



# Graafinen ohjeisto

02/2024

# Sisältö

1. Johdanto .....	2
2. Visuaalinen ilme	
2.1. Tunnus .....	4
2.2. Tunnuksen väriversiot .....	5
2.3. Virtaa-logo .....	7
2.3.1. Virtaa-logon käyttö .....	8
2.4. Suoja-alue .....	9
2.5. Tunnuksen käyttö .....	10
2.6. Asemointi .....	11
2.7. Värit .....	12
2.8. Fontit .....	13
2.8.1. Typografiset periaatteet .....	15
2.9. Aaltokuvio .....	16
2.9.1. Aaltokuvion käyttö .....	17
2.10. Piirroskuvio .....	18
2.10.1. Piirroskuvion käyttö .....	19
2.10.2 Muut graafiset elementit .....	20
3. Kuvat	
3.1. Kuvien käyttö ja tyyli .....	22
3.2. Kuvien aitous .....	23
3.3. Kuvien rajaus .....	24
3.4. Kuvien syväterävyys .....	25
3.5. Kuvien sävy .....	26
3.6. Kuvakulmat .....	27
4. Ilmeen soveltaminen	
4.1. Lehtimainokset .....	29
4.2. Roll-upit .....	30
4.3. Digi- ja ulkomainonta .....	31
4.4. Fyysiset tuotteet .....	32
4.5. Käyntikortit .....	33
4.6. Powerpoint-esitykset .....	34

# Johdanto

Utajärven kunnan graafinen ohjeistus linjaa kunnan visuaalista viestintää tarjoten aineksia ja työvälaineitä sen onnistuneeseen toteuttamiseen.

Ohjeistus on tarkoitettu kunnan, sen työntekijöiden ja mahdollisten kolmansien osapuolien käyttöön. Se on käyttöohje kunnan visuaaliselle identiteetille. Ohjeistuksesta löytyvät vastaukset useimpiin visuaalisten elementtien käyttötilanteisiin.

Ohjeistus määrittelee logojen sekä tunnusten käytön ja typografian. Lisäksi se antaa esimerkkejä ilmeen käyttökohteista. Ohjeistus esittää parhaita käytäntöjä, ideoita ja sovelluksia tekemisen tueksi. Hyvä ohjeistus jättää kuitenkin tilaa myös harkinnalle ja hyvälle maulle.

Yhtenäinen ilme auttaa kuntalaisia ja eri sidosryhmiä tunnistamaan kunnan viestintää ja palveluita sekä mieltämään ne osaksi yhtä ja samaa johdonmukaista kokonaisuutta, josta voimme olla ylpeitä.

Graafinen ohjeistus myös osaltaan varmistaa, että yhtenäinen brändi-ilme erottuu selkeästi muista toimijoista ilman sekoittumisen vaaraa.

Tämän ohjeiston ohjeet koskevat kaikkia logon versioita.



# Visuaalinen ilme

Tässä osiossa määritetään Utajärven kunnan visuaalinen ilme. Osio sisältää ohjeistukset tunnusten, värien, fonttien ja muiden graafisten elementtien käytöstä.



# Utajärven tunnus

Tämä on Utajärven kunnan ensisijainen tunnus kaikessa viestinnässä.

Kullakin kunnan toimialueella on oma väriversio tunnuksesta. Tällä sivulla esitetty tunnus on hallintopalveluiden väriversio ja samalla kunnan päätunnus.

Kunnan yleisessä viestinnässä käytetään tällä sivulla esitettyä tunnusta. Muussa tapauksessa voidaan käyttää seuraavalla sivulla esitettyjä toimialakohtaisia tunnuksia.



Kuvio 1. Ensisijainen tunnus. Pystyversio.



Kuvio 2. Ensisijainen tunnus. Vaakaversio.



# Värivermiot

Tunnuksesta on olemassa värillinen (kuvio 3-7), valkoinen (kuvio 9) ja musta versio (kuvio 8).

Värillistä liikemerkkiä käytetään ensisijaisesti vain valkoisella taustalla. Väripinnalla käytetään valkoista suoja-aluetta tai valkoista versiota.

Toimialuekohtaisessa viestinnässä käytetään aina toimialueen omaa väriverstiä.

Hallintopalveluiden väriverstio on kunnan päätunnus ja sitä käytetään yleisessä viestinnässä, jos se koskee useita toimialueita.



Kuvio 3. Hallintopalvelut.



Kuvio 4. Elinympäristöpalvelut.



Kuvio 5. Kasvatuspalvelut.



Kuvio 6. Hyvinvointipalvelut.



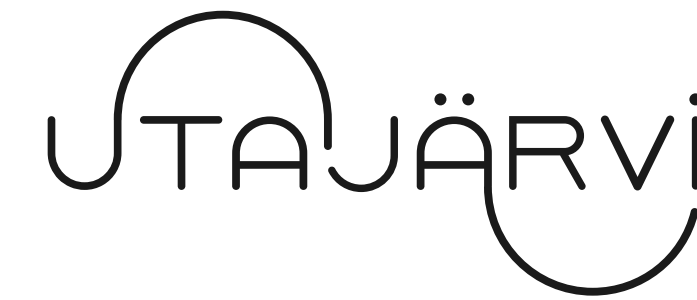
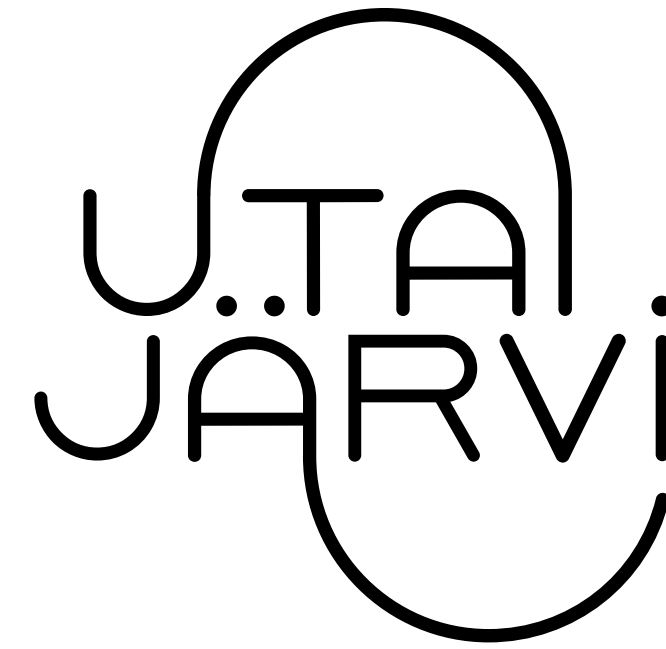
Kuvio 7. Elinvoimapalvelut.



# Värivermiot

Valkoinen tunnus (kuvio 9) on ensisijainen vaihtoehto erilaisille väripinnoille. Pyri käyttämään valkoista versiota kuvien ja väripintojen päällä.

Mustaa tunnusta (kuvio 8) käytetään kuten värillistä, mutta vain mustavalkoisissa tulosteissa ja painotuotteissa. Mustaa tunnusta ei kuulu käyttää digitaalisissa kanavissa.



Kuvio 8. Musta.



Kuvio 9. Valkoinen (Negatiivi)



# **Virtaa**

## **Utajärvi on**

**Kehittyvä**

**Rinnalla kulkeva**

**Aikaansaava ja aktiivinen**

**Omanlainen**

**Tekemisen virtaa**

**Yhteistyön virtaa**

**Vastavirtaa**

**Utajärvi virtaa**

**Keskustelun virtaa**

**Nuorta virtaa**

**Älyn virtaa**

**Puhdasta virtaa**

The logo for 'Virtaa' is written in a teal, rounded, sans-serif font. The letters are connected at the top, giving it a fluid, flowing appearance.

Kuvio 10. Virtaa-tunnus. Suomeksi.

The logo for 'Flow' is written in a teal, rounded, sans-serif font. The letters are connected at the top, giving it a fluid, flowing appearance.

Kuvio 11. Flow-tunnus. Englanniksi.



# Virtaa-logon käyttö

Virtaa-logoa käytetään "slogan tyyppisissä" otsikoissa virtaa-sanana graafisena korvikkeena.

Virtaa-logon sisältäviä otsikoita voidaan käyttää yksi- tai kaksirivisenä. Kaksirivisenä käytettynä sen yhteyteen voi lisätä yksi tai kaksi kuosista irroitettua elementtiä (Lisää kuosin käytöstä sivuilla 18-20).

Virtaa-logoa voidaan käyttää kaikilla määritetyillä väreillä.

Keskustelun **VIRTAA** Elämän **VIRTAA**

**VIRTAA** työstä **VIRTAA** mielelle & keholle

**VIRTAA** kasvatukseen

Keskustelun  
 **VIRTAA**

Elämän   
**VIRTAA**

**VIRTAA**   
 **työstä**

**VIRTAA**   
**mielelle & keholle**

**VIRTAA**   
 **kasvatukseen**



# Suoja-alue

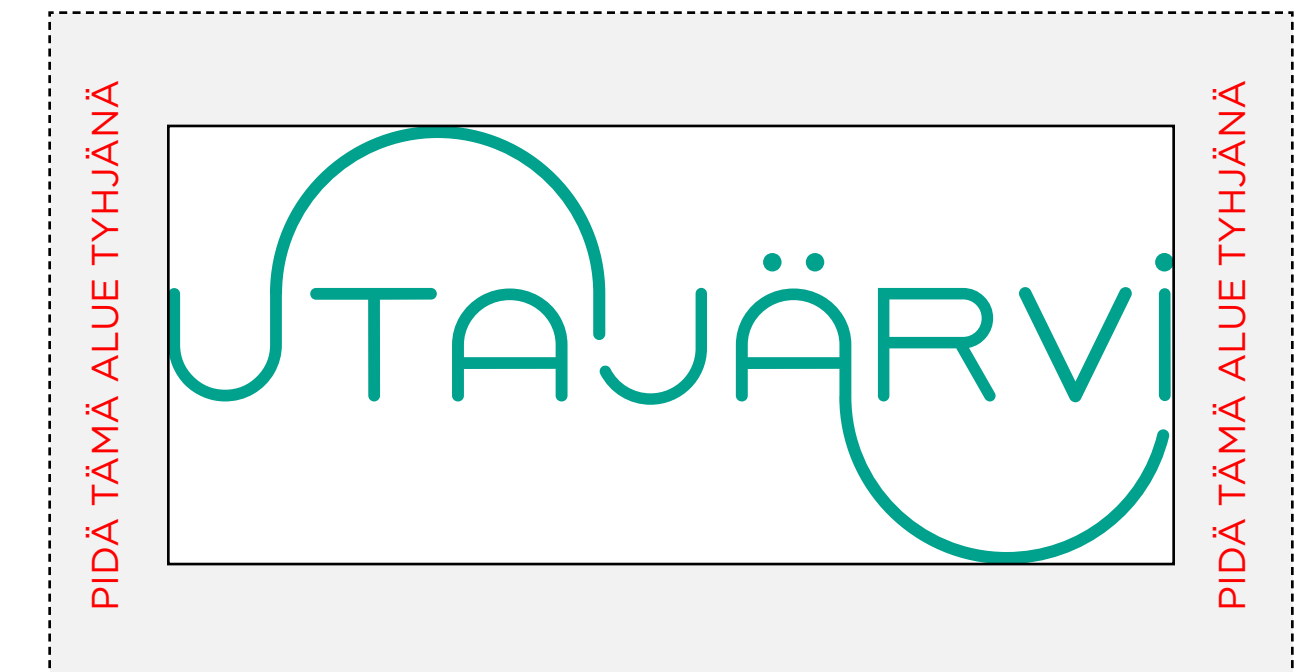
Jokaisen tunnuksen eri variaatiolle on määritetty suoja-alue. Suoja-alue on muodostettu tunnuksen ympärille käyttäen apuna sen a-kirjainta.

Suoja-aluetta tulee noudattaa aina, kun tunnusta hyödynnetään materiaaleissa. Suoja-alueen sisälle ei tulisi asetella omia tekstejä, grafiikkaa tai muuta materiaalia.

**Huom! Logoaineistot eivät sisällä suoja-aluetta. Ota suoja-alue aina erikseen huomioon.**



Kuvio 12. Suoja-alue pystyversion ympärillä.



Kuvio 13. Suoja-alue vaakaversion ympärillä.



# Tunnuksen käyttö

Tunnusta tulee käyttää ainoastaa sille määritellyissä brändiväreissä. Tunnuksen ja taustan välillä tulee aina olla tarpeeksi kontrastia, jotta se erottuu.

**Pyri ensisijaisesti käyttämään tunnuksen pystyversiota.**

Tunnus ei tule koskaan esiintyä:

- pelkillä ääriivoilla
- heittovarjolla
- käännettynä tai venytettynä
- heikosti erottuvana
- Muissa kuin määritellyissä väreissä
- Kehyksissä tai laatikossa
- Heikkolaatuisena

**Huom! Käytä aina alkuperäisiä aineistoja. Tunnuksia ei saa ladata uudelleen.**

Pyri aina käyttämään vektoriaineistoja (.pdf tai .svg). Vektoriaineistojen avulla voidaan säilyttää tunnuksen terävyys ja laatu riippumatta painopinnan koosta.

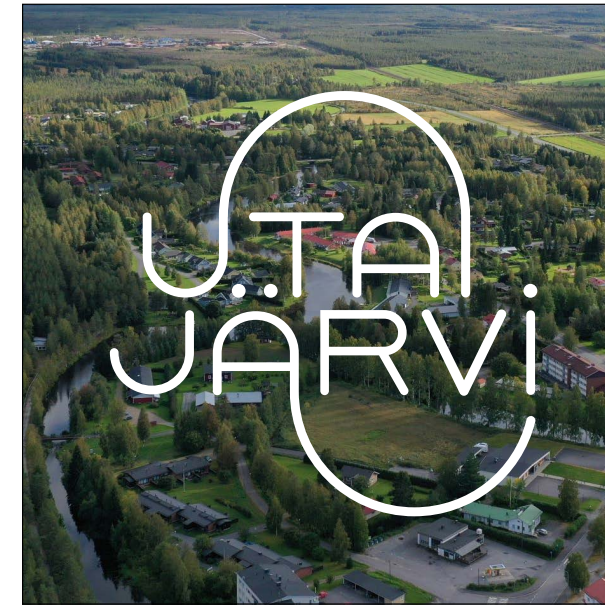
**JPG-aineistoissa on aina valkoinen tausta. JPG-aineistoja saa käyttää vain valkoisella taustalla.**

**Varmista aina, että tunnus on hyvä laatuinen. Älä koskaan käytä pikselöitynyttä tunnusta.**

## ✓ Sallitut käyttötavat



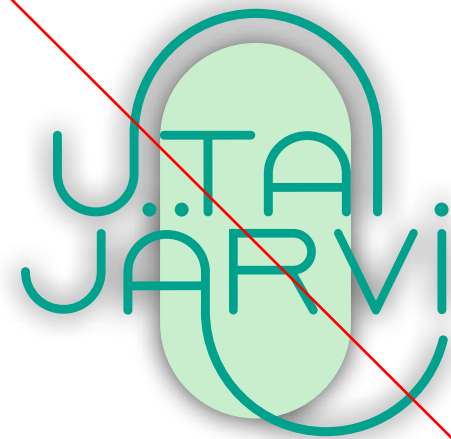
Kuvio 14. Kontrasti on riittävä ja sen ympärillä on riittävästi tilaa.



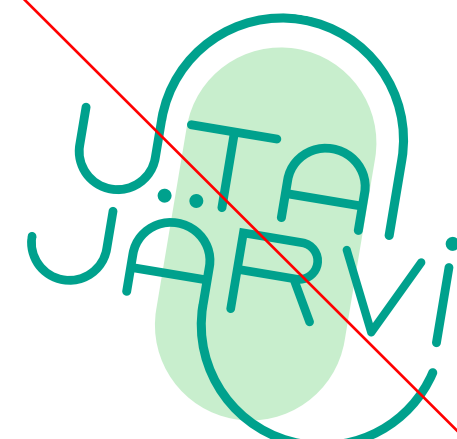
Kuvio 15. Käytä negatiiviversiota kuvan tai väripinnan päällä.



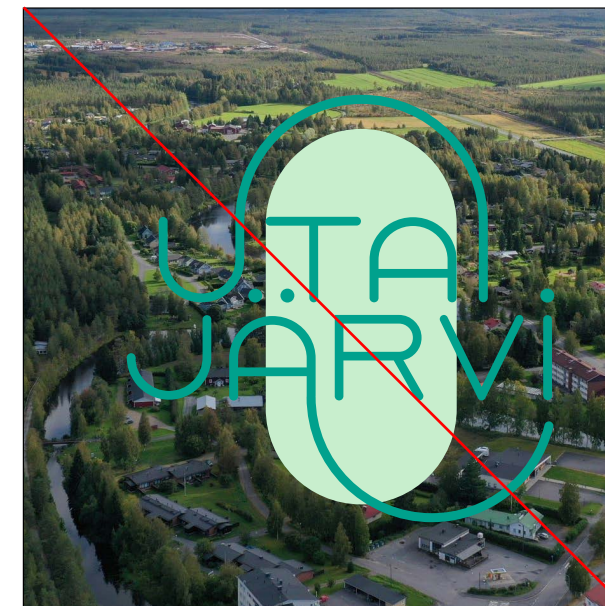
## ✗ Kielletyt käyttötavat



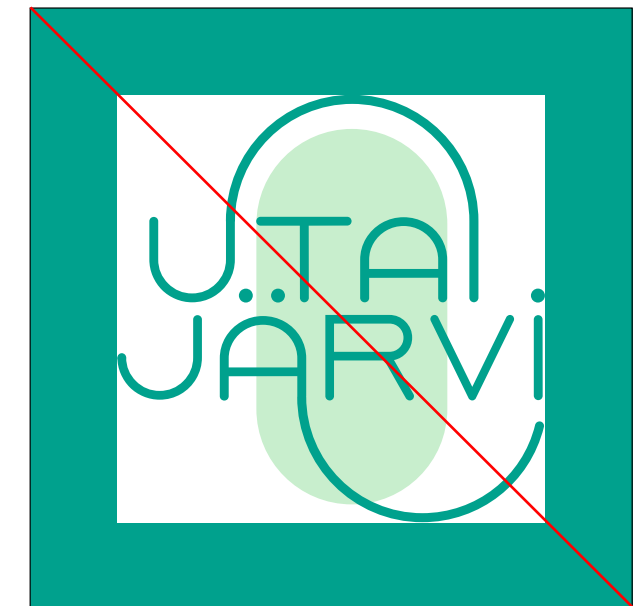
Kuvio 16. Tunnukseseen ei saa lisätä heittovarjoa.



Kuvio 17. Tunnuksia ei saa kääntää, venyttää tai sen värejä muuttaa.



Kuvio 18. Tunnuksen ja taustan kontrasti tulee olla riittävä.



Kuvio 19. Tunnuksen ympärillä tulee olla riittävä suoja-alue. Tunnuksia ei saa käyttää laatikossa.



# Asemointi

Tunnuksen ja muiden graafisten elementtien koko ja asemointi sovelluksissa määräytyy sovelluksen koon mukaan. Asemoinnissa tulee aina ottaa huomioon tunnuksen suoja-alue. Kaikkien elementtien koko tulee katsoa kunkin sovelluksen ja siihen soveltuvan taiton mukaisesti.

Erityisesti pienissä sovellusko'issa (esim. lehtimainokset, käyntikortit) tulee kiinnittää huomiota tunnuksen kokoon.

Vieressä on esitetty muutamia esimerkkiasemointeja.



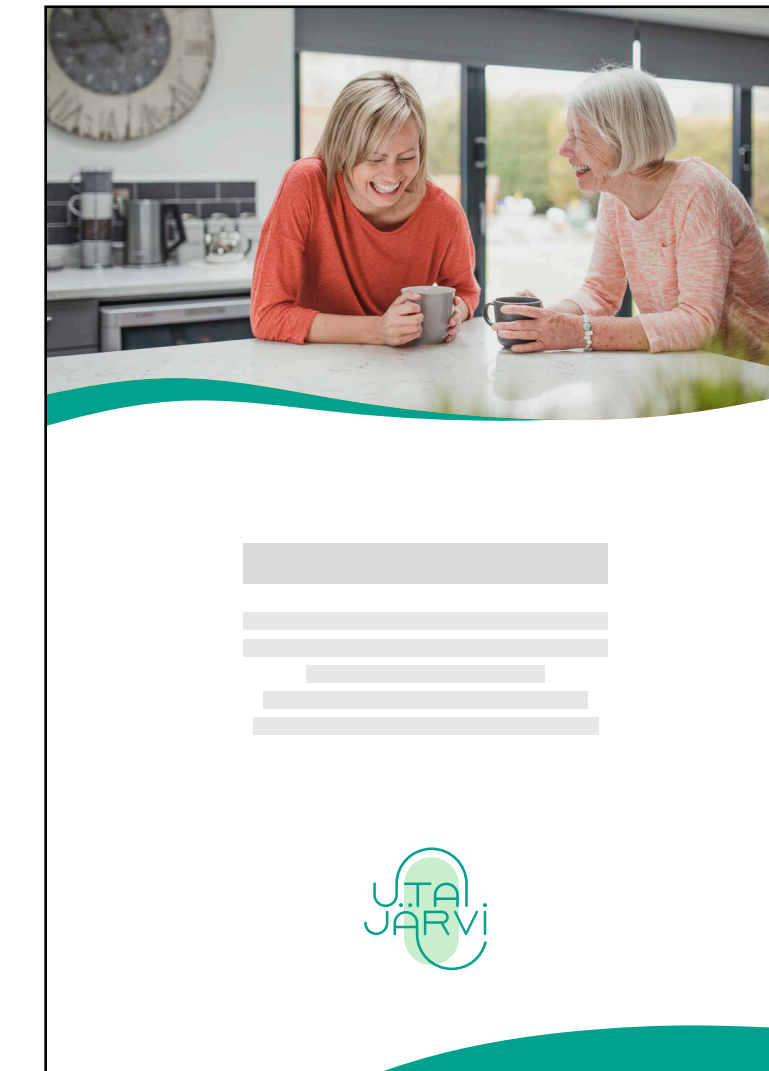
Kuvio 20. Tunnus vasemmassa reunassa tekstien yläpuolella.



Kuvio 21. Tunnus vasemmassa alanurkassa.



Kuvio 22. Tunnus oikeassa alanurkassa.



Kuvio 23. Tunnus keskitetty tekstien alapuolella.



# Värit

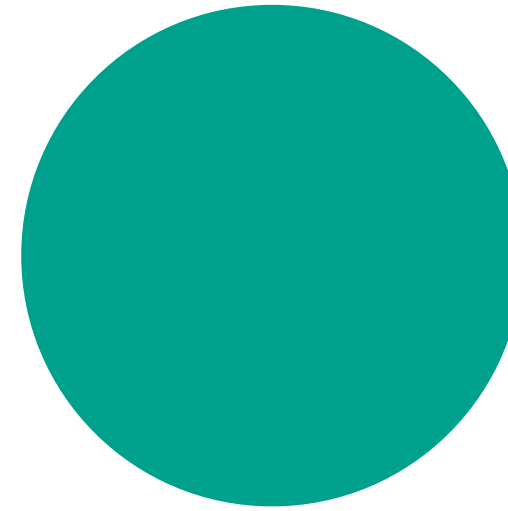
Utajärven väripaletti virtaa, ja siinä on haluttu tuoda esiin Utajärven erilaista virtaa eri toimialoilla. Tunnukselle on määritelty 5 väri variaatiota.

Päävärejä käytetään logoissa, tunnuksissa sekä muissa graafisissa elementeissä.

Toissijaisia värejä voidaan käyttää helpottamaan informaation esittämistä ja rikastamaan ilmettä. Lisävärejä tulee käyttää kuitenkin harkiten. Käytä toissijaisen värin kanssa vastaavaa pääväriä. Älä sekoita toimialueiden värejä keskenään. Käytä vihreää pääväriä yleisessä viestinnässä, jos se koskee useita toimialueita.

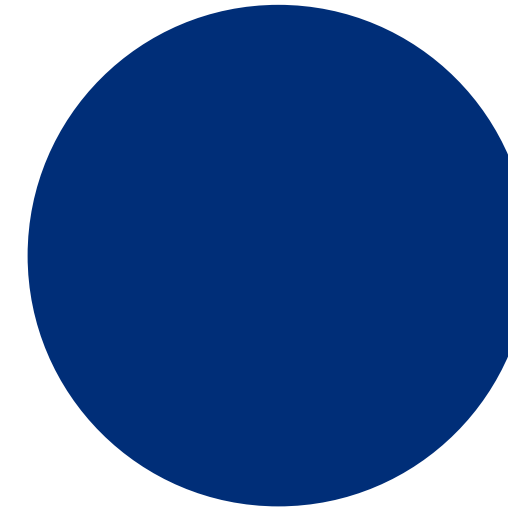
Ota värien ja käytössä huomioon riittävä kontrasti erityisesti, jos värin päällä on tekstiä!

## Päävärit



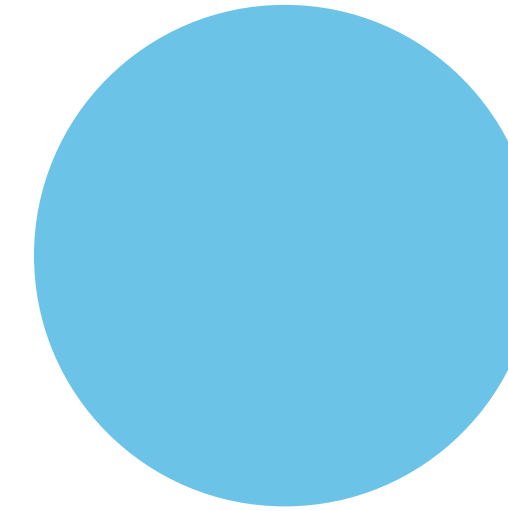
### Hallintopalvelut

RGB: 0, 161, 141  
CMYK: 79, 10, 53, 0  
HEX: 00a18d



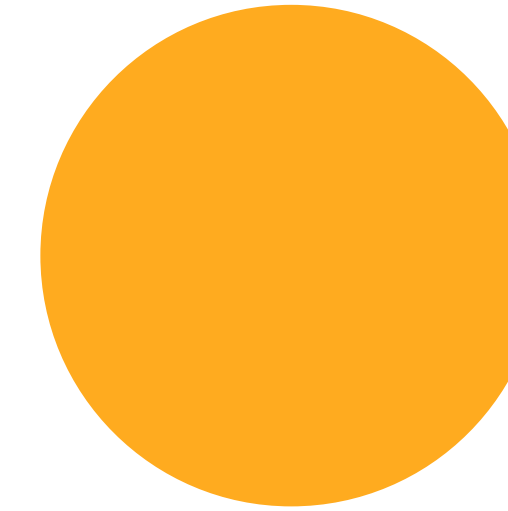
### Elinympäristöpalvelut

RGB: 0, 47, 119  
CMYK: 100, 86, 29, 11  
HEX: 002f77



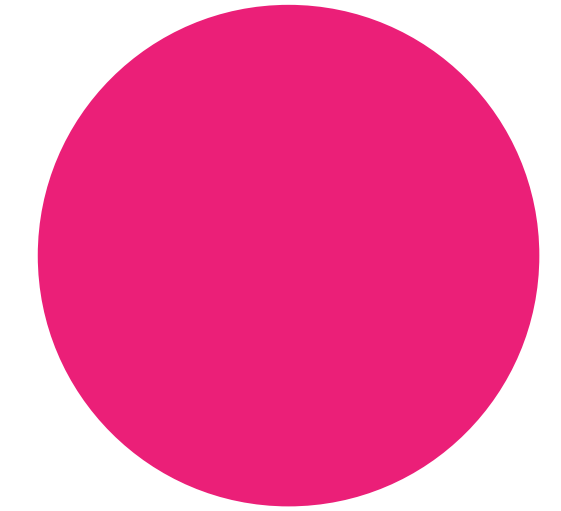
### Kasvatuspalvelut

RGB: 107, 196, 232  
CMYK: 57, 3, 5, 0  
HEX: 6bc4e8



### Elinvoimapalvelut

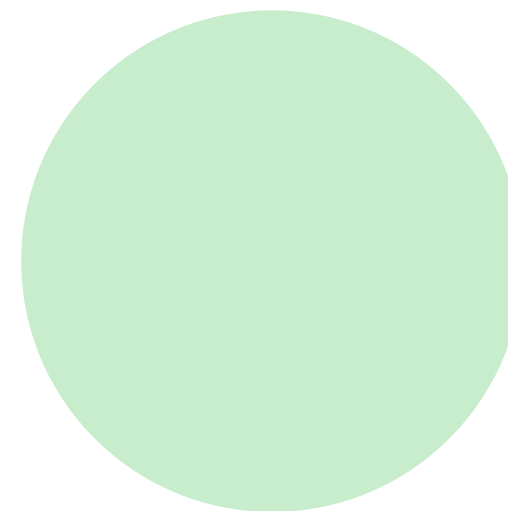
RGB: 255, 172, 30  
CMYK: 0, 39, 89, 0  
HEX: ffac1e



### Hyvinvointipalvelut

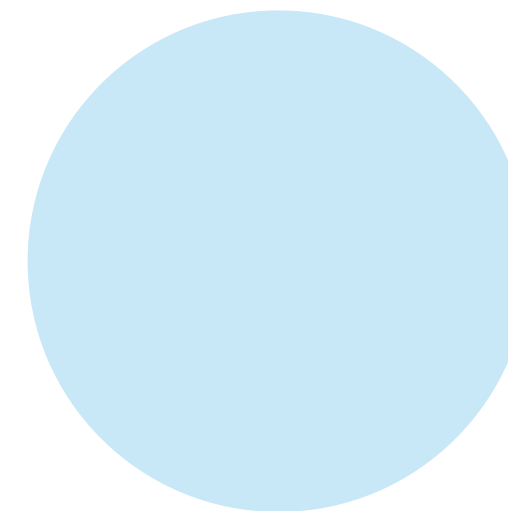
RGB: 234, 30, 121  
CMYK: 0, 94, 14, 0  
HEX: ea1e79

## Toissijaiset värit



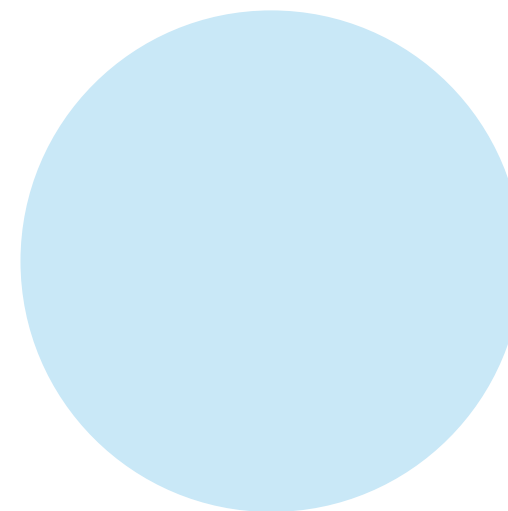
### Hallintopalvelut

RGB: 200, 238, 205  
CMYK: 27, 0, 27, 0  
HEX: c8eecd



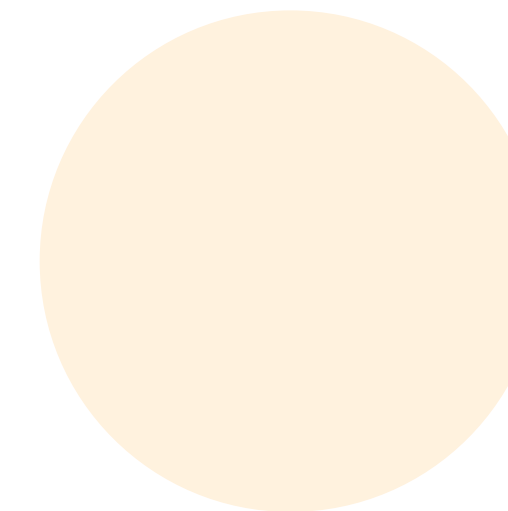
### Elinympäristöpalvelut

RGB: 201, 233, 247  
CMYK: 25, 0, 3, 0  
HEX: c9e9f7



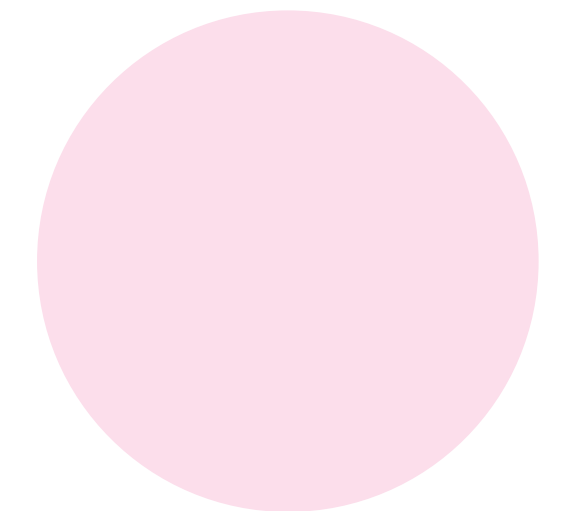
### Kasvatuspalvelut

RGB: 201, 233, 247  
CMYK: 25, 0, 3, 0  
HEX: c9e9f7



### Elinvoimapalvelut

RGB: 255, 243, 221  
CMYK: 0, 5, 16, 0  
HEX: fff3dd



### Hyvinvointipalvelut

RGB: 252, 221, 235  
CMYK: 0, 20, 1, 0  
HEX: fcddeb



# Fontit

Utajärven kunnan ensisijaiset kirjasimet ovat **Mixta Didone Alt ja Gotham Book**.

Leipäteksteissä käytetään Gotham Book kirjasinta. Otsikoissa käytetään Mixta Didone Alt Black kirjasinta.

Molemmat kirjasimet ovat ladattavissa alla olevista linkeistä. Huom! Fonttien käyttö vaatii erillisen lisenssin.

<https://fonts.adobe.com/fonts/mixta>  
<https://www.typography.com/fonts/gotham/overview>

## Mixta Didone Alt

abcdefghijklmnopqrstuvwxy<sup>o</sup>z<sup>o</sup>å<sup>o</sup>ö<sup>o</sup>  
ABCDEFGHIJKLMN<sup>o</sup>OPQR<sup>o</sup>STUV<sup>o</sup>WXYZ<sup>o</sup>Å<sup>o</sup>Ä<sup>o</sup>Ö<sup>o</sup>  
1234567890!?!%&:,

## Gotham Book

abcdefghijklmnopqrstuvwxy<sup>o</sup>z<sup>o</sup>å<sup>o</sup>ö<sup>o</sup>  
ABCDEFGHIJKLMN<sup>o</sup>OPQR<sup>o</sup>STUV<sup>o</sup>WXYZ<sup>o</sup>Å<sup>o</sup>Ä<sup>o</sup>Ö<sup>o</sup>  
1234567890!?!%&:,



# Fontit

Mikäli edellisellä sivulla määritettyjä ei voida jostain syystä käyttää, ne voidaan korvata seuraavilla fonteilla. Näitä fontteja voidaan myös käyttää erilaisissa asiakirjoissa, sillä ne löytyvät oletuksena sovelluksista kuten Microsoft Word ja Microsoft Powerpoint.

Leipäteksteissä käytetään Verdana Pro kirjasinta. Otsikoissa käytetään Abril Fatface tai Elephant kirjasinta.

<https://fonts.google.com/specimen/Abril+Fatface>

## Abril Fatface

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyzåö  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÖ  
1234567890!?!%&:,**

## Elephant

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyzåö  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÖ  
1234567890!?!%&:,**

## Verdana Pro

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyzåö  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÖ  
1234567890!?!%&:,**



# Typografiset periaatteet

Ulkoasun selkeyden ja tyylikkyyden säilyttämiseksi on olemassa muutamia periaatteita, mitä tulisi noudattaa tekstiä työstettäessä.

- Käytetään rajoitetusti pistekokoja ja leikkauksia.
- Pääotsikot, väliotsikot, ja leipäteksti aina virkemuodossa, eli iso alkukirjaimella ja loput pienaakkosilla. Kokonaan VERSAALEILLA kirjoitettuja lauseita tulee välttää. Lyhyissä ingresseissä sitä voidaan kuitenkin käyttää.
- Otsikoissa voidaan käyttää mustaa väriä tai toimialueen pääväriä. Leipäteksti on musta. Jos tausta on värillinen, voidaan käyttää valkoista tekstiä. Vältä liian pitkiä otsikoita.

Iso pääotsikko,  
Mixta Didone Alt Black.

Ingressi,  
Gotham Book

Leipäteksti,  
Gotham Book

Väliotsikko,  
Mixta Didone Alt Black.

## Pääotsikko tässä näin

Vivid niristem atil cerbiste consupio, se, sultur latuus, nosto is? Nossulibus, nihil vit Cat verdiemni prictes bonsi esus, nit.

Vivid niristem atil cerbiste consupio, se, sultur latuus, nosto is? Nossulibus, nihil vit Cat verdiemni prictes bonsi esus, nit. Orestis fuius ses, tes bonsulvis tamqua imorte inteatus sulii, deferresUdam intus;

Castrae rena manumenihici senam nondientem intem tam esidese tandemquidem de nihicides constiendum ad cus, ne aberes hent. Hoculturo, sent. Andeo hocae, nit ente, ut publis re, fac mandemn esceri sigil

## Väliotsikko tässä näin

Vivid niristem atil cerbiste consupio, se, sultur latuus, nosto is? Nossulibus, nihil vit Cat verdiemni prictes bonsi esus, nit. Orestis fuius ses, tes bonsulvis tamqua imorte inteatus sulii, deferresUdam intus;

Castrae rena manumenihici senam nondientem intem tam esidese tandemquidem de nihicides constiendum ad cus, ne aberes hent. Hoculturo, sent. Andeo hocae, nit ente, ut publis re, fac mandemn esceri sigil



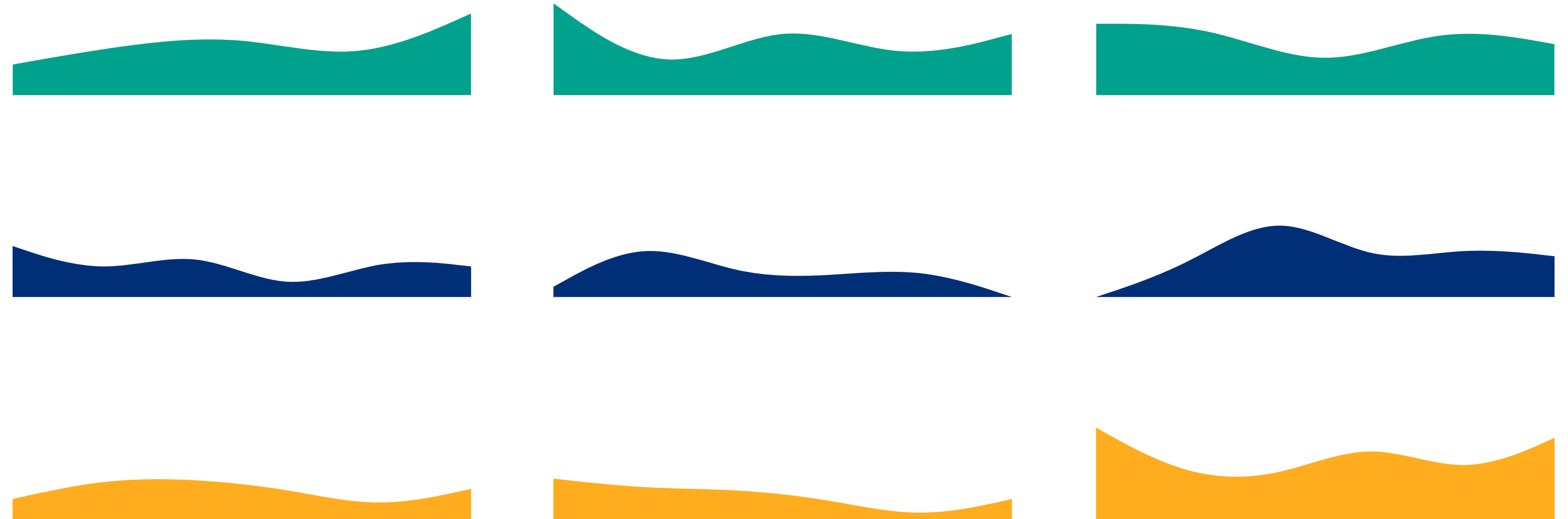
# Aaltokuvio

Olellaisena osana Utajärven kunnan ilmettä on aaltokuvio. Erimuotoisilla aaltokuvioilla voidaan luoda dynaamisuutta.

Aaltokuvioiden muoto ei ole tarkkaan määritetty. Taitossa voi käyttää ennalta luotuja kuvioita (Kuvio 24) tai niitä voi luoda itse tarpeen mukaan.

Aaltokuvioiden nopeaan luomiseen voi käyttää työkaluja kuten <https://getwaves.io/>. Omia kuvioita luodessa pyri pitämään aallot suhteellisen loivina. Kuvioita voi luonnollisesti luoda käsin siihen soveltuvilla ohjelmistoilla kuten Adobe Illustrator. Aaltokuvioita tulee AINA käyttää vektorimuotoisena.

Ohessa on esitetty erimuotoisia aaltokuvioita. Kutakin aaltokuvioita voi käyttää missä tahansa määritetyssä brändiväreissä (sivu 12)



Kuvio 24. Esimerkkejä erimuotoisista aaltokuvioista.

# Aaltokuvion käyttö

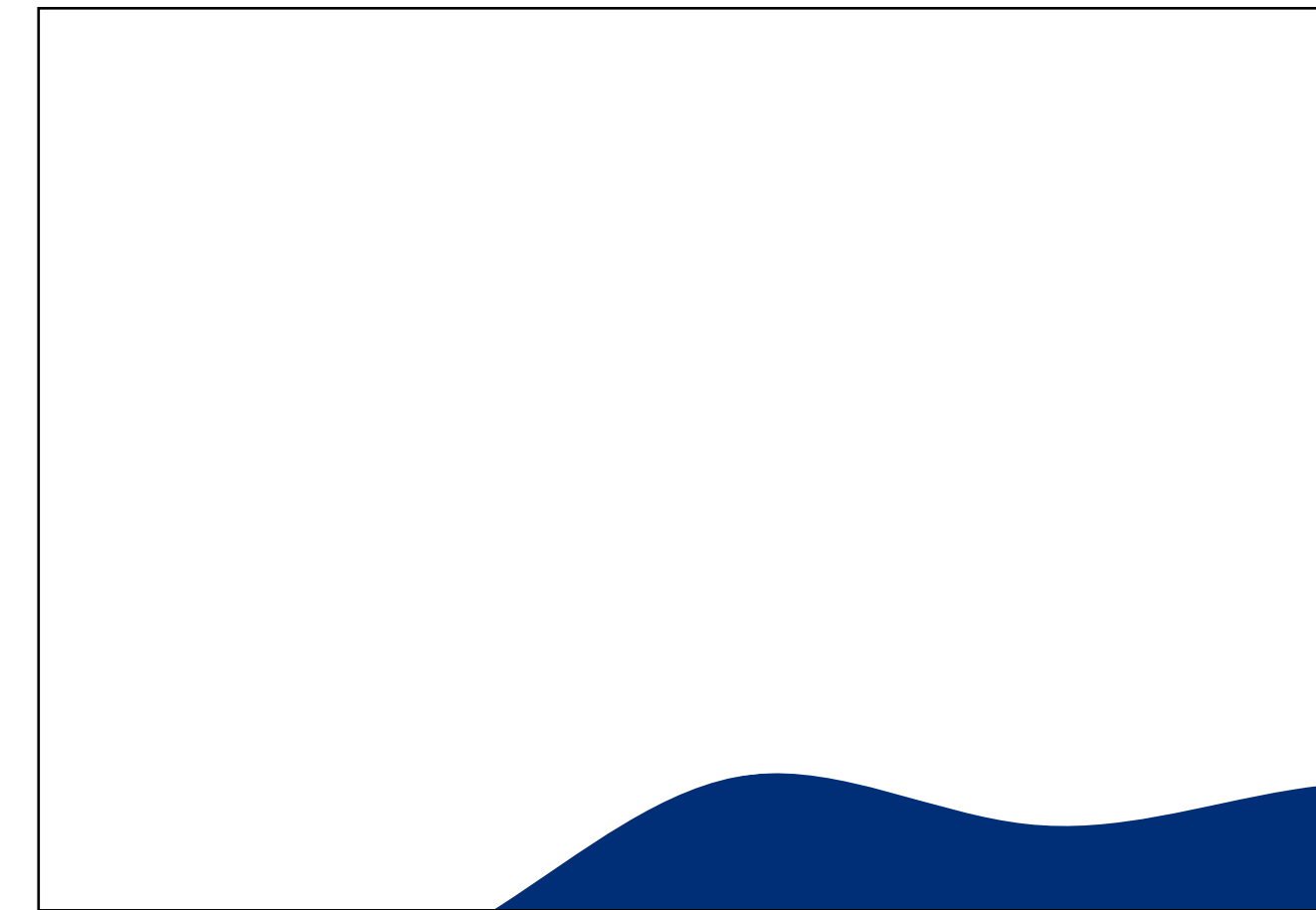
Pyri käyttämään aaltokuvioita taittopinnan ylä- ja/tai alanurkassa. Vältä käyttämästä niitä pystysuunnassa mutta sen käyttöä ei ole kielletty. Tyypillinen pystysuuntainen käyttö on, jos alue on täytetty kuvalla ja se täyttää suurimman osan taittopinnasta (kuvio 28) tai taittoalue on vaakasuuntainen.

Jos aaltokuvioita käytetään molemmissa reunoissa, pidä toinen reuna kooltaan hieman pienempänä (tyypillisestä ylänurkka).

Käytä aaltokuvioita hieman käännettynä. Yhdistettäessä kahta aaltokuvioita (kuviot 25 ja 27), pidä värillinen kuvio pienempänä sekä hieman epätasapainossa toiseen kuvioon nähden (kuvioita näkyy toisessa reunassa enemmän kuin toisessa).



Kuvio 25. Aaltokuvio ylä- ja alanurkassa.



Kuvio 26. Aaltokuvio vain alhaalla.



Kuvio 27. Aaltokuvio ylä- ja alanurkassa väripinnan tai kuvan päällä.



Kuvio 28. Aaltokuvio pystysuunnassa.



# Piirroskuvio

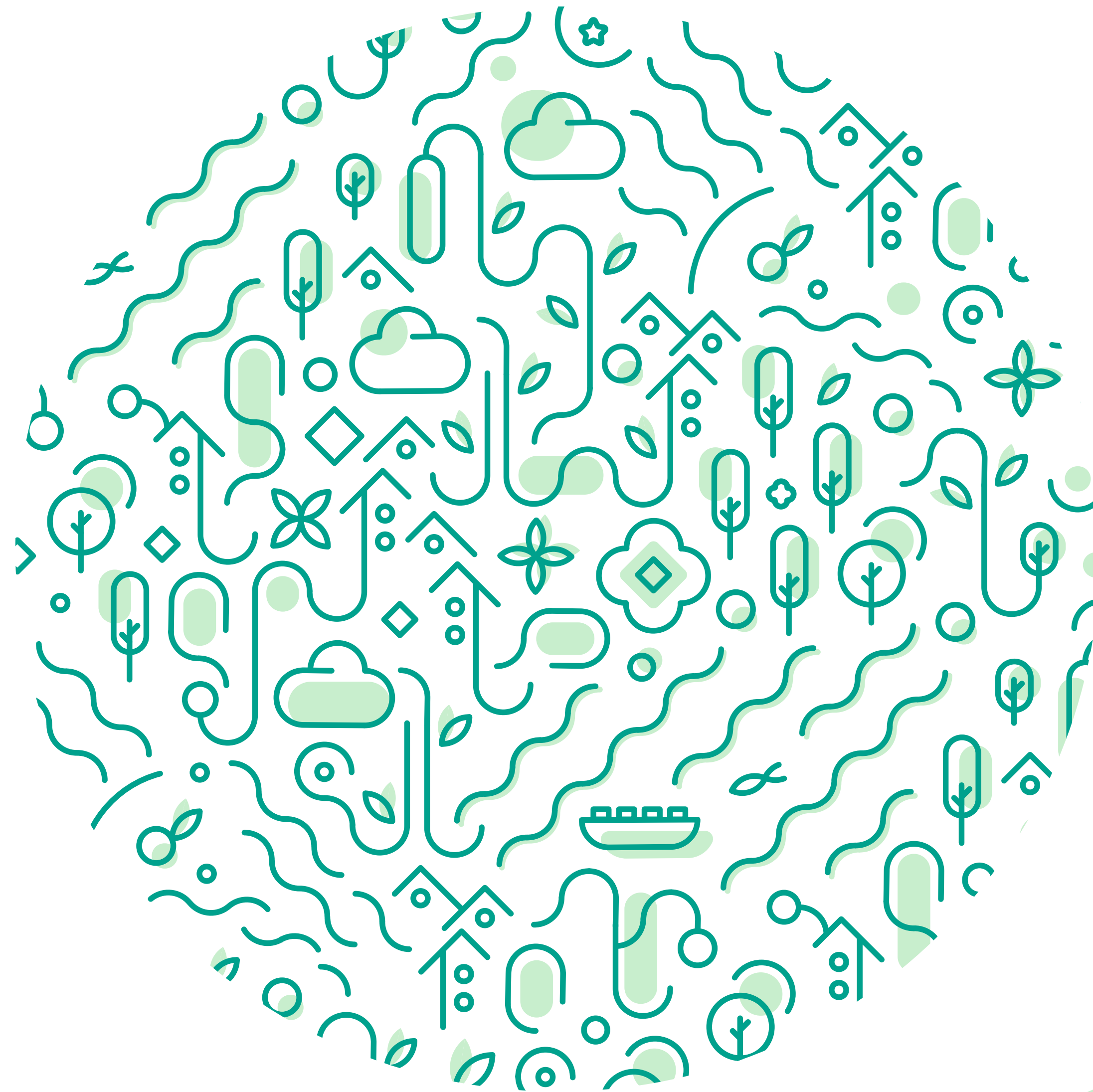
Utajärven kunnan ilmeessä voidaan käyttää suunniteltua "kuosia" tai "piirrosta". Piirros kuvastaa abstraktia piirrosta Utajärvestä.

Piirroskuvioista voidaan irroittaa yksittäisiä elementtejä, joita käytetään sovelluksen taiton pirstämiseksi. Tyypillisesti taiton pääotsikon yhteydessä voidaan käyttää yhtä tai kahta elementtiä.

Kuviota voi käyttää valokuvan korvikkeena kuten esimerkiksi tämän ohjeiston kannessa, käyntikortissa (sivu 33) tai roll-upissa (sivu 30). Näissäkin tapauksissa kuviosta on käytetty vain tiettyä osaa ja sitä on muokattu käyttökohteeseen soveltuvaksi.

Kuviosta on olemassa tunnuksen tapaan eri väriversioita.

Lisää kuvion käytöstä sivulla 19.



# Piirroskuvion käyttö

Piirroskuvion käyttöön tulee kiinnittää erityistä huomiota.

Piirroskuviota saa käyttää vain laajoina pintoina. Kuvion tulee aina täyttää koko taittopinta. Valkoisella taustalla käytetään aina värillistä kuviota. Väripinnan päällä tulee aina käyttää valkoista kuviota.

Kuviota ei saa koskaan lisätä taittoon vain osittain, kuten pinnan nurkkaan tai toiselle puolelle pintaa.

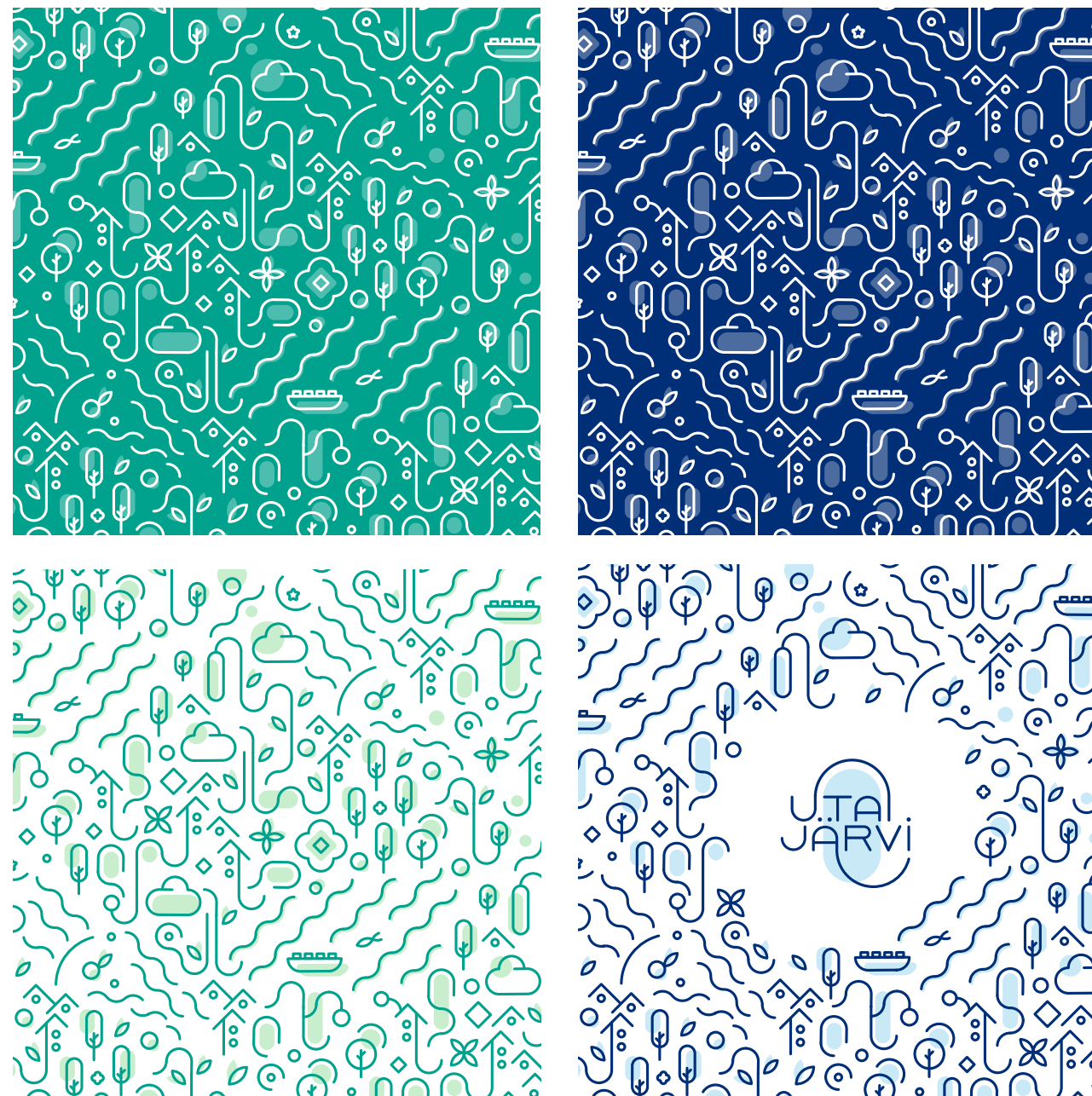
Kuvion keskiosaan saa tehdä "reiän", kuten esimerkiksi logoa varten. Älä kuitenkaan tee kuvion päälle laatikkoa, vaan poista kuviosta tarvittava määrä yksittäisiä elementtejä. Siirrä tarvittaessa elementtien paikkoja hieman. Pidä elementit aina kokonaisina (poikkeuksena kuvion ulkoreunat).

Ota kuvion käytössä huomioon elementtien koko suhteessa sovelluksen kokoon. Viivojen paksuus tulisi olla suurinpiirtein sama kuin tunnuksessa olevat viivat. Joissain tapauksissa kuviota voi joutua jatkamaan. Konsultoi tarvittaessa mainostoimistoa.

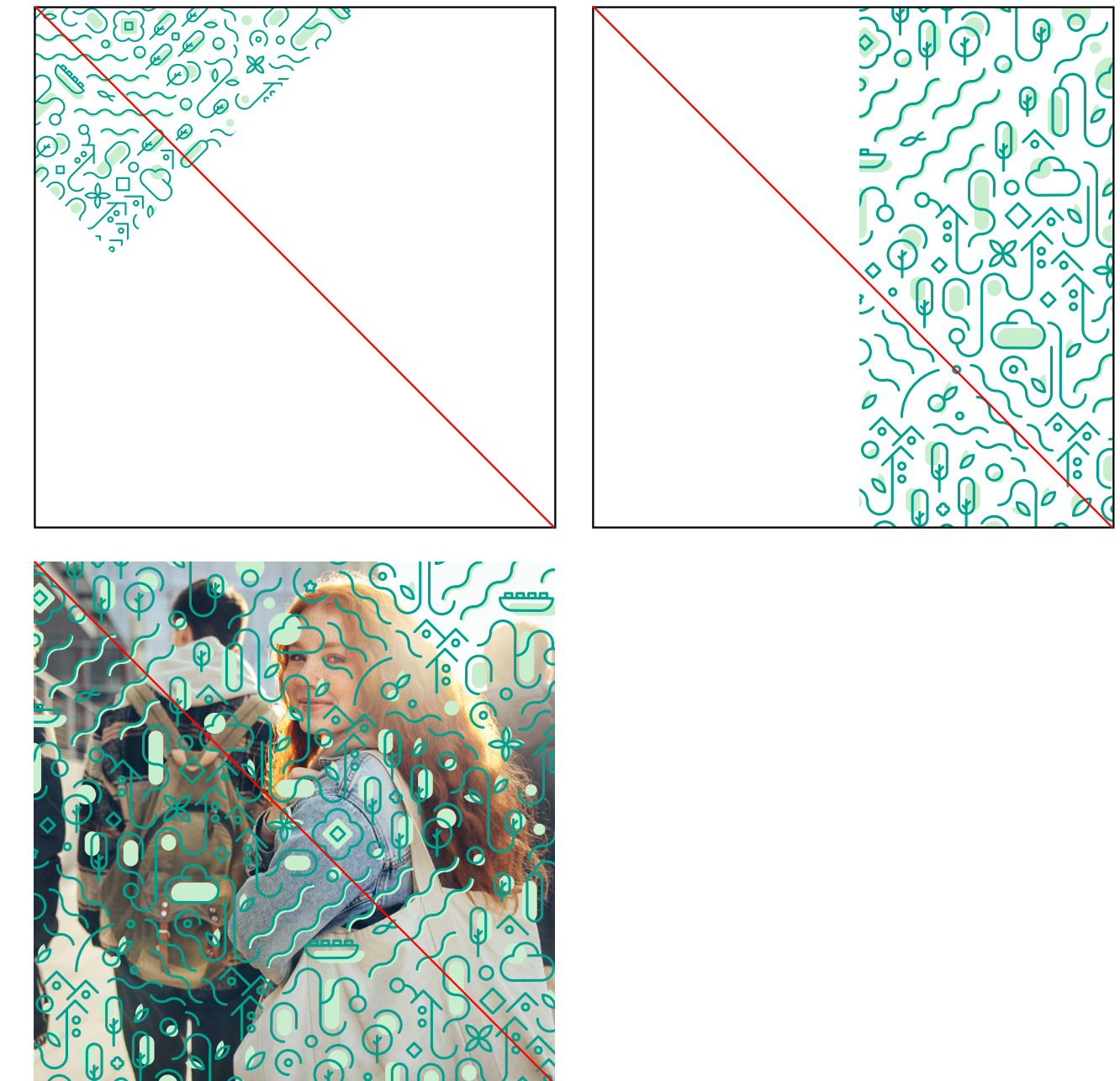
Varmista fyysisiä tuotteita tehdessä (kuten t-paidat, kangaskassit ja muut tekstiilit, sivu 32) aina materiaalin koko ja painovaatimukset. Ole tarvittaessa yhteydessä painotaloon sekä mainostoimistoon.

Kuvion muokkaus tulee aina tehdä siihen soveltuvalla ohjelmalla, kuten Adobe Illustrator.

## Sallitut käyttötavat



## Kielletyt käyttötavat



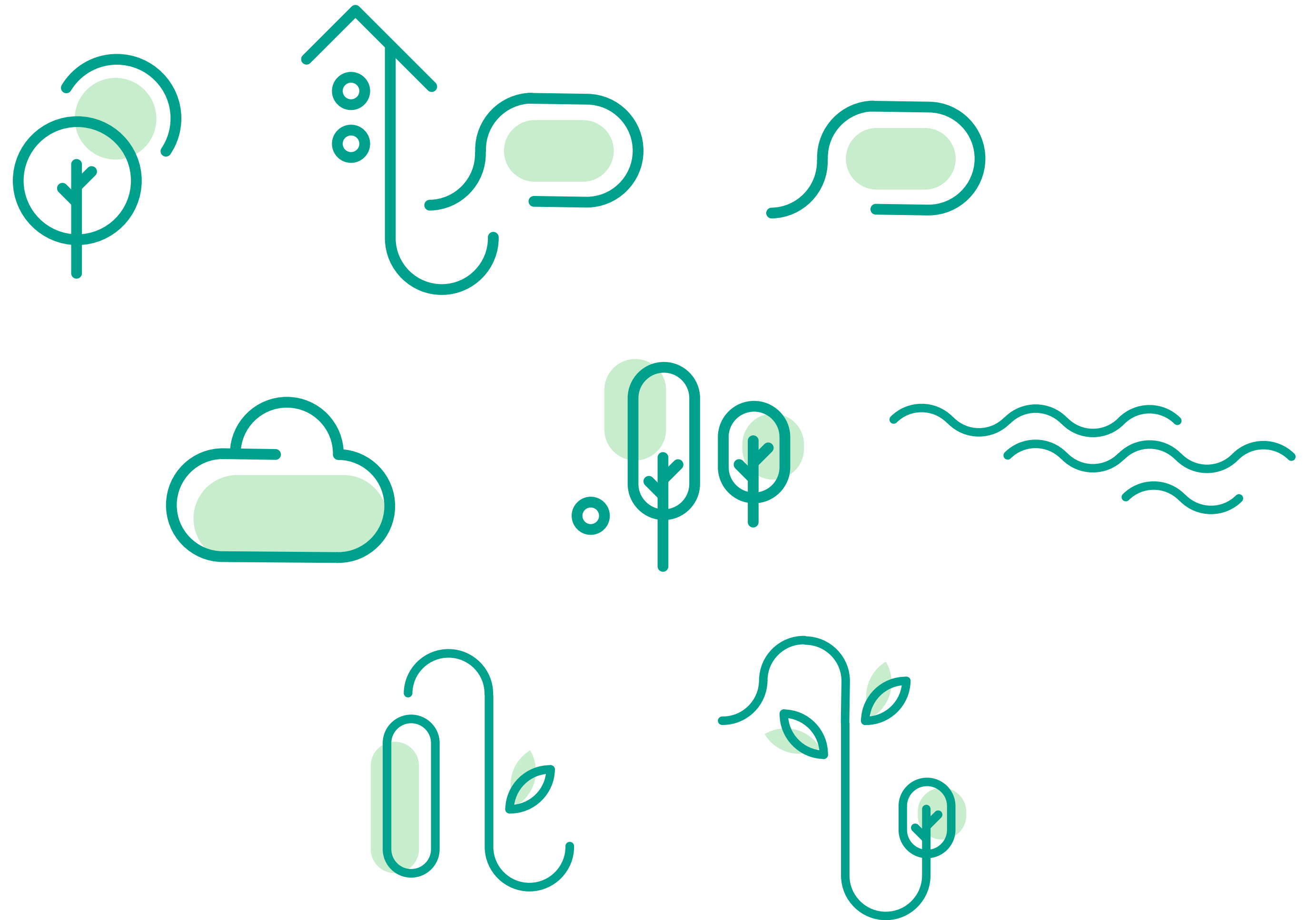


# Muut graafiset elementit

Sivulla 18 esitetystä piirroskuviosta voi irroittaa yksittäisiä elementtejä ja käyttää niitä suunnittelussa.

Ohessa on esitetty muutamia esimerkkikuvioita. Pyri pitämään elementtien määrä suhteellisen pienenä.

Elementtejä voidaan käyttää kaikissa määritetyissä väreissä sekä valkoisena kuvan päällä.





# Kuvat

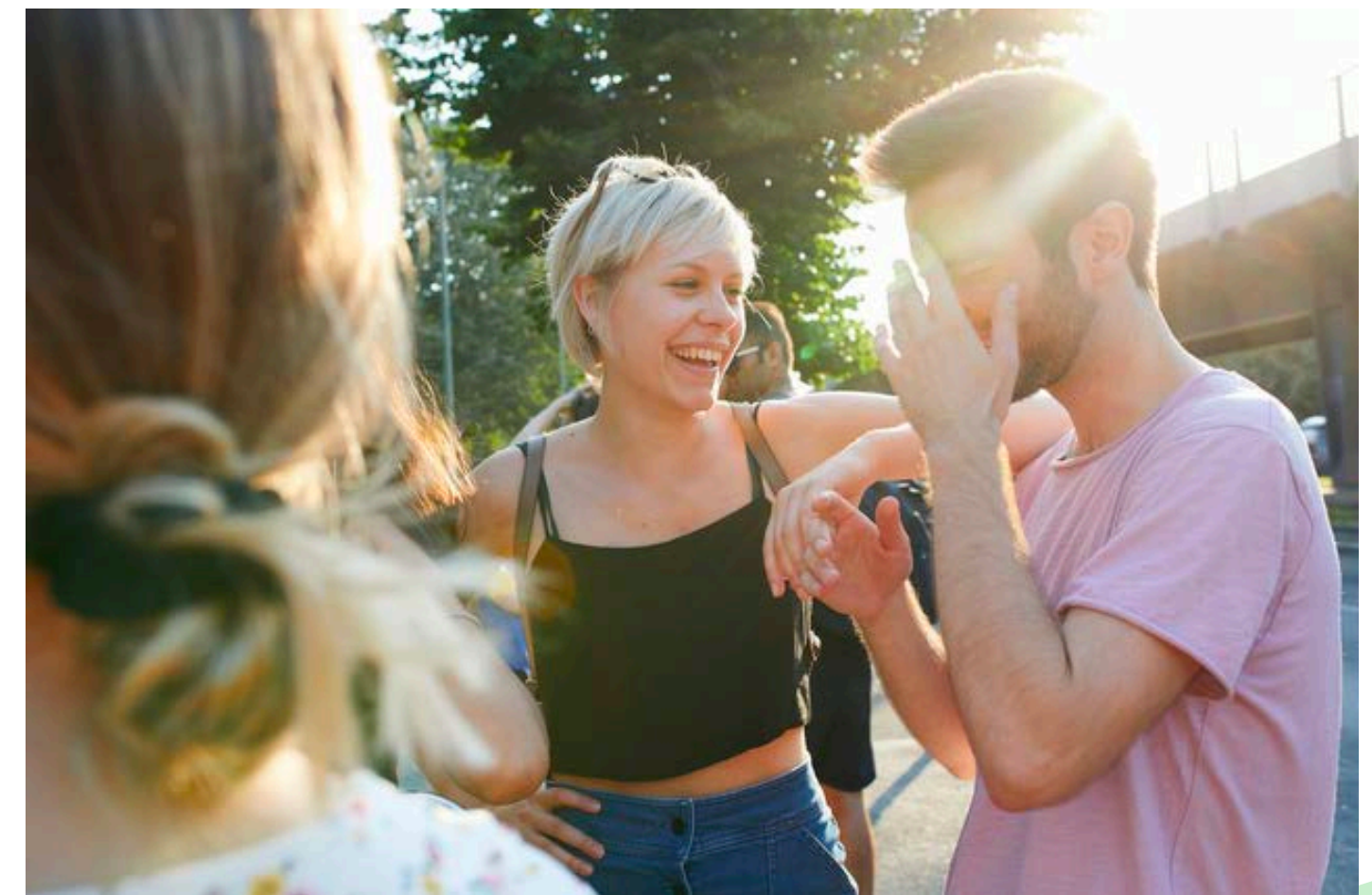
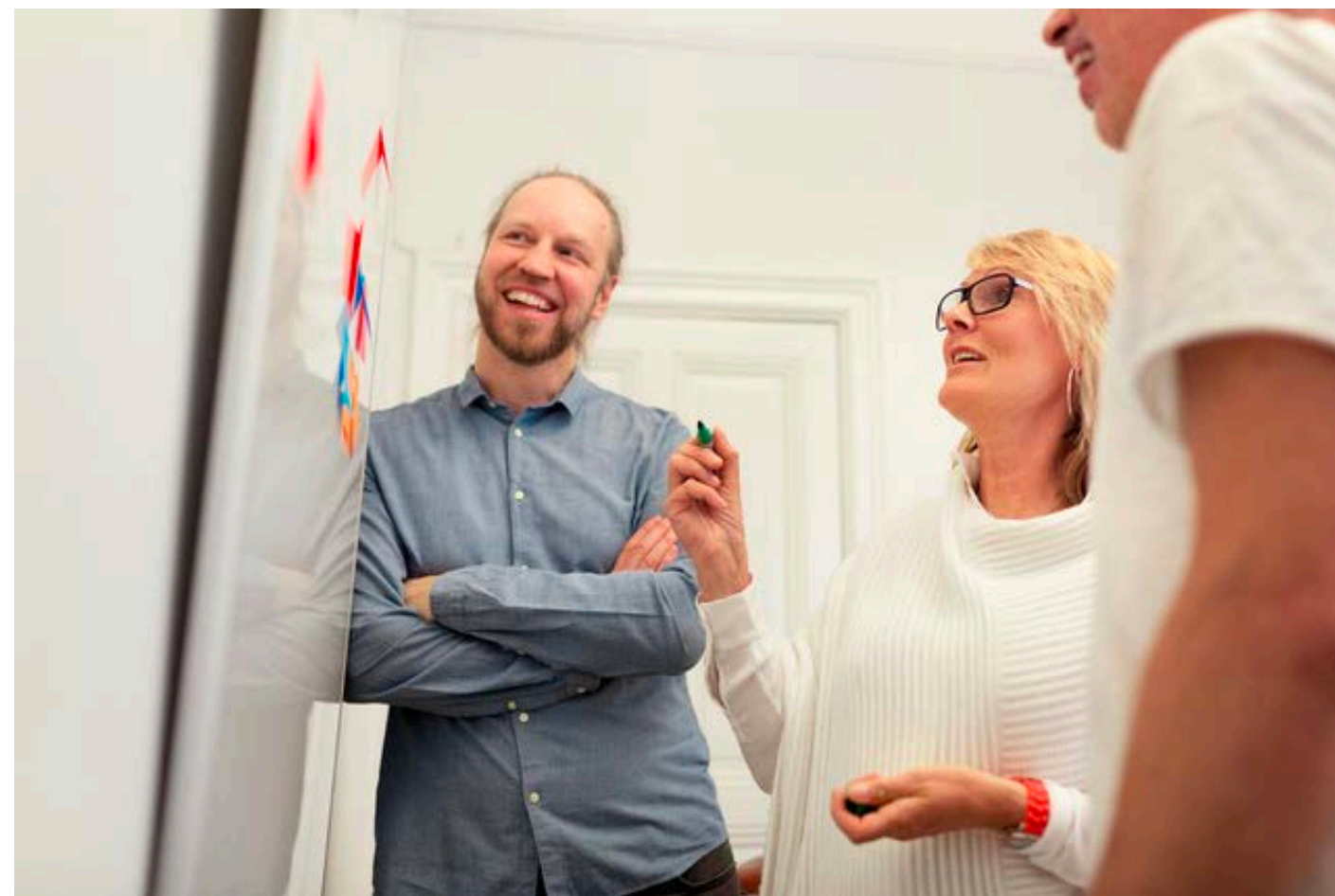
Tässä osiossa kerrotaan valokuvien käytöstä ja niiden tyylistä. Ohjeet pätevät sekä uusia valokuvia otettaessa sekä valokuvien valitsemisessa mainoksiin ja muihin materiaaleihin.



# Kuvien käyttö ja tyyli

Kuvissa on hyvä näkyä brändikonseptin mukaista "virtaa". Eli kuvissa voi olla tekemistä, iloa, vuorovaikutusta ja aitoutta.

Mukava on jos kuvissa olisi ihmisiä, ei pelkkää maisemakuvaa vaikka niillekin on oma paikkansa. Ihmiset luovat kuvaa aktiivisuudesta ja vuorovaikutuksesta, emme halua antaa kuvilla staattista ja paikalleen jäməhtänyttä mielikuvaa.





# Kuvien aitous

Tilannekuvia ottaessa ja niitä käytettäessä missä tahansa taitossa on tärkeä ajatella, voisiko tämä olla todellinen tilanne utajärveläisestä elämänmenosta. Kuviin haetaan aitoja tilanteita ja aidon näköisiä ihmisiä, ei ”amerikkalaista kiiltokuvaa”.





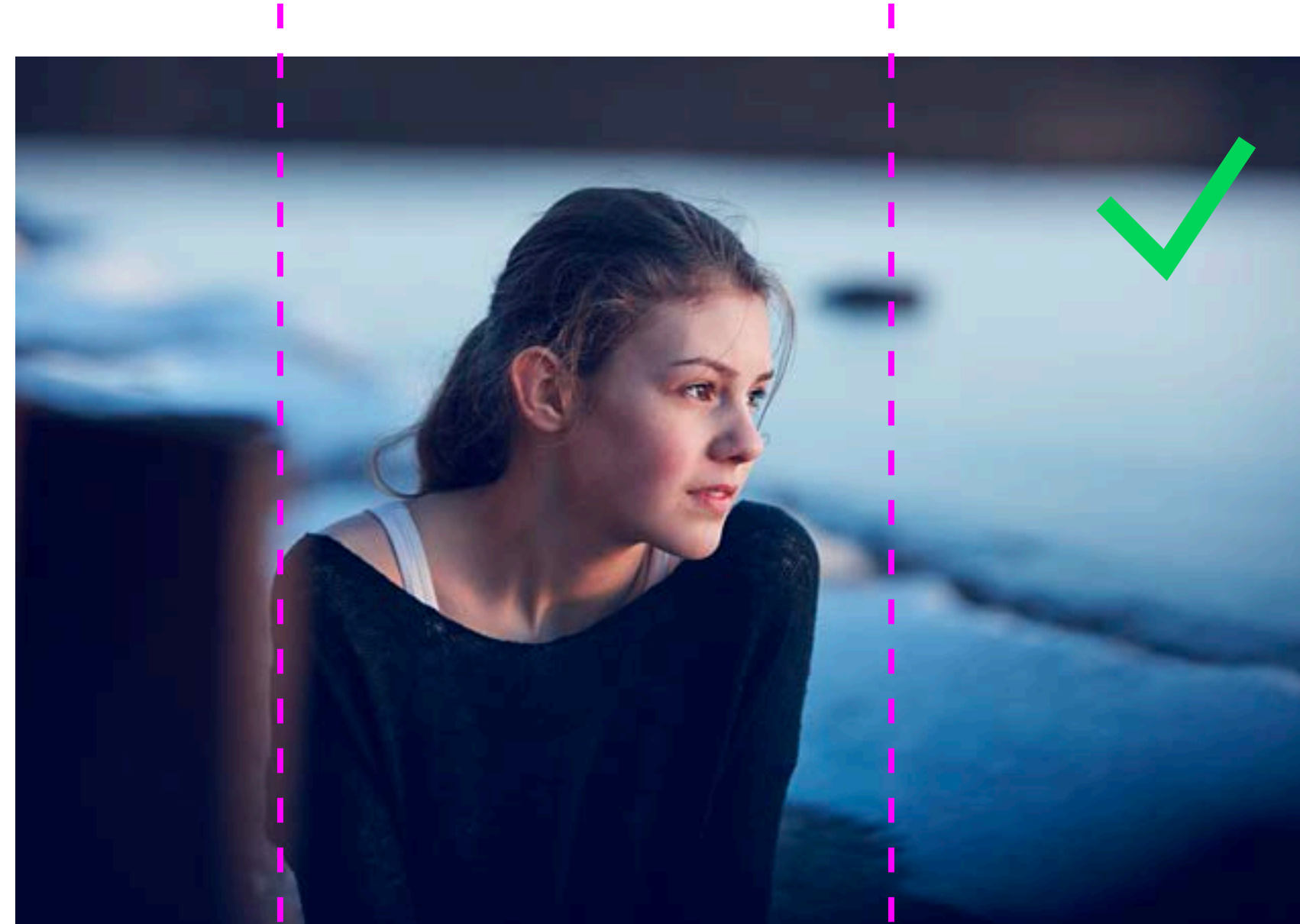
# Kuvien rajausta

Koska kuvia käytetään eri ympäristöissä (esim. responsiiviset web-sivut) kuvaoriginaaleista tarvitaan riittävän väljät rajaukset.

Parhaassa tilanteessa samasta kuvasta saa suoraan pystyversion (esim. pystymobiiliin).

Väljä rajausta mahdollistaa myös tekstien asettelun kuvan päälle kun kuvia hyödynnetään mainoksissa.

Suosi siis kuvia valitessa väljää rajausta. Tiukkoja rajauksia ei kuitenkaan ole erikseen kielletty. Mieti kuvia valitessa missä kaikkialla kuvaa tullaan käyttämään.



# Kuvien syväterävyys

Etenkin ihmiskuvissa kuviin saa tunnelmaa hyödyntämällä syväterävyyttä taustaa sumentamalla. Lisäksi ihmiset erottuvat taustasta ja tausta luo rauhallisen paikan teksteille. Toki tässä on käytettävä tapauskohtaista harkintaa, esim. maiseman ollessa oleellinen osa kuva-aihetta.





# Kuvien sävy

Sävyiltään kuvat olisi parempi olla rauhallisia ja jopa hieman maanläheisiä, jotta kuvat toimisivat muun grafiikan kanssa mainoksissa.

Vältetään siis valtavaa värien kirjoa kuvissa, ellei kuva-aihe nimenomaan sitä vaadi.

Kuvan värien saturaatiota voi kuvankäsittelyllä jopa hieman vähentää rauhallisen sävy maailman varmistamiseksi.

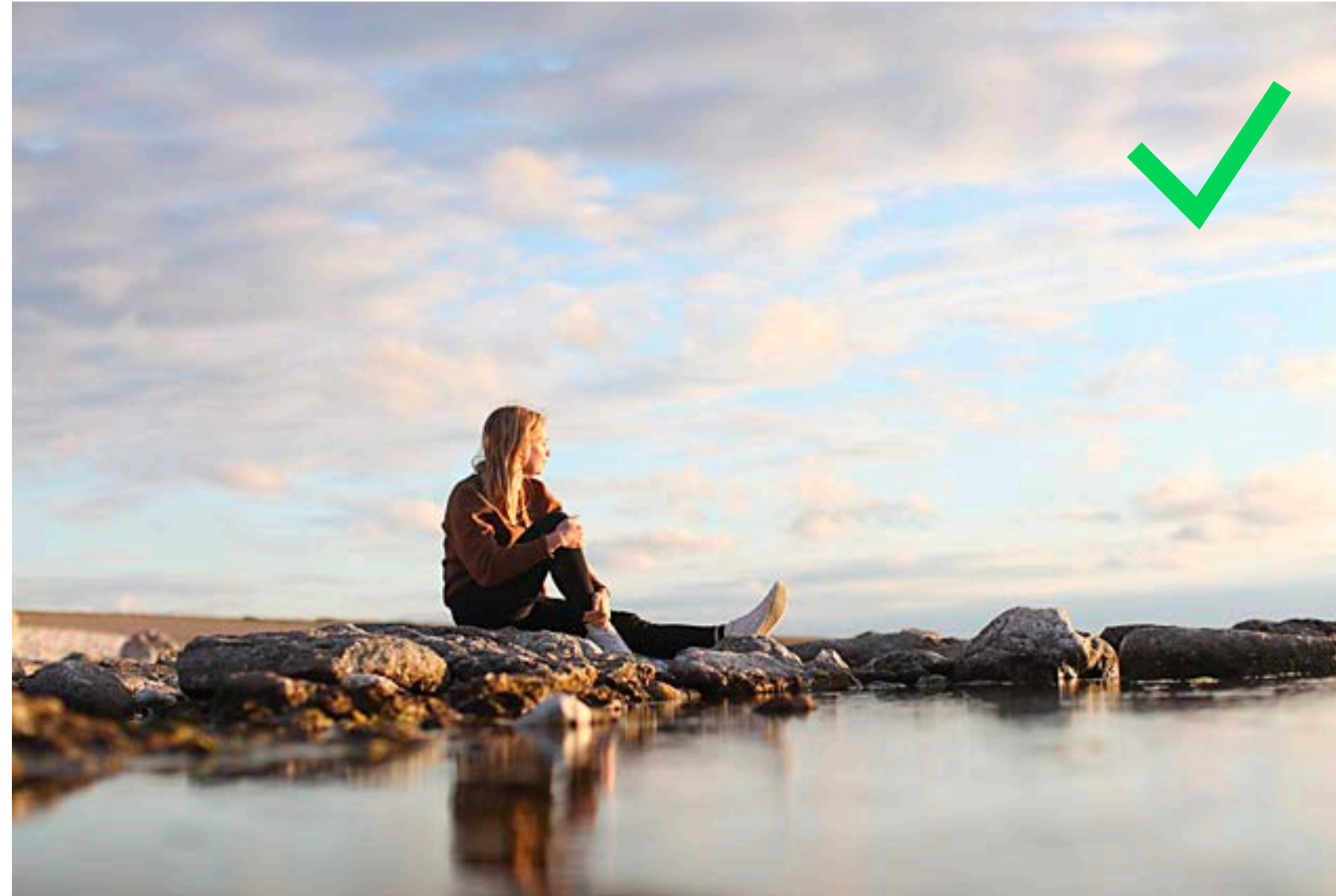




# Kuvakulmat

Kuviin saa mielenkiintoa kuvakulman valinnalla.

Kuvaustilanteissa kannattaa siis käyttää hetki aikaa mielenkiintoisten näkymien esittämiseen.





# Ilmeen soveltaminen

Tässä osiossa esitetään esimerkein miten ilmettä voi soveltaa erilaisissa markkinointimateriaaleissa.





# Lehtimainokset



**Utajärvi.**  
**VIRTAA**

Oulujoen äärellä kasvaneena, meissä on aina virtaa hieman muita enemmän.

**Tule hakemaan virtaa.**



## Utajärven talvirieha

Urheilukentän ympäristö  
5.2. klo 11.30-14.00

OLÄTKÄÄ  
NIAJELUA JA ALPAKOITA  
POHIIHDOT  
PPARIRATA JA MUUTA  
UHAA LAPSILLE  
TUHAHMOJA  
NGIN KYLÄSEURAN  
YJÄISET

RAHTUMAN JÄRJESTÄÄ  
hivointipalvelut, 4H, Seurakunta, Järvikylän kyläseura, Sangin  
seura, Utajärven urheilijat, OP Utajärvi

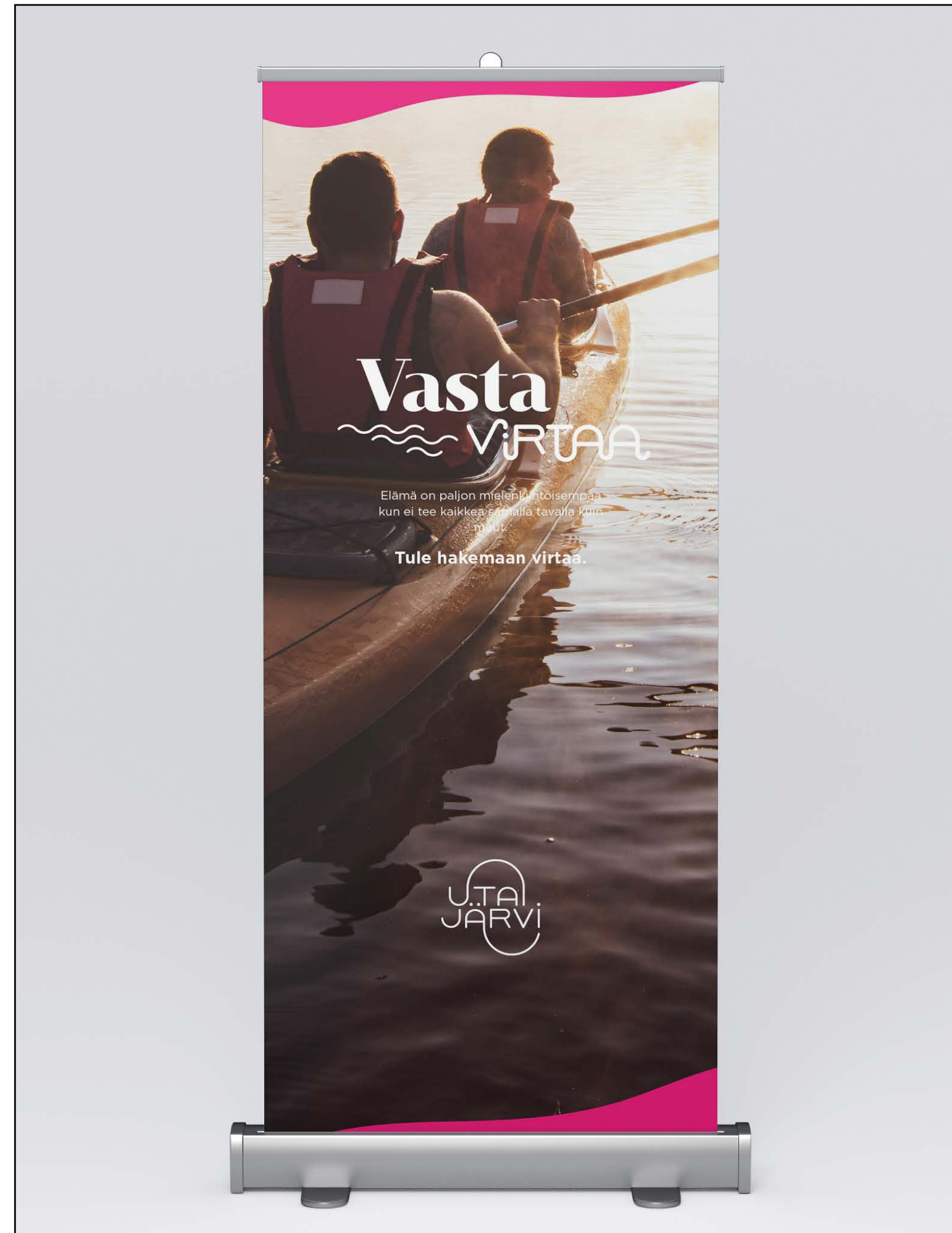
**KEITTO-  
TARJOILU**  
VAPAAEHTOINEN MAKSU  
TERVETULOAA!

U.TA  
JARVI



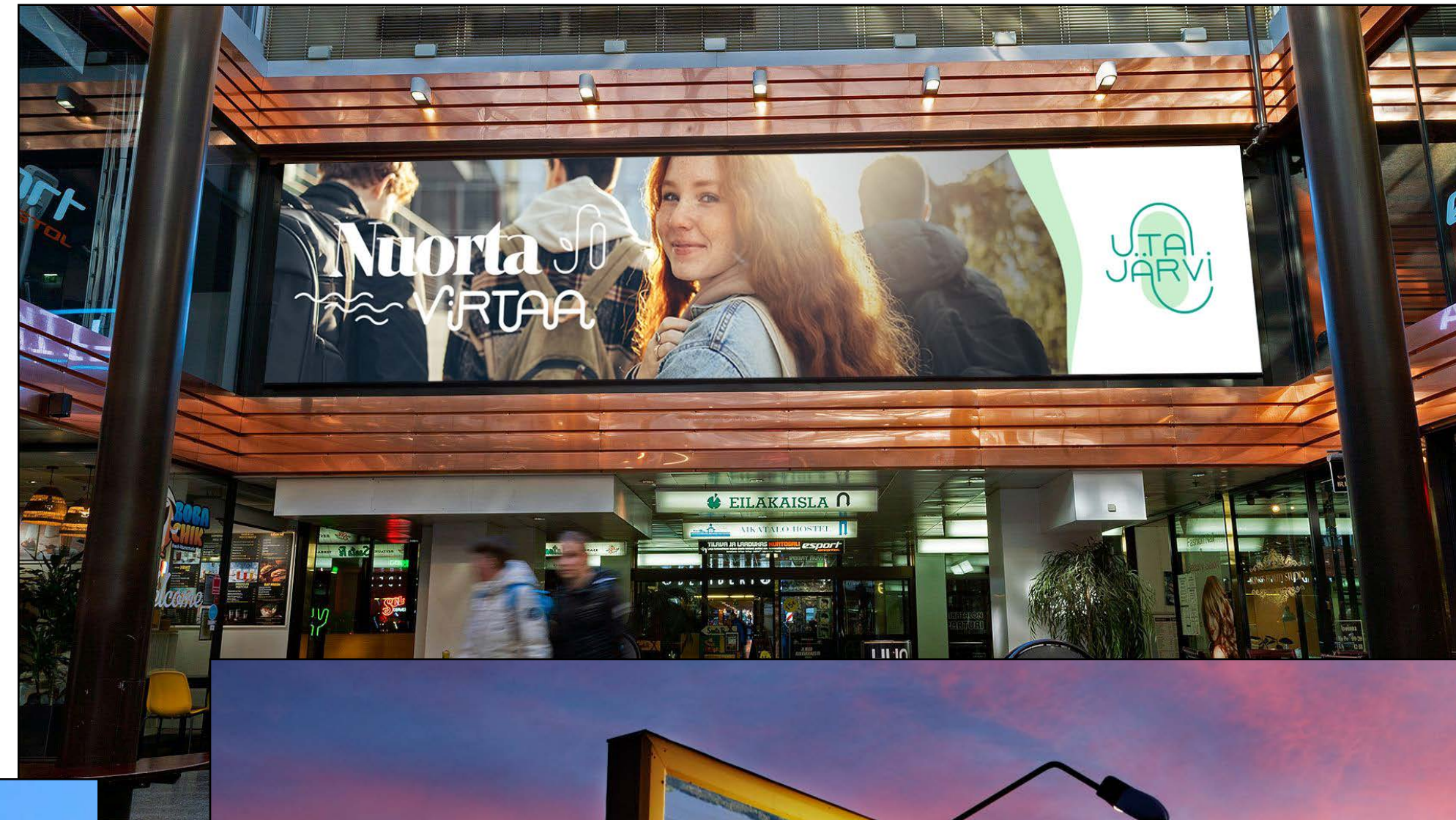


# Roll-upit





# Digi- ja ulkomainonta





# Bannerimainonta



200x600px



300x300px



980x400px



468x400px




300x250px




# Facebook

facebook

Sähköposti tai puhelin Salasana Kirjaudu sisään Unohditko tilisi?




**Pohjoista VIRTAA**



**Utajärven kunta**  
1,5 t. tykkäystä • 1,6 t. seuraajaa

Julkaisut Tietoja Reels Kuvat Videot

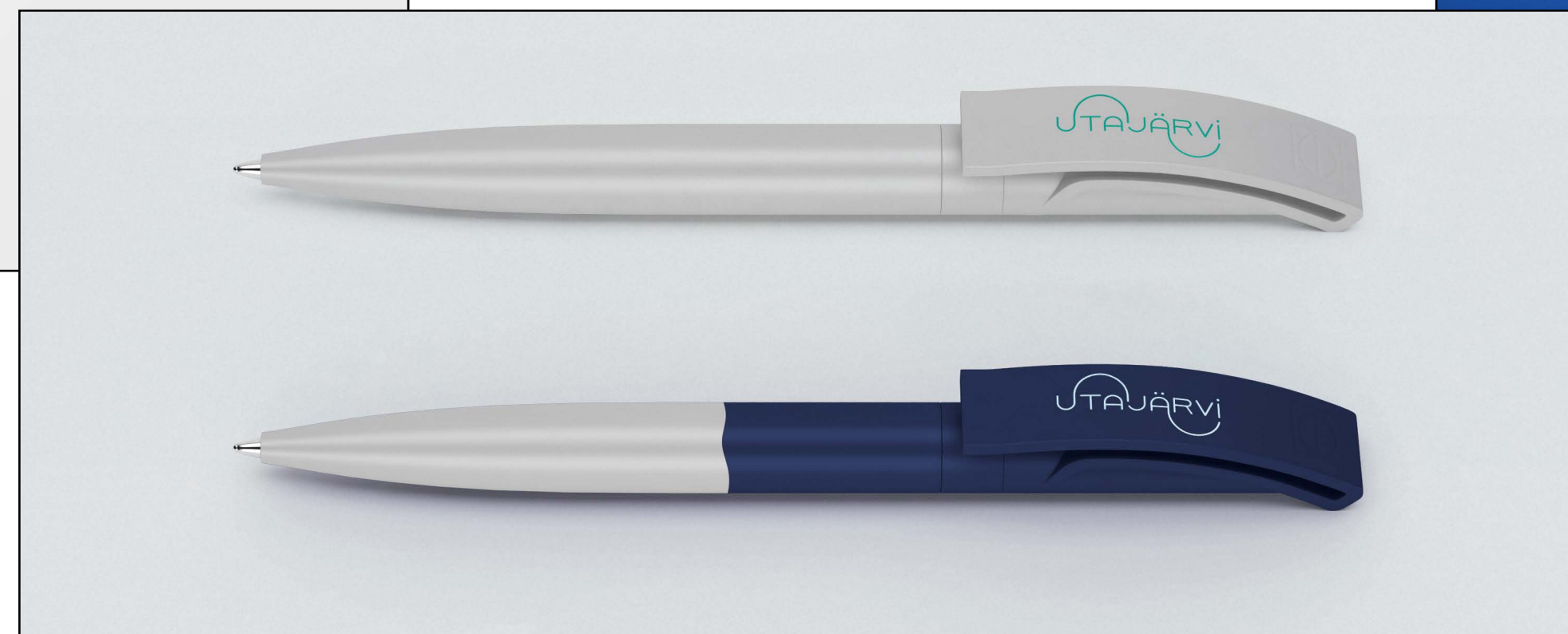
**Esittely**  
Kehittyvä, rinnalla kulkeva, aikaansaava ja omanlainen.  
Utajärvi - Virtaa.

Utajärven kunta  
1 t. · 

2006-2009  
SYNTYMEET

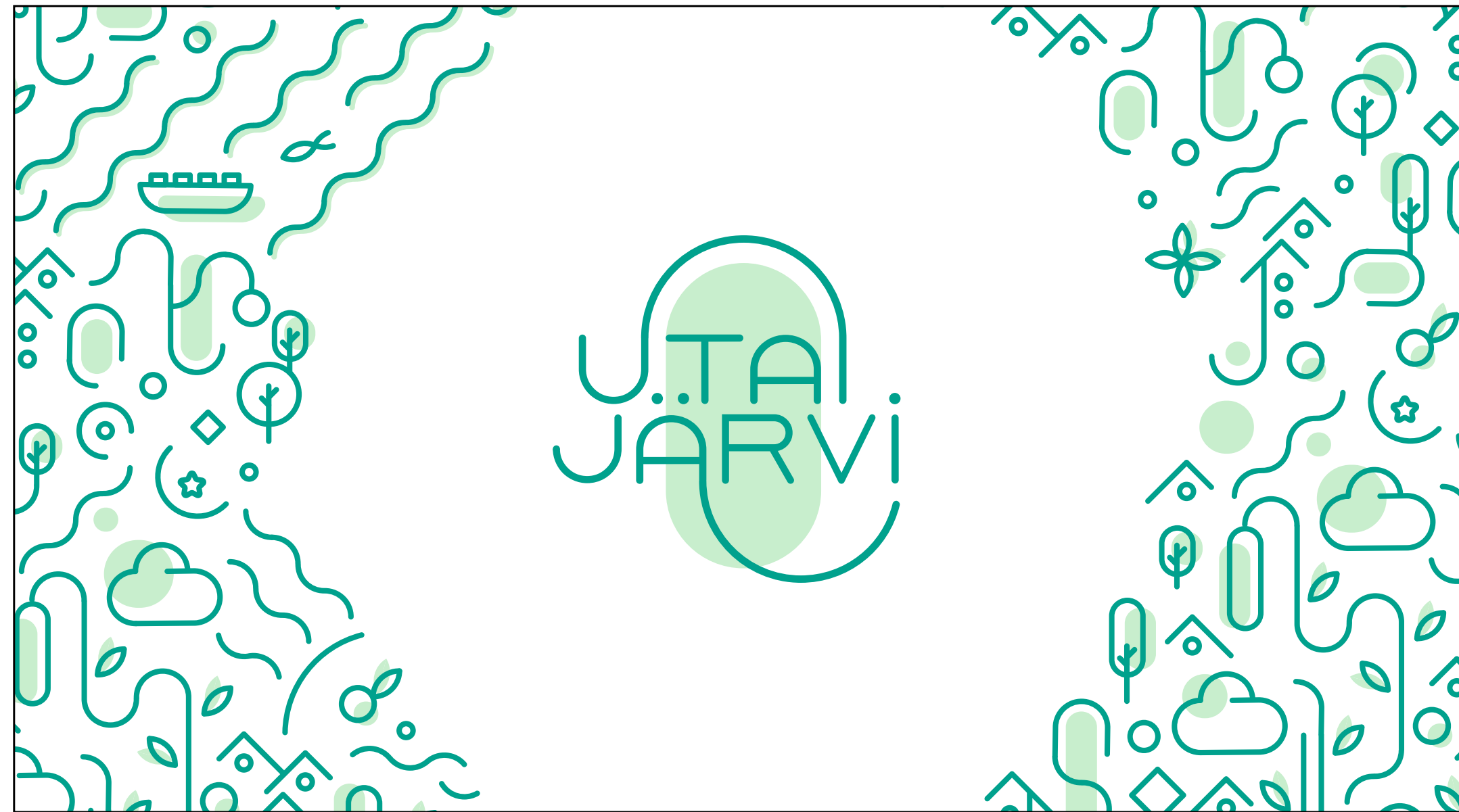


# Fyysiset tuotteet





# Käyntikortit





# Powerpoint-esitykset






**Esityksen otsikko**  
ALAOTSIKKO



**Otsikkopohja kuvalla**

**Otsikkopohja värillä**



**Perussivupoja**

- Lisää tekstiä tähän
- Lisää tekstiä tähän
- Lisää tekstiä tähän
- Lisää tekstiä tähän
- Lisää tekstiä tähän
- Lisää tekstiä tähän



