuoto jossa perinteisiä maalaustekniikoita jäljitellään digitaalisesti bittikarttamuotoisen kuvan luomisessa. Tähän tarvitaan tietokone, tarkoitukseen sopiva ohjelmisto kuten Adobe Photoshop tai Corel Painter, sekä mieluiten piirtopöytä kynineen. Hiiri sopii tarkoitukseen selvästi huonommin, sillä siitä puuttuu piirtopöytien perusominaisuuksiin lukeutuva paineentunnistusominaisuus. Paineentunnistuksella voidaan vaikuttaa esimerkiksi syntyvän piirtojäljen peittävyteen tai kokoon, jolloin työskentely muistuttaa konkreettisella tavalla työskentelyä siveltimellä tai muulla perinteisellä työvälineellä.

Mielestäni fyysinen käyttöliittymä erottaa digitaalimaalauksen muista digitaalisen grafiikan muodoista kuten vektorigrafiikasta, 3d-grafiikasta ja erilaisista algoritmipohjaisista grafiikan muodoista. Toinen erottava tekijä on syntyvä jälki. Digitaalimaalauksessa voidaan jäljitellä hyvinkin tarkasti perinteistä maalausjälkeä jos niin halutaan (Wikipedia 2012). Tämä on vaikeaa tai mahdotonta muissa digitaalisen grafiikan muodoissa.

Termin monitulkintaisuus syntyy tekniikan suhteesta muihin digitaalisen grafiikan tekniikoihin. Digitaalinen ympäristö on todella joustava, ja eri elementtien yhdistelymahdollisuudet ovat rajattomat. 3d-elementtejä, vektorigrafiikkaa, digitaalisia valokuvia tai

esimerkiksi algoritmisia fraktaalikuvioita voidaan käyttää osana digitaalimaalausta. Vas-  
tavuoroisesti maalaustekniikkaa voidaan käyttää valokuvan retusoimiseen tai 3d-  
elementin teksturoimiseen. Raja on häilyvä, ja tarkkaa määritelmää on vaikea tehdä.  
Omasta mielestäni kyse on digitaalisesta maalauksesta silloin, kun maalattu jälki on  
kuvassa hallitsevassa asemassa.

## 2.2 Tykkisluuppi

Tykkisluuppi oli 1700-luvun loppupuolella käytetty sota-alustyyppi, joka näki käyttöä  
erityisesti Ruotsin saaristolaivaston palveluksessa. Se oli merkittävässä osassa  
Kustaa III:n sodassa Venäjää vastaan 1788-1790. Tykkisluupit palvelivat tällöin esi-  
merkiksi kuuluisassa Ruotsinsalmen toisessa meritaistelussa, jossa Ruotsi saavutti mer-  
kittävän voiton Venäjältä. (Tykkisluuppi 2012)

Tykkisluuppi oli pieni ja ketterä, erityisesti saaristossa tapahtuvaan toimintaan soveltu-  
va alus, jolla voitiin tarvittaessa soutaa tai purjehtia. Sitä käytettiin yllätyshyökkäyksiin  
vihollisen sivustaan ja selustaan. Matalan syväyksensä ansiosta se pystyi hyökkäyksen  
jälkeen pakenemaan nopeasti karikkoiseen saaristoon jonne suuremmat laivat eivät  
voineet sitä seurata. Pienestä koostaan huolimatta se oli raskaasti aseistettu: varustuk-  
seen kuului kaksi järeää 24-naulaista tykkiä sekä neljä pienempää parrastykkiä. Se pys-  
tyi aiheuttamaan kokoonsa nähden suurta vahinkoa isommillekin aluksille. (Tykkisluup-  
pi 2012)

Museovirastolla on meneillään projekti, jossa tykkisluupista rakennetaan alkuperäisten  
piirrosten mukainen kopio. Projektin verkkosivuilla kuvaillaan seuraavasti:

Uusi tykkisluuppi perustuu laiva-arkkitehti Fredrik Henrik af Chapmanin  
laatimiin piirustuksiin ja Ruotsin laivaston piirustuskonttorin vanhoihin  
asiakirjalähteisiin. Alus rakennetaan perinteisiä rakennusmateriaaleja ja  
rakennusmenetelmiä käyttäen Suomenlinnan telakalla, joka toimi vuoteen  
1808 asti Ruotsin saaristolaivaston Viaporin eskaaderin tukikohtana. Te-  
lakka toimii nykyisin perinnelaivakeskuksena, jossa kunnostetaan ja enti-  
söidään kulttuurihistoriallisesti arvokkaita aluksia. (Tykkisluuppi 2012)

Tämän kirjoituksen aiheena oleva maalaus tehtiin promootiomateriaaliksi projektia var-  
ten.



## 2.3 Toimeksianto

Asiakas halusi maalauksen aiheesta tykkisluuppi taistelussa. Tyyllisenä esikuvina toimivat vanhat merisotamaalaukset. Kuvan tuli olla näyttävä ja vaikuttava, sillä sitä oli tarkoitus hyödyntää tykkisluuppiprojektin promootiossa esimerkiksi potentiaalisille sijoittajille.

Toiveena oli, että kuva sommiteltaisiin niin että sitä olisi mahdollista rajata sekä pystyettä vaakaversio. Pystyversio oli kuitenkin ensisijainen.

Kuvaa oli tarkoitus käyttää sekä digitaalisessa muodossa projektin verkkosivulla että suurikokoisina vedoksina. Vedoksia varten jouduimme työskentelemään melko suuressa koossa: lopullinen kuva on 6000 pistettä leveä ja 4898 korkea.

Alkuperäisessä tehtävänannossa priorisoitiin näyttävyyttä ja draamaa pikemmin kuin millintarkkaa historiallista tarkkuutta. Meillä oli kuitenkin käytössämme niin hyvä referenssimateriaali sluupista, ettei tarkkuuskaan ollut ongelma. Kaiken kaikkiaan meillä oli hyvin vapaat kädet kuvan suunnitteluun.

## 3 Ideointi ja luonnostelu

### 3.1 Idea hahmottuu

Kuvan tekemisessä on mielestäni kyse ongelmanratkaisusta. Tässä tapauksessa alkusysäyksen ideointiin antoi erityisen suuri ongelma: tykkisluuppi on aika mitäänsanomattoman näköinen. Se suunniteltiin alunperin helposti ja nopeasti massatuotettavaksi. Vain toimivuudella oli merkitystä, ja niinpä kaikki koristeellisuus karsittiin pois -vastoin aikakauden tyyliä. Sluppeja ei vaivauduttu edes maalaamaan.

Koska toiveena oli dramaattinen ja näyttävä merisotamaalaus eikä tietokirjan kuvitus, vaatimaton ulkoasu oli ongelma. Taistelutilanteessa sluupin mastot ja purjeet otettiin alas ja sluupia kuljetettiin soutamalla. Alus ei purjeineenkaan ole kovin ihmeellisen näköinen, mutta ilman mastoja alus muistuttaa lähinnä suurta kirkkovenettä. Edes järeät tykit eivät erotu visuaalisesti mielenkiintoisella tavalla siluetista, sillä sluupin painopiste haluttiin pitää mahdollisimman alhaalla. Sluupista itsestään ei siis ollut kuvamme fokukseksi.

Kuvan tekemisessä on kyse ongelmanratkaisusta, mutta vielä tärkeämpää on tarinan kerronta. Tarina saa voimansa hahmoista, ja niinpä päätimme nostaa kuvan keskiöön

sluupin miehistön. Löyhä inspiraation lähde oli Emanuel Leutzen kuuluisa maalaus, jossa George Washington ylittää jäistä Delawarejokea.

Halusimme korostaa miehistön sankarillista kamppailua vaarallisessa ja kaotoisessa taistelutilanteessa, mutta välttää taistelun raadollisen todellisuuden kuvaamista. Silpoutuneet ruumiinosat eivät kuulu tähän genreen, eivätkä olisi palvelleet tehtävänantoa.

Miehistön korostamisen lisäksi ideamme toinen kantava teema oli kuvata tykkisluupin toimintaa jokseenkin todenmukaisesti. Sluuppi puikkelehti lähietäisyydellä suurempien ja kömpelömpien laivojen seassa ja teki järeillä tykeillään suurta tuhoa. Niinpä emme näe taistelusta avaraa kokonaiskuvaa vaan ahtaan lähitaistelutilanteen. Tilanteen uhkaavuutta korostaa päälle vyöryvä fregatti.

### 3.2 Luonnosteluprosessi

Aloitimme ideoimisen tekemällä kumpikin tahoillamme luonnoksia kuvan sommitelmaksi. Lähetimme niitä toisillemme kommentoitaviksi sekä jatkettaviksi päälle maalaamalla. Esimerkiksi viimeinen luonnos ennen siirtymistä lopullisen kuvan työstöön on tulosta useammasta tällaisesta vuorotellen päälle maalauksesta.

Luonnostelun ensimmäisessä vaiheessa oleellista on hakea kuvan päälinjoja: suuria massoja, kuvakulmaa, tunnelmaa ja valaistusta. Pienet yksityiskohdat eivät vielä ole tärkeitä, eikä niihin kannata tuhlaa aikaa.

Luonnostelu eteni portaittain niin, että kuvan eri osa-alueet hahmottuivat yksitellen. Ensin hahmottui perusajatus: mitä kuvataan, mistä kuvakulmasta, ja millaisista kuvallisista elementeistä sommitelma rakentuu.

Päätös matalasta silmäkorkeudesta syntyi hyvin varhain. Katselemme tapahtumia läheltä veden pintaa. Varhain oli myös selvää, että haluamamme dramaattisuus syntyisi korostamalla miehistöä. Airojen käyttö katseen ohjaajana oli läsnä aivan ensimmäisistä luonnoksista lähtien.

Värimaailma hahmottui vasta vähitellen, samoin kuin kuvapinnan rajaavien laivojen yksityiskohdat. Varsinkin vasemmalla oleva laiva kävi läpi monta erilaista kehitysvaihetta. Välillä se oli jo miltei uponnut rikkinäisten mastojen ja repaleisten purjeiden sekausotku, välillä ehjempi. Myös laivan omistaja vaihtuu välillä: toisessa luonnoksessa se on uppoava venäläinen alus, neljännessä taas ruotsalainen alus, jota oikealla oleva venäläisfregatti ampuu. Lopullisessa kuvassa asetelma jää hiukan monitulkintaisemmaksi.

Myös tilan tuntu sekä tunnelma elivät pitkin luonnosteluprosessin. Välillä näimme vasemmalla olevan aluksen mastojen lomasta taaempana olevia aluksia, välillä emme. Välillä utua ja savua oli vähemmän, välillä enemmän. Eräs tärkeä seikka, horisontin sijainti suhteessa miehistöön, tarkentui myös pitkin prosessia. Oheisissa kuvissa on esitetty joitakin luonnosteluprosessin välivaiheita. Tässä tapauksessa prosessi oli melko lineaarinen: kuvan perusajatus hahmottui varhain, ja vain yksityiskohdat tarkentuivat myöhemmissä versioissa. Kuva 5 on lopullinen versio, jonka pohjalta ryhdyimme rakentamaan lopullista kuvaa.



Kuva 1. Ensimmäinen luonnos



Kuva 2. Luonnos jonka pohjalta lopullinen kuva kehitettiin



Kuva 3. Ensiaskel värimaailman hahmottelussa



Kuva 4. Valot ja varjot alkavat hahmottua



Kuva 5. Viimeinen luonnos ennen lopullisen kuvan toteuttamista

### 3.3 Sommitelman idea avattuna

Kuvan fokus on sluurin miehistössä. Se henkilöityy erityisesti asetelmassa korkeimmalle nousevaan kapteeniin. Kapteenin asento ilmentää koko miehistön sankarillisuutta ja



hänen katseensa suunta korostaa kuvan keskeistä jännitettä: kontrastia heiveröisen sluupin ja päälle vyöryvän järkälemäisen fregatin välillä.

Kuvan tausta on jätetty viitteelliseksi ja tila melko abstraktiksi. Ruudinsavun ja voimakkaan, dramaattisen taustavalon yhteisvaikutus nostaa miehistön siluetin esiin vahvasti. Vaikka horisonttilinjaa ei näy, voimme päätellä sen olevan sluupin laidan tason alapuolella, sillä emme näe sluupin reunan yli alukseen sisälle. Katselemme miehistöä hiukan yläviihtoon. Myös tämä tukee sankarillista, miltei mytologista tunnelmaa.

Emme olleet tehneet varsinaisia päätöksiä väreistä, mutta karkeasti kuvaa hallitsee vastavärikontrasti. Taivaan kellertävät ja oranssit sävyt ovat kontrastissa etualan viileisiin sinisiin. Tunnelma ja valaistus on hyvin tyylielty, ei realistinen. Myös tämä sopi mielestämme aiheeseen.

Kuvan linjojen rytmi on erittäin yksinkertainen mutta tehokas. Kaikki kuvan voimakkaat linjat vievät katseen fokukseen: aivot, liehuva lippu, fregatin kylki sekä uppoavan laivan mastot. Ajatus on, että aivot vievät katseen ensin fokukseen. Sieltä kapteenin katseen suunta sekä fregatin kylki kuljettavat sen ylöspäin keulakuvan tienoille. Fregatin puomi kääntää katseen suunnan kohti vasemmanpuoleisen laivan mastoja, jotka ohjaavat sen takaisin miehistön lähempään tarkasteluun.

Sommitelma noudattaa melko tarkasti kolmannesten sääntöä. Tämä tarkoittaa sitä, että kun kuva jaetaan pysty- ja vaakasuunnassa kolmeen samansuuruiseen osaan, kuvan tärkeät elementit on sijoitettu jakolinjojen mukaan.

### 3.4 Mikä meni pieleen luonnosteluprosessissa

Tämä projekti oli minulle ensimmäinen lajissaan, siis monimutkainen yhteistyönä toteutettava digitaalimaalaus. Minulla ei vielä ollut vakiintunutta työskentelytapaa, ja niinpä luonnosteluprosessissani ei ollut suoraan sanoen mitään järkeä. Se oli täysin epäjohdonmukainen, epäsiisti ja tehoton. En hyödyntänyt kunnolla omia vahvuuksiani, mutta toisaalta en myöskään noudattanut yleisiä hyviä käytäntöjä. Monissa tapauksissa tiesin teoriassa, miten kannattaisi toimia, mutta minulta puuttui kokemus soveltaa teoriaa käytännössä. Tutkin tässä osassa tekemiäni ratkaisuja ja pohdin, mitä tekisin nykyisin toisin ja miksi. Seuraavat kohdat eivät ole tiukasti kronologisessa järjestyksessä, vaan jäsenneltyinä aihekokonaisuuksiksi. Esimerkiksi ajatukset raakaluonnosten käyttämisestä koskevat samoja työvaiheita kuin seuraavan kohdan ajatukset värityöskentelystä.

Ensimmäinen virheeni oli, etten malttanut tehdä kunnollista pohjatyötä raakaluonnosvaiheessa. Raakaluonnoksilla tarkoitetaan tässä yhteydessä hyvin pieniä luonnoksia, joita työstetään nopeassa tahdissa suurina sarjoina. Vastaava englanninkielinen termi on "thumbnail". Yksityiskohtia ei jäädä murehtimaan, eikä niille ole juuri pienissä kuvissa tilaakaan. Ellei sommitelma toimi ilman pieniä yksityiskohtia, se on huono sommitelma. Hyvä sommitelma puolestaan toimii pienoiskoossakin. Kaikkein oleellisinta tässä työskentelyvaiheessa on perusidea, hyvin luettava valööriskaala ja selkeä sommitelma. Raakaluonnokset ovat hyvä tapa aloittaa ideointi. Se toimii ikään kuin visuaalinen käsitekartta. Tarkoituksena on, ettei jumiuduta ajattelussa yksille raiteille, vaan aloitetaan tutkimalla monipuolisesti eri vaihtoehtoja. Yksi idea saatetaan nopeasti loppuun, sitten aloitetaan uusi.

Ajatuksenani oli alun perin aloittaa raakaluonnoksilla. Sainkin muutaman tehtyä, kunnes joskus kolmannen tai neljännen kohdalla ajauduin työskentelemään liian pienessä mittakaavassa ja haaskaamaan aikaa yksityiskohtiin. Tehokkuuden ohella siinä samassa katosi raakaluonnostyöskentelyn toinen etu: putkinäön rikkominen ja erilaisten mahdollisuuksien tutkiminen.

Sen sijaan, että olisin tehnyt paljon nopeita mutta valmiita pieniä luonnoksia, jumiuduinkin työstämään liian yksityiskohtaisesti yhtä luonnosta. Kyllästyttyäni ja keksittyäni sillä hetkellä paremman tuntuisen ratkaisun, tallensin senhetkisen työvaiheen ja maalasin uuden idean suoraan vanhan päälle. Tällainen sykli toistui ehkä 30 kertaa. Lopputuloksena oli yksi ihan kelvollinen luonnos ja hirmuinen määrä täysin keskeneräisiä ja epäoleellisia yksityiskohtia sisältäviä raakileita, joiden ideoita ei missään vaiheessa tutkittu kunnolla. Eli yli 30 hahmotelmasta vain yksi oli kelvollinen näytettäväksi. Muissa oli satunnaisia yksityiskohtia, muttei tarpeeksi yleisinformaatiota idean välittämiseen.

Eryteisesti useita palautekierroksia sisältävää kaupallista työskentelyä ajatellen tämä on ongelma. On parempi voida esitellä useampi, vaikkakin huonompi valmis luonnos kuin se ainoa valmis.

Myös värityöskentelyssä oli ongelmia luonnosteluvaiheessa. Aihepiiristä riippuen luonnostelu kannattaa joskus aloittaa harmaasävyisenä. Tarkoituksena on karsia häiriötekijöitä: kuvassa on yksi muuttuja vähemmän huomioitavana, ja on helpompi keskittyä tehokkaan sommitelman hahmottelemiseen. Jos sommitelma on valööriskaalaltaan niin selkeä, että se toimii harmaasävyisenäkin, se toimii varmasti myös värillisenä.

Jos tiedossa on etukäteen kuva, jossa tunnelma on tärkeässä roolissa tai jossa valaistus on juuri tietynlainen, harmaasävyhahmotelmista aloittaminen on vähemmän hyödyllistä.

Kun aloitin luonnostelua, tein itse sen virheen, etten tehnyt selvää päätöstä suuntaan tai toiseen. Työskentelin värien kanssa, mutten miettinyt vielä tunnelmaa enkä sitä, miten valaistus tulisi toimimaan. Ilman suunnitelmaa värityöskentelystä tuli melko mitäänsanomaton ja monokromaattista. Värit olivat läsnä lisähäiriötekijänä, mutteivät tuoneet kuvaan mitään oleellista lisäarvoa harmaasävyihin verrattuna.

Itse asiassa värimaailmasta ei koko luonnosteluvaiheen aikana tehty sitovia päätöksiä, ja tämä vaikeutti hieman ainakin omaa työskentelyäni jatkossa. Värimaailman suunnitteluun olisi ollut tarjolla useita tekniikoita. Olisimme voineet esimerkiksi tehdä ”gamut mapin”. Kyseessä on tekniikka, jolla rajataan väriympyrän avulla vain tietty värialue käytettäväksi (Gurney 2010). Emme rakentaneet minkäänlaista palettia kiintopisteeksi, johon peilata työskentelyämme. Tätä en tosin osannut tällöin pitää puutteena.

## **4 Digitaalimaalauksen toteutus**

### **4.1 Perspektiivin varmistaminen 3d-mallin avulla**

Kun aloitimme varsinaisen kuvan rakentamisen, ensimmäinen työvaihe oli varmistaa, että suunnittelemamme sommitelma toimii myös oikeasti. Tähän käytimme sluurin 3d-mallia.

Veimme luonnoksemme 3d Studio Maxiin sluurin mallin taustalle ja pyörittelimme kuvakulmaa, kunnes se vastasi mahdollisimman hyvin luonnostamme. Myös airoja jouduttiin kääntelemään yksitellen.

Totesimme nopeasti, että 3d-malliin olisi kannattanut tukeutua jo paljon varhaisemmassa vaiheessa, sillä suurin piirtein kaikki sluurissamme oli väärin. Esimerkiksi sommitelmassa keskeisessä asemassa olevien airojen asento osoittautui mahdottomaksi. Soutajat eivät olisi mahtuneet kääntämään airoja kuten luonnoksessa näkyi.

Myös perspektiivi oli pahasti vialla. Meillä ei ollut myöskään ollut juuri mitään käsitystä sluurin mittasuhteista eikä mittakaavasta. Miehistön koko suhteessa sluurppiin oli yliarvioitu selvästi.

Emme lopulta saaneet sluupin kuvakulmaa ja airojen asentoja täsmäämään luonnokseemme aivan täysin. Niinpä jouduimme huijaamaan hiukan. Lisäsimme keulan puolelle yhden ylimääräisen airon, joka ei kiinnity malliin mitenkään järkevästi: sille ei ole omaa hankainta ja se työntyy luonnottomalla tavalla laidan läpi. Ylimääräisen airon soutajat eivät olisi myöskään todellisuudessa mahtuneet mukaan, sillä järeä tykki oli tiellä. Huijaus on kuitenkin sen verran hienovarainen, ettei se erotu varsinkaan lopullisessa kuvassa. Hieno kuva on ensimmäinen prioriteetti, kaikki muu on enemmän tai vähemmän toissijaista.

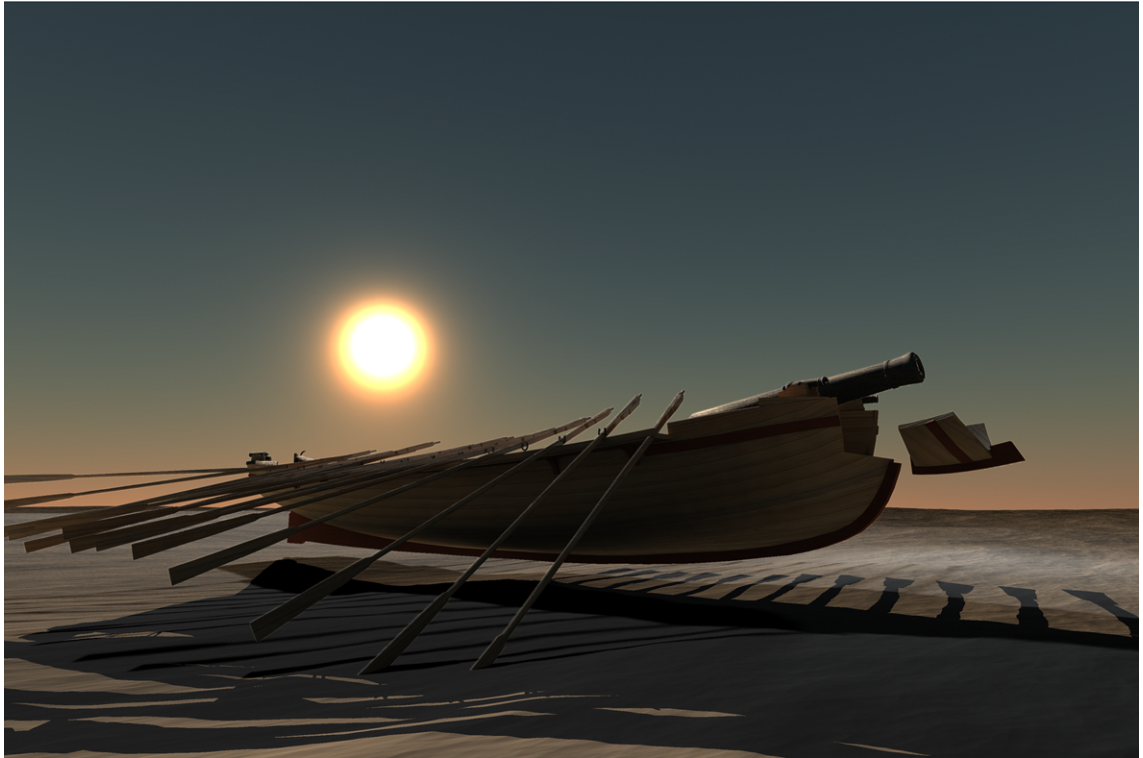
#### 4.2 Taustan kollaasitekniikka

Tausta rakennettiin valokuvakollaasitekniikalla, eikä kuulunut minun vastualueisiini. Esittelen sen kuitenkin pääpiirteittäin ja kerron hieman ajatuksista sen taustalla. Työvaiheita on tiivistetty rankasti tätä esittelyä varten: kaikkiaan tausta koostuu yli sadasta päällekkäisestä työtasosta, eikä jokaista työvaihetta ole mahdollista tarkastella lähemmin tässä yhteydessä.

Tämän tekniikan hyöty on siinä, että sillä saadaan kuvaan erittäin paljon tarkkoja yksityiskohtia ilman, että jokaista jälkeä on tarpeen maalata käsin. Tämä nopeuttaa työskentelyä huomattavasti edellyttäen, että sopivaa valokuvamateriaalia on saatavilla.

Kaikista digitaalimaalauksessa käytetyistä ohjelmista Photoshop tarjoaa parhaimmat välineet tällaiseen työskentelyyn. Valokuvia voidaan muokata helposti ja monipuolisesti käyttämällä esimerkiksi tasomaskeja, säätötasoja sekä eri sekoitusmoodeja. Näin hyvinkin erilaisista valokuvista saadaan rakennettua yhtenäinen kokonaisuus.

Kun seuraavassa osiossa puhun käsin maalaamisesta, tarkoitan sillä uuden bittikarttainformaation tuottamista Photoshopin sivellintyökalulla, erotuksena valmiin valokuvatekstuurin käyttämiseen.

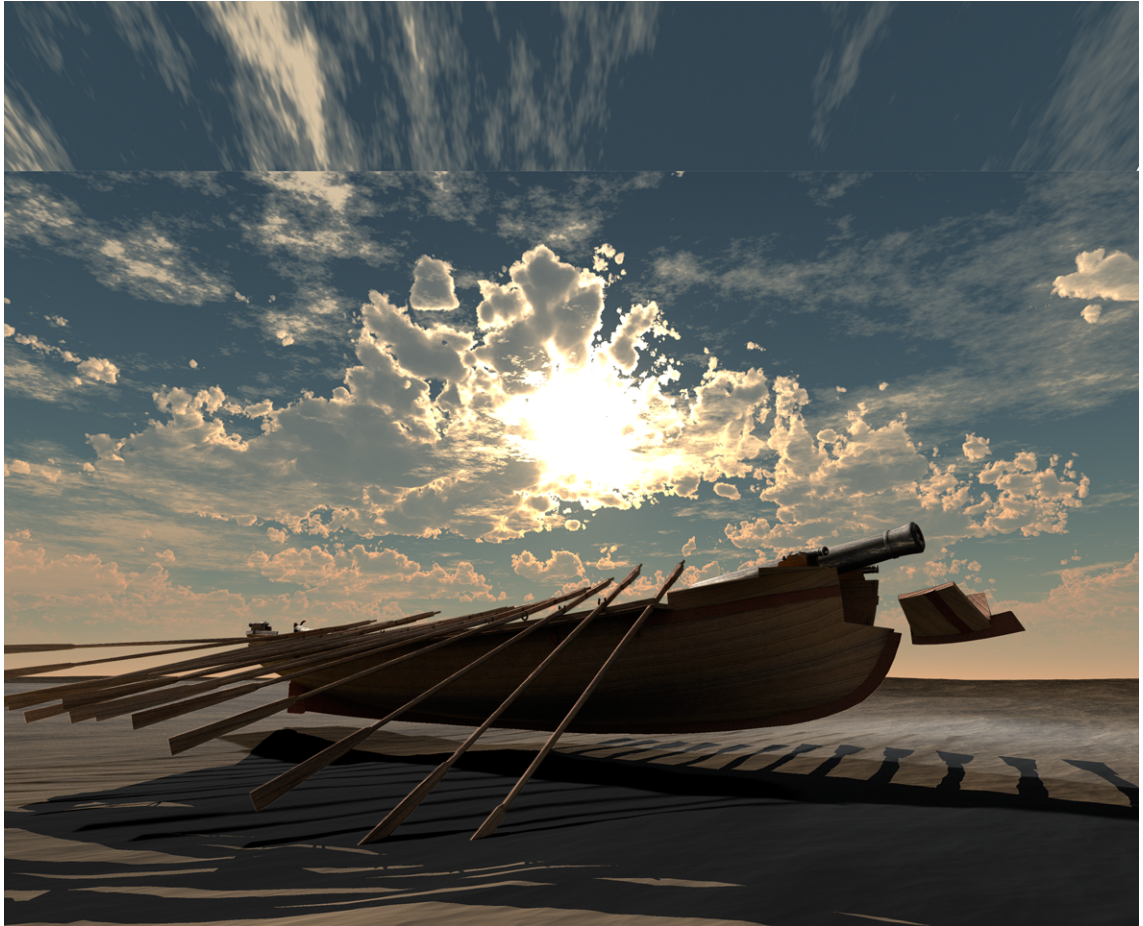


Kuva 6. Näkymä 3d-ohjelmassa

Kollaasin lähtötaso on tuotettu kokonaan 3d-ohjelmassa. Tässä näkymässä on sluupin 3d-malli, suuntaa-antava maataso sekä muutama valonlähde. Eri valaisupassit on tuotu kuvaan omille tasoilleen, jotka ovat screen-sekoitusmoodilla. Sluupin siluetti on tallessa erillisenä alfakanavana, josta voi kätevästi tehdä uusia valintoja, kun halutaan vaikuttaa joko pelkkään taustaan tai pelkkään sluuppiin.



Kuva 7. Sluupin siluetti josta on tehty alfakanava



Kuva 8. Kollaasin ensimmäinen vaihe

Sluuppia on tarkennettu kourallisella uusilla valaisutasoilla. Taustan pohjakuvan valintaan ei kannata käyttää ylettömästi aikaa, sillä se tulee suurella todennäköisyydellä peitty-  
mään työn edetessä. Tarkoitus on lähinnä hankkiutua eroon tyhjästä tilasta. Se, että  
kuvan aihepiiri ja valaistus ovat suunnilleen oikeat on toki hyödyksi.



Kuva 9. Meritekstuuri tulee mukaan

Kollaasia on jatkettu kolmella uudella valokuvalla. Taivas on rakennettu kahdesta eri valokuvasta, kuten vielä tässä vaiheessa selvästi nähdään. Vesi on yhtä valokuvaa. Kaikkia valokuvia on muokattu usealla säätötasolla (tässä tapauksessa Hue/Saturation sekä Curves). Kaikkien näkyvyyttä on rajattu maalaamalla manuaalisesti tasomaskille. Tasomaskit on säilytetty -näin kunkin tason näkyvyyttä voidaan säätää tarpeen mukaan myös myöhemmissä työvaiheissa.

Sluupin alla oleva varjostus on maalattu käsin.



Kuva 10. Sommitelma hahmottuu

Laivat eivät ole valokuvia, vaan 3d-rendauksia. Kumpaakin on muokattu säätötasoilla (Gradient map sekä Hue/Saturation) erikseen ja yhdessä. Näin niistä on saatu värimaailmaltaan yhtenäisiä, vaikka ne olivat alun perin aivan eri maailmasta. Kummankin laivan kuvassa oli mukana tausta, joka on maalattu piiloon tasomaskilla. Vasemmanpuoleiseen laivaan on myös maalattu joitakin yksityiskohtia käsin.





Kuva 11. Tunnelma yhtenäistyy

Tunnelma alkaa hahmottua. Kollaasin päälle on maalattu käsin utua ja valoefektejä. Tässä vaiheessa on käytetty esimerkiksi Overlay-, Screen- ja Color Dodge-sekoitusmoodeja. Näin alempana oleva kuvainformaatio ei tuhoudu, vaan yksityiskohdat säilyvät terävinä.



Kuva 12. Mukaan tulee lipputekstuuri

Lisää käsin maalaamista, sekä aiempaa tarkemmin kohdennettua valokuvatekstuurien käyttöä. Veteen on tuotu yksityiskohtia pienistä valokuvan paloista. Myös lippu on valokuvasta. Sen ulkonäköä on muokattu säätötasoilla (jälleen Curves sekä Hue/Saturation).



Kuva 13. Fokus tarkentuu

Lisää käsin maalausta. Pienet yksityiskohdat on pääosin maalattu tavallisille tasoille, kun taas suurempiin alueisiin vaikuttavat valoeffektit ovat erilaisilla sekoitusmoodeilla ja alhaisella peittävyydellä. Näin alimpana olevat tarkat yksityiskohdat saadaan säilytettyä, vaikka päällekkäisiä tasoja kertyy kymmeniä. Alunperin valokuvasta peräisin olevan lipun päälle on maalattu käsin yksityiskohtia ja tekstuuria -näin se saadaan istutettua kiinteämmin osaksi kuvaa.



Kuva 14. Väripaletti ja tunnelma tarkentuu

Viimeinen vaihe. Draama on viety nyt äärimmilleen. Lopulta sitä skaalattiinkin hiukan taaksepäin. Kuvan värimaailmaa ollaan yhtenäistetty koko kuvan alaen vaikuttavilla eri sekoitusmoodeissa olevilla tasoilla sekä säätötasoilla (Gradient Map, Hue/Saturation, Curves).

#### 4.3 Mikä joudutaan maalaamaan

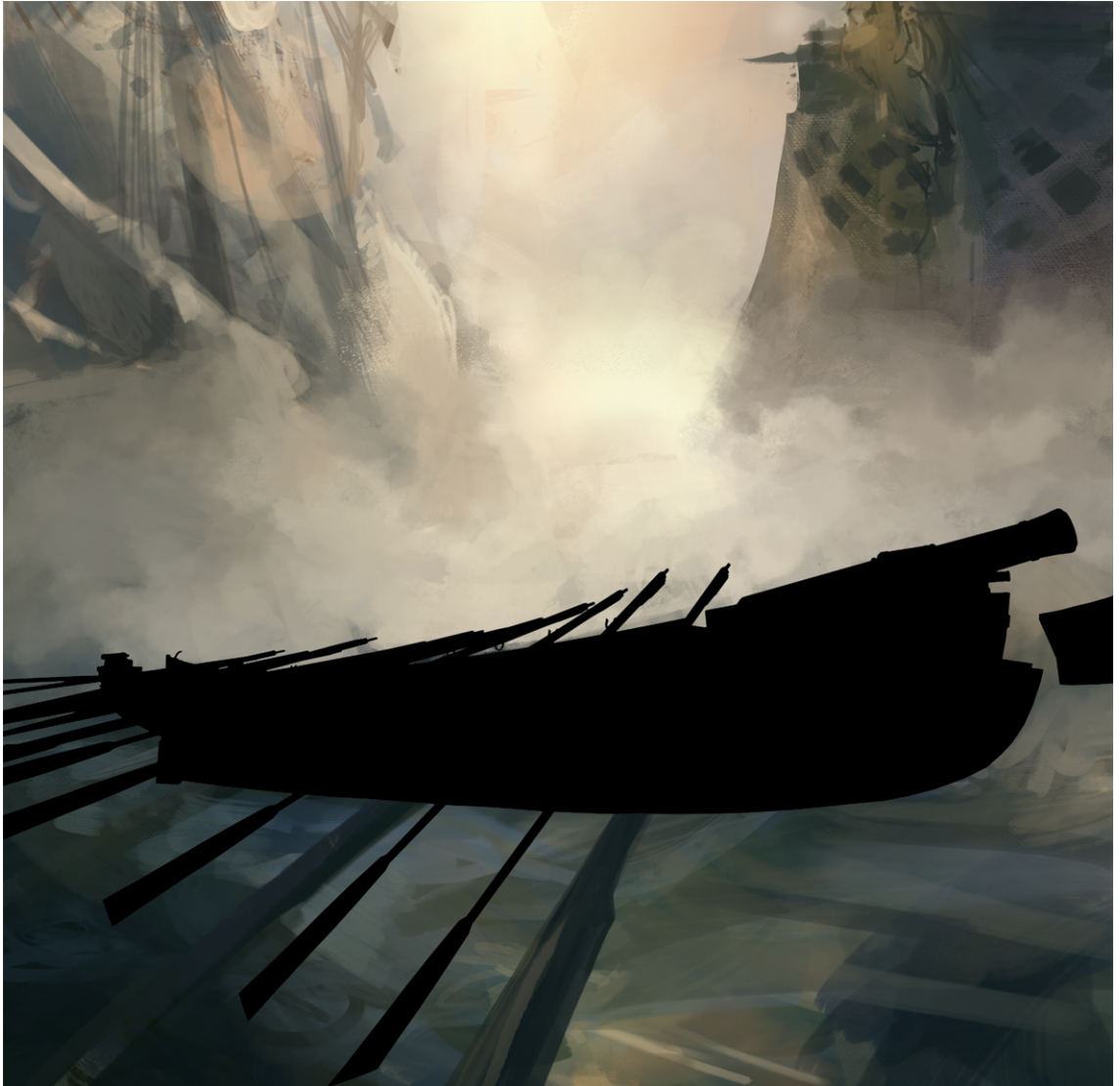
Kollaasitekniikka on erittäin kätevä työskentelytapa, kun pitää luoda illuusio tarkoista yksityiskohdista suhteellisen vähällä työllä. Sen heikkous puolestaan on, että mahdollisten aiheiden kirjo rajautuu käytettävissä olevan kuvamateriaalin mukaan. Tämä ei ole ongelma tavanomaisissa aiheissa, kuten pilvissä tai aalloissa. Tekniikan hyödyllisyys kuitenkin vähenee sen mukaan, mitä tarkemmin määritelty ja erikoisempi kuva-aihe on. Kuvamateriaalin etsiminen on huomattavasti työläämpää, jos sitä ylipäänsä on olemassa. Käsin maalaaminen on lähtökohtaisesti hitaampaa, mutta myös vapaampaa. Tekniikka itse ei aseta rajoitteita sille, mitä voidaan kuvata, vaan ainoastaan taito.

Oli alusta alkaen selvää, että miehistö joudutaan maalaamaan käsin. Kollaasitekniikka ei sopinut, sillä kuva-aihe oli liian erikoinen. Aihe asetti erittäin tarkat vaatimukset mahdolliselle valokuvatekstuurille. Olisi pitänyt löytää kuva, jossa on tarkalleen oikeassa perspektiivissä oleva joukko soutavia ihmisiä, joiden asennot täsmäävät sluupin malliin ja airojen paikkaan. Lisäksi heidän tulisi olla puettu 1700-luvun lopun tyyliin. Soutajien lisäksi tarvitsimme myös tykille miehistön sekä joukon sluupin päällystää. Sopivia kuvia tuskin on olemassa, varsinkaan tarpeeksi laadukkaina rojaltivapaina versioina. Periaatteessa miehistön yksittäiset jäsenet olisi voinut yrittää rakentaa pienistä valokuvien paloista, mutta tällöin oltaisiin kadotettu koko kollaasitekniikan hyöty: ajan säästäminen. Sopivan kuvamateriaalin etsiminen olisi edelleen ollut todella hidasta, kuten kuvien leikkely ja yhtenäistäminenkin. Työskentelyä olisi myös edelleen rajoittanut se, millaista kuvamateriaalia on saatavilla. Käsin maalaaminen oli ainoa järkevä vaihtoehto. Miehistön lisäksi myös lippu piti maalata uudestaan, sillä oikeanlaisesta lipusta ei ollut olemassa sopivaa kuvamateriaalia. Käsin maalattiin myös oikealla olevan laivan keulakuva.

#### 4.4 Käsin maalatun osan kronologia

Tässä on pohja, jolle ryhdyin hahmottelemaan miehistöä. Se koostuu viimeisestä luonnoksesta, jonka miehistö on maalattu piiloon. Päälle on aseteltu sluupin 3d-mallista tehty siluetti. Sama siluetti on tallennettu myös alfakanavana. Tässä näkyy hyvin epäsuhta luonnoksemme sluupin ja oikeassa mittakaavassa ja perspektiivissä olevan sluupin välillä.

Tässä vaiheessa varsinainen tausta oli vielä työn alla, eli viitekehystä värimaailman hahmotteluun ei ollut.



Kuva 15. Ensimmäinen pohja miehistön hahmotteluun



Kuva 16. Aloitin hahmottelun viivapiirroksella

Tässä kuvassa näkyy raaka rendaus tyllisluupista ilman lopullista valaistusta. Mukana myös uskomatonta häröilyä: soutajat ovat kaikki väärin päin.

Hahmottelin aivan ensiksi miehistöä piirtämällä. Tutkin, mitä miehistö tekee ja millaisia yksilöitä joukosta erottuu. En viipynyt tässä vaiheessa pitkään. Siluetin luonnosteluun viivapiirroksesta ei ole, koska siitä puuttuu massa.

Tämän luonnoksen perusidea kuitenkin säilyi ja jalostui myöhemmissä versioissa. Esimerkiksi se, että soutajien lisäksi sluurin miehistöstä erottuu tykin miehistö, ryhmä päällystää sekä heidän vasemmalla puolellaan jonkinlaista dialogia käyvä kaksikko. Ehkä taaempaan sluurissa oleva yrittää viestiä taistelun metelin yli, että perän tykin ruutivarasto on kastunut.



Kuva 17. Kollaasitausta tulee mukaan

Hahmottelen siluettia enkä kiinnitä vielä huomiota väreihin tai ilmaperspektiiviin.

Tässä vaiheessa oli vielä ajatuksena, että päälle vyöryvä fregatti on venäläinen Sankt Nikolai, joka osallistui todellisuudessa Ruotsinsalmen toiseen taisteluun. Niinpä sen keulaan on aseteltu viitteellisesti muokattu kuva todellisen laivan keulakuvasta, joka löytyi Wikipediasta. Siitä ei ollut tarpeeksi hyvää kuvaa saatavilla, jotta sitä olisi oikeasti voinut käyttää maalauksen pohjana. Ja vaikka olisikin, ehti nykytilassa oleva keulakuva lojua meren pohjalla yli 150 vuotta. Se tuskin vastaa alkuperäistä.

Sluupin keulaportti on tässä vaiheessa meille täysi mysteeri. Emme tiedä, miten se kiinnittyy, jos se oli ylipäänsä mukana taistelussa.





Kuva 18. Miehistö tarkentuu ja siistiytyy

Nyt mukana on melko valmis taustakuva, joten edellytykset tarkemmalle värityöskentelylle ovat olemassa. Edellisen vaiheen ideaa on kehitetty ja toteutusta siistitty.

Valaistuksessa on jo mukana lioteltu ilmaperspektiivi, joka näkyy erityisen selvästi taemmista miehistön jäsenistä. Valaistus on tasapainottelua realismin ja visuaalisen mielenkiinnon välillä. Pidän tässä tapauksessa tärkeämpänä mielenkiintoisten valon ja varjon vaihtelujen esiin nostamista kuin sitä, että valaistus on varmasti "oikein".

Fregatin keulakuva alkaa elämään omaa elämäänsä, irrallaan historiallisesta esikuvas-  
taan.



Kuva 19. Lisää yksityiskohtia

Yksityiskohtia on tarkennettu ja ilmaperspektiivin vaikutusta voimistettu. Tämä näkyy erityisesti valööriskaalan tummassa päässä. Nyt miehistö istuu paremmin kuvan tilaan. Tähän vaiheeseen asti olen työstänyt kuvan eri osa-alueita yksitellen, hyvin lähelle zoomatussa näkymässä. Niinpä varsinkin seisova kaksikko on vaivihkaa kasvanut jättimäiseksi. Tässä kuvassa he olisivat ehkä noin kolmemetrisiä.



Kuva 20. Miehistö vihdoin oikeassa mittakaavassa

Skaalausongelma on korjattu. Seisojia on kutistettu ja soutajiakin on korjattu niin, että he istuvat matalammalla. Vain taaempia soutajia ei tarvinnut juuri skaalata.

Lisäsin tässä vaiheessa kuvaan pienen visuaalisen jipon. Heti keulatykin vasemmalla puolella on miehistön jäsen, joka katsoo suoraan ulos kuvasta katsojaan päin. Kiinnyin sinänsä hölmöön ideaan hiukan liikaa, ja niinpä tuijottelija roikkui mukana hämmästyttävän pitkään.



Kuva 21. Koko sininen lippu sekoittaa pakan

Jouduimme harmillisesti luopumaan lipun keltaisesta rististä. Tiesimme, että saaristolainaston lippu oli kokosininen, mutta keltaristinen näytti kuvassa hienommalta. Keltaisen ristin poistumista on yritetty kompensoida voimistamalla lipun sinistä hiukan liikaa. Kuvaan on lähdetty hakemaan entistä eppisempää ja idealisoidumpaa ilmettä pienillä yksityiskohdilla, kuten uljaasti hulmuavilla takinliepeillä.

Nyt saimme vihdoin vastauksen myös siihen, mitä sluurin keulaportille tehdään. Ilmeisesti se on poistettu taistelun ajaksi kokonaan ja mahdollisesti jätetty maihin. Koska keulaporttikin oli samalla tasolla muun taustan kanssa, se piti maalata piiloon manuaalisesti. Onneksi sen taustalla on vain epämääräistä tummaa utua.



Kuva 22. Paluu luonnosmaiseen jälkeen

Kun löydän itseni umpikujasta, kelaan prosessia taaksepäin ja palaan luonnosmaiseen työskentelyyn. Vasta kun hyvä idea löytyy, luonnosta siistitään. Tässä kuvassa olen ryhtynyt hakemaan aivan uutta suuntaa varsinkin etummaisiiin seisojiin.

Totesin, että lipputanko joudutaan tekemään uusiksi. Niinpä yhdellä tasolla olevaan taustaan kuulunut alkuperäinen lipputanko on maalattu piiloon. Lipussa näkyvät laikut ovat muualta kuvasta poimittua väriä, jota on kokeeksi sekoitettu lipun siniseen.



Kuva 23. Lippu tuottaa edelleen päänvaivaa

Miehistöä on siistitty, ja vielä edellisessä vaiheessa näkyvää luonnosmaista rosoisuutta on poistettu. Lippua on työstetty eteenpäin: tummennettu ja tarkennettu. Ylimääräinen kieleke on jäänyt pois ja lippu on melko lähellä lopullista muotoaan.



Kuva 24. Pienten yksityiskohtien työstämistä

Miehistöä on siistitty lisää, ja taaempana olevien kontrasteja on pehmennetty. Kuvassa vallitsee erittäin voimakas ilmaperspektiivi, joka syö kontrastia kaukaisemmista esineistä samalla kun se lämmittää ja vaalentaa niitä. Kuvan keskiössä olevat seisovat hahmot hakevat edelleen lopullista muotoaan. Tässä olen korostanut lepattavien takinhelmojen luomaa mikrosommitelmaa. Liepeet jatkavat airojen linjaa, joka vie kohti fregatin keulaa.



Kuva 25. Päähenkilöt hakevat edelleen lopullista muotoa

Miehistöä on siistitty lisää, ja taaempina olevien kontrasteja on pehmennetty. Kuvassa vallitsee erittäin voimakas ilmaperspektiivi, joka syö kontrastia kaukaisemmista esineistä samalla kun se lämmittää ja vaalentaa niitä. Kuvan keskiössä olevat seisovat hahmot hakevat edelleen lopullista muotoaan. Tässä olen korostanut lepattavien takinhelmojen luomaa mikrosommitelmaa. Liepeet jatkavat airojen linjaa, joka vie kohti fregatin keulaa.





Kuva 26. Lippu saa lopullisen muodon

Lipun muotoa on korjattu hiukan rauhallisemmaksi. Kielekkeet eivät hypi silmille yhtä pahasti kuin edellisessä, ja jatkavat nyt paremmin sluupin laidan ja soutajien rivistöjen muodostamaa linjaa.



Kuva 27. Kapteeni saa oikean uniformun

Viimeistelyä. Fregatin keulakuva sai vihdoin lopullisen ilmeensä, joka poikkesi vielä enemmän historiallisesta esikuvastaan. Toisaalta niin poikkesi laivakin. Upseerien asut sen sijaan ovat nyt historiallisesti tarkat, hattujen sulkia myöten.



Kuva 28. Tunnelmaa partikkeliefektistä

Pieniä korjauksia. Lipun ympäristöön on lisätty palavasta laivasta peräisin olevia partikkeleita, ja lippuun itseensä on tuotu takaisin aiemmin peittoon jääneitä vaurioita. Mielestäni nämä muutokset auttavat tilan vaikutelmaa. Partikkelit ovat syvyydessä sluupin ja laivan välimaastossa ja siten muodostavat sillan etualan ja taustan välille.



Kuva 29. Lopullinen kuva

Viimeinen vaihe. Koko kuvan värimaailmaa on hiukan muutettu. Tärkeimpänä muutoksena lippu on muutettu paljon hillitymmäksi: aiemmissa versioissa se nousi liian vahvasti etualalle. Kaiken päälle on myös lisätty hento raetekstuuri sekä joukko pehmeitä väriliukuja, jotka entisestään yhtenäistävät kuvan eri alueita.

#### 4.5 Perspektiivi ja mittakaava

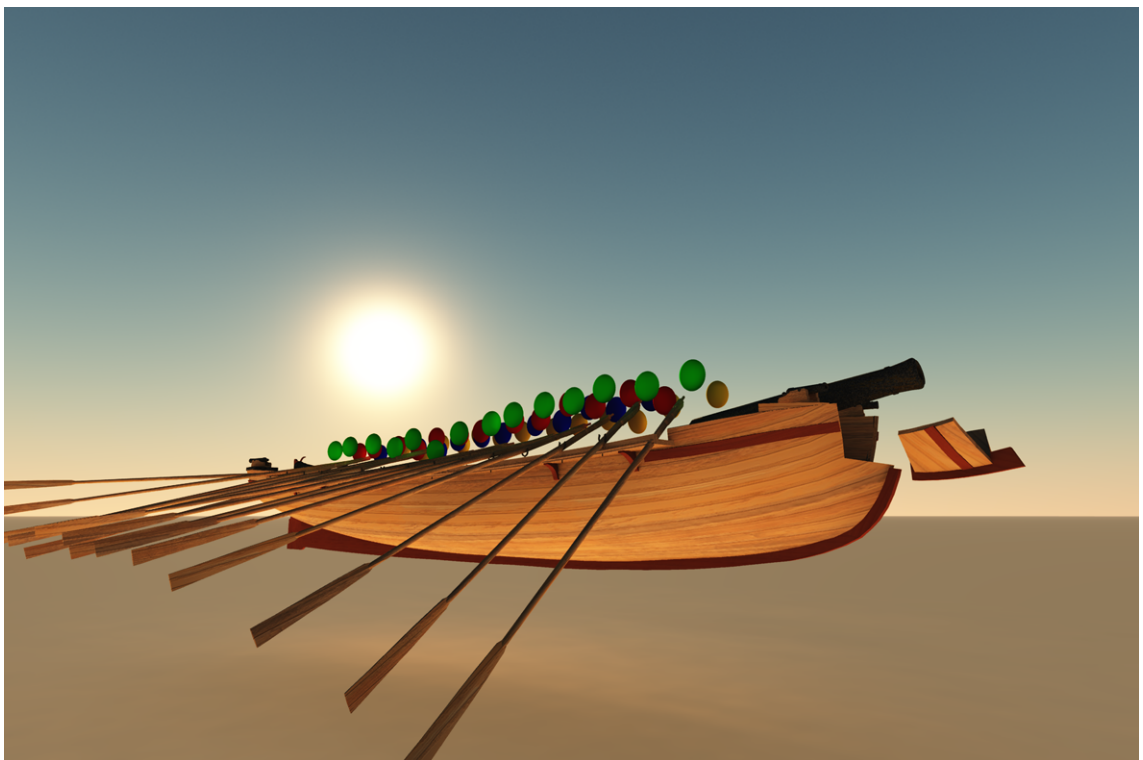
Luonnosteluvaiheessa emme vielä kiinnittäneet huomiota perspektiiviin. Se olikin järjestyksessä aivan ensimmäinen työvaihe, kun varsinaista kuvaa alettiin työstää.

Sluupin perspektiivin ratkaisemisen eteen emme joutuneet näkemään vaivaa, sillä saimme sen ilmaiseksi 3d-rendauksesta.

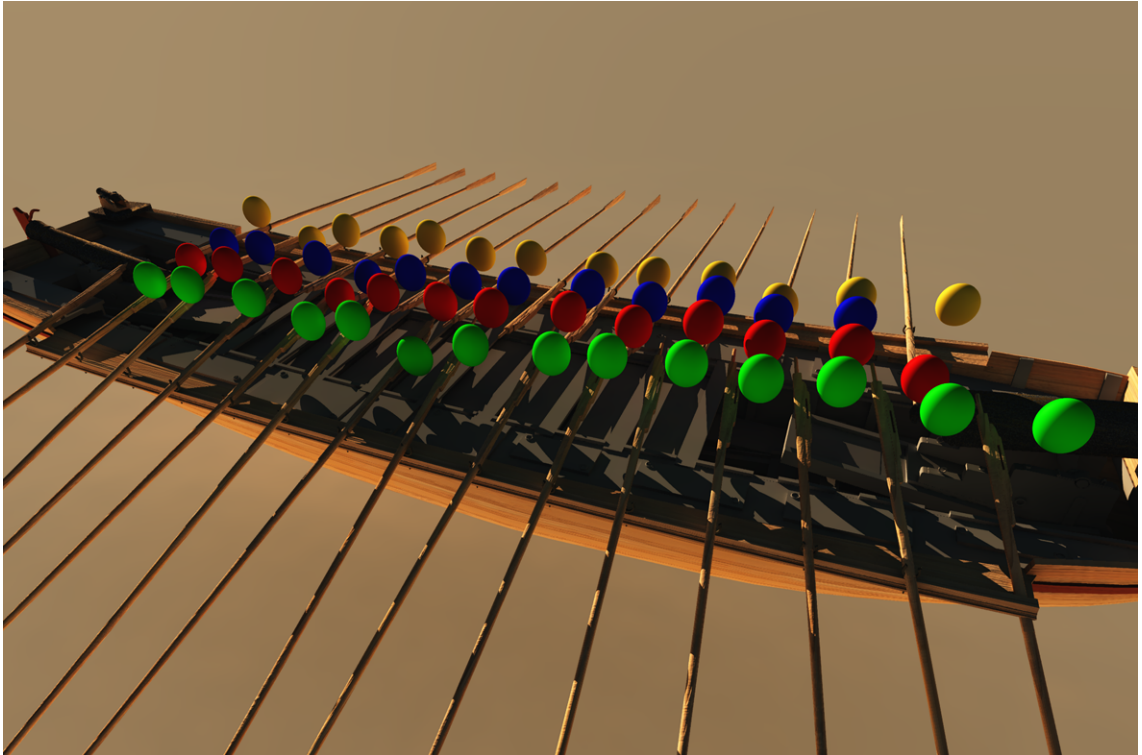
Miehistön kohdalla meille ei ollut moista oikoreittiä tarjolla. Onneksi soutajat istuvat melko suorissa riveissä, joten perspektiivi on helppo ratkaista yksinkertaisen kaksipisteoperspektiivin avulla. Tai olisi ollut, mikäli olisimme tehneet sen manuaalisesti.

Ajan ja vaivan säästämiseksi keksimme hyödyntää myös tässä vaiheessa sluupin 3d-mallia. Mallinsimme sluupin kanssa samaan näkymään neljä riviä värillisiä soikioita merkitsemään soutajien päiden paikkoja. Vaikkei niissä olekaan mitään yksityiskohtia, yritimme pitää mittakaavan todenmukaisena: soikiot ovat noin oikean pään kokoisia sekä suunnilleen sillä korkeudella sluupin kannesta kuin todellisuudessa. Koska soutajat eivät olleet robotteja, rivistöä on hiukan hajotettu. Selkeyden vuoksi jokaisella neljästä jonosta on oma värinsä.

Seuraavan sivun kuvista tekemämme airohuijaus näkyy erittäin selvästi: etummainen soutajien rivi ei ole kokonainen, eikä sellainen edes mahtuisi sluuppiin tykin vuoksi.



Kuva 30. Näkymä 3d-ohjelmassa oikeassa perspektiivissä



Kuva 31. Mallipäät toisesta kuvakulmasta



Kuva 32. Malli maalauksessa

Tältä mallipäät näyttivät maalaukseen tuotuna. Ne ovat omalla tasollaan, jolloin ne on helppo piilottaa tarvittaessa pois häiritsemästä. Päätin käyttää mallia vain ensimmäisen ja toisen soutajajonon maalaamisessa, sillä kolmas ja neljäs hädin tuskin edes näkyvät.



Kuva 33. Mallin mukaan maalattu siluetti

Ensimmäinen hahmotelma mallin mukaan maalatuista soutajista. Mukana myös pari tykkimiestä. Arvelin silmämääräisesti päämallien olevan hiukan liian isoja, siksi maala-  
sin soutajat pienemmiksi.

#### 4.6 Sivellintyöskentely

Noin 90 % Photoshopissa käyttämästäni ajasta minulla on valittuna sivellintyökalu. Seuraavat viisi prosenttia kuluvat smudgen ja pyyhekumin kanssa. Kaikki muut Photoshopin lukemattomista muista työkaluista mahtuvat viimeiseen viiteen prosenttiin. Sivellintyöskentelyssäni ei siis ole mitään varsinaista temppua, enkä ole suunnitelmallisesti kehittänyt sitä mihinkään suuntaan. Se on sellaista, jollaiseksi se on luonnostaan kehittänyt. Työskentelen melko nopein, lyhyin ja irrallisin siveltimenvedoin ja samplaan lyhimmillään muutaman sekunnin välein kankaalta uuden värin käyttöön. Tämä osaltaan auttaa pitämään maalausjäljen ilmavana ja välttämään digitaalimaalaukseen helposti hiipivän kliinisyyden ja liiallisen tarkkuuden.

Samplatessani väriä kankaalta en vaihda erikseen työkaluksi pipettiä, vaan käytän Alt-näppäintä. Siveltimen ollessa valittuna Alt-näppäin vaihtaa työkalun pipetiksi siksi aikaa kun nappi on painettuna pohjan. Kun olen saanut halutun värin valituksi, vapautan Alt-näppäimen ja työkalu muuttuu takaisin siveltimeksi. Sitten jatkan maalaamista.

Tästä työskentelytavasta on seurauksena, että kun hahmotelen esimerkiksi jonkin muodon ulkoreunaa, en käytä kovin mielellään pyyhekumia. Mielestäni työkalun vaihto rikkoo työskentelyn rytmin. Jos jostakin kappaleesta on tarkoitus vähentää massaa, mieluiten maalaan sen päälle taustan värillä pyyhekumin käytön sijaan. Osittain tästä

syystä tykkään työskennellä melko vähillä tasoilla: suuri osa tasojen hyödystä häviää, kun eri syvyydessä olevia elementtejä on samalla tasolla.

En käytä mitään tiettyjä siveltimiä. Olen kerännyt netistä suuren määrän eri sivellinkoelmia joita käytän vaihtelevasti. Tämänkin kuvan työstämisen aikana ehdin käyttää muutamaa kokonaan eri kokoelmaa. Lopputulos ei saisi mielestäni olla liian riippuvainen minkään tietyn siveltimen tai sivellinkokoelman käytöstä.

Luonnostelun alkuvaiheessa käytin sellaisia siveltimiä, jotka matkivat öljyvärimaalauksen jälkeä. Niissä oli merkittävässä osassa sivellinmoottorin Texture-ominaisuudella aikaansaatu kangastekstuuri, joka alkoi mielestäni näyttää liian silmiinpistävältä ja keinotekoiselta. Niinpä vaikka lopullisessa kuvassa onkin tavoiteltu vanhojen merisotamaalauksen henkeä, ei niiden siveltimenjälkeä ole tarkoituksella matkittu. Perinteistä mediaa mukaileva jälki ei olisi myöskään sopinut kollaasitekniikalla tuotettuun taustaan. En käytä työssäni paljoakaan tekstuurisiveltimiä, mutta mainittakoon eräs poikkeus. Miehistön lisäksi säädin myös miehistön taustaa ja välitöntä ympäristöä tarpeen mukaan. Tässä tapauksessa tämä merkitsi kaikkialla leijailevaa utua. Utuakin työstin enimmäkseen tavallisilla perussiveltimillä, mutta tehostettuna sinne tänne ripotelluilla pilvitekstuurin palasilla, jotka tein tekstuurisiveltimellä.

Valokuvatekstuuria en käyttänyt.

#### 4.7 Värienhallinta

Kun suurin osa värien poiminnasta tapahtuu samplaamalla suoraan kankaalta, on joskus vaarana, että värit haalistuvat. Kun samoja värejä sekoitellaan tarpeeksi kauan, lähenee lopputulos niiden keskiarvoa joka on yleensä jonkinlainen optinen harmaa. Siksi olisi tärkeää, että käytettävät värit ovat puhtaina tallessa jossain, joko erillisellä tasolla väriläiskinä tai Photoshopin swatcheiksi tallennettuna.

Tässä tapauksessa värien säilömiselle ei ollut tarvetta, eikä värien sotkeutumisen vaaraa ollut. Työstin vain osaa kuvan pinta-alasta, ja käytettävä paletti oli enimmäkseen ympäristön sanelemaa. Melkein kaikki käyttämäni värit esiintyivät myös työstämäni alueen ulkopuolella, johon en itse siveltimellä kajonnut. Näin saatoin aina hakea muualta kuvasta puhtaat versiot väreistä, kun värit uhkasivat haalistua.

Taustasta oli myös se hyöty, että kun ympäristön valööriskaala oli lyöty lukkoon jo ennakoon, minulla oli aina kiintopiste, johon verrata itse käyttämiäni värejä. Miehistön



siluetti oli helppo istuttaa samaan tilaan taustan kanssa, yksinkertaisesti vertailemalla taustan eri syvyydessä sijaitsevien elementtien valööriskaalaa ja sävyä.

Tiesin esimerkiksi olla käyttämättä miehistön tummimpiinkaan varjokohtiin yhtä tummia sävyjä kuin kuvan etualan varjoisimpiin aaltoihiin. Ja toisaalta syvyysvaikutelman tehostamiseksi miehistön vaaleimmatkin alueet piti maalata tummemmalla kuin syvyyteen vetäytyvän palavan laivan tummimmat.

#### 4.8 Taso- ja maskityöskentely

Kenties koko työskentelyprosessin viheliäisin osa-alue oli maski- ja tasotyöskentely. Tässä työskentelyn osa-alueessa, enemmän kuin missään muussa näkyi se, ettei minulla ollut ennestään selvää sapluunaa näinkin monimutkaisen kuvan toteuttamiseksi. Niinpä tasotyöskentelyssäni ei ollut juuri järkeä.

Suurin ongelmani oli, että työskentelin aivan liian monella eri tasolla. Niiden järjestys meni paikoin monimutkaiseksi, ja oikean työtason löytäminen vaikeutui. Saatoin työstää jotakin miehistön välivaihetta liki kymmenellä eri tasolla. Esimerkiksi neljä ensimmäistä riviä soutajia saattoi olla kukin omalla tasollaan, taaempana näkyvä miehistön massa omallaan, päällystö kahdella tai kolmella eri tasolla, ja tykin miehistö kahdella tasolla sen mukaan, kummalla puolella tykkiä he olivat. Tämä vaikeutti huomattavasti kuvan työstämistä kokonaisuutena. Kun työstettävän kuva-alueen vaihtaminen hidastui tasojen viidakossa navigoimisen vuoksi, syntyi kiusaus jumittua liian pitkäksi ajaksi yhteen pieneen osaan kuvaa. Tällöin kokonaiskuva häviää. Luulen, että seisovien hahmojen skaalaongelma oli osittain seurausta tästä ilmiöstä.

Tässä tapauksessa tasoviidakko oli erityisen sekava, sillä liki jokaisella tasolla oli sama, tai melkein sama tasomaski: tykkisluupin 3d-mallista tehty alfakanava.

Toinen virhe oli, etten tehnyt selvää eroa miehistön siluetin ja taustan välille. Tai pikemminkin en tehnyt päätöstä siitä, millä tavalla käsittelen siluetin rajaa. Tapoja on karkeasti kolme. Jos siluetti ja tausta halutaan pitää eri tasoilla, voidaan siluetin rajaa työstää siveltimellä ja pyyhekumilla, tai vaihtoehtoisesti maalaamalla tasomaskille. Jos taas työskennellään yhdellä tasolla, maalataan siveltimellä vuoroin siluetin, vuoroin taustan värillä. Kaikissa eri tavoissa on omat hyötynsä mutta ne katoavat, jos ne sekoittaa. Ja minähän sekoitin. Pahimmillaan käytin saman tason siluetin työstämisessä kaikkia kolmea tapaa. Olisi pitänyt valita aina vain yksi.

Luultavasti jos tekisin saman työn uudelleen, työskentelisin yhdellä tasolla, josta ottaisinkin aina välillä kopioita talteen. Näin voisin aina palata edelliseen vaiheeseen huomautessani menneeni vikaan, mutten kuitenkaan joutuisi jatkuvasti etsimään oikeaa työtasoa.

Taustan alkuperäinen tekstuuri menisi melko nopeasti tukkoon. Niinpä pitäisin taustan tallessa omalla piilotetulla tasollaan, josta voisin halutessani tuoda yksityiskohtia takaisin työtasolle.

Jos tausta olisi ollut monimutkaisempi, olisi siluetti kannattanut ehdottomasti pitää siitä erillään. Tässä tapauksessa olisi kuitenkin riittänyt yksikin taso.

#### 4.9 Korjauskierrokset: tehottomuuden maksimointi

Tasotyöskentelyn ohella toinen prosessini kompastuskivi oli, että tein paljon turhaa työtä. Paikoin saatoin maalata jonkin alueen uusiksi neljäkin kertaa. Varsinkin miehistön joukosta erottuvan päällystön kanssa kävin useaan kertaan läpi koko prosessin aina karkeasta luonnostelusta viimeistelyyn ja hiottuun valmiiseen kuvaan. Tämä oli äärimmäisen tehotonta.

Syynä oli yksinkertaisesti se, etten malttanut käyttää tarpeeksi aikaa ideointiin alustavassa luonnosvaiheessa. En tutkinut ja hahmotellut ideoita laajemmin, vaan aloin liian varhain tehdä viimeistelyä jälkeä: "polishing a turd", kuten sanonta kuuluu. Viimeistelyä jälkeä on psykologisesti paljon vaikeampi ryhtyä korjaamaan. Mitä enemmän työtä takana, sitä vaikeampi lopputulosta on nähdä objektiivisesti. Toisaalta ideoiminen on hitaampaa, kun sitä tekee tarkan ja viimeistellyn jäljen muodossa.

Luulen, että tässä olisi auttanut niinkin yksinkertainen keino kuin miehistön yksityiskohtien luonnosteleminen aivan erikseen, joko raakaluonnoksina digitaalisesti tai lyijykynällä paperille. Tai mieluiten sekä että.

Kuten kaikissa aiemmissakin ongelmakohdissa, olin teorian tasolla tietoinen siitä, miten kannattaisi tehdä ja mitä pidetään hyvänä tapana. Minulla ei kuitenkaan ollut omakohtaista kokemusta siitä, miten haitallista hyvien tapojen noudattamatta jättäminen voi olla. Tämä on mielestäni jatkoa samalle ongelmalle, joka minulla oli jo aivan ensimmäisessä luonnosvaiheessa. Olen kunnolla noteerannut sen vasta tätä kirjoitusta laatiessa. Suurin osa siitä, mitä maalaan, on omaksi huvikseni. Työskentelen tyhjiössä, ilman ulkopuolelta saneltuja tarkkoja määreitä. Niinpä tarvetta pitkälliselle ideoinnille ja raakaluonnoksille ei ole. Ei ole myöskään tarvetta esitellä työn etenemistä muille tai saada

palautetta. Itse maalaus on ideointiprosessi, ja sellaiseksi se saa ihan mainiosti jäädäkin. Jälkikäteen ei tule tarvetta korjailta kuvaa mihinkään tiettyyn suuntaan palautteen perusteella. Niinpä erillinen ideointi- ja luonnosteluvaihe, johon käytetään kunnolla aikaa ja vaivaa, ei ollut vakiintunut osaksi omaa työskentelyprosessiani ennen tätä.

## 5 Lopuksi

Kaiken kaikkiaan olen tyytyväinen tähän opinnäytetyöhön. Olin alunperinkin tyytyväinen itse maalaukseen, kuten oli asiakaskin. Tärkein toiminnallisen opinnäytetyön tavoite siis täyttyi.

Kuvassa olin tyytymätön ainoastaan oman osuuteni prosessiin. Toisaalta juuri lukemattomat prosessin aikana tehdyt virheet tarjosivat oivallisen tilaisuuden uuden oppimiseen. Monet puutteet olivat ilmeisiä jo maalauksen työstämisen aikana, mutta monet hahmottuivat vasta tätä kirjoitusta laatiessa. Opinnäytetyön kirjallisen osuuden työstäminen pakotti ajattelemaan prosessia uudella tavalla, joka toi esiin sellaisiakin puutteita joita en vielä maalausvaiheessa tiedostanut.

Tämä teksti ei syntynyt lainkaan helposti. Siinä mielessä se on itse asiassa täydellinen vastine maalauksellemme. Kummankin syntyprosessi oli vähintään yhtä ongelmallinen. Maalauksista työstäessäni tein paljon turhaa työtä ja jouduin maalaamaan samat asiat monta kertaa kokonaan uusiksi. Samoin kävi myös tämän tekstin kanssa, osittain samankaltaisista syistä johtuen.

Olen työstänyt tätä tekstiä epäsäännöllisesti noin vuoden aikana. Olen ehtinyt kirjoittaa hyvin monesta eri näkökulmasta ja eri fokuksella. Niinpä eri kappaleet ovat ajoittain olleet kuin aivan eri teksteistä. Paljon aikaa on mennyt tekstin eri osien yhtenäistämiseen. Tekstin fokus eli aivan loppuun asti ja tarkentui vasta pakon edessä kun aika oli loppumassa.

Kuten maalauksen kanssa, nämä ongelmat olisi varmasti vältetty paremmalla suunnittelulla ja määrätietoisemmalla otteella. Maalauksen kohdalla tämä olisi merkinnyt sitovampien päätösten tekemistä jo luonnosteluvaiheessa. Tekstin kohdalla se olisi merkinnyt hyvin tarkkaa ja tiivistä fokuksen rajausta aivan ensimmäiseksi. Nyt minulta puuttui selvä kiintopiste ja tekstin yhtenäisyys kärsi.

Aktiivisempi ja varhaisempi palautteen hakeminen olisi varmasti auttanut. Nyt työstin tekstiä hiukan samalla tavalla kuin kuvan luonnoksia: yksin tyhjiössä. Yritin tehdä liian

varhain liian valmista jälkeä kokonaisuuden kustannuksella. Mitä kuviin tulee, olen sittemmin parantanut tapojani. Mutta paljon on vielä parannettavaakin.

Mielenkiintoisia lisätutkimuksen aiheita olisi tähän projektiin liittyen lukematon määrä. Monet niistä olivat jossain vaiheessa ehdolla työn fokukseksi, mutta karsiutuivat pois työmäärän paisuessa liiksi. 3d-elementtien hyödyntämisen mahdollisuuksia digitaalimaalauksessa voisi tutkia paljon syvemmin kuin mihin tämä projekti antoi aihetta. Oma aiheensa olisi ollut myös kysymys siitä, miten valokuvakollaasi saadaan integroitua osaksi digitaalimaalausta missäkin työskentelyn vaiheessa, tai miten sitä voisi hyödyntää jo luonnosteluvaiheessa. Ryhmätyön koordinoimisen tutkimisesta saisi varmasti myös paljon irti. Esimerkiksi värienhallinnan koordinoiminen tekijöiden välillä oli haaste, vaikka meitä oli vain kaksi.

Toteutunut tutkimuksellisesti vaatimattomampi työ onnistuu mielestäni kuitenkin sille asetetussa tavoitteissa: se antaa selkeän ja monipuolisen kuvan juuri tämän maalauksen syntyprosessista sekä mahdollisesti ajattelemisen aihetta siitä, mitä asioita omassa työskentelyprosessissaan voi yrittää kehittää .

## Lähteet

Gurney, James 2010. Color and Light. Andrews McMeel Publishing LLC, Yhdysvallat

Wikipedia 2012. Digital painting  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_painting](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_painting) (haettu 24.5.2012)

Tykkisluuppi 2012  
Uuden laivan rakentaminen  
<http://www.tykkisluuppi.fi/> (haettu 24.5.2012)

Tykkisluuppi Kustaa III:n sodassa  
<http://www.tykkisluuppi.fi/historia/tykkisluuppi-kustaa-iiin-sodassa/> (haettu 24.5.2012)



