



## ALUKSI

Japanilainen sarjakuva muuttui Suomessa kioskipoliseksi vuonna 2003. Ostava yleisö oli vihdoin valmis kohtaamaan mangan, joka 1990-luvulla muutti pysyvästi USA:n ja eurooppalaisen sarjakuvan valtamaiden markkinoita. Manga- ja anime-kulttuurin myönteinen piirre on harrastuksen laaja-alaisuus. Se on sosiaalista toimintaa joka aktivoi toimimaan ja tekemään. Niin kutsuttuun manga-buumiin kuuluu japanilaisen sarjakuvan lukemisen lisäksi piirtäminen.

Pitkään sarjakuvan parissa työskennelleille manga näyttyytyy joskus uhkana, toisinaan taas mahdollisuutena. Koskaan ennen ei sarjakuvien piirtäminen ole kuitenkaan ollut Suomessa yhtä suosittua kuin nyt. Järjestäjät löytävät helposti osanottajia mangakursseille, joilla tutustutetaan nuoria piirtämisen saloihin. Kaikki asiasta kiinnostuneet eivät kuitenkaan pääse mukaan kursseille, eikä toisaalta kaikkia asioita ole mahdollista kursseilla käsitellä kovin syvällisesti. Yksi tällainen vaikeahko ja paljon pieniä yksityiskohtia sisältävä aihe on rasterit ja niiden käyttö.

Kaupalliset tahot ovat pitäneet huolta siitä, että manga-brändin siivittämänä markkinoille on tuotu tavaraa piirustustuvälineistä hiuslakkoihin. Sarjakuvapiirustusoppaitakin on meillä ilmestynyt 2000-luvulla yhtä paljon kuin koko viime vuosikymmenen yhteensä.

## MITÄ RASTERI ON?

Katselemme rasteripintoja jatkuvasti kiinnittämättä asiaan sen enempää huomiota. Esimerkiksi suurin osa ulkomainoksista ja lehdissä julkaistavat valokuvat perustuvat tähän tekniikkaan. Sekä värilliset että mustavalkoiset kuvat on rasteroitu. Sen sijaan televisio,

tietokoneen monitori sekä valo- ja elokuva muodostavat kuvat toisella tapaa.

Rasteroitaessa tasainen tumma väripinta (sininen, magenta, keltainen tai musta) rikotaan niin että väri näyttää sekoittuvan painopaperin valkoiseen tai muihin väreihin. Saadakseen usein yksiväriset kuvansa sävykkäämmiksi, mainos- ja sarjakuvapiirtäjät ovat käyttäneet rasteria nykyaikaiseen tapaan jo noin sata vuotta. Piirtäjä voi laittaa rasteria käsin suoraan piirrokseseen tai sitten hän voi tehdä rasteroinnin tietokoneella. Valokuvan tulostamisessakin rasterointi on nykyään aina mukana tavalla tai toisella.

Olen koonnut tähän kirjaseen tietoa rasterien ja kuvioinnin mielenkiintoisesta maailmasta. Todellakin, mangapiirtäjien lisäksi moni länsimainen sarjakuvapiirtäjä ja graafikko suhtautuu rastereihin intohimoisesti. Veteraanit muistelevat kaiholla niitä aikoja kun kaikkien sarjakuvien rasteripisteet saattoi helposti erottaa paljaalla silmällä. Esimerkiksi supersankarilehdissä oli USA:ssa 1970-luvun lopulle asti värittäjän käytössä vain 64 värin paletti. Se saatiin aikaan neliväripainatuksella käyttämällä yhtenäisten väripintojen lisäksi sinisestä, punaisesta ja keltaisesta 20 %:n ja 50 %:n rasteria. Meillä noita lehtiä, joista jotkut ovat jo keräilyharvinaisuuksia, painettiin samassa asussa vielä kymmenen vuotta myöhemmin. Väri-rasterinkin ideana on että värit sekoittuvat katsojan silmässä (optisesti). Tämä tuottaa mukavan määrän erilaisia sävyjä.

Vasta tarkkaan katsottuna rasteri paljastaa todellisen luonteensa. Rasteripintoja rikkaamman kuvioinnin käyttäminen (koristelu, ornamenttiikka jne.) tuo puolestaan aivan uuden ulottuvuuden sarjakuvaruutujen taustoihin ja hahmojen asujen suunnitteluun.

## KIRJAN SISÄLTÖ

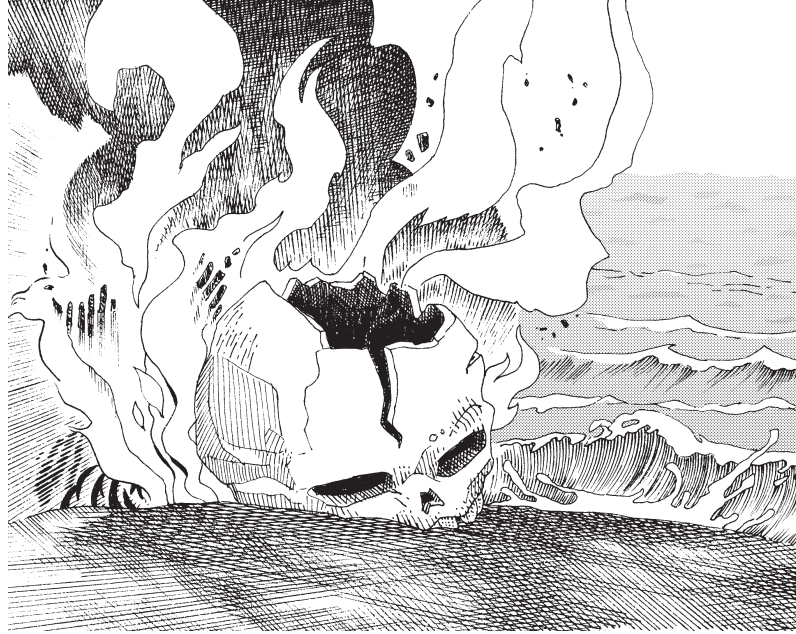
Kirjan painopiste on rasteripintojen luomisessa tietokoneella. Kone säästää rahaa ja hermoja. Tietokonerasterointi on oikein oivallettuna kaikkein tehokkain työskentelytapa. Pienet työt syntyvät kuitenkin edelleen nopeimmin käsin – rasterikalvon avulla.

Käsittelen melko laajasti rasteripintojen valintaan ja käyttöön liittyvää teoriaa. Vaikka työn jäljen näkee suoraan, uskon myös taustatiedoista olevan hyötyä piirtäjälle. Asiaansa vakavasti suhtautuvat kirjapainotyöntekijät perehtyvät aiheeseen vielä paljon tarkemmin. Heillä on käytössä muun muassa omat mittayksikkönsä ja kokonainen oma sanastonsa. Esittelen termistöä hyvin valikoiden.

Kirjan tietoja voi soveltaa mihin tahansa tietokoneen piirrosohjelmaan nyt ja tulevaisuudessa. Uskon että saat kirjan esimerkeistä apua myös piirtämiseen ja kuviointien suunnitteluun. Paperioriginaaleihin ja niiden kanssa askartelemiseen liittyy oma viehätyksensä. Kokonaan tietokonetyöskentelyyn siirtymistä voivat parhaiten perustella alan ammattilaiset. Ainakin toistaiseksi – kiitos mangan – on mahdollista valita, käyttääkö rasterointiin tarakalvoja vai tietokonetta.

Netistä löytyy runsaasti ns. tutoriaaleja. Ne ovat opastuksia, joissa kuvataan jonkin efektin tekeminen askel askeleelta tietyllä ohjelmalla. Tässä kirjassa käytän vastaavaa lähestymistapaa hyvin vähän. Tavoitteenani on sen sijaan esitellä sellaiset kuvankäsittelyn työtavat ja ajattelu, joihin kaikkien tutoriaalien kikat ja rasteriefektien tekeminen perustuu.

Vaiheittain eteneviä selostuksia on toki mukana jonkin verran, muutenhan en voisi kertoa mitä tehdään ja miten. Kun ymmärrät tämän idean ja opit käyttämään kuvankäsittelyohjelmaa, hallitset koko prosessin ja voit



Takakannen kuva valmiina ennen väritystä.

vapaasti soveltaa oppimaasi. Saatat kehittää uusia omia rasterointitekniikoita. Voit tehdä mielin määrin erilaisia kuviointejä. Tämä on myös ulkoa opitun ja sisäistetyin tiedon ero. Samasta syystä emme syöksy heti ensimmäisessä luvussa rasterikalvojen ja tietokoneen kimppuun.

Toivon että valitsemani lähestymistapa sopii sinulle. Se vaatii jonkin verran kärsivällisyyttä. Kaikkea et opi päivässä. Saatat olla aluksi hämmentynyt, mutta kehotan sinua kokeilemaan saamiasi ideoita aina heti rohkeasti. Opit asioita yhtä hyvin itse tutkimalla kuin tämän kirjan tekstiä tavaamalla. Mietityäsi hetken, löydät varmasti itsellesi sopivat tekniikat ja toimintatavat. Todennäköisesti ne ovat vielä paremmat kuin mihin tässä opastan. Tietokone on huikea väline. Voit tehdä nopeasti valmiita tai jäädä ikuisiksi ajoiksi kokeilemaan pitäisikö jonkin tietyn pikselin olla musta vai valkoinen.

Kirjan lopusta löytyvä sanasto auttaa sinua käsittämään selitykset ja työvaiheet paremmin. Sen avulla voit etsiä tehokkaasti tietoa netistä sekä ymmärtää löytämiäsi tekstejä.

Sisällysluettelo toimii hakemistona. Löydät eri tekniikat tarvittaessa helposti, sillä kirjan teksti on pilkottu pieniin osiin. Koska käsittelemäni aihe on paikoitellen hieman monimutkainen, on tärkeää että tutustut sanastoon. Vain oikeiden termien avulla asioita ja ilmiöitä voi kuvata riittävän tarkasti.

Olen kirjannut ylös kaiken sen tiedon ja ne kysymykset, joita olen kohdannut noin 25 vuoden aikana toimiessani sarjakuvapiirtäjänä ja opettajana sarjakuvakursseilla. Mangaan olen ehtinyt perehtyä muutaman vuoden ajan. Monet asiat ovat tietotekniikan vaikutuksesta muuttuneet, mutta sävyt painetaan edelleen rastereina.

Kun nuorena karkasin lukiosta taidekouluun koin hämmentävän tilanteen. Olin ollut innostunut sarjakuvien tekemisestä ja kokeillut tietenkin myös rastereita. Taiteesta tiesin tuskin mitään. Koulussa uppouduin maailmaan jossa ei aina arvostettu ääriviivoja. Mutta muodoista, valosta ja sävyistä opetuksessa puhuttiin paljonkin. Mustien viivojen tilalle tarjottiin värejä ja kontrasteja. Mikäs siinä, mutta päätin pitää myös ääriviivat.