



## HEIMOT-ROOLIPELIKIRJAN TAITTO

Tampereen ammattikorkeakoulu  
[Viestinnän] koulutusohjelman tutkintotyö  
[ Visuaalinen suunnittelu ]  
suuntautumisvaihtoehto  
[Kevät ] 2005  
[ **Lilli Talasrinne** ]

## OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto: viestintä	Erikoistumisala: visuaalinen suunnittelu
Tekijä: Lilli Talasrinne	
Työn nimi: Heimot-roolipelikirja	
Lopputyön laji: mediateko	
Työn valmistumisaika: toukokuu 2006	Sivumäärä: 26
<p>Tiivistelmä</p> <p>Heimot on ensimmäinen ammattimaisesti tuotettu suomalainen roolipeli. Projektiin osallistuu kolme ihmistä, josta yksi kuvittaa, yksi kirjoittaa ja yksi taittaa. Heimot-roolipelikirjasta tulee kovakantinen, kaupalliseen levikkiin tarkoitettu teos. Kirja julkaistaan kesällä 2006. Oma osuuteni projektissa on taittaa Heimojen esite sekä kirja. Heimot- roolipelikirjan ja -esitteen suunnittelu ja taitto on opinnäytetyöni mediateko.</p> <p>Taittajan tehtävänä projektissa on suunnitella se, kuinka annetut materiaalit sijoittuvat kirjan sivuille. Otsikot, johdannot ja taulukot on saatava kohdilleen ja helppolukuisiksi. Kirjasimien valinta, marginaalit ja gridit kuuluvat sivun suunnitteluun. Hyvä typografia on erityisen merkityksellistä kirjassa, jonka pituus on monta sataa sivua. Itse päädyin hiukan sääntöjen vastaisesti käyttämään kolmea eri kirjasinta työssä. Taittajan tehtävänä on myös oikolukea tekstiä, käsitellä kuvia ja keskustella painon kanssa. Kirjan visuaalisen ilmeen tulee heijastaa ja tukea kirjan sisältöä ja kuvitusta. Koska kirjasta tulee roolipelaajalle käyttöesine, on kirjan oltava helppolukuinen ja sen on rakenteensa puolesta kestävä hyvin käyttöä. Työssä päädyimme käyttämään kaksipalstaista sivua. Otsikot sekä johdantotekstit olivat palstoituksen ulkopuolella. Tavoitteena oli samaan aikaan rösoisen grunge sekä ajattoman tyylikäs ilme. Siihen päästiin valitsemalla osittain vanhaa aikaa heijasteleva Small Caps- tekstityyppi sekä yhdistämällä se moderneihin groteskeihin. Kuvituksena kirjassa oli muutamia erityyppisiä piirroskuvia, graafisia "suttuelementtejä" sekä taustagradietteja.</p> <p>Jotta aikatauluista pystyttäisiin pitämään kiinni, täytyy työnkulkua helpottaa mahdollisimman paljon. Heimoissa käytin eri Adoben ohjelmissa löytyviä mahdollisuuksia määritellä toistuvia tyylejä sekä muita automatisointivaihtoehtoja.</p>	
Aineisto: kirjallisuus	
Asiasanat: kirja, taittaminen, roolipeli	
Säilytyspaikka: TAMK / Taide ja viestintä	
Muita tietoja	

## THESIS

## SUMMARY

Department: Media Programme	Area of specialisation: visual design
Author: Lilli Talasrinne	
Title: Heimot- designing a RPG-book	
Sort of Final Thesis: Project	
Date: May 2006	Number of pages 26
<p>Summary:</p> <p>Heimot is a sci-fi roleplaying game. Heimot-project consists of creating a brochure / minigame of 30 pages and after that designing a book of nearly 300 pages. Creating the book is a project of three people. One writer, one illustrator and me. My role in the project is to design the book visually. Heimot is a hardcover book, aimed to be sold across the country. It is the first professionally produced RPG in Finnish.</p> <p>The idea of designing a book of this kind is to create a harmony between readability and beauty. The style of headlines, subheads and information tables are vital in making the information stand out as well as creating the overall look. I ended up using three different kinds of type. One old-fashioned serif Kepler Small Caps, and the two others more "sci-fi" sans-serifs, Rotis Semi Serif and DIN Script. The style of the book should reflect and emphasize the story. The book had three kinds of illustrations, as well as some grunge-effect black stains for decorative purposes. On some pages dirty textures are used to create the feeling of a centuries-old book.</p> <p>Proofreading, adjusting the image files, and communicating with the printing press are also parts of my work. To make life easier and to make sure the work will be done on time, a book designer should take advantage of every possibility to make his/her work less. Adone Photoshop and Adobe InDesign, the two main programs I used for creating the book, both have great opportunities for using automated actions and customised style-palettes for creating repetitive styles with ease.</p>	
Material: Book, hardcover	
Key words: book design, roleplaying game, typeface	
Filing: Tampere Polytechnic, Art and Media	
Other information	

# Sisällys

<b>1 Johdanto</b> .....	<b>3</b>
<b>2 Esite / minipeli</b> .....	<b>4</b>
<b>3 Painotuotteen visuaalinen suunnittelu</b> .....	<b>5</b>
3.1 Kirjaprojektin kulku.....	5
3.2 Tekstityypeistä .....	5
3.2.1 Tekstin ja tyhjän tilan suhde.....	5
3.2.2 Tekstityyppien lajiryhmät.....	6
3.2.3 Kirjasimien valinta Heimoihin.....	8
3.2.4 Tapoja jäsentää tekstiä visuaalisesti .....	11
3.3 Gridit ja marginaalit .....	11
3.4 Kuvitus .....	12
<b>4 Painomenetelmistä</b> .....	<b>16</b>
4.1 Digipaino .....	16
4.2 Offsett.....	16
4.3 Tuotteen hinnoittelu.....	17
4.4 Painotarjoukset .....	17
<b>5 Paperin ja materiaalien valinta</b> .....	<b>20</b>
5.1 Paperi.....	20
5.2 Väri .....	20
<b>6 Työnkulun optimoiminen</b> .....	<b>21</b>
6.1 Photoshop .....	21
6.2 InDesign.....	21
<b>7 Yhteenveto</b> .....	<b>24</b>
<b>8 Jälkisanat</b> .....	<b>25</b>
<b>9 Lähteet</b> .....	<b>25</b>

# 1 Johdanto

”Heimot on synkkäsävyinen tietisroolipeli suuren sodan ja hävityksen jälkeisestä ihmiskunnasta. Pelin nimi viittaa Tunnettua Avaruutta hallitseviin heimoihin, joihin myös pelaajien hahmot kuuluvat. Ihmisten yhdeksän heimoa elää keskenään huterassa liitossa suuren heimosodan jälkeen. Heimojen sydänmaailmoja uudelleen rakennetaan ahkerasti ja elintaso on nousussa, mutta monet rajaseutujen sodan runtelemat maailmat elävät kurjuudessa ryöväreiden ja rikollisjärjestöjen armoilla. Heimoja ympäröiviä korpimaailmoja asuttavat heimoista karkotetut pakolaiset, karkurit ja muut irtolaiset sekä primitiiviset villit.” (Heimot-roolipelikirjan johdanto)

Opinnäytetyöni mediateko on osa Heimot-projektia. Heimot on ensimmäinen ammattimaisesti tuotettu suomalainen roolipeli. Minun osuuteni projektissa on taittaa esite sekä kirja. Taittaminen kuulosti aluksi tylsältä ja mekaaniselta työltä, mutta loppujen lopuksi osuuteni oli varsin luova. Kirjat ovat minusta kauniita esineitä ja sellaisen luominen oli kiehtova haaste.

Tavoitteena oli siis luoda jotakin, mitä ei Suomen roolipelimarkkinoilla ole ennen nähty: laadukas, ammattimainen ja suomenkielinen roolipeli. Henkilökohtaisena tavoitteenani oli harjoitella itsenäisen printtiprojektin toteuttamista. Minulla ei ollut aikaisempaa kokemusta kirjan suunnittelusta, joten kirjan ilmaisukielen löytäminen hairahtumatta aikakausilehti- tai esitetaittoon oli haastavaa.

Haasteita projektissa riitti. Kukaan työryhmästä ei ollut aikaisemmin tehnyt mitään tämän mittaluokan työtä – lopullisen kirjan sivumäärä on noin 300 sivua. Itselläni oli jonkin verran kokemusta painotöistä, mutta en ollut koskaan ollut näin vastuullisessa asemassa. Lisäjännitystä toi se, että kyseessä on omakustanne.

## 2 Esite / minipeli

Päädymme projektin hyvin varhaisessa vaiheessa siihen tulokseen, että olisi järkevää ensin tuottaa pienempi ”harjoitteluversio” työstä. Pienoisversiota voisi käyttää kokeilualustana työnkulun, ulkoasun ja tekstin testaamiseen. Pienoisversion avulla itse päätuotetta olisi myös helpompi markkinoida eteenpäin.

Esite päätettiin tehdä mahdollisimman edullisesti, sekä aikataulun puolesta mahdollisimman pikaisesti, jotta pääprojektia saataisiin eteenpäin. Minulla oli ollut hyviä kokemuksia Kopiopojista, mikä on halpa kopio/digipainopaikka. Harmittavaa kyllä, tämä osoittautui virhearvioksi. Esitteestä tuli täysin epäonnistunut. Parempaa jälkeä olisi saanut esimerkiksi koulun värilasertulostimesta. Kuvat olivat joko valkoiseksi puhki palaneita tai täysin mustia. Esite näytti sisäsivuiltaan huonolta valokopiolta. Kannessa mustat alueet kiiltelivät ja näyttivät olevan koholla. Runsaista 5 mm leikkuuvaroista huolimatta sivut oli leikattu todella vinoon. Takakannen tekstialue, jonka tekstit alkoivat noin sentin päästä leikkuusta, oli joissakin kappaleissa leikkaantunut tekstin kohdalta. Kaiken lisäksi paino yritti laskuttaa työstä enemmän kuin oli sovittu. Esitteestä tehtiin kaksi painosta Kopiopojilla, joista kumpikin yhtä huonoja. Esitteestä saatetaan ottaa vielä uusi painos jossakin muualla ennen kirjan julkaisemista.

## 3 Painotuotteen visuaalinen suunnittelu

### 1.1 Kirjaprojektin kulku

Taittajalle projekti alkaa sivupohjan suunnittelulla. Heimoissa yleinen visuaalinen ilme määräytyi jossain määrin muiden roolipelikirjojen tyylin pohjalta. Kaksipalstaisuus on roolipelikirjoissa yleisin sivurakenne. Ja koska suurin osa roolipelikirjoista tehdään Yhdysvalloissa, valitsimme kirjamme kooksi letterin. Halusimme, ettei kirja erottuisi hyllyssä muista roolipelikirjoista huonolla tavalla. Lisäksi kirjan tulee mahtua näppärästi laukkuun, joten koko ei saa olla liian suuri. Jotta yhdelle sivulle mahtuisi mahdollisimman paljon informaatiota, eikä kirjasta tulisi todella paksua, ei kirja voinut olla aivan pokkarikokoakaan. Letter on ehkä painoille hankala koko, mutta Heimoihin sopivin.

#### 1.1.1 Inspiraationlähteet

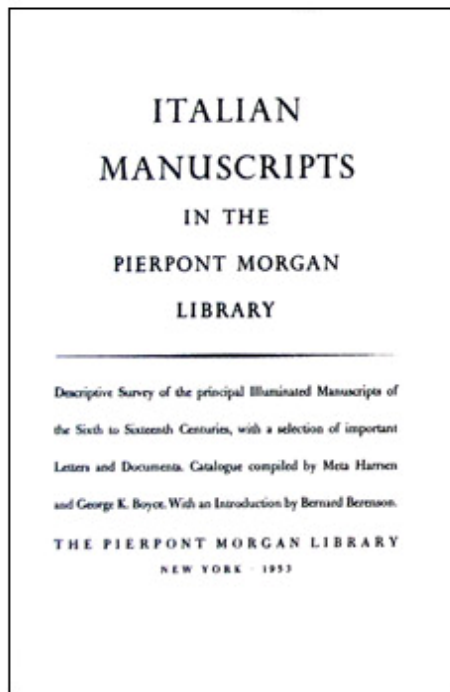
Ensimmäisessä palaverissa keskusteltiin yhteisistä inspiraation lähteistä ja siitä, mihin suuntaan oman kirjamme ilme saisi mennä. Ehdoton suosikki oli saksalainen roolipeli Degeneration (<http://www.degeneration.de/>). Sen tyyli oli juuri sellaista, mitä itsekin halusimme kirjaan. Osin käytännön syistä Heimojen tyylistä tuli harmonisempi – jokainen sivu ei voinut olla erilainen tällä aikataululla. Emme myöskään halunneet aivan täysin matkia Degenerationista. Visio oli kaikkien mielissä samanlainen, joten sen toteuttaminen oli helppoa. Taittopohjan suunnittelua varten taittaja tutkii kirjoitettua sisältöä. Sen pohjalta voi päätellä, minkälaisia otsikoita, laatikoita tai tekstikorostuksia tulee suunnitella leiskaan. Useimmiten tyyliä ja suunnitelmiaan joutuu muokkaamaan projektin edetessä. Sitä helpommalla pääsee, mitä varhaisemmassa vaiheessa saa perustan kuntoon.

Itse tutkin omasta mielestäni kauniita kirjoja: taidekirjoja, oppikirjoja sekä roolipelikirjoja. Yritin hahmottaa, miten niissä oli jäsenneily luvut ja kappaleet erottumaan toisistaan, minkälaiset marginaalit sivuilla oli käytössä sekä kuvituksen suhdetta tekstiin.

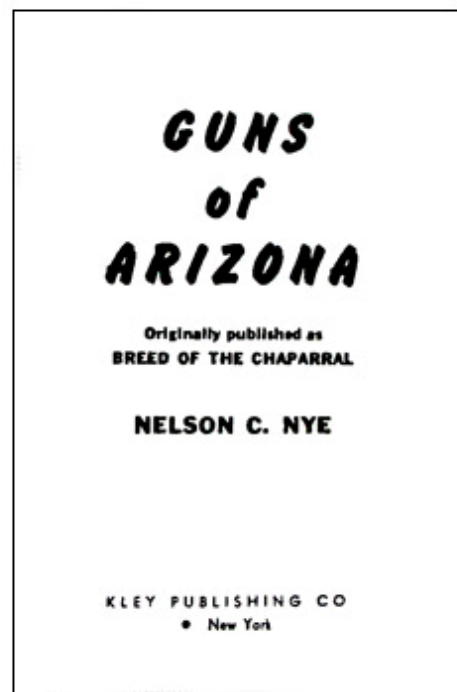
## 1.2 Tekstityypeistä

### 1.2.1 Tekstin ja tyhjän tilan suhde

Teksti on enemmän kuin mustia jälkiä valkoisella paperilla. Parhaimmillaan tekstin eri osiot sekä paperi luovat dynaamisen kokonaisuuden, joka on ”elävää pintaa”. Elävyys luodaan käyttämällä erilaisia tekstin kokoja, leikkauksia, paksuuksia ja eri tekstityylejä. Riittäväällä kontrastilla tekstiä saadaan rytmitettyä silmälle miellyttäväksi sekä luettavaksi kokonaisuudeksi. (M. Lee, 2003) Luettavuuteen sivulla vaikuttaa yhdeksän tekijää: tekstityyppi, tekstin koko, rivin pituus, rivien väli, sivun ”kuvio” eli mustien ja valkoisten alueiden muodostama pinta, kirjaimen ja paperin välinen kontrasti ja väri, paperin tekstuuri, typografisen sukulaisuudet, eli mm. otsikoiden ja leipätekstin välinen tyyllinen suhde, sekä tekstin tyylin sopivuus sisältöön. (M. Lee, 2003)



*live page*



*dead page*

### 1.2.2 Tekstityyppien lajiryhmät

**Antiikvat** (englanniksi Roman) ovat päätteellisiä kirjasimia, joissa kirjaimen eri osien välillä on paksuuseroja. Tyypillisin ja tutuin antiikvoista on tässäkin työssä leipätekstinä käytetty Times New Roman. Antiikvat jakautuvat kolmeen eri alalajiin: humanistiantiikvoihin (eng. Old STyle), siirtymäkauden antiikvoihin (eng. Transitional)



ja uusantiikvoihin. (eng. Modern). Humanistiantiikvat ovat ”vanhanaikaisia” antiikvoja. Ne perustuvat käsinkirjoitettuihin kirjaimiin, mistä ovat peräisin niiden pehmeät linjat. Siirtymät paksujen ja ohuiden linjojen välillä ovat pitkiä ja kaarevia – kuin ruokokynällä piirrettyjä. Linjat e- ja a-kirjaimissa ovat vinoja samoin kuin kirjainten päätteet. (M. Lee, 2003) Tyypillisiä humanistiantiikvoja ovat Garamond sekä Jenson. Molemmat ovat hyvin vanhoja, Garamond 1500-luvun alkupuolelta, ja Jenson 1400-luvulta. (Linotype.com)

ABCDEabcde1234

Adobe Garamond

**Siirtymäkauden antiikvoiksi** ensimmäisenä luokitellut Baskerville ja Bulmer 1700-luvulla toivat humanistiantiikvoihin enemmän ”teollistuneisuutta”, sillä kirjaimet ovat kulmikkaampia, kapeiden ja paksujen linjojen välillä on enemmän kontrastia ja päätteet pienempiä. (M. Lee, 2003)

ABCDEabcde12345

Bulmer

**Uusantiikvat** ovat pidemmälle kehitettyjä versioita siirtymäkauden antiikvoista. Niissä ohuiden ja paksujen linjojen välinen kontrasti on suurin, päätteet ovat kaventuneet hiusviivan ohuiksi ja lihavat kurvit todella voimakkaiksi. Päätteet ovat suoraa viivoja palkkimaisten kirjainrunkojen päässä, kaarevat osat ovat poistuneet.

ABCDEabcde1234

ITC Bodoni

Lisäksi antiikvaksi voidaan lukea egyptienet, jotka luotiin 1800-luvulla kaupallisiin tarkoituksiin, mm. kyltteihin ja otsikoiksi. Päätteet ja kirjainrungot ovat yhtä paksuja, yleensä ottaen egyptienet ovat pulskia ja leveitä kirjasimia. Esimerkkinä mainittakoon Clarendon.

ABCDEabcde12

Jotkut luokittelevat kursiivit omaksi antiikvaluokakseen, mutta useimmiten antiikvoista on olemassa sekä tavallinen, että kursiivileikkaus. Small Caps, gemenan (eli pienen kirjaimen) korkuiset pienoiskapiteelit (”capsit”).

*ABCDE abcde 12345 \$€*  
 ABCDE abcde 12345 \$€  
 ABCDE ABCDE 12345 \$

Aldus Regular, Aldus Italic ja Aldus Small Caps

**Groteskit** ovat päätteettömiä kirjasintyyppettä. Niissä ei juurikaan ole eroja kirjaimen eri osien paksuudessa, niiden linjat ovat suorina ja muodot geometrisiä. Esimerkkejä groteskeista ovat Futura, Optima ja Univers.

ABCDE abcde 1 2 3

Futura

### 1.2.3 Kirjasimien valinta Heimoihin

Oikeanlaisten fonttien haku oli työlästä. Olin ajatellut käyttää klassisia antiikvoja työssä, ennen kaikkea halusin kirjasimen, jossa on small caps-pienakkoset.

Ensimmäisessä kokeiluversiossa käytin leipätekstissä Minion Pro:ta ja otsikkofonttina Kepler Small Capsia. Kepler näytti mielestäni aristokraattiselta ja sopi Heimojen tyyliin siinä mielessä, että se heijasteli keisarillisuutta, ja mennyttä loistokasta aikaa.

Vanhanaikaista arvokkuutta heijasteleva kirjasin yhdistettynä muun ilmeen rosoisuuteen kuvasti Heimojen maailman nykytilaa – entisen loiston rappioitunutta muistoa.

Taittomalli sen sijaan muistutti esitettä tai aikakauslehden sivua. Kuvan yhteyteen nostetut lauseet olisivat turhia, sillä kirjassa ei ollut niihin sopivaa sisältöä. Lisäksi

sivun kokoinen kuva koettiin pienoiversioon turhan tilaa tuhlailevaksi. Halusin alusta asti käyttää isoja kuvia. Kirjan kuvitukset ovat kauniita, ja suurikokoiset kuvat tuovat “designfiilistä” ja ilmavuutta. Rösöiset tahrat ja muut bittikarttaelementit olivat mukana työssä ensimmäisistä kokeiluversioista asti. Tosin lopulliseen versioon jäivät vain rösöt, muut koristekuvat, kuten kuvassa näkyvä mittaritaulu olivat tarpeettomia.



Ensimmäisten versioiden tyyliin kaivattiin lisää scifimäisyyttä. Periaatteessa tapa, jolla se tehtäisiin, olisi karun groteskin tuominen mukaan taittoon. Kävin läpi kaikki Font Folion fontit, mutta päädyin siitä huolimatta paljon käyttämäni suosikkiin, Trade Gothickiin, En ollut silti valmis luopumaan Kepleristä. Kepler sopi hyvin ingresseihin ja muihin pieniin nostoihin. Groteskin tultua mukaan alkoi taittopohja näyttää todella tylsältä, mikä oli erikoista. Leipäteksti ei toiminut otsikon kanssa. Olin käyttänyt päätteellistä antiikvaa leipiksenä luettavuuden takia. Groteskin kanssa sopisi paremmin groteski. Lopulta löytyi täydellinen fontti, joka oli jotakin antiikvan luettavuuden ja groteskin siistien linjojen väliltä. Rotis Semi Serif oli sekä luettava että raikas. Periaatteessa rikoin hyvän maun sääntöjä käyttämällä nyt kolmea fonttia: Rotis oli leipätekstissä, Kepler SC ingresseissä ja muissa korotuksissa, sekä DIN Engschrift otsikkofonttina. En ollut valmis luopumaan yhdestäkään valitusta kirjasimesta, joten päätin pitää tiukasti kiinni jokaisen kirjasimen omasta “roolista”. DIN olisi pelkästään otsikoissa, Rotis vain leipätekstissä ja Keplerillä tein loput, eli ingressit, osan otsikoista ja taulukot.



Valmis aukeama esitteestä/minipelistä.

## 1 DIN 1451

DIN-fonttiperhe on alun perin suunniteltu teollisuuden tarpeisiin. DIN-lyhenne tulee sanoista Deutsches Institut für Normung, eli suomeksi Saksalaisen teollisuusstandardien instituutti. Fonttiperhe luotiin vuonna 1936. DINiä voi nähdä yhä tienvarsikylteissä pitkin Saksaa sekä tietysti monissa graafisen alan töissä. (linotype.com)

# ABCDEabcde12345\$€@&ABC

## 2 Kepler

Kepler on uusi kirjasinperhe, jonka on suunnitellut vuonna 2003 Robert Slimbach. Se sisältyy Adoben fonttikokoelmaan. Kirjasintyyppi on 1700-luvun klassisten fonttien, Bodonin ja Didot'n henkinen, moderni humanistianttiikva. Kalligrafiset yksityiskohdat tekevät kirjasinperhestä lämpimän ja viehättävän vanhanaikaisen. (linotype.com) Työssä käytettiin Kepler Small Capsia.

# ABCDEABCDE12345\$

### 3 Rotis

Rotis on mittava kirjasinperhe, joka sisältää 17 eri leikkausta. Sen suunnitteli Otl Aicher Agfalle vuonna 1989. Käyttämäni leikkaus, Rotis Semi Serif, on puolivälissä päätteellistä ja päätteetöntä fonttia. Kun Aicher alkoi suunnitella Semi Sansia ja Semi Serifia, perinteisimpien typografisten arvojen kannattajat vastustivat. He olivat sitä mieltä, että päätteiden poistaminen joistakin muodoista ja epätavallisten kurvien ja kulmien lisääminen toisiin olisi jotakin uutta, mutta ei välttämättä parempaa.

(linotype.com)

ABCDEabcde12345\$€

#### 1.2.4 *Tapoja jäsentää tekstiä visuaalisesti*

Heimojen tyyllisessä julkaisussa on tärkeää saada tekstiä rytmitettyä ja olennainen informaatio helposti omaksuttavaksi ja ”silmäiltäväksi”. Erilaisia tapoja nostaa huomionarvoisia kohtia tekstistä esiin;

1. fontti (yksi rivi eri fontilla kuin muu teksti nostaa sen esiin)
2. vahvuus, bold erottuu paremmin kuin laiha
3. koko, huomattavasti isompi teksti tai pienempi teksti erottuu
4. kursiivi
5. caps / isot kirjaimet tai small caps
6. sijainti, tekstin sijoittaminen erilleen muusta tekstimassasta
7. väri
8. kirjainväli, harvennus

(Bookmaking, M. Lee 2004)

### 3.1 Gridit ja marginaalit

Perinteisen esteettisessä kirjansivun taitossa tärkeää on harmoninen ja tasapainoinen asettelu sekä riittävä ilmavuus. Päädyimme Heimoissa kaksipalstaiseen lay-outtiin, sillä

se auttaisi mahdollistamaan sisällön pienempään sivumäärään. Ainoastaan ingressinomaiset johdannot ja isoimmat otsikot olisivat palstoituksen ulkopuolella. Halusin kuitenkin palstoituksesta huolimatta saada ulkoasuun ilmapuutaa, joten tein leveät marginaalit. Klassisten sääntöjen mukaan marginaalien suhteet määräytyvät Fibonaccin luvun mukaan määräytyvillä arvoilla, jotka noudattelevat siis kultaisen leikkauksen suhteita. Sisämarginaali 3 yksikköä, ylä- ja ulkomarginaalit 5 yksikköä ja alamarginaalit 8 yksikköä. (Roberts, L. Thrift, J. 2002)

Esitteessä marginaalit olivat ylä ja ulkosivu 20 mm, sisämarginaali 16 mm, ja alamarginaali 26. Kirjassa suurensin marginaaleja silmämääräisesti miellyttäväksi, ylhäällä 20 mm, sisällä 16 mm, alhaalla 38 mm ja ulkosyrjällä 20 mm. Kasvatin lisäksi palstojen välin 8 millimetriin.

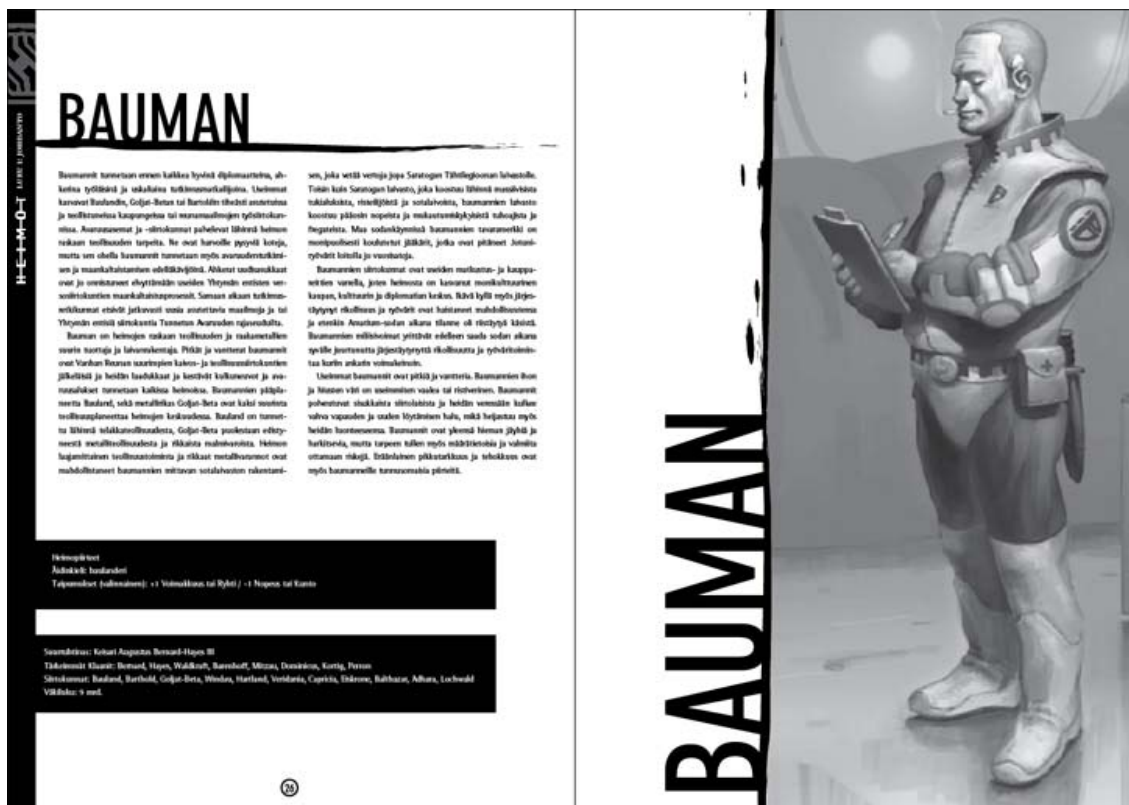
Baseline grid, eli rivirekisteri tarkoittaa dokumentin ”apuviivoja”. Se auttaisi pitämään rivitykset tekstissä kohdallaan, mutta toisaalta se saattaa myös tehdä asioita hankalaksi. Päätin olla käyttämättä rivirekisteriä, jotta ei tulisi ongelmia otsikoiden yms. rivittymisessä.

### 1.3 Kuvitus

Esitteeseen piti mahdollistaa jokaisen Heimon esittely yhdelle sivulle. Paikoittain se aiheutti kuvan koon pienenemisen ja tekstin tunkemisen kahteen palstaan. Ollin kuvitukset olivat mahtavia. Osa niistä oli vain vaikeita taittaa sivulle. Esimerkiksi eri heimojen esittelykuvat oli tehty hankalan muotoisiksi – kuvat olivat lähes täysin A4-muodossa. Olin kuvitellut, että esitteeseen heimo-esittelysivuille kuvat tulisivat kapeana kaistaleena sivun reunaan. Ikävä kyllä se idea ei näiden kuvien kanssa toiminut, niissä oli liian vähän taustaa yläsuunnassa, jotta se toimisi. Toinen toivomani kuvamuoto olisi lähes nelikulmainen. Sekään ei ollut mahdollinen, sillä se rajasi hahmoista liikaa pois. Kokovartalokuvista tulisi lähes passikuvamaisia hartiapotretteja. Esitteessä kuvia rajattiin hiukan, ja skaalattiin kovin pieneksi, jotta ne olisivat mahtuneet palstan sisälle. Kirjaan päädyimme vaihtoehtoon, jossa kuvia skaalataan sen verran isommiksi että kuva mahtuu lähes sivun kokoisena aukeamalle.

Kuvissa: (1) kaksipalstainen ja yksipalstainen heimo-esittelysivu esitteestä, (2) alkuperäisen kuvan ja esitteeseen rajatun kuva ero ja (3) heimo-esittelysivu kirjan varhaisversiosta





Kuvituskuvat, eli muut olennot sekä etenkin maisemat istuivat taittoon helpommin. Sen lisäksi päädyimme käyttämään tahraisia taustakuvia. Esitteessä osa niistä näytti mielestäni liiaksi 80-lukuiselta marmoripaperikuvioilta eikä suinkaan siltä kuluneelta ja rosoiselta rock-henkiseltä särmältä, mitä toivottiin. Tein kuville myös repaleisia mustia kehyksiä. Mustat rosoisuudet on tehty Illustratorissa brusheilla, tallennettu epsiksi ja tuotu InDesigniin. Mahdollista olisi myös kopioida kuvat suoraan InDesigniin. Halusin varmistaa, etten hukkaa jo tekemiäni kuvia poistamalla niitä vahingossa InDesignin puolella joten tallensin ne kuviksi talteen. Ollin hahmokuviuksissa oli valkoinen tausta, joka ei sointunut taustakuvioihin. Minä vastustin taustatekstuureja viimeiseen saakka, mutta lopputulos on kyllä ihan kiva. Kuvituskuvien blending modeksi, sekoitustilaksi on valittu multiply, jolloin kuvien valkoinen väri häviää, ja viivat piirtyvät vasten taustakuvia.

Heimoissa on kuvituksena jonkin verran logoja. Ensimmäisen joukon logoja sain Photoshopissa ihan tavalliseen tapaan siveltimellä piirrettyinä. Piirrän ne uudelleen Illustratorissa, sillä luotan jollakin tapaa enemmän vektorikuviin kuin bittikarttaan tuollaisissa asioissa. Miskalta sain Heimojen päälogon Photoshop-muodossa, hän oli



käyttänyt Photoshopin Vector Smart Object-työkaluja. Piirsin sen uudelleen Illustratorissa, koska Photoshop-vektorit eivät toimineet kunnolla, vaan niissä näkyi mustan ympärillä vaalea muutaman pikselin itkuraita.



Vanha ja uusi logo.

## 2 Painomenetelmistä

### 2.1 Digipaino

Digipainon on yleensä ajateltu olevan pienten painosten ja kehnon laadun painomenetelmä. Digitekniikka kehittyy jatkuvasti, ja painot alkavat tarjota yhä suurempia painoksia ja laadukkaampia töitä painettavaksi diginä. Huonona puolena digissä on tasaisten väripintojen kohina/raitaisuus. Digipaino toimii periaatteessa kuin iso tulostin, ja väri tulee suoraan paperille. Digitaalisesti painettaessa säästetään aloituskustannuksissa, kun painolevyjen tulostamisvaihetta ei tarvita. Samasta syystä uusintapainatusten tekeminen pienin korjauksin ei aiheuta kustannuksia.

Digitaalisen painamisen toimintamallit voidaan jakaa neljään pääryhmään:

#### 1. lyhytsarjainen painaminen

samasta digitaalisessa muodossa olevasta aineistosta painetaan identtisiä kappaleita. Digitaalinen painaminen on tässä tiettyyn rajaan saakka muita painomenetelmiä edullisempaa.

**2. tarpeen mukainen painaminen** juuri oikea määrä, oikeaan aikaan, usein valmiiksi arkistoidusta, uudelleenkäytettävästä ja kunkin käyttökerran mukaan muokatusta aineistosta.

**3. hajautettu painaminen** aineisto jaellaan tietoverkkoja pitkin moneen eri kohteeseen, lähelle käyttöpaikkaa ja tulostetaan siellä.

**4. vaihtuvan tiedon painaminen** tuotteen osan tai kaikkien painettavien sivujen sisältö vaihtelee. Digitaalisen painamisen vahvinta aluetta.

(Digitaalinen painaminen osana toimintoketjuja. Juhola ym. 1998)

### 2.2 Offsett

Minä olin kovasti offsetin kannalla. Halusin painojäljelmästä hyvän, ilman digipainolle tyypillistä raidallisuutta. Offsetit eivät vain soveltuneet noin pieneen painosmäärään järkevään hintaan, ja uusintapainoksetkin olisivat olleet kalliita. Offsetissa tulostetaan ensin painolevy, joka painokoneessa siirtää värin kumitelojen kautta paperille. Väristä

tulee tasainen ja tarkka. Offsetissa aloituskustannukset ovat suuret, mutta suurilla painosmäärillä hinta tulee edulliseksi.

### 2.3 Tuotteen hinnoittelu

Projektin pääidea oli saada hyvää halvalla. Lopputuloksena olisi tarkoitus olla kovakantinen ”oikea” kirja, jossa sisäsivut olisivat mustavalkoiset ja kannet värilliset. Kirjan kappalehinnaksi piti saada reilusti alle 10 euroa kappaleelle. Ongelmana kaiken tämän saavuttamiseen edulliseen hintaan oli suunniteltu pieni painos. Kirjaa painettaisiin vain 300 kappaletta pienimuotoiseen myyntiin. Tyypillinen roolipelikirja on hinnaltaan noin 20-50 euroa ([www.fantasiapelit.com](http://www.fantasiapelit.com)). Edullisimmat hinnat selittyvät isojen pelifirmojen mahdollisuudella myydä isoja painoksia pienellä voitolla. Varsinainen voitto saadaan vasta kalliista lisäosista, jotka ovat ohuita vihkosia, mutta maksavat silti 20-30 euroa ([www.fantasiapelit.com](http://www.fantasiapelit.com)). Heimot pärjäänee kotimaisuudellaan ja omaperäisyydellään pienillä markkinoilla. Sen rajahyöty on kuluttajalle suuri, sillä tarjontaa kotimaisista peleistä on vähän. Perinteistä kysyntäkäyrää ei tämän tuotteen kohdalla voida soveltaa.

Kysyntäkäyrä (demand curve) tarkoittaa yksinkertaisuudessaan seuraavaa: ”Jos hintaa nostetaan, kulutus eli kysyntä pienenee ja päinvastoin” (1990, Laitinen). Heimojen ja roolipelien kohdalla yleensäkin asiakas on valmis maksamaan suuria summia haluamastaan teoksesta. Kaikki pelit ovat kalliita ja edullisempia vaihtoehtoja ei ole. Aikuisten teemojensa takia Heimojen kohderyhmänä ovat vanhemmat pelaajat, joilla on enemmän rahaa sijoitettavana kuin esimerkiksi 10-vuotiailla pikkupojilla. Tuotteen hinnalla on eniten merkitystä tekijöille, asiakkaiden voidaan olettaa ostavan tuotteen lähes millä hinnalla tahansa. Koska kyseessä on hyvin pieni painos (aluksi 300 kpl), tulee yksittäiselle kappaleelle paljon hintaa. Kustannukset pienenevät sitä mukaa, mitä suurempi painos tehdään.

### 2.4 Painotarjoukset

Heimojen kohdalla haaveilin offsetpainatuksesta, uv-lakkauksesta, stanssauksista ja hienostuneista paperivalinnoista. Olisi ollut hieno tehdä jotakin erikoista ja hienoa. Sellaisiin ei kuitenkaan ollut varaa, ainoastaan kovat kannet olivat välttämättömyys. Toivoimme myös ommeltua selkää liimasidonnan sijaan, mutta se nosti kirjan

kappalehintaa. Todennäköisimmin päädyimme painattamaan kirjan Gummeruksella liimattuna, mutta hiukan erilaisella kannella kuin mitä he tarjosivat. Tarjouksessa kanssi oli 240-grammaista kartonkia kiiltolaminoinnilla, eli toisin sanoen pokkari. Sisäsivut olivat 90-grammaista paperia. Gummeruksen tarjoama hinta kappaleelle, neljä euroa, kuulosti liian hyvältä ollakseen totta. Pehmokantista emme kirjasta kuitenkaan halua. Tarjouspyyntö täytyy kysyä Gummerukselta vielä uudelleen kovakantisena. Hinta tulee todennäköisesti nousemaan samanlaiseksi kuin muillakin painoilla. (ks. Taulukko painotarjouksista)

Lähetin tarjouspyyntöjä ensin tuttuihin firmoihin. Niissä hinnat olivat poskettomia. Yleispainoissa, jotka eivät ole erikoistuneet kirjoihin, kirjan tekemisessä todennäköisesti sekä käsityön määrä, että alihankintana teetetyt työt nostavat hintaa. Lopulta luovutin, ja kyselin kirjoihin erikoistuneista painoista Tampereen ulkopuolelta, ja sain hyviäkin tarjouksia.

Eniten sekaannusta herätti erikoinen paperivalintamme, letter-koko. Letter on tavallista A4-arkkia matalampi ja hiukan leveämpi. A4 on 210mm leveä ja 297 mm korkea. Letter on 215.9 mm leveä ja 279.4 mm korkea (<http://betweenborders.com/>). Sekaannusta herätti lähinnä se, etten ollut tarjouspyynnöissä maininnut erikseen toivottua kokoa millimetreissä, ja letter-kokoja on useampia, tai ainakin painojen henkilökunnalle koko letter oli epäselvä. Letter-koko tässä kirjassa käytettäväksi selittyy sillä, että suurin osa roolipeleistä tehdään Yhdysvalloissa. Kirjan haluttiin sopivan hyllyssä kivuttomasti muiden joukkoon. Yhdysvalloissa letter-koot ovat yleisempiä kuin ISO A-sarja. A-sarjan paperit ovat hiljalleen yleistymässä ympäri maailman niiden kokomäärittelyiden loogisuuden takia. A-sarjan papereissa arkin koko on aina kaksi kertaa edellinen koko, eli siis A3 on samankokoinen kuin kaksi A4:sta.

Eurooppalaisissa ISO-paperistandardeissa on kolmea sarjaa: A-sarja, joka on tutuin, B-sarja, jonka koot ovat A-kokojen välistä. Esimerkiksi B4 on kooltaan 250 mm x 353. C-sarjan paperit ovat kirjekuoria. (<http://www.engineeringtoolbox.com/>)

## Taulukko painojen tarjouksista

FIRMA / yhteyshenkilö	HINTA / kpl	SISUS	KANSI	MUUTA
Oy Nord Print Ab, Mika Saloranta	16,63	Silk 115 g	painettu yliveto 4/0 + laminaatti	kovat kannet, ommeltu, päänauhat, pyöreä selkä
Gummerus, Jukka Pirttinen	4,21	90 g G-Offset, diginä	240 g TP kansikartonki, offsettina	Liimanidottuna kartonkikansiin
Vammalan kirjapaino	18,5	Sisus 115 g G-Print	kannet 150 g Galerie Art Gloss + laminointi	Liinalankasidottuna paperiylivetokansiin, 3 mm pahvi, pyöreä selkä, päänauhat, esilehdet
Esa-print	19,24	G-Print 100 g/m2	4 + kirkas UV-lakka, MultiArt Silk 150 g/m2	Esilehdet: Offsetpaperi 140 g/m2 Liimasidonta koviin kansiin; 2,5 mm pahvi, paperiyliveto, päänauhat ja esilehdet, laatikkopakkaus
City-Offsett	4,95	1/1 mv 90-115 g/m2 mattapaperi	240 g/m2 Invercote G tai 250 g/m2 kermankelt kartonki	Liimaus, pehmeäkantinen kierresidos
Otava	13,67	G-Print 115 g/m2	Galerie Art Gloss 130 g/m2, + mattalaminointi	Lankasidottu, kovakantinen kirja. 2,5 mm kansipahvit, painettu ja laminoitu Paperiyliveto, pyöreä selkä, päänauhat ja painamattomat esilehdet
Kirjapaino Öhrling	-	-	-	-
Salpausselän kirjapaino	-	-	-	-
Hämeen kirjapaino	-	-	-	-
Kirjapaino Ropposet	-	-	-	"Emme tee näin pieniä töitä"
Kirjapaino Hermes	-	-	-	-

### 3 Paperin ja materiaalien valinta

Materiaalien valinta on merkityksellinen osa painotyön suunnittelua. Se on asia, johon kirjan tai esitteen lukija ei tietoisesti kiinnitä huomiota, mutta se vaikuttaa suuresti lukukokemukseen ja -tuntemuksiin. Käyttömukavuus ja -toimivuus olivat Heimojen kohdalla huomioon otettavia tekijöitä. Kirjan on tarkoitus olla taidekirjamaisen kaunis, kestää mahdollisimman hyvin käyttöä ja kaiken lisäksi olla edullinen.

#### 3.1 Paperi

Päällystämättömät paperit, joissa on tekstuuria, ovat mielestäni kauniita. Tässä projektissa päällystämätön paperi, kuten esimerkiksi Arctic Paperin Munken-paperit, eivät olisi sopivin valinta. Päällystämättömät paperit ovat usein hiukan kellertäviä sävyiltään. Lisäksi päällystämätön paperi imee väriä enemmän kuin päällystetty, ja pisteenkasvu on suurempaa. Kuvitukset toistuisivat paremmin päällystetyllä, kirkkaalla ja sileällä paperilla. Toisaalta kiiltävä paperi on lukuominaisuuksiltaan mattaa huonompi. Ja kirjaa varten muutamia kuvia skaalattiin paljon, päällystämätön paperi antaisi enemmän anteeksi kuvien lievää epätarkkuutta.

#### 3.2 Väri

Alun perin ehdotin Heimojen kirjaversioiden sisäsivuilla käytettäväksi mustaa, sekä yhtä lisäväriä. Ajatuksesta luovuttiin, kun ajattelin, että kirja painettaisiin offsetilla. Tällöin jokainen väri lisää tekisi yhden painolevyn lisää. Kuvituksista suuri osa oli jo tehty harmaasävyin. Itse epäilin suuresti, kuinka hyvältä erilaiset harmaan sävyt tulisivat näyttämään diginä. Koetin saada jokaiselle sivulle kontrastia, eli täysin mustia ja täysin puhtaan valkoisia pintoja. Oman kokemukseni perusteella harmaat pinnat näyttävät helposti haalistuneilta tulosteilta digipainettuina. Esitteessä kannet tehtiin värillisenä ja sisäsivut mustavalkoisina. Vasta myöhemmin kävi ilmi, etteivät värilliset sisäsivut tuo digipainatuksessa juurikaan eroa hintaan. Kuvia saatetaan sävyttää johonkin väriin, esimerkiksi ruskeiksi, jotta välttyttäisiin ”laserkopiolookilta”. Kuvat on piirretty harmaasävyin, joten väriä täytyy käyttää jollakin toisella tapaa.

## 4 Työnkulun optimoiminen

Projektin isoimpia haasteita oli saada työnkulku mahdollisimman toimivaksi ja karsia käsin tekemistä minimiin. Mitä enemmän työssä on automatisoitua, sitä vähemmän joutuu toistamaan työvaiheita tai syntyy virheitä.

### 4.1 Photoshop

Kuvitukset tulivat minulle rgb-väreissä ja 72 dpi resoluutiolla jpg-kuvana, Painotyömme tehtäisiin sisäsivuilta harmaasävyissä ja painotarkkuus kuvalle olisi 300 dpi. Tein Photoshoppiin automatisoidun actionin, joka muutti kuvan harmaasävyksi, muutti sen resoluution 300 dpi:hin sekä tallensi kuvan eri kansioon samalla nimellä mutta eps-muotoon. Näin pysyn paremmin selvillä siitä, mikä kuva on katsottu ja muutettu oikeanlaiseksi – eps-päätteellä olevat kuvat ovat muokattuja, jpg-kuvat originaaleja. Kuvat on nimetty niiden tyypin mukaan. Taustatekstuurit ovat numeroituna. Kuvan nimenä on esimerkiksi maisema\_merovian.eps, jolloin tiedän sen olevan maisema. Kuvien sisällön perusteella ei pelimaailmaa ymmärtämätön henkilö osaisi sijoittaa kuvia oikealle paikalle. Siksi kuvat on tärkeä nimetä esimerkiksi rodun tai tapahtuman mukaan, eikä pelkästään ”avaruusötö2.jpg”. Lisäksi työskentelyä helpottamaan luotiin kuvituslistoja. Listasta näki, mitkä kuvat olivat jo valmiita, ja mitkä piirtämättä. Toisessa listassa oli tarkemmin selitetty, mikä kuva sijoitetaan mihinkin kappaleeseen.

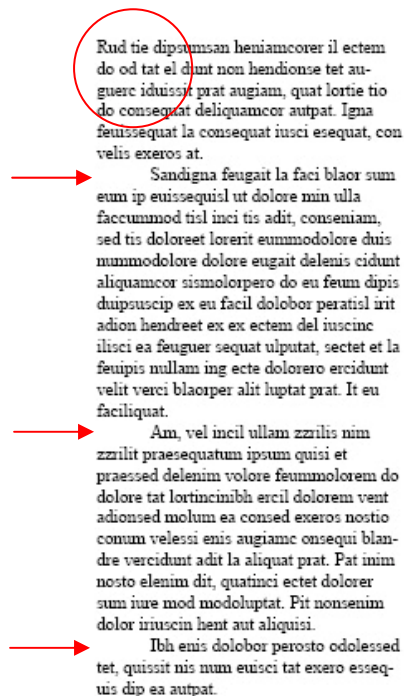
### 4.2 InDesign

Olin tottunut jo käyttämään InDesignin character ja paragraph stylesia, tyyliasetuksia, joilla sain määriteltyä valmiita tekstityylejä. Tyyleillä saa määriteltyä esimerkiksi monta erilaista muotoilua yhdellä klikkauksella. Pysyn myös paremmin selvillä otsikkohierarkiasta, kun olen nimennyt tyylit ”1. pääotsikko”, ”2. väliotsikko”, ”3. väliotsikon alaotsikko” jne. Työskentelyä helpottaa entisestään tyyleille määrättyt pikakomennot ctrl+numero (num pad). Kaikki tämä sujuu helposti Styles-ikkunasta. Olin ennen osannut vain luoda ja käyttää tyylejä, mutta tämän projektin yhteydessä opin lisää toimintoja tyyleistä. Määrittelin muun muassa kappaletyylistä tabsit eli sisennykset. Jos otsikossa on numero ja otsikko jatkuu toiselle riville, sain määriteltyä

kohdan, johon alempi rivi sisentyy. Ennen olin säätänyt sen joka kerta käsin. Tuloksena hiukan vaihtelevat rivityskohdat – sekä tietysti paljon ekstratyötä.

Määrittelin myös otsikoille kappaletyyliin tyhjän tilan, joka tulee otsikkoa ennen ja sen jälkeen. Sain sillä enemmän vaihtoehtoja, ennen olin vain joko lyönyt tyhjiä lyöntejä tai jättänyt kappaleen otsikkoon kiinni.

Työläin tekstimuotoilu on leipätekstin perusmuotoilu, jossa on määritelty jokaisen kappaleen alkuun kolmen millin sisennys. Sivun ensimmäistä kappaletta ei kuitenkaan sisennetä. Siksi jouduin tekemään uuden tyylin ”sisentämätön leipis”, jossa ei ole sisennystä. Ihanaa olisi, jos onnistuisin joskus tekemään tyylin, joka ymmärtäisi olla sisentämättä kappaleen ensimmäistä riviä, jos sitä riviä edeltäisi rivinvaihto. Näin siis ensimmäisen kappaleen ensimmäistä riviä ei sisennetä, mutta muiden kappaleiden kyllä.



Uusimmassa InDesignin versiossa CS2 on myös mahdollisuus luoda tekstityyliin tapaisia objektityylejä. Kirjassa päädyin luomaan muutaman object stylen.

Päättekstialue-niminen tyyli määritteli tyylin, jossa tekstialue skaalautui määrittelemieni marginaalien mukaan sivulle. Tekstialueelle määriteltiin myös palstoitus ja palstojen väli. Nyt tekstialueet olisivat kaikki varmasti oikean kokoisia joka kerta. Lisäksi nyt joka sivulle ei tarvitsisi erikseen määritellä palstan ominaisuuksia. Loin myös tyylin mustalle tekstilaatikolle valkoisella tekstillä, sekä musta-harmaaraitaiselle taulukolle.



Yllättäviä ongelmia syntyi esitteen teon loppuvaiheessa. Miska ajatteli helpottaa minun työtäni tekemällä viimeiset korjaukset tiedostoon suoraan itse. Laitoin tiedoston verkkoon ladattavaksi, Miska teki korjaukset ja laittoi tiedoston minulle takaisin, mutta minä en enää saanutkaan sitä auki. Kävikin ilmi, että Miskan versio ohjelmasta oli kaikista uusin, CS 2, kun minä olin yhä versiossa CS. Toisin kuin monessa muussa ohjelmassa, InDesign ei tue eri versioiden välisiä tiedostoja – hiukan samaan tapaan kuin Freehand, jossa tiedoston päätte on eri versioille erilainen. InDesignissa taas ei päätteellä ole ollut eroa muuten kuin siirryttäessä vanhasta versiosta CS-aikaan, ind-päätteestä indd:hen. Yhteensopivuusongelmaa on yritetty ratkaista InDesign Interchange-nimisellä tiedostomuodolla. Meidän tapauksessamme se ei ikävä kyllä toiminut. Uskon ongelman johtuneen siitä, että tiedosto oli alun perin CS-tiedosto, jonka jälkeen se avattiin CS2:een, josta sitä yritettiin tallentaa inx-tiedostoksi. InDesign Interchange on tarkoitettu CS2-tiedostojen muuntamiseen vanhemmilla versioilla aukeavaksi.

## 5 Yhteenveto

Kirjaprojektiin ryhtyessä kannattaa suunnitella työjärjestys huolella. Heimoissa aikataulut osoittautuivat pullonkaulaksi, joiden takia projektissa oli paljon sivuntoaikaa osalle tekijöistä. Aikataulujen venyttyä ei lopullista kirjaa saatu valmiiksi tavoitellussa ajassa.

Taittäjän tehtävänä on suunnitella se, kuinka materiaalit sijoittuvat kirjan sivuille. Otsikot, johdannot ja taulukot on saatava kohdilleen ja helppolukuisiksi. Kirjasimien valinta, marginaalit ja gridit kuuluvat sivun suunnitteluun. Hyvä typografia on erityisen merkityksellistä kirjassa, jonka pituus on monta sataa sivua. Taittäjän tehtävänä on myös oikolukea tekstiä, käsitellä kuvia ja keskustella painon kanssa.

Tarjouspyyntöjen tekemisessä on oltava huolellinen ja täsmällinen. Heimot-kirjan sivun koko on letter. Tarkkojen mittojen ilmoittamatta jättäminen tarjouspyyntöön millimetreissä aiheutti monta tarkennuspyyntöä painoista ja uudelleen laskettuja tarjouksia. Paperilaadun valinnassa on otettava huomioon kuvien toistuminen, luettavuus ja materiaalituntu. Painojen suosittelemaa paperia ei kannata hyväksyä tutustumatta paperiin itse.

Työskentelystä kannattaa tehdä itselleen mahdollisimman helppoa. Photoshopin actions-valikko, InDesignin tekstityylit sekä muut työruutiinit helpottavat ja nopeuttavat työskentelyä. Pitkää teosta suunniteltaessa kannattaa myös tehdä kompromisseja, eikä suunnitella liian työlästä ja ”hienoa” taittopohjaa. Aikataulut tulevat vastaan, jos viettää liikaa aikaa ”tekemällä käsityötä”, eli tekemällä jokaisesta sivusta hiukan erinäköisen. Suunnittelin monenlaisia pohjia, ja lopulta päädyin suosimaan automaattisia muotoiluja. Ulkoasun kirjavuus on hyvä ainoastaan silloin, jos se on tarkoituksellista.

Olen sekä omaani, että muiden työryhmäläisten tuloksiin erittäin tyytyväinen. Kirjasta tulee varmasti kaunis. Aikataulut eivät pitäneet, mutta tärkeintä on lopputulos. Opin nopeuttamaan työntekoani luomalla automatisoituja prosesseja eri ohjelmiin.

## 6 Jälkisanat

Kirjan suunnittelu on haasteellisempaa kuin kuvittelin. Etenkin Heimojen kaltainen kirja, joka on samaan aikaan kuvakirja, tietokirja ja romaani, vaatii taittajalta paljon. Täytyy tasapainoilla visuaalisen kikkailun ja järkevän taiton välimaastossa. Olen tyytyväinen, että lähdin mukaan projektiin, olen oppinut paljon ryhmätyöskentelystä, sekä vastuullisuudesta. Työssäni assistenttina voin luottaa siihen, että joku tarkistaa työni, tällaisessa työssä olen itse korkein päättävä taho, jonka osaamiseen muut luottavat.

Heimot pienoiversiota on saatavilla roolipelikaupoissa, kirja valmistuu kesäkuuhun mennessä ja tulee maanlaajuiseen levitykseen.

[www.heimot.net](http://www.heimot.net)

## 7 Lähteet

**Friedl, Friedrich, Ott, Nicolaus, Stein, Bernard.** 1998. *When, Who, How: Typography/ Wann, Wer, Wie: Typographie/ Quand, Qui, Comment: Typographie.*

1. painos. Köln: Könemann

**Erkki K. Laitinen,** 1990. *Tehokkuutta hinnoitteluun.* 1. painos, Weilin-Göös, Jyväskylä

**Lee, Marshall.** 2004. *Bookmaking: Editing, Design, Production .* 3. painos. New York / London: W.W. Norton & Company Inc.

**Lugli, Andrea.** 2003. *Black & White Graphics.* 1. painos. Modena, Italia: Crucix-Shop

**Roberts, Lucienne, Thrift, Julia.** 2002. *The designer and the grid.* 1. painos.

Rotovision SA, Hove East Sussex UK

**Vakkuri, Kai :** 2005, *Omakustantajan käsikirja : näin kustannat ja markkinoit oman kirjan,* Helsinki : BTJ Kirjastopalvelu, 2005 (Saarijärvi : Gummerus)

Fonttivalmistajan kotisivut / verkkomyymälä, [[www.linotype.com](http://www.linotype.com)] (17.4. 2006)

Insinöörien linkkilistaa ja tietopalvelu.[[http://www.engineeringtoolbox.com/drawings-paper-sheets-sizes-d\\_349.html](http://www.engineeringtoolbox.com/drawings-paper-sheets-sizes-d_349.html)] (12.4. 2006)