

Geelikynät toimivat ja liikkuvat paperilla geelinsä ansiosta liukkaasti. Kun kyniin tottuu, ne ovat miellyttäviä käyttää.

Akvarelli- ja puuvärejä löytyy markkinoilta laaja valikoima. Niillä voidaan värittää sarjakuvasivuja joko erilliseen tai samaan originaaliin mustan värin kanssa. Erilaiset sekatekniikat ovat myös suosittuja.

Viivainta ja harppia käytetään apuna luonnostelussa, mutta usein piirtäjät vetävät lopullisen tussiviivan vapaalla kädellä lyijykynälinjaa mukaillen. Näin viivasta saadaan elävämpi.

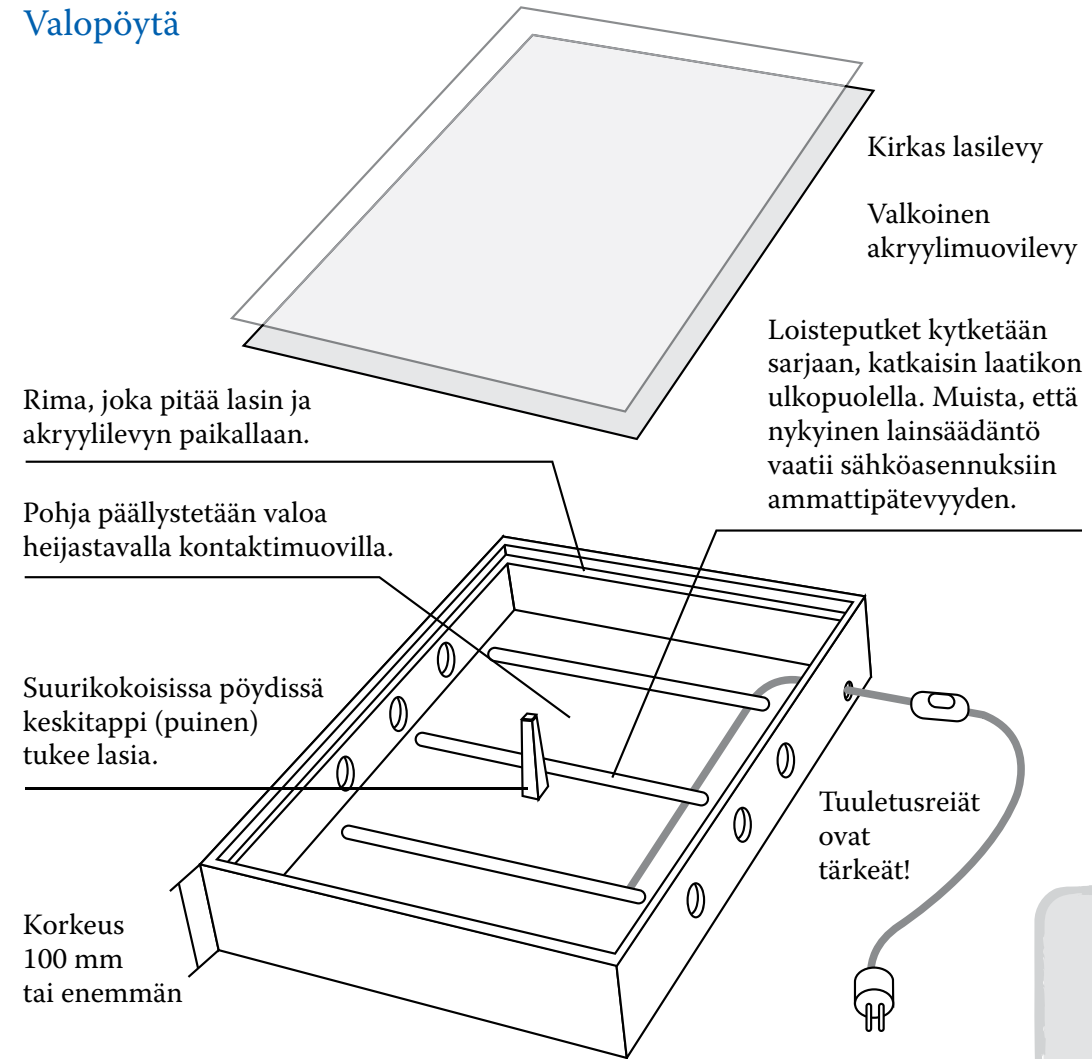
Kynäveitsi on käyttökelpoinen raaputus- ja korjausväline. Mustavalkotyöskentelyssä voit leikata paikan virhekohdan päälle ja liimata sen siihen.

Maitoliima tai asemointiliima on hyvä apu halutessasi korjata originaaleja. Tämä onnistuu helposti mustavalkotyöskentelyssä silloin kun lopputuloksessa on vain mustaa ja valkoista, ei harmaasävyjä. Erilaisia vesiliukoisia maitoliimoja saa suurimmista marketeista, asemointiliimaa taiteilijatarvikekaupoista. Rubber Cement-tyylisen asemointiliiman etuna on, että voit liikuttaa ja asemoida liimattua kappaletta vielä hetken ennen sen lopullista tarttumista. Maitoliimat ovat kaikki vesiliukoisia, mutta asemointiliimat spriiiliukoisia, ja niitä käytettäessä on hyvä huolehtia työtilan tuuletuksesta.

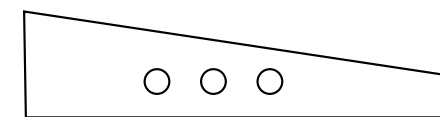
Toimistoteippi käy myös korjaustarkoituksiin. Itse saat leikata reiän originaaliin, teipata kappaleen samaa paperia reiän alle ja tehdä tarvittavat korjaukset näin saatuun puhtaaseen piirustuspintaan.

Valopöytä on hyvä apuväline. Yksinkertaisin valopöytä on lasilevy, jossa on valonlähde takana. Voit myös rakentaa valopöydän itse. Sivulla 31 on kaaviokuva rakentamastani valopöydästä.

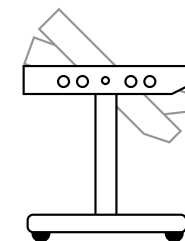
Valopöytä



Runko puuta, vaneria tai peltiä. Pöydän koko määräytyy loisteputkien pituuden mukaan. Jätä esim. 50 mm tyhjää tilaa putkien päihin. Putkina on hyvä käyttää luonnonvaloputkia (5 500 K).



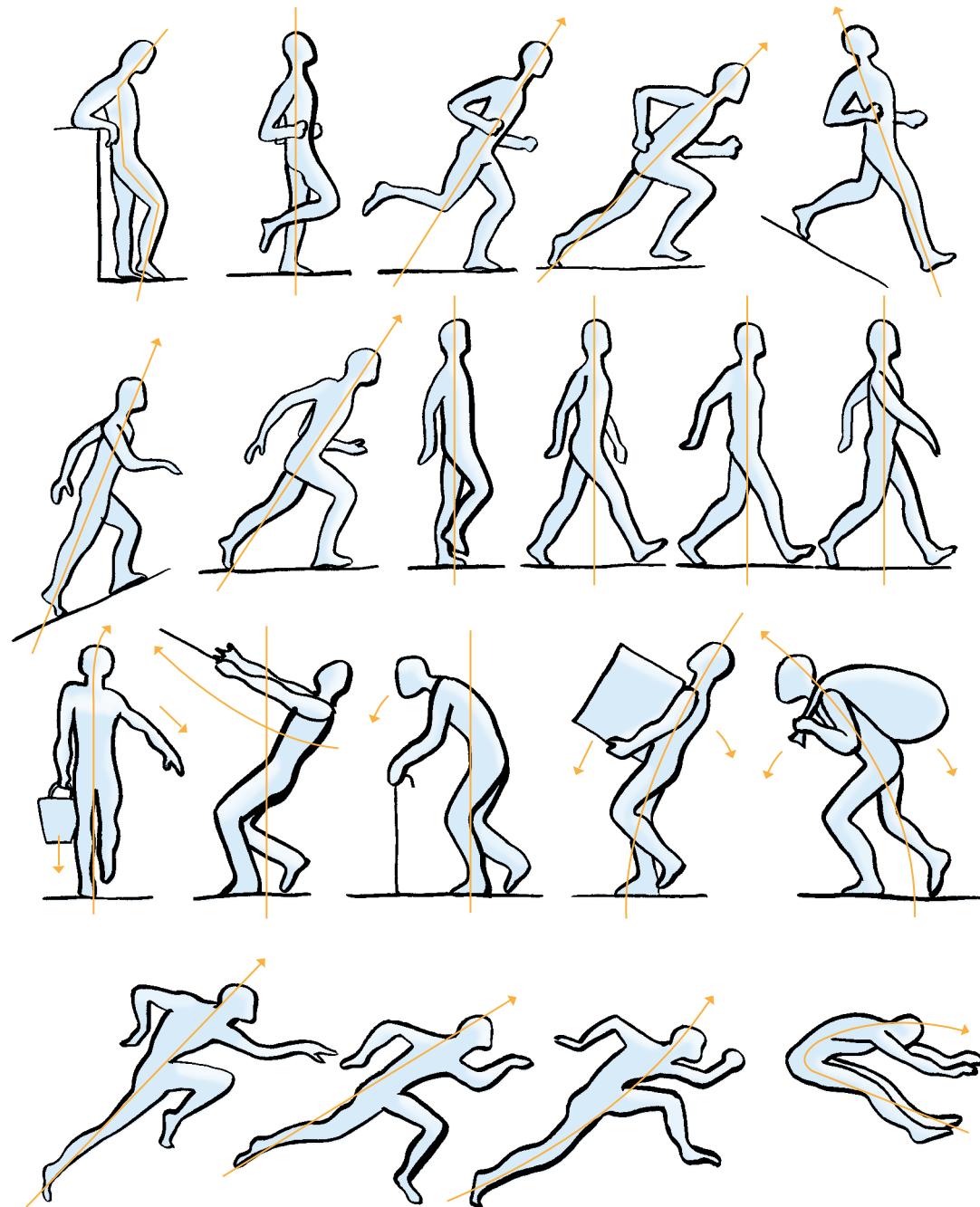
Pöydän profiili voi olla vino, jolloin se helpottaa piirtämistä.



Pöydästä voi tehdä myös kallistuvan esim. jalustarakenteella.

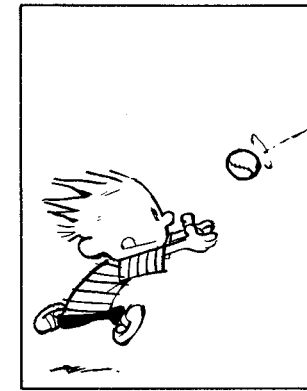
Kokeile! Ota läpi-kuultava lasi- tai muovilevy ja laita sen alle tai taakse tehokas valonlähde. Tutki, kuinka pohjimmaisena paperin kuvat näkyvät läpi. Tee piirrosharjoitus.

Hahmo liikkeessä



Tällä sivulla on esimerkkejä ihmishahmon liikkeestä. Vartalon suunta on liikkeessä aina linjan tai nuolen mukainen ja muut nuolet ovat suuntia, joihin kannettava tai heitettävä taakka vie vartaloa. Nämä lainalaisuudet toimivat kaikilla ihmisen lailla liikkuvilla hahmoilla.

Hahmojen elastisuus

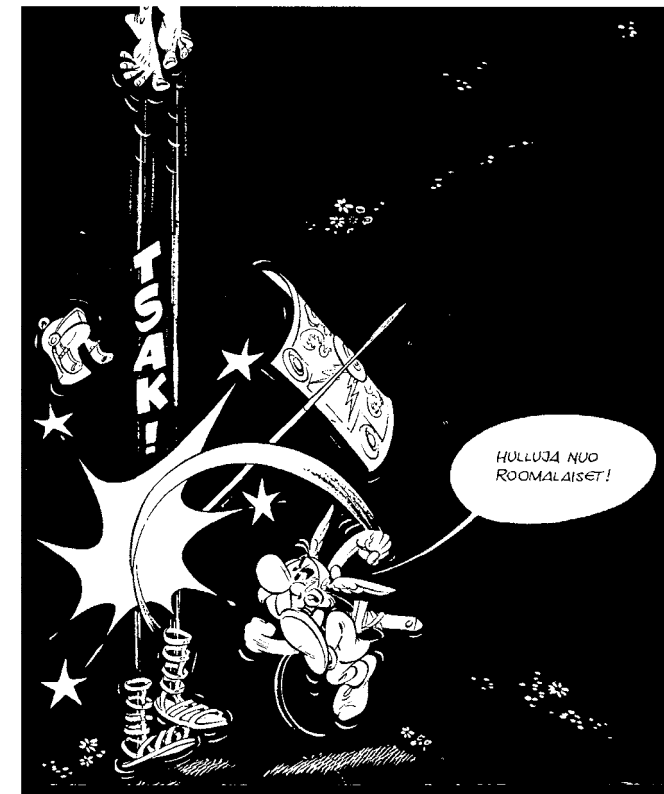


zzzzzzzz



Lassin ja Leevin maailmassa, Lassin mielikuvituksessa, kaikki on mahdollista.

Bill Watterson
THERE'S TREASURE EVERYWHERE
© Bill Watterson



Uderzo-Coscimpy ASTERIX © Dargaud S.A.

Realistisessa ja humoristisessa kerronnassa hahmot ja niille tapahtuvat asiat ovat erilaisia. Voisi kuitenkin ajatella lyömisen sattuvan yhtä paljon molemmissa tapauksissa.

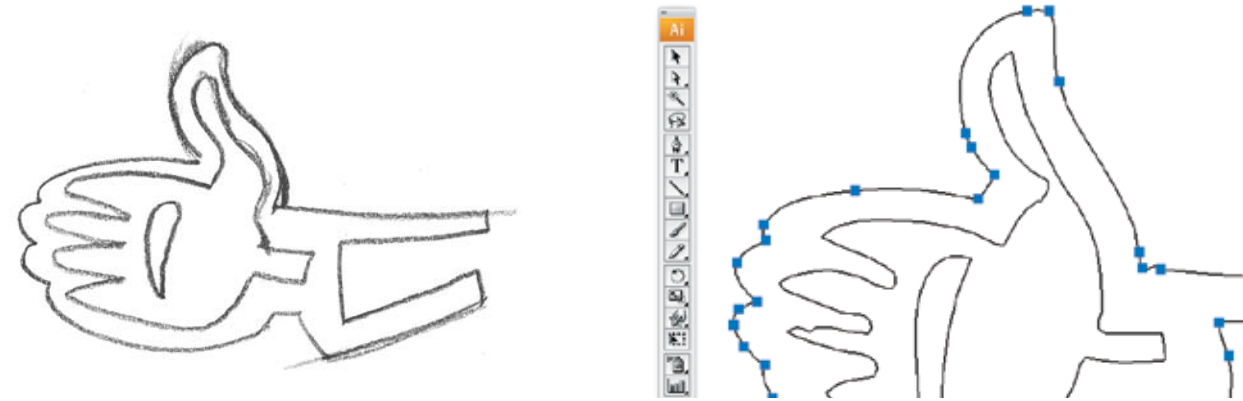


Frank Müller SIN CITY © Frank Miller

Vektorigrafikka

Piirtäminen grafiikkaohjelman vektorityökalulla on myös yksi mahdollisuus tuottaa kuvia. Se on vain melkoisen hidasta, jollei käytetä Autotrace- tai Livetrace-työkaluja, jotka vektoroivat skannatun piirroksen automaattisesti.

Aluksi piirretään lyijykynällä luonnospiirros, joka skannataan, ja kuva tuodaan vektorigrafikkaohjelmaan pohjaksi. Vektorointi piirretään lyijykynäviivoja mukaillen. Kun vektorit eli ääriviivat ovat valmiit, valitaan sopiva väri ohjelman väripaletista. Värejä voi myös rakentaa itse. Autotrace- ja Livetrace-työkaluilla vektoroituja kuvia on myös mahdollista korjata käsin.



Vasen kuva ylärivissä on skannattu lyijykynäluonnos, oikealla sama kuva vektoroituna, vektoripisteet aktiivisina.

Vasemmanpuoleinen kuva on ohjelman esikatselutilasta. Siinä näkyvät pienet "kahvat", joista viivoja voi muokata hiiren avulla ja suoristaa sekä "virtaviivaistaa" niitä. Vektorigrafikkaohjelmalla on helppo luoda logomaisia piirroksia, ja siksi se onkin yleisesti käytetty graafisessa suunnittelussa.

Seuraava sukupolvi! Tällä sivulla on "15 vuotta myöhemmin" -versio sivun 73 kuvasta. Tein sivujen 72 ja 73 kuvat opetuskäyttöön 1990-luvun alussa, ja nämä uudet piirsin samaan tarkoitukseen vuonna 2007.

Alla oleva kuva on luonnosteltu ja piirretty sivuilla 44–45 esitetyn mukaisesti, sekä skannattu ja vektoroitu Autotrace-työkalulla.

Tämän jälkeen siihen on lisätty vektorigrafikkaohjelmalla osia, muun muassa seinä, taivas ja kuu. Piirroksen korkeutta on myös kasvatettu melkein kaksinkertaiseksi. Tyrannosaurushahmo on monistettu ja lisätty kuvaan pienempänä. Eri elementtejä on siirretty ja seinän kuvionta monistettu. Piirros on väritetty vektorigrafikkaohjelmalla.



Fanzine, omakustanne vai yhteys kustantajaan?

Kun sarjakuvasi on valmis, se haluaa tulla julki! Omaa valmista tuotosta on hienoa ihaila, mutta ennemmin tai myöhemmin sen haluaa esitellä myös muille: ystäville, koulu-, opiskelu- tai työkavereille, ja miksei laajemmallekin yleisölle.

Internet on helppo tapa aloittaa, lue uudelleen Blogisarjakuva-artikkeli tämän kirjan sivuilta 42–43.

Sarjakuvan päätymiseen painetuksi teokseksi on olemassa eri mahdollisuuksia, fanzine, viimeistelty omakustanne tai kustantajan julkaisema sarjakuva-albumi.

Fanzine-tyyppinen ratkaisu

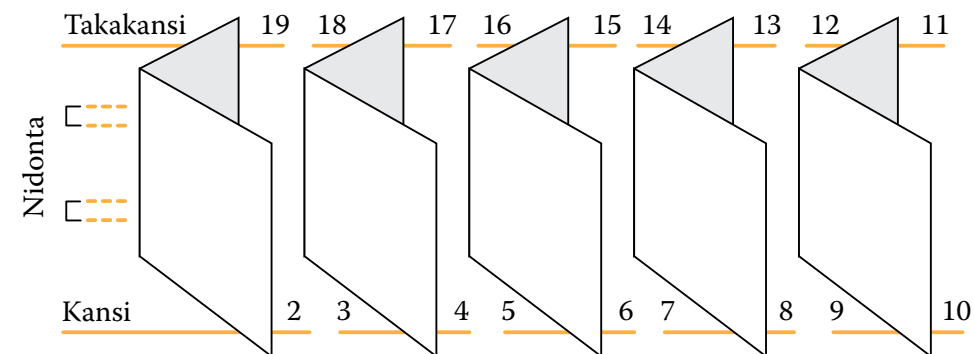
Ehkä nopein ja varmasti taloudellisin tapa julkaista sarjakuvasi paperimuodossa on fanzine. Tarvitset valokopiokoneen. Mitä parempi laite, sitä laadukkaampi lopputulos.

Fanzinen teko aloitetaan sivusuunnitelmalla, jossa mietitään miten sivut taittuvat, mikä sarjakuvan sivu sijoitetaan millekin paino-originaalikappaleen eli -taiton sivulle siten, että taitettuna ja nidottuna nipusta valokopioita saadaan lehtimuotoinen julkaisu. Toki on mahdollista piirtää sarjakuva suoraan originaalitaittoon 1:1 julkaisukoossa, mutta halutessasi julkaista tämän kirjan ohjeiden mukaan tuotetun sarjakuvan kannattaa menetellä seuraavasti:

A5-tai A6-kokoinen julkaisu on helpoin toteuttaa. Tällöin kaksipuoleisesta A4-kopiosta saadaan neljä tai kahdeksan sivua. Varmista jälleen kerran, ettei sarjakuvasi pienene liikaa, lukijan täytyy pystyä ymmärtämään kuvat ja lukemaan tekstit.

Pienennä piirrosoriginaalisi julkaisun sivuille sopivaan kokoon ja aloita julkaisun taitto. Älä unohda sivunumeroita. Julkaisun sivumäärän täytyy olla neljällä jaollinen. Kiinnitä pienennetyt originaalit oikeille sivuille ja kopioi haluamasi määrä taitto-originaalin kaikkia sivuja. Taita ja kiinnitä keskeltä niiteillä. Siinä se on!

Alla on esitetty 20-sivuisen fanzinen taittokaavio.



Omakustanne

Demo tai promo? Kevyen musiikin tekijöillä demoäänitteen tekeminen markkinointitarkoituksiin on ollut tavallista jo vuosikymmeniä. Samaa toimintatapaa voi soveltaa sarjakuvassakin. Hyvällä maulla ja tyylikkäästi toteutettua omakustannetta kelpaa jakaa ystäville, myydä erilaisissa tapahtumissa, tarjota kirjakauppoihin ja lähettää malliksi kustannusyhtiöihin. Näin omakustannesarjakuva toimii samalla tavalla kuin bändin demonauhakin: tuo julkisuutta tekijälleen ja ehkäpä hyvän kustannussopimuksen.

Edellinen kirjani *Paholaisen kuiska* julkaistiin huhtikuussa 2009, mutta sitäkin edelsi internet- ja omakustannevaihe. Kuubasta ja sikareista kertova tarina alkoi ilmestyä sivu per kuukausi -vauhdilla tammikuussa 2006 sikariseura.com -nettisivuilla, josta se kulkeutui pian alan harrastajien ja muidenkin tietoon. Elokuussa 2007 tein tarinan ensimmäisestä osasta, jossa oli 32 valmista sivua, omakustanteen. Sisältö painettiin 2-värisenä digipainossa ja kehitin siihen persoonallisen kansiratkaisun. Tällä kannella koko 100-sivuisen tarinan olisi voinut julkaista kolmessa osassa. 240 g/m² vahvuiselle kartongille kahdella painovärillä painettu ja lakattu, sekä taittonuuttauksin ja kahdella stanssatulla reiällä jälkikäsitelty kansiarikki taitetaan B5-kokoisen julkaisun etulehtien päälle. Liepeet käännetään etulehtien sisäpuolelle. Sisusta vaihdettaessa rei'istä näkyvät jokaisen osan oma sarjanumero, viivakoodi ja ISBN-numero.

Syyskuussa 2007 näytin ensimmäisen osan kustantajalleni ja sain kustannussopimuksen koko kirjasta. Näin ollen kakkos- ja kolmososia ei tehty.



Takalieve eli takasisäkansi, jossa stanssattu reikä. Reiästä näkyy vaihtuva viivakoodi ja ISBN-numerosarja.

Takakansi, jossa julkaisun esittely ja yhteystiedot

Etukansi, jossa nimittiedot ja stanssattu reikä, josta näkyy osanumero 1–3

Etulieve eli etusisäkansi