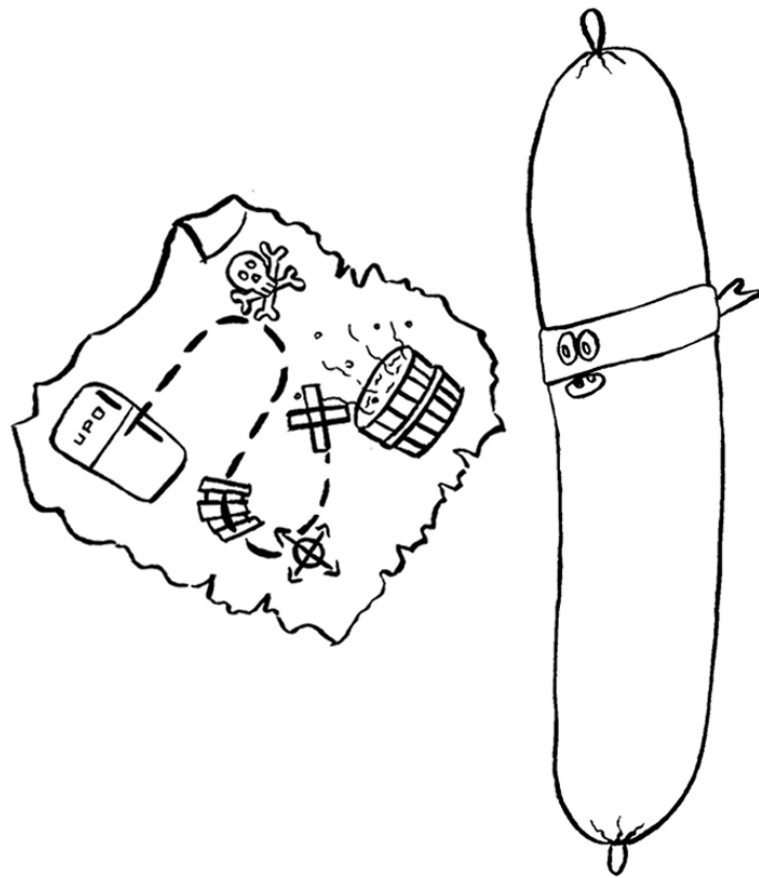


ANNA PAULIINA CRUZ

*Case*

# VILUN HURJA ILMALENTO



KONSEPTISUUNNITELMA  
LASTEN ANIMOIDULLE E-KUVAKIRJALLE



Case

# **VILUN HURJA ILMALENTO**

## **KONSEPTISUUNNITELMA LASTEN ANIMOIDULLE E-KUVAKIRJALLE**

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU

MUOTOILUINSTITUUTTI

Viestinnäkoulutusohjelma, Multimediatuotanto

Opinnäytetyö AMK

Anna Pauliina Cruz

Kevät 2016

*Kiitoksia,*

Vepe ja Arto

Antti, mahtava opinnäytetyön ohjaaja

luokkakaverit MUL10

rakkaat läheiset

and most of all my

**THANK YOUs** to my love,

my husband Carlos.



Case

**VILUN HURJA ILMALENTO**

**Konseptisuunnitelma**

**lasten animoidulle e-kuvakirjalle**

LAMK Muotoiluinstituutti

Multimediatuotanto

Anna Pauliina Cruz

Kevät 2016

37 sivua

**Avainsanat:**

e-kuvakirja, animaatio,  
kuvitus, konseptisuunnitelma,  
Adobe Photoshop, Adobe After Effects,  
Adobe Indesign, Kiinteän taiton EPUB.

**Keywords:**

electronic picturebook, animation,  
illustration, concept design,  
Adobe Photoshop, Adobe After Effects,  
Adobe Indesign, Fixed-Layout EPUB.

Case

**VILUN HURJA ILMALENTO**

**Concept Design for a**

**Children's Animated Electronic Book**

LAMK Design Institute

Multimedia Production

Anna Pauliina Cruz

Spring 2016

37 pages

# TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni syntyi halusta kuvittaa itse kirjoittamani lasten tarina. Työn lopputulos, animoitu e-kuvakirja, muuttui monta kertaa opinnäytetyön tekemisen aikana painetusta kirjasta sarjakuvaan ja siitä e-kuvakirjaan. Tarinan päähenkilö kylmänarka Vilu nakki eli kuitenkin kokoajan päässäni, mikä kannusti jatkamaan työskentelyä.

Tarinan kuvittaminen kuvakirjaksi, tässä tapauksessa elektroniseksi, on laaja ja työläs prosessi. Päästäkseni työhön hyvin sisälle jaoin tuon prosessin systemaattisesti eri työvaiheisiin, jotka käyn opinnäytetyöni kirjallisessa osiossa läpi. Olen rajannut kirjoittamani tarinan pois työstäni, jotta opinnäytetyö vastaisi työtunneiltaan ammattikorkeakoulun ohjeistamaa määrää.

Animaatioiden ideointi- ja suunnitteluvaiheessa tein työskentelyä varten konseptisuunnitelman, joka auttoi löytämään ratkaisut pohtiessani mitä ja mihin animoisin. Konseptisuunnitelma toimii samalla pohjana tulevaisuuden vastaaville projekteille.

Opinnäytetyökseni tein lasten animoidun e-kuvakirjan, jonka digitaalinen muoto on kiinteän taiton EPUB-tiedosto.

# ABSTRACT

For my thesis I wanted to illustrate my own written children's story. The end product changed quite a few times during the work process from a printed book to a comic book to finally an electronic picturebook. During all those changes the main character of the story Vilu the Sausage was very much alive inside my head, which pushed me continue the work.

To illustrate a picturebook, in this case an electronic picturebook, is a long labor and to make it a little bit easier I divided the process systematically into different work phases, which I explain in my thesis. I have left out the written story from my thesis to make the work amount closer to the official guidelines of Lahti University of Applied Sciences.

During the research and design phases of the animations I made a concept design to help me decide which of the illustrations I should animate. The concept design will also work as base information for my projects in the future.

The end product of this work is a children's animated picturebook and its digital form is a Fixed-Layout EPUB-file.

# SISÄLLYSLUETTELO

<b>1. JOHDANTO</b>	<b>8</b>
1.1 Aihe ja taustat	9
1.2 E-kirja	10
1.3 Animoitu e-kuvakirjat	11
1.4 Kiinteän taiton EPUB InDesignilla	13
1.5 Konseptisuunnitelma	13
<b>2. CASE - VILUN HURJA ILMALENTO</b>	<b>15</b>
2.1. Synopsis	15
2.2 Kohderyhmä	15
2.3 Inspiraatio	16
2.4 Ideointi ja tyyli	17
2.5 Hahmosuunnittelu	19
2.6 Sivujako	21
2.7 Kuvakäsikirjoitus	22
<b>3. KUVITUSTEN TYÖSTÖ JA VIIMEISTELY</b>	<b>24</b>
3.1 Työtavat	24
3.2 Värimaailma	25
3.3 Typografia	26
3.4 Kuvitus	28
3.5 Animaatio	31
3.6 E-kuvakirjan taitto	33
<b>4. TYÖN YHTEENVETO</b>	<b>34</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>35</b>

# 1. JOHDANTO

Lapsille suunnatut sadut ja tarinat ja niissä avautuvat mielikuvitusmaailmat ovat minulle luontevin tapa kertoa ja hahmottaa ympäröivää maailmaa. Pienten lasten maailmankuva ja oivallukset tuntuvat minusta usein vapaammilta ja avoimemmilta kuin aikuisten, mikä osittain johtunee lasten omakohtaisten kokemusten ja niistä kertyvän tiedon keräämisen olevan vasta alkumetreillä. Jokaisen uuden asian omaksuminen ja oppiminen tuo usein lapselle ja tämän vanhemmalle suurta iloa.

Tarinoiden avulla lapset ja myös aikuisetkin voivat heittäytyä toisen ihmisen, eläimen tai minkä tahansa elämään ja kerryttää abstraktein keinoin kokemuksiaan ja ymmärtämystään ympäröivästä maailmasta. Tämä on tärkeä taito empatiakyvyn kehittämisessä muita, mutta myös itseämme kohtaan.

Lastenkirjojen värit, ideoiden lento ja kokeilevat kuvitusratkaisut saavat minut vielä aikuisena 35-vuotiaana useimmiten tarttumaan kirjakaupoissa tai kirjastoissa juuri näihin teoksiin. Omasta kirjahyllystä löytyy eniten juuri lasten kuvakirjoja ja lopputyön aihe oli minulle alusta asti selkeä - oman tarinan kuvittaminen ja samalla toteuttaa konseptisuunnitelma, jonka pohjalta pystyin toteuttamaan seuraavista tarinoistani e-kirjat.

Opinnäytetyön tekemisen aikana lopullinen teos muutti muotoaan monestikin, mutta ydin idea oman tarinan kuvittamisesta säilyi alusta loppuun. Lopullinen muoto, animoitu e-kuvakirja, kokoa yhteensä Muotoiluinstituutissa ja vaihto-oppilasvuotenani opiskelemiani taitoja ja toimii hyvin opinnäytteenäni.

Opinnäytetyöni kirjallisessa osiossa tutustun e-kirjallisuuden tuomiin mahdollisuuksiin lapsille suunnatussa tarinankerronnassa, varsinkin kiinteän taiton EPUB-julkaisuissa, joiden tiedostomuoto mahdollistaa erilaisten multimediaelementtien, kuten äänen, kerronnan, liikkuvan kuvan, animaation sekä erilaisten interaktioiden tuomisen osaksi teoksia.

Pohdin ja suunnittelen työssäni minkälaisia elementtejä animoimalla pystyn toteuttamaan tarinaani sopivaa kuvitusta. Tästä muodostuu konseptisuunnitelma animaation käytöstä osana e-kuvakirjaa, jonka avulla pystyn tulevaisuudessa suunnittelemaan ja toteuttamaan toivottavasti ilmestyvät seuraavat tarinani.

Tulevaisuudessa minun on tarkoitus tuottaa teokseen myös äänet ja kerronta, mutta olen rajannut nämä elementit ulos opinnäytetyöstäni ja keskittynyt pelkkään animaatioon, jotta työni vastaisi laajuudeltaan virallista opinnäytetyömäärää.

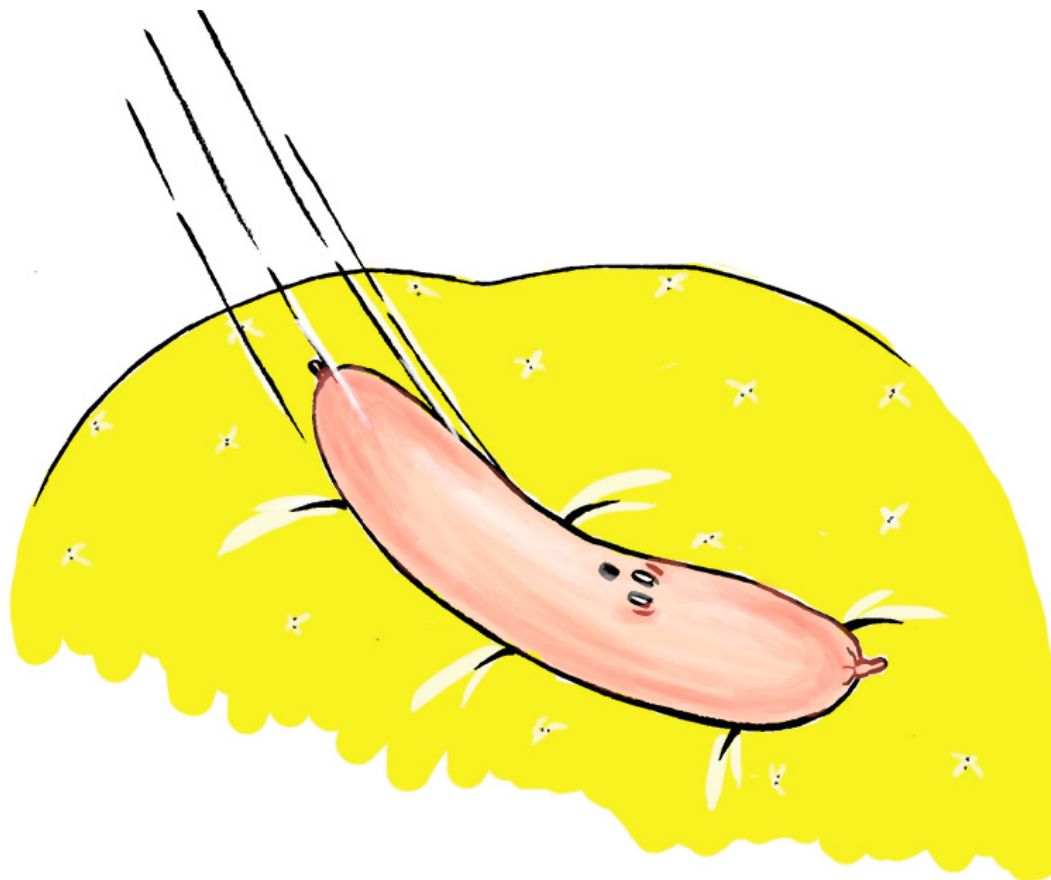
Valitsin toteutusmuodoksi e-kuvakirjan, koska tarinallani on lineaarinen rakenne ja koska tarinan idean takia on tärkeää, että tapahtumajärjestys seuraa tiettyä polkua. Näin päähenkilön henkinen kasvu ja onnen löytäminen nousevat tarinasta selkeästi esille.

## 1.1 Aihe ja taustat

Vilun hurja ilmalento-teksti syntyi vaihtoyliopiston animaatiotyöpajaa varten ollessani opiskeluvaihdossa Santiagossa, Chilessä (2013). Tarinan päähenkilön Vilun keksin kuitenkin jo vuotta aikaisemmin Lahdessa. Chilessä ollessani koin tarinankerronnan välillä hankalaksi, vaikka espanjan kielen taitoni ovatkin hyvät. Palaaminen Suomeen, ja sen mukana oman äidinkielen käyttö, saivat minut kirjoittamaan tarinan uudelleen ja toivon onnistuneeni välittämään lähtökohtani tavoitteet.

Tarina kertoo unelmoimisen, uskomisen ja yrittämisen tärkeydestä. Samalla se muistuttaa heittäytymisen tärkeydestä ja siitä, kuinka unelmat harvoin toteutuvat haaveilemallamme tavalla, mutta toteutuvat kuitenkin.

Tarinani ja hahmoni ovat usein humoristisia ja pieneen oivallukseen keskittyviä. Se ei kuitenkaan välttämättä tarkoita niiden keskeisten ideoiden tai teemojen olevan pieniä. Opinnäytetyössäni käyttämä tarina kertookin yhdestä ajanjaksosta elämässäni, jolloin rohkeuteni tuntui pieneltä. Pienten sattumusten ja tapahtumien kautta rohkeuteni on kuitenkin taas korkealla.



Tarinan päähenkilön Vilun pehmeä väliaikainen laskeutumispaikka.

## 1.3 E-kirja

**E-kirja** = digitaalinen tiedosto, joka pitää sisällään kirjan sisällön, ja jonka lukemiseen tarvitaan näyttölaite. Synonyymeja ovat muun muassa digitaalinen kirja, s-kirja, sähkökirja.

**EPUB** = Electronic PUBlication, sähköisen julkaisun avoin tiedostomuoto, jonka on määritellyt IDPF (International Digital Publishing Forum).  
Tekee mahdolliseksi e-kirjojen lukemisen eri ohjelmistojen ja laitteiden välillä.

(Sähköisten kirjojen sanasto)

Vaikka painetun kirjallisuuden arvostus on erittäin korkealla, olen havainnut omassa lähipiirissäni asennemuutoksen positiivisemmaksi ja arvostuksen lisääntymisen koskien suhtautumista e-kirjallisuuteen. Tähän saattavat vaikuttaa digitaalisen maailman arkipäiväistyminen ja uusien diginatiivien sukupolvien kulutustottumukset. Tai sitten painetun ja e-kirjallisuuden välinen koettu kilpailuasetelma on unohtumassa ja molemmat muodot nähdään nykyään enemmän toisiaan tukevana, mutta myös vahvoina itsenäisinä kirjateollisuuden osa-alueina.

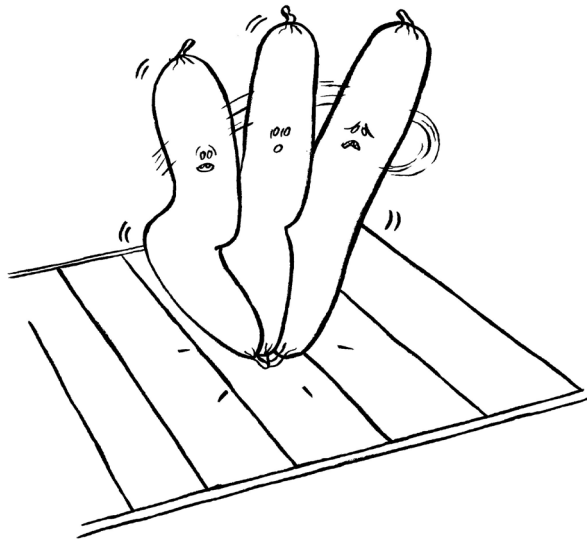
E-kirja sanana voidaan kokea myös liiaksi kirja-termiin kahlitsevana ja näin ollen tarpeettomasti tarpeettomasti digitaalisia toteutusmahdollisuuksia ulkopuolelle rajaavana. (J. Ikonen, s. 30-32)

Yksinkertaisimmillaan e-kirja voi olla painetun kirjan digitaalinen versio PDF-tiedostona, vaikka tänä päivänä e-kirjallisuuden oletetaan kuuluvan myös käytetyn tiedostomuodon mahdollisuuksien mukaisesti toimivia digitaalisia toimintoja. Hyvänä esimerkkinä tästä ovat linkkaukset ulkopuolisiin sivuihin tai muihin e-kirjoihin. (eBook Architects, 1)

Tiedostomuodot voidaan jakaa kahteen eri luokkaan, avoimiin ja suljettuihin tiedostoihin. Avoimet ovat nimensä mukaisesti jokaiselle avonaisia ja käytettävissä olevia tiedostoja. Suljetut ovat suojattuja yksityisiä tiedostomuotoja, joiden käytöstä joutuu maksamaan korvauksia. Avoimia e-kirjojen tiedostomuotoja ovat esimerkiksi EPUB (EPUB 2 ja EPUB 3) sekä PDF. Suljettuja tiedostoja ovat KF8, iBooks Author ja Mobipocket. (J. Ikonen, s. 35-36; eBook Architects, 2)

E-kirjojen rakenteeseen vaikuttaa valitun tiedostomuodon lisäksi onko e-kirja suojattu digitaalisella tekijänoikeuksien hallinnalla DRM:llä (Digital Rights Management).

DMR lukitsee tiettyjä osa-alueita tiedoston käytössä, kuten esimerkiksi kopioimisen ja tulostamisen, ja suojaa tiedoston avaamismahdollisuuden muilla kuin oikeuden omaavilla näyttölaitteilla. Digitaalisen tekijänoikeuksien hallinnan piiriin kuuluvat e-kirjojen lisäksi muut digitaaliset sisällöt, kuten esimerkiksi musiikki ja elokuvat. DRM toimii kahdella eri tavalla, joko paketoimalla avoimen tiedostomuodon tai olemalla osa suljettua tiedostomuotoa. (eBooks Architects, 3)



Ilman jalkoja Vilu ei pysty pakenemaan kylmästä jääkaapista.

## 1.4 Animoitu e-kuvakirja

Osa e-kirjojen tiedostomuodoista mahdollistavat tekstiosuuden lisäksi äänien, liikkuvan kuvan ja muiden interaktiivisten elementtien lisäämisen. Tällöin e-kirjaa kutsutaan englanniksi *enhanced ebook*, joka suomen kielellä kääntyisi termiin *rikastettu e-kirja*.

Olen päätenyt omassa työssäni käyttämään teoksestani termiä animoitu e-kuvakirja, koska se määrittelee ja kuvaa lopputulosta paremmin kuin omaan suuhuni hieman ympäripyöreältä kuulostava rikastettu e-kirja.

Multimediaelementtejä on mahdollista lisätä vain osaan e-kirjallisuudessa käytetyistä tiedostoista, kuten esimerkiksi EPUB 2 ja EPUB 3. Myös vain osa e-kirjallisuuden lukemiseen tarkoitetuista näyttölaitteista tukee tiedostomuotoja, jotka sisältävät esimerkiksi ääntä, värejä tai liikkuvaa kuvaa. Tämä rajaa mahdollista ostajakuntaa pienemmäksi kuin tekstipainotteiset e-kirjat ja selittää osaltaan, miksi multimediaa sisältävät e-kirjat eivät ole nykyistä käytetympi e-kirjamuoto. Toinen syy lienee näiden elementtien suuremmat tuotantokustannukset kuin pelkän tekstin ja vähäisen still-kuvan yhdistelmä. (eBook Architects; 4 A.-M. Concepción, 1)

Kuitenkin erilaisilla e-kirjaan lisätyillä elementeillä, kuten esimerkiksi pienillä animaatioilla, voidaan tuoda teokseen lisämaustetta, joka hyvin onnistuessaan saa lapsen haluamaan palata yhä uudestaan tarinan ääreen.

Multimediaa sisältävät e-kuvakirjat sopivat hyvin lineaariseen tarinankerrontaan, jossa tarina etenee tietyssä kirjailijan suunnitellussa järjestyksessä. Jokainen kirjaan lisätty multimediaelementti tuo tähän tarinaan pienen pysähtymiskohdan, joiden jälkeen matka jatkuu taas eteenpäin. E-kirjaa luetaan eteenpäin näyttöä sormella liikuttamalla tai klikkaamalla.

Koin lineaarisen kerrontamuodon tärkeäksi omalle tarinalleni, tästä syystä valitsin muodoksi e-kuvakirjan. E-kuvakirjan toteuttamiseen tarvittavat taidot vastaavat enemmän omaa osaamistani ja kiinnostuksen kohteitani.

Multimediaa sisältävät e-kuvakirjat sopivat hyvin lineaariseen tarinankerrontaan, jossa tarina etenee tietyssä kirjailijan suunnitellussa järjestyksessä. Jokainen kirjaan lisätty multimediaelementti tuo tähän tarinaan pienen pysähtymiskohdan, joiden jälkeen matka jatkuu taas eteenpäin. E-kirjaa luetaan eteenpäin näyttöä sormella liikuttamalla tai klikkaamalla.

Koin lineaarisen kerrontamuodon tärkeäksi omalle tarinalleni, tästä syystä valitsin muodoksi e-kuvakirjan. E-kuvakirjan toteuttamiseen tarvittavat taidot vastaavat enemmän omaa osaamistani ja kiinnostuksen kohteitani.

Ei-lineaariseen multimediaa sisältävään tarinankerrontaan soveltuvat hyvin applikaatiot, joiden käyttö perustuu käyttäjän ja applikaation väliseen interaktioon ja on usein rakenteeltaan (ellei kokonaan) pelimäinen. Tarina etenee käyttäjän valitessa mahdollisista etenemis poluista itselleen mieluisimman ja toimii näennäisesti tarinan suunnittelijana.

Applikaatioiden toteutukseen tarvitaan CSS- ja HTML-taitoja ja niiden tuotantokustannukset ovat usein suuremmat kuin e-kirjojen, johtuen applikaatioiden usein laajemmasta sisällöstä.

Applikaatioiden mahdollinen ostajakunta on kuitenkin suurempi kuin multimediaa sisältävien e-kirjojen, sillä niitä pystyy lukemaan, pelaamaan ja toistamaan suurimmasta osasta eri näyttölaitteita kuten esimerkiksi kännyköillä ja tableteilla. Applikaatioiden jälleenmyyntikanavia ovat esimerkiksi Google Play Store tai iPhone App Store. (C. King, 1; B. Bacon, 1)



## 1.5 Kiinteän taiton EPUB InDesignilla

EPUB-tiedostoja voidaan toteuttaa juokseva- ja kiinteätaittoisina, taittotapa valikoituu e-kirjan sisällön mukaan. Juoksevan taiton EPUB valitaan e-kirjoihin, joiden sisältö on tekstivoittoista ja saattaa sisältää kevyttä musta-valkokuvitusta, jota e-kirjojen lukulaitteet pystyvät toistamaan. Juokseva taitto nimensä mukaisesti juoksuttaa julkaisun tekstiä mukautuen näytön kokoon ja katselusuuntaan (portrait eli pysty tai landscape eli vaaka).

Lukija pystyy myös itse asettamaan esivalituista kirjaintyypeistä mieluisimman ja valita merkistön koon. Tämä tarkoittaa, että e-kirjan taittajalla ei ole mahdollisuuksia taittaa viimeisen päälle hiottuja sivutaittoja, koska taitto mukautuu lukijan valitsemien raamien mukaan.

Kiinteän taiton EPUB pitää kirjan ilmeen ja taiton yksi yhteen määritellyn taiton mukaisena, mutta toisin kuin PDF-tiedostot, sallii interaktiivisten ja multimediaelementtien mukaan tuomisen. Kiinteän taiton teksti ei siis mukaudu näytön koon mukaan, vaan koko sivun taitto skaalautuu käytetyn näytön mukaan. Tekstin valittu kirjaintyyppi joudutaan paketoimaan tiedostoon, jotta haluttu taitto saadaan onnistumaan. Tämä rajoittaa kirjaintyyppien valintaa, sillä joidenkin kirjainten tekijänsuoja rajaa niiden käytön vain tiettyyn koneeseen ja e-kirjoihin paketoitujen kirjaintyyppien rikkoisivat näiden tekijänsuojan säädöksiä.

Myöskään kaikki lukulaitteet eivät tue kiinteän taiton EPUB-tiedostoja, kuten esimerkiksi Amazonin suosittu Kindle. EPUB 3-tiedostoja tukevat tällä hetkellä ainoastaan iPad, Kobo ja Google Play. Kiinteän taiton EPUB soveltuu parhaiten kuvitusvoittoisiin sähköisiin julkaisuihin, joissa on tärkeää sivujen taiton pysyvyys. Näitä ovat esimerkiksi lasten kuvakirjat, sarjakuvat ja oppikirjat. (A.-M. Concepción, 1)

## 1.6 Konseptisuunnitelma

Konseptisuunnitelma koetaan usein teminä jonkin verran epämääräiseksi ja vaikeasti rajattavaksi. Käytän työssäni Iljinin artikkelissa olevaa digitaalisen viestinnän mukaista konseptisuunnittelun määritelmää, jonka mukaan konseptisuunnittelun lopputuloksena syntyy suunnitteludokumentti. Dokumentin avulla voidaan toteuttaa esimerkiksi sähköinen julkaisu, joka ylittää täyttämään käyttäjiensä tarpeet ja tavoitteet.

(J. Iljin, s. 1-4)

Animaatioiden toteutusta varten tein konseptisuunnitelman, jonka pohjalta pystyin valitsemaan toteutettavat animaatiot ja suunnittelemaan ne sekä tulevaisuuden projekteissani toimia tämän suunnitteludokumentin avustuksella.. Ideointi ja suunnitteluvaiheessa keskityin pohtimaan erilaisten animointikeinojen käyttöä osana kuvitusta, erityisesti keinoja joilla pystyisin ilmentämään esimerkiksi erilaisia tarinan juonenkäänteitä tai tuomaan humoristisia pikku makupaloja sivuille. (Katso Kaavakuva 1. Animaation käyttö kuvituksessa.)

En koe animaation tuomista jokaiselle sivulle tarpeellisenä, vaan sen funktio on suurimmaksi osin tarinan kuvituksen lisämaustaminen tai korostaminen (jossain kohdin se voi myös viedä tarinaa eteenpäin). Mielestäni paras tulos saavutetaan, kun tehokeinoja käytetään säästeliäästi, jolloin ne säilyttävät yllätyksellisyyden. Säästeliästä käyttöä puoltaa myös animaatioiden raskaat tiedostot, jotka kasvattavat lopullisen julkaisun kokoa.



Kaavakuva 1. Animaation käyttö kuvituksessa.

#### 1. Animaatio kuljettaa tarinaa eteenpäin

- Animaation käyttö on perusteltua, koska sivulla ei ole tekstiä, joka kertoisi mitä tapahtuu. Sivun tapahtuma on sarja tilanteita, jonka kertominen vaatisi useamman sivun.
- Toteutetaan animoimalla tarinan hahmoa tai taustaa.

#### 2. Animaatio korostaa tekstin sanomaa

- Animaation käyttö on perusteltua, koska se syventää tekstin kertomaa tunnelmaa.
- Toteutetaan animoimalla taustan elementtejä.

#### 3. Animaatio tuo humoristisen lisäyksen

- Animaation käyttö on perusteltua, koska se hauskuuttaa.
- Toteutetaan animoimalla taustan elementtejä.

## **2. CASE - VILUN HURJA ILMALENTO**

### **2.1 Synopsis**

Jääkaapin kylmällä hyllyllä seisoo yksinäinen Vilu nakki. Pitääkseen kylmyyden aisoissa nakki unelmoi iloisista hetkistä oudosti kadonneen parhaan kaverinsa Pikku Prinssin kanssa. Unelmassa ne rentoutuvat lämpimässä paljussa vitsejä kertoillen hohotuksen raikuen ilmassa.

Unelma särkyä ja Vilu muistaa taas surullisena olevansa keskellä jääkaapin kylmää hyllyä. Samaan aikaan Kukkosten äiti kokkaa perheellensä lounaaksi kesäkeittoa ja avaa jääkaapin oven. Vilu näkee liedellä kiehuvaliemisen keittokattilan. Pienissä aivoissaan se luulee kattilaa unelmiensa paljaksi ja innostuu. Äiti sulkee jääkaapin oven ja nakki muistaa surullisena olevansa jääkaapissa.

Nakki päättää karata kylmästä vankilastaan. Se kokoaa kaiken tahdonvoimansa ja ponnistaa, mutta surukseen ei liiku millimetriäkään paikaltaan. Nakeilla kun ei ole jalkoja, joilla liikkua.

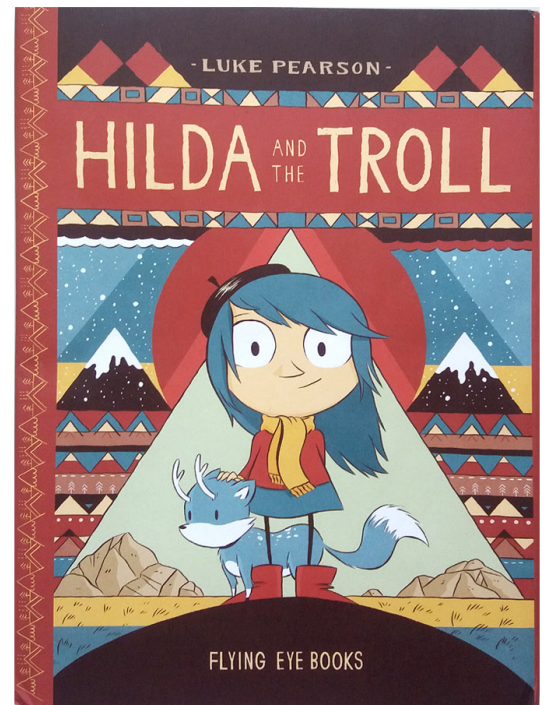
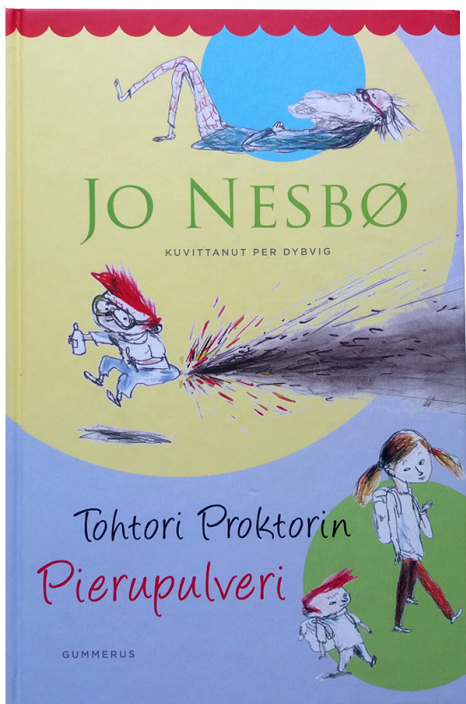
Äiti tarvitsee jääkaapista vielä kermaa. Hän avaa jääkaapin oven ja kurkottaa ylettäkseen hyllyn perällä olevaan purkkiin ja samalla tönäisee sinappituubia. Heilumaan jäänyt tuubi kaatuu Vilun päälle, joka tuubin tönäisystä lentää ulos auki jääneen jääkaapin ovesta. Sattumusten kautta nakki lentelee pitkin keittiötä, kunnes se lopulta lentää suoraan kiehuvaan keittokattilaan. Onnellisena hymyillen Vilu nautiskelee kiehuvaasta vedestä.

### **2.2 Kohderyhmä**

Tarina on suunnattu 3-8-vuotiaiden ikäryhmän alkupuoliskolle. joilla on käytössään näyttölaite. Kustantajat jakavat lapsille suunnatun kirjallisuuden niin, että kuvakirjat suunnataan noin 3-8-vuotiaille. Kuvakirjat ovat tarinoiltaan yksinkertaisia ja sisältävät alle 1000 sanaa. Ikäryhmän alkupuolisko ei vielä yleensä osaa lukea tai tavaa auttavasti. (L. Backes)

## 2.3 Inspiraatio

Olen suuri lasten kuvakirjojen ystävä ja omasta kirjahyllystäni löytyy monenlaisia tuotoksia erittäin hyvin kaupallisesti menestyneistä aivan pienipainoksisiin omakustanteisiin. Omaan tarinan kuvitukseen hain innoitusta ikuisuussuosikistani Oliver Jeffers:n The Great Paper Caper (O. Jeffers). Jeffersin kirjan kuvitus on rouheajälkistä käsinpiirretyn ja digitaalisen kuvantuottamisen yhdistelmää, jossa muodot ja värit nousevat selkeästi esiin korostaen tekstin juonenkäänteitä.



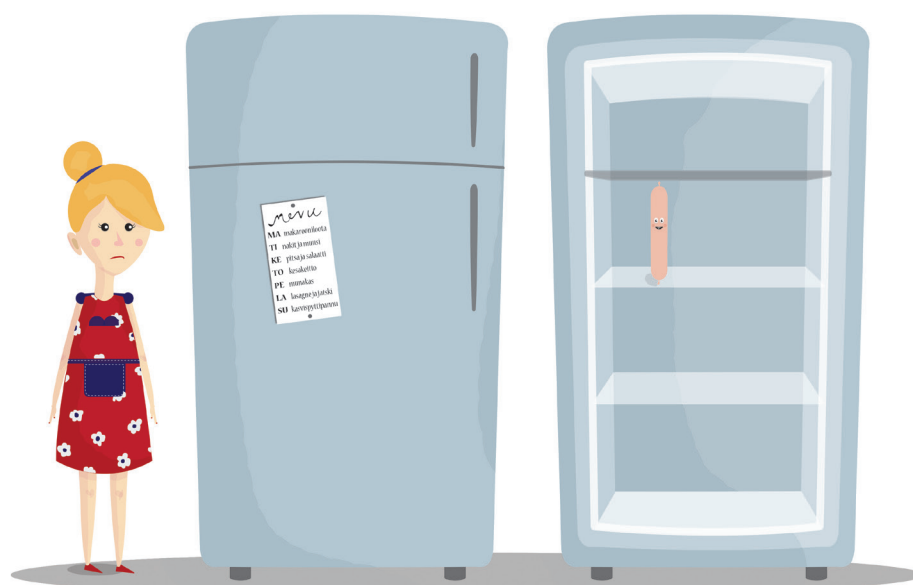
Lähdemateriaalia ideointivaiheessa.

Kaksi muuta inspiraatiota tuonutta työtä olivat Jo Nesbön Tohtori Proktorin pierupulveri (J. Nesbø) ja Luke Pearsonin Hilda and the Troll (L. Pearson), joissa molemmissa tarinat ovat todella mukaansa tempaavia. Tyyliiltään nämä teokset ovat kuitenkin hyvin erilaisia.

Nesbön kirja ei ole kuvakirja, vaan tekstipainotteinen ja selkeästi vanhemmalle ikäryhmälle suunnattu kuin oma tarinani, mutta kuvittaja Per Dybvigin toteuttama kuvitus innoitti minua suunnattomasti huolittelemattomalla ja anarkistisella tunnelmallaan.

Pearsonin Hilda and the Troll on sarjakuvateos ja niin ikään vanhemmalle ikäryhmälle suunnattu. Tämän sarjakuvateoksen kuvitusten viivankäyttö ja piirrostyyli rohkaisivat minua kokeilemaan erilaisia kuvitusratkaisuja ja pitäytymään yksinkertaisessa piirrostyyliä.

## 2.4 Ideointi ja tyyli



Kokeilua vektorigrafiikan käytöstä kuvituksessa.

*“Explore and experiment all the time and try not to settle for the first image that comes into your head.”*

(M. Ursell)

Käytin ideoinnissa apuna Martin Ursellin kirjaa *Illustrating Children's Books* (Crowood, 2013), joka ohjeisti piirtämään kuvituksissa käytettävät paikat, ihmiset ja tavarat ”livenä”, oikeassa ympäristössä suunnitteluprosessin aivan alussa. Tämän jälkeen piirroksia käytettiin referenssikuvina hahmosuunnittelussa ja kuvakäsikirjoitusta tehtäessä.

Kuvituksen ideointi ja suunnittelu kestivät kauan ja työn aikana käyttämäni tyyli vaihtui muutamia kertoja. Alkuun olin suunnitellut toteuttavani kuvituksen vektorigrafiikkana Adobe Illustrator-ohjelmalla ja viimeistelemällä näin syntyneet kuvat maalaamalla Adobe Photoshopissa digitaalisesti päälle.



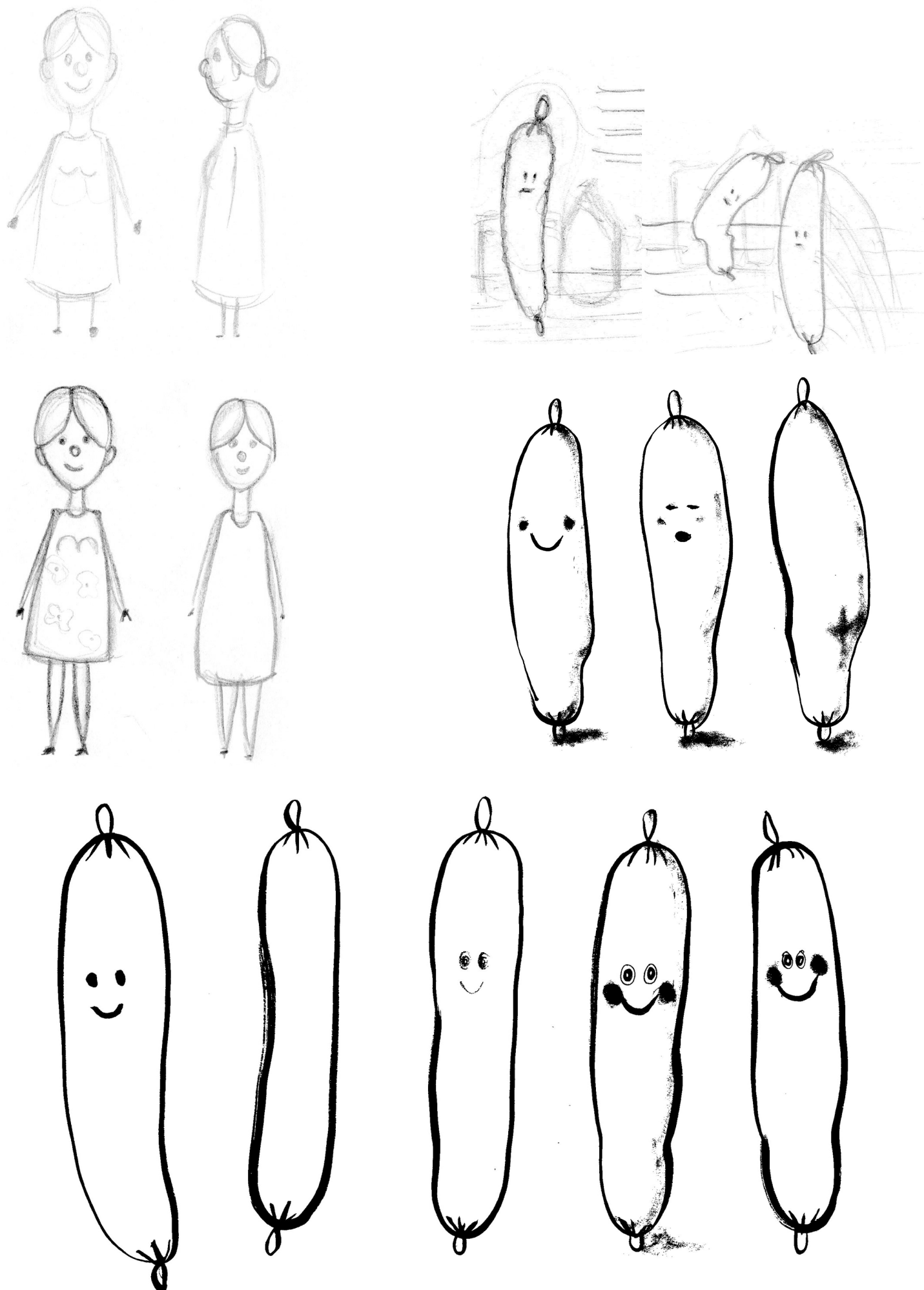
Ensimmäisiä yrityksiä henkilöahmoista vektorigrafiikalla.

Tein muutamia kokeiluja kyseisellä tekniikalla ja tulin tulokseen, etten saavuttanut haluamaani tulosta tällä tyylillä. Kuvat olivat erittäin staattisia enkä pystynyt ilmentämään tarinan vauhtia ja liikettä haluamallani tavalla vektorigrafiikalla.

Palasin alkumetreille ja pyörittelin erilaisia piirtojätkiä ja -tekniikoita, kunnes päädyin lopulta käsin tussaten

maalattuun viivapiirrokseen, jonka väritin digitaalisesti Adobe Photoshopissa. Tekniikka oli minulle tuttu vaihto-oppilasvuodelta Chilessä ja päätöksen tehtyä aloitin uudella innolla työn tekemisen.

Ideoinnissa yritin saada paperille mahdollisimman monia erilaisia tyylejä ja luonnostelin lyijykynällä, vesiväreillä ja tusseilla. Pohdin tarinan tapahtumia ja niiden vaikutuksia ja aikaansaamia tunteita päähenkilölle.



Piirrosjäljen ja -tyylin etsimistä.



## 2.5 Hahmosuunnittelu

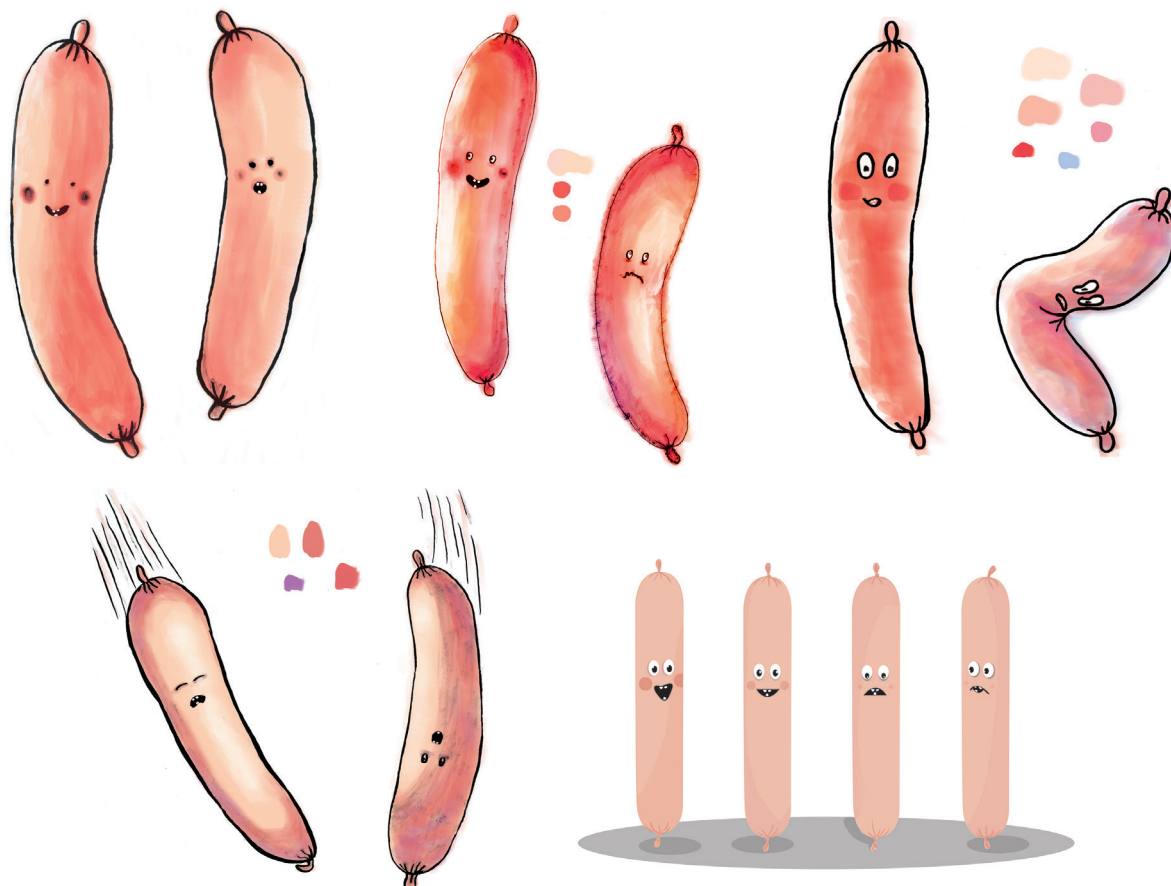
Tiesin haluavani pitää kuvituksen tyylin yksinkertaisena luettuani Scott McCloudin sarjakuvaraamatun *Understanding Comics - The invisible Art* (HarperCollinsPublishers, 1994).

Kirja, vaikkakin jo iäkäs ja sarjakuvan tekemiseen keskittyvä, antaa arvokasta tietoa hahmosuunnittelusta ja siitä, kuinka luoda henkilöhahmoja joihin lukijat samaistuvat. McCloud korostaa kirjassaan fotorealistisen ja pelkistetyn sarjakuvamaisen kuvitustyylien eroja. Pikkutarkalla, fotorealistisella kuvituksella lukija pysyy etäämpänä hahmoista ja pysyy ulkopuolisen tarkkailijan roolissa. Pelkistetyllä sarjakuvamaisella tyyllillä lukija asettuu henkilöhahmojen asemaan ja kokee henkilöhahmon tunteet ja tapahtumat. (S. McCloud, s. 36-42)

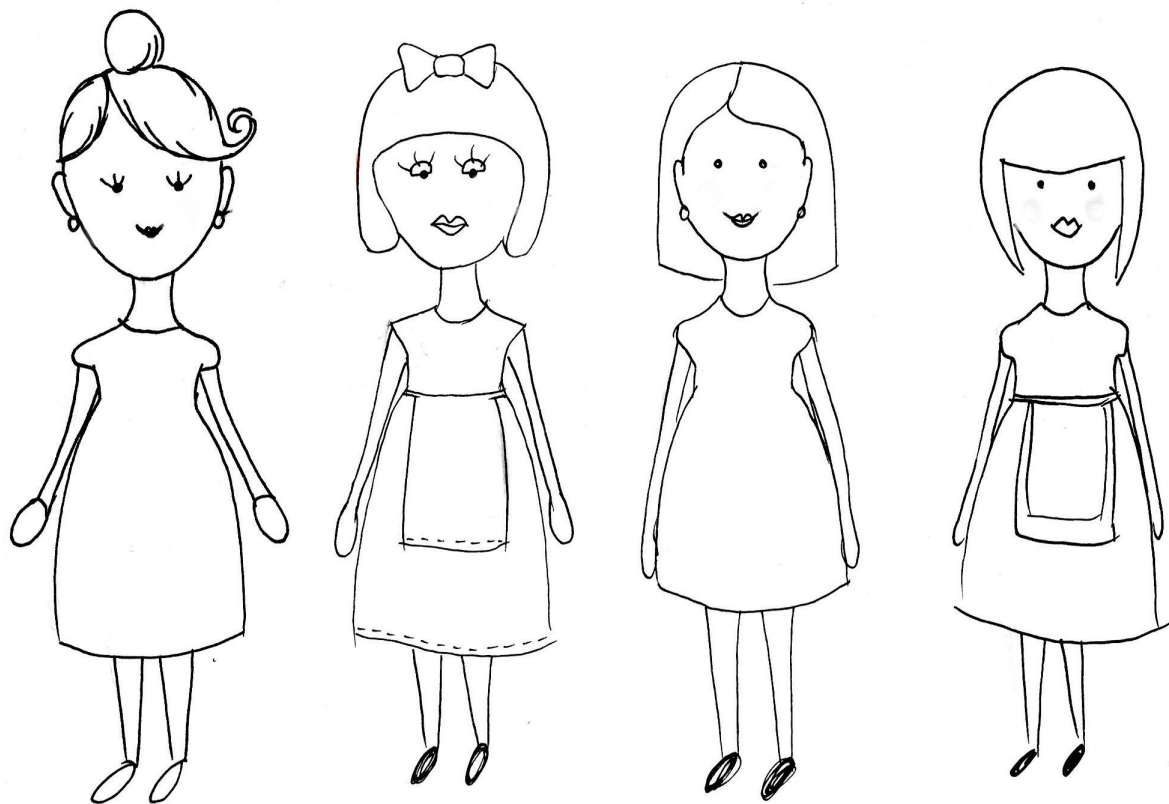
Henkilökohtaisella tasolla, yksinkertaiset sarjakuvamaiset jopa pop-tyyliset kuvat vetoavat omaan estetiikantajuuni eniten. Mielestäni tyyli sopii tarinankerrontaan, jossa on mukana usein niin sanottua mustaa huumoria.

Aloitin tarinan päähenkilöstä eli Vilu nakista. Pohdin oikeanlaista muotoa kuvastamaan nakkia ja sen fyysisiä ominaisuuksia, joista merkittävin oli ettei se pystynyt liikkumaan itse. Vartalon malliksi valikoitu lopulta 'normaali painoinen'-nakkimalli, koska se kuvasti parhaiten päähenkilön nuorta ikää.

Korostin päähenkilön nuorta ikää myös asettamalla nakin kasvot aavistuksen verran vartalon keskipisteen yläpuolelle, jolloin mittasuhteet imitoivat lapsen vartaloa.



Päähenkilön Vilun henkiin herättämistä.



Kukkosten äidin erilaisia versioita.

Äidin henkilöahmosta halusin hyvän vastaparin päähenkilölle Vilulle. Äidin ulkomuodon tuli ilmentää kodinhengetärtä, joka kokkaa ja hääää keittiössä, mutta jolla samalla tavarat lentävät käsistä tai suola vaihtuu vahingossa sokeriksi. Halusin jatkaa samaa yksinkertaista piirrostyyliä äidin kanssa ja pitää värityksen myös maltillisena.



Äitejä väritettynä. Keskimmäinen äideistä valikoitui lopulliseksi versioksi.



2.6 Sivujako

Lähdin toteuttamaan tarinan jakamista kirjan sivuille mietien tarinankerronnan klassisen draaman mallia ja jonka karkeasti jaottelin Aaltosen esimerkin mukaan 4 osaan: esittelyyn, konfliktiin ja sen kehittelyyn, klimaksiin ja loppuratkaisuun. (J. Aaltonen, s. 63)

Lasten kuvalliset printtikirjat tehdään yleensä kustantajien asettamien normien mukaisesti painokustannollisten syiden takia 32-sivuisiksi. Poikkeuksia sivumääriin toki löytyy, mutta yleensä kirjat toteutetaan melko tarkkaan annettujen sivumäärien mukaan.

Koska olin aluksi ajatellut tekeväni kirjani painetuksi oli alkuperäinen sivujakoni myös mietitty näiden raamien mukaan 32 sivuiseksi, joista kansi-, alku- ja loppusivuja olisi ollut seitsemän. Eli tarinankertomista olisi ollut yhteensä 25 sivua. Vaikka myöhemmin vaihdoin kirjan muodon e-kirjaksi pysyi itse tarinan sivumäärä samana. Kansi-, alku- ja loppusivuja tuli vähemmän, alkuperäisen seitsemän sivun sijaan vain kolme.

Jaoin käytettävissä olleet 25 sivua neljään osaan, jolloin sain jokaiselle tarinan osiolle omat sivumäärät. Lopullinen sivujako ei kuitenkaan toteuta orjallisesti näin laskemaani suunnitelmaa ja esimerkiksi loppuratkaisu on typistynyt lyhyemmäksi valmiissa kuvituksessa kuin alkuperäisen sivujaoen suunnitelmassa. Tarinan jakaminen ja rytmittäminen tällä tavoin auttoi minua jäsentämään kuvituksen suunnittelua pienemmiksi palasiksi ja auttoi pääsemään kiinni tarinankerronnan kannalta tärkeisiin asioihin.

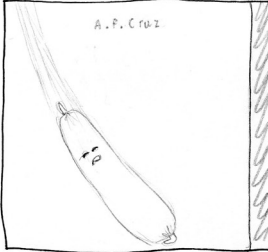




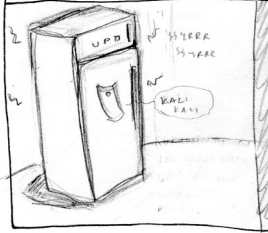






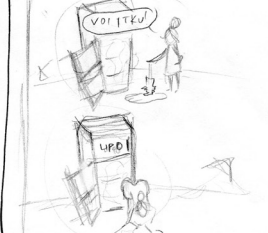
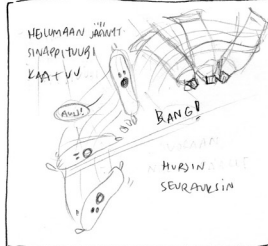
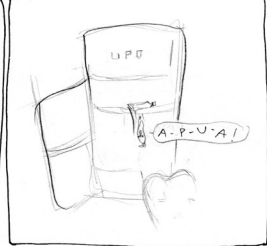
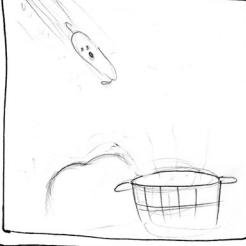




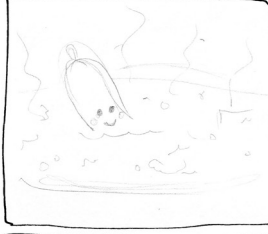

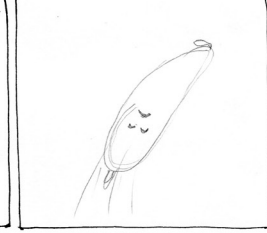
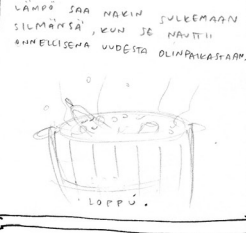
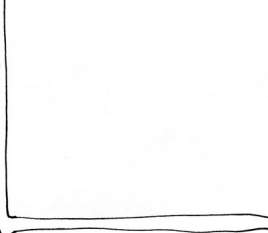


32 sivua, joista 4 kansi & 24 sivuja & 4 väliu  
1-2. AVAUKSET 3 & 4. VÄLILEHDET  
4-5 KUKKOISEN PERHEEN JÄÄKAAPIN KYLÄ ILMA JAA VILUN HAI  
KALISEMAAN.  
6 NÄKIN PARAS KAVERI PIKKU PRINSSI KATISI MUTAMA TÄIVÄ SIT  
5 JA SITA LÄHTIEN VILU ON TUNTEVUS OLOSTA KURJIAN YKSIK  
7 KYLÄÄ POIKAKSEEN VILU HAAVEILEE IKOISISTA HETEISISTÄ  
6 PRINSSIN KANSIA. CHAAVEKUPLA: PALJU, NAVUNA, OMENAA  
8 [HAAVEKUPLA JÄÄTYN]  
7-8 SAMAN AIKAN KUKKOISEN ÄITI KOKKAA PERHEELLE LONNAK  
MAUKASTA KESÄKEITTOA.  
9 VAHVIOKKAASTI ÄIDIN KÄDET PILKKOVAT, KUORIVAT JA  
[KUKKAAU] [PÖRRUNN]  
10-9 [PERHEEN] ÄITI AVAA JÄÄKAAPIN OVEN  
NIIN VILU NÄKEE LIEDELLÄ PULPUTAVAN KEITOKATTILAN  
HÄMMÄSTYK NÄKEMÄÄNSÄ.  
10 [POIKKANAT LÖYÖTÄÄN ÄITÄ SULKEE JÄÄKAAPIN OVEN.  
E KYLÄ ILMA SAAKATAA VILUN JA TÄRINÄ AVAA]  
VILU MUISTAA TAAS OHEVANSÄ JÄÄKAAPISSA, YKSINÄÄN.  
11 HETKEN TILANMETA TUUMAILTUUN PÄÄTTÄÄ NAKI PAEI  
JÄÄKAAPISTA [ENIN JA NAAMARI JA TAKOSUUNNITELMA  
12 SE KYYKISTY PÖNNISTÄKSEEN KARKUTELLE.  
MUTTA EI LIKU MILUMETRAKÄÄN PÄIKAL  
NAKILLA VIELLE KUN EI OLE JÄLKOJA.  
[KYYNEL SILMÄKULMASTA]  
13 NYT ÄITI TARVITSEE KERMAA ~~MONEN VÄLILÄHDE~~ KEITON LIE  
[AVAA JÄÄKAAPIN.]  
14 KURKOTTAESSAAN KERMAA HILJIN PERÄLTÄ, TÖNÄISEE  
SAMALLA VIERESSÄ SEISOVA SINAPPIVU BIA.  
[TUUBI HEILUU.]

... [KUKKAAU] [KEEMAPURKKI TIPPUI LATIALLE JA MENEE RIKKI]  
ÄITI HEILUN ÄITI KUORTU SIIVOMAAN SOTKUA.  
[JÄÄKAAPIN OVI JÄÄ AUKI.]  
16 [SINAPPIVUHI KAAVU VILUN PÄÄLLE JA TÖNÄISEE NÄK  
ALAS HILJULTÄ]  
17 [NAKKI LENTÄÄ ANOIMESTA JÄÄKAAPIN OVESTA ULOS] ~~88~~  
[AVAA]  
18 [NAKKI TIPPUI YHÄ]  
[SE JUURKEE SILMÄT PELOSTA]  
19 VILU TUNTEE YMPÄRILLÄÄN JOTAIN PEHMEÄÄ.  
[AVAA SILMÄT.]  
[MIÄ HMOO?]  
20 [LAAJAKUVA VILUSTA ÄIDIN TAKAMUSEN PÄÄLLÄ.]  
[VILU HUOKAISEE HELOITUKSESTA TIPAHDETTAAN  
TURVALLISESTI.]  
21 MUISTA KÄIDIN TAKAMUS SINKAUTAAKUN NÄKIN TRAMPOLIIN  
TAVOIN TAKAISIN ILMALENTOON.  
22 [VILU LENTÄÄ YLÖSPÄIN JA SULKEE SILMÄT]  
23 [NAKKI LENTÄÄ YLOS KORKEALLE, KUNNOS LENTORATA  
KAARTU ALASPÄIN]  
[SINKAUTAAKSESTA]  
24 VILU KURKISTAA SILMÄNRAKOSESTA JA TAJUAA LENTÄVÄNSÄ  
SUORAAN KOHTI KESÄKEITOKATTILAA.  
VAI LÄMMINVEISTÄ PALJUA?  
25 ÄITI SAA SIIVOTA SOTKUN LÄHTÄVÄ, JUUREI KUN VILU  
MOLKAUTAA LÄMPIMÄSTI PULPUTAVAL KESÄKEITTOON.  
26

SAA NÄKIN SIIVOMAAN SILMÄNSÄ, KUN  
ÄITTI ONNELLISENA VUOISTA OLINPAIKASTAAN.  
JUN POIKILLE NOUIEE PUNA. PRINSSIN NÄKEISIÄ  
[KUKKANAPÖLJÄ.]  
POJ  
ÄLILEHDET  
TAKAKANNET

Tarinan rytmittäminen sivuille oli tärkeä vaihe, koska se vaikuttaa tarinan sanoman ymmärrettävyyteen .

2.7 Kuvakäsikirjoitus

 <p>A.P. CRUZ</p>		 <p>VÄHDIKKAAN ÄIDIN KÄDE PIKKOVAT</p>	 <p>ÄITI TARVITSEE KEMMÄ PORKKANOTA JA NIIN VILU LUULLEE NÄKEVÄNSÄ PALJON TAI SIIS</p>
		 <p>KURPITAT JA RAIVAT</p>	 <p>HETKEN TLANNETTA TUUPALTIAN</p>
 <p>UPD KÄLI KÄLI</p>	 <p>VILUNAKIN PARAS KAVERI PIKKU PRINSSI KATOSI MUUTAMA PÄIVÄ SIITEN OMITUSETI JA SIITÄ LÄHTIEN VILU ON TUNNETTU OLOSTA VESIHÄIKÄ KYLÄSSÄ JÄÄKAAPISSA</p>	 <p>SE KÄYKISTYI POKKISTAKSEN KÄRKUTALLE</p>	 <p>KÄRMÄÄ</p>
 <p>KEMMÄ TORJUNNEN VILU HAAVELEE ILOISISTA HETKISTÄ FARHAAAN KAMUNSA KANSSA TAI HAAVEILI KUNNES...</p>	 <p>SAMAN Aikaan KUKKOIEU PERHEEN ÄITI KOKKI PEIKKELE LOUHAUT MAUKAAN KESTÄKETTÖÄ</p>	 <p>KURKOHAESSAAN KEMMÄ RUKIIN PERÄLTÄ TONÄISEE ÄITI SAMALLA VIERESSÄ SEISOVA SINAPITUKKA</p>	 <p>VOTITKI</p>
 <p>HELUMAAN JÄÄN SIVÄPITUUSI KATUVU BANG!</p>	 <p>UPD A.P.-U.A.I</p>	 <p>ÄITI SAA SÖTEUN SILVOTUA JA NOUSEE YLÖS...</p>	 <p>PUHASTA TUN</p>
 <p>VILU EI USEALLA KATSOA MINNE SE TIPPUU</p>	 <p>VILU TUNTEE YMPÄRILLÄÄN JOTAIN Pehmeää. SIITEN JE TAVUAA LENTÄNEEN SUORAAN</p>	 <p>JUURI MUUTAMAN SEKUNNIN MYÖHEMMIN KUIN VILU NOUSIHTA LÄMPIMÄÄN LIEMEEN</p>	 <p>PUMPSI!</p>
 <p>MUTTA ÄIDIN TAKAMUS OIKOAA NAKIN TRAMPOLIINI TÄSIN TAKAISIN ILMALENDON!</p>	 <p>BOJOLING!</p>	 <p>LÄMPÖ SAA NAKIN JULKEAAN SILMÄNSÄ, KUN JE NÄYTII KIMMELISEN VUODESTA OLIMAKASARK</p>	 <p>LOPPU</p>
 <p>VILU</p>	 <p>VILU</p>		

Kuvakäsikirjoituksen sisältämiä karkeita tikku-ukko-piirroksia.

Kuvakäsikirjoituksen tekemiseen käytin apuna Ursellin ohjeita (M. Ursell, 3), jotka korostavat kuvakäsikirjoituksen tärkeyttä kuvittamisprosessissa. Hyvä lopputulos on mahdollista saada aikaan vain jos perusteet on suunniteltu ja valmisteltu huolella.

Kuvakäsikirjoitusprosessin aikana kuvittaja nostaa esille tarinan ydin ideat ja kommunikoi samalla omaa näkemystään mitä tekstillä tarkoitetaan.

Tarinan kuvittamisen kannalta on olennaista miettiä henkilöhahmojen välisiä suhteita, tarinan tempoa ja juonta parhaiten esille tuovia kuvakulmia. Kuvakäsikirjoitus toteutetaan nopeasti tehtävillä karkeilla kuvilla, niin sanotuilla tikku-ukko-piirroksilla, olennaista on kokeilla monenlaisia eri ideoita ja kuvakulmia.

(M. Ursell, 3)

Oma prosessini kuvakäsikirjoituksen tekemisen kanssa lähti hapuillen käyntiin. Aluksi tuntui vaikealta päästää irti jo aikaisemmin päässäni syntyneistä ideoista, jotka paperille piirtäessäni eivät toimineetkaan. Alkukankeuden jälkeen heittäydyin tehtävään rohkeammin ja löysin parempia ratkaisuja kuvitukseeni. Kuvakäsikirjoituksen toteutin A4-papereille lyijykynällä luonnostellen.

Kuvakäsikirjoituksessa käyttämäni kuvakoko ei vastaa lopullisten kuvitusten mittasuhteita, koska tarinan kuvittamisen aikana lopputuote muuttui printtikirjasta sarjakuvaan ja siitä edelleen e-kirjaan.

En koe tämän haitanneen työskentelyäni, koska minulle on ominaista muuttaa töitäni työstämisvaiheessa suurestikin ja lopullinen ratkaisu saattaa löytyä vasta aivan loppumetreillä.

### 3. KUVITUSTEN TYÖSTÖ JA VIIMEISTELY

Kuvakäsikirjoituksen valmistuttua siirryin tekemään kuvituksia. Oma kuvitustyöskentelyni on vapaamuotoista ja usein lopullinen työ muovautuu paljon vielä työstövaiheessa. Kuvakäsikirjoituksen ansiosta tiesin kuitenkin haluamani kuvakulmat ja melko tarkkaan kuvakoot ja pystyin nyt keskittymään puhtaasti kuvitusten tekniseen tekemiseen ja hiomiseen.

Tahdoin kuvitustyylistä rouheaa ja värityksestä värikylläistä, koska miellän nämä attribuutit lapsille kiinnostaviksi ja miellekkäiksi, lapsenomaisiksi. Tutustuin valitsemini työtapoihin vaihto-oppilasvuotenani Chilessä yliopistossa, jossa opettelimme monilla kursseilla erilaisia digitaalisia maalaus- ja väritystekniikoita.

#### 3.1 Työtavat

Lopullinen työtapani oli hahmotella kuvat ensin lyijykynällä, jonka jälkeen maalasin ääriviivat mangan tekemiseen tarkoitetulla pensselitussilla. Pensselitussin valitsin, koska sillä pystyy tekemään hyvän skaalan ohuesta viivasta paksuun ja sitä on helppo kontrolloida verrattuna esimerkiksi musteeseen ja pensseliin.

Valmiit tussatut työt skannasin ja toin Photshopiin muokkausta, väritystä ja viimeistelyä varten. Työskentely Photoshopissa oli nopeaa; olin ennen kuvien tuomista tehnyt valmiin pohjasivun (koko 800 x 1280 pikseliä), jolloin pystyin järjestelmällisesti tuomaan yhden kuvan kerrallaan ja tallentamaan tiedoston sivunumeron nimellä.

E-kirjaan tuli yhteensä 25 sivua, joista 18 oli still-kuvitettuja ja seitsemän animoituja ja tämän lisäksi alku- ja loppusivuja 3 verran. Tein ensin kaikkiin sivuihin valmiit still-kuvat ja sen jälkeen animoitaviin sivuihin animoinnit Adoben After Effects:ssä. Tämän jälkeen taitoin e-kuvakirjan Indesignilla kiinteän taiton EPUBiksi.

Työn tekemiseen käytin seuraavia versioita tietokoneohjelmistoista: Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6 ja Adobe InDesign CC.

### 3.2 Värimaailma



Tunnelmakartta kuvituksen värimaailmasta sekä työssä käytetty värikartta. (Tunnelmakartta)

Tähtäsin hallittuun väripalettiin, joka muodostui 7 määrästä eri värejä ja muutamasta näiden värien sävystä. Näin koetin pitää värimaailman visuaalisesti yhtenäisenä ja henkilöt ja esineet helposti tunnistettavina.

Tarina tapahtuu kolmessa eri paikassa: jääkaapissa, keittiössä ja kattilassa. Halusin korostaa kuvituksissa eri ympäristöjen lämpötilaeroja niin, että jääkaapin kylmä ilma muodosti sinisen ympäristön, keittiön neutraali ilma valkoisen ja kattilan lämmin vesihöyry kellertävän. Päädyin kyseisiin väreihin noudattamalla väriympyrän klassista kylmä- ja lämmiin jaottelua, jossa keltapohjaiset havaitaan lämpiminä ja sinipohjaiset kylminä väreinä. ( P. Loiri, E. Juholin, s. 111)

Kokosin väritystä varten värikartan poimien yhteensopivia värejä tekemästani tunnelmakuvasta. Käytin valitsemiani värejä maalatessani kuvitukset ja olin melko tyytyväinen väreihin, kunnes näytin työtä ulkopuoliselle ja sain kommentiksi värien olevan liian harmaapohjaisia ja lasten pitävä enemmän kirkkaista elinvoimaisista väreistä.

Päädyin lopullisessa värimäärittelyssä muuttamaan värien sävyjä ja valööriasteita melko paljon, ja lopputulos onkin omaan silmääni, ja toivottavasti myös lapsille, kiinnostavampi ja innostavampi. Lopulliseen värimäärittelyyn sain jonkin verran opastusta aviomieheltäni Carlos Cruzilta, mutta lopullinen värien työstö on omaa käsialaani.

Värimäärittelyssä havaitsin haasteeksi jokaisen näyttöpäätteen eriasteisen värien toiston. Asiaa pohdittuani tulin tulokseen, että keskityn tekemään väreistä omiin näyttöihini sopivat. On mahdotonta säätää värejä sopivaksi kaikkiin mahdollisiin näyttöihin, varsinkin jos ne eivät ole fyysisesti käden kudottuvilla.

### 3.3 Typografia

**Kirjaintyyppi** = yksi yhtenäinen merkistö, joka pitää sisällään kirjaimet, numerot, välimerkit ja muut typografiset merkit.

**Kirjainleikkaus** = kirjaintyypin merkistön yksi leikkaus, esimerkiksi jokainen lihavuus on oma itsenäinen kirjainleikkaus.

(M. Itkonen, s. 11-12)



Kokeiluja typografian käytöstä kirjan sivuilla..

Helppolukuisuus ja selkeä teksti nousevat tärkeiksi tekijöiksi lastenkirjallisuudessa, etenkin jos kirjan kohderyhmä osaa jo tavata tai lukea itse. Markus Itkosen (M. Itkonen, s. 62) mukaan tärkeitä ominaisuuksia tekstien helppolukuisuudessa ovat käytetyn kirjaintyypin merkkien selkeys, erottuvuus ja tunnistettavuus. Nämä ominaisuudet mielessä lähdin toteuttamaan tarinan tekstin taittamista kuvituksiin.

Työn tarina kulkee välillä tekstin, välillä kuvituksen voimalla eteenpäin. Siirtyessäni vektorigrafiikalla toteutetuista kuvituksista käsinpiirrettyihin, ajattelin käsinpiirrettyihin kuviin sopivan tunnelmaltaan paremmin myös käsintehdyt tekstit. Kokeillessani käsintekstausta kuvituksiin totesin kuitenkin lopputuloksen olevan liian samaa toistava ja jopa tylsän näköinen.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W Z Y X Ä Å Ö

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w z y x ä å ö

E-kuvakirjan teksteissä käytetyn Roboton kirjainmerkit.

Halusin tekstin ilmentävän tarinan olevan suunnattu lapsille ja siksi päädyin käyttämään Googlen Open Type Roboto-kirjaintyyppiä. Merkit ovat helposti luettavissa ja jokainen niistä on helppo erottaa toinen toisistaan. Kirjaintyyppin valintaan vaikutti myös tekstin suomenkielisyys, jolloin merkistöstä piti löytyä ä- ja ö-merkit. Valitsin Roboto-kirjainperheestä perusmerkin sen helppolukuisuuden takia.

Alunperin käytin suuraakkosia tekstatessani tarinaa käsin, koska koin näin tekstin olevan helpommin luettava kuin pienaakkosia käyttämällä. Siirtyessäni digitaaliseen kirjaintyyppiin muutin tekstin pienaakkosiksi. Typografian käsikirjan mukaan (M. Itkonen, s. 62) pienaakkoset merkit poikkeavat keskenään enemmän kuin suuraakkosten ja ovat näin helpommin ja nopeammin luettavia.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W Z Y X

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w z y x

Otsikon Loosey Sansin kirjainmerkitt.

Kannen otsikko muotoitui suuraakkosista, koska varsinkin isossa lihavuusluokassa suuraakkoset herättävät mielenkiintoa ja luovat katseelle hyvän kiintopisteen. Otsikon kirjaintyyppi on Loosey Sans, jonka valitsin sen yksinkertaisen ja paksun muotokielen vuoksi.

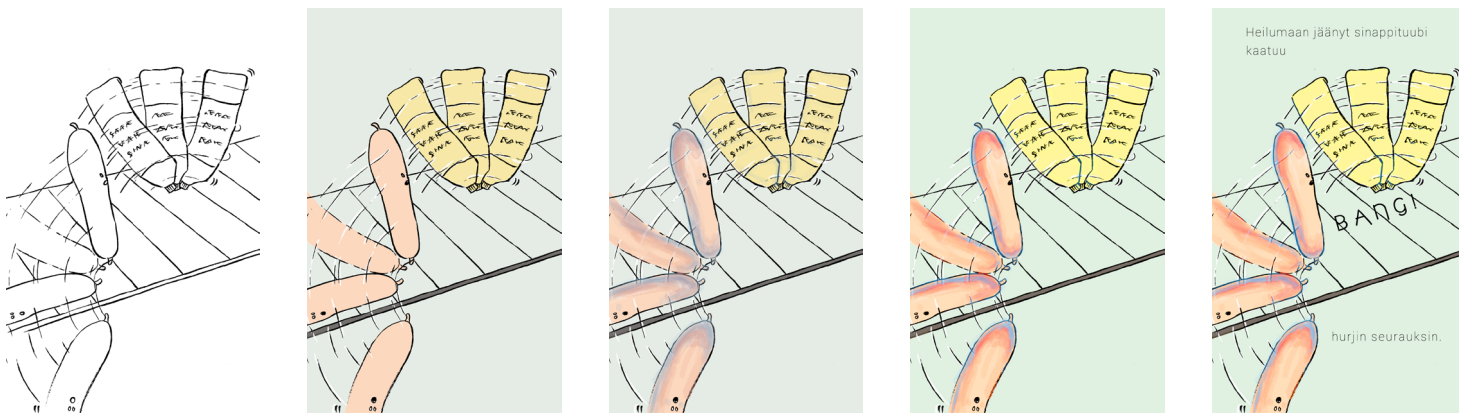
Käytin työssäni myös kolmea muuta kirjaintyyppiä, joista kahta kuvituksen esineiden tuoteteksteissä (sinappituubissa Basic Title Font:a ja kermapurkissa Milasian Circa:a). Tarinan äänen kirjaintyyppinä käytin Café&Breweryä, koska koin sen ilmeikkään olomuodon sopivan hyvin äänitehoste-teksteiksi. Nämä kirjainmerkit kuitenkin rasteroituivat kuvitusten tallennuksen aikana .JPEG-tiedoston mukana.



### 3.4 Kuvitus

Toteutin still-kuvitukset 1:1 mittasuhteessa, koska kuvissa oli tarinankerronnan vuoksi tärkeintä ilmentää vauhtia ja liikettä, eikä kiinnittää huomiota pikkutarkkoihin yksityiskohtiin. Hahmottelin aluksi kuvitukset lyijykynällä A4-kokoiselle papereille, joihin olin valmiiksi rajannut 10' tabletin näyttöä (800 x 1280 pikseliä)vastaavan alueen. Tämän jälkeen maalasini kuvat esille mangan tekemistä varten tarkoitetulla tussipensselillä. Pensselin siveltimen jälkeen pystyy helposti vaihtelevaan ohuesta paksuun, riippuen missä asteessa pensselin kärkin on suhteessa paperiin ja kuinka paljon kärkeä painaa paperiin.

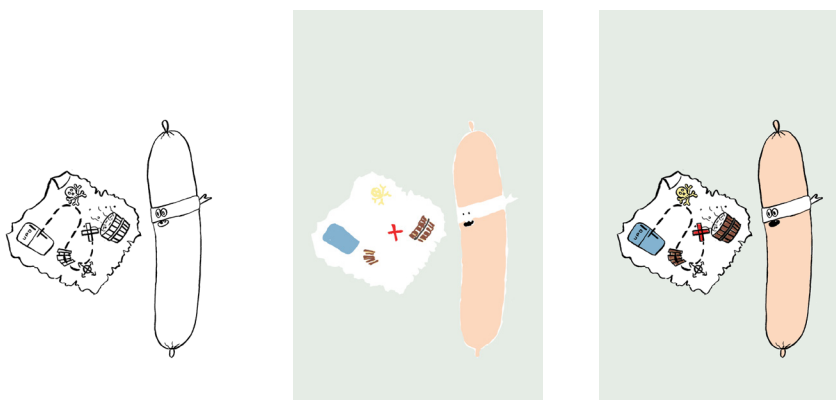
Seuraavaksi skannasin valmiit tussatut työt skannerilla kannettavaan tietokoneeseen jatkaakseni kuvitusten tekemistä digitaalisesti. Skannasin työt musta-valko-tiedostoina, joiden resoluutio oli 300 pikseliä. Tämä syystä, että halusin kuvien olevan suurennettavissa vielä digitaalisesti isoonkin kokoon, jos haluaisin muuttaa kuvakokoja vielä myöhemmässä vaiheessa.



Kuvitusten tekemisen eri vaiheita.

Toin jokaisen kuvan Photoshopiin ja tallensin jokaisen omaksi PSD-tiedostokseen järjestyksessä, jolloin samalla sivuista rakentui kirjan pohja. Tiedostot nimesin yksinkertaisella sivu\_01.PSD, niin että numero vastasi aina kirjan sivua. Muut sivut nimesin vastaamaan niiden tarkoitusta, kuten esimerkiksi kansi.PDS.

Tässä vaiheessa tarkastelin ja työstin vielä jonkun verran kuvakulmia ja -kokoja. Joitakin sivuja piirsin kokonaan uusiksi, koska skannaaminen ja tietokoneelle tuominen muuttivat joidenkin kuvien ilmettä ja tunnelmaa suuntaan, joka ei ollut minulle mieleinen.

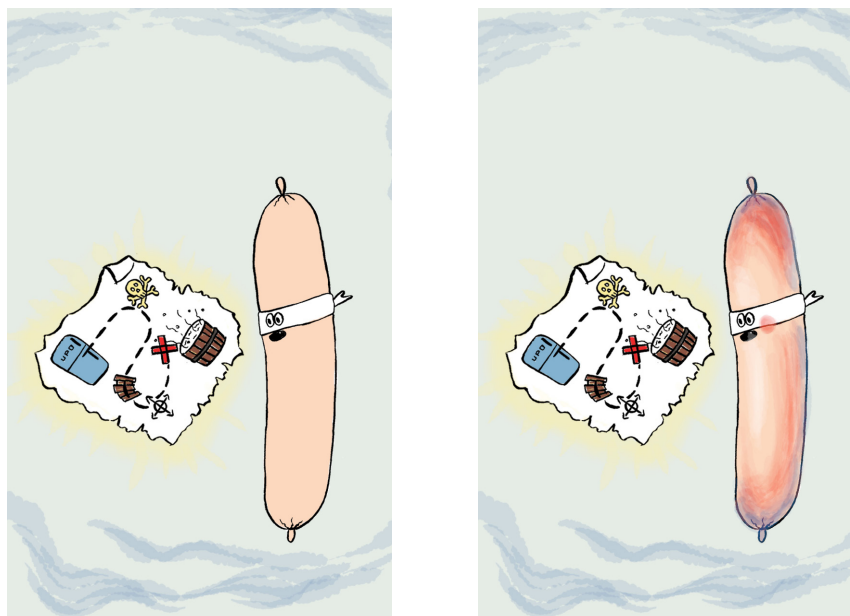


Sivun 10 ääriäviiva- ja väriläyerit erikseen ja yhdistettynä.



Aloitin kuvien maalaamisen tekemällä kuvien ääri viiva-layerin päälle uuden layerin ja laittamalla sen asetuksen multiplyksi. Tämä asetus mahdollisti maalaamisen edellisen layerin päälle niin, että alemman layerin tapahtumat jäivät näkyviin. Näin pystyin blokkaamaan nopeasti kuvien henkilö hahmot ja esineet omilla väreillä aikaisemmin päättämäni värikartan avulla.

Toteutin värityksiä sivuihin samanaikaisesti, en tekemällä ensin yhden sivun valmiiksi ja sitten aloittamalla seuraavan. Koin saavuttavani paremman vauhdin suhtautumalla värityksen alkublokkaukseen sarjatuotannon ajatusmaailmaa soveltaen. Eli ensin väritin Vilu näkin jokaisella sen esiintymissivulla, seuraavaksi siirryin äitiin ja sen jälkeen esineisiin ja taustoihin.

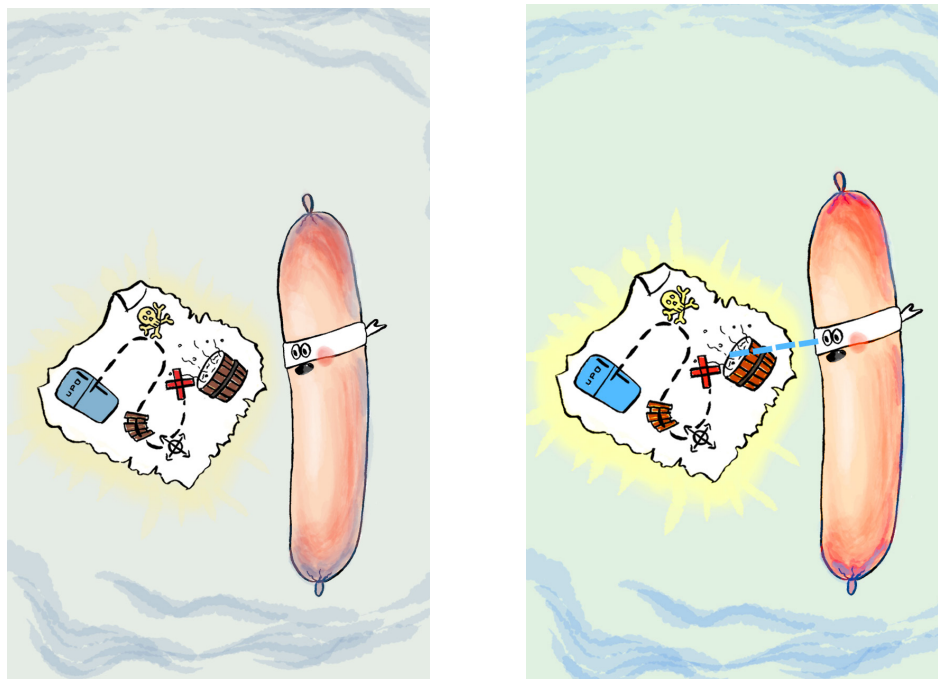


Sivun 10 värityksen eri layereita.

Värien alkublokkauksen jälkeen maolasin uusille kolmannelle ja neljännelle layerille kuvituksen yksityiskohtia, kuten esimerkiksi vauhtiviivoja, jääkaapin sisällä olevaa kylmää huurretta tai kattilasta nousevaa kuumaa lämpöhöyryä. Tekemällä nämä väritykset uusille layerille, pystyin halutessani tekemään muutoksia ilman, että minun olisi tullut aloittaa pohjan väritystä kokonaan uudelleen. Layerasetuksina käytin vaihtelevasti multiplyta tai normalia, mikä milloinkin sopi paremmin haluamaani lopputulokseen. Myös nämä layerit toteutin sarjatuotannon tavoin, mikä helpotti saamaan esimerkiksi jääkaapin kylmästä huurteesta samanluoteista jokaisella sivulla.

Seuraavaksi lähdin maalaamaan taas uudella viidennellä layerilla hahmojen tunnetiloista kertovia, viimeisteleviä värityksiä. Esimerkiksi jääkaapin kylmässä oleva Vilu on väritykseltään osittain sininen ja lämpimässä ympäristössä taas enemmän punertava. Näiden layereiden opacity-asetuksia muokkailin täydestä 100 prosentista aina noin 40 prosenttiin, riippuen haluamastani lopputuloksesta.

Käytin työskentelyyn Wacomin piirtolevyä ja kynää, jotka mahdollistivat digitaalisessa maalaamisessa muun muassa pensselin viivan paksuuden variaation ja orgaanisemman lopputuloksen. Pensseleinä käytin Photoshopin omia peruspensseleitä, vaihdellen kova- ja pehmeäreunaisia haluamani lopputuloksen mukaan. Maalatessani vaihtelin pensselin opacity-asetuksia ja myös mode-asetuksia normalista, multplyn, linear burniin ja darker coloriin. Näin pystyin yhdistämään yhdelle layerille erinäköistä lopputulossa, eikä minun tarvinnut tehdä monia ylimääräisiä layereita ja kasvattaa näin valmiin tiedoston kokoa.



Sivun 10 ennen ja jälkeen värikorjailua.

Kun väriytykset ja maalaukset olivat kaikki valmiit annoin niiden olla noin viikon verran rauhassa, jotta voisin tarkastella lopputuloksia tuorein silmin ja tehdä niihin haluamani muutoksia ja värikorjailut. Viikon jälkeen muutoksia tuli jonkun verran, minkä takia olin tyytyväinen tajutessani antaa kuvituksille aikaa ennen lopullista viimeistelyä.

Tein värikorjailua varten uuden adjustment layerin, jossa säädin hue/saturationin valikkoja saadakseni iloisemman ja elävämmän värimaailmaan. Alkuvärimaailmani oli ollut melko harmaa ja sinertävä ja nyt muokkasin keltaista ja punaista enemmän näkyviin. Lopulta tein kolme eri adjustment layeria koko työhön ja käytin niitä sen mukaan tapahtuiko kuvitus jääkaapin sisällä, kattilassa tai keittiössä. Näitä layereita sitten muokkasin yksitellen tuomaan haluamani kohtia esille.

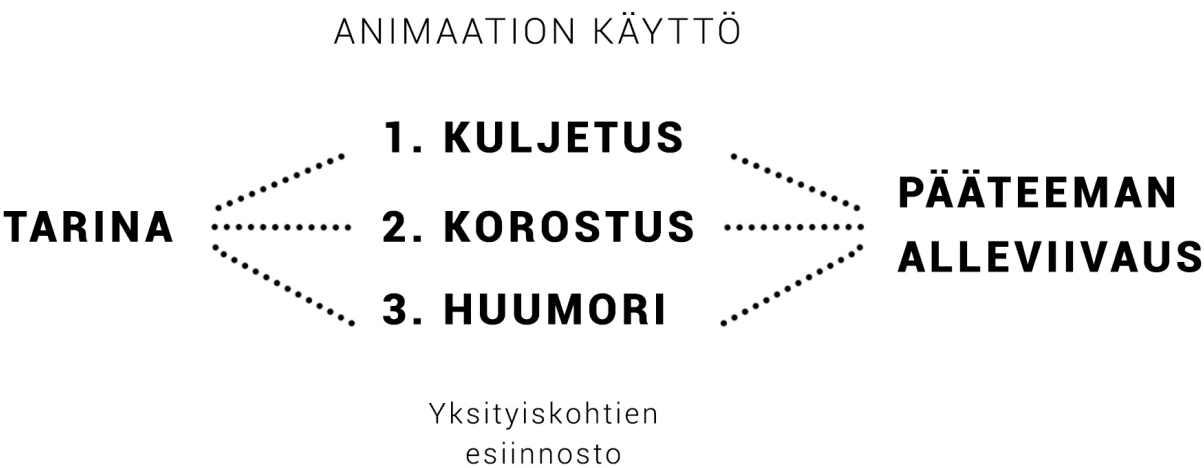
3.5 Animaatio

**FPS** = Frame Per Second eli Ruutua per sekunti.

Animaatiot suunnittelin ja toteutin aikaisemmin esittelemäni konseptisuunnitelman mukaan (s.13). Luokittelin tarinan sivut suunnitelman mukaisesti ja valitsin niistä toteutettavat sivujen kuvituksen rakenteen mukaan.

Animaatioiksi tulevien sivujen tuli olla taustaltaan yksinkertaisia, jotta animaation huomaisi helposti. Halusin jakaa animoidut sivut myös melko tasaisesti e-kuvakirjaan, jottei kaikki liike tiivistyisi tiettyyn osaan tarinaa. Osassa e-kuvakirjaa jouduin kuitenkin päätymään perättäisiin animoituihin sivuihin.

Konseptisuunnitelman mukaisesti jaoin sivut kolmen eri määritelmän mukaisesti.

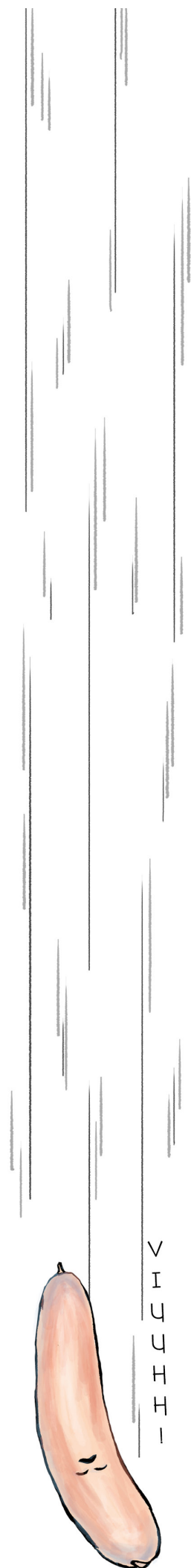


Kaavakuva 1. Animaation käyttö kuvituksessa.

Toteutettavaksi minulle jäi konseptisuunnitelman mukaan 10 sivua. Näistä kymmenestä sivusta toteutin seitsemän, koska osa sivuista (katso Taulukko 1, alleviivatut numerot) ei sopinut tarinan takia animoitaviksi.

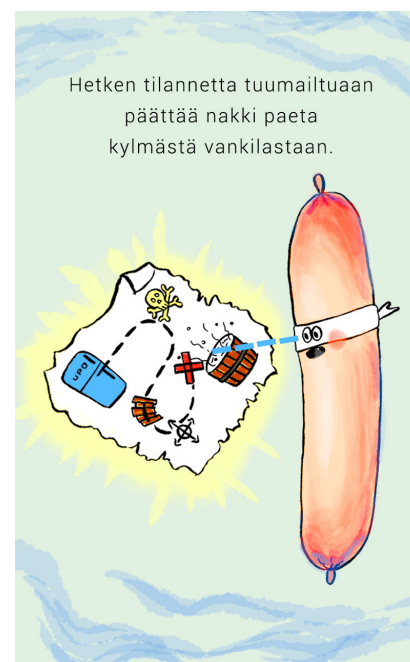
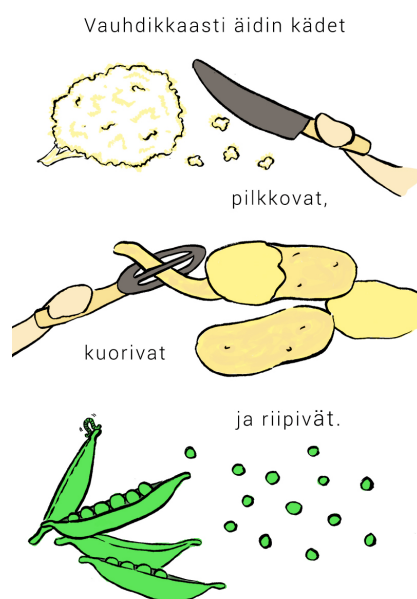
	1. KULJETUS	2. KOROSTUS	3. HUUMORI
Sivut	11 13 15 16 17 20 21 22 23 25	3 4 5 6 9 10 12 14 19 24 26 27	7 8 18
Runsastaustaiset sivut	11 13 15 16 22 23	2 3 4 7 10 12 17 25	18
Animoitavat sivut	17 20 21 22 23	3 10 24 26	7 8

Taulukko 1. Animoitavat sivut.



Vilu lentää hurjaa vauhtia alaspäin  
ja peloissaan se sulkee silmänsä.

Animoidun sivun 17 tausta.



Animoitavaksi valitut sivut 7 ja 10.

Lähdin tekemään animaatioita aluksi aivan kuten still-kuvituksia eli toin skannatut tussatut kuvat Photoshopiin ja siellä työstin niitä digitaalisesti, kunnes ne olivat valmiit. Tiedostojen kuvakoosta tuli erilaisia, riippuen minkä suuntaista liikettä animaatioon halusin. Esimerkkinä sivun 15 koko oli Photoshopissa 800 x 3840.

Tämän jälkeen yhdistin kaikki viivapiirros- ja värilayerit yhteen, pitäen kuitenkin taustalayerit erillään. Tallensin tiedostot .PDS-tiedostoiksi, jotta pystyisin animointivaiheessa animoimaan eri layereita itsenäisesti.

Avasin Adoben After Effects- ohjelman ja tallensin uuden projektin, jolle määrittelin 25 FPS. Animaation kestoksi määrittelin 10 sekuntia, koska en halunnut niiden vievän liiaksi huomiota itse tarinalta tai olevan itsenäisiä teoksia. Komposition koko oli samat 800 x 1280, kuin Photoshopissa, joka vastaa Samsungin 10' tabletin näyttöä.

Liikkeen eli animoinnin toteutin mahdollisimman yksinkertaisesti eli riippuen sivun animoinnin kohteesta (hahmo, tausta tai taustan elementti) tein kohteelle Pre-compositionin, jonka sisällä toteutin animaation.

Animoinnin jälkeen rendasin tiedostot Quicktime eli .MOV-tiedostona ulos After Effectsistä, jotta tiedostomuoto on yhteensopiva EPUB-tiedostoni kanssa.

### 3.6 E-kuvakirjan taitto

InDesignissa loin sähköiseen julkaisuun tarkoitetun uuden dokumentin, jonka koko oli Android-tabletin 10":n näytölle tarkoitettu eli 800 x 1280. Valitsin dokumentin suunnaksi *portraitin*, koska kuvituksia suunnitellessani koin pystysuuntaisen toimivan paremmin ylös- ja alaspäin suuntautuvaan liikkeen kuvitukseen.

Lisäsin dokumenttiin tarvittavan sivumäärän (yhteensä 28 sivua). Tämän jälkeen taitoin e-kuvakirjan normaalisti eli toin jokaisen sivun kuvan ja lisäsin tekstit sivuille, joihin olin ne suunnitellut. Tekstissä käyttämäni kirjainmerkki oli Roboto, joka on Googlen omistama Open Type kirjainmerkki. Muut kuvituksessa käyttämäni kirjainmerkit ovat osa kuvitusta. Lisäsin ne sivujen tekemisen yhteydessä Photoshopissa tekstilayereina ja tallentaessani .JPEG-muodossa rasteroituvat ne osaksi kuvaa.

Kun still-kuvitusta sisältävät sivut olivat valmiit, toin vuorostani animaatiota sisältävät .MOV-tiedostot oikeille paikoilleen. Avasin mediapaneelin ja valitsin toistoasetuksiksi loopin eli animaatio pyörii alusta loppuun ja alkaa taas alusta itsestään. Valitsin animaatioiden olevan toistettavissa PLAy-nappulan kautta, jotta katselija voi itse päättää haluaako katsoa sivun animaation kyseisellä katselukerralla. Animaatietiedostojen etusivuiksi valitsin animaatioiden ensimmäisen ruudun. Tämän jälkeen lisäsin tarvittaviin sivuihin tekstit käyttäen samaa Roboto-kirjainmerkkiä.

Kun sähköisen julkaisun taitto oli valmis, exportasin tiedoston kiinteän taiton EPUB-tiedostona ja tallensin sen Dropboxiini. Avasin Dropboxini tabletin Dropboxissa, jonka kautta pystyin avaamaan e-kuvakirjan katseluohjelmalla tarkastaakseni kaiken olevan kunnossa.

Käytin e-kuvakirjan taitossa apuna Anne-Marie Concepciónin lynda.com:sta löytyvää videotutoriaali-sarjaa Creating fixed-layout EPUB's with InDesign CC, koska vaikka osaan käyttää InDesignia hyvin, tutustuin sähköisten julkaisujen taittoon vasta opinnäytetyön parissa. (A.-M. Concepción)

## 4. TYÖN YHTEENVETO

Lasten kuvakirjat, niiden tarinat ja kuvitetut mielikuvitusmaailmat, ovat valloittavia ja mukaansatempaavia. Samalla kuitenkin kuvakirjojen kuvitustyö on monta työvaihetta sisältävä ja isotöinen prosessi, joka työn aloittamisen aikoihin tuntuu helposti vuorenkokoiselta. Kuvitusmahdollisuuksia on yhtä monta kuin tekijöitä, eikä varmuutta oikeasta tai väärästä lähestymistavasta ole olemassa.

Opinnäytetyökseni toteutin lasten animoiden e-kuvakirjan Vilun hurja ilmalento, joka sisälsi yhteensä 28 sivua, joista alku- ja loppusivuja on kolme. Still-kuvitettuja sivuja tuli kirjaan 18 ja animaatiota sisältäviä 7. Tein kuvitusten pohjina käytetyt tussimaalaukset käsin, minkä jälkeen muokkasin, väritin ja viimeistelin ne Photoshopissa. Seuraava vaihe oli toteuttaa animoitavat sivut After Effectsissä. Kun kaikki materiaali oli valmiina, taitoin e-kuvakirjan InDesignissa sähköiseksi julkaisuksi ja exporttasin sitten ulos kiinteän taiton EPUB-tiedostoksi.

Kiinteän taiton EPUB-tiedostomuoto sallii erilaisten multimedielementtien, kuten esimerkiksi äänen, kerronnan, liikkuvan kuvan, animaation sekä erilaisten interaktioiden, liittämisen sähköiseen julkaisuun. Päätin keskittyä näistä animaatioon, tulevaisuudessa minulla on tavoitteena toteuttaa myös e-kuvakirjaan äänet. Suunnitteluvaiheen aikana toteutin konseptisuunnitelman animaatioiden tekemisestä e-kuvakirjaan, jonka avulla pystyn toteuttamaan myös tulevaisuuden projektejani.

Työn lopullinen teosmuoto muuttui tekemisen aikana muutamia kertoja päätyen lopulta sähköiseen julkaisuun, mikä mielestäni kokoa hyvin Muotoiluinstituutissa ja vaihto-oppilasvuotenani Universidad Mayorissa oppimiani taitoja. Idea oman tarinan kuvittamisesta säilyi koko työn tekemisen aikana, vaikka paikoitellen usko työn valmistumisesta horjui.

Lopulta yksinkertaiset asiat, kuten kuvituksen pilkkominen pienempiin palasiin ja keskittyminen yhteen asiaan kerralla, saivat minut onnistumaan tavoitteessani, joka oli oman tarinani kuvittaminen. Työn tekemisen aikana opiskelin myös sähköisen julkaisujen taitosta ja erityisesti kiinteän taiton EPUB-julkaisun tekemisestä, joiden parissa aion tulevaisuudessa jatkaa edelleen.

Olen työn lopputulokseen tyytyväinen, vaikka monia kohtia mielelläni vielä hioisin tai muuttaisin, kuten esimerkiksi yksittäisten sivujen kuvitusratkaisuja. Suurinta tyytyväisyyttä tunnen kuitenkin siitä, että tämän opinnäytetyön tekemisen aikana opin paljon lisää itsestäni, vahvuuksistani ja heikkouksistani ammatillisesta näkökulmasta katsottuna.

Oppimani tiedot e-kirjallisuudesta saivat kipinän syttymään alaa kohtaan. Löysin siitä itselleni sopivan ilmaisumuodon, jonka parissa pystyn toteuttamaan luontevasti omia päässäni poukkoilevia tarinoita.

# LÄHDELUETTELO

## Elektroniset lähteet

Backes, Laura. Understanding Children's Books Genres. Right-Writing.com

Katsottavissa: <http://www.right-writing.com/genres.html>

Katsottu: 20.04.2016

Bacon, Beth. 2014. Some Differences Between Ebooks, Enhanced Ebooks, And Apps. Digital Book World.

Katsottavissa: <http://www.digitalbookworld.com/2014/some-differences-between-ebooks-enhanced-ebooks-and-apps/>

Katsottu: 21.04.2016

eBook Architects, 1 Enhanced eBooks

Katsottavissa: <http://ebookarchitects.com/learn-about-ebooks/enhanced-ebooks/>

Katsottu 18.04.2016

2 eBook Formats

Katsottavissa: <http://ebookarchitects.com/learn-about-ebooks/formats/>

Katsottu 18.04.2016

3 DRM

Katsottavissa: <http://ebookarchitects.com/learn-about-ebooks/drm/>

Katsottu: 18.04.2016

4 eBook Fonts

Katsottavissa: <http://ebookarchitects.com/learn-about-ebooks/fonts/>

Katsottu: 18.04.2016

Ikonen, Jani. 2012. Mukana loistava menneisyys Hyvän

e-kirjamuotoilun äärellä. Aalto yliopisto, Helsinki.

Katsottavissa: [https://www.taik.fi/onni\\_new/getoptikafile.php?id=170](https://www.taik.fi/onni_new/getoptikafile.php?id=170)

Katsottu: 18.4.2016

Iljin, Jonna. 2006. Mitä on konseptisuunnittelu. Media Lab Helsinki.

Katsottavissa: [http://mlab.taik.fi/~apaterso/projects/eee/pori/iljin\\_konseptisuunnittelu\\_2006.pdf](http://mlab.taik.fi/~apaterso/projects/eee/pori/iljin_konseptisuunnittelu_2006.pdf)

Katsottu 20.04.2016

King, Carla. 2010. A Self-publisher's Primer to Enhanced E-Books and Book Apps. Mediashift.

Katsottavissa: <http://mediashift.org/2010/08/a-self-publishers-primer-to-enhanced-e-books-and-book-apps224/>

Katsottu: 21.04.2016

Sähköisten kirjojen sanasto

Katsottavissa: <http://www.e-kirjasanasto.fi/>

Ursell, Martin. 2013. Illustrating Children's Books. The Crowood Press, Wiltshire. E-book.

## **Kirjalliset lähteet**

Aaltonen, Jouko 2003. Käsikirjoittajan työkalut – Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. SKS.

Itkonen, Markus. 2003. Typografian käsikirja. RPS-yhtiöt, Helsinki.

Jeffers, Oliver. 2009. The Great Paper Caper. HarperCollins Children's Books, United Kingdom.

Loiri, Pekka & Elisa Juhonen 1998. Huom! Visuaalisen viestinnän käsikirja. Infoviestintä Oy Helsinki, Jyväskylä.

McCloud, Scott. 1994. Understanding Comics - The Invisible Art. William Morrow, HarperCollinsPublishers, New York.

Nesbö, Jo. 2009. Tohtori Proktorin Pierupulveri. Gummerus, Jyväskylä.

Pearson, Luke. 2013. Hilda and the Troll. Flying Eye Books, London.

## **Videolähteet**

Concepción, Anne-Marie. 2015. Creating Fixed-Layout EPUBs with InDesign CC. Lynda.com

Video 1. Understanding the format's unique features and challenges

Katsottavissa: <http://www.lynda.com/InDesign-tutorials/Creating-Fixed-Layout-EPUBs-InDesign-CC/169624-2.html>

Katsottu: 20.4.2016

## **Tunnelmakartan lähteet**

Noir Nouar

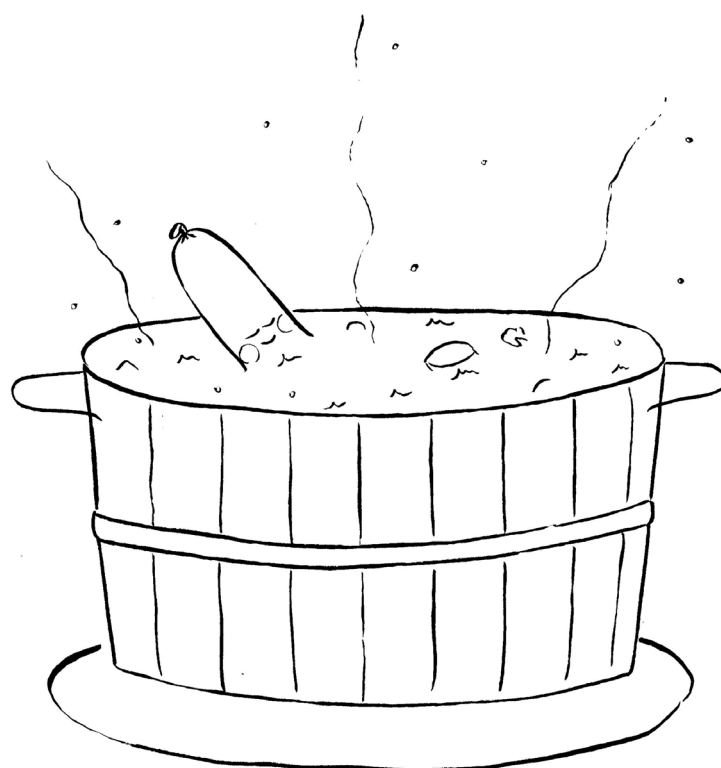
Katsottavissa: <http://www.noirnouar.com/>

Katsottu: 24.04.2016

Muut kuvat

Internet, alkulähde tuntematon





ANNA PAUKKU CRUZ