

iPad suunnittelijan työkaluna; edut, haitat ja julkaisun suunnitteluprosessi

Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Graafisen suunnittelun pääaine
Valtteri Kuusisto, opinnäytetyö kevät 2019

Tiivistelmä

Opinnäytetyön produktio-osuus on iPadilla mahdollisimman pitkälle tuotettu taidekirja.

Kirjallisessa osiossa tutkittiin iPadia suunnittelutyökaluna ja työprosessia sillä työskennellessä. Osiossa avattiin iPadin historiaa taidemaailmassa, nykyhetkeä ja luotiin nopea katsaus tulevaan. Kirjallinen osuus sisältää haastatteluja alan ihmisiltä jotka työskentelevät iPadilla ja kertoivat omasta työprosessistaan.

Produktio-osuudessa tutkittiin taidekirjan kuvittamisen vaiheita iPadilla, tiedostojen painovalmiiksi saattamista sekä ongelmia joita tulee vastaan iPadilla suunniteltaessa.

Abstract

The production part of this thesis is an artbook created as near to completion with an iPad as possible.

The theoretical part of this thesis researched the iPad as a design tool and some work methods for using it. The research has a brief synopsis of the history of the iPad in the design world, its current state and a quick glance at what the future holds. It also includes interviews conducted with designers who describe how they use an iPad in their works.

The production part looked into illustrating an artbook with an iPad and the obstacles a designer faces while designing with the iPad, such as combining a PDF document for the printers.

Avainsanat

export = tiedoston siirtäminen ulos sovelluksesta

import = tiedoston siirtäminen sisään sovellukseen

layer = taso digimaalauksessa

bugi = ongelma, häiriö ajurissa/sovelluksessa/tiedostossa jne.

rune, riimu = Gekidan Inu Curryn suunnittelema aakkosto

laminoitu näyttö = näyttö ja näyttölasi on liimattu toisiinsa, eikä niiden välissä ole rakoja

user interface, UI = käyttöliittymä, eli ohjelman/sovelluksen osa jonka käyttäjä näkee näytöllä

stylus = kynä, jolla käytetään kosketusnäyttöjä

Sisältö

1.0 Johdanto	5	5.0 Produktio	35
2.0 iPad suunnittelijan työkaluna	6	5.1 Tivoli	36
2.1 iPadin tulo suunnittelumaailmaan	7	5.2 Gekidan Inu Curry	38
2.2 Ensimmäisiä käyttäjiä ja heidän roolinsa	8	5.3 Kuvitusten työprosessi	41
2.3 iPadin asema nyt	11	5.4 Kuvitusten sisältö	43
2.4 Katsaus tulevaan	13	5.4.1 Night Forest	46
3.0 Työprosessien kartoitus	15	5.4.2 Charlotte	48
3.1 Tutkittavat henkilöt ja tutkimustavat	16	5.4.3 Walpurgisnacht	50
3.2 Kyle Lambert	17	5.4.4 Tivolin kannet	51
3.3 Will Paterson	20	5.4.5 Kuultopaperisivut	53
3.4 Haastattelut	21	5.5 Painovalmiin dokumentin kokoaminen	55
4.0 Oma työprosessini ja laitteeni	23	5.6 Ongelmia tiedoston kasaamisessa	57
4.1 Oman työprosessini kehitys	24	6.0 Yhteenveto	61
4.2 Käyttämäni sovellukset	27	6.1 Lopuksi	62
4.3 Tiedostojen siirtely sovelluksissa	31	6.2 Itsearviointi	63
4.4 iPad ja Apple Pencil mallien eroja	32	Lähteet	65
4.5 Microsoft Surface Pro vai iPad Pro?	33	Liitteet	70

Johdanto

Opinnäytetyöni aihetta miettiessä tiesin alusta asti haluavani kuvittaa jotain. Erilaisten kuvitusten sekä tyylien tutkiminen kiinnosti, mutta en halunnut tehdä koko opinnäytetyötäni siitä. Kuvitustyylien lisäksi halusin sisällyttää iPadin käytön suunnittelussa tutkimukseeni. Tästä sain idean tutkia iPadia suunnittelutyökaluna, ja sitä kuinka pitkälle erilaisia projekteja voi sillä toteuttaa. Apple markkinoi iPadeja koko ajan enemmän suunnittelijoille, varsinkin kuvittajille. Tutkimalla iPadin ominaisuuksia kuvittamisen ja suunnittelun näkökulmasta vaikutti mielenkiintoiselta. Opinnäytetyön tavoitteena on luoda taidekirja kokonaan iPadilla ja kirjata tämä prosessi ylös.

Opinnäytetyöni teoriaosuus tutkii iPadia suunnittelutyökaluna. Sen tarkoituksena on etsiä laitteen edut ja haitat suunnittelijoille. Teoriaosuudessa käsittelen iPadin historiaa ja sen matkaa nykyhetkeen taidemaailmassa sekä sen ensimmäisiä käyttäjiä. Haastatteluiden avulla kartoitan iPadin nykyistä käyttöä ja erilaisia työprosesseja. Teoriaosuudessa ja teososuudessa tutkin myös iPadilla painokelpoisten dokumenttien tekoa. Taustatutkimuk-

sen sekä haastatteluiden tarkoituksena on myös tarkoituksena tutkia, kenelle iPad on sopiva työkalu.

Teososuus keskittyy opinnäytetyöni produktion, Tivoliin. Sen kuvitukset pohjautuvat japanilaisen animaatio-duon Gekidan Inu Curryn töihin. Teososuudessa käyn läpi kuvitusten tekoa ja siihen käyttämiäni sovelluksia. Vertailen työprosessiani traditionaalisen ja digitaalisen välillä, kuinka se on muuttunut ja mitkä ovat niiden haasteet. Käyn läpi myös Tivolin suunnittelun sekä painokelpoisten dokumenttien luonnin iPadilla.

Tekovälineeksi valikoitui iPad sen potentiaalin vuoksi. iPad tarjoaa kannettavan päätelaitteen lisäksi ensiluokkaisen graafisen tabletin. Olen pitkään jo haaveillut siirtyväni digitaalisen kuvituksen puolelle, joten päätin tehdä sen opinnäytetyön puitteissa.

2.0

**iPad
suunnittelijan
työkaluna**

2.1 iPadin tulo suunnittelumaailmaan

Ensimmäinen iPad julkaistiin vuonna 2010, ja siitä lähtien taidealojen ammattilaiset ovat hyödyntäneet sen tuomia mahdollisuuksia töissään. David Hockney oli yksi ensimmäisten joukossa, sillä hän oli piirtänyt jo iPhoneilla ennen iPadien julkaisua (O'Brien 2013). Vuonna 2011 Hockney esitteli näyttelyssä iPadilla piirtämiänsä töitä Yosemiten kansallispuistosta. Töiden vastaanotto oli riitaisa. Osa kriitikoista ylisti Hockneyn rohkeutta ja edelläkävijyyttä, kun osa tyrmsi idean iPadilla toteutetuista maalauksista perinteisessä galleriaympäristössä täysin.

Näyttelyn töitä kritisoitiin runsaasti. Taidekriitikko Adrian Searle kutsui niitä muun muassa pelkurimaisiksi, munatomiksi ja tylsän kuolleiksi. Kirjoittamassaan artikkelissa hän pohjaa mielipiteensä faktaan, että työt on "maalattu" laitteella, joka pystyy kaikkeen samaan kuin traditionaaliset välineet, paitsi nimenomaan maalaamaan. Kosketettava tekstuuri, kiilto ja syvyys puuttuvat kokonaan Searlen mielestä. Searle myös kirjoittaa, että teknologia ei ole sama asia kuin moderni. Teknologian tarjoamat innovaatiot ovat asia erikseen taiteesta, ja digimaalauksilla ei ole kunnollista jalansijaa traditionaalisen maalauksen

ja gallerioiden maailmassa. (Searle 2012.)

Toinen taidekriitikko Roberta Smith kirjoitti samaisesta näyttelystä myös artikkelin, täysin päinvastaisesta näkökulmasta. Smithin artikkeli pitää uutta mediaa töiden tekotapana "näppäränä", ja sanoo Hockneyn sulavasti liikkuvan traditionaalisen ja digitaalisen esitystavan välissä tavoitellen kohti uutta. Roberta Smith myös myötää tämän olleen yksi syy, miksi lopulta kiinnostui Hockneyn töistä. (Smith 2013.)

Yleensä muutos pelottaa ihmisiä, tässä tapauksessa uusien tekniikoiden ja medioiden käyttöön ottaminen. Ymmärrän Searlen kommentit digimaalausten asemasta taidemaailmassa, mutta kallistun enemmän Smithin puolelle. Hockneyn tavoin olen myös innokas kokeilemaan uutta teknologiaa töissäni. Koen myös, että vastaanajatteliijoita tarvitaan. Tarvitaan ihmisiä, jotka kyseenalaistavat ja kritisoivat. Tarvitaan myös edelläkävijöitä, kuten David Hockney ja Kyle Lambert, jotka loputtomalla innovatiivisuudellaan ja ahkeralla työllään nostivat iPadin taide- ja suunnittelumailmaan. Nykyään iPadin

asema on jatkuvassa kasvussa. Adobe mainitsee The Verge lehdelle antamassaan haastattelussa Photoshopin julkaisusta iPadille vuonna 2019. Adobe myös vihjailee halustaan julkaista muita tietokoneelta tuttuja ohjelmia iPadille, mutta ei kerro siitä enempää vielä. (Lee 2018.)

Applen julkaistua ensimmäiset iPad Pro -mallit sekä Apple Pencilin aukesi suunnittelijoille ihan uusi maailma. Enää ei tarvinnut käyttää kolmannen osapuolien valmistamia kyniä tai sormeja, jotka toimivat epäluotettavasti. Apple Pencil toi mukanaan myös tilt supportin, eli kynä tunnistaa kulman jossa sitä käytetään suhteessa näyttöön (Apple 2019). Aikaisemmat kolmanne osapuolen stylukset eivät tätä tarjonneet, saatika samaa tarkkuutta. Tämän myötä entistä useammat taiteilijat ja suunnittelijat alkoivat siirtymään iPadin maailmaan. Kalliimpien iPad Pro -mallien tarjoama laminoitu näyttö sai monet Wacom Cintiq -piirtopöytien käyttäjät myös vaihtamaan laitetta. Kilpailu piirtopöytien maailmassa kovenee koko ajan, kun halvemmat yhtiöt rupesivat tarjoamaan samoja ominaisuuksia halvempaan hintaan. Näistä poiketen, iPad on oma tietokoneensa samalla, ja tähän ei tällä

hetkellä pysty kuin Wacom Cintiq Companion -malliston tuotteet, joiden näyttö ei samassa hintaluokassa ole kuitenkaan laminoitu. Tämä on iso este käyttömu- kavuudelle ja ainakin huomasi sen hidastavan itseäni. Microsoft Surface Pro -sarjan tuotteet liikkuvat samoissa hinnoissa. Niissä on laminoitu näyttö sekä oma tietokone Windows-käyttöliittymällä, mutta niiden stylus ei ole samaa luokkaa Applen ja Wacomin kanssa. Sosiaalisessa mediassa olen huomannut yhä useamman taidealan ihmisen siirtyvän käyttämään iPadia pääsääntöisenä työvälineenään. Osa heistä haluaa vain kokeilla uutta, osa on kyllästynyt tietokoneiden ja piirtopöytien välisiin ongelmiin esimerkiksi ajureiden kanssa. Suurelle osalle kuitenkin laitteen kannettavuus on ollut elintärkeää. Yhä useammin näkee taiteilijoiden postaavan sosiaaliseen mediaansa kuvia, jossa he ovat piirtämässä kahviloissa, puistoissa tai rannalla.

2.2 Ensimmäisiä käyttäjiä ja heidän roolinsa

David Hockney

David Hockney ihastui iPadin kannettavuuteen. Laitteella oli helppo maalata mitä vain paikasta riippumatta. Hockneyn iPad kulki mukana takkien sisätaskussa, jonka hän oli teetättänyt kaikkiin takkeihinsa luonnosvihkoa varten. Uuden teknologian käyttöönotto Hockneyn taiteessa ei ollut uusi asia, sillä hän on aina ollut kiinnostunut siitä, ja sen hyödyntämisestä omissa töissään. (O'Brien 2013.)

Hockney mainitsee myös työprosessinsa nopeutuneen otettuaan iPadin käyttöönsä. Väripalettien luominen on nopeaa ja se on rajaton varasto paperille. Nopeus on valttia jokaiselle käsityöläiselle ja taiteilijalle, Hockney mainitsee. (Bellman 2016.)

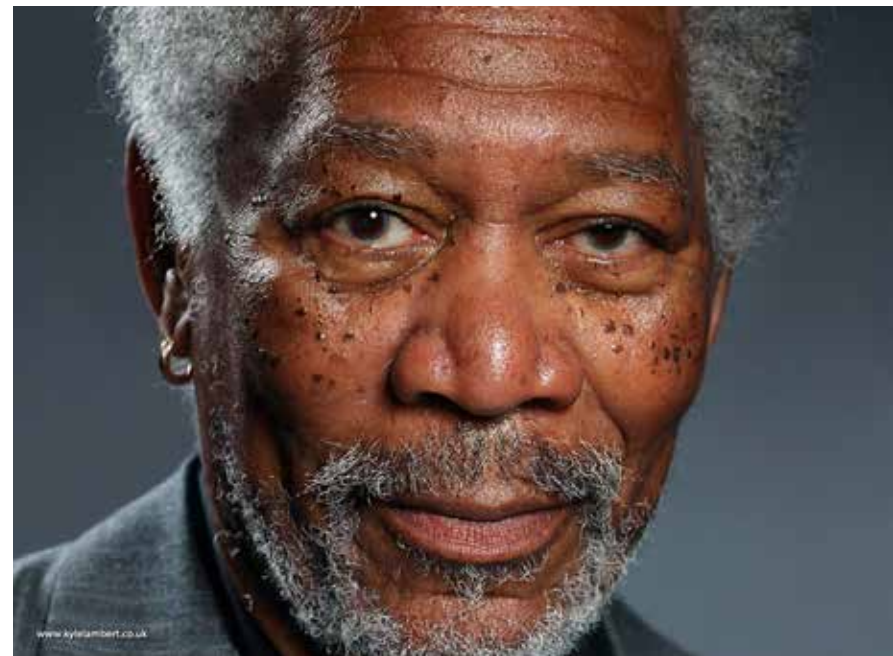
David Hockney tutustui Applen laitteilla maalaamisen maailmaan jo iPhoneella ennen iPadia. Hockneyllä oli tapana maalata kukkia ja aamuauringon kajoa makuuhuoneessaan Britanniassa. Valon maalaaminen näytöllä tuntui luonnolliselta, sillä ne molemmat hohtavat, joten iPhoneen näyttö oli omiaan valon luonnostelemiseen. (Gayford 2010.)

iPhoneella maalatut työt olivat tarkoitettu Hockneyn ystäville, mutta iPadin tultua kuvioihin tuotti Hockney kokonaisen näyttelyn sillä. Kuten aiemmin mainitsin, näyttely sai osakseen rankkaakin kritiikkiä. Hockney kuitenkin nosti iPadin suurelle jalustalle ja osoitti sen potentiaalin heti laitteen alkumetreillä. Hockneyn tekemillä maalauksilla iPad myös pääsi traditionaalisen taidegalleria maailmaan sisälle.

Kyle Lambert

Kyle Lambert on myös brittiläinen artisti, joka otti iPadin käyttöön jo sen alkuaikoina. Brushes-sovelluksella maalaamiaan töitä Lambert jakoi sosiaalisessa mediassa sekä oli esittelemässä maalausprosessiaan Macworld 2011 -tapahtumassa. Imorelle antamassa haastattelussa Lambert kertoi, kuinka jo ensimmäisen iPadin aikaan hän huomasi sen potentiaalin kannettavana studiona. (Caldwell 2017.)

Lambertin tekemät hyperrealistiset maalaukset kuuluisista julkisuuden henkilöistä, kuten Rihanna, Beyonce sekä Morgan Freeman, toivat hänelle kansainvälistä huomiota. Suuret yritykset huomasivat Lambertin maalaukset myös, mikä poiki yhteistyötä Applen, Adoben ja Procreaten kanssa. Lambert on ollut yksi suurimpia vaikuttajia iPadin tiellä tulla yhdeksi suosituimmista piirtolaitteista. Opinnäytetyön kolmannessa luvussa käyn läpi tarkemmin Lambertin työprosessia.



1. Kyle Lambertin iPadilla maalaama muotokuva Morgan Freemanista.

2.3 iPadin asema nyt

David Hockney ja Kyle Lambert tekivät arvokasta työtä iPadin käyttöönoton edelläkävijöinä taidemaailmassa. Heidän näkemä potentiaali laitteessa yhdistettynä heidän taustaansa nopeuttivat iPadin yleistymistä artistien keskuudessa, ja sen sovellusten kehittymistä nykyseensä. Procreaten kehittäjä Savage tekee läheisesti yhteistyötä Lambertin kanssa, jossa on ollu suuri etu rakentaa sovellus yhtä käyttäjäystävälliseksi kuin se on (Kyle Art Studio 2019). Hockney puolestaan rikkoi perinteisemmän taidemaailman rajoja, tuomalla uuden laitteen ja tekotavan taidegallerioiden maailmaan. Heidän lisäksi on monia taiteilijoita ja suunnittelijoita jotka ovat varmasti olleet yhtä merkittävässä roolissa iPadin tiellä nousta yhdeksi alan standardiksi, mutta Hockney ja Lambertin erilaisten taustojen ja lähtökohtien takia keskityin heihin.

iPad on tehnyt pitkän matkan monella osa-alueella julkaisunsa jälkeen. Uusien mallien, innovaatioiden sekä sovellusten myötä se sopii nykyään moneen muuhunkin pelkän maalaamisen ja piirtämisen lisäksi. Itselläni pääpaino iPadin käytössä on vielä kuvituspuolella, mutta opinnäytetyön tavoitteena on löytää välineet, jotka mahdollisimman pitkälle mahdollistavat suunnittelutöiden tekemisen pelkästään iPadilla. Tähän soveltuakseen iPadilta pitää maalauksen lisäksi onnistua ainakin kuvamuokkaus, vektorointi, videotyöstö sekä taiton tekeminen. Näiden lisäksi sillä pitäisi pystyä luomaan painovalmiita dokumentteja.

Taustoitusta tehdessäni löysin jatkuvasti uusia ja uusia ihmisiä, jotka ovat siirtyneet kokonaan piirtämään iPadia käyttäen. iPadille on tarjolla laaja valikoima erilaisia sovelluksia piirtämiseen. Autodesk Sketchbook, Medibang Paint, Adobe Sketch, Clip Studio, Brushes, Affinity Designer sekä Procreate on vain muutama tarjolla olevista ilmaisista ja maksullisista sovelluksista. Procreate on tarkoitettu piirtämiseen ja maalaamiseen. Vektoripohjainen työskentely ei onnistu, mutta sen siisti käyttöliitty-

mä, jatkuva kehitys sekä halpa hinta ovat nostaneet sen supersuosioon artistien keskuudessa.

Affinity Designer on yksi sovelluksista, joka tarjoaa vektoripohjaisen työskentelyn. Tämä mahdollistaa muun muassa suurien grafiikoiden työstön. Conor Boyle on Irlannista kotoisin oleva graafinen suunnittelija, joka mainitsee blogissaan, kuinka Affinity Designer mahdollistivat hänen työstää suuria paneeleja sulavasti iPadilla (Boyle 2019). Vektoripohjainen työskentely mahdollistaa myös logojen teon ja muotojen jatkotyöstön.

Kaikista näistä sovelluksista saa exotattua ulos eri tiedostomuotoja, kuten PSD, SVG, JPG, TIFF ja PNG. Tämä mahdollistaa kuvitusten työstön kokonaan iPadilla.

Affinity Designer tarjoamaa myös CMYK-työskentelytilan. Kuvittajalle nämä tarjoavat mahdollisuudet tehdä kaiken suoraan iPadilla. Taustoitusta tehdessäni luin monen artistin tekevän noin 80% työstään iPadilla. Jäljelle jäävä osuus on todennäköisesti taiton tekoa sekä suurien painotiedostojen kasaamista.

Brad Colbow on amerikkalainen graafikko ja sarjakuva-
piirtäjä, joka sanoi iPadin paremmin olevan apuväline tietokoneelle ja sillä työskentelyyn (Colbow 2015). Tällä hetkellä sovellusten puutteellisuuden vuoksi iPad on suurimmaksi osaksi kuvitustyöhön ja kuvan muokkaukseen käytettävä työkalu. Layouttien teko on tällä hetkellä melko vaikeaa. Adobe Comp on yksi ainoita sovelluksia, mikä tällä hetkellä mahdollistaa erilaisten layouttien tekemisen. Pilven kautta tiedostot voi siirtää suoraan koneelle Adoben ohjelmiin kuten InDesigniin. Suurella osalla ihmisiä ketä olen seurannut, iPad on osa työprosessia. Työt liikkuvat kätevästi iPadin ja tietokoneen välillä työvaiheesta riippuen, ja usein viimeistely tapahtuu tietokoneella.

2.4 Katsaus tulevaan

Adobe aikoo julkaista Photoshopin iPadille vuonna 2019. The Vergen kirjoittamassa artikkelissa mainitaan, kuinka Photoshop muuntautuu pilvipohjaiseksi versioksi. Photoshop joutuu käymään kokonaisen ilmeenuudistuksen siirtyessään kosketuspohjaiseen käyttöliittymään, jonka parissa Adoben insinöörit työskentelevät ahkerasti saadakseen tutun ympäristön uudelle laitteelle. (Lee 2018.)

On mielenkiintoista nähdä, kuinka työprosessi muuttuu Photoshopin lisäyksen myötä. Tähän saakka iPad on ollut vain apuväline suunnittelussa, mutta Adoben ohjelmien lisääminen tuo uusia työskentelymahdollisuuksia, ja sitä kuinka pitkälle työt voi sillä toteuttaa. Pilvipohjainen tallennus mahdollistaa myös työn sulavan jatkuvuuden eri laitteilla. Ensimmäiset versiot näistä sovelluksista ovat varmasti suppeita ominaisuuksiltaan, joten on mielenkiintoista nähdä kuinka Adobe kuuntelee asiakkaitaan. Omien sanojensa mukaan, he keskittyvät ensimmäisessä versiossa työnkulun toimintaan, kuten kuvien tuomiseen ja editoimiseen (Lee 2018).

Työprosessi muuttuu enemmän kosketuspohjaiseksi verrattuna aiempaan. iPadista puuttuvan hiiren ja näppäimistön vuoksi Photoshopiin on lisätty virtuaalinappi, jonka toiminnot riippuvat sen käyttötilanteesta. Esimerkiksi brush-työkalua käyttäessä nappia painamalla se muuttuu kumiksi, ja irti päästettäessä on brush-työkalu taas voimassa. (Lee 2018.)

Tällaiset ratkaisut tekevät työskentelystä paljon intuitiivisempaa ja nopeampaa. Samalla tavalla tietokoneen näppäinkomentojen kanssa toimivat ratkaisut vähentävät valikoiden selaamista. Päättään kuitenkin nostaa taas oppimis- sekä tottumiskynnys.

Ammattitason sovellukset vähentävät työprosessista myös laitteiden välillä vaihtelua. Mitä pidemmälle työn voi viedä yhdellä ja samalla laitteella, sen enemmän sen käyttöä harjoittelee ja panostaa siihen.

Mainitsen myös Adoben kehittämän Project Gemini -sovelluksen. Project Gemini on Adoben kehittämä piirustussovellus, joka on suunniteltu iPadille. Adobe työskentelee tiiviissä yhteistyössä kuvittajien kanssa kehittääksensä mahdollisimman hyvän, tehokkaan ja käyttäjäystävällisen sovelluksen. Se on tarkoitus julkaista tämän vuoden aikana iPadille, mutta tarkkaa ajankohdtaa ei ole vielä julkaistu. Tracie Ching on yksi kuvittajista jotka pääsivät testaamaan sovellusta. Ching kertoo 9to5Mac:ille antamassaan haastattelussa kuinka iPad ja Project Gemini antoivat hänelle mahdollisuuden työskennellä myös matkustaessaan. Ching myös mainitsee, että moni tulee varmasti yllättymään positiivisesti Adoben uusien brush-työkalujen tasosta. Project Geminin myötä Chingin ei tarvinnut enää vaihdella Photoshopin ja Illustratorin välillä, sillä yhdestä sovelluksesta sai tuotettua hänen toivomaa jälkeä. (Steeber 2019.)

3.0

Työprosessien karttoitus

3.1 Tutkittavat henkilöt ja tutkimustavat

Tässä luvussa käyn läpi iPadilla työskentelyä. Tähän kuuluu erilaisten suunnittelijoiden ja kuvittajien työprosessien esittely, ja mihin he käyttävät iPadia. Työprosessit osiossa on myös haastatteluosuus, jossa haastattelin kolmea kuvittajaa ja suunnittelijaa heidän työtavoistaan iPadilla. Haastattelemisen oli hyvä tapa kerätä tietoa suoraan iPadin käyttäjiltä, jolloin heidän työprosessiaan pystyi vertailemaan myös keskenään. Haastatteleminen ihmisillä oli myös haastatteluiden tekoaikana eri mallit iPadeista, jolloin heillä oli erilaiset rajoitteet ja haasteet laitteen käytössä. Tämä oli vastausten kannalta erittäin tärkeää, sillä iPadien eri mallit tuovat omat etunsa ja haasteensa työskentelyyn.

Esittelen Kyle Lambertin työtapoja eniten, sillä hän on yksi kuvittajista joka on käyttänyt iPadia sen julkaisusta saakka töissään. Lambert on hionut työprosessinsa huippuun iPadilla, ja koin sen opettavaisen lisäksi myös erittäin toimivaksi ja mielenkiintoiseksi. Kyle Lambertin lisäksi esittelen Will Patersonin työprosessia lyhyemmin. Paterson on kalliografiaan keskittynyt graafinen suunnittelija, joka käyttää töissään eri sovelluksia ja metodeja

kuin Lambert, joten heidän erilaisuuden takia otin molemmat tähän osioon. Patersonilla on myös Youtube-kanava jota hän päivittää ahkerasti ja esittelee sovelluksia sekä iPadin eri versioita ja niiden käyttöä graafisen suunnittelijan näkökulmasta. Patersonin jatkuvasti julkaisema tieto ja vinkit pitävät hänen kanavan sisällön ajantasaisena ja raikkaana, joten otin hänet myös siksi esille opinnäytetyössäni.

3.2 Kyle Lambert

Ipadista on tullut merkittävä osa Kyle Lambertin työskentelyä. Uudet iPad Pro -mallit mahdollistavat ammattitasaisten sovellusten käytön niiden suuren tehon ansiosta. Apple Pencilin tarjoama tilt support (eli näyttö tunnistaa kulman missä suhteessa kynä siihen on) on ollut Wacomien kalliimmissa laitteissa tarjolla jo vuosia, mutta iPad ja Apple Pencil toivat sen paljon kannettavammassa muodossa (Apple 2019). Apple Pencil on myös 100% tarkaa 100% ajasta Lambertin sanoin (Caldwell 2017). Applen etuna on, että käyttöjärjestelmä ja työkalu (työväline) on suunniteltu samassa talossa. Näin on mahdollista saada kaikki toimimaan sulavasti yhteen, toisin kuin vaikka Android-ympäristössä, jossa on lukuisia kehittäjiä ja valmistajia. Teknologiaan keskittyvä Youtubettaja ASBYT mainitsi videossaan, kuinka Applen suunnittelun ydin on, että kaikki suunnitellaan samassa rakennuksessa (ASBYT 2018). ASBYTin huomio videolleen tukee Lambertin väitettä, että kynä toimii 100%:n tarkkuudella 100%:a ajasta. Apple pencil ei vaadi erillisiä ajureita toimiakseen iPadin kanssa, joten tämä poistaa kaikki ajuriongelmat jotka aikaisemmin mainitsin.

Lambertin työprosessi pohjautuu juuri tähän Applen omaan ekosysteemiin ja laitteiden yhteentoimivuuteen. Imore-sivustolle antamassaan haastattelussa (Caldwell 2017) Kyle Lambert selostaa työprosessinsa Stranger Things -sarjaan tekemänsä julisteen pohjalta. Töiden aloitus tapahtuu iPadilla Procreate-sovellusta käyttäen. Sillä on helppoa ja luontevaa suunnitella piirrustuksia. Tiedostot liikkuvat tarpeen vaatiessa helposti eri ohjelmien, sekä tietokoneen ja iPadin välillä. Työn elementtien haettua paikkansa ja luonnoksen viimeistelyn jälkeen siirtää Lambert työnstä tietokoneelle, jossa hän aloittaa värityöskentelyn. iPadilla työ tehdään suoraan näytölle, jolloin käsi peittää koko ajan osan työstä, ja iPadin suurin tarjoama näyttökoko 12,9" on paljon pienempi kuin iMacin näyttö. Hän kertoo, että värityksen alussa hän haluaa nähdä koko työn ilman häiriöitä, jolloin erillinen piirtopöytä ja näyttö toimii parhaiten. Tämän jälkeen tiedosto on taas helppo siirtää takaisin iPadille, jolloin yksityiskohtien työstö jatkuu.

Kyle Lambert kertoo tekevänsä osan töistään kokonaan pelkästään iPadilla. Työn luonteen mukaan määrä, mitä täytyy tehdä tietokoneella, vaihtelee. Esimerkiksi Stranger Things -sarjan julisteessa tietokoneella työsti oli välttämätöntä suuren tasomäärän (layer) takia. Procreate rajoittaa layereiden määrän riippuen iPad mallista (suoraan verrannollinen laitteen RAM-muistiin), työn resoluutiosta sekä työstettävän canvaan koosta riippuen. Stranger Things -julisteen suuresta layereiden määrästä johtuen lopputyöstö täytyi tehdä tietokoneella. Kyle Lambert mainitsi Huffington Postin haastattelussa, että työn loppukäytöstä riippuen layereiden määrä vaihtelee. Jos samaa työtä on tarkoitus käyttää eri formaateissa, on tiettyjen elementtien oltava erillään muista. Lambertin tekemä Stranger Things sarjan toisen tuotantokauden juliste on hyvä esimerkki tästä. Julisteen elementtejä on käytetty irrallaan ja yhdessä, eri koossa ja materiaaleissa. (Sharkey 2017.)

2. Stranger Things -sarjan julisteen eri käyttömuotoja.



Samassa haastattelussa Lambert kertoo lyhyesti, kuinka hän lähestyy töitään. Sommittelu on hänelle yksin tärkeimmistä työvaiheista, sillä se tekee hyvän ja toimivan julisteen. Tärkeimpänä hän pitää elementtien määrää. Mitä enemmän elementtejä luonnoksessa on, sen vaikeampi on hallita asioiden suhdetta ja kuvakerrontaa, jolloin työstä tulee helposti liian täysi. (Sharkey 2017.)

Ideoita kasatessa Lambert kerää mahdollisimman paljon tietoa aiheesta ja koittaa löytää kunkin aiheen tärkeimmät asiat sekä elementit. Aiheeseen tutustumisen lisäksi Lambert myös tutkii tyylejä, kuten 80-luvun käsinpiirrettyjä julisteita ja sitä, kuinka tuottaa samaa jälkeä digitaalisesti. (Sharkey 2017.)

Värien valinnassa Lambert on myös huolellinen, sillä se on iso osa työn tunnelmaa. Lambert käyttää käytännöllisiä valonlähteitä valaisemaan hahmojaan julisteissa. (Sharkey 2017.)

Lähestyin opinnäytetyöni produktio-osuuden kuvituksia samalla tavalla kuin Lambert. Luonnosvaiheessa tosin itse tein ensimmäiset nopeat luonnokset hyvin pieninä paperille, jotta sain suuret linjat ja elementit ylös ilman liiallisia yksityiskohtia. Kaikki kuvitukset tein alusta loppuun iPadilla, ja siirtelyä tapahtui vain eri sovellusten välillä.

3.3 Will Paterson

Will Paterson käyttää iPad Pro -mallia kalligrafian teossa. Youtube-kanavalleen tekemässään arvostelussa vuoden 2018 iPad Pro -mallista Paterson nosti itselleen tärkeimmäksi piirteeksi sen, miten lähellä iPadilla työskentely on suoraan paperille työstöä. iPadilla piirrettäessä putoaa skannaus, tai työn reproaminen kokonaan pois suunnittelutyöstä. Tämä nopeuttaa ja yksinkertaistaa työprosessia paljon. Luonnoksia on myös paljon kätevämpi säilyttää ja pitää tallessa suoraan iPadissa irtonaisten paperien sijasta. Niitä on helpompi lähettää ja esitellä, yhdistää ja muokata. (Paterson 2019.)

Paterson käy läpi Youtube-kanavallaan työvaiheitaan ja tekniikoitaan. Hän esittelee esimerkiksi Procreate-soveluksessa suosikkityökalujaan, gridin käyttöä kalligrafiasa sekä olemassa olevan fontin päälle piirtämistä. Paterson myös käy läpi työskentelyään Affinity Designerin puolella ja antaa vinkkejä ohjelman käyttöön. (Paterson 2019.)



3. iPad on tärkeä osa Patersonin suunnittelutyötä.

3.4 Haastattelut

Kartoittaakseni työprosessia iPadilla paremmin haastattelin muutamia alan ihmisiä. Otin yhteyttä suunnittelijoihin, joiden huomasin sosiaalisen median perusteella työskentelevän iPadilla. Haastateltavien joukkoon kuului suunnittelijoita Suomesta, Irlannista sekä Brasiliasta. Haastattelut suoritin sähköpostilla lähetetyn lomakkeen kautta.

Haastattelun antoi Samuel Inkiläinen, 22-vuotias opiskelija Lapin Ammattikorkeakoulusta, Vic Regis, 25-vuotias freelance kuvittaja Brasiliasta sekä Conor Boyle, 26-vuotias freelance suunnittelija Irlannista. Haastattelut antoivat käyttäjädataa iPadilla työskentelystä ja erilaisista työprosesseista, sekä sovelluksista ja niiden käyttötarkoituksista.

Kaikilla haastateltavillani iPad oli päätynyt kannettavuuden takia työvälineeksi. Boyle myös lisäsi iPadin tarjoavan tehokkaan ja helppokäyttöisen työkalun selkeään ja kommunikoivaan suunnitteluun.

Kannettavuus sai myös minut kallistumaan iPadiin. Tiesin haluavani laitteen, jossa työskennellään suoraan näytölle, ja vaihtoehtoina olivat iPad sekä Wacom Cinti -mallisto. Kannettavuus kuitenkin vei voiton, ja valitsin iPadin Cintiin sijasta, joka tarvitsee tietokoneen toimiakseen. Laminoitu näyttö oli minulle myös tärkeä, ja tässä hintaluokassa iPad tarjosi sitä toisin kuin Wacom. Sosiaalista mediaa selatessani huomasin myös, kuinka useammat ja useammat suunnittelijat suosivat iPadia, ja vaihtoivat muita piirtopöytiään siihen. Perusteluina heillä oli myös laitteen kannettavuus.

IPadin käyttötarkoitus ja kuinka pitkälle työt sillä tehtiin vaihteli suuresti haastateltavien keskuudessa. Inkiläinen kertoi tekevänsä työnsä mahdollisimman pitkälle iPadin puitteissa. Procreate-sovelluksen tarjoama rajallinen layer-määrä pakottaa hänet toisinaan viimeistelemään työnsä tietokoneella. Regis puolestaan käyttää iPadia enemmän luonnosvihon tavoin, ja kokee sen erityisesti hankalaksi viivatyöskentelyyn. Mock-uppien vaatimat smart layerit ovat ainoa syy, miksi Boyle käyttää tietokonetta töissään. Kaiken muun hän tekee iPadilla.

Kuvitustyöt on helppo viedä alusta loppuun iPadia käyttäen, tiettyjen rajoitteiden puitteissa. Sain vastauksista hieman samaa kaikua kuin Kyle Lambertin työprosessia tutkiessani, varsinkin Inkiläisen vastauksesta. iPadin rajallinen työmuisti pakottaa työskentelemään tietyn tasomäärän puitteissa sekä tiettyjen ominaisuuksien puuttuminen pakottavat välillä tekemään viimeistelyt tietokoneella tehokkaammalla ohjelmalla. Nähtäväksi jää, kuinka Adoben iPadille julkaisema Photoshop muuttaa tilannetta.

Käytetyimpien sovellusten joukkoon kuuluu kaikilla Procreate. Affinity Designer on myös suosittu Clip Studion kanssa. Boyle listasi myös AnyFont-sovelluksen fonttien hallintaan.

Eroja iPadilla ja tietokoneen välillä työskentelyssä on runsaasti. Näistäkin moni pohjautuu iPadin kannettavuuteen ja sen suoraan näytölle työskentelyyn. iPadin kannettavuus on myös laskenut kynnystä aloittaa työskentely. Inkiläinen mainitsi tietokoneella työskenneltäessä esiintyvien bugien puuttumisen. iPadin sovellukse

on suunniteltu IOs-alustalle, eikä Apple Pencil vaadi ajureita. Näin ollen sovellukset ja laitteet toimivat ilman häiriöitä. iPadilla kuvittaminen myös tuntuu luonnollisemmalta, samalta kuin paperille piirtäessä.

Vastauksista käy ilmi, että iPadin tarjoama käyttöliittymä suoraan näytölle työskenneltäessä on sen suurin vahvuus, ja mistä käyttäjät pitävät. Luonnollinen tuntu työskennellä tarjoaa enemmän hallintaa. Inkiläinen myös mainitsi kuinka sulavasti kaikki toimii iPadilla. Kyle Lambert ja ASBYT pitivät samaa asiaa myös yhtenä tärkeimmistä asioista iPadilla.

Haastateltavien vastauksista yleisesti käy ilmi iPadin kannettavuus ja sillä työskentelyn helppous ja luonnollisuus. Se tuntuu niin ominaiselta jatkeelta tietokoneella työskentelylle, ja kosketeltava käyttöliittymä tarjoaa työskentelyyn uuden ulottuvuuden. Pieni koko toimii iPadin heikkoutena sekä vahvuutena, mikä kannustaa löytämään oman työprosessin sen ympärille.

4.0

**Omat
työprosessini
ja laitteeni**

4.1 Työprosessini kehitys

Käytän iPadia lähinnä kuvitusten tekoon. Siinäkin käytän vain yhtä sovellusta tällä hetkellä, ja senkin ominaisuuksia rajallisesti. Opinnäytetyön kuvituksia tehdessäni tarkoitukseni on laajentaa tätä valikoimaa yhden sovelluksen sisällä sekä lisätä sovelluksia suunnittelun eri vaiheiden helpottamiseksi.

Tehdessäni kuvituksia iPadilla, on prosessi hyvin samanlainen kuin maalatessani paperille. Aluksi teen nopean luonnoksen, jota siistin ja tarkentelen tarpeen mukaan. Tämän jälkeen vaihdan välinettä ja alan tarkentamaan luonnosta. Paperille piirtäessä minulle oli tyypillistä piirtää etualan hahmot, asiat ja esineet tarkasti, tehdä taustasta todella karkea luonnos idean selkeyttämiseksi ja sitten tussata etualan asiat. Nämä tussattuani keskityin yleensä taustan tarkempaan luonnosteluun, jolloin pystyin tekemään luonnoksia myös etualan asioiden päälle. Tussatut viivat eivät kärsineet tästä, ja sain tavallaan luotua ”eri layerin” taustalle tällä keinolla. Periaatteessa saman asian olisi saanut käyttämällä eriväristä lyijyä asioiden luonnosteluun, mutta huomasiin meneväni sekasin usein viivojen kanssa. Tussia ja lyijykynää on

vaikeampi sekoittaa, joten tämä oli itselleni mieluinen tapa työskennellä.

IPadilla piirtäessä seuraan samaa kaavaa työskennellessäni. Teen ensin karkean luonnoksen, jota alan kohta kohdalta työstämään eteenpäin. Toisin kuin maalatessani, minulla on nyt käytössä laaja kirjo erilaisia välineitä apunani yhdessä työssä. Käytän nykyään runsaammin värejä ja tekstuureja luonnoksissa. Digitaalisesti piirtäessä saan käytettyä myös oikeita layereita, eli tasoja, töissäni. Enää minun ei tarvitse kiireellä tussata etualan asioita, vaan voin siirtää eri elementit omille tasoilleen, jolloin voin helpommin käyttää eri värejä, liikuttaa niitä eteen tai taakse, ottaa kokonaan pois näkyvistä sekä himmentää luonnoksen vahvuutta. Koska iPadilla piirretään suoraan näytölle, tuntui tämä kovin luonnolliselta jatkolta paperilla työskentelyyn, vaikka iPadilla piirtäminen onkin kokonaan digitaalista. Eri tasot ja työkalut mahdollistivat vihdoinkin sen hallittavuuden minulle, mitä toivon aina tavalliselle paperille piirtäessäni. Nopeuden lisäksi tämä on helpottanut työskentelyäni suuresti.

Paperille maalatessa oli työasento ja perspektiivi ongelmallisia. Paperin koosta johtuen näin työn eri kulmasta riippuen mitä osaa piirsin. Tämä hankaloitti mittasuhteiden työstöä.

Tässä iPadin sovellukset tarjoavat taas suuren avun. iPadilla piirtäessä on paperin kokoa helppo muuttaa. Vaikka laittaisin työn kooksi saman A3, saan zoomailtua paperia miten haluan. Tämä mahdollistaa luonnoksen teon pienessä koossa, jolloin piirtämistä on helpompi hallita. Piirrustuksen kaikkia osia on myös helppo manipuloida ja korjailta koko ajan työstettäessä eri työkaluilla. Näin luonnoksesta on helpompi tehdä sulavampi ja virtaviivainen, ja hallita perspektiiviä myös paremmin. Ainoa heikkous on, että luonnosta tehdessä tarkemmaksi ei työstä näe kuin tietyn osan kerrallaan. Itselleni tämä on hieman haastavaa, sillä on vaikea nähdä sen asian todellista kokoa ja suhdetta muuhun työhön, kun näen siitä vain osan. Niin kauan kun iPadit eivät tule vähintään A3-kokoisina, on tämä ainakin itselleni pieni haaste työskentelyssä. Tämä on kuitenkin pieni miinus sen ohella, että suurten luonnosten tekeminen on näppärämpää, kun paperia saa zoomattua kauemmas.

Työn zoomaaminen ja loputon mahdollisuus korjailta ja työstää pidemmälle on samalla suuri plussa, mutta myös iso miinus. Tämä on tietty läsnä kaikilla digitaalisilla piirtämisen välineillä, ei vain iPadilla. Koska työtä on aina vaan mahdollista päästä lähemmäs, on yksityiskohtien tekeminen entistä helpompaa. Voi olla vaikea hahmottaa, koska lopettaa työstäminen. On helppo uppoutua pieneen osaan ja työstää se niin pitkälle, että se ei sovikaan enää muuhun työhön. Paperille piirtäessä on koko työ koko ajan esillä, jolloin on helpompi arvioida osien sopimista toisiinsa keskenään. Loputon mahdollisuus myös korjailta ja lisäillä asioita voi saada aikaan tilanteen, että työ ei tunnu valmistuvan koskaan. Aina voi palata taakse ja tehdä asioita uusiksi sekä tarkentaa niitä. Tämä asettaa erilaiset haasteet työskentelylle kuin mitä traditionaalisesti työskentely tekee.

Työn edetessä ja sovelluksiin tutustuessani huomasin oman työprosessini hieman muuttuneen. Nopeuden lisäksi aloin käyttämään enemmän hyödykseni ohjelmien kosketuspohjaista käyttöliittymää. Saan nopeasti toisella kädellä muutettua piirrustussudin kokoa tai vaihdettua työkaluja. Vaikka en opinnäytetyön kuvituksia tehdessä

voi siirrellä niitä iPadin ja tietokoneen välillä, aloin vähitellen alkanut siirtelemään niitä sovellusten välillä.

Osaan kuvituksia lisäsin tekstiä, jota ei ole mahdollista tuottaa Procreate-sovelluksessa, jota käytän pääsääntöisesti kuvitusteni tekoon. Tässä kohtaa siirrän työt Affinity Designeriin, jossa saan lisättyä tekstin kuvaan, rasteroitua sen ja siirrettyä takaisin Procreateen jatko-työstystä varten. Affinity Designer tarjoaa myös mahdollisuuden piirtämiseen, mutta se rajoittuu kuitenkin vektoripohjaisiin elementteihin.

Tähän asti olen kuvittanut iPadilla, ja siirtänyt työt koneelle jatkotyöstöä varten. Applen laitteilla tämä onnistuu helposti Airdropilla, ja PC:n kanssa erilaisilla pilvipalveluilla.

IPad on lisännyt tietynlaisen rentouden työskentelyyni. Aikaisemmin jos halusin kuvittaa digitaalisesti, olin hyvin rajoittunut tietokoneen eteen. Piirtopöytä ja tietokone vaatii enemmän tilaa ja yleensä virtajohdon. iPadilla olen saanut itselleni rennomman työasennon, joka ei ole

paikasta riippuvainen. iPadilla kuvittaminen muistuttaa myös enemmän paperille piirtämistä. Siitä puuttuu katkos, mikä piirtopöydässä ja tietokoneessa on. Piirtämäni kuvitus tulee samalle näytölle kuin mille piirrän toisin kuin näytöttömissä piirtopöydissä. Tämä on itselleni mieluinen työskentelytapa. Tämä toki on tekijästä riippuvainen asia, toisille sopii paremmin tietokoneelle piirtäminen, kun taas toisille suoraan näytölle piirtäminen.

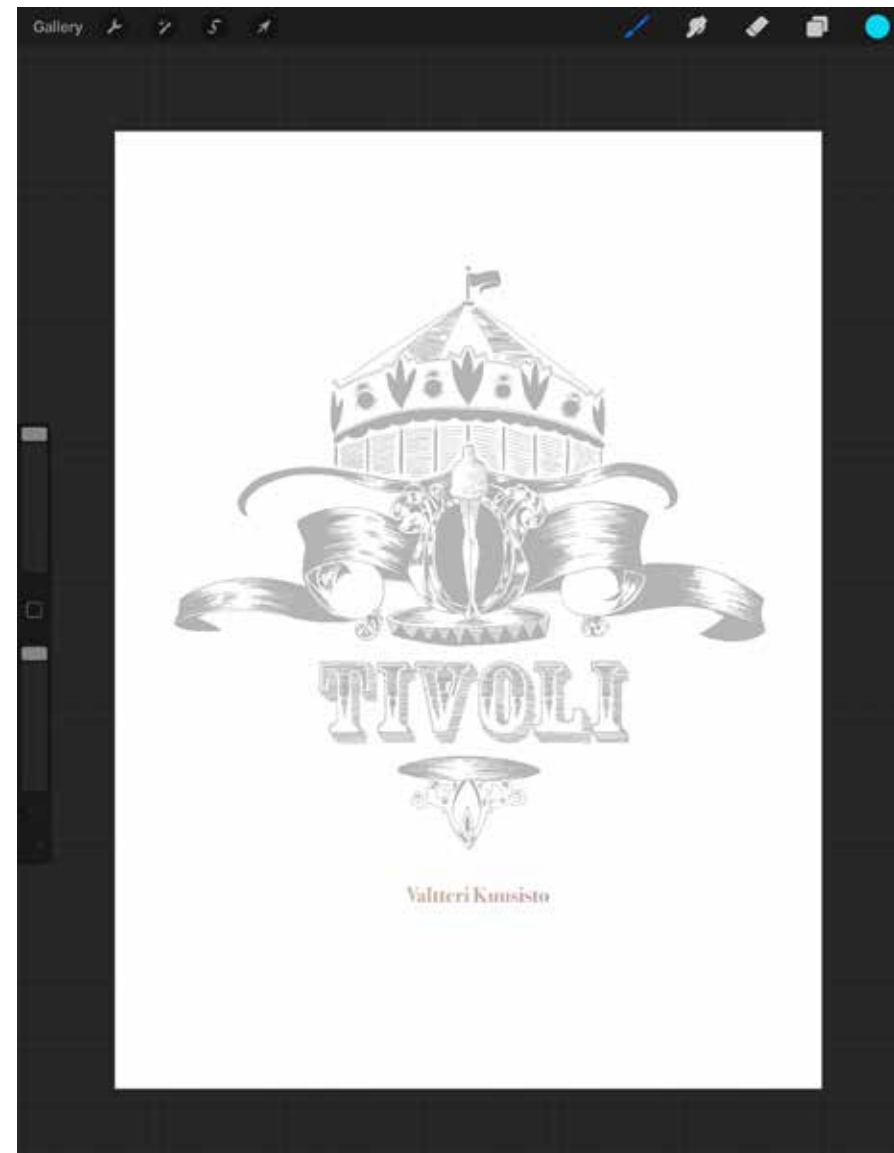
4.2 Käyttämäni sovellukset

Procreate (10,99€) on australialainen sovellus, joka on luotu iOS-alustalle. Savagen luoma piirtämissovelluksen päämaja sijaitsee Tasmanian Hobartissa. Procreaten suosio kasvaa jatkuvasti, ja siitä on myös iPhoneille oma Procreate Pocket -versio. (Savage 2019.)

Procreaten suosio perustuu sen helppoon käytettävyyteen. Selkeä ja helppo käyttöliittymä on voittanut useat käyttäjät puolelleen, kuten sen ystävällinen tuotantotiimi myös. Asiakaspalaute on nopeaa, avuliasta ja Savagen jäseniä on helppo lähestyä esimerkiksi heidän Twitter-tilin kautta. Kyle Lambert otti Procreaten heti alusta käyttööseen, jolloin hänen hyperrealistiset maalaukset nostivat sovelluksen jättisuosiinsa (Kyle Art Studio 2019).

Procreaten heikkous on vektoreiden puuttuminen, ja ainakin toistaiseksi myös tekstityökalun puuttuminen.

Procreaten käyttöliittymä on siisti ja helppolukuinen. Oikealla olevien säätimien puolta voi vaihtaa.



Affinity Designerissa (17,99€) on kolme ”persoonaa”, jotka tarjoavat erilaisia työtiloja (9TO5Mac 2018). Procreaten tapaan siinä on laajat piirtämistyökalut ja muokkausvaihtoehdot. Layereiden määrä ei ole rajoitettu, toisin kuin Procreatessa. Tarjolla on myös mahdollisuus vektorityöskentelyyn ja tekstityökalun käyttöön. Affinity Designer on käytännössä melkein kuin Illustrator, mutta eri yhtiöltä. Ohjelmasta on olemassa versio sekä tietokoneelle, että iPadille. Näiden välillä on helppo lähettää töitä keskenään, ja työskentely jatkuu saumattomasti molemmilla laitteilla.

IPad-version käyttöliittymä on paljon runsaampi ja täydempi Procreaten selkeään verrattuna, mutta tämä tarkoittaa myös enemmän työkaluja käytettäväksi. Sovelluksen kosketuspohjainen käyttöliittymä on suunniteltu hyvin. Tietokoneen alt- ja command- näppäinten toiminnot on siirretty sormien lukumäärään, joita näytöllä painaa. Tämä toimii esimerkiksi muodon kokoa vaihtaessa. Nappien painamisen sijaan sormia lisäämällä näytölle skaalaus on joko keskikohdan mukainen tai täysin vapaa. Ohjelman sisällä voi tehdä myös erilaisia pyyhkäisy-

komentoja, jolla voi säädellä värin tuummuutta, tekstin kokoa tai kappaleen täytön ja reunan värien järjestystä. (9TO5Mac 2018.)

Käytän itse Affinityä enimmäkseen tekstin lisäämiseen kuvituksiini. Täyden ja hieman sekavan käyttöliittymän johdosta Affinityn käytön oppimiskäyrä on itselläni ainakin isompi kuin Procreaten. Näppäimistön puutteen vuoksi myös näytöstä melkein puolet vievä virtuaalinäppäimistö hankaloittaa työskentelyä tekstiä lisätessä. Tekstityökalun laajat ominaisuudet kuitenkin oppii melko nopeasti, ja työn oppi asettelemaan näytölle sopivalle korkeudelle peitettyään sen muutaman kerran virtuaalinäppäimistöllä.

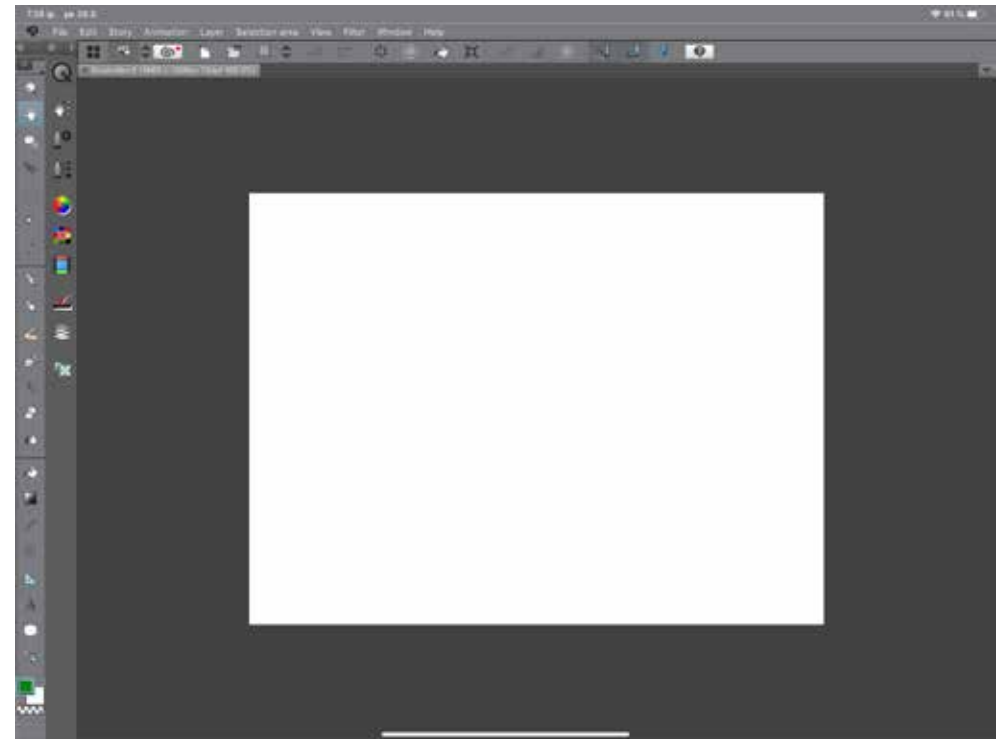


Affinity Designerin käyttöliittymä on huomattavasti täysinäisempi johtuen suuremmasta työkalujen määrästä. Oikean näppäimistön virkaa toimittava virtuaalinäppäimistö peittää puolet näkymästä.

Clip Studio Paint (PRO: 4.49\$/kk EX: 8,99€/KK) on myös enemmän kuvitukseen keskittyvä sovellus, jonka käyttöliittymä on mallinnettu hyvin pitkälti tietokoneversion mukaan. Sen hieman täysi ja sekava käyttöliittymä saattaa olla este joillekin käyttäjille, mutta ohjelmaa tietokoneella tottuneet käyttäjät ovat kuin kotonaan. Clip studio tarjoaa samat työkalut kuin Affinity Designer, kuten tekstin lisäämisen. Clip studiossa on myös mahdollista työstää sarjakuvia, jolloin layoutin tekeminen on mahdollista. Tämä onnistuu kuitenkin vain ohjelman maksullisessa versiossa, joka on kuukausimaksuun perustuva.

Suurimpana erona Procreateen verrattuna on maalauksen tuntu. Procreaten perussiveltimillä väri laskeutuu toisen päälle. Helpon sen voi kuvailla laittamalla silkkipapereita päällekkäin. Vedot eivät sekoitu keskenään, vaan jäävät toistensa päälle, kun taas Clip Studiossa vedot sekoittuvat keskenään.

Clip Studion tarjoamasta sarjakuvatilasta on mahdollista exportata painotiedostoja ulos. Tiedostoon voi sovelluksessa lisätä leikkuuvarat. (CELSYS Inc 2019.)



Clip Studion käyttöliittymä on mallinnettu suoraan ohjelman tietokoneen käyttöliittymästä. Näkymä on helppo järjestää omien mieltymysten mukaiseksi

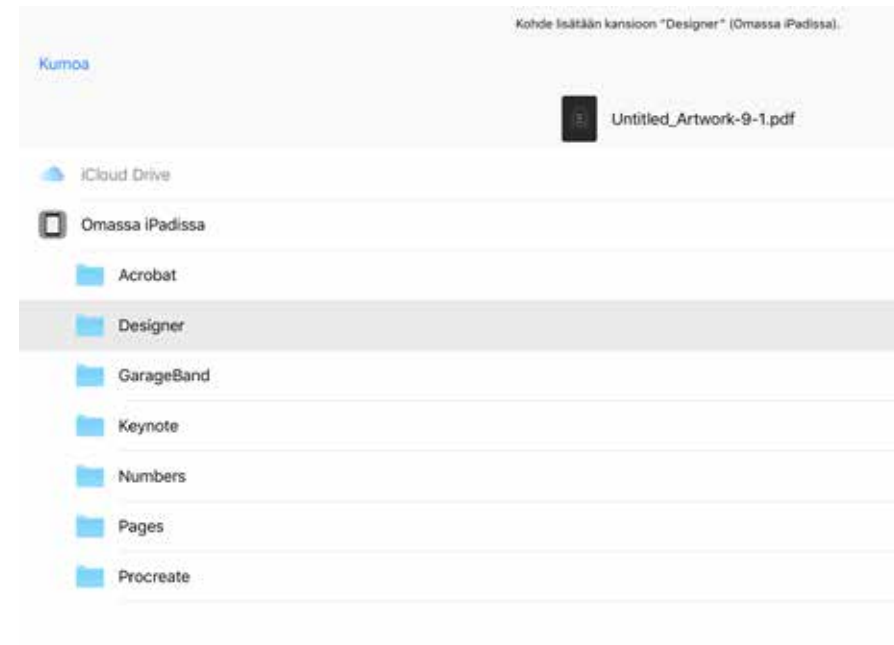
4.3 Tiedostojen siirtely sovelluksissa

Opinnäytetyön edetessä ja sovellusten tullessa tutumiksi alkoi töiden siirtely niiden välillä tulla isompaan rooliin työskentelyssäni. Työn siirtely eri sovelluksiin sujuu suhteellisen helposti. Kaikki käyttämäni sovellukset tukevat PSD-tiedostomuotoa, jota käytin eniten töitä liikutellessa. Eniten siirtelin töitä Procreaten ja Affinity Designerin välillä.

Opinnäytetyöni tekohetkellä Procreatessa ei ole vielä tekstityökalua, jonka johdosta siirsin työni välillä Affinity Designerin puolelle. Exportatessani PSD-tiedostoa Procreatesta aukeaa iPadiin valikko, josta sen saa suoraan napautettua Affinityn puolelle jos sovellusten keskinen jako on päällä, jolloin sovellus avaa sen heti. PSD-tiedoston hyvä puoli on se, että kaikki käyttämäni tasot toimivat sovelluksissa samalla tavalla ja niitä on helppo jatkotyöstää useankin vaihdon jälkeen. Affinity Designerista exportatessa iPad kysyy, mihin kansioon tiedostoissa työ tallennetaan. Toisin kuin Procreatessa, tiedosto siirtyy sovelluksen sisäiseen kansioon, joka sijaitsee iPadin tiedostot sovelluksessa, josta se täytyy importata haluamaan sovellukseen.

Näkymä exportatessa tiedostoa Affinity Designerista.

Eli, jos haluan siirtää tiedostoni takaisin Procreate sovellukseen Affinity Designerista, valitsen export-kohdassa kansioon Procreate. Tämän jälkeen avaan Procreate-sovelluksen, jonka import-valikosta saan auki Procreaten tiedostot kansioon, jossa tiedosto sijaitsee. iPadissa ei ole mahdollista tallentaa mitään työpöydälle, joten kaikki tiedostojen siirto tapahtuu tiedostot sovelluksen kautta. Työt on myös mahdollista exportata suoraan iCloud-tilille, josta ne voi ladata eri sovelluksiin ja laitteisiin.



4.4 iPad ja Apple Pencil mallien eroja

Tällä hetkellä työskentelen käyttäen iPad 2018 -mallia 128GB -tallennustilalla sekä ensimmäisen sukupolven Apple Pencilä. Tabletin pieni näyttö on kooltaan 9,7 tuumaa ja se on työskentelyä rajoittava. Kuvituksia täytyy zoomailla paljon. Ohjelmasta vaihdellen työskentelytilan koko vaihtelee (Clip Studio vs Procreate), ja kokonaisuutena on välillä vaikea hahmottaa. Työmuistin määrä ei ole ollut este kuin Procreaten layerimäärässä. Työskentely on kuitenkin sulavaa. Kynän ja kosketusta tunnistavan sovellusten käyttö on erittäin miellyttävää ja luontevaa. Sormille saa asetettua komentoja samalla tavalla kuin kynälle, jolloin nopeasti voi vaihdella työkaluja, zoomata näkymää ja siirtää elementtejä. Laminoimaton näyttö on hieman epätarkka välillä kuvittaessa ja se pitää kovempaa ääntä kuin laminoitu. Näyttö reagoi kynään myös hieman erilaisesti kuin esimerkiksi iPad Pro 10,5" -malli vuodelta 2017. Vuoden 2018 mallissa näyttö kestää kovempaa painamista. Totuin piirtämään sillä ja painamaan melko raskaasti kynää siihen. Koittaessani tuttavallan Pro-mallia vuodelta 2017 huomasin heti painavani liian kovaa sen näyttöä. Näyttöön ilmestyi kosketushäiriöstä johtuvia pieniä värimuutoksia kynän kärjen ympäril-

le, kun näytön sensorit osuivat toisiinsa kovan paineen alla. Opinnäytetyön puolivälissä siirryin käyttämään vuoden 2018 Pro-mallia, jossa en ole kohdannut samaa ongelmaan.

Vuonna 2018 julkaistu Pro-sarja lisäsi myös laitteen käyttömukavuutta. IPadin näytön ja laitteen reunan välissä olevaa tilaa vähennettiin huomattavasti. IPadin koko etuosa on käytännössä näyttöä. Tämä teki isommasta 12,9 tuuman mallista hieman pienempikokoisemman. Toisen sukupolven Apple Pencil kävi myös läpi muutoksia. Kynän pinta on matta kiiltävän sijasta. Uudesta kynästä on miellyttävämpi pitää kiinni, ja sen kulmikkaampi muoto istuu käteen paremmin. Apple Pencilin lataus muuttui myös. Enää kynää ei tarvitse liittää IPadin lightning-porttiin, mikä epäkäytännöllisyyden lisäksi oli mielestäni myös hieman riskialtista. Uudet kynät kiinnittyvät IPadin sivuun sisäisillä magneeteilla ja lataavat langattomasti. Tämä poisti ongelman, joka vanhassa kynässä oli usein läsnä. Siitä loppui akku usein kesken työskentelyn latauksen epäkäytännöllisyyden vuoksi. Uusi kynä on aina ladattu täyteen sen säilytystavan vuoksi.

4.5 Microsoft Surface Pro vai iPad Pro?

Microsoft Surface Pro –sarjan tuotteita markkinoidaan jatkuvasti enemmän kuvittajille. Niiden etuna on Windows-käyttöjärjestelmä, eli laite on kokonainen tietokone. Tämä mahdollistaa suunnittelun kaikkien vaiheiden tekemisen yhdellä laitteella, toisin kuin iPadilla. Kaikki Adoben ohjelmat myös toimivat laitteella, eikä esimerkiksi Clip Studiosta tarvitse hankkia kuukausimaksullista versiota kuten iPadilla.

Microsoft Surface Pro –sarjan tuotteisiin kuuluu myös stylus kynä, joka on suunniteltu niille. Kynässä on samoja piirteitä kuin Wacom- sarjan kynissä, nimittäin siinä on myös painettava nappi kynän alaosassa jonka voi ohjelmoida. Muuten styluksen ulkomuoto muistuttaa Applen Apple Penciliä yhtenäisen muotonsa kanssa. Kynä kiinnittyy myös magneetilla laitteen sivuun, mutta virtalähteenä toimii paristo ladattavan akun sijasta (Colbow 2018).

En omista Surface Pro –laitetta, joten en itse voi arvioida sillä työskentelyä samalla tavalla kuin iPadilla, joten joudun turvautumaan internetistä löytyviin arvosteluihin.

Piirtäminen Surface Pro –laitteilla on yksi sen myyntivalteista. Laite tukee kaikkia ohjelmia jotka toimivat tietokoneilla, kuten Photoshoppia. Kynän tuntu on kuitenkin askel alaspäin Wacomin ja Applen kynistä, ja jälki on hieman huonompaa myös. Piirretyissä viivoissa on hieman tärinää, jopa viivoittimella piirretyissä. Stylumen kärjen kumista tehty pää toimii hyvin laitteen lasia vasten, sillä se ei ole liian liukas. Tuntuma on kuitenkin erilainen kuin Wacomin ja Applen laitteisiin verrattuna. Kynä tukee tilt support toimintoa, kunhan se vain on käytettävissä ohjelmassa. (Colbow 2018).

Surface Pro 6 mallin laitteissa ei ole lainkaan tuulettimia, mikä kuumentaa laitetta. Tuulettimien poisjääminen tarkoittaa kuitenkin, että laite ei pidä mitään ääntä tai hurinaa. Sen passiivinen jäähdytys ei kuitenkaan toimi tarpeeksi tehokkaasti, mikä lämmittää laitetta hieman ja hidastaa sen tehokkuutta. (Chie 2019).

Microsoftin nettisivuilta katsottuna (Microsoft 2019) koko- ja hintaluokaltaan Microsoftin Surface Pro –sarja liikkuu samoissa kuin Applen iPadit. iPadin tavoin Sur-

face Pro 6 ei tule näppäimistön tai stulyksen kanssa, joten ne täytyy ostaa erikseen. Itse saattaisin ostaa Surface Pro -tietokoneen jos muut päätelaitteeni olisivat myös Windows pohjaisia. Laitteen ollessa kokonainen tietokone joka tukee kaikkia tietokoneille tarkoitettuja ohjelmia mahdollistaisi kaikkien Adoben ohjelmien käytön muun muassa. Piirtämiskäyttöön se ei kuitenkaan vakuuta minua saamiensa arvioiden perusteella. Procreate-sovellus jota käytän eniten kuvittaessani ei myöskään ole markkinoilla kuin Applen iPadeille ja iPhoneille.

Katsomieni arvioiden pohjalta sanoisin Surface Pro -sarjan soveltuvan paremmin suunnittelun muille osa-alueille kuin piirtämiseen ja digimaalaamiseen. Taittaminen, kuvien muokkaaminen ja mock-uppien teko sujuu varmasti paremmin kuin iPadilla Surfacelle tarjolla olevien ohjelmien vuoksi. Omaan käyttötarkoitukseeni, joka on piirtäminen, en kuitenkaan laitetta hankkisi ennen kuin sen piirtojälki saadaan vakautettua paremmaksi. Microsoftin tarjoama hiiri Surface laitteille on lisä, jonka toivoisin Applen tuovan myös iPadeille.



4. Uusin Surface Pro 6 -sarja on hinnaltaan ja ominaisuuksiltaan samaa luokkaa iPad Pron kanssa. Tabletin takaosassa oleva kick-stand mahdollistaa laitteen pystyssä pysymisen ilman erillisiä kuoria.

5.0

Produktio

5.1 Tivoli



Tivoli vaaleat kannet on isossa kontrastissa kirjan sisällön kanssa.

Tivoli on noidista ja painajaisista kertova taidekirja. Sen toteutus tapahtui mahdollisimman pitkälle iPadilla, ja sen esikuvina toimivat Gekidan Inu Curryn teokset.

Gekidan Inu Curryn (tästä eteenpäin Inucurry) työt luovat mielenkiintoisen vastakkainasettelun sarjoille ja videoille, joissa niitä käytetään. Heidän työnsä ovat inspiroituneet vanhoista animaatioista, erityisesti stop-motion-animaatiosta. Nykyään animaatioista koitetaan tehdä mahdollisimman sulavia ja kauniita. Tästä syntyvä vastakkainasettelu kuvastaa ehkä koko opinnäytetyöni työskentelyä. Käytän kuitenkin uusinta teknologiaa ja yritän luoda itseäni vanhempaa ja traditionaalista jälkeä ja tyyliä. Kirjan nimeä miettiessäni pyörittelin tätä konseptia päässäni, ja päätin nimetä työni Tivoliksi. Tivoli yhdistetään hauskaan yhdessäoloon ja nauttimiseen, joten sen käyttäminen kirjan nimenä, joka kuvaa noitia ja painajaisia sopii tähän aseteltuun. Vastakkainasettelu ja unet konseptina määrittivät kirjan ulkoasun. Tivolin kansista tuli vaaleat ja pelkistetyt, jossa on vain otsikko Tivoli. Päälipuolelle unet eivät kuitenkaan näytä miltään. Nukkuvaa ihmistä katsoessa, ei tiedä millaista unta hän näkee. Siinä on myös vastakkainasettelua kirjan sisällölle, joka on synkkä ja runsas. Puhtaat ja minimalistiset kannet olivat oikea ratkaisu.

Painajaisten ja unien kerroksellisuutta halusin myös käyttää valmiissa kirjassa. Kirjan kansiin olen suunnitellut kirjan sisäpuolelle taittavat läpät, jotta kansien sisä-sivuilla olevat värit eivät loista ulos. Näiden kääntäminen luo lukemiseen ikään kuin tunnelman, jossa lukija sukelta sisään kirjaan ne avattuaan. Painajaisten sekavaa ja kerroksellista rakennetta halusin myös hyödyntää kuvitusten rakenteessa. Olin suunnitellut muutaman kuvan, jossa painetun sivun päälle tulee kuultopaperi, jossa on eri elementtejä, jotka lisäävät ja täydentävät allaolevaa kuvitusta. Yhtenä tällaisena on nuken näköinen noita, jolta puuttuu kasvot kokonaan kuvituksessa. Kun tähän päälle laskee kuultopaperin, joka on mukana taitossa, saa noita kasvot ja tekstiä ympärilleen. Tämä tekee töistä muuttuvia, kuten unet ovat.

Tivolin kansien vaalealle pohjalle tuli logomainen tunnus jossa lukee TIVOLI. Tunnuksen haluan viestivän perinteistä tivolia, hauska ja iloinen. Kannen logo pohjautuu Inucurryn luomaan noitahahmoon, joka näkyy Puella Magi Madoka Magica -sarjan alussa. Se toimii ikään kuin kutsuna kirjaan.

Tivolin monessa kuvituksessa on myös käytetty riimuja. Puella Magi Wikin (2018) mukaan riimut ovat Inucurryn kehittämät kirjaimet. Riimuilla kirjoitettuihin teksteihin ei annettu käännöksiä, eikä Inucurry julkaissut riimuja vastaavia kirjaimia missään, vaan fanit selvittivät mikä merkki vastaa mitään kirjainta. Näiden käyttö kuvituksissa toi niihin mystiikkaa, ja tuntui luonnolliselta, sillä ne ovat hyvin vahvasti sidoksissa Inucurryn töihin. Niillä oli myös hauska piilottaa kirjaan viestejä.

Puella Magi Madoka Magican kolmas elokuva, Rebellion, jossa Inucurryn työt ovat suuressa roolissa sai osakseen kritiikkiä juuri heidän tyylistään. Berkshiren (2013) mukaan nopeasti vaihtuvat leikkaukset ja runsaat hallusi-noivat kuvat saivat katsojien aistit ylikuormittumaan, mikä osakseen vei huomion elokuvan juonen epäkohdistta. Itse koen kuitenkin juuri tuon kaikkein viehättävimpänä ja syynä miksi jatkuvasti palaan heidän töihinsä.

Eryyisenä inspiraationa kirjaan toimi Inucurryn keksimät taustatarinat noidille. Niitä oli mielenkiintoinen lukea ja etsiä sekä käyttää niitä kuvitusten piirtämisen pohjana.

5.2 Gekidan Inu Curry

Gekidan Inu Curry on kahden japanilaisen animaattorin, Doroinu (Muddy Dog) ja 2shiroinu (2white dog) duo. Inucurryn työt poikkeavat suuresti normaalista japanilaisesta animesta tyyliltään, ja ammentavat inspiraatiota vanhoista venäläisistä ja tsekkiläisistä stop motion -animaatioista. He pitävät pienien maailmojen ja kokonaisuuksien luomisesta, jotka he pystyvät rakentamaan yksin tai yhdessä. Tämä on heille mieluisampi työskentelytapa suuren tiimin sijaan. Animaatioiden lisäksi Inucurry tekee säännöllisesti kuvituksia Maaya Sakamoton Mankupukuron kolumniin Newtype-lehdessä. (Wikipedia 2018.)

5. Puella Magi Madoka Magican noitien hahmosuunnittelua. Töissä näkyy selvästi paperista leikeltujen piirustuksien jäli ja erilaisia tekstuureja joista pidän.



6. Gekidan Inu Curryn suunnittelema noita labyrintissaan. Kuvassa näkyy monia tekniikoita, sekä runeilla kirjoitettuja tekstejä.



Olen aina ollut kiintynyt runsaaseen tyylin ja yksityiskohtaisiin töihin. Inucurryn työt ovat täynnä pieniä yksityiskohtia, jotka luovat ison ja toimivan kokonaisuuden. Entistä vaikuttavamman töistä kuitenkin minun silmieni tekee se, että kaikki on kahden ihmisen tekemiä. Opinnäytetyöni produktiossa havittelin samanlaista tunnelmaa. Heidän kuvitustensa synkät ja runsaat maailmat ovat asia, joita haluan itsekin luoda. Nopealla vilkaisulla töistä saa värikkään ja iloisen kuvan, mutta tarkemmin niitä tutkiessa ne ovatkin täynnä neuloja, silmiä ja ”paha oloa”. Omat suosikkityöni he ovat tehneet Puella Magi Madoka Magica -sarjaan, johon duo palkattiin kuvittamaan noidat, noitien labyrintit sekä painajaiset.

Eriyisen kiinnostavan aiheesta tekee heidän työprosessi. Koska heidän työnsä on tehty erilaisin tekniikoin, esimerkiksi leikkelemällä paperia käsin ja kuvia muokkaamalla, oli haaste itsessään koittaa tehdä sama digitaalisesti. Teen pienin askelin siirtymistä enemmän digipainotteiseen työskentelyyn, joten tämä on hyvä tilaisuus kehittää menetelmät tehdä perinteisen jäljen näköisiä töitä digitaalisesti. Yhtenä esimerkkinä tähän

toimii Kyle Lambert, joka on koulutukseltaan öljymaalari, mutta joka on onnistuneesti siirtänyt perinteisen maalaamisen ja piirtämisen jäljen iPadilla tehtyihin töihin. Lambert kertoi tämän siirtymän alkua ja kipuilemista vuonna 2011 antamassaan haastattelussa, jolloin piirtäminen iPadilla oli vielä kovin uusi asia. (Lambert 2011). Hänen töitään ja työprosessiaan tutkimalla sain hyviä ideoita ja vinkkejä, kuinka saada siirrettyä omaa perinteistä työjälkeäni digitaaliseksi.

Työni on tarkoitus käydä dialogia Inucurrin töiden kanssa. Halusin käyttää heidän jo valmiiksi luomia maailmoja, hahmoja sekä teemoja, mutta halusin myös luoda omaa. Otin heiltä asioita ja elementtejä, joista pidän itse eniten, yhdistelin niitä ja suunnittelin omaa rinnalle. Tarkoitukseni oli myös ottaa tekniikoita heiltä, kuten kuvamuokkaustapoja, erilaisia kollaaseja ja paperileikkuuta.

5.3 Kuvitusten työprosessi

Teknistä sisältöä

Kuvituksia aloittaessa oli minulla suhteellisen selkeä idea mitä halusin tehdä. Aloitin suurella innolla, ja puolessa välissä tekemistä into hyytyi. Tässä kohtaan aloin yleensä nysväämään yksityiskohtia niihin. Saatoinkin aloittaa toisen työn luonnostelun tai etsiä inspiraatiota netistä. Välillä päähäni tuli liikaa ideoita, jolloin tein nopeasti paperille luonnoksen, ja jatkoin edellisen työn tekoa. En kuitenkaan halua liikaa erilaisia asioita ja ideoita yhteen kuvaan, jotta jonkinlainen yhtenäisyys säilyy. Yleensä hetken kuvaa pyöriteltyäni mieleeni tulvi erilaisia ideoita tai tekniikoita mitä voisin kuvaan lisätä. Yksi asia oli valokuvien käyttö piirrustusten kanssa. Toisinaan sain idean ihan sovellusten eri ominaisuuksia selailemalla ja kokeilemalla. Yhtenä esimerkkinä on Play with me -kuvituksen maa. Mietin montaa asiaa, kuinka voisin toteuttaa kuvassa valkoisen oven alle ulottuvan maan. Sitten muistin jo pitkään miettimäni idean, että käyttäisin kudottua kangasta jotenkin töissäni. Procreate tarjoaa mahdollisuudet manipuloida kuvia, joten otin valokuvan neulomastani takista, ja muokkasin siitä maan kuvan.

Kuvan teemana on leikkiminen, joten pehmeän neuletaikin käyttäminen maana sopi kuvituksen aiheeseen. Sitä muokkaamalla ja manipuloimalla siitä sai sopivan kovan, mutta myös pehmeän. Kerroksesta kuitenkin näkee, että sen pohjana on kudottua materiaalia, vaikka sen värit ja rakenne on muokattu.



Play with me -kuvituksessa yhdistelin valokuvia piirretyn materiaalin kanssa.

Prosessin suuressa osassa oli uuden oppiminen ja uusien tapojen kehittäminen ja testaaminen. IPadilla piirtämällä on suuret mahdollisuudet eri tekniikoiden ja tyylien kokeiluun, joten kuvitusten lopullinen ulkomuoto on kokeilujen tulosta. Eri sekoitustilojen ja välineiden kokeilu yhdistettynä tietoon ja taitoon, jota minulla piirtämisestä on jo synnytti jännittäviä töitä. Tämä piti prosessin myös jatkuvasti kehittyvänä ja mielenkiintoisena. Jos jäin ideatasolla jumiin piirtäessäni, aloin tutkimaan eri mahdollisuuksia. Kuinka voin muokata värejä? Lisätä tekstuuria? Manipuloida jo olemassa olevia elementtejä? Käyttää filttäreitä, tai Procreaten liquify-työkalua? Nämä pienet jumit joihin jäin, olivat työnkulun ja oppimisen kannalta hyödyllisiä, sillä ne saivat minut etsimään luovempia ratkaisuja ongelmiin. Yritin jokaisessa kuvituksessa hyödyntää jotain uutta tapaa.

Syvyyden lisääminen kuviin käyttämällä filttäreitä on yksi suosikkiasioitani joita olen oppinut tähän mennessä. Tilan tuntu ja hallinta oli aina haastavaa paperille maalatessa, joten nyt digitaalisesti kun se on niin helppoa, saatan sortua käyttämään sitä liikaa. Charlotte-kuvituk-

sessä (5.4.2) sain tilan tunnun hyvin esille. Kuvan suuri ulottuvuus auttaa kuvaamaan unien kerroksellisuutta ja syvyyttä. Teknisesti se oli helppo toteuttaa filtlerin avulla, muokkaamalla etualan elementtejä sumeammaksi. Tällaiset asiat huomattavasti nopeuttivat piirtämisen prosessia, mutta myös nopeuttivat suunnittelua. Aloitin töiden teon huomattavasti matalammalla kynnyksellä kuin traditionaalisesti tehden. En hukannut kallista paperia tai värejä, eikä minun tarvinnut suunnitella ja luonnostella lopputulosta enää niin tarkasti. Voin halutessa muokata kuvaa mieleni mukaan, ja luoda esimerkiksi kuvan syvyyden jälkeenpäin, kun perinteisin välinein se olisi vaikeaa, tai melkein mahdotonta.

IPadin tarjoamat digitaaliset helppoudet ja apuvälineet ovat mahdollistaneet myös tietyn vapauden työskentelelyni. Aloin rohkeammin kokeilemaan uusia ja erilaisia asioita piirrustuksissani, mikä antaa lopputulokselle tilaa muovautua työn teon aikana. Tämä on tehnyt omasta työ-prosessistani entistä mieluisamman. Jos teen jotain se ei ole enää niin lopullista, mikä on lisännyt enemmän rohkeutta itseeni.

5.4 Kuvitusten sisältö

Tehdessäni kuvituksia opinnäytetyöhöni, pyrin luomaan kohtauksia erilaisista painajaisista. Kuvilla on omat teemat, joiden ympärillä sisällyttän niihin tiettyjä elementtejä. Kaikkien kuvien haluaisin olevan jollain tapaa puistattavia tai ahdistavia katsojalle. Tarkoituksena oli saada aikaan tunne, joka on läsnä painajaisesta herätessä. Osa ideoista kuviin on tullut suoraan Inucurryn töistä. Kuvissa esiintyy erilaisia elementtejä, jotka yhdistän painajaisiin. Monessa halusin myös käyttää elementtejä, joita ei heti yhdistäisi niihin. Näistä esimerkkejä on kirkkaat värit, nuket, karkit ja leivonnaiset. Yhdistämällä puhtoisia ja suloisia asioita synkkiin ja ahdistaviin teemoihin saan kuviin lisää ulottuvuutta ja puistatuksen tunnetta. Kirjan yksi teemoista on vastakkainasettelu, joten sen tulisi myös näkyä kuvituksissa, ja juuri tällaisia teemoja ja elementtejä yhdistelemällä sain sopivan suloisen karmean lopputuloksen.

Tutkiessani opinnäytetyöni taustoituspäätöksiä, löysin toisen opinnäytetyön, joka käsitteli painokankaan suunnittelua. Kankaiden lähtökohdat olivat jokseenkin samat omien kuvitusteni kanssa. Pelottavaa, mutta jollain tapaa söpöä. Noora Kyöstilä (2015) tutki opinnäytetyössään söpöyttä ja sen muotoja eri kulttuureissa, pääasiassa Japanissa. Opinnäytetyössään hän avaa käsitteet kimo-kawaii, guro-kawaii ja creepy cute, jotka koin hyvin mielenkiintoisiksi. Kaikkia näitä söpöyden alakulttuureja yhdistää söpöjen elementtien lisäksi erilaisten puistattavien ja pelottavien asioiden lisääminen perinteisesti tulkittuun söpöön suunnitteluun. Nämä teemat esiintyvät osassa opinnäytetyöni kuvituksia. Pidän näiden asioiden yhdistelyä miellyttävänä ja Inucurryn tyyliin sopivana.



Walpurgisnacht-kuvituksessa käytin kasvotonta ihmishahmoa kuvaamaan tarinan hölmöä.

Osaan kuvituksista halusin mahdollisimman sekavan tarinan, jota kuva kertoo. Tavoitteenani oli saada lukija pysähtymään ja tutkimaan kuvaa tarkemmin ja löytämään siitä aina uusia asioita ja yksityiskohtia. Hektisyys ja tulkinnanvaraisuus kuvaavat myös unien luonnetta. Unia voi tulkita monella tapaa, mutta jokainen kuitenkin tulkitsee ne itse. Osa ei ymmärrä, ja niiden tapahtumat eivät käy järkeen. Tällaisia ajatuksia pyörittelin päässäni kuvituksia tehdessä.

Toistuvana teemana kuvituksissa oli kasvottomat ihmiset. Näihin olen käyttänyt omia sekä perheeni kuvia, kuvastamaan jollain tasolla pelkoa unohdetuksi tulemisesta.

Twitteriä selatessa löysin ketjun unihalvauksista, josta piirsin kuvan kirjaani niistä. Ketjussa ihmiset kertoivat tarinoita unihalvauksistaan ja antoivat niille erilaiset persoonat ja käyttäytymismallit. Aivan kuten Inucurryn noidille kehittämät taustat ihastuin näkemiini unihalvauksiin juuri tarinoiden takia. Unihalvauksien hahmoista koostuva kuvitus lisäsi kirjaan myös sivun oikeita painajaisia muilta ihmisiltä, eikä vain omasta päästäni tulleita Inucurryn inspiroimia.

Inucurryn työt eivät kuitenkaan ole hirveän karmivia tai perinteisellä tavalla pelottavia. Niistä puuttuu raakuus. Töitä tehdessä lisäilin niihin pelottavampia ja hirveämpiä asioita kuin mitä sarjassa oli. Ehkä heidän kuvitusten perinteisempi kimo-kawaii, guro-kawaii ja creepy cuten alle sijoituuva tyyli ei ole minun makuuni tarpeeksi raaka, joten lisäilen sitä itse. Charlotte-kuvitus on hyvä esimerkki tästä. Koska tein vain yksittäisiä kuvia animaation sijasta, jouduin turvautumaan erilaisiin ratkaisuihin saadakseni niihin vahvemman tunnun ja tarinan, ja yhtenä näistä keinoista on juuri pelottavuuden lisääminen.



7. Yllä: Gekidan Inu Curryn suunnittelema Charlotte.

Alla: Lähdemateriaaleista suunnittelemani versio Charloteista.

5.4.1 Night Forest

Night Forest -kuvitus ei ole niinkään sidoksissa Incurryyn töihin sisällöltään, vaan enemmän tekniikoiltaan. Halusin työssä kokeilla yhdistää paperille tehtyä jälkeä, sekä enemmän digimaalauksen näköistä jälkeä. Työn alaosan hahmot ja taustalla oleva metsä esittävät paperista leikeltä ja rakennettua kolmiulotteista kollaasia. Incurryyn töissä on paljon paperista leikeltä ja rakennettua jälkeä ja sommittelua, joten tähtäsin samaan, mutta kuitenkin kokonaan digitaalisesti tehtynä.

Käytin Procreate-sovellusta kuvituksen tekoon. Tein ensin luonnoksen, ja sitten aloin piirtämään elementtejä omille layereilleen. Käytin Procreaten 6B pencil -työkäluä valkoisen osan värittämiseen, jonka on tarkoitus imitoida paperia. Jokainen työn "kerros" on omalla layerillään, ja niiden järjestyksellä hain syvyyden tuntua. Halusin luoda saman efektin, kuin 3D-tarrapalojen käyttö tuo paperilla askarteltaessa. Tämän jälkeen kopioin jokaisen layerin, väritin sen harmaaksi, laskin opacityä ja siirsin hiukan sivummalle, jolloin varjot tulivat esiin. Varjojen



8. Incurryyn suunnittelema Anthony.

tasojen sekoitustilan laitoin myös multiply-tilaan, jolloin se muuttuu läpikuultavaksi kuten varjo, ja sen alla olevat asiat näkyvät sen läpi. Varjojen pituutta ja reunojen tarkkuutta säätämällä syyvysefektii oli helppo kontrolloida, eli kuinka kaukana takana tai lähellä edessä kyseinen taso on.

Metsän yläpuolella olevan kuun suun tein myös samalla tavalla. Incurrryn suunnitteleamalla hahmolla, Anthonylla on paperista leiketty suu, joka on omasta mielestäni kiinnostava. Halusin siis tehdä samanlaisen. Käytin suussa 6b pencil brush -työkalua. Pienenä erona metsään, suussa käytin hieman kellertävää "taustapaperia", johon lisäsin valkoista reunoihin paremman paperista leikellyn ilmeen hakemiseksi. Tein paperin reunoista myös terävämpiä, jolloin sain paremmin saksilla leikellyn tunnun siihen. Kuussa en muuten käyttänyt tätä tekniikkaa, vaan halusin sen näyttävän sileältä 3D-objektilta. Tein kuusta sulavan, koska olen joskus kuullut puhuttavan juustokuusta. Muistan myös lapsena kuulleen laulun, jonka sanoissa puhuttiin tippuvasta kuusta joka sukeltaa pimeyteen.

Työn mustaan taustaan maalasini turpentine brush -työkalulla valkoisella värillä ympyrän mallisin vedoin. Tällä sain aikaan kartonkiin maalatun akryylin tunnun. Kuvituksessa yhdistyy hyvin traditionaalinen ja digitaalinen työskentely, ja niiden vastakkainasettelu, mistä pidän Incurrryn töissä. Mielestäni kuvitus onnistui hyvin, ja se oli helppo toteuttaa Procreatessa.

Night Forest -kuvitus.



5.4.2 Charlotte

Charlotte työnä on sellainen kun opinnäytetyötä aloittaessani kuvittelin kaikkien töideni olevan. Siinä on yhdistelty paljon Inucurryn töiden elementtejä ja osia. Kuvan isoimmassa osassa on suurisuinen noita, Charlotte. Sen alkuperäinen ulkonäkö on huomattavasti ystävällisemmän näköinen, mutta ihastuin sen ympärillä olevaan tarinaan. Charlotten labyrintti on rakennettu kakuista, kekseistä ja kaikesta makeasta, ja se syö labyrinttiin eksyneet ihmiset.

Ystävällisemmän naaman sijasta piirsin pelottavamman, tyhjäkatseisen naaman, jossa on torahampaat, jonka suuhun kakkua pitkin kävelee erilaisia hahmoja. Pienet hahmot ovat värimaailmaltaan vahvassa kontrastissa kirkaaseen muuhun kuvaan. Tein kuvitukseen synkän aiheen, mutta muuten kirkaat ja iloiset värit ja asiat, kuten syntymäpäiväkakun ja karkkitankoja. Tämä kuvaa hyvin Inucurryn töitä, joita kuvailtiin nopeasti katsottuina söpöiksi, mutta tarkemmalla katsomisella pelottaviksi. Hahmojen päällä olevissa puhekuplissa lukee saksaksi

”Ich töte Mich” = Minä tapan itseni sekä koreaksi ”syö minut”. Lisäsin tekstit kuvaan erikielillä lisäämään kuviin salaperäisyyttä ja sekavuutta. Tekstien tarkoitus taas oli enemmän ajaa hirvittävän synkän ja iloisen maailman yhteentörmäystä, hahmojen iloisesti kävellessä kuolemaan hokien ”syö minut!”.

Halusin työssä rinnastaa ihmismäiset hahmot makeisten rinnalle, joita noita söisi makeisten sijaan, ikään kuin tuotantokarjaa, jota kasvaa vain tullakseen syödyksi. Charlotten suuhun luonnosvaiheessa suunnittelin galaksin maalaamista, ikään kuin toiseen maailmaan siirtymistä. Päätin jättää sen kuitenkin mustaksi. Galaksi olisi ollu hieman liikaa, ja musta toi sopivasti synkkyyttä sekä lopullisuutta syödyksi tulemisessa.



Charlotte kuvituksessa yhdistelin paljon erilaisia tekniikoita ja tyylejä.

5.4.3 Walpurgisnacht

Walpurgisnacht kuvitus pohjautuu noidan tarinaan. Hän on yksinäinen hölmö, joka pyörii päämäärättömästi ympäriinsä. Walpurgis on näkyvillä kuvan taustalla, kun taas kuvan etuosassa on ihmishahmoja. Jokainen hahmo on sama ihminen, mutta muokattuna. Tein ne kuvaamaan yksinäistä hölmöä, joka muokkaa persoonaansa saadakseen ympärilleen ihmisiä jotka eivät karkaa. Hahmot istuvat tuoleilla tyhjässä tilassa, jolla ei ole selviä rajoja. Karkaamaton tilanne, josta pyörivä hölmö ei pääse pois. (Puella Magi Wiki 2019)

Lisäsin kuvaan vielä värikkäät liput, sillä Walpurgiksen taustatarinassa mainitaan sen luovan näyttämöitä esityksille. *Jos kaikki on näyteltyä, surullisia asioita ei ole olemassa.* (Puella Magi Wiki 2019.)



5.4.4 Tivolin kannet

Kirjan kannessa olevassa kuvituksessa käytin erilaisia tekniikoita, joista osan opin taustoitusta tehdessäni. TIVOLI-sana on piirretty olemassa olevan fontin päälle. Rosewood STD -fontin koristeellisuus miellytti minua ja sopi tivoli teemaan. Suoraan fontin päälle piirtämisen opin Will Patersonin videoilta (2019). Piirretyn tekstin päälle tein vielä uuden layerin, johon tein värillisen gradientin airbrush-työkalulla, ja tein tasosta clipping maskin alempaan. Näin sain gradientin laskeutumaan pelkästään piirtämäni kuvituksen päälle.

Kannen logon muut osat on koottu erilaisista lähdemateriaaleista. Yläosan sirkusteltaan sain idean Carousel Tattoo -nimisen yrityksen logosta. Alempi osa on suunniteltu Inucurryn tekemästä noidasta.

Valmiissa työssä kannet tulevat myös erilaiselle paperille kuin sisäsivut, joten tein kansille oman tiedoston ja sisäsivuille oman. Kansien kokoaminen vaati hieman kokeilua sovelluksien puuttellisuuksien kiertämiseksi.

Procreate tai Affinity Designer ei ole Adoben ohjelmista tuttua rulers-komentoa. Sovelluksissa saa erilaisia gridejä kyllä, mutta ilman mittoja. Työskennelläkseni näiden rajoitteiden kanssa, loin pohjan jonka leveys sisälsi taittavat läpät sekä kannen etu- ja takapuolen. Tämän jälkeen loin erillisen 80 millia leveän tiedoston, joka oli yhtä korkea kuin kirja merkkamaan sisääntaittuvien läppien kokoa. Procreatessa on mahdollista kopioida tiedostoja toisiinsa, joten tein sisäläpän tiedostosta kirkkaan pinkin ja kopioin sen kansien pohjaan. Koska sisääntaittuvan läpän korkeus oli sama kuin kirjan, sain tekemällä siitä kirjan korkuisena mitan, mistä läppä alkaa. Näin sain asetettua kansien sisäläppien kuvitukset paikoilleen ilman mittoja. Gridin avulla löysin kansien keskikohdan, jolloin etu- ja takakannen kuvitukset oli helppo asettaa paikoilleen. Kansien sisäpuolet eivät vaatineet mitään erikoisia toimenpiteitä, sillä kaksi kuvaa peittävää koko kansien sisäpuolen.

Tivolin kansien tiedosto. Kaikki elementit on piiretty omaan tiedostoon, jonka jälkeen ne on kasattu yhdeksi Procreatessa.



5.4.5 Kuultopaperisivut

Tivolin hauskimmat sekä haastavimmat kuvitukset olivat ne, joissa käytin kuultopaperia. Aukeaman kuvitusten tuli toimia keskenään, sekä kuultopaperilla olevan kuvituksen kanssa. Kuultopaperille kuvitusta suunnitellessa piti myös muistaa, että se on peilikuvana toisen sivun päällä. Peilikuvana näkyvä kuvitus on mielestäni hauska, ja sillä idealla olisi voinut leikitellä enemmänkin. Aukeamista en tehnyt kuitenkaan kuvituksiltaan raskaita ja täysiä, vaan enemmänkin tukemaan kuultopaperille tehtyä kuvitusta. Koska kuvitukset rakentuvat kuultopaperin ympärille, en halunnut niiden varastavan huomiota liikaa.

Ensimmäisellä aukeamalla kuultopaperilla on vain sakset, jotka kääntyvät noidan kaulalta katkaisemaan punaisen langan. Pidin tämän kuultopaperikuvituksen yksinkertaisena, joten sen kääntyminen peilikuvaksi ei vaikuta siihen. Aukeaman toinen sivu koostuu tekstielementeistä, jonka sakset täydentävät katkaisemalla punaisen langan.

Toisessa aukeamassa kuultopaperin kuvitus oli huomattavasti isompi ja sisälsi tekstiä. Länsimaisten aakkosten sijaan käytin Incurrin kehittämiä runeja tekstin kirjoittamiseen. Näin se toimii myös peilikuvana, sillä kirjaimet näyttävät koristeellisilta myös peilikuvaksi käännettyinä.



Toinen kuultopaperiaukeamista.

Tivolin loppusuoralla katselin Inucurryn töitä etsiessäni inspiraatiota viimeisiin kuvituksiin. Löysin monia animaatiopätkiä, jotka he ovat tehneet ja aloin miettimään, miten saisin kirjaan kuvituksiin samankaltaista liikettä.

Noitien labyrinteissä, joita olen käyttänyt kuvitusten aiheina, on nopeat avausanimaatiot, joissa sukellaan labyrinttiin. Halusin samanlaisen efektin kirjaani, mikä ei paperille piirtäessä onnistu. Tivolin sisällä on käytetty kuultopaperia tuomaan kerroksellisuutta sekä interaktiivisuutta kuvituksiin, joten päätin tehdä siitä myös kirjaan kuoret. Kuoret koostuvat kahdesta paperista, jotka on taitettu toistensa päälle. Sivut avaamalla lukija sukeltaa kirjaan, ja siinä toistuu sama efekti kuin animaatioissa. Kuultopaperin ansiosta alimmat sivut näkyvät päällä-olevien läpi, jolloin labyrinttien kerroksellisuus ja syvyys näkyy hyvin.

Kansien kuvituksissa käytin apuna Procreaten symmetria työkalua ja quick shape -toimintoa.



5.5 Painovalmiin dokumentin kokoaminen

Opinnäytetyöni yhtenä osana oli tutkia painovalmiin tiedoston tuottamista iPadilla. Affinity Designer tarjosi hyvän lähtökohdan tähän. Siitä on mahdollista exportata painoon tarkoitettuja PDF-tiedostoja. Niissä voi hallita väriprofileja. Affinity Designerista on mahdollista myös exportata tiedostoja leikkuumerkeillä.

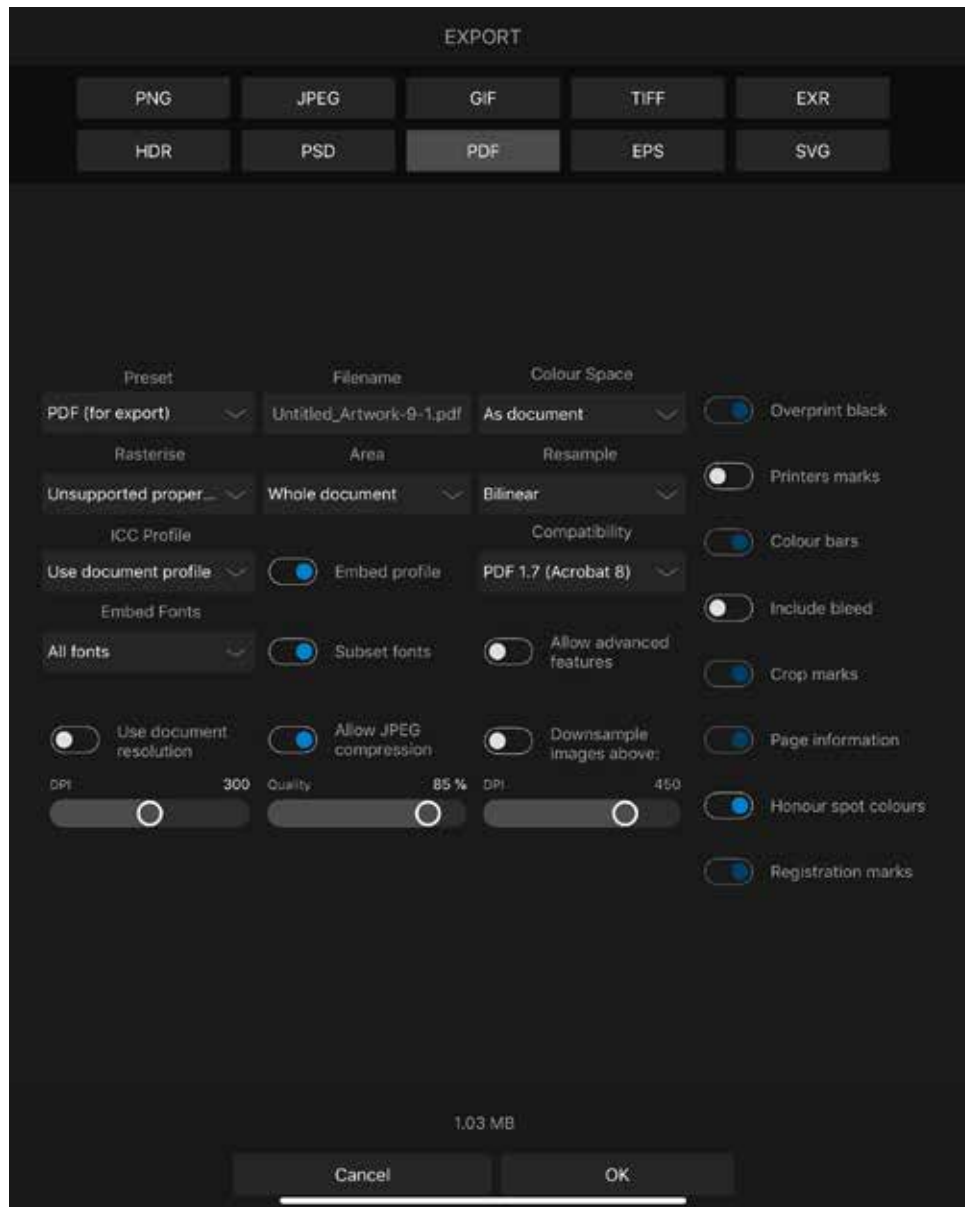
Muita tämänkaltaisia ratkaisuja tarjoaa Bookcreator-sovellus sekä Adobe Acrobat. Clip Studio Paintin maksullinen versio tarjoaa exporttaus mahdollisuuden myös bleedillä. Ohjelman maksullinen versio on tarkoitettu sarjakuvien tekoon, jolloin siitä on mahdollista exportata painovalmis dokumentti kaikilla tarvittavilla tiedoilla.

Opinnäytetyöni painopaikaksi valitsin Sastamalassa sijaitsevan Vammaspaimon.

Kävin Vammaspaimossa keskustelemassa Tivolin painatuksesta, ja iPadin tuomista haasteista. PDF-tiedoston leikkuumerkinnät eivät olleet ongelma, tai pikemminkin niiden puuttuminen. Painotalo saa lisättyä tarvittavat merkit itse tiedostoon, jolloin iPadista exportatun tiedos-

ton ei tarvitse niitä sisällyttää. Tämä saattaa kuitenkin vaihdella painopaikasta vaihdellen ja vaikuttaa tulostusjälkeen.

PDF-tiedostomuodoista keskustellessamme kävi ilmi, että pelkkiä kuvia sisältävät tiedostot voivat olla normaaleja PDF-tiedostoja. Fontteja sisältävien tiedostojen tulee olla PDF/X muodossa, jolloin fontit sisältyvät oikein, eikä fontti tulostaessa muutu. Affinity Designer -sovelluksesta on mahdollista exportata tiedosto myös tässä muodossa.



Affinity Designerista on mahdollista exportata tiedosto ulos monessa muodossa. Tiedoston ominaisuudet on helppo säätää oheisella taulukolla.

5.6 Ongelmia tiedoston kasaamisessa

Kasatessani Tivolin PDF-tiedostoa aloin kohdata ongelmia. Affinity Designerista on mahdollista exportata tiedosto leikkumerkeillä, mutta dokumenttia luodessa siihen ei kuitenkaan saa asetettua leikkumerkkien rajoja, jolloin PDF-tiedostossa ne ovat valkoiset.

Affinity Designerista on myös mahdollista exportata useamman sivun mittainen PDF-tiedosto. Tekemällä dokumentin sisään useamman artboardin on ne kaikki samassa PDF-tiedostossa. Koitin kasata tiedostoa painoon näin, mutta se ei kuitenkaan toiminut. Kaikki kuvat pitäisi saada saman dokumentin sisään, mikä itsessään ei ole ongelma, jos tuottaa kaiken materiaalin Affinity Designerilla. Tiedostoon on mahdollista importata kuvia, mutta en saanut sitä toimimaan. Sovellus ei jostain syystä päässyt käsiksi galleriaani. Procreatesta kuvia tuodessa avaa Affinity Designer kaikki omiksi dokumenteiksi, joten en saanut tehtyä valmista PDF tiedostoa.

Muokatessa kuvia painomuotoon huomasin CMYK-tilan karsivan värejä paljon. Affinity Designerissa on useampi CMYK-tila tallennettuna, kuten Uncoated FOGRA29 ja

Web Coated FOGRA28. Käytin jälkimmäistä, sillä Tivolin sisäsivut on päällystettyä paperia. Muutaman kuvan muokattuani huomasin kuitenkin värien muuttuvan liian rajusti konvertoidessa väriprofiilia. Siirsin yhden eniten kärsineistä kuvituksista tietokoneelle ja vaihdoin sen profiilin Photoshopissa Coated FOGRA39 -muotoon. Värit säilyivät paljon paremmin. Vaikka Affinity Designer tarjoaa runsaasti välineitä värien editointiin konvertointin jälkeen, oli noin isoa muutosta melkein mahdotonta muokata takaisin alkuperäiseen kuntoon.

Ratkaisuna tähän latsin Coated FOGRA39 -profiilin netistä. En kuitenkaan saanut sitä toimimaan lukuisista yrityksistä huolimatta. Affinityn sivuilla neuvotaan prosessi ja seurasin sitä, mutta uusi profiili ei ilmestynyt sovellukseen tästä huolimatta. Jouduin siirtämään kuvat tietokoneelle ja vaihtamaan profiilin Photoshopissa hyvän tulostuslaadun vuoksi.

Väriprofiileja muokatessa huomasin Photoshopin flattaavan kuvan kun sen väriprofiilia vaihtaa. Kokeilin yhdellä kuvalla joka Affinity Designerin puolella meni

pilalle väriä säätäessä, oliko kuvan flattaamisella tässä kohtaan väliä. Sillä oli suuri merkitys. Affinity Designer ei automaattisesti flattaa kuvaa, jolloin värien muokkaus on paljon rajumpi CMYK-profiiliin vaihtaessa. Kokeilin flatata kuvan käsin ennen profiilin muuttamista, ja tulos oli sama kuin Photoshopissa. Aluksi luulin suuren eron johtuvan Coated FOGRA -profiilista, mutta se johtuikin layereista. Nyt tiedä, että työn flattaamalla värit pysyvät parempana ja voin tulevissa töissä muokata värit suoraan iPadilla, kunhan saan oikean profiilin toimimaan. Affinity Designerissa käyttämäni WEB Coated FOGRA28 on USA:ssa käytettävä väriprofiili, joten en ottanut riskiä ja testannut millaisena kuvat tulostuisivat (NE14 DESIGN 2019).

Acrobatissa on mahdollista yhdistää PDF-tiedostoja, joten ajattelin kasata painoon menevän tiedoston sillä. Ensimmäisenä rajoitteena tuli vastaan 12 tiedoston raja. Tämän huomattuani ajattelin tekeväni kaksi 12 sivun tiedostoa ja yhdistää ne. Tiedostojen yhteen liittämisen osottautui hitaaksi. En tiedä, onko tämä Acrobatin iPad-version yleinen vika, sillä iPad Pro -mallien pitäisi tehojensa puolesta suoriutua tästä nopeammin.

Seuraava ongelma oli tiedoston avaaminen. Vaikka Acrobat yhdisti tiedostot, se ei suostunut avaamaan sitä laaamatta tiedostoa yhtä kauan kuin mitä sen yhdistäminen kesti.

Tiedostoa kootessa ymmärsin, miksi luin monen tekevän työnsä 80% iPadilla ja loput tietokoneella. Vaikka Tivolin työstäminen tähänsaakka onnistui hyvin iPadilla, on tiedoston kasaaminen turhan hidasta ja epäkäytännöllistä. Tässä kohtaa helpointa olisi lähettää tiedostot tietokoneelle ja tehdä kirjan taitto InDesignissa. Muutama minuutti työhön menee monikymmenkertainen aika iPadilla, ja se ei mielestäni ole kannattavaa. Uskon Adoben ohjelmien tuovan muutoksen tähän, jos vihjailut muidenkin ohjelmien julkaisusta Photoshopin lisäksi pitää paikkansa (Lee 2018). Brad Colbow mainitsi (2015) iPadin olevan apuväline tietokoneelle, mitä se vieläkin neljä vuotta myöhemmin on. Kehitys näiden neljän vuoden aikana on joka tapauksessa ollut suuri, ja iPad kykenee varmasti nykyään tekemään enemmän kuin tuolloin. Ehkä seuraavan neljän vuoden kuluttua myös PDF-tiedoston kasaaminen sujuu helposti iPadilla.

Koitin kasata Tivolin myös Bookcreator-sovelluksella, mutta ilmaisversion rajalliset muokkausominaisuudet eivät olleet riittävät. Valmiita kirjapohjia oli vain kolmea kokoa, ja niitä ei pystynyt säätämään. Sivuja sai luotua lisää, mutta erillisten sivujen kokoja ei myöskään voinut muuttaa. Työssäni on kahden kokoisia sivuja, joten tämäkään ei toiminut. Kuvitukset myös rajautuivat liikaa, jos niistä teki sivupohjan kokoiset. PDF-tiedostojen keskellä näkyi myös Adobe Acrobat -sovelluksen kuvake, joka ei poistunut edes exportatusta tiedostosta. Bookcreator on hyvä ja helppo sovellus luoda valmiiseen pohjaan kirjoja, mutta tähän tarkoitukseen se ei ollut oikea.

Adobe Compilla työn kasaaminen ei myöskään onnistunut. Sillä ei ainakaan tällä hetkellä voi tehdä kuin yhden sivun kerrallaan, joten kirjan kasaaminen sillä ei onnistu.

Adobe Acrobat ja Affinity Designer riittävät mielestäni pienten painotöiden tekoon ja kasaamiseen. Nelisivuisen esitteen yhdistäminen Acrobatissa toimii, vaikkakin hieman hitaasti. Kokonainen taidekirja oli hieman iso

ja vaativa työ aloittaa. Tulen varmasti tekemään myös painoon dokumentteja pelkästään iPadilla, mutta tiedän tuottaa kaiken materiaalin Affinityn puolella, jotta saan suoraan tehtyä monisivuisen PDF-tiedoston.

Latasin Clip Studion viimeisenä ja otin siihen heidän tarjoaman puolenvuoden ilmaisen kokeilun EX-versiosta. EX-versio tarjoaa mahdollisuudet työstää sarjakuva erilaisissa muodoissa, kuten sarjakuva, kirja ja fanikirja.

Ex-versiossa tarkoitukseni oli kasata kirja ja exportata se PDF-muodossa. Importatessani kuvia Procreatesta Clip Studioon tapahtui se kuva kerrallaan, vaikka valitsin kaikki sivut. Tämä sai minut hieman epäröimään, joten tein muutaman sivun kokeilutaiton. Clip Studioon importatut kuvatiedostot oli helppo laittaa valmiisiin sivupohjiin replace page -komennolla. Erilliset sivut pystyy myös yhdistämään aukeamaksi. Tivolissa oli monta aukeamankokoista kuvaa, joten ajattelin asioiden sujuvan hyvin. En kuitenkaan saanut laitettua aukeamankokoista kuvaa yhdistettyyn sivupohjaan. Sovellus valitsee sivun kerrallaan, joten erikokoista kuvaa ei voi laskea aukea-

malle. Sivun voi kuitenkin korvata koko aukeaman kokoisella kuvalla, mutta exportatussa tiedostossa se näkyy normaalina sivuna aukeaman sijasta. En lopulta saanut Tivolia näistä syistä koottua Clip studiossakaan. Jos kaikki kuvat olisivat olleet saman kokoisia olisi kasaaminen onnistunut. Clip studio on myös mahdollista ostaa tietokoneversiona, josta maksetaan vain kerran kuukausimaksun sijasta. Jos ohjelmaa käyttäisi vain kirjojen tai sarjakuvien kokoamiseen, suosittelisin mieluummin tietokoneversion ostamista iPadin kuukausimaksullisen version sijasta.

Ikäväkseni joudun nöyrytymään työni lopussa, ja kokoamaan tiedoston tietokoneen puolella. Vaikka käytännössä se olisi mahdollista iPadillakin, en näe hyödylliseksi käyttää niin paljoa aikaa nopeaan työhön. En osaa sanoa onko kohtaamani ongelmat iPad kohtaisia, sidonnaisia hitaaseen nettiyhteyteeni vai onko sovellusten tämänhetkisissä versioissa bugeja. Sain kuitenkin kasattua Tivolin kannet PDF-tiedostona Affinity Designerin ja Adobe Acrobatin avulla, sekä kuultopaperista tehdyt kannet.

6.0

Yhteenveto

6.1 Lopuksi

iPadin jalansija suunnittelijoiden ja taiteilijoiden keskuudessa alkaa olla jo melko vahva. Sen hyvät kilpailuvaltit, kuten tehokkuus, kannettavuus ja koko nostavat sen työskentelymukavuuden kanssa ohi muista piirtopöydistä. Isommat merkit ovat tottuneet hyvään asemaansa alan keskuudessa, jolloin niiden tuotteiden kehittäminen on jäänyt hieman hitaaksi, mikä taas antoi suuren edun iPadille.

iPadin potentiaalin alusta saakka nähneet ammattilaiset, kuten Hockney ja Lambert varmistivat omalla osallaan ja taidoillaan sen nousun taidemaailmassa. Heidän avoimuus omista työprosesseistaan sekä kehitysyhteistyö sovellusten tekijöiden kanssa on varmistanut käyttäjävälillisyyden.

Työprosesseja iPadilla on yhtä monta kuin sen käyttäjiä ja käyttötarpeita. Sovellusten saumaton keskenään työskentely kuitenkin takaa, että projektit on helppo toteuttaa osittain, tai kokonaan pelkästään iPadilla. Kuvien muokkaus, editointi, videotyöskentely, kuvittaminen, vektorit sekä tekstin editointi onnistuu kaikki iPadilta.

Suurempien projektien parissa on tietokone kuitenkin vielä tarpeellinen lisä, ja taiton teossa välttämätön. Omista mieltymyksistä myös riippuen työt kulkevat sujuvasti iPadin ja tietokoneen välillä joko sovellusten omien pilvipalveluiden kautta tai IOS-käyttöjärjestelmän sisällä. Tällä hetkellä iPad on lisä suunnittelijan työkalupakissa, ja ehkä tulevaisuudessa jopa täysi korvike tietokoneelle.

6.2 Itsearviointi

Opinnäytetyöni oli pitkä prosessi, johon kuului monta vaihetta.

Taustatyön tekeminen oli mielekästä alusta loppuun. Eri-laisten suunnittelijoiden löytäminen ja heidän töihinsä ja työtapoihinsa tutustuminen oli mielenkiintoista ja palkitsevaa. Haastatteluiden tekeminen oli aluksi hieman jännittävää ja vaati paljon työtä tutkia heidän taustansa ennen yhteydenottoa, etten kysele asioita joihin, he ovat vastanneet jo monet kerrat. Valitettavasti muutama mielenkiintoisemmista ihmisistä ei vastannut viesteihini, mutta saamani vastaukset olivat silti mielestäni onnistuneita ja sopivan erilaisilta ihmisiltä. Oli palkitsevaa kuulla ammattilaisten ympäri maailmaa jakavan samoja mielipiteitä iPadista ja sillä työskentelystä kuin itselläni on. Tykkäsin myös erittäin paljon tutustua heidän taustoihinsa ja heidän matkaansa iPadin kanssa.

Opinnäytetyöni ajankohta olisi voinut olla vuoden tai kaksi myöhemmin, jolloi Adobe olisi toivottavasti julkaissut jo useamman ohjelman iPadille. Haastattelemani ihmiset, johtopäätökset ja työprosessit olisivat olleet

merkittävästi erilaiset siinä tapauksessa. Nähtäväksi siis jää, kuinka iPadin tarjonta suunnittelijalle tulee jatkossa muovautumaan.

Tivolin piirtämistä rakastin alusta loppuun. iPad oli alussa minulle vielä melko uusi ja outo laite työskennellä, mutta kuvitusten teko pysyi mielekkäänä koko ajan. Ohjelmien ja sovellusten tullessa tutummiksi huomasin, kuinka kuvitusten teko nopeutui koko ajan ja kuinka mahdollisuudet erilaisiin tekniikoihin lisääntyivät koko ajan. Gekidan Inu Curryn töihin oli ihana uppoutua muutamaksi kuukaudeksi ja piirtää omia niiden pohjalta.

Olen onnellinen, että sain tehdä opinnäytetyön itseäni kiinnostavasta aiheesta. Tivolin piirtäminen ja suunnittelu toimi vastapainona teoriaosuuden kirjoittamiselle. Sain vapaasti ideoida ja toteuttaa itseäni ja olen lopputulokseen erittäin tyytyväinen.

Jouduin hieman opinnäytetyötäni tehdessä käyttämään tietokonetta, joka harmitti. Periaatteessa olisin voinut kiertää kaiken tämän käyttämällä Astropadia ja peilaa-

maan tietokoneen näytön iPadille, mutta opinnäytetyöni kannalta en nähnyt sen eroavan tietokoneen käytöstä mitenkään. Astropad tarvitsee tietokoneen toimiakseen ja tarkoitukseni oli tutkia kuinka pitkälle saan julkaisuni tehtyä ilman tietokonetta. Vaikka Tivolia ei ollu mahdollista toteuttaa kokonaan iPadilla, koen voivani hyödyntää oppimiani asioita projekteihin tulevaisuudessa.

Lähteet

Kuvalähteet

6. Gekidan Inu Curry. 2019. Gertrud. (viitattu 29.3.2019). Saatavissa: <http://suicidaloctopus.com/wp-content/uploads/2013/09/ep2-bd-gertrud-1.jpg>

5. Gekidan Inu Curry. 2019. Puella Magi Madoka Magica Production Notes. (viitattu 29.3.2019). Saatavissa: <https://yande.re/post/show/286419>

7. GoBoiano. 2018. Charlotte. (viitattu 17.4.2019). Saatavissa: <https://goboiano.com/wp-content/uploads/2017/10/Charlotte-Puella-Magi-Madoka-Magica.jpg>

1. Lambert, K. 2013. Morgan Freeman (Viitattu 29.3.2019). Saatavissa: https://www.boredpanda.com/hyper-realistic-finger-painting-morgan-freeman-kyle-lambert/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic

2. Lambert, K. 2017. Kuvakaappauksia Stranger Things

–sarjan julisteesta (viitattu 29.3.2019). Saatavissa: <http://www.kylelambert.com/gallery/stranger-things-netflix/>

8. magic9mushroom. 2013. Anthony. SpaceBattles.com (viitattu 17.4.2019). Saatavissa: <https://forums.spacebattles.com/threads/puella-magi-madoka-magica-idea-thread-fifth-timeline.258300/page-76>

4. Microsoft Surface Pro 6. Kuva laitteesta (viitattu 17.4.2019). Saatavissa: https://hniesfp.imgix.net/8/images/detailed/146/Surface-Pro-6-13_lgoa-wu.jpg?fit=fill&bg=0FFF&w=1500&h=1000&auto=format,compress

3. Paterson, W. 2018. Office Space kuva (viitattu 29.3.2019). Saatavissa: https://www.instagram.com/p/BmUU38mFdbh/?utm_source=ig_share_sheet&igshid=j0esya4dluxx

Kuvat, joiden lähteitä ei ole erikseen listattu on itse kuvaamani/tuottamani.

Elektroniset lähteet

Apple. 2019. Apple Pencil. Apple.com (viitattu 1.4.2019). Saatavissa:
<https://www.apple.com/apple-pencil/>

ASBYT, 2018. Top 7 BEST Smartphones to BUY Early 2019! Youtube (viitattu 28.3.2019). Saatavissa:
<https://www.youtube.com/watch?v=x0EZv0LhNIk>

Bellman, E. 2016. David Hockney paints Yosemite – on an iPad. The New York Style Magazine (viitattu 20.3.2019). Saatavissa:
<https://www.nytimes.com/2016/05/02/t-magazine/art/david-hockney-yosemite-ipad-paintings.html>

Berkshire, G. 2013. Film Review: 'Puella Magi Madoka Magica the Movie – Rebellion'. Variety (viitattu 28.12.2018). Saatavissa:
<https://variety.com/2013/film/news/puella-magi-madoka-magica-the-movie-rebellion-review-1200922803/>

Boyle, C. 2019. Graphic Design on iPad Pro – A 2019 Update. Conorboyle.design (viitattu 28.3.2019). Saatavissa:
<https://www.conorboyle.design/designandhustle/the-best-app-for-graphic-design-on-ipad-revisted>

Caldwell, S. 2017. Kyle Lambert made his illustration career on the iPad. iMore (viitattu 28.3.2019). Saatavissa:
<https://www.imore.com/kyle-lambert-made-his-illustration-career-ipad-pro>

Celsys, Inc. 2019. Clip Studio Paint User Guide. Clip-studio.com (viitattu 23.8.2019). Saatavissa:
https://www.clip-studio.com/site/gd_en/csp/userguide/csp_userguide/500_menu/500_menu_file_book_op.htm

Chie, T Y. 2019. Artist review: Surface Pro 6 (2018). Youtube (viitattu 4.4.2019). Saatavissa:
<https://www.youtube.com/watch?v=ziHPI20Rn0k>

Colbow, B. 2015. iPad Pro and Apple Pencil Review for Artists. Youtube (viitattu 28.3.2019). Saatavissa:

<https://www.youtube.com/watch?v=yoQ9cdsUN-vk&t=304s>

Colbow, B. 2018. Surface Pro 6, an Artist review. Youtube (viitattu 4.4.2019). Saatavissa:
<https://www.youtube.com/watch?v=nqWMtz4I-v0s&t=536s>

Gayford, M. 2010. David Hockneys iPad art. Telegraph.co.uk (viitattu 25.3.2019). Saatavissa:
<http://www.hockney.com/articles/2010/10-20-10.html>

Kyle Art Studio. 2019. Endorsements, Procreate. Kyle Art Studio (viitattu 28.3.2019). Saatavissa:
<http://www.kylelambert.com/about/>

Kyöstilä, N. 2015. Her Mysterious Business – kolmen kuosin kokonaisuun. Theseus (viitattu 1.4.2019). Saatavissa:
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/101895/Kyostila_Noora.pdf?sequence=1

Lambert, K. 2011. Macworld 2011 : The iPad and Creativity (with Kyle Lambert and Serenity Caldwell). Youtube (viitattu 28.3.2019). Saatavissa:
https://www.youtube.com/watch?v=_AbyLJaBc_U

Microsoft. 2019. Surface Pro 6. Microsoft.com/fi (viitattu 4.4.2019). Saatavissa:
<https://www.microsoft.com/fi-fi/p/surface-pro-6/8zcn-c665slq5?activetab=pivot:overviewtab>

NE14 DESIGN. 2019. Which CMYK Profile Should I Use? (viitattu 29.3.2019). Saatavissa:
<http://www.ne14design.co.uk/articles/which-cmyk-profile.htm>

Lee, D. 2018. Finally: Real Photoshop on the iPad. The Verge (viitattu 28.3.2019). Saatavissa:
<https://www.theverge.com/2018/10/15/17969754/adobe-photoshop-apple-ipad-creative-cloud>

O'Brien, C. 2013. How the iPhone and iPad transformed the art of David Hockney. Los Angeles Times (viitattu 25.3.2019). Saatavissa: <https://www.latimes.com/business/technology/la-fi-tn-how-the-iphone-and-ipad-transformed-the-art-of-david-hockney-20131024-story.html>

Paterson, W. 2019. The Graphic Designers Review of the 2019 iPad Pro 12.9. Youtube (viitattu 14.1.2019). Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=bRDtN9M4u38>

Puella Magi wiki. 2018. Deciphering the runes. Wiki. puella-magi.net (viitattu 18.3.2019). Saatavissa: https://wiki.puella-magi.net/Deciphering_the_runes

Puella Magi Wiki. 2019. Walpurgisnacht. Wiki.puella-magi.net (viitattu 28.3.2019). Saatavissa: <https://wiki.puella-magi.net/Walpurgisnacht>

Ross, B. 2012. Bob Ross: Autumn Stream Clip (With Happy Accidents). Youtube (viitattu 1.4.2019). Saatavissa:

https://www.youtube.com/watch?v=_Tq5vXk0wTk

Savage. 2019. Procreate (viitattu 1.4.2019). Saatavissa: <https://procreate.art>

Searle, A. 2012. David Hockney landscapes: The world is not enough. The Guardian (viitattu 26.3.2019). Saatavissa: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2012/jan/16/david-hockney-landscapes>

Sharkey, E. 2017. Movie Poster Artist, Kyle Lambert talks about his work. Huffington Post (viitattu 28.3.2019). Saatavissa: https://www.huffingtonpost.com/entry/movie-poster-artist-kyle-lambert-talks-about-his-work_us_5a1cc93be4b09413e786ae7c

Smith, R. 2013. Returning Home, but Always Going Forward. The New York Times (viitattu 26.3.2019) Saatavissa:

vissa:

<https://www.nytimes.com/2013/12/24/arts/design/recent-david-hockney-work-at-the-de-young-in-san-francisco.html>

Steeber, M. 2019. Talking iPad workflows and Adobe's Project Gemini with illustrator Tracie Ching. 9TO5Mac (viitattu 28.3.2019). Saatavissa: <https://9to5mac.com/2019/02/06/creative-work-flow-ipad-adobe-gemini/>

Wikipedia. 2018. Gekidan Inu Curry. Wikipedia (viitattu 1.4.2019). Saatavissa: https://en.wikipedia.org/wiki/Gekidan_Inu_Curry

Haastattelut

Boyle, C. 2019. Freelance suunnittelija. Haastattelu 10.02.2019. Liite 2

Inkiläinen, S. 2019. Opiskelija. Lapin AMK. Haastattelu 11.02.2019. Liite 3

Regis, V. 2019. Freelance kuvittaja. Haastattelu 19.02.2019. Liite 4

Liitteet

Liite 1 Haastatteluiden kysymykset

1. Name, age, occupation

2. What made you choose the iPad as a tool to work with?

3. How far do you finish your work with the iPad?
(for example, just the sketch, lineart etc.)

4. What programs/apps do you use while working, and why? If you use more than one, why do you switch between the apps? (Like doing sketch/lineart in one and coloring in other one for example.)

5. What are the biggest differences for you when working with the iPad vs. a computer?

6. How big of a role do you think the iPad will have in your future works, with the iPad and the apps evolving?

7. What has the iPad brought to your workflow? For example, more freedom to work wherever you want, speed, accuracy, a more natural flow whilst working?

8. In your own words, how would you describe the iPad as a tool for designing (be that drawing on editing photos etc.) for someone thinking of buying it.

Liite 2 Conor Boyle haastattelu

1. Name, age, occupation

Conor Boyle, 26, Freelance Designer.

2. What made you choose the iPad as a tool to work with?

There's a number of reasons why. I'm deeply interested in making technology more accessible to people because I think having access to these tools invites creativity from people from all sorts of backgrounds and disciplines. If the barrier to entry is high, fewer people will try create things. This fits with Apple's philosophy on the iPad too, and there's no surprise that so many households replaced their old desktops or laptops with an iPad.

Furthermore, this is coupled with my frustration at old technology and software, and the barriers it inherently creates. I get the impression that a lot of people consider themselves designers because they mastered Adobe's creative suite, and have a state of the art, expensive

and high end computer. These things can certainly help, but as someone who came into design about 10 years ago, I constantly felt like I was always on the back foot, that the mountain to climb to learn Adobe's software was so high. Eventually I realised that it was my eye and my knowledge of design principals that made me a designer, and not how many features of Illustrator I could use. If design should be simple and communicative, so should the tools used to create it. The iPad, while still a long way to go, represents the closest thing to being a platform that is approachable to design with.

3. How far do you finish your work with the iPad? (for example, just the sketch, lineart etc.)

I have done several projects now that have been from inception to completion. Ironically it is my own portfolio work that limits me, as I need to use mockups that usually only work with Photoshop's Smart Layers. If these come to iPad later this year, I can't see any reason why I would need to use anything else.

4. What programs/apps do you use while working, and why? If you use more than one, why do you switch between the apps? (Like doing sketch/lineart in one and coloring in other one for example.)

My most used apps for designing are currently:

- Linea for initial sketches and ideas because of it's layout and quality
- Affinity Designer for iOS for vector designing and layout work.
- Procreate for illustration, the best iOS app for illustrators
- AnyFont for font management
- Vectornator as a back up vector builder
- Affinity Photo for Photo touch ups

5. What are the biggest differences for you when working with the iPad vs. a computer?

It's hard to describe in a nutshell. Perhaps it is the fact

that you could directly touch the content you work on which removes the barrier of a mouse and made it feel more intimate, perhaps it was the fact you can move it around so freely in your hands unlike any other computer allowed. Maybe it's how thin it is and how powerful it has become without compromising on things like noisy fans and poor battery life.

This does collide with some of the things that make desktops and notebooks great devices too. Large screens and dedicated keyboards and mice allow for consistent and accurate input, alongside fitting loads of things on screen at once compared to what can be put on an iPad's display. Operating system wise I still find more comfort in the file system of more traditional computer too, even though I'm horrible at organising and it always becomes a cluttered mess. My iPad however also has become to reflect a messy file space.

For me personally, Apple Pencil has helped excel the iPad further. It gives you mouse like precision in a way that's inherently natural to us as human, we've been

using tools like it for thousands of years. I do agree that it shouldn't be required to use the iPad, but I would like to see more developers encourage its use and design their interfaces and feature sets to reflect that. I feel Adobe may be doing this with their upcoming suite on iOS.

6. How big of a role do you think the iPad will have in your future works, with the iPad and the apps evolving?

At this point in time it continues to grow. As I mentioned before, a big sticking point for me remains using mockups in photoshop. Affinity Photo cannot use Adobe's Smart Layers, and if this gets addressed, that would be huge for me.

I'm so starting a YouTube channel soon around design and design on iOS. I'm planning on editing my footage directly on my iPad using LumaFusion.

7. What has the iPad brought to your workflow? For example, more freedom to work wherever you want, speed, accuracy, a more natural flow whilst working?

The iPad has brought me freedom to do the work that I want to do, where I want to do it. I also loves it's rather hard lined approached to having one app on screen at a time. I have found this means that I stay much more focused on my work that I do when I'm using my MacBook Pro, where I'm constantly being distracted by the lure of other items in my dock, or other windows.

It also feels much more natural to sit and work with it and the pencil, and invites collaboration and creativity. Meeting clients and simply handing them the iPad and Pencil for them to mark up proofs and documents over coffee is one of those things that is so futuristic and cool, yet so simple we take it for granted. In a sci-fi movie 20 years ago it would have looked like a dream device, except it's not, it's real and we have it.

8. In your own words, how would you describe the iPad as a tool for designing (be that drawing on editing photos etc.) for someone thinking of buying it.

If you are a long time designer, well versed in the methods of Adobe's CS and your huge list of keyboard shortcuts — open your mind. Be willing to accept the boundaries of an iPad as structure. Think of it like when a director makes a movie on a tight budget and it's amazing, then follows up with a huge budget sequel and it's just soulless and not as good.

For new designers: embrace the fact that many people paved the way through terrible software, and your starting point here is different and much more powerful than it was for someone starting even just 10 years ago. Tool's should not limit your creativity.

Liite 3 Samuel Inkiläinen haastattelu

1. Name, age, occupation

Samuel Inkiläinen, 22, Digitaalisen kuvataiteen opiskelija Lapin AMK:ssa Tornion kampuksella

2. What made you choose the iPad as a tool to work with?

Halusin helposti mukana kulkevan välineen digitaaliselle maalaukselle. Koin kannettavan tietokoneen piirtopöydän/-näytön kanssa liian raskaaksi ja työlääksi, jotta sitä voisi pitää aina mukana. Pidän iPadiani ”digitaalisena luonnoslehtiönäni”. Tällä hetkellä käytän iPadiani enemmän maalaamiseen kuin Photoshopia ja Wacom Cintiq 13HD:ta tietokoneellani.

3. How far do you finish your work with the iPad? (for example, just the sketch, lineart etc.)

Teen maalaukseni iPadilla niin pitkälle kun voin ja välillä loppuunkin asti. Oman kuudennen sukupolven iPadisani ongelmaksi koituu välillä maalaustasojen rajallinen

määrä ja joidenkin ominaisuuksien puuttuminen, joita käytän Photoshopilla työskennellessäni.

4. What programs/apps do you use while working, and why? If you use more than one, why do you switch between the apps? (Like doing sketch/lineart in one and coloring in other one for example.)

Käytän iPadilla maalaamiseen Procreate -sovellusta ja olen rakastunut sen intuitiivisuuteen. En ole koskaan kokenut yhtä vaivatonta siirtymää ohjelmasta toiseen, kun Photoshopista Procreateen. Jos tarvitsen vektorigrafiikkaan erikoistunutta sovellusta, niin käytän Affinity designeriä.

5. What are the biggest differences for you when working with the iPad vs. a computer?

Suurin positiivinen puoli iPadilla työskennellessä on sen erinomainen mukana kuljetettavuus. Se laskee kynnystä aloittaa maalaaminen/piirtäminen kun ei tarvitse istua aina samassa paikassa ja valmistella työtilaa erikseen.

Photoshoppia käyttäessäni koin ohjelmalta ja laitteistolta jatkuvaa vastarintaa Windowsin, Wacomien ja Photoshopin keskinäisen toimimattomuuden ja bugien vuoksi, joka lamautti innon maalata välillä jo ensikäsittelyssä. iPadin rajallisen laskenta tehon vuoksi olen joutunut opettelemaan käyttämään vähemmän tasoja maalatesani. Tämä muutos on loppujen lopuksi nopeuttanut työprosessiani, kun aikaa oikean tason löytämiseen kuluu vähemmän.

6. How big of a role do you think the iPad will have in your future works, with the iPad and the apps evolving?

Uskon että iPad pitää paikkansa digitaalisena luonnoslehtiönäni vielä pitkään. Odotan mielenkiinnolla Adoben Photoshopin täysversion julkaisua iPadille sekä Adoben digitaaliseen taiteeseen erikoistuvan Project Geminin tuomaa potentiaalia. Toisaalta en ole koskaan pitänyt Applen keinotekoisista rajoituksista ja suljetusta ekosysteemistä, mutta tällä hetkellä iPad on paras ja halvin tapa digitaaliseen maalaukseen muualla, kun tietoko-

neen ääressä. Olen myös huolissani iPadin laitteiston laskenta tehon riittävydestä tulevaisuudessa. Etenkin kun Apple on myöntänyt hidastavansa laitteidensa nopeuksia ajan myötä säilyttääkseen paremman akun keston.

7. What has the iPad brought to your workflow? For example, more freedom to work wherever you want, speed, accuracy, a more natural flow whilst working?

iPadilla työskentely on intuitiivisempaa sen pienen koon vuoksi. Pieni laite kulkee näppärästi mukana kaikkialle ja tarjoaa vapauden työskennellä digitaalisesti missä vain.

8. In your own words, how would you describe the iPad as a tool for designing (be that drawing on editing photos etc.) for someone thinking of buying it.

iPad tuo mahdollisuuden työskennellä digitaalisesti missä tahansa ja sen hinta-laatu suhde, etenkin halvemmillä malleilla, on markkinoiden paras. Jos pystyy elämään

Applen naurettavien rajoitusten kanssa, niin iPad on äärimmäisen pätevä lisä tietokoneen rinnalle työskentelyyn ja siihen saatavilla olevat sovellukset ovat ensiluokkaisia.

Liite 4 Vig Regis haastattelu

1. Name, age, occupation

Vic Regis, 25, freelance illustrator

2. What made you choose the iPad as a tool to work with?

Portability, sleekness and price when compared to other mobile alternatives

3. How far do you finish your work with the iPad? (for example, just the sketch, lineart etc.)

I tend to use my iPad as a sketchbook, but I have finished a couple of pieces on it (lines, color, and sometimes just one-layer paintings)

4. What programs/apps do you use while working, and why? If you use more than one, why do you switch between the apps? (Like doing sketch/lineart in one and coloring in other one for example.)

If I'm painting something, Procreate is my go-to app. The brushes blend amazingly and the simple UI lets me focus on the painting itself. For sketches/drawings/comics I use Clip Studio Paint. Although the UI is more cluttered and complicated, I know my way around the software better since I use the PC version. Plus I can sync files using their cloud service between my PC and my iPad.

5. What are the biggest differences for you when working with the iPad vs. a computer?

The iPad feels a lot more like drawing traditionally in every sense. It allows my drawings to be more laid back and free of worry, whilst still maintaining quality. I do find it difficult to work on linework while using it.

6. How big of a role do you think the iPad will have in your future works, with the iPad and the apps evolving?

I truly believe it can fully replace a display tablet. I'm actually upgrading to the 12.9 inch version soon so maybe I can do a full shift to the mobile working solution.

7. What has the iPad brought to your workflow? For example, more freedom to work wherever you want, speed, accuracy, a more natural flow whilst working?

Being free of wires and cables is nice, and being able to take my work anywhere is really nice. I'd say it has a steeper learning curve if you're coming from a regular display tablet, but it's a matter of getting used to it before everything is normal.

8. In your own words, how would you describe the iPad as a tool for designing (be that drawing on editing photos etc.) for someone thinking of buying it.

A mobile, versatile and incredible tool that is accessible

to a lot of people due to the variety of models and price points.

Liite 5 Tivoli



TIVOLI

Nightmare Ballet

♣ witches dance ♣









We are born
from
DESPAIR

