

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma / graafinen suunnittelu

Heikki Väliaho

VIRTUAALISEN OPASHAHMON ULKOASUN SUUNNITTELU

Opinnäytetyö 2010

## TIIVISTELMÄ

## KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

## Graafinen suunnittelu

VÄLIAHO, HEIKKI	Virtuaalisen opashahmon ulkoasun suunnittelu
Opinnäytetyö	36 sivua
Työn ohjaaja	Teuvo Liikkanen, lehtori
Toimeksiantaja	Palko Interactive Oy
Marraskuu 2010	
Avainsanat	Virtuaalinen opashahmo, hahmo, maskotti

Opinnäytetyön tarkoituksena oli luoda ulkoasu virtuaaliselle opashahmolle. Hahmo lisätään Palko Interactive Oy:n kärkituotteen MOI-tilanavigaatiopalvelun kosketusnäytössä olevaan käyttöjärjestelmään. Hahmo korvaa laitteen aikaisemmassa versiossa olleen opasvideon.

Opinnäytetyö alkoi vaiheesta, jolloin mitään ei ollut vielä suunniteltu etukäteen. Ensin täytyi päättää, mikä hahmo olisi: eläin, ihminen tai kenties jokin muu olio. Projektin alkuvaiheessa ei ollut vielä varmistettu, mitä liikkeitä ja toimintoja hahmon tulisi kyetä tekemään.

Asiakkaalle tehtiin useita hahmoehdotuksia. Tekstissä havainnoidaan myös jo olemassa olevia hahmoja. Opinnäytetyössä käsitellään myös maskottien tehtäviä ja ominaisuuksia ja vertaillaan hauskan ja asiallisen tyylin ominaisuuksia sekä listataan animaation etuja verrattuna videokuvaan.

Valitun hahmon valmistuttua opinnäytetyöhön kuului myös tehdä hahmosta joitain liikesarjoja, jotka Palko Interactive Oy:ssä työskentelevä työryhmän jäsen Pekka Vilpponen syöttäisi animaatio-ohjelman kautta käyttöjärjestelmään. Opinnäytetyön tuloksena syntyi myös gif-animaatio, jossa esitellään hahmon kehitys ja liikkeet.

## ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Graphic design

VÄLIAHO, HEIKKI

Design of the Appearance of a Virtual Assistant Character

Bachelor's Thesis

36 pages

Supervisor

Teuvo Liikkanen, senior lecturer

Commissioned by

Palko Interactive Ltd

November 2010

Keywords

virtual assistant character, character, mascot

The objective of my bachelor's thesis was to design an appearance for a virtual assistant character. The character will be imported into the user interface of MOI navigation and communications service, which is the main product of Palko Interactive Ltd. The assistant character will replace the information video, which was in the earlier version of the MOI-service.

I became a part of the project from the very beginning. Nothing was planned beforehand. First, it had to be decided what kind of creature the assistant would be: an animal, human or perhaps some other kind of creature. The required movements and actions of the assistant character were not yet confirmed in the beginning of the project either.

I made several drafts of the character for the client observing existing mascots and characters of other companies and services. I listed some of the tasks and characteristics of a mascot. A comparison of the characteristics between funny and business-like styles is presented in this text. The benefits of animation compared to video are also discussed.

After finishing the design of the character, I was to create some movement frames. An employee at Palko Interactive Ltd will import them into an animation program and eventually into the user interface of the MOI-service. Self-made gif-animations of the evolution of the character and its movements were created as a result of this thesis.

## SISÄLLYS

### TIIVISTELMÄ

### ABSTRACT

1 JOHDANTO	5
2 TAUSTA	6
2.1 Palko Interactive Oy	6
2.2 Sisänavigaatiolaite	6
3 SUUNNITTELU	7
3.1 Projektin aloitus	7
3.2 Ensimmäiset ideat	7
3.3 Pullon henki	9
3.4 Hahmon rooli ja työpaikka	10
3.5 Olemassa olevia hahmoja	12
3.6 Maskotin tehtävä ja ominaisuudet	14
4 TYYLIN VALINTA	16
4.1 Uusia ehdotuksia	16
4.2 Mieshahmo	19
4.3 Hahmon- ja tyylinvaihdos	20
4.4 Hauska vs. asiallinen	22
5 TOTEUTUS	23
5.1 Toteutustekniikka	23
5.2 Hahmon kehitys	24
5.3 Värit ja hahmon luonne	26
6 ANIMOINTI	27
6.1 Animaatio vs. video	27
6.2 Opashahmon animointi	28
7 TULOSTEN TARKASTELU JA PÄÄTELMÄT	31
LÄHTEET	35



## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aihe on virtuaalisen opashahmon ulkoasun suunnittelu asiakkaalleni Palko Interactive Oy:lle. Sain toimeksiannon keväällä 2010. Lähetin kuvitustyönäytteitäni kotkalaiselle mainostoimisto 4F:lle Kouvolan Sanomissa sijaisena olleen ja 4F:ssä art directorina työskennelleen Hanna Mustosen neuvosta. Mainostoimisto 4F:n yrittäjä ja Palko Interactive Oy:n toimitusjohtaja Matthias Eriksson piti kuvituksistani, otti minuun yhteyttä ja ehdotti yhteistyötä.

Tehtäväni oli suunnitella virtuaalinen opashahmo Palko Interactive Oy:n kärkituotteen MOI-palvelun kosketusnäytössä olevaan käyttöjärjestelmään. Hahmon tarkoituksena on kiinnittää ohikulkijan huomio ja auttaa laitteen käytössä. Opashahmo korvaisi laitteen aikaisemmassa versiossa olleen esittelyvideon, joka oli vanhentunut. Hahmoa voitaisiin käyttää myös markkinoinnissa ja esitteissä MOI-palvelun edustushahmona tai maskottina.

Hahmon rooli oli vielä projektin alkaessa epävarma. Mitään varmistettuja ideoita tai suunnitelmia ei vielä ollut. Ei ollut listaa siitäkään, minkälaisiin toimintoihin ja asentoihin hahmon pitäisi kyetä. Myöskään hahmon tyylistä tai olemuksesta ei ollut vielä mitään ajatuksia, vaan se saattoi olla minkälainen olio, eläin- tai ihmishahmo tahansa. Uusikylän ja Piirron mukaan (1999, 63) epämääräisyys onkin luovalle prosessille tyyppillistä.

Oli hyvä päästä projektiin mukaan alusta lähtien. Täysin tyhjästä aloittaminen antoi vapauksia heitellä ideoita ja suunnitella vapaasti. Toisaalta epäselvyys ja rajojen puutte pitkittivät suunnitteluprojektia. Mahdollisuuksia oli rajattomasti. En tiennyt tarkalleen, mitä tai minkälaista tyyliä minulta tilattiin.

Hahmon ulkoasun suunnittelun lopulta valmistuttua Palko Interactive Oy:ssä työskentelevä Pekka Vilpponen animoisi ja syöttäisi sen laitteen käyttöjärjestelmään. Minun tehtäväni oli tuottaa tarvittavat hahmon osat ja asennot animaatiota varten.

## 2 TAUSTA

### 2.1 Palko Interactive Oy

Asiakkaani Palko Interactive Oy on kasvuyritys, joka kehittää ja myy sähköisiin tuotteisiin perustuvia asiantuntija- ja palvelukonsepteja. Sen ratkaisuisa yhdistyvät tilanavigoinnin, opastamisen ja viestinnän asiantuntijuus.

Yrityksen kärkituote on MOI-opastus- ja viestintäpalvelu. Se parantaa tilankäyttäjien omatoimisuusastetta, toimii osana asiakaspalvelua ja tehostaa henkilöresurssien käyttöä, opastusta ja viestintää. Palvelun käyttöliittyminä toimivat rakennusten aula-tiloissa ja tärkeissä kohteissa erikokoiset kosketus- ja infonäytöt. MOI-palvelua voidaan käyttää lisäksi internetin kautta ja tulevaisuudessa myös älypuhelimilla. MOI:n avulla erilaiset opastus-, viestintä- ja resurssipalvelut voidaan yhdistää, jolloin niiden käyttö ja ylläpito on helppoa. MOI:n sisältö on asiakkaan itsensä ylläpidettävissä. (Palko Interactive Oy 2010.)

### 2.2 Sisänavigaatiolaite

En ollut aikaisemmin kuullut sisänavigaatiolaitteesta, mutta Palko Interactive Oy:n verkkosivuilta löytyvä esittelyvideo kuvasi selkeästi laitteen käyttöperiaatteen ja -tarkoituksen. Videossa mies saapuu rakennuksen aulaan, joka on varustettu kosketusnäytöllisellä sisänavigaatiolaitteella. Hän selaa näytöllä olevaa listaa, joka pitää sisällään rakennuksessa sijaitsevat yritykset. Mies kirjoittaa käyttöjärjestelmässä olevalla virtuaalisella näppäimistöllä yrityksen nimen. Jo näppäiltäessä nimen alkua, laite etsii sopivia vaihtoehtoja. Halutun yrityksen nimen löydyttyä mies painaa laitteen tarjoamaa linkkiä. Seuraavaksi näytölle ilmestyy rakennuksen kartta, johon laite piirtää reitin rakennuksen aulasta haetun firman toimitilaan. Yritysten työtilojen lisäksi MOI-palvelusta voidaan etsiä rakennuksessa työskentelevän henkilön työpiste. Kätevästi laite neuvoo myös reitin miestenhuoneeseen.

Kartan, yrityslistan ja reittien lisäksi sisänavigaatiolaitteen näyttöpäätteeltä voidaan lukea tuoreimpia uutisia. Näytöllä voidaan myös pyörittää esimerkiksi mainos- tai tie-

dotevideoita. Laite siis toimii eräänlaisena virtuaalisena vastaanottovirkailijana, karttana ja infotauluna.

### 3 SUUNNITTELU

#### 3.1 Projektin aloitus

Kävin ensimmäisen opinnäytetyöhöni liittyvän neuvottelun puhelimitse toimitusjohtaja Matthias Erikssonin kanssa. Hän esitteli minulle tehtäväni ja kertoi lyhyesti laitteesta, johon opashahmo tulisi. Hän kertoi, että hahmo voisi olla huomiota herättävä ja jopa ärsyttävä. Tärkeintä hänen mukaansa olisi saada käyttäjä laitteen ääreen ja herättää ohikulkijan mielenkiinto. Hahmon toinen tehtävä on kertoa, mikä laite on kyseessä ja mihin sitä käytetään. Lisäksi käyttäjälle tulisi käydä ilmi, että kyseessä on kosketusnäyttö, johon saa ja kuuluukin koskea. Luin lisää Palkon kotisivuilta ja sain vielä selkeämmän käsityksen, minkälaisesta laitteesta oli kyse. Olin tyytyväinen tehtävääni, koska aiheeni oli mielestäni paljon mielenkiintoisempi kuin tavanomaisemmat opinnäytetyöt, kuten esimerkiksi kirjan taitot tai liikemerkkien suunnittelut.

#### 3.2 Ensimmäiset ideat

Aloin heti ensimmäisen puhelinneuvottelun jälkeen ideoida hahmoa. Lähdin liikkeelle Erikssonin mainitsemista sanoista ”ärsyttävä” ja ”huomiota herättävä”. Ensimmäisenä mieleeni juolahti pieni, laitteen näyttöön lukittu ärhäkkä pirulainen. Se yrittäisi päästä vapaaksi ja pitäisi siksi kovaa mekkalaa ja herättäisi näin ohikulkijan mielenkiinnon. Se voisi myös välillä vaihtaa taktiikkaansa ja pirullisesti houkutella ohikulkijoita käyttämään kosketusnäyttöä. Piirsin pirusta ja seuraavista muistakin ajatuksistani heti nopeita luonnoksia.

Minua viehätti ajatus hahmosta, joka olisi laitteen sisällä ikäänkuin vankina tai asukkaana. Toinen ideani olikin pullon henki. Pullon henki mielletään luotettavaksi palvelijaksi ja oppaaksi. Nämä mielikuvat sopivat laitteen käyttötarkoitukseen mainiosti. Huomiota se voisi herättää tekemällä pieniä taikatemppuja tai vaikkapa loihtimalla näytölle upean ilotulituksen. Luonteeltaan se voisi olla joko seesteinen tai vaihtoehtoisesti yhtä kärtyisä ja arvaamaton kuin piru.

Animointia silmällä pitäen henkihahmon etuna olisi jalattomuus. Se leijuisi savumaisen alavartalonsa päällä ja voisi lennellä ympäri näyttöä. Leijuminen on melko näppärä tapa liikuttaa hahmoa verrattuna kävelyn tai kiipeilyn animointiin. Suunnittelin, että hahmo olisi suhteellisen pienikokoinen ja pyrähtelisi aina neuvon liittyvän napin tai ikkunan viereen kertomaan toiminnosta. Hahmon voisi halutessaan poistaa näytöltä, ja se häviäisi silloin savuna ilmaan tai imeytyisi takaisin pulloonsa, josta sen voisi taas halutessaan kutsua esiin.

Sisänavigaatiolaitteen ensisijainen tehtävä on neuvoa käyttäjät heidän haluamaansa paikkaan. Mietin, minkälainen hahmo sopisi tiennäyttäjäksi ja oppaan rooliin. Mieleeni ilmestyi kuva viiksekkäästä löytöretkeilijästä soihtuineen, joka neuvoisi reitin jopa kaikkein vaikeapääsyisimpiinkin paikkoihin. Variaationa tästä hahmosta voisi olla valkohampainen, ruskettunut turistikohteen opas, joka veisi asiakkaan alueen viltimpiin kohteisiin.

Viimeisenä ideana ensimmäisessä ideoimistuokiossa minulla oli hiiri, joka olisi joko ärsyttävä tai sympaattinen. Se olisi symbolinen viittaus siihen, että laitetta käytetään sormella, eikä tietokoneen hiirtä enää tarvita. Siksi hiiri on ryhtynyt oppaaksi. Hiiri pinkkaisi lopuksi koloonsa piiloon, jos käyttäjä ei ohjeita tarvitsisi.



Kuva 1. Ensimmäisiä ideoita.

Lähetin sähköpostitse nämä ideat Erikssonille selitysten ja perusteluiden kera. Luonnokset olivat tässä vaiheessa niin epämääräisiä, että jätin ne lähettämättä. Halusin ensin kuulla, mikä olisi hahmon idea ja tekisin vasta sitten selkeämpiä luonnoksia. Lähettämistäni ajatuksista Erikssonia miellytti eniten idea pullon hengestä.

Tässä kohtaa projektiin tuli tauko Erikssonin työmatkojen ja omien koulu- ja työkiireiden takia. Olin kuitenkin innokas tehtävästäni ja aloin jo luonnostella pullon henkeä, vaikkei sitä ollut vielä virallisesti valittu hahmoksi. Jälkeenpäin ajateltuna kiirehdin suotta, koska hahmon valintaan tulee käyttää paljon enemmän aikaa ja taustatyötä. Toisaalta halusin projektin pysyvän käynnissä ja luonnostelu oli hyvä tapa pitää ajatukset tehtävässä, vaikka projektissa olikin tauko.



Kuva 2. Luonnoksia pullon henki -ideasta.

### 3.3 Pullon henki

Tiedostin, että monille tulee pullon hengestä ensimmäisenä mieleen Disneyn elokuvan Henki, joten halusin tehdä selkeästi erilaisen hahmon. Luonnostelin pullon henki -ideasta kolme erilaista versiota. Yksi olisi hauska ja kömpelö. Se muistutti luonnoksistani ehkä eniten Disneyn versiota. Toinen variaatio olisi rauhallisempi ja sulavaliikkeen, ihmismäisempi hahmo. Kolmas versio olisi pieni ja pippurinen, ehkä hieman herkkähermoinen mutta harmiton kiukkupussi.

Palkon verkkosivuilla näin kuvan laitteen käyttöjärjestelmästä ja panin merkille sen kiiltävyyden. Ymmärsin, että hahmossakin pitäisi olla kiiltoa ja efektejä, jotta se sopisi

käyttöjärjestelmän visuaaliseen ilmeeseen. Olen joutunut välttelemään efektejä tehdessäni kuvituksia sanomalehtiin, koska tehosteiden käyttö ei välttämättä toimi sanomalehtipaperilla. Sanomalehtikuvituksissa jäljen tulee olla selkeää ja melko yksinkertaista. Olin tyytyväinen, koska nyt minulle tarjoutui mahdollisuus käyttää tehosteita ja luoda erilaista jälkeä kuin yleensä. Lyijykynäluonnoksista ei tietenkään vielä käy ilmi kiiltävä ilme, jota hahmolle suunnittelin, mutta esitellessäni luonnoksia otin asian esille.

Tiesin, että laite todennäköisesti sijaitsisi rakennuksen aulassa, jossa usein odotellaan toisia ihmisiä. Silloin olisi mukava katsella navigaatiolaitteen hahmon toilailuja. Kaikenlainen elämä laitteessa herättäisi myös mielenkiintoa ja pakottaisi ohikulkijan pysähtymään ja tutustumaan laitteeseen, jolloin hänestä voisi tulla MOI-palvelun vakiokäyttäjä.

Kirjasin projektin ollessa tauolla ylös lisää asioita, mitä hahmo voisi tehdä joutoajallaan, silloin kun se ei olisi työssään opastamassa laitteen käyttäjää. Suurena kahvinkuluttajana minulle tuli ajatus tempusta, jossa henki koukistaisi sormensa kahvipannun nokaksi ja kaataisi itselleen kupillisen kuumaa juomaa. Temppuulun lisäksi se voisi esimerkiksi koputella näyttöön tai vislata ja huudella ohikulkijoille saadakseen huomiota. Halusin hahmon aktiviteettien olevan myös interaktiivisia käyttöjärjestelmän kanssa. Se voisi tuhota näytössä olevia nappuloita tulella ja tehdä muuta vahinkoa. Laitteen saadessa käyttäjän hahmo napsauttaisi sormia ja äkkiä kaikki palautuisi normaaliksi. Vastakohtana tuhoamiselle hahmo voisi vapaa-ajallaan kiillotella nappuloita ja pestä näyttöä. Henki voisi myös itse käyttää navigaattoria ja hakea yritysten tietoja sattumanvaraisesti. Näin käyttäjälle samalla näytettäisiin laitteen toimintaperiaate ja tarkoitus. Hahmo voisi asua etusivulle vievässä ”home”-ikonissa tai napata ”zoom”-työkalun suurennuslasin. Ehkä suurennuslasileikistä syttyisi tulipalo ja näyttävä liekkimeri. Tässä vaiheessa kirjasin muistiin kaikki ideat, vaikka tiesin osan olevan toteutuskelvottomia ja liian monimutkaisia.

### 3.4 Hahmon rooli ja työpaikka

Projektin jatkuessa sovimme työryhmän kanssa tapaamisen Kotkan Datariinaan Palkon työtiloihin. Otin kokoukseen mukaan piirtämäni lyijykynäluonnokset pullon hengestä sekä muita kuvituksia, joista näkyi kuvitustyylini. Eriksson ei valitettavasti pääs-

synt osallistumaan ensimmäiseen tapaamiseen sairastumisensa takia. Sen sijaan paikalla olivat projektipäällikkö Jyri Kilpeläinen ja ohjelmistosuunnittelija Pekka Vilpponen. He kertoivat itsestään sekä omista ja Palko Interactive Oy:n taustoista. He näyttivät yrityksen tilat ja esittelivät sisänavigaatiolaitteen.

Kävimme läpi kuvitusnäytteeni ja pullon henki -luonnokset. Molemmat tuntuivat pitävän sarjakuvatyylistä, jota olen käyttänyt useimmissa kuvituksissani. Projektiimme liittyvistä luonnoksista heitä miellytti eniten pienin, kiukkupussivariaatio hengestä. Toisaalta heidän mielestään pullon henki ei ollut paras mahdollinen hahmo laitteen oppaaksi, ja keskustelimmekin muista vaihtoehdoista.

Hahmon rooli oli edelleen päättämättä. Olisiko se hauska näytönsäätävä, joka toimisi viihdyttäjänä, vai asiallinen ohjeiden antaja? Puhuisiko se ääneen, puhekuplien välityksellä vai kommunikoisiko se ainoastaan kehonkielellään? Oppaasta saattaisi tulla myös maskotti esimerkiksi laitteen mainontaan. Sen tärkein tehtävä olisi kuitenkin viestiä laitteen tarkoitus ja se, että laitteeseen saa koskea ja että sitä saa käyttää.

MOI-palvelua markkinoidaan muun muassa ostoskeskuksiin, sairaaloihin, lentokentille ja huvipuistoihin. Pullon henki turbaaneineen ei ehkä olisi sovelias hahmo esimerkiksi lentokentille nykyisten, valitettavien stereotyyppien takia. Muutenkaan tuhanen ja yhden yön tunnelma ei ehkä parhaiten istu kotimaisen laitteen ilmeeksi.

Ehdotinkin, että hahmo voisi olla jokin Suomen kulttuuriin viittavaa, joka korostaa kotimaisuutta. Opas voisi olla joutsen, poro, peikko tai jokin muu suomalaisuutta edustava hahmo. Ajatusta pohdittiin hetki, mutta siihen ei sen enempää tartuttu.

Laitteen kohderyhmä on laaja, sen käyttäjä voi olla lapsi tai vanhus, mies tai nainen. Suuri haaste oli tarpeeksi neutraalin ja moneen eri ympäristöön sopivan hahmon keksiminen. Eräs idea oli hahmoperheen luominen: isähahmo esimerkiksi pankkiin ja lapsihahmo huvipuistoon. Toinen idea oli, että hahmo pysyisi samana, mutta sen puku vaihtuisi teeman mukaan. Esimerkiksi sairaalassa oppaalla olisi yllään lääkärin valkoinen takki ja stetoskooppi kaulassa, lentokentällä se olisi taas pukeutunut lentäjän univormuun ja pilottilaseihin. Yleisessä mainonnassa ja MOI-palvelun markkinoinnissa hahmolla olisi yllään esimerkiksi MOI-palvelun sponsoripaita.

### 3.5 Olemassa olevia hahmoja

Ennen uusien hahmoehdotuksien tekoa tutustuin Kilpeläisen ja Vilpposen neuvosta jo olemassa oleviin hahmoihin. Aloin tarkastella ympäristöä erilailla ja huomasin, kuinka paljon hahmoja käytetään viestinnässä. Kaduilla ne ohjaavat asiakkaita pizzerioihin ja leipomoihin sekä esittelevät ruokalistoja. Hahmot tervehtivät ohikulkijoita ikkunateippauksissa, tienvarsimainoksissa ja autojen kylkiin maalattuina. Kodeissamme hahmoja esiintyy televisiossa mainoksissa ja ohjelmissa, elintarvikepakkauksissa, internet-sivuilla sekä sanoma- ja aikakauslehdissä. Lisäksi maskoteista on tehty leluja ja niiden kuvia on painettu tekstiileihin.

Ensimmäiset hahmot suunniteltiin jo esi-isiemme aikaan, jolloin metsästettäviä eläimiä maalattiin luolien seiniin. Niistä tehtiin myös patsaita puusta, heinästä ja kivistä. Nykyään hahmot siirretään 3d-ohjelmiin ja valmistetaan vinyylistä, mutta suunnittelu-projekti on pysynyt samanlaisena. Hahmo saa alkunsa luonnoksesta joka piirretään paperille, servetin reunaan tai vaikkapa seinälle. (Zeegen 2007, 97.)

Maskottien ja hahmojen kukoistuskauti alkoi Zeegenin mukaan (2007, 98) 1900-luvun alkupuolella. Useat yritykset alkoivat tosissaan hyödyntää markkinavoimia ja halusivat personoida tuotteitaan. Hyvä esimerkki on 1980-luvun puolivälissä syntynyt, edelleen hyvin tunnistettu, autonrenkaista kasattu Michelinmies.

Videopelien suosio nosti useita hahmoja parrasvaloihin 80- ja 90-luvuilla. Tunnetuimpia klassikkopelihahmoja ovat Pacman, Nintendon Super Mario ja Segan Sonic -siili. Niitä on liitetty lukemattomiin oheistuotteisiin vaatteista lasten leluihin. Nykyään valmistetaan myös muovileluja hahmoista, jotka eivät ole ennestään tuttuja mistään piirretystä, pelistä, sarjakuvasta tai elokuvasta. Ne ovat niin sanottuja design-leluja, joita kerätään ja käytetään sisustusesineiden tapaan. (Zeegen 2007, 102.)

Nopein ja helpoin tapa löytää hahmoesimerkkejä oli hakea niitä internetistä. Keräsin talteen kymmeniä erilaisia hahmoja firmojen ja yhteisöjen kotisivuilta. Jaoin hahmoesimerkit ryhmiin olemuksiansa mukaan.





Kuva 3. Esimerkkejä internetistä löytämistäni maskoteista. Vasemmalta Ikea, Mozi, Nordea, Kailoon, McDonald's, MTV3, Kellogg's, Linux, Silverback, M&M, Crayons, Wellou, Deviant art.

Panin merkille, että suuri osa maskoteista ja apulaishahmoista oli joko eläimiä, kuten esimerkiksi Linuxin pingviini ja Kellogg'sin Tony tiikeri, enemmän tai vähemmän tyyllitetyjä ihmishahmoja, kuten Ikean assistentti Anna, Nordean infoneiti ja Mozin juhlavaatteisiin pukeutunut nuorimies tai inhimillistettyjä tuotteita, kuten M&M-karkkihahmot ja Crayons-kynämies. Lisäksi internetistä löytyi erilaisia oliomaskotteja, kuten verkkoyhteisö Deviant Artin hieman Sonic -siiliä muistuttava hahmo ja Wellou-palvelun vihreä matomainen otus. Tunnetuimpien maskottien joukkoon kuuluu McDonaldsin klovnihahmo, josta on useita eri variaatioita pellepukuisesti miehestä tyylliteltyyn piirroshahmoon. MTV3:lla on oma pöllöhahmonsa, mutta firman logon merkkiosastakin on saatu maskottimainen, luomalla siitä mitä mielikuvituksellisimpia animaatioita mainoskatkojen väleihin. Maskotin ei siis aina tarvitse olla lapsellinen. Muunlainenkin hahmo voi olla onnistunut ja mieleenpainuva maskotti.

Itseäni eniten miellyttivät MTV3:n logon käyttö maskottina ja Silverbackin gorilla, joka on laadukkaasti ja tyylikkäästi toteutettu. Ihmishahmoista pidin enemmän tyyllitellyistä maskoteista, kuten Kailoonin pöydän ääressä istuvasta isopäisestä pojasta ja Mozin tyyliniekasta, kuin esimerkiksi Ikean apuhenkilöstä. Hahmotutkimuksessa esiin tulleista tunnetuista maskoteista pidin vähiten M&M karkkihahmoista ja Crayons kynämiehestä. Niiden toteutus ei ole erityisen onnistunut, ja ideakin on melko ilmeinen. Vastaan tuli myös todella kehnosti toteutettuja hahmoja, jotka yleensä edustivatkin pienempiä yrityksiä.

### 3.6 Maskotin tehtävä ja ominaisuudet

Yrityksiä on paljon ja niiden samankaltaiset nimet saattavat helposti sekoittua. Maskottihahmon tarkoitus on auttaa yritystä erottumaan kilpailijoistaan. Logolla ja maskotilla on samoja tehtäviä, mutta logolla ei useimmiten uskalleta leikitellä. Maskotti edustaa logon tavoin yritystä, mutta siltä ei vaadita samanlaista asiallisuutta. Maskotti voi olla revittelevä ja viestiä railakkaammin. (Hohnstadt 2008.)

Hahmon avulla voidaan herättää ja ylläpitää esimerkiksi verkkosivuilla vierailevan henkilön mielenkiinto. Koska verkkosivut ovat useimmiten ulkoasullisesti hyvin samankaltaisia, toimii maskotti myös eräänlaisena muistinvirkistäjänä, jonka avulla sivusto voi muistua mieleen helpommin kuin muiden saman alan yritysten verkkosivut.

Hyvä maskotti jää helposti mieleen. Siitä voi tulla edustamansa tuotteen tai yrityksen alitajuntaisesti vaikuttava symboli. Erityisen suosittu hahmo voi toimia myös tulonlähteenä. Suositun maskotin kuvan liittäminen oheistuotteisiin on erinomainen tapa saada rahaa ja samalla ilmaista mainosta. (Hohnstadt 2008.)

Markkinointikonsultti Alf Nuciforan mukaan (1996) maskotit ovat erittäin tehokkaita huomion herättäjiä ja vahvistavat käyttäjäuskollisuutta. Maskotti tuo yritykselle näkyvyyttä. Se toimii yrityksen lähettiläänä ja tuo esiin yritykselle tärkeitä arvoja. Maskotti voi toimia yhtenäistävänä elementtinä yrityksen viestinnässä ja oheistuotteissa.

Maskotin ei aina tarvitse olla animoitu ja kolmiulotteinen, vaan se toimii erinomaisesti myös esimerkiksi sanomalehden sivulla tai pakkauksen kyljessä. Maskotti toimii erityisesti lapsiin kohdistuvassa viestinnässä. Myös media kiinnostuu enemmän yrityksistä, joilla on hyvä maskotti. (Nucifora 1996.)

Maskottia luotaessa ei sovi säästää rahaa. Maskotti on yrityksen edustushenkilö, ja sen on annettava työnantajastaan erinomainen vaikutelma. Hahmo ei saa näyttää amatöörimäiseltä ja halvalta. Se viittaisi siihen, että yritys on kitsas, eikä arvosta hyvää laatua. Hyvällä hahmolla on myös selkeä yhteys brändin identiteettiin, joten pelkästään viihdyttävä ja hauska hahmo ei täytä hyvän maskotin vaatimuksia. Jotta maskotista olisi hyötyä yrityksen tunnettavuuden luomiselle, täytyy sitä käyttää johdonmukaisesti

kaikkialla: myyntituotteissa, pakkauksissa, tapahtumissa, autojen kyljissä ja mainoksissa. (Nucifora 1996.)

Aloitin opashahmoaiheesta keskustelun graafisen alan nettiyhteisö Pingstateen, saadakseni vinkkejä ja neuvoja hahmon suunnitteluun. Pingstate on voittoa tavoittelematon visuaalisen alan verkkoyhteisö. Se tarjoaa alan ammattilaisille, opiskelijoille ja harrastajille foorumin jakaa tietotaitoaan sekä keskustella alaan liittyvistä aiheista. (Pingstate 2010.)

Vuoropuhelussa nousi hyvin pian esiin Windowsin edesmennyt paperiliitinhahmo Clippy, negatiivisessa mielessä. Sitä pidettiin erityisen ärsyttävänä ja hyvänä huonona esimerkkinä opashahmoista. Jo vuonna 1997, kun paperiliitinassistentti ilmestyi Windowsiin, sitä pidettiin häiritsevänä. Tietokone-lehden toimittaja Petteri Järvisen mielestä (1997, 72) hahmoa oli kiva katsella ensimmäiset puoli tuntia, mutta sen jälkeen se alkoi jo häiritä ja hahmoikkuna oli parasta sulkea.



Kuva 4: Windowsin entinen apulaishahmo Clippy (Clippy 2010).

Pingstaten keskustelussa nousi Clippyn lisäksi esille muun muassa seuraavia seikkoja:

- Hahmon tulee toimia sulavasti ja vaivattomasti.
- Hahmo ei saa hidastaa työskentelyä, tässä tapauksessa reitin etsimistä. Se ei saa ponnahtaa esiin kesken hakuprosessin, tai jos se ponnahtaisi esiin, sen tulisi sijoittua sellaiseen paikkaan, jossa se ei olisi tiellä.
- Hahmon on oltava sopivan neutraali. Liian erikoinen opas saattaa tehdä käyttökokemuksesta ärsyttävän tai jopa pelottavan.

- Hahmo ei saa ehdotella käyttäjälle toistuvasti asioita, jotka eivät käyttäjää kiinnosta tai jotka hän tietää jo.

Keskustelussa ilmi tulleet seikat olivat linjassa omien ajatusteni kanssa. Oli silti hedelemällistä kysyä saman alan ihmisten ajatuksia ja mielipiteitä. Verkkokeskustelun kautta voi saada uusia hyödyllisiä näkökulmia, joita ei itse ole tullut ajatelleeksi. Tärkeää on tosin asetella kysymykset ja kommentit siten, ettei paljasta liikaa kesken olevista, salassa pidettävistä projekteista.

## 4 TYYLIN VALINTA

### 4.1 Uusia ehdotuksia

Seuraavassa työryhmän tapaamisessa luonnostelin erilaisia hahmoja sillä välin kun Kilpeläinen ja Eriksson osallistuivat toiseen kokoukseen. Tein nopeita ja yksinkertaisia piirroksia. Halusin saada selville, minkälaisia hahmoideaa he hakivat, en esitellä valmista hahmoa.

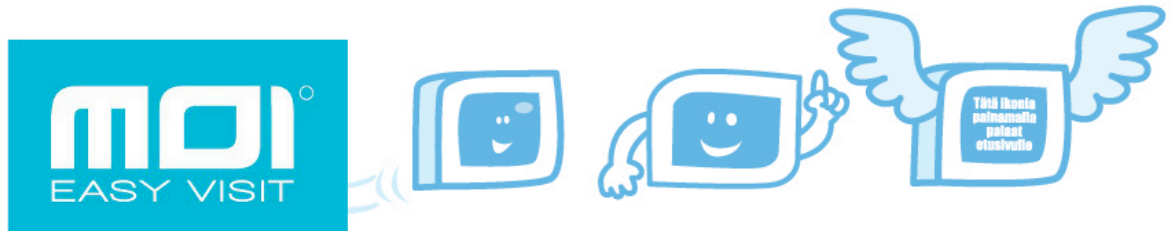
Etsiessäni esimerkkejä jo olemassa olevista hahmoista, totesin useiden maskottien olevan tuotteeseen liittyvä asia tai esine, jolle on lisätty inhimillisiä ominaisuuksia. Tätä ilmiötä kutsutaan myös antropomorfismiksi. Eräs ideani olikin (kosketus-)näyttö, jolla oli variaatiosta riippuen lisätty silmät, suu, kädet, jalat tai koko vartalo. Kosketusnäyttöhahmo kosketusnäytössä oli työryhmän mielestä turhaa alleviivausta ja liian ilmeistä, joten ideasta luovuttiin.

Huomasin, että MOI-palvelun logon o-kirjain muistuttaa tyyliteltyä näyttöä. Luonnostelin opasta joka ei olisikaan perinteinen eläin-, esine- tai ihmishahmo, vaan logon o-kirjain, jonka keskiöön syttyisi näyttö. Ehdotuksessa on hieman samaa ideaa kuin MTV3:n logon merkkiosan animoinnilla mainoskatkojen välissä. Luonnostelin tästä ideasta kolme versiota.

Ensimmäinen variaatio oli logon o-kirjain, jonka näytössä on yksinkertaiset, tyyliteltyt silmät ja suu. Se liittäisi ympäri näyttöä opastaen ja neuvoen. Sen kuori muistuttaisi valkoista muovia. Toisessa versiossa hahmolle kasvoivat kädet, jotta se voisi itse näyt-

tää, kuinka laite toimii nappeja painellen. Käsillään se pystyisi myös heiluttelemaan ja elehtimään, jos sellaiselle toiminnalle olisi tarvetta.

Kolmas versio oli astetta persoonattomampi, mutta mielestäni myös varteenotettava vaihtoehto: logon o-kirjain pelkkänä näyttönä, ilman inhimillistäviä silmiä ja suuta. Logon o-kirjain olisi ruudun alareunassa ja kirjaimen keskiössä olisi näyttö, jossa lukisi ”info”. Kun tekstiä painaisi, pongahtaisi o:lle näyttävästi siivet selkään ja se nousi lentämään paikoillaan. O:n näyttöön ilmestyisi teksti, jossa neuvottaisiin painamaan elementtiä tai työkalua, josta haluaisi lisää tietoa. Vaihtoehtoisesti se voisi omaloitteisesti lähteä lentoon ja esitellä laitteen työkalut ja opastaa laitteen käytössä. Hahmo kommunikoisi tekstin avulla, joka ilmestyisi sen keskellä olevaan näyttöön.



Kuva 5. MOI -palvelun logo ja logon o-kirjaimesta muotoutuneita opashahmoja.

O-hahmon animointi olisi suhteellisen helppoa, koska se pitäisi piirtää vain muutamasta eri kuvakulmasta ja animoida mahdollisten siipien liikkeitä. Hahmon yksinkertaisen rakenteen ja muodon takia se olisi helppo piirtää eri kuvakulmista. Näyttävyyttä siivelliseen versioon voisi lisätä höyhenillä, joita se jättäisi jälkeensä lennellessään ympäri näyttöä.

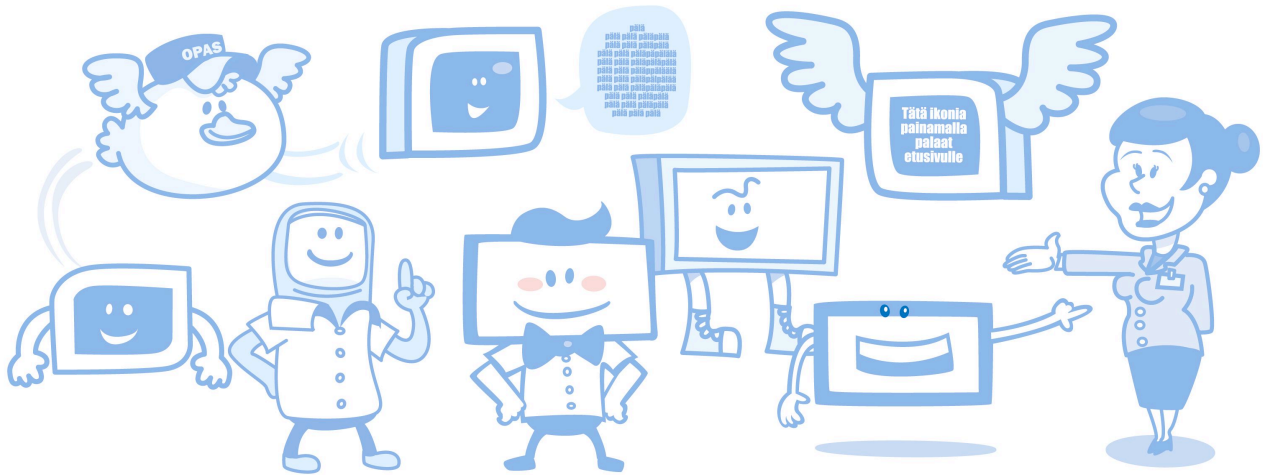
Pidin siivekkästä hahmoideasta eniten, koska se oli yllätyksellinen. Tavalliseksi infonapiksi naamioitunut opas hämmästyttäisi käyttäjänsä levittäessään siipensä. Mielestäni ajatuksessa oli jotain tuoretta ja modernia. Se erottuisi muista maskoteista, jotka usein ovat lapsellisia, eivätkä suoranaisesti liity mitenkään edustamaansa yritykseen.

Myös siipien symboliikka tukee ehdotusta. Platonin kerrotaan sanoneen, että siipien avulla raskaskin taakka saadaan vietyä jumalten asuinsijoille, lopulliseen päämäärään. Siivet liitetään myös johdattaviin olentoihin kuten enkeleihin. Ajatus ottaa joku siipien

suojiin taas on peräisin lintujen äidinvaistoista ja Lähi-idän siivekkäistä suojelushengistä. Nykyajan liikemerkeissä siivet ovat nopeuden vertauskuva. (Biedermann 2004, 334-335; Tresidder 2004, 28.)

Hahmo olisi sopivan neutraali ja sopisi moneen paikkaan aiheuttamatta vääriä tai outoja mielikuvia. Vaikka hahmo olisi neutraali ja vähäeleinen, saisi siitä silti työstämällä sympaattisen ja pidettävän. Saatoin jo kuvitella siivekkään pehmolelunkin, joita voisi jakaa liikelahjoina laitteen mukana. Idea ei kuitenkaan saanut hyväksyntää työryhmän muilta jäseniltä, koska logo saattaisi muuttua ajan kuluessa.

Samalla idea-aihiolla kehitteletin myös lintuhahmon. Se voisi torkkua info-napin päällä ja pyrähtäisi auttamaan pyydettyessä. Tämä versio olisi lapsellisempi, eikä yhteyttä itse yritykseen synny. Toisaalta useat hyväksi todetut ja suosittut maskotit ja hahmot eivät äkkiseltään ajateltuna liity läheisesti edustamiinsa yrityksiin. Varmasti niilläkin yhteys on, mutta se ei katsojalle heti käy ilmi.



Kuva 6. Otos toisen ideoimistuokion luonnoksista.

Piirsin myös ehdotuksen tyylitellystä naishahmosta, johon otin vaikutteita lentoemännistä ja vastaanottovirkailijoista. Ehdotin hahmoksi myös pikkoloa, koska laite tavallaan ottaa vieraan vastaan. Muita hahmoideoita olivat muun muassa kompassi, opaskoira, hovimestari ja sormi, joka oli jo melko epätoivoinen ehdotus. Se viittaisi kosketusnäyttöön, mutta erityisesti keskisormeen liittyvät mielikuvat eivät sovellu palvelun ideologiaan. Koska kuningasideaa ei minulle eikä muille työryhmän jäsenille suotu, palasin kotiin jatkamaan suunnittelua.

## 4.2 Mieshahmo

Hahmoideoita syntyi runsaasti, mutta ainuttakaan tarpeeksi hyvää ei ilmestynyt. Seuraavassa kokouksessa työni selkeytyi, koska Kilpeläinen ja Vilpponen kertoivat, että hahmon tulisi olla ihmishahmo, tarkemmin sanoen mies. Sillä olisi yllään esimerkiksi paita, jossa olisi MOI-palvelun logo.

He näyttivät minulle hahmon, jota olivat käyttäneet tilantäyttäjänä suunnitellessaan hahmon paikkaa. Se oli sarjakuvamainen, nappisilmäinen mieshahmo, jolla oli lennokkaas, oranssi hiuspehko. Hahmo seisoi paikoillaan näytön vasemmassa alareunassa ja siitä näkyisi vain yläruumis. Se helpotti minun urakkaani. Vaikka hahmon ympäri ruutua poukkoilevaa toimintaa oli hauskaa suunnitella, olisi toteutus ollut todella kovaa työtä.

Tässä vaiheessa projektia työryhmä oli päätenyt siihen, että hahmo kommunikoi puhekuplan välityksellä. Hahmon viereen ilmestyisi tekstialue, ja hahmo vain aukoi suutaan matkien yleispätevää puhetta. Tämä perusteltiin sillä, että äänen synkronointi suun liikkeisiin olisi melko työlästä, ja se pitäisi aina tehdä uudestaan puheen sisällön ja kielen vaihtuessa. Puhekuplien sisältö olisi helposti vaihdettavissa. Jos repliikki vaihdettaisiin lyhyestä pidempään, riittäisi animaation korjaamiseen se, että hahmo aukoi suutaan hetken kauemmin.

Sisällön helpon muokattavuuden lisäksi puhekuplien käytön etuna on äänettömyys. Saman infovideon kuuleminen ärsyttäisi laitteen kuuluvuusalueella päivittäin työskenteleviä ihmisiä. Tämä oli todettu MOI:n aikaisemman version käytössä Kotkan Datariinan aulassa. Samassa aulassa sisänavigaatiolaitteen kanssa työskennelleet ihmiset olivat tulleet pyytämään laitteen säätämistä äänettömäksi.

Tein seuraavaa kokousta varten neljä luonnosta erilaisista mieshahmoista saadakseni selville, minkälaista tyyliä haimme. Yhdestä luonnoksesta tein siistityn version esimerkiksi. Siitä kävi ilmi, kuinka paljon luonnos terävöityisi. Tein hahmolle ääriviivat, mutta ajattelin, että lisäisin kuvaan myöhemmin lisää kiiltoa ja enemmän kolmiulotteisuutta imitoivia efektejä, jolloin ääriviivat voisi jättää kokonaan pois. Jälkikäteen katsottuna luonnokset ovat kaikki melko samantyyliä keskenään. Kenties tilantäyttä-



jänä käytetty sarjakuvahahmo sai minut ajattelemaan, että haluttu tyyli oli karikatyyrimäistä.



Kuva 7. Luonnoksia miesoppaasta. Viimeisenä on siistitty versio esimerkiksi.

#### 4.3 Hahmon- ja tyylinvaihdos

Lähetin mieshahmoluonnokset Erikssonille ja Kilpeläiselle jo ennen kokousta. Heidän mielestään hahmoksi sopisi sittenkin paremmin nainen. Tyylin he halusivat olevan paljon realistisemman ja särmikkäämmän kuin lähettämissäni ehdotuksissa. He antoivat esimerkiksi Scanner Darkly -nimisen elokuvan tyylin. Elokuva on animaatio, jossa on melko realistinen piirrostyylillä. Se näyttää siltä, kuin videokuvaan olisi lisätty ääri-viivat. Kerroin tarvitsevani realistiseen tyyliin referenssikuvan malliksi. Minulle annettiin lähtökohdaksi alkuperäisen opasvideon Susanna Laine.



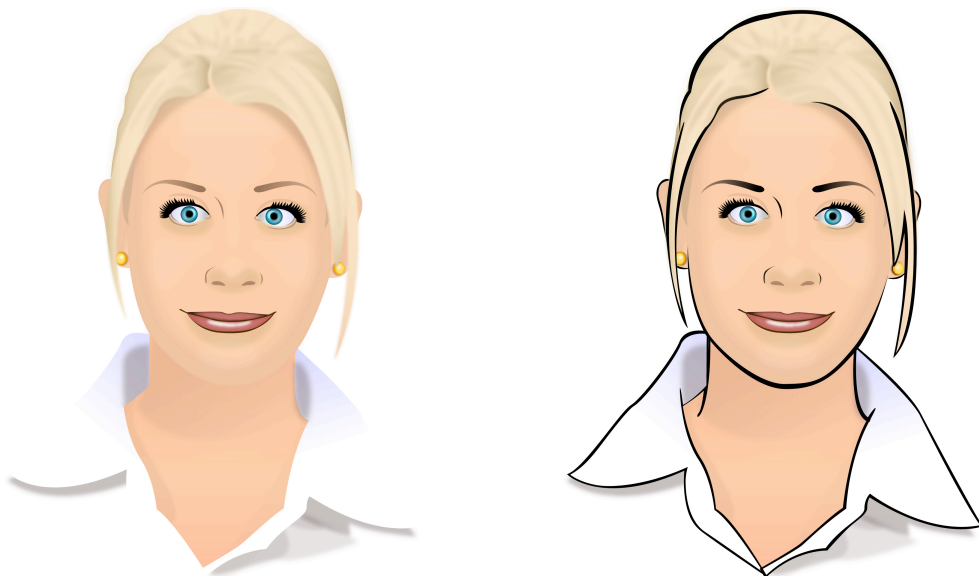
Kuva8: Scanner Darkly -elokuvan tyyli (Scanner Darkly 2010) ja hahmon lähtökohta Susanna Laine (MOI-palvelu 2010).



Sillä hetkellä jouduin kauas omalta mukavuusalueeltani. Olen tehnyt enimmäkseen ehdotuksieni kaltaisia sarjakuvamaisia hahmoja. Realistinen tyyli on minulle erityisen haastava, koska en ole sitä juurikaan kuvituksissani käyttänyt. Toisaalta ajattelin, että hyötyisin valinnasta. Oppimiseni kannalta oli hyödyllistä tehdä hahmo tyylillä, johon en ollut aikaisemmin perehtynyt. Oppisin uutta ja saisin kokemusta uudesta tyylistä. Parempi tilanne olisi tietysti ollut se, että olisin jo harjoitellut kyseistä tyyliä, ennen kuin teen sitä oikeassa projektissa.

Muistiinpanot, jotka kirjoitin heti tyylinvaihdoksesta kuultuani, ovat jälkepäin luetuina jopa huvittavia. *Miksi tehdä animaatio piirtämällä läpi vanhasta videosta? Missä on suunnittelu, jos minulle annetaan kuva, jonka minä piirrän läpi ja muutan muokattavaan muotoon? Järkevämpää olisi kuvata video uusiksi ja laittaa siihen jokin efekti päälle, jolla saadaan aikaan oppaalle ääriiivat.* Muistiinpanoistani paistaa läpi se, että olin hieman poissa tolaltani yllättävästä tyylinvaihdoksesta.

Ryhdyin kuitenkin heti tekemään vektorikuvaa, käyttäen pohjana Susanna Laineen kasvoja. Scanner Darkly -elokuvassa hahmoilla on ääriiivat, mutta mielestäni piirtämäni hahmo näytti paremmalta ilman niitä. Muutenkaan aikaansaamani kuva ei ollut Scanner Darklyn tyylinen, koska mielestäni sen tiukat varjojen rajat eivät istuneet MOI-palvelun käyttöjärjestelmään. Luonnoksessani varjot olivat sumeampia ja pehmeämpiä. Lähetin työryhmälle sekä ääriiivallisen että ääriiivattoman version hahmon kasvoista. Ääriiivattomasta vaihtoehdosta pidettiin enemmän, joten jatkoin työstämistä sen pohjalta.



Kuva 9. Naisopashahmon ensimmäiset kasvot.

Ennen seuraavaa kokousta kävin tapaamassa lehtori Teuvo Liikkasta. Hänen mielestään on ongelmallista ja haastavaa lähteä toteuttamaan liian realistista hahmoa. Hahmosta tulee helposti robottimainen ja omituisen oloinen. Luonnoton ihmishahmo koetaan helposti jopa pelottavana. Liikkanen totesi tämän johtuvan siitä, että toinen ihminen on niin tuttu näky kaikille, että pienetkin virheet ja luonnottomuudet huomataan helposti.

Kerroin seuraavassa työryhmän tapaamisessa, ettei haluttu tyyli ollut minulle ominta. Jaoin myös huoleni lopputuloksen mahdollisesta epäuskottavuudesta ja robottimaisuudesta. Lisäksi totesin animoinnin olevan monimutkaisesta kyseessä olevaa tyyliä käytettäessä. Samaan hengenvetoon sanoin olevani tietenkin yhteistyöhaluinen, oli haluttu hahmo millainen tahansa. He halusivat jatkaa realistisemmalla linjalla. Kieltämättä hahmo istui käyttöjärjestelmään hyvin. Naishahmo on myös sopivan neutraali ja sopii useimpiin käyttöympäristöihin.

#### 4.4 Hauska vs. asiallinen

Vertailin tyylinvaihdoksen innoittamana hauskan sarjakuvatyylin sekä realistisemmän ja asiallisemmän tyylin ominaisuuksia animoitavalla opashahmolla. Sarjakuvatyyli on energisempää ja sitä on mielestäni mukavampi katsella. Toisaalta se voi huonosti toteutettuna ärsyttää. Sarjakuvatyyli voi vaikuttaa lapselliselta, eikä se siksi sovellu kaikkialle. Luottamusta ja hyväksyntää ei herätä naamaansa vääntelevä piirrospelle esimerkiksi pankissa, joiden asiakkaat haluaisivat uskoa säästöjensä olevan turvassa. Realistinen ja asiallinen tyyli taas sopii pankkeihin ja muihin vakavampien alojen firmoihin. Realistinen tyyli ei ärsytä ketään. Toisaalta realistinen tyyli on tylsempi, koska useimmiten siinä ei ole lainkaan huumoriarvoa. Huonosti toteutettuna siinä saattaa tosin olla tahatonta huumoria.

Tyylitellymmän hahmon etuihin lukeutuu liikkeiden toteutuksen yksinkertaisuus. Mitä yksinkertaisempi hahmo, sitä helpompaa on sen animointi. Hyvä esimerkki on silmien räpyttely. Jos hahmon silmiä esittävät kaksi mustaa pistettä, saa illuusion räpyttelystä aikaan helposti parilla kuvalla. Realistisempi hahmo vaatii vähintään neljä kuvaa saman toiminnan kuvaamiseen. Lisäksi aidompien silmien piirtäminen räpytyksen eri vaiheisiin on tietenkin paljon monimutkaisempaa ja työläämpää. Silmien ollessa yk-

sinkertaiset, saa räpyttelystä helposti äärimmäisen sulavaa. Yksinkertaiset silmät on vaivatonta piirtää eri muotoihin, varsinkin vektorigrafiikkaa käytettäessä.

Sarjakuvahahmolla voidaan ratkaista joitakin haasteellisia toimintoja vaivattomasti. Hahmon käsi voi venyä suhteettoman paljon osoittamaan vaikkapa näytön yläreunassa sijaitsevaa ikkunaa. Tällaisia ratkaisuja realistisemmalla tyyllillä ei suvaita, vaan olisi mietittävä tapa, jolla hahmo ylettyisi näytön ylänurkkaan ilman luonnotonta venymistä.

Piirrosmaisessa tyyliässä hyväksytään liikkeiden arvaamattomuus ja ilmeiden yhtäkkiäinen muutos. Realistisemmassa tyyliässä maanisen irvistyksen äkillinen ilmestyminen hahmon kasvoille näyttäisi oudolta ja pelottavalta, mutta sarjakuvamaiselle hahmolle se olisi soveliaista ja näyttäisi jopa hauskalle. Piirroshahmoja on totuttu näkemään tekemässä omituisia ja yllättäviä asioita.

Hyvin toteutettuina sarjakuvatyylin edut ovat animoinnin yksinkertaisuus, huumorin piristävä vaikutus ja hahmon mieleenpainuvuus. Haittoina ovat vaara ärsyttävyydestä ja sopimattomuus vakavampiin tarkoituksiin. Realistisen tyylin edut ovat uskottavuus, neutraalius ja asiallisuus, mutta haittoina tavallisuus, tylsyytys ja työläs toteutus.

## 5 TOTEUTUS

### 5.1 Toteutustekniikka

Päätin heti, että tekisin hahmon lopullisen version tietokoneella. Tietokone on suosittu työkalu kuvitusten teossa, ja se kasvattaa edelleen suosiotaan. Ohjelmat kehittyvät vuosi vuodelta. Ohjelmien perinteisiä kuvitustekniikoita jäljittelevät työkalut muuttuvat yhä uskottavammiksi, ja uusia hyödyllisiä ominaisuuksia tulee lisää uusien päivitysten mukana. Tärkeimpiä etuja ovat kuvan jako eri tasoihin ja tasojen erillinen muokkausmahdollisuus. Myös erilaisten suotimien, kuten sumennuksen käyttö on vaivatonta ja nopeaa. (Slade 1997, 41.) Juuri nämä ovat seikkoja, joiden takia tein kuvitukset suoraan tietokoneella. On kuitenkin muistettava, että sommittelu on tärkein osa kuvaa, tietokoneellakin työskennellessä. Tietokoneohjelman helpottavia apukeinoja käytettäessä ei saa unohtaa piirtämisen ja kuvittamisen perusasioita. (Mp, 41.)

Valitsin hahmon toteutustekniikaksi vektorigrafiikan, koska Adoben Illustrator vektorigrafiikkaohjelma on minulle tutuin ja sopivin tuntemistani kuvitusohjelmista. Jos minulla olisi kokemusta ja taitoa käyttää 3d-ohjelmaa, olisin harkinnut vakavasti myös sen valintaa toteutustekniikaksi.

Vektorigrafiikalla tehdyt kuvat koostuvat matemaattisesti määritellyistä muodoista, kaarista, linjoista ja niiden täyttöväreistä. Vektorigrafiikkaa voidaan käyttää missä koossa tahansa ilman, että kuvan laatu kärsii. Adoben Illustrator-ohjelmassa käytettävissä olevat suotimet ja tehosteet toisaalta toimivat hieman eri tavalla kuvakokoa muuttaessa, koska ne muodostuvat pikseleistä. Bittikarttagrafiikassa väriarvot säädetään erikseen jokaiseen pikseliin. Tämän takia vektorikuvien tiedostokoot ovat paljon pienempiä samanlaisiin bittikarttakuviin verrattuna. (Cambell 2004, 305; Dabbs-Cambell 2004, 124.)

Ohjelman tuttuuden lisäksi tärkeä seikka vektorigrafiikan valitsemiseen oli vektoreiden helppo muokattavuus. Linjoja voidaan säätää ja siirtää loputtomiin ilman, että kuva lopulta muuttuisi käyttökelvottomaksi pikselimössöksi. Vektoreilla piirrettäessä hahmosta tuli myös automaattisesti syväty. Hahmon eri osista ei tarvinnut erikseen poistaa taustaa, kun se lopulta siirrettiisiin käyttöjärjestelmän päälle.

## 5.2 Hahmon kehitys

Ensimmäisenä osana piirsin hahmolle kasvot käyttäen aiemman esittelyvideon esiintyjää Susanna Lainetta lähtökohtana. Hahmon ei tulisi näyttää keneltäkään tietyltä henkilöltä, joten sain vapaasti muuttaa kasvojen osia. Etsin internetistä sopivia mallikuvia silmistä, nenistä ja suista. Näin syntynyt hahmo ei näyttänyt enää Laineelta. Käytin mallikuvia myös hahmon vartaloa ja käsiä piirtäessäni. Mallikuvien etsimiseen kului paljon aikaa, koska kuvien henkilön piti olla sopivassa asennossa ja kuvattu oikeanlaisesta kuvakulmasta ja haluamassani valaistuksessa.

Ensimmäisissä versioissa hahmo katsoo kiereen ja muutenkin toteutus on hiomaton. Työstin hahmoa melko kauan. Pienen pienin muutoksin hahmo kehittyi tasaisesti parempaan suuntaan. Tapasin työryhmääni noin kolme kertaa kuukaudessa ja sain heiltä hyvin palautetta. Omalle työlleen sokeutuu helposti, joten työryhmän muilta jäseniltä saadut parannusehdotukset olivat tärkeitä. Eräässä vaiheessa, itseni huomaamatta, var-

jot hahmon kasvoissa saivat aikaan vaikutelman, että naisella olisi mustelma silmäkulmassa. Työryhmän palautteen ansiosta yksityiskohtia muuttamalla väärästä vaikutelmasta päästiin eroon. Työryhmä ehdotti myös, että hahmon valon ja varjon rajat olisivat terävämpiä. Mielestäni sumeammats varjot sopivat tyyliin paremmin. Näytin, millä hahmo näyttäisi ilman varjojen pehmenystä ja sain heidät samalle kannalle kansani.



Kuva 10. Hahmo projektin eri vaiheissa. Viimeinen kuva on valmis versio

Tummensin kasvojen varjoja ja lisäsin otsaan, leukaan ja kasvojen reunoille valokohdita. Säädin nenän kokoa ja sijaintia suhteessa silmiin ja suuhun. Korjasin kieron katseen ja muokkasin silmäripsiä. Huulet erottuivat liikaa ensimmäisissä versioissa, ja pehmensin niiden väriä ja rajaa. Lopulta olin tyytyväinen hahmon kasvoihin, joille myös työryhmä antoi hyväksyntänsä.

Seuraavaksi tein hahmolle vartalon ja kädet. Kädet olivat mielestäni yksi vaikeimmista asioista piirtää. Kädet näyttivät likaisilta ja olivat liian isot. Käytin paljon aikaa käsien muokkaamiseen. Paidan sain näyttämään uskottavammalta lisäämällä siihen muutamia ryppyjä ja varjoja.

Hahmosta tuli lopulta monimutkainen vektoriryhmä. Hahmon monimutkaisuus hidastutti muutosten tekoa. Jos huomasin hahmossa jotain korjattavaa, täytyi ottaa huomioon eri objektien vaikutus muutokseen. Esimerkiksi silmää siirrettäessä sen huippuvalokohta ei aina liikkunutkaan mukana, vaan jäi hahmon poskelle. Myös paidan varjoja täytyi muokata uudelleen, jos kavensin hahmon vartaloa tai kohotin hahmon rintoja.

### 5.3 Värit ja hahmon luonne

Anja Hatvan (1993, 20) mukaan esittävät kuvat ovat aina näytteitä jostakin. Esimerkin antamisen lisäksi ne tuovat kaupanpäällisiksi piirteitä, joita kuvaan liittyvässä tekstissä ei mainita. Hänen mukaansa tätä voidaan käyttää myös hyödyksi liittämällä kuvaan positiivisia lisämerkityksiä. Tämän takia piirsin hahmosta terveen ja luonnollisen näköisen sekä asetin sen seisomaan ryhdikkäästi. Hahmo on valppaan oloinen. Sen kädet ovat rennosti selän takana. Avoin asento viestii palveluvalmiudesta. Ryhdikäs, vapautunut, hillitty, avoin ja ystävällinen olemus herättää luottamusta ja helpottaa lähestymistä (Haapkorva-Puustinen 2010). Hahmon kasvoilla on myös pienoinen hymy. Se on tärkein kehon kielen symboli. Vakava ilmeettömyys koettaisiin hämmentävänä. (Klemi 1987, 16.) Hahmon silmien sinisyys ja vaalea tukka symboloivat palvelun kotimaisuutta, kiltti ja rehti ulkonäkö taas luotettavuutta.

Piirsin hahmolle ensin vaaleansinisen paidan, koska mallikuvassa naisella oli yllään valkea kauluspaita. Käytin vaaleansinistä varjostukseen, koska harmaan käyttö olisi antanut hahmolle tylsän ja tunkkaisen vaikutelman. Paita näytti valkoista taustaa vasten puhtaalta ja raikkaalta. Kokeiltaessa käyttöjärjestelmän tummahkoa vihreää taustaa vasten, erottui se liian vaaleana ja räikeänä. Se ei sulautunut käyttöjärjestelmän muuhun värimaailmaan.

Vaihdoin hahmolle tummansinisen paidan ja silloin hahmo sopi käyttöjärjestelmään paljon luonnollisemmin. Uusi paidan väri sai hyväksynnän myös muilta työryhmän jä-

seniltä. Sininen on rauhoittava, turvallinen, viileä ja hiljainen väri. Sinisen puuttuessa kokonaan ympäristöstä tuntuu siltä, että happi loppuisi ja että ei pystyisi hengittämään. (Wetzer 2000, 95.)

Hahmon tummansininen paita on siisti ja asiallinen, muttei liian koreileva tai jäykkä. Se sopii siis useampiin tiloihin yleisluontoisen ilmeensä ansiosta. Se ei myöskään vanhene niin nopeasti kuin jokin trendikkäämpi väri tai vaatekappale. Jätin paidan yksiväriseksi myös siksi, koska se erottuu selkeästi taustasta. Tausta voi vaihdella eri laitteissa käyttöympäristön ja asiakkaan mukaan. Se voi olla periaatteessa minkälainen tahansa. Siksi oli tärkeää tehdä hahmosta selkeä ja erottuva.

Vaihdoin korvakorujen värin alkuperäisen mallin keltaisista (kultaisista) valkoisiin, koska keltainen vaikutti tunkkaiselta ja lisäsi hahmon koreilevuutta. Valkoinen yksityiskohta antoi raikkaan vaikutelman. Wetzlerin (2000, 95) mukaan valkoinen väri on avoin, tyyni ja puhdas sekä nuorekas syntymän väri.

Lopulta eräässä tapaamisessa työryhmä kertoi olevan tyytyväinen hahmon ulkonäköön ja voisimme siirtyä seuraavaan vaiheeseen eli animoimiseen. Olin tyytyväinen päätökseen, mutta hioin vielä päätöksen jälkeenkin hahmon paitaa ja käsiä. Olin ollut huolissani animoinnin mahdollisista ongelmista koko projektin ajan. Nyt vihdoinkin oltiin vaiheessa, jossa ongelmat mahdollisesti tulisivat vastaan.

## 6 ANIMOINTI

### 6.1 Animaatio vs. video

Opinnäytetyöni tarkoitus on korvata MOI-palvelun aikaisemmassa versiossa ollut infovideo. Siinä oppaana toimi radiopersoona Susanna Laine. Hänet kuvattiin green-screenin edessä, minkä ansiosta hänet on saatu ilmestymään syvättynä käyttöjärjestelmän päälle. Videossa Laine tervehtii käyttäjää ja esittelee lyhyesti ja asiallisesti puheen laitteen toiminnot. Laine osoittaa kädellään toimintoa, josta kertoo. Videosta oli kolme kieliversiota: suomi, ruotsi ja englantia. Opasvideon sisältyminen käyttöjärjestelmään oli saanut asiakkailta kiitosta, ja siksi Eriksson halusi uuteenkin käyttöjärjestelmään vastaavan toiminnon.

Koska MOI:n käyttöjärjestelmää työstetään edelleen ja tehdään vielä useita uusia versioita, muuttui Laineesta kuvattu esittelyvideo käyttökelvottomaksi. Sitä ei voida enää käyttää tämänhetkisessä versiossa. Käyttöjärjestelmää voidaan mukauttaa eri asiakkaille tarpeen mukaan, joten yksi ja sama video ei toimi kaikissa laitteissa.

Videossa Laine viittaa kädellään esittelemänsä toiminnon suuntaan. Jos jokin hänen mainitsemansa ja osoittamansa elementti poistetaan tai sen paikkaa vaihdetaan, ei video enää toimi. Käyttöjärjestelmään voidaan myös lisätä uusia osia, jolloin vanha esittelyvideo ei kattaisi kaikkea tarvittavaa. Jokaisen muutoksen seurauksena video täytyisi kuvata kokonaan uudelleen vastaamaan uusinta käyttöjärjestelmää.

Jos laitteita myydään ulkomaille, on jälleen tehtävä uusi esittelyvideo, koska laitteen käyttökieli vaihtuu. Laitteen ollessa käytössä useamman vuoden, videossa esiintyvän henkilön vaatteet ja kampaussaattavat näyttävät vanhanaikaisilta. Ei olisi myöskään soveliasta käyttää sellaista henkilöä oppaana, jonka käyttäjä tietää jo kuolleen. Animaatiohahmo elää ikuisesti, ja se voi uusiutua aina tekniikan kehittyessä.

Animoinnin suurin etu on muokattavuus. Jos kohde, jota hahmon tulisi osoittaa, siirtyy toiseen kohtaan ruutua, on animaatiota helppo säätää ja muokata osoittamaan haluttuun suuntaan. Myös hahmon paikkaa voidaan vaihtaa tai kääntää vaikka peilikuvaksi. Videota käytettäessä näitä mahdollisuuksia ei ole.

Suunnittelemani hahmo ei puhu ääneen, joten sisällön ja kielen muuttaminen on melko helppoa. Hahmo ”puhuu” sujuvasti vaikka venäjää tai espanjaa. Videota ja ääntä käytettäessä pitäisi videossa esiintyvän henkilön hallita useita eri kieliä. Muuten pitäisi kuvata eri ihmisiä eri kieliversioihin. Kaikki tämä tulisi todella kalliiksi. Animaation käyttö on siis helpompaa ja halvempaa. Hahmon ulkonäkökin on suhteellisen helppoa muuttaa. Esimerkiksi ihon sävyn, vaatteiden ja hiusmallin vaihto on mahdollista melko pienellä vaivalla.

## 6.2 Opashahmon animointi

Minun tehtäväni kuului tuottaa animaatioon tarvittavat osat, jotka Pekka Vilpponen siirtäisi Adoben Flash-ohjelmaan ja toteuttaisi animoinnin siellä. Kävin tapaamassa Kymenlaakson ammattikorkeakoulussa opettavaa Suvi Kitusta. Hän esitteli minulle



Flashillä toteutetun pelin, jonka teossa oli ollut mukana. Hän neuvoi myös, kuinka hahmo kannattaisi jakaa osiin. Käden voisi esimerkiksi jakaa osiin kyynärpäältä ja ranteesta, jolloin osia voisi kääntää saranakohdista. Flashin automatiikkaa ei kuitenkaan voitu tässä projektissa juurikaan käyttää hyväksi hahmon tyylin takia. Esimerkiksi käden taittuminen täytyy tehdä kuva kivalta, koska automatiikka ei osaisi päätellä ja piirtää venyvää ihoa kyynärpään ympärille. Automatiikkaa voitiin käyttää ainoastaan pään kallistuksissa. Yksinkertaisemman ja tyylitellymmän hahmon käden olisi voinut jakaa osiin, joita voisi pyörittää nivelkohdista. Hahmon realistisemman tyylin takia tällaisen tekniikan käyttö olisi antanut hahmosta omituisen vaikutelman.

Hahmon vaaditut liikkeet olivat toisen käden nosto osoittamaan yläviistoon ja suoraan sivulle, puhe sekä silmien räpyttely. Päätin, että tekisin hahmon ensin ääriasentoon, eli osoittamaan kädellään yläviistoon. Seuraavaksi tekisin aloituskuvan ja ääriasennon väleihin sopivat kuvat, jolloin ne yhdistämällä syntyisi illuusio liikkeestä. Minulla ei ole runsaasti kokemusta Flash-ohjelman käytöstä, joten koin nopeammaksi tavaksi testata animaation sujuvuutta tekemällä kuvista gif-animaatioita. Gif-tiedostomuotoa käytetään yleisesti internetissä erityisesti grafiikassa, logoissa ja animaatioissa. Gif-tiedostot eivät tue ääntä, mutta sitä ominaisuutta en testeissä tarvinnutkaan. (Cambell 2004, 145; Dabbs - Cambell 2004, 214.)

Kokeilin ensin tehdä liikkeen siten, että hahmon vartalo pysyisi paikoillaan ja vain käsi nousisi haluttuun asentoon. Tulos oli todella väkinäinen ja tahattoman koominen. Tapaamisessa totesimme Kilpeläisen ja Vilpposen kanssa, että hahmon ylävartalon tulisi kiertyä. Siten liikkeeseen saataisiin luonnollisuutta. Myös pientä pään kääntöä toivottiin, mutta sen totesin olevan liian työläs toteuttaa. Olisi todella vaivalloista piirtää uudelleen esimerkiksi otsan ja poskien kaaret sekä nenä kahdesta uudesta kuvakulmasta. Lisäksi puhe ja silmien räpytys pitäisi tehdä uudelleen toisesta vinkkelistä piirrettynä.

Kaksiulotteisen hahmon kiertäminen on hankalaa, koska jokainen kuvakulman muutos täytyy piirtää uudelleen. Muutosten tulee olla tarkasti tehtyjä, sillä animaatioissa virheet huomaa helposti. Esimerkiksi varjojen täytyy muuttua luonnollisesti ilman omituisia tähtelyjä. Tässä vaiheessa toivoin, että olisin osannut tehdä hahmon 3d-ohjelmalla. Silloin voisin vaivatta kiertää ja kääntää hahmoa käyttämällä ohjelman au-

tomatiikkaa. Myös valojen ja varjojen säätö olisi ollut vaivatonta, ja ne loisivat uskotavuutta.

Turhauduin hieman, koska hahmon pienen käännöksen tekeminen tuntui hankalalta ja vei aikaa. Jotta projekti kulkisi eteenpäin, päätin siirtyä hahmon suun animointiin. Hain internetistä kuvia, joissa malli tekee suullaan eri äänneiden liikkeitä. Tein hahmolle seitsemän erilaista suuta ja kokeilin niitä yhdistelemällä saada aikaan illuusion puheesta. Pelkkä erilaisten suiden peräkkäin näyttäminen ei riittänyt, vaan hahmon leukojenkin tuli liikkua hieman.

Seuraavaksi tein neljän kuvan sarjan hahmon silmien sulkeutumisesta. Tein ensin täysin kiinni olevan silmän ja sen jälkeen auki olevan ja suljetun silmän väleihin sopivat silmäluomen asennot. Välivaiheet näyttävät pysäytettyinä melko luonnottomilta, mutta onneksi liike on niin nopea, että animaatioissa räpäytyksen vaikutelma on uskottava.

Lopuksi ryhdyin piirtämään vartaloa. Päätin tehdä vartalon vain kolmesta eri kuvakulmasta ja katsoa, riittäisikö se asiakkaalle. Kun sain kolme eri versiota keskiruumiista kutakuinkin valmiiksi, testasin niiden toimivuutta tekemällä kuvista gif-animaation. Kirjasin ylös virheitä, joita liikkeessä ilmeni ja tein ongelmakohtiin korjauksia. Lopulta yhdistin osien kuvasarjat yhteen animaatioon. Siinä hahmo puhuu, räpyttelee silmiä ja kääntyy osoittamaan kädellään yläviistoon. Tämän animaation näytin työryhmälle, joka sanoi olevansa tyytyväinen. Seuraavaksi siistin vielä eri osat ja lähetin ne Vilpposelle.

Lopullinen hahmo koostuu kolmesta erillisestä osasta. Ensimmäisessä osassa on vartalo, kaula ja kädet, toisessa pää, hiukset ja suu sekä kolmannessa silmät ja kulmakarvat. Vartalo kiertyy hieman ja hahmon vasen käsi kohooa osoittamaan yläviistoon. Hahmon puhuu ja räpyttelee silmiään. Esimerkiksi räpyttelyn Vilpponen toteuttaa toimimaan tasaisesti erikseen. Vaikka silmät ovat eri kuvia pään kanssa, ne saa liitettyä toisiinsa siten, että pään kallistuessa, silmät kääntyvät sen mukana, eivätkä liiku poskelle ja otsaan.



Kuva 11. Kuvia hahmon käden, vartalon ja kasvojen animoimisesta.

## 7 TULOSTEN TARKASTELO JA PÄÄTELMÄT

Lopullisen hahmon ulkoasun toteutus on mielestäni onnistunut. Hahmo on uskottava ja edustava. Se näyttää luonnolliselta, eikä ainakaan aja käyttäjää pois laitteen ääreltä. Animaatio on melko harvaa ja siksi pätkivää, mutta ajaa asiansa. Asiakas ei ole vielä varmistanut hahmon puheen sisältöä eikä tarvittavia toimintoja, joihin sen pitäisi kytä. Liikkeitä saatetaan siksi tehdä myöhemmin vielä lisää. Tärkeintä oli saada animaatio- ja puhe-animatiosarjat liikkeistä, jotka varmasti sisältyvät lopulliseen versioon: kädellä osoitus, silmien räpyttely ja puhe.

Hahmovalinta on mielestäni varman päälle pelaamista. Nätti, nuori nainen on melko tavanomainen vaihtoehto oppaaksi. Herättääkö näin asiallinen hahmo ohikulkijan mielenkiinnon? Toisaalta rohkeamman ja erikoisemman hahmon valinta olisi riski. Liian erottuva tai räikeä olio saatettaisiin kokea ärsyttävänä. Ärsyttävyys on paljon vakavampi ongelma kuin se, että hahmo on tavallinen tai tylsä. Ihmiset ovat enemmän kokonaan ilman avustusta, jos oppaana toimii raivostuttava piirroshahmo. Se kävi ilmi Windowsin Clippy -tapauksessa.

Tämän projektin mieshahmoluonnokset olivat mielestäni melko asiallisia ja neutraaleja, mutta sarjakuvatyö ei ehkä asiakkaan mielestä luonut tarpeeksi uskottavaa vaikutelmaa palvelusta. Luulen, että sarjakuvatyölistä hahmoa olisi ollut hauskempi työstää ja lopputuloskin olisi voinut olla sulavampi, koska hahmoa animoitaessa olisi voinut käyttää animaatio-ohjelman automatiikkaa enemmän hyväksi.

Projektin alkuvaiheessa pohdittiin, että hahmo mahdollisesti toimisi myös MOI-palvelun maskottina. Siinä roolissa valittu hahmo ei mielestäni olisi paras mahdollinen. Virtuaalinen nainen edustushahmona on melko persoonaton, ja sellaisia on jo jonkin verran, esimerkiksi Photoplay-peliautomaateissa sekä nettipokerisivustoilla. Tekemäni opas ei erotu muista vastaavista hahmoista, eikä jää kovinkaan tarttuvasti mieleen. Helpommin muistuu mieleen yritys, jonka maskottina on esimerkiksi pingviini tai selkeästi tunnistettavalla tavalla tyyllitelty ihmishahmo tai olio. Luulen, että hauska hahmo jää paremmin ja helpommin mieleen kuin asiallinen.

Valitun naishahmon uraa maskottina haittaa myös se, ettei siitä voida tehdä yksinkertaista ja sympaattista pehmolelua. Kaupaksi ei menisi montaakaan kahvikuppia, joiden kylkiä koristaisi piirtämäni opas. Hahmosta voitaisiin tietenkin suunnitella erikseen karikatyyriversio, joka sopisi esimerkiksi lippalakkiin tai pehmoleluksi.

Opinnäytetyöni suurimmat haasteet olivat itselleni uusi toteutustyyli ja hahmon animointi. Tyyli poikkesi paljon sarjakuvatyölistä, jota olen tottunut käyttämään kuvitustyöissäni. Muun muassa hahmon mittasuhteiden saaminen uskottavaksi oli haasteellista. Minulla on jonkin verran kokemusta yksinkertaisten hahmojen animoimisesta Flash-animaatio-ohjelmalla, mutta tässä projektissa siitä ei ollut hyötyä. Hahmo täytyi piirtää manuaalisesti eri asentoihin.

Muita haasteita olivat projektin venyminen ja sokeutuminen omalle työlle. Aikaa kului suhteellisen paljon hahmoidean miettimiseen ja ehdotusten laatimiseen. Toisaalta oli mukava olla mukana suunnitteluprojektissa, mutta nopeammin työ olisi valmistunut, jos idea olisi ollut valmiina. Olisin piirtänyt muutaman naishahmoehdotuksen, joista jokin olisi valittu lähtökohdaksi ja jatkettu valmiiksi.

Kun hahmoa työsti pitkiä aikoja ilman taukoja, virheitä ja epäluonnollisuuksia jäi huomaamatta. Muokkasinkin monimutkaisesti koottua hahmoa monta kertaa, koska tau-

kojen jälkeen huomasiin kohtia, joista en pitänyt. Aikaa kului paljon, koska jouduin tekemään korjauksia myös hahmon muihin osiin, joihin alkuperäinen muokkaus vaikutti.

Harmia aiheutti myös työryhmäni kahden tärkeän jäsenen lomautukset projektin keski- ja loppuvaiheessa. En voinut edetä projektissa ilman palautetta ja muokkausten hyväksymistä. Lomautuksia sattui myös harmillisesti juuri animointivaiheessa, jossa olisin tarvinnut paljon palautetta ja apua.

Kokonaisuudessaan projekti oli erittäin mielenkiintoinen. Minua kiinnostavat kuvitus ja erityisesti hahmot. Oli hyödyllistä tutustua jo toteutettuihin erilaisiin maskotteihin ja virtuaalisiin apulaisiin. Projektin aikana kiinnitin myös erityistä huomiota esimerkiksi televisiomainoksissa käytettyihin animaatioihin ja niiden toteutustekniikoihin.

Projektin positiivisiin puoliin lukeutuu myös työryhmä, jonka jäsenet olivat mukavia ja taitavia. He antoivat paljon hyödyllistä ja osuvaa palautetta. Tapaamiset olivat useimmiten hedelmällisiä ja tunnelma niissä oli sopivan rento. Projektiin liittyviä erimielisyyksiä oli, mutta kaikkien hyväksymä ratkaisu löytyi lopulta.

Minulla ei ollut juurikaan kokemusta opashahmon toteutustyylistä ja siksi naishahmon yllättävä valinta tuli minulle lähes kauhistuksena. Jokasta työtä ei voi tehdä itselleen parhaiten sopivalla tyylillä. Asiakas tekee päätökset ja ne tulee hyväksyä. Oman mielipiteensä ja suosituksensa voi toki kertoa, kuten teinkin. Loppujen lopuksi oli itselleni hyödyksi tehdä hahmo valitulla tyylillä. Erilaisen tyylin käyttö kartutti kokemuksiani ja osaamistani.

Jonkin muun hahmoehdotuksen toteutus olisi kenties ollut mielekkäämpää kuin asiallisen naishahmon luominen ja pitkällinen hiominen. Projekteihin kuitenkin kuuluu ideoiden ja suunnitelmien muuttumiset. Joskus ensimmäinenkin idea voi olla paras, mutta jos se valitaan, useimmiten valmis tuotos eroaa selkeästi ensimmäisestä ajatuksesta tai suunnitelmasta.



Kuva 12. Ensimmäinen idealuonnos ja lopullinen opashahmo.

## LÄHTEET

Biedermann, H. 2004. Suuri symbolikirja. Toim. Pentti Lempiäinen. 8. painos. Helsinki: WSOY.

Campbell, A. 2004. The Digital Designer's Jargon Buster. Cambridge: ILEX.

Clippy, 2010. Saatavissa: ([http://en.wikipedia.org/wiki/Office\\_Assistant](http://en.wikipedia.org/wiki/Office_Assistant))  
[viitattu 17.10.2010].

Dabbs, A. & Cambell, A. 2004. The Digital Designer's Bible. Cambridge: ILEX.

Haapkorva, P. & Puustinen, P. 2010 Markkinointiviestintä.

Saatavissa: <http://www.aedu.sakky.fi/opinnet/markkinointi/1mviestin.htm>  
[viitattu 17.10.2010].

Hatva, A. 1993. Kuvittaminen. Helsinki: Rakennustieto Oy.

Hohnstadt, C. 2008. The power of a mascot.

Saatavissa: <http://cedrichohnstadt.wordpress.com/2008/03/27/the-value-of-a-mascot/>  
[viitattu 15.9.2010].

Järvinen, P. 1997. Pienten parannusten päivitys. Tietokone Lehti 2/1997, 71-73.

Helsinki: Helsinki Media Company Oy.

Klemi, M. 1987. Kehon kieli. Helsinki: Samerka Oy.

MOI-palvelu 2010. Kuvakaappaus MOI-palvelun aikaisemman version opasvideosta.

Nucifora, A. 1996. Mascots, characters build brand equity.

Saatavissa: <http://www.mascotartist.com/study.html> [viitattu 15.9.2010].

Palko Interactive Oy 2010. Saatavissa: [www.palko.fi](http://www.palko.fi) [viitattu 18.9.2010].

Pingstate 2010. Saatavissa: [www.pingstate.nu](http://www.pingstate.nu) [viitattu 15.5.2010].

Scanner Darkly 2010. Saatavissa: (<http://www.noahmallin.com/2009/12/movies-the-100-best-films-of-the-00s/>); [viitattu 17.10.2010].

Slade, C. 1997. The Encyclopedia of illustration techniques. London: Headline book Publishing Ltd.

Tresidder, J. 2004. 1001 symbolia. Hämeenlinna: Karisto Oy.

Uusikylä, K. & Piirto, J. 1999. Luovuus. Taito löytää, rohkeus toteuttaa. Atena kustannus Oy. Helsinki: WSOY.

Wetzer, H. 2000. Värivaaka. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Zeegen, L. 2007. Secrets of digital illustration. Mies: RotoVision SA.