



102

Oppimateriaaleja

Vähän parempi video

Opas laadukkaan videon suunnitteluun ja toteutukseen

Johanna Ailio

Vähän parempi video

**Opas laadukkaan videon
suunnitteluun ja toteutukseen**



Johanna Ailio

on media-alan koulutusohjelman lehtori, jonka erityisalaa on videojournalismi. Hän on valmistunut maisteriksi Turun yliopistosta ja videokuvaaja-artenomiksi Turun taiteen ja viestinnän oppilaitoksesta, Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemian edeltäjästä.

Ailio on työskennellyt vapaana toimittajana ja sen jälkeen videoalan opettajana vuodesta 1998 alkaen. Hän on ollut kehittämässä journalistista oppimisympäristöä verkkojulkaisu Tutkaa www.tutka.pro ja opetussuunnitelmia Turun ammattikorkeakoulussa.

Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 102

Turun ammattikorkeakoulu
Turku 2015

Kuvat: kansikuva, s. 8, s. 30, s. 56 Shutterstock; s. 12–14, 33–41, 43, 48–52, 59–87 Johanna Ailio; s. 42, 44 Juha Sopanen

ISBN 978-952-216-582-4 (painettu)

ISSN 1457-7933 (painettu)

Painopaikka: Suomen Yliopistopaino – Juvenes Print Oy, Tampere 2015

Myynti: <http://loki.turkuamk.fi>

ISBN 978-952-216-583-1 (pdf)

ISSN 1796-9972 (elektroninen)

Jakelu: <http://loki.turkuamk.fi>



Sisältö

1. Tavoitteena julkaisukelpoinen video.....	4
2. Videon käsikirjoittaminen.....	9
2.1 Prosessikuvaus	10
2.2 Uutinen	16
2.3 Tarinan kuusikohtainen rakenne	21
2.4 Kahviihminen esimerkki draamallisesta mallista	26
3. Kuvakerronnan kielioppi.....	31
3.1 Aukko, polttoväli ja suljin	31
3.2 Harmonisen komposition perustana on kultainen leikkaus	33
3.3 Kahdeksan kuvakoon kansainvälinen järjestelmä	36
3.4 Suojaviiva asemoi katsojan suhteessa tilaan	45
3.5 Äänitys kuvaustilanteessa	46
3.6 Kolmipistevalaisu	48
4. Kokonaisuuden leikkaaminen.....	57
4.1 Projektin perustaminen	59
4.2 Leikkausnäkyä ja materiaalin tuonti projektiin	61
4.3 Sekvenssin perustaminen	63
4.4 Leikkaaminen	64
4.5 Ohjelman leikkauskohtien hiominen aikajanalla	67
4.6 Projektin siirtäminen koneelta toiselle ja valmiin projektin ottaminen ulos	84
Kirjallisuus.....	88

1. Tavoitteena julkaisukelpoinen video

Erityyppisen audiovisuaalisen materiaalin hyödyntäminen viestinnässä on lisääntynyt viime vuosina huomattavasti. Tämän oppaan tarkoituksena on auttaa lukijaa toteuttamaan laadukas videojulkaisu omatoimisesti tai työryhmässä. Videojulkaisuilla tarkoitetaan tässä pidempiaikaiseen käyttöön tarkoitettuja videoita, joiden avulla levitetään asiantuntijatietoa. Videojulkaisu voi olla esimerkiksi oppimateriaali tai raportti korkeakoulussa tehdyn tutkimus- ja kehitystyön tuloksista. Oppimateriaali soveltuu myös yleisemmin video-osaamisen kehittämiseen, ja siitä on mahdollista poimia itselle hyödylliset osiot.

Materiaali on jaoteltu suunnittelusta kuvausten kautta videon editointiin Adobe Premiere pro CC -ohjelmistolla. Itseopiskelu ei vaadi aikaisempaa kokemusta videotyöstä. Ainoa vaatimus on kiinnostus ja halu oppia videon tekemistä. Käyttäjä voi poimia kokonaisuudesta itsellensä tarpeelliset tiedot ja omatoimisesti kokeilla harjoitella videon toteuttamista alusta loppuun.

Video on jokseenkin työläs toteuttaa ja sen vuoksi siihen panostavan kannattaa nähdä riittävästi vaivaa laadun varmistamiseksi. Video vaatii myös katsojalta panostuksen, jotta tämä jaksaa loppuun asti. Videon vahvuutena ja vaikeutena on tunteen herättäminen: oivalluksen ilo, huvittuneisuus, ärtymys tai myötätunto auttavat katsojan jaksamaan ja muistamaan sisällön. Katsoja pitää ensin saada klikkaamaan auki tarjolla oleva video ja sen jälkeen tuotteen on lunastettava hänen vaivannäkönsä, jotta katsominen ei jää kesken. Laadukkaan ja katsojaa palkitsevan videon toteuttamisen työ määrä on varsin kohtuullinen verrattuna videonteon

ponnistukseen ylipäättään. Kannattaa siis samalla vaivalla tehdä hyvin suunniteltu, huolella kuvattu ja ankaralla kädellä editoitu kauniisti julkaistu kokonaisuus, jos työhön haluaa tarttua!

Jos olet aikeissa toteuttaa videon oppimateriaaliksi omalle opintojaksollesi, harkitse sen toteuttamista ns. oppimisaihiona, joka voisi olla myös laajemman yleisön käytössä. Tällaisessa tapauksessa videolla ei ole yhteen yksittäiseen kurssiin liittyviä tehtäviä, vaan sen sisältö on hyödynnettävissä monipuolisemmin yhdessä eri opintojaksojen tehtävien kanssa. Siten videostasi voidaan tehdä kokonainen julkaisu, jota voidaan käyttää pidemmän aikaa ja jolla on enemmän katsojia. Tällöin esimerkiksi lääketieteen toimenpiteen, laitteen tai työtilan käyttöopastuksen tai asiakaskontaktiesimerkin voi toteuttaa videolla, jonka oheen opettaja laatii erillisiä harjoituksia määrättyä opintojaksoa varten.

Oppimateriaalijulkaisuiksi sopivat myös asiantuntijahaastattelut, joilla voidaan korvata vierailevan luennoitsijan kontaktiopetus. Prosessien kuvaukset tai pitkän ajanjakson vaativat seurannat, laitteiden käyttöopastukset, toimintaympäristöjen esittelyt ja havainnollistavat dokumentit aidoista toimintatilanteista ovat myös erittäin toimivia videojulkaisuja. Simulaatiot tai toiminnalliset ja näytellyt kohtaukset antavat opiskelijoille analyysimateriaalia samoin kuin aitojen ammattilaisten toimien taltioiminen. Opettaja voi myös taltioida ulkomaanmatkaltaan näyttemateriaalia paikoista, jonne ryhmää ei voi viedä. Jäsentämisellä ja muokkauksella myös tällaisesta saa aikaan videojulkaisun, kunhan muistaa suunnitella sen laajempaa yleisöä kiinnostavaksi kuin lähin työyhteisö tai vain omat opiskelijat.

Jos tutkimus- ja kehityshankkeen tulokset voidaan näyttää, video on parempi raportoinnin muoto niille kuin kuvaileva teksti. Videolle voidaan myös toteuttaa puheenvuoro tai asiantuntijoiden välinen väittely television keskusteluohjelman tapaan.

Neljä työvaihetta: käsikirjoitus, kuvaus, editointi ja julkaiseminen

Mitä huolellisemmin ennakkosuunnittelu tehdään, sitä parempi on aina lopputulos. Käsikirjoitus on tekijälle videomateriaalin ”ostoslista”, jotta usein hektisessä ja teknisesti ongelmia tuottavassa kuvausvaiheessa varmasti muistetaan kaikki tarpeellinen.

Käsikirjoitus on myös dokumentti, jolla lähestytään kustantajaa tai tilaajaa. Siitä ulkopuolisen on mahdollista nähdä ja kuulla mielikuvissaan valmis tuote. Käsikirjoituksen kommentointi ja hiominen yhdessä kustantajan kanssa varmistaa mahdollisuuden julkaisukelpoiseen lopputulokseen. Jo kuvattua videota on mahdotonta enää muuttaa, siksi on tärkeätä lähestyä kustantajaa nimenomaan käsikirjoituksella.

Käsikirjoitus on myös velvoittava sopimuspaperi videon tilaajan ja toteuttajan kesken. Jos kustantaja on hyväksynyt käsikirjoituksen, hän ei voi enää valmiiseen videoon vaatia lisättäväksi kohtia, joita hyväksytyssä suunnitelmassa ei ole ollut. Käsikirjoitus on myös ohjepaperi sellaisessa tilanteessa, että videon kuvauksen ja editoinnin hoitaa joku muu kuin sen suunnittelija. On tärkeätä, että käsikirjoitus on huolellinen ja että kaikki osapuolet ymmärtävät sen sisällön.

Kuvausvaiheen tarkoitus on materiaalin kerääminen ja siihen on syytä suhtautua niin, että sillä varmistetaan leikkausvaiheessa koottavan teoksen onnistuminen. Kuvausvaihe vaatii aikaa ja malttia noudattaa ennakkosuunnittelussa tehtyä kohtausten vaatimien kuvien ja äänien tallentamista. Kuvatessa on tuotettava materiaali leikkauspaikkoja ajatellen.

Kun kuvaaja tietää tarkalleen, mitä on hakemassa kuvattavalla materiaalillaan, hänelle on mahdollista myös elää hetkessä, tarttua tilanteeseen ja improvisoida. Jos hänellä ei ole selkeätä listaa tarvittavista videoklippeistä, on hyvin yleistä, että kuvia on lopulta aivan liian vähän eikä leikkauskohtia saada kunnolla huolitelluiksi. Kuvatessa noudatetaan ns. kuvakerronnan kielioppia, josta kerron tuonnempana lisää.

Editoinnissa karsitaan ja koostetaan. Materiaalin eri elementit kasataan teokseen niin, että kukin niistä toimii parhaalla mahdollisella tavalla

edistään asiasisältöä, tunnetta ja katsojan toimintaan vaikuttamista. Toiminnallinen tai haastattelukuva, puheääni, taustäääni, musiikki, valokuvat ja grafiikat muodostavat katsojalle monikanavaisen paketin.

Editoinnin päätteeksi tarkastetaan tuote teknisesti ja ilmaisullisesti, niin että kuvien keskinäiset värisävyt ja äänen tasot ovat yhdenmukaiset. Lopussa myös huolitellaan valmis tuote niin, että se noudattaa kustantajan graafista ilmettä. Tekstipohjat, fontit ja logot toteutetaan tilaajan ohjeiden mukaisesti.

Tässä oppaassa käyn läpi Adobe'n Premiere Pro CC -editointiohjelma vaiheittain projektin perustamisesta valmiin videon nettijulkaisuun.

Julkaisemisessa on audiovisuaalisen materiaalin käyttäjä houkuteltava tekemään päätös, jotta hän antaa aikaansa videon katsomiseen. Tähän tarvitaan kiinnostavaa otsikointia ja johdantotekstiä, hyvää linkkiin johdattavaa kuvaa ja toimivaa käyttöliittymää. Kun video ilmestyy luotettavassa julkaisusarjassa, sekin takaa katsojalle laadun.



2. Videon käsikirjoittaminen

Katsomiskelpoinen video ei ole kuvien muodostama pötkylä, vaan se vaatii rakenteen. Rakenne on osin riippuvainen suunnitellusta pituudesta. 3-minuuttista pidempi video vaatii tarinallisen rakenteen tai se on syytä jakaa lyhemmiksi pätkiksi nettiin.

Jokaisen videon sisältö voidaan tiivistää yhteen positiiviseen väitelauseeseen tai kysymykseen, johon se etsii vastausta. (Positiivinen väite on negatiivista tehokkaampi, koska se synnyttää nopeammin mielikuvan: ”Jos kytkeet sähkön pistokkeeseen suihkussa, saat sähköiskun.” / ”Älä kytke sähköpistoketta suihkussa.”) Tätä väitettä kutsutaan premissiksi. Premissin hahmottamisessa auttaa kysymys, mitä katsoja ajattelee nähtyään tämän videon. Premissistä muodostuu videon käsikirjoituksen otsikko.

Käsikirjoituksen peruselementti on kohtaaluettelo. Kohtaus tarkoittaa yhdessä ajassa tai yhdessä paikassa tapahtuvaa toiminnallista kokonaisuutta, kohtaus vaihtuu, kun aika tai paikka vaihtuu. Jokainen tällainen vaihdos luetteloidaan ja numeroidaan suunnitelmaan peräkkäisiksi kokonaisuuksiksi. Jos teoksessa henkilö vuorotellen puhuu kameralle ja tämän jälkeen seuraa toimintaa, sitten taas palataan puhuvaan henkilöön, jokainen muutos on oma kohtauksensa eli aina kun palataan takaisin ns. puhuvaan päähän, se on uusi kohtaus. Tämän hahmottaminen on oleellista rakenteen suunnittelun ja sen kautta tarvittavien kuvien listauksen vuoksi. Jokainen kohtaus tarvitsee omat kuvansa eikä kohtauksesta toiseen voi hyppiä levottomasti.

Videon sisällön suunnittelu kannattaa aloittaa miettimällä, minkälaisia kohtauksia siihen tarvitaan. Listaa siis elementit, joista arvelet videosi koostuvan: esim. haastattelu, toiminta laboratoriossa, toiminta luokahuoneessa, kuvat pelkistä välineistä ja suora puhe kameraan. Kun olet jakanut kokonaisuuden osiin, mieti alustava suunnitelma siitä, missä jär-

jestyksessä nämä osat tulevat valmiissa videossa. Tämä kohtausluettelo on kuvausten suunnittelun perusta.

Video voidaan jakaa kolmeen perusrakenteeseen: prosessikuvaus, uutinen tai tarina. Käyn seuraavaksi läpi nämä kolme rakennemallia ja käytän käsikirjoituksen esimerkkinä kahvinkeitosta kertovaa videota.

2.1 Prosessikuvaus

Prosessikuvauksessa näytetään toiminta alusta loppuun. Se jaetaan mielekkäästi kohtauksiin ja esitetään prosessin vaatimassa aikajärjestyksessä. Lyhyen prosessin kuvaus on yhden kohtauksen muodostama kokonaisuus. Jos prosessin pituus vaatii hyppäyksiä ajassa, jokainen katkos on uusi kohtaus. Katsojan on ymmärrettävä hyppäykset ajassa. Jos ne eivät käy ilmi kuvakerronnasta, uuteen kohtaukseen voidaan johdattaa välikuvalla tai tekstillä.

Prosessin käsikirjoitus on yksinkertaisimmillaan listaus tarvittavista kuvista sekä niihin liittyvän spiikin tai ruudulla näkyvän tekstin auki kirjoittaminen.

Kun kohtauksen sisältö on selvillä, on syytä listata tarvittavat kuvakoot. (Kuvakoot käyn yksityiskohtaisesti läpi tuonnempana.)

Käytän esimerkkinä prosessivideon kuvajaosta kaikille tuttua toimintaa, suodatinkahvin valmistamista. Kahvinkeitto jakautuu kahteen kohtaukseen, joiden välillä on ajallinen katkos, koska kahvin tippumista ei tallenneta kokonaisuudessaan:

1. Kahvin valmistaminen
2. Valmiin kahvin juominen

Käsikirjoitus

- Käsikirjoitus on sopimuspaperi, jonka avulla kaikki työhön osallistuvat tietävät tarkalleen, mitä ollaan tekemässä.
- Kuvausvaiheessa tallennetaan materiaali editointia varten.
- Leikkausvaiheessa kootaan tuote monikanavaisesta materiaalista ja huolitellaan se.
- Hyvä julkaisu houkuttelee katsojan klikkaamaan videon auki ja seuraamaan sen loppuun asti.
- Käsikirjoituksen otsikkona on premissi ja runkona kohtausluettelo.

Kahvinkeittoprosessissa tarvittavien kuvien lista yhden kohtauksen sisällä



1. Master-otos

Koko kahvinkeiton prosessi alusta loppuun laajassa kuvakoossa, jossa toiminta näkyy koko ajan.



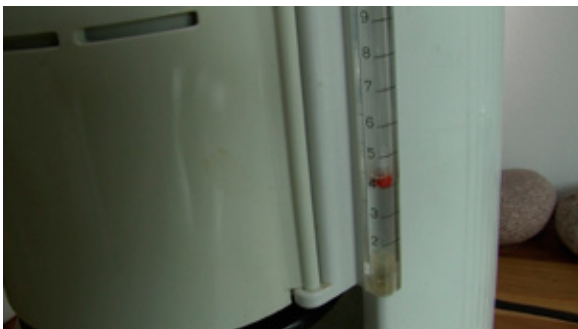
2. Lähikuva

Kävely kuvaan sisään ja veden kaataminen keittimeen sekä kannun asettaminen paikoilleen.



3. Lähikuva

Suodatinpussin asettaminen paikoilleen kahvin keittimeen ja kahvin mittaaminen sinne.



4. Erikoislähikuva

Veden määrä keittimessä.



5. Kuva

Kahvinkeitimen käynnistys ja kahvin valuminen kannuun.



6. Kuva

Henkilö juo kahvia pöydän äärellä.

7. Lähikuvia esineistä

Tilanteessa, jossa henkilö ei ole kuvassa siltä varalta, että leikkaukseen jää paikkausta vaativia aukkoja.

Jokaiseen kuvaan pitää tallentaa oikea tilanteessa syntyvä ääni, koska videolla ei koskaan ole täysin mykkää kuvaa. Totaalinen hiljaisuus tuntuu katsojasta oudolta ja vieraannuttavalta. Myös spiikin tai haastattelun alla kuuluvat aina tilanteen vaatimat äänet vaimennettuina.

Seuraavalla sivulla on kahvinkeitosta kertovan prosessivideon yksipalstainen käsikirjoitusmalli. Puhutut osat on tapana sisentää, koska ne vievät enemmän aikaa. Kohtaukset kannattaa kirjoittaa kapitaalilla selkeyden vuoksi. Käsikirjoituksen sivumäärästä on mahdollista arvioida kokonaisuuden pituus niin, että yksi sivu on n. 1–1,5 minuuttia. Spiikkien sisällön voi miettiä valmiiksi mutta usein ne muotoillaan tekstiksi ja äänitetään vasta leikkausvaiheessa.

Kahvinkeitosta kertovan
prosessivideon yksipalstainen
käsikirjoitusmalli

Kupillinen kahvia vaatii vettä, kahvia, suodatinpussin ja keittimen



Prosessivideon ainesosat

- Prosessin käsikirjoituksessa listataan kohtaukset ja niissä tarvittavat kuvat.
- Prosessin käsikirjoitus sisältää myös spiikin ja ruututekstin.

Katso video ➔

Esimerkkivideo kahvinkeittoprosessista

1. Mies valmistaa kahvin keittimellä

Mies hakee hanasta vettä kupilla ja kaataa sen keittimeen. Sen jälkeen hän asettaa paikoilleen suodatinpussin ja kaataa kahvirasiasta pussiin neljä mitallista kahvia. Hän käynnistää keittimen. Näytetään kahvin valuminen keittimen läpi kannuun.

SPIIKKI

*Vesi on parempi kaataa muulla kuin keittimen pannulla,
koska siinä saattaa olla epäpuhtauksia.*

*Kahvi olisi hyvä säilyttää viileässä ja ilmatiiviisti,
jotta se ei härskiinny.*

Kahvi on parhaimmillaan vasta keitettyinä.

TEKSTIT RUUDULLA

Keitetään kahvia

Keittimen mittari osoittaa kahvikuppien määrän

Suodatinpussin koko määräytyy keittimen mukaan

Kahvia tarvitaan yksi mitta kuppia kohden

Kahvia 1 ruokalusikallinen

2. Mies juo kahvia

Mies hakee kahvin keittimestä ja kävelee pöydän ääreen juomaan sitä tyytyväisen näköisenä.

TEKSTIT RUUDULLA

Tekijätiedot ja julkaisijan logo

2.2 Uutinen

Uutisen rakenne on ns. kärkikolmiomalli: tärkein asia kerrotaan heti ensimmäiseksi ja sitä täydennetään loppua kohti merkityksettömämmillä yksityiskohdilla. Uutisen pituus on 1–3 minuuttia. Internetjulkaisussa olevaan uutiseen voidaan soveltaa televisiouutisen mallia: uutisankkurin lukema studiojuonto vastaa julkaisussa olevaa otsikkoa ja ingressiä. Uutisvideo voi lähteä suoraan asian perusteluista, koska videon katsoja on jo lukenut nettisivulta perusfaktat tai kuullut ne studiojuonnossa. Uutistenlukija tiivistää kokonaisuuden muutamaan lauseeseen, kuten hyvässä otsikossa ja ingressissäkin on syytä tehdä. Uutisvideon katsoja voi keskeyttää seuraamisen, kun on saanut haluamansa faktat selville.

Tutki uutisvideoita ja analysoi niiden elementtejä suomalaisesta uutistarjonnasta: **YLE Areena uutiset** tai **MTV Katsomo uutiset**. Montako lausetta uutisankkuri sanoo ennen videota? Mitkä asiat videolla esitetään kuvalla ja mitkä puheella? Mitä tapahtuu uutisvideolla puheen aikana? Kauanko tekstit ovat ruudulla? Miten grafiikkaa käytetään? Montako ääntä kuuluu yhtä aikaa?

Uutisen käsikirjoittamisessa etsitään jutulle ns. kärki. On löydettävä ainoastaan yksi väite tai pääkysymys, johon video vastaa. Kaikki muu asiaan sivuilta liittyvä jätetään pois. Uutinen kertoo mitä, missä, milloin, kuka ja miksi. Oppimateriaaliin soveltaen tämä tarkoittaa yhden asian tiivistä esittelyä, jossa mukana on ainoastaan olennainen. Jos materiaalin pyrkii tulemaan mukaan useampia asioita, ne kannattaa jakaa jokainen omaksi muutaman minuutin uutisvideokseen.

Uutisessa pyritään siihen, että kuva kertoo mitä ja puhe taas miksi. Pyrkimyksenä on näyttää kuvalla mahdollisimman paljon ja käyttää siten videon voimaa. Eri elementit viestivät yhtä aikaa: toiminnallinen tai haastattelukuva, ääni (puhe, taustäääni, musiikki, hiljaisuus), grafiikka (tekstit, luvut, kaaviot, kuvat) sekä taustalla oleva ympäristö. Esim. jos on tarpeen kertoa tarkkoja lukuja, ne kannattaa kirjoittaa ruudulle tekstinä ja avata kokonaisuus spiikissä vaikka vertaamalla sitä johonkin tuttuun suureeseen tai ainakin niin, että spiikissä luvut ilmoitetaan karkeasti pyöristettyinä. Näin voidaan samaan aikaan hyödyntää näkö- ja kuuloaistia.

Videouutisen käsikirjoituksessa mietitään tarvittavat elementit ja jaetaan ne kohtauksiksi. Utinen on usein varsin puhevetoinen ja faktapainotteinen. Se ei sulje pois pyrkimystä tunteiden herättämiseen, koska aina tunnepitoinen asia jää paremmin mieleen. Sen vuoksi televisiossakin on uutisissa yhä enemmän kokijoita ja tarinoita värittämässä ja vahvistamassa asiaa. Utismaisessa videossa kannattaa käyttää haastattelua ja saada sen kautta useampia puhujia mukaan kokonaisuuteen. Haastattelupaikkaa on mahdollista hyödyntää informaation jakamisessa, tunnistettava tila ja taustalla oleva toiminta ovat lisäkerros informaation ja tunteen jakamisessa. Puhujien lisäksi uutisessa on kuvaa toiminnasta.

Kahviin liittyvän uutisen käsikirjoituksesta on seuraavalla sivulla malli. Kyseessä on kaksipalstainen käsikirjoitus, jossa vasemmalla kerrotaan kuvitus ja oikealla samanaikainen ääni. Yksi- tai kaksipalstainen käsikirjoituksen valinta on makuasia, kumpi vain tuntuu selkeämmältä.

Spiikkien sisällön voi suunnitella ennakkoon mutta niiden lopullinen muoto varmistuu vasta kuvausten jälkeen, kun on selvillä, mitkä osuudet haastateltava puhuu ja mitkä sijoitetaan toimittajan suuhun.

Esimerkkivideossa on käytetty elementteinä aikaisemmasta esimerkistä tuttua kuvitusta kahvinkeittoprosessista, jotta toimittajan spiikin ajalle on mielekästä katsottavaa. Pääelementtinä on yliopettaja Kaisa Sorsan haastattelu ja haastattelun kuuntelukuva, jotta saadaan kuvitusta puheen leikkauskohtiin. Sen lisäksi siihen on kuvattu aiheeseen liittyviä logoja ja sertifikaatteja spiikin ja osittain haastattelun kuvitukseksi.

Kahvisertifikaattien merkitys kestäväälle kehitykselle

Kahvinkeittoprosessi alku

Spiikki: Ettinen kuluttaja haluaisi juoda kahvia, joka on niin luonnolle kuin ihmisille oikeudenmukaista. Turun ammattikorkeakoulun tutkimuksessa kahvin kansainvälisistä sertifikaateista havaittiin, että niillä on todellista merkitystä. Ne muuttavat kahvin tuotantoketjua kohti kestäväää kehitystä. Mitä vanhempi sertifikaatti, sitä kehittyneempi se on.

Kaisa Sorsan haastattelukuva

Teksti: Yliopettaja Kaisa Sorsa, Turun AMK

Vastaus kysymykseen: Mikä merkitys kahvin sertifikaateilla on?

Kahvinkeittoprosessi jatkuu

Spiikki: Kuluttaja voi luottaa näihin merkkeihin, koska kansalaisjärjestöt valvovat niitä median kautta. Jos yritys jää kiinni sertifikaattinsa vastaisesta toiminnasta, sen julkisuuskuva saa särön.

Kahvipakettien ja sertifikaattien kuvia kaupan hyllyssä

Kahvin sertifikaatit toisaalta kilpailevat keskenään, mutta samaan aikaan ne myös täydentävät toisiaan.

Kaisa Sorsan haastattelutilanteen kuvaa

Vastaus kysymykseen: Miten kuluttaja voi luottaa näihin merkkeihin?

Kahvinkeittoprosessin loppu

Teksti: Tekijätiedot

Spiikki: Tutkimuksen tuloksena oli myös toive valtiovallalle

Kaisa Sorsan haastattelukuva

Vastaus kysymykseen: Tutkimukseenne tuloksena oli myös toiveita valtiovallalle. Mitä nämä olivat?

Uutisvideon ainesosat

- Otsikko ja ingressi ovat uutisen kärki: tiivistä oleellisin sisältö muutamaan lauseeseen. Julkaise ne tekstinä, joka luetaan ennen videon katsomista.
- Toimittajan spiikki: sijoita heti ensimmäiseen lauseeseen tärkeimmät asiat.
- Spiikki on lyhyttä, konkreettista mutta luonnollisesti puhuttua kieltä.
- Toimittajan kysymykset ja haastateltavien vastaukset ovat uutisen oleellisin osa.
- Kuvituksen elementtejä ovat: puhuvat päät, toimittaja itse sekä haastateltavat kuvissa
- Haastateltavat valitaan täyttämään tarpeelliset roolit: asiantuntija, vasta-asiantuntija, kokija tai uhri, kantaa ottava asianosainen, syytetty tai puolustautuja, tavallinen ihminen edustamassa katsojaa esim. gallupissa.
- Haastattelutilanteen on myös suunniteltava leikkauskuvitus puheen pilkkomista varten.
- Toiminnallisen tilanteen kuvitus näyttää, mistä on kyse.
- Tekstit, grafiikat, valokuvat ja tunnusäänet lisäävät monikanavaista viestintää.

Katso video ➔

Esimerkkivideo uutisrakenteesta

Kahvisertifikaattien vaikutus kestävään kehitykseen

Spiikki eli videon selostava puhe

Videolla kuva vie suuremman huomion kuin puhe. Jos kuvassa tapahtuu mielenkiintoisia, katsoja unohtaa kuunnella. Siksi puhe sijoitetaan rauhallisempiin kuviin. Koska video on ajassa etenevä kokemus, sen on oltava kirjoitettua tekstiä nopeammin omaksuttavaa. Sen vuoksi myös sen puheen on oltava selkeämpää ja lauserakenteeltaan yksinkertaisempaa kuin kirjallisen ilmaisun. Spiikin kirjoittamisessa kannattaa hyödyntää selkokielen sääntöjä: **Selkokeskuksen laatima tarkistuslista selkokielen kirjoittajille.**

Virkkeet ovat lyhyitä ja niissä on selkeä lauseiden hierarkia: syy ja seuraussuhteet, alistukset ja pronominiin viittaukset helpottavat ymmärtämistä. Suosituksena ovat alle 18 sanan virkkeet ja alle 8 sanan lauseet. Spiikatessa puheessa kannattaa välttää lauseenvastikkeita ja korvata ne sivulauseilla. Aktiivimuotoiset lauseet ovat dynaamisia ja ilmoittavat selvästi tekijän eli vastuullisen henkilön, vältä siis passiivia. (”Miehen kuljettama auto ajautui vastaan tulevalle kaistalle, jossa naiskuljettaja törmäsi siihen.” Tämä on uutistekstistä poimittu asenteellinen esimerkki.)

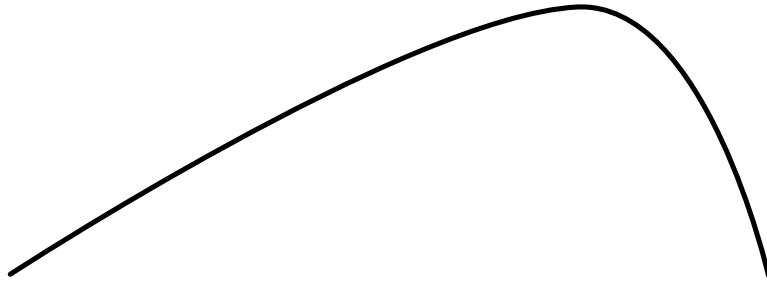
Käytä spiikissä synonyymeja ja pronomineja toiston sijaan. Kun luet ääneen tekstiä ennen sen nauhoittamista, huomaat turhat toistot: ”Opiskelija opiskelee oppilaitoksessa neljä vuotta.” Karsi pois kliseiset ja kulu-neet sanonnat sekä tahatonta komiikkaa luovat kielikuvat, joiden tausta on konkreettinen. (Esimerkiksi ilmaukset märkä uni, kamelin selän katkeaminen tai pitkä tähtäin.) Selitä hankalat käsitteet ja tarkat luvut vertauksilla tai tutuilla sanoilla. Voit myös hyödyntää spiikin ohessa ruudulla näkyvää grafiikkaa.

Kun nauhoitat puhettasi, älä lue tekstiä, vaan puhu sen henkilölle, jonka kuvittelet kuulijaksesi. Ole huolellinen diftongien ääntämyksessä (erityisesti au, ou, eu) ja muista, että suomessa on aina sanapaino ensimmäisellä tavulla, myös yhdyssanoissa. Ajattele välimerkit hienoina taukoina puheeseesi. Videon puhe on aavistuksen hitaampaa kuin normaali keskustelumme. Silti sen tulee kuulostaa luonnolliselta ja omaan suuhusi sopivalta. Ota vastaan palautetta ja korjaa mahdollisia maneerejasi, niitä on jokaisella. Lukemalla ääneen tekstiä ja nauhoittamalla sitä, voit harjoitella sujuvaa mutta selkeätä rytmiä ja tauotuksia.

2.3 Tarinan kuusikohtainen rakenne

Videon tekijä taistelee jatkuvasti katsojan ajasta ja kiinnostuksesta. Jos video on uutismittaa pidempi, sille on rakennettava loppua kohden kiihdyttävä dramaturgia. – Kukaan ei jaksakaan katsoa viisiminuuttista pötkylää, ellei kyse ole esikoislapsen ensiaskelista. Videon on luvattava koko ajan jotakin uutta ja mahdollisesti enemmän ja parempaa kuin siihen asti. Siihen otetaan avuksi dramaturginen rakenne.

Draaman kaaren huippukohta on n. 4/5 lopusta, kaaren muoto ei siis ole jousen jänne, vaan epäkesko:



Ruotsalainen dramaturgi *Ola Olsson* on soveltanut näytelmäelokuvaan klassisen draaman rakennetta ja jakanut tarinan kuuteen vaiheeseen. Tämä sama jako toimii myös dokumentaarisessa kerronnassa, koska se vetoaa tehokkaasti katsojan tunteisiin. Kuusi tarinan vaihetta ovat:

1. Alkusysäys
2. Esittely
3. Syventäminen
4. Kiihdytys eli ristiriitojen kärjistyminen
5. Ratkaisu
6. Häivytyks

Olsson on tehnyt jaon tutkittuaan lukemattomia Hollywoodin elokuvia, mutta sama rakenne toimii kaikissa tarinallisissa muodoissa. Suunnitelman tekeminen sen avulla helpottaa draaman hahmottamista myös omasta aineistosta. Tarina ei asiaohjelmassa useinkaan ole kovin syvä tai suuri. Oleellista on, että videossa on harkittu ja eteenpäin vievä rakenne, jossa imu säilyy loppuun asti.

Alkusysäyksen tehtävä on koukuttaa

Videon on sitoutettava katsoja mukaan heti ensimmäisestä kuvasta alkaen. Rakenteen suunnittelua helpottaa, jos mielessä on aloituskuva jo ennen kuvaamaan lähtemistä. Esittelen muutamia hyviä aloitusmalleja:

Arvoitus on kuva, jota katsoja ei heti ymmärrä mutta josta haluaa tietää lisää. Se voi olla pieni hetki keskeltä videon toimintaa, oikein kärkevä haastattelukommentti tai lupaus oven takana olevasta kiinnostavasta tilasta, joka paljastetaan myöhemmin. Se voi olla hetki ennen kokeen tai testin tulosta tai suora kysymys, johon video lähtee etsimään vastausta. Sen päämääränä on herättää uteliaisuus.

Väärä yhdistelmä hätkähdyttää katsojan. Pieni lapsi yöllä yksin kerrostalon pihalla tai vanha mies zumba-tunnilla sytyttävät halun nähdä, miten tilanteeseen päädytään. Katsojan on heti hahmotettava, että kuvassa on jotakin vialla.

Tuttu tilanne synnyttää samastumisen ja vetoaa siihen: juuri noin minullekin aina käy! Aloituksen on herätettävä tunne, se ei saa olla mitään sanomattoman tuttu.

Suoraan asiaan aloittaa keskeltä oleellisinta toimintaa. Sen jälkeen voi tulla otsikko ja johdanto siihen, mistä kaikesta tarinallinen video kertoo. Toiminnallisen aloituksen jälkeen voidaan palata hetkiin ennen tätä kohtausta ja tilanteen taustan esittelyyn, miten tähän on päädytty. Tällainen aloitus voi olla myös toimittajan (tai opettajan) kärkevä väite, jonka video todistaa oikeaksi. Joskus pelkkä selkeä otsikkoteksti tai kirjoitettu väitelause on riittävä aloitus.

Kuvakollaasi on nopea sarja aiheeseen liittyviä kuvia, joilla on esteettistä tai arvoituksellista merkitystä. Se voi olla sarja videolla esiintyvien henkilöiden kuvia ja epiteettejä saippuaoopperan henkilögallerian mallin mukaan. Se voi olla välineiden tai materiaalien pikakelaus. Sen tarkoituksena on johdattaa katsoja nopeasti aiheeseen mutta ei tyhjentää sitä, vaan herättää katsojan odotukset tulevasta asiasta.

Alkusysäys ei saa kuitenkaan luvata liikaa. Jos alku on mahtipontinen, pitää koko videon olla samalla tasolla. Jos arvoitus esitellään suureellisesti eikä ratkaisu vastaakaan tätä, katsoja pettyy tai huvittuu väärällä tavalla eikä video saavuta tarkoitustaan. Alkusysäyksen tarkoituksena on koskettaa katsojan tunnetta, minimissään herättää kiinnostus, koska video vaatii sitoutumisen. Huonon alun jälkeen video on kovin helppo klikata pois.

Esittely kertoo perusasiat

Tarinallisessa rakenteessa kaikkea ei paljasteta heti alussa. Katsojan on kuitenkin saatava käsitys videon päähenkilöstä ja tyyilajista. Esittelyjakson vetovoima on tiedollisen sisällön jakamisessa. Katsoja kokee joka hetki tietävänsä kaiken ja täydentää jatkuvasti aukkoja tiedoissaan omilla ennakkokäsityksillään. Katsoja ei siis elä hetkeäkään tiedollisessa tyhyydessä, vaan hänellä on oma käsitys asiasta, henkilöistä ja tarinasta.

Video pelaa ns. skeemojen avulla. Skeemat ovat kulttuurisesti yhteisiä ennakkokäsityksiä, jotka me jaamme. Skeemakuvilla voi luoda mielikuvia: Mitä sinulle tulee mieleen, kun näet tyhjät keinut heilumassa? Niin minullekin: Lapsille on tapahtunut jotakin pahaa. Puhutaan pedofiiliasta, lastensuojelusta, huostaanotoista. Millainen kuva nousee mieleesi, kun sanon kaatopaikka? Kuva ei todennäköisesti ole oikea, ellet ole kierrätyksen asiantuntija. Kun mietit informaation jakamista, näitä skeemoja voi hyödyntää (yritysten liput, kuluttajien kenkien kopse kauppakadulla, hylätyt lelut, rahaniput, puimuri pellolla, eduskuntatalo) tai sitten niitä kannattaa välttää, jotta ei synnytä tahattomia mielikuvia.

Myös tiedollisen sisällön tulee vetää videota jatkuvasti eteenpäin. Kun vastaat yhteen kysymykseen, on samalla synnytettävä uusi, koska sitten, kun kaikkeen on vastattu, tarina on lopussa. Jaa tiedollinen materiaali kokonaisuuteen niin, että vuorotellen henkilö, asia, ympäristö tai toimitaja itse vetävät eteenpäin. Tämän suunnitteluun voit käyttää vaikka eri värisiä post-it -lappuja muokatessasi käsikirjoitusta.

Syventäminen kasvattaa tunnesisältöä

Kun katsoja on päässyt syventämiseen asti, hän ei enää jätä tarinaa kesken. Syventäminen on videon pisin ja raskain osio. Nyt on aika vyöryttää myös tiukkaa informaatiota. Anna kuitenkin samalla tunnetärppejä, jotta katsoja ei puudu. Mahtuisiko mukaan hiukan huumoria? Päähenkilö voi herättää myötätuntoa tai kasvattaa katsojan samaistumista hyvillä haastattelukommenteillaan.

Mikäli videosi perustuu useiden asiantuntijoiden haastatteluihin, aloita kysymykset helpommilla ja säästä vaikeimmat ja kiinnostavimmat loppuun. Rakenna vastakkainasettelua ja ristiriitaa. Se ei synny itsestään, videon tekijä asettelee puhujat kommentoimaan toisiaan ja luo katsojassa tunteen vastakkaisuudesta, jotta herättäisi kiinnostusta. Käsikirjoitusvaiheessa haastateltavat suunnitellaan niin, että heidän kommentistaan saadaan aikaan vastakkainasettelua tai toistensa täydentämistä. Tavalinen ihminen voi kokemusasiantuntijana tuoda tarvittavaa tunnesisältöä asiantuntijan neutraaliin esiintymiseen. Tehtävänäsi on juonitella asia katsojan mieleen herättämällä tunteita.

Vuorottele eri elementtejä: välillä kuva ja toiminta vetävät tarinaa, välillä taas puhe johtaa ja kuva rauhoittuu hitaampiin leikkauksiin. Vaihtelee rytmiä, hidasta ensin kerrontaa ja kasvata jännitystä, kiihdytä sitten toiminnallisuudella. Johdata katsojaa kohti mielenkiintoisinta kysymystä tai kärjekkäintä vastakkainasettelua: ”Eikä tässä vielä kaikki!” Tarvitset myös taukoja, joissa ei puhuta. Perussääntö on se, että aina uuden asian jälkeen katsojalle on syytä antaa pieni miettimistauko, jotta kuultu painuu paremmin mieleen. Mieti siis toiminnallinen kuvitus niin, että saat sen avulla aikaan ajatustaukoja.

Ristiriidan kärjistyminen ja ratkaisu

Hiukan ennen loppua tunne ja asia kasvatetaan huippuunsa. Toimittajan ja haastateltavien kärkkäimmät väitteet säästetään kaaren huippukohtaan. Katsoja alkaa odottaa loppua, kun et enää esitä uusia lupauksia tai pohjusta vastaamattomia kysymyksiä.

On tärkeätä suunnitella vain yksi lopetus. Heti kun katsoja luulee jutun loppuvan, hänen mielenkiintonsa herpaantuu. Jos loppu ei tulekaan, se tuntuu pitkästyttävältä ja videosta jää pettynyt olo. Jos sinulla on mielessäsi monta loppuhuipennusta, sijoita osa niihin kuuluvista asioista aikaisemmaksi niin, että ne eivät tunnu lopetukselta. Voit potentiaalisilla loppuilla myös kasvattaa draamaa kohti vielä suurempaa huipennusta. Enkä puhu tässä mistään Hollywoodin tunneilmastosta vaan pienistä vinkeistä ja tunteen kosketuksista katsojan mielessä.

Useinkaan todellisuudessa kuvattu materiaali ei tarjoa luonnollista lopetusta, vaan se pitää rakentaa sinne. Suunnittele kohtausluettelo niin, että pystyt kasvattamaan sillä tai spiikilläsi tunnetta ja kiinnostavuutta loppua kohden. Jos videolla esitellään tarinan muodossa vaikka jokin toimenpide, päähenkilön valmistautuminen, pelko tai toiveet ovat tarpeellista tunnesisältöä, johon katsoja voi samaistua.

Voit esittää kysymyksiä haastateltavan kannalta helpoimmasta vaikeimpaan mutta leikkaa ne juttuusi niin, että mehevimmät asiat jäävät loppupuolelle. Haastateltavilta saat mahdollisesti kärjekkäämpiä vastauksia, kun tarjoilet heille toiselta osapuolelta kuulemaasi tietoa. Puhelimitse tehtävällä ennakkohaastattelulla voit kartoittaa mahdollisia vastakkainasetteluja, jotta saat ne mukaan käsikirjoitukseen.

Häivytyks jättää katsojalle hyvän olon

Tarinallisen videon häivytyksen tarkoitus on rauhoittaa katsoja ristiriidan ratkaisun jälkeen ja antaa hetki siirtymälle pois videon maailmasta. Fiktioelokuvassa tämä on tärkeä kohta, koska siinä katsoja on kokenut aristoteelisen katharsiksen eli tunteiden huipennuksen ja puhdistumisen ja voi jäädä nauttimaan onnestaan. Dokumentaarisuudessa loppu voi olla kehärakenne, jossa palataan vielä alun kysymyksiin ja tehdään niistä yhteenveto tai kerrataan lyhyesti oppimateriaalin pääkohdat. Myös loputekstien graafinen ilme ja niiden alla soivan musiikin tunnelma saattavat katsojan ulos videosta.

2.4 Kahviaiheinen esimerkki draamallisesta mallista

Pienen dokumenttielokuvan käsikirjoittaminen muistuttaa hiukan tarnaelokuvan suunnittelua. Todellisuus halutaan järjestää sellaiseen muotoon, että se kiinnostaa katsojaa videon alusta loppuun asti. Dramaturgia ei aina synny toiminnasta. Se on yhtä lailla haastateltavien vastakkainasettelua ja kysymysten vaikeutumista ennen ratkaisua.

Synopsisesimerkki: Ostetaan omatunto

10-minuuttisen videojutun tarkoituksena on vertailla halvimpien kahvimerkkien sekä keskeisimpien eettisten ja ekologisten sertifikaattien kahvien hintaa. Jutussa myös vertaillaan näiden merkitystä kahvin arvoketjussa eli kahvin tuotanto- ja myyntiketjun kaikissa osissa. Päähenkilöinä on kaksi erilaista kuluttajaa, joista Jarkko valitsee kahvinsa hinnan ja Lotta ekologisuuden ja eettisyyden perusteella. Jutussa haastatellaan myös S- ja K-ryhmän sekä Lidlin kauppiaita siitä, millä perusteella he ottavat kahvia tarjontaansa ja mikä on eri kahvien sisäänostohintojen ero. Asiantuntijoina jutussa ovat kahvien sertifiointien vaikutuksia tutkinut sääntelytieteen dosentti *Kaisa Sorsa* ja Reilun kaupan kriitikko Aalto-yliopiston professori *Heikki Haaparanta*.

Jutun tarkoituksena on kertoa katsojalle, mistä kuluttaja maksaa ostessaan Reilun kaupan, luomu- tai UTZ-sertifioitua kahvia. Jutussa myös selvitetään, kohdistuuko sertifioitujen kahvien lisäarvo sinne, minne luvataankin eli ekologisuuteen, viljelijän toimeentuloon, välitysketjun ja kauppiaan eettisiin ja ekologisiin valintoihin.

Kohtausluetteloesimerkki

Alkusysäys

1. Jarkko ostaa kaupasta halvimman löytämänsä kahvipaketin.
2. Lotta ostaa kaupasta Reilun kaupan kahvia.

Esittely

3. Jarkko kertoo haastattelussa kotonaan, millä perusteella hän tekee ruokaostoksiaan.
4. Lotta kertoo haastattelussa kotonaan, millä perusteella hän tekee ruokaostoksiaan.
5. Mahdollisimman ajantasainen kahvien hintavertailu ja kysymys kolmelle eri kauppiaille, millä kahvilla on myymälässä suurin menekki ja miksi. Kuvissa on lukemattomia kahvipaketteja kaikista myymälöistä sekä kauppiaiden haastattelut kunkin omassa myymälätilassa.
6. Lotta purkaa ostoskassia kotonaan. Spiikki esittelee Reilun kaupan, Luomu- ja UTZ-sertifikaatin sekä muita mahdollisia.
7. Kaisa Sorsa kertoo sertifikaattien tuoman lisäarvon merkityksestä kahvin arvoketjussa. Kuvituksessa on sekä haastattelu että Lotan kauppakassien purkamista keittiössä.
8. Heikki Haaparanta esittää kritiikkiä Reilun kaupan sertifikaattia kohtaan. Kuvituksena ovat haastattelutilanne sekä kuvia sertifikaateista ja kahvipakkauksista.

Syventäminen

9. Kaisa Sorsa kertoo sertifikaattien luotettavuudesta ja järjestöjen sekä kansalaisten valvonnasta. Kuvituksena Lotta alkaa keittää kahvia espressokeittimellä.
10. Spiikki kertoo, miten kahvin hinta muodostuu. Kuvituksena on edelleen Lotan kahvinkeittoa ja graafisia havainnollistavia elementtejä.
11. Kauppiaat kertovat, mikä prosentti halvimman kahvin hinnasta jää kaupalle.

Ristiriidan kärjistyminen

12. Toimittaja keskustelee Jarkon kanssa halvimman kahvin arvoketjusta ja osoittaa, kuinka vähän siitä jää viljelijälle. Jarkko reagoi tähän ja kertoo huonon kokemuksensa kalliista Reilun kaupan banaaneista, jotka olivat lähes mättiä jo ostohetkellä. Jarkko siirtää vastuun tarjonnasta kauppiaille. Kohtauksessa on haastattelukuvitus.
13. Toimittaja kysyy Lotalta, paljonko tämä on valmis maksamaan ruuasta enemmän varmistaakseen sen eettisyyden ja ekologisuuden. Missä kulkee raja ja onko tuotteita, joissa Lotta ei välitä näistä kriteereistä. Miksi?
14. Kaisa Sorsa kertoo kaupan omista merkeistä, joiden hinta on edullinen ja jotka silti on sertifioitu. Kauppa on valmis pienentämään voittoaan eettisistä syistä. Kuvituksena on haastattelu.
15. Heikki Haaparanta kyseenalaistaa väitteen. Kuvituksena on haastattelu.
16. Toimittaja kysyy kauppiailta, mikä on kaupan eettinen vastuu tuotteiden tarjoamisessa. Luomutuotteiden huono kiertäminen ja kallis hinta nostetaan esiin. Hävikki tuottaa kauppiaille tappioita. Kuvituksessa kauppiaat ovat myymälässään. Kuvituksena on myös luomutuotteita kustakin myymälästä.

Ratkaisu

17. Toimittaja esittelee spiikissään kuukausikulutuksen eron Lotan ja Jarkon ruokaostosten välillä. Hän laskee myös vuotuisen kahvin hintaeron ja vertaa näitä summia kahvin arvoketjuun. Toimittaja kertoo myös, miten sertifioitujen tuotteiden hinnat ovat muuttuneet, kun kuluttajat ovat löytäneet ne.

Häilytys

18. Lotta juo espressokahviaan.
19. Jarkko mittaa kahvia tavalliseen suodattimeen ja nostelee muffinin lautaselle odottamaan.

Draamallinen malli

- Draaman peruskaavan ainekset ovat: alkusysäys, esittely, syventäminen, ristiriidan kärjistyminen, ratkaisu ja häivytys.
- Draama syntyy vastakkainasettelusta, joka syvenee loppua kohden.
- Draama syntyy ongelmista, joihin etsitään ratkaisua.
- Mieti aloitus- ja lopetuskuva valmiiksi.



3. Kuvakerronnan kielioppi

Klassinen kuvakerronta pyrkii huomaamattomuuteen eli siihen, että katsoja ei huomaa, milloin kuva leikkautuu seuraavaan. Aina kun katsoja tulee tietoiseksi videon tekemiseen liittyvistä yksityiskohdista, asian seuraaminen häiriintyy. Siksi kaikki tätä keskittymistä katkovat asiat pyritään videolla häivyttämään ja kuva- sekä äänikerronta pyrkivät leikkauskohtien häivyttämiseen katsojalta. Tätä tekniikkaa kutsutaan jatkuvuus-kerronnaksi.

3.1 Aukko, polttoväli ja suljin

Kamerassa on kolme kuva-alan terävyyteen vaikuttavaa säätöä: aukko, polttoväli ja suljinaika eli valotusaika. Aukko päästää valoa kuvakennolle ja suljin avautuu sekunnin murto-osaksi kussakin videoruudussa.

Aukko tarkoittaa kameran objektiivin iiriksen eli himmentimen kokoa kuvaushetkellä. Aukon arvo lasketaan siten, että aukko = kameran polttoväli / aukon halkaisija (merkintä f = focal length / luku). Aukkoarvo ilmoitetaan lukuina $f/1.0$, $f/1.4$, $f/2$, $f/2.8$, $f/4$, $f/5.6$, $f/8$, $f/11$, $f/22$ jne. Mitä suurempi luku, sitä pienempi aukko on kyseessä. (Oma muistisääntöni aukon suuruudelle on ajatella aukkolukua osana: 1 on kokonainen ja 22 on 22-osa kokonaisesta.)

Polttoväli tarkoittaa sitä, miten kameran optiikka taittaa valoa. Käytännössä sillä ilmoitetaan se, kuinka paljon kameran optiikka suurentaa kohdetta: pitkä polttoväli tuo kohteen aivan lähelle ja lyhyt polttoväli näyttää kohteen laajalta alalta. Ihmisen silmä näkee 50 mm:n polttovälillä, joten sen polttovälin linssiä kutsutaan ns. normaalilinssiksi. Tätä pidemmät optiikat ovat teleobjektiiveja. 35 mm:n polttoväli taas on laajakulma. Nämä luvut pitävät paikkansa järjestelmäkameroissa. Harrastajakameroissa logiikka on kyllä sama mutta optiikan luvut eroavat, koska niissä ei ole täysikokoista kennoa.

Mitä nopeampi on suljinaika, sitä enemmän valoa kamera vaatii eli sitä suuremman aukon se tarvitsee. Suljinaika ilmoitetaan sekunnin osina tai hitaimmillaan kokonaisina sekunteina: 1/4000, 1/2000, 1/500, 1/250, 1/60, 1/30, 1/15, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 15, 30. Kirkkaassa päivänvalossa, kun videokameran aukkoa ei saa riittävän pieneksi ja kuva ylivalottuu, voi ongelman korjata nopeuttamalla suljinaikaa, mikäli tämä on kyseisessä kamerassa säädettävissä. Automaattinen suljinaika on yleensä videokamerassa 1/250. Tätä hitaampi suljinaika jättää liikeviivoja kuvaan. Kun kuvaat nopeasti liikkuvaa kohdetta, vaikka pallonheittoa, on suljinaikaa syytä nopeuttaa.

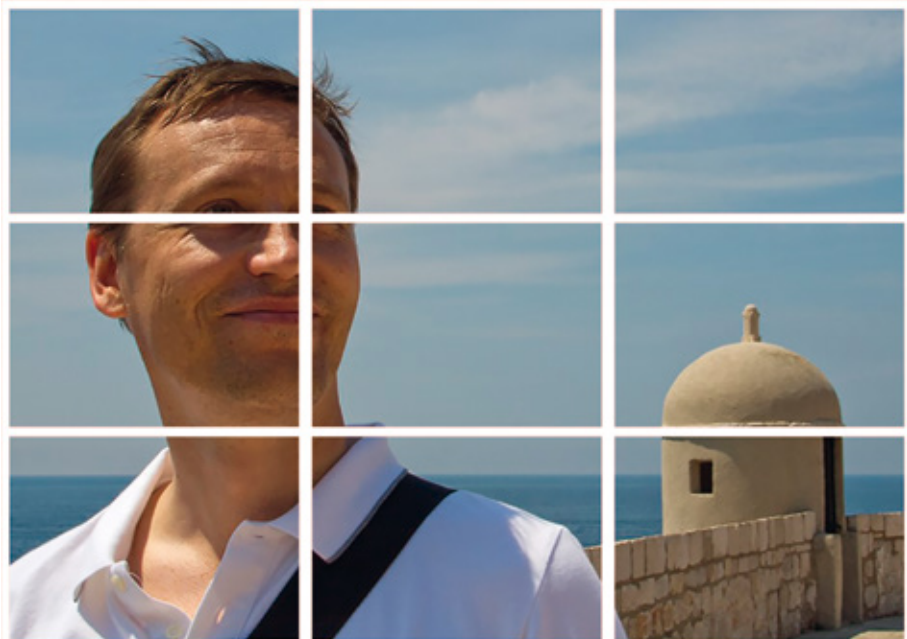
Mitä suurempi aukko on, sitä pienempi on kuvan syväterävyysalue. Kuvasta saa esteettisesti paremman, jos se ei ole läpikotaisin syväterävä, vaan sen tausta on epätarkka ja kohde kirkas. Viemällä kamerasauvan kauemmas ja käyttämällä telealueen polttoväliä saat taustan yleensä epäteräväksi. Tämä on hyvä keino vaikka muotokuvan valokuvaamisessa.

Pienen syväterävyysalueen kuvaaminen videolle on vaikeampaa kuin pienellä aukolla läpitarvan kuvan ottaminen, koska tarkennus osuu helposti myös pieleen. Mitä hämärämmässä tilassa kuvaat, sitä suuremman aukon kamera tarvitsee. Ja sitä pienempi on tarkennusalue. Jos haluat varmistaa tarkan videokuvan, lisää valoa. Jos kuvaat liikkuvaa kohdetta, pidä polttoväli melko laajana, koska telealueella liikkeen värinä korostuu. Kun käytät objektiivin telealuetta, hyödynnä silloin jalustaa, jotta videokuva ei huoju ja värise. Esimerkiksi skeittausvideot tehdään yleensä mahdollisimman laajakulmaisella optiikalla, jotta kuva on hurjassa liikkeessä tasaista.

Käyn seuraavaksi kuvien ja esimerkkivideoiden avulla läpi kolme kuvakerronnan keskeistä asiaa: kompositio, kuvakoot ja suojaviiva. Näiden avulla kuvausvaiheeseen suunnitellaan hyvä materiaali editoinnissa yhdistettäväksi. Kun kuvakerronnan kielioppi on sisäistettynä, sitä ei tarvitse kuvaustilanteessa ajatella, vaan toisiinsa sujuvasti leikkautuvat kuvat syntyvät luonnostaan.

3.2 Harmonisen komposition perustana on kultainen leikkaus

Kultaisessa leikkauksessa kuvaruutu jaetaan kolmeen osaan vaak- ja pystysuunnassa ja viivojen risteyskohdissa olevat pisteet ovat kultaisessa leikkauksessa. Tällainen kuva miellyttää eniten katsojan silmää kulttuurista riippumatta.



Kuvan huomiopiste eli kohta, johon katsojan katse osuu ensimmäisenä, pyritään sijoittamaan kauniissa asettelussa johonkin näistä leikkauskohdista. Jos käytät kameraa automaattitarkennuksella, tämä ei onnistu, koska silloin kamera tarkentaa aina kuvan keskipisteeseen eli esimerkiksi kuvassa horisonttiin henkilön takana. Silloin kuvasi huomiopiste on aina keskellä. Jos sinun on mahdollista tarkentaa kultaisen leikkauksen kohtiin, sijoita ihminen kuvaan niin, että katseelle ja liikkeelle on tilaa ja selän takana on sitä vähemmän.



Huomiopiste kuvassa on yleensä henkilön tai eläimen silmät, kontrastin kohta (vaalea kohta tummassa taustassa), liike tai äänen lähde. Huomiopiste pyritään pitämään peräkkäisissä kuvissa suurin piirtein samalla puolella kuvaa, paitsi keskustelussa. Pieneltä ruudulta katsottaessa eroa ei yleensä juuri huomaa, mutta isolta kankaalta katsoja kyllä tajuaa, jos joutuu koko ajan kääntämään päätään puolelta toiselle kuin tennisottelussa.



Keskustelua tai gallupia kuvattaessa sen sijaan tätä huomiopisteiden sijoittelua eri puolille ruutua nimenomaan käytetään, koska katsoja olettaa luonnostaan näkevänsä vastakeskustelijan tai sellaiseen verrattavan vastaajan olevan toisella puolella kuvaa. Voit havainnoida asian tarkastelemalla television uutishaastatteluja, joissa vastakkaisten mielipiteiden esittäjät sijoitetaan vuorotellen ruudun eri puolille, kun heitä haastatellaan. Myös silloin, kun ensin näytetään ihminen katsomassa jotakin ja seuraavassa kuvassa katseen kohde, se sijoitetaan toiselle puolelle ruutua, koska se tuntuu katsojasta luonnolliselta ja katse hakeutuu jo valmiiksi sille puolelle leikkaushetken aikana.

Kun asettelet henkilön videokuvaan, tarkista, että pään takaa ei kasva mitään ylimääräistä: ei oksia tai piikkejä, johtoja tai hyllyn reunoja eikä horisonttia silmien, korvien tai leuan kohdalta. Kun katsoja huomaa haastattelukuvassa päästä nousevan antennin tai korvasta puskevan peikonlehden, hän ei enää pysty huvittumatta seuraamaan puhetta.

**Huomiopiste kuvassa
on yleensä henkilön
tai eläimen silmät,
kontrastin kohta,
liike tai äänen lähde.**

3.3 Kahdeksan kuvakoon kansainvälinen järjestelmä

Videokuvien rajaukset on määritelty esteettisin perustein: ei koskaan nivelistä poikki. Tästä säännöstä syntyy kahdeksan kuvakoon järjestelmä. Katsoja haluaa tietää, miten kohde jatkuu kuvan ulkopuolella. Jos katkaiset rajauksella ympyrän kehän, tee se puolenvälin jälkeen, kun kehä on jo alkanut sulkeutua, jotta katsoja hahmottaa viivan jatkumissuunnan. Kun rajaat kuvassa ihmisen raajan poikki, tee se aina nivelkohtien välistä.

Jokaisella kuvakoolla on sisällöllinen merkitys, joka määrittää niiden valintaa. Mitä tiiviimpi kuvakoko, sitä selkeämmin se kertoo kasvojen ilmeistä eli vahvistaa tunnetta. Olet kenties huomannut, kuinka saippuaopperassa aina kohtauksen lopussa mennään lähikuvaan? Kohtauksen tunnesisältö pyritään aina kasvattamaan huippuunsa ennen siirtymistä seuraavaan. Tässä on apuna lähikuvan käyttö. Laajat kuvakoot puolestaan kertovat enemmän taustasta kuin kohteena olevasta henkilöstä. Pelkkien tiiviiden kuvakokojen käyttö tekee kuvakerronnasta lopulta ahdistavaa. Katsoja tarvitsee laajoja kuvia välillä saadakseen tilaa hengittää. Erikoislähikuva on hyvin tehokas mutta se on mauste. (Paitsi jos prosessi vaatii pelkkiä erikoislähikuvia, sitten käytetään niitä. Silloinkin kohtauksen voi aloittaa laajemmalla esittelykuvalla ennen siirtymistä tarkkaan kerrontaan.)

Kullakin kuvaajalla on oma käsialansa. Kuvakoot eivät siis ole ehdottomasti aivan samanlaisia joka kerta mutta ne rajataan aina ihmisen nivelten välistä, ei koskaan nivelten kohdalta.

Kuvakoot laajimmasta tiiviimpään:

yleiskuva, suuri kokokuva, kokokuva, suuri puolikuva, puolikuva, puolilähikuva, lähikuva ja erikoislähikuva.



Yleiskuva (YK): Pääosassa on ympäristö, henkilö ei ole tunnistettavissa.



Suuri kokokuva (SKK): Ihmisen ympärillä on paljon tilaa.
Ympäristö on henkilöä tärkeämpi mutta henkilö on tunnistettavissa.
Ihmisyjoukkoja ja urheilua kuvataan usein tässä kuvakoossa.



Kokokuva (KK): Ihminen täyttää kuvan eikä ylä- tai alapuolella ole turhaa tilaa. Vartalo ja liike ovat tärkeitä. Kohtaus alkaa usein tällä kuvakoolla. Ympäristö ja ihminen ovat samanarvoiset.



Suuri puolikuva (SPK) = laaja puolikuva (LPK): Leikataan reiden puolivälistä ja alas lasketut kädet näkyvät kokonaan. Liikkeet ja vaatteet näkyvät hyvin. Vartalo näkyy paremmin kuin kasvojen ilmeet.



Puolikuva (PK): Rajataan noin lantion kohdalta. Tämä on yleinen ja neutraali television haastattelun kuvakoko. Tätä käytetään myös parikuvana.



Puolilähikuva (PLK): Rajausta tehdään kainaloiden tai rinnan kohdalta. Television yleisin ”puhuvan pään” kuvakoko, koska siinä kasvojen ilmeet näkyvät hyvin mutta se on silti ilmava.



Lähikuva (LK): Tunnepitoinen haastattelukuva rajaa ympäristön kokonaan pois. Passikuvan koko, koska ihmisen kasvot ovat tässä parhaiten näkyvissä. Olkapään kaari on näkyvissä, joskus voidaan rajata osa pääläestä pois.



Erikoislähikuva (ELK): Mukana on vain osa kasvoista (silmät), efektiivinen, informatiivinen ja kiinnostava. Käytetään melko harvoin, koska vaikutelma on korostetun luonnon.

Kuvaa ei koskaan leikata viereiseen kuvakokoon

Kun kuva leikataan seuraavaan, sillä on oltava sisällöllinen merkitys. (Joskus tosin leikataan vain, jotta katsoja ei kyllästyisi samaan kuvakokoon.) Vierekkäiset kuvakoot ovat liian samankaltaisia, jotta niihin kannattaisi leikata. Kovin kaukana toisistaan olevat kuvakoot taas eroavat niin paljon, että kastoja putoaa kerronnasta. Sääntönä on sen vuoksi se, että on leikattava vähintään yhden ja enintään neljän kuvakoon yli. Kuvakoon muutos on siis 2–5. (YK > KK–PK, SKK > SPK–PLK, KK > PK–LK, SPK > PLK–ELK)

Kun kuvakoko vaihtuu, yleensä myös kameran paikka vaihtuu. Ihanne on 90 astetta mutta usein vähempikin käy. Tosin nykyään televisiokerronnassa on paljon ns. zoomileikkausta eli kameran paikkaa ei vaihdeta. Uskoakseni tämä johtuu säästösyistä: jokainen kameran paikka pitää valaista erikseen.

Katso video ➔

Esimerkkivideo kuvakokojen leikkauksesta

Haastatteluasento kameran edessä

Koska videokamera vääristää tilaa, haastattelijan on seistävä kiusallisen lähellä haastateltavaa. Haastattelijan on voitava pitää mikrofoniäkättään selvästi koudessa ja suunnattava mikrofoni alakautta lähelle puhujan suuta. Jos asetut luonnolliseen kohtaan suhteessa haastateltavaasi, kuvan etualalle nousee mikrofonia pitelevä käsi. Nappimikrofonilla haastateltavan rintapielessä voidaan välttää tämä ongelma.



Hyvä tapa täyttää kuva-alaa

Toimittaja seisoo haastateltavan ja kameran välissä selin katsojaan.

Kuvasuhde 19:6, joka on nykyisissä videokameroissa yleisin, on melko leveä, joten siihen mahtuu sopivasti kaksi ihmistä parikuvaan. Eräs hyvä tapa täyttää kuva-alaa on se, että toimittaja seisoo haastateltavan ja kameran välissä sekä kuvaan päin. Tällöin hänestä näkyy hartia ja osa takaraivoa kuvan etualalla. Tällä asettelulla saadaan haastateltavan katse oikealla tavalla kameran suuntaan. (Haastateltava ei koskaan katso suoraan kameraan, koska silloin hän puhuttelee katsojia eikä vastaa toimittajan kysymyksiin.)





Luonnollisin tapa rajata haastateltava, on ottaa riittävän tiukka kuva. Tällöin mikrofoni voidaan rajata kokonaan pois kuvasta tai ottaa se osittain mukaan, varsinkin, jos halutaan, että julkaisijan logo näkyy siinä, kuten usein television uutisissa on tapana.

**Kameran tulee olla
haastateltavan
silmiä korkeudella.**



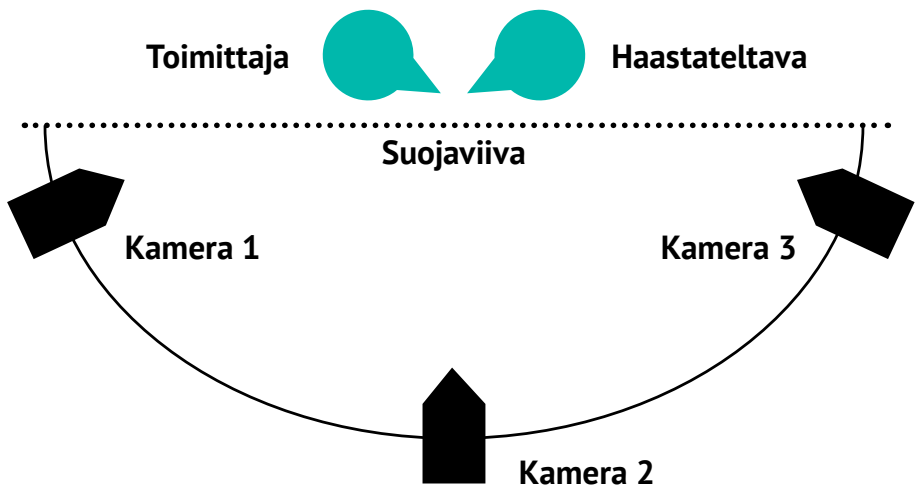
Jos molemmat ovat kasvot kohti kameraa, pitää huolehtia siitä, että kumpikaan ei joudu liian profiliin. Perussääntö on, että aina molempien silmien pitää olla näkyvissä. Tämä tekee keskusteluasennosta luonnottoman, koska ihmiset pyrkivät katsomaan toisiaan kasvoihin ja tämä kääntää katseet kameran suhteen profiliin. Mitä sivummalle kamerasta haastateltavan katse on, sitä etäisemmältä hänen puheensa katsojasta tuntuu. Valokuvasta huomaat, että toimittaja seisoo varsin lähellä haastateltavaa, jotta asetelma on kameran kuvassa luonteva.

Haastateltavan ja haastattelijan pituusero ei saa kuvassa näyttäytyä luonnottoman suurena. Jos toimittaja on haastateltavaa selvästi lyhempi, hänen sopii hyvin seistä kameran edessä. Joskus käytetään korokkeita tai mennään istumaan, jotta saadaan kummankin katse suuntautumaan samalle korkeudelle. Jos haastateltava katsoo toimittajaa yläviistoon, se alistaa häntä. Jos taas haastateltava katsoo nenänvarttaan alaspäin, se tekee hänestä ylhäisen. Kameran tulee olla haastateltavan silmien korkeudella ja hänen katseensa suuntautua samalla tasolla olevaan toimittajaan, jotta vaikutelma on asiallisen neutraali. Tämä on syytä muistaa myös lapsia kuvattaessa.

3.4 Suojaviiva asemoi katsojan suhteessa tilaan

Kun kameraa liikutetaan tilassa, katsojaa ei saa hämätä: katseen ja liikkeen suunnan tulee pysyä samana koko toiminnan ajan. Tämä on helppointa ymmärtää, kun ajattelee jalkapallo-ottelua: joukkueen hyökkäyssuunta ei voi vaihtua kesken erän, joten kaikkien kameroiden on pysyttävä vain yhdellä puolella kenttää. Tällöin kentän pituussuunta muodostaa ns. suojaviivan.

Myös liikkeen suunta muodostaa suojaviivan eli kameran on pysyttävä juoksijan jommallakummalla puolella, niin että henkilö etenee ruudulla aina samaan suuntaan. Sama pätee haastattelutilanteeseen. Kameran on pysyttävä keskustelijoiden etupuolella, jotta katseet ja tausta pysyvät samoina:



Suojaviiva on mahdollista ylittää niin, että katsojalle näytetään sen ylitys. Kuvataan joko suoraan suojaviivan päältä tai sitten ajetaan kameralla puolelta toiselle suojaviivan yli.

Katso video ➔

**Esimerkkivideo suojaviivasta
haastattelutilanteessa**

Katso video ➔

Esimerkkivideo suojaviivasta liikkeessä

3.5 Äänitys kuvaustilanteessa

Hyvissä valo-olosuhteissa julkaisukelpoista kuvaa voi saada aikaan myös hyvälaatuisella puhelimen kameralla, kun käyttää kuvan rajauksessa zoomina omia jalkojaan. Ongelmaksi kuitenkin muodostuu äänitys. Mikrofoni on saatava riittävän lähelle puhujaa eikä se onnistu, jos kuvaava laite on muutaman metrin päässä. Mikrofoni pyritään sijoittamaan 30 cm:n päähän puhujasta. Sen vuoksi toimittajan on työnnettävä mikrofoni kohti haastateltavaa ja seistävä lähes jalat vastakkain hänen kanssaan. Mitä kauemmas äänen lähteestä mikrofoni jää, sitä kovempaa on sen taustakohina, kun ääntä voimistetaan editoinnissa. Ammattimaisen videon tunnistaa ennen kaikkea hyvästä äänityksestä.

Ääni ajetaan sisään äänittävään laitteeseen aina mahdollisimman kovaa, kuitenkin niin että se ei mene särölle. Yleensä äänityslaitteissa on tätä varten mittaristo. Kun ääni on mahdollisimman voimakkaana laitteessa, sitä voidaan editoinnissa hiljentää ja säätää. Hyvin äänitetyssä puheessa taustakohina on minimissään.

Jos käytössä ei ole erillistä haastateltavan lähelle asetettavaa äänityslaitetta tai videokameraan liitettävää langatonta tai langallista mikrofonia, suosittelien hankkimaan älypuhelimeen sopivan ulkoisen nappimikrofonin, joka on muutaman kympin hintainen. Näitä mikrofoneja ei voi säätää mutta, kun ne asetetaan puhujan kaulukseen kiinni, ääni on riittävän laadukasta hiljaisissa olosuhteissa. Tällä tempulla voidaan kiertää ongelma ja käyttää puhelinta äänen tallentamiseen.

Nappimikrofoni kiinnitetään haastateltavaan ja puhelin annetaan hänen taskuunsa. (Muista ujuttaa mikrofonin johto vaatteiden alta, jotta se ei näy kuvassa.) Kunkin kuvan alussa kannattaa antaa äänelle synkronointia varten merkki eli klaffi paukauttamalla kädet yhteen kameran edessä niin, että liike näkyy ja samalla ääni tallentuu puhelimeen. Vaikka varsinainen haastatteluääni tallennetaankin puhelimeen, kameraan kannattaa silti ottaa apuääni, koska se helpottaa äänen synkronointia editoinnissa. (Ääni synkronoidaan äänen visuaalisen hahmon avulla eli katsotaan kahden äänen kuva samalle kohdalle.) Jos käytössä on vain yksi kamerapuhelin, siinä kannattaa silti käyttää ulkoista mikrofonia ja kuvata

sitten niin läheltä, että johto riittää. Erillisen mikrofonin ääni lähellä puhujaa on aina parempi kuin kameran äänitys muutaman metrin päästä.

Kaikissa tiloissa ei voi äänittää. Emme useinkaan huomaa esim. ilmastoinnin hurinaa taustalla, mutta mikrofoni kyllä tallentaa sen. Kun äänität puhetta, sammuta metelöivät laitteet: esim. kellon tikitys tekee leikkaamisen hyvin hankalaksi, koska sen rytmi pitää saada jatkumaan täsmälleen samanlaisena. Myös musiikki vaikeuttaa puheen editoimista, joten on parempi pyytää poistamaan se tilasta kokonaan. Joka kerta, kun katkaiset haastateltavan puheen, joudut katkaisemaan myös taustalla kuuluvan musiikin.

Jos haluat juttusi taustalle tilassa kuuluvia ääniä, ne kannattaa lisätä sinne jälkeenpäin. Nauhoita haastattelu hiljaisuudessa ja äänitä sitten minuutti tilan äänimaisemaa pohjaksi, jotta saat äänen leikkauskohdat peittoon. Jos haluat taustalle vaikka koneen meteliä tai musiikkia, äänitä se erikseen ja lisää editoinnissa juttuusi.

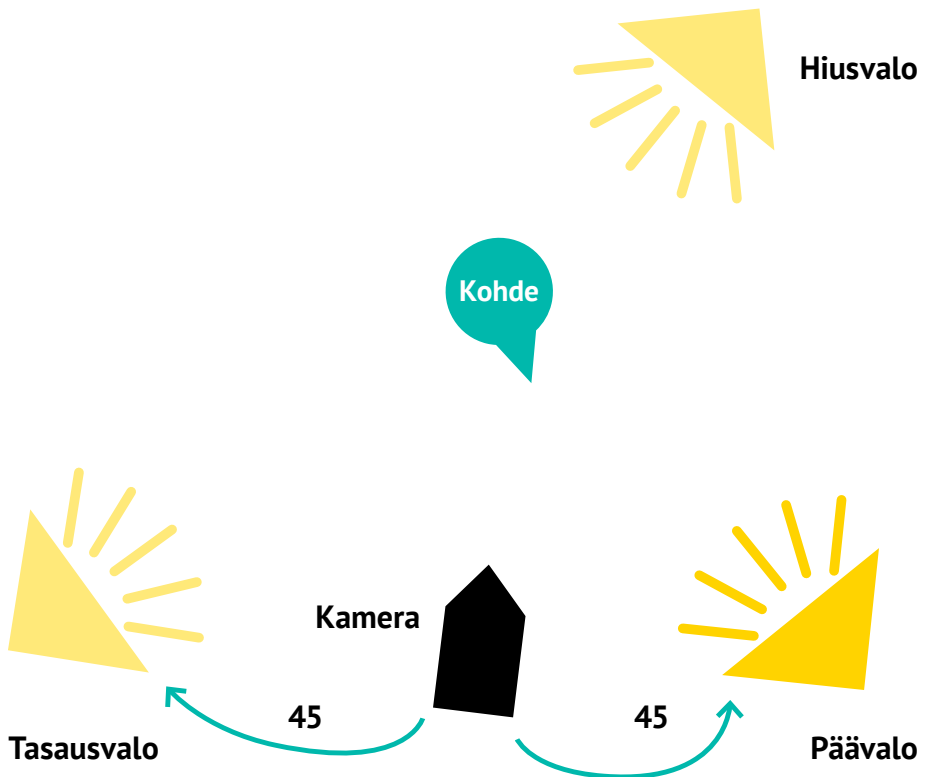
3.6 Kolmipistevalaisu

Ammattimaisen ja amatöörimäisen videokuvan ero näkyy kasvojen valaisussa. Käyn seuraavaksi läpi ns. kolmipistevalaisun. Luvun tarkoituksena ei ole esittää jokaiselle vaatimusta valolaukun kantamisesta kuvauspaikalle, vaan opettaa hahmottamaan tilassa olevan valon suuntaa niin, että kuvasta saadaan paras mahdollinen. Valaisun teorian ymmärtäminen auttaa toimimaan käytännön tilanteessa mielekkäästi.

Valo pyritään suuntaamaan kuvattavaan kohteeseen kolmelta suunnalta:



Kolmipistevalaisu



1. Päävalo antaa kuvaan riittävän määrän valoa ja kirkastaa henkilön katseen.
2. Tasausvalo poistaa päävalon tuottamat varjot ja pehmentää kuvan jyrkkyyttä.
3. Hiusvalo tai takavallo erottaa kohteena olevan henkilön taustasta.

Päävalo on tehokkain ja tärkein. Videokuvassa henkilön kasvojen tulee olla parhaiten valaistu alue. Jos tausta on kirkkaampi, katsojalle tulee kuvasta vaikutelma, että se on alivalottunut. Siksi on tärkeää hyödyntää olemassa olevat valon alueet: kuvaa aina ikkunasta tai kirkkaan valon lähteestä poispäin, jotta saat valon kasvoille, ei taustalle. Katso kuvaa ja tarkasta, missä on kirkkain alue. Käännä henkilöä sitä kohden, mikäli se on toiminnan kannalta mahdollista. Mikäli se ei ole, sinun on syytä lisätä valoa etualalle, jotta saat kasvot kirkkaammiksi kuin taustan.

Päävalo sijoitetaan lähemmäs kuvattavaa kuin tasausvalo, mikäli nämä muuten ovat yhtä voimakkait. (Ammattimaisissa valoissa valotehoa voidaan säätää.) Huoneissa oleva kattovalo antaa usein riittävästi yleisvaloa mutta sen ongelmana on suunta: ylhäältä tuleva valo jättää kuvan henkilön silmät tummiksi ja vaikutelman suttuiseksi. Suosittelen sen vuoksi käyttämään aina videokamerassa ylimääräistä valoa, joka voidaan suunnata henkilön kasvoja kohden hiukan silmien yläpuolelta, niin että se kirkastaa katseen. Silmiin pyritään saamaan tähdet eli pienet valopisteet, jotta ilme on selkeästi nähtävissä. Olisi parasta jos tämä valo voitaisiin ohjata kohteeseen kameran vierestä, ei sen päältä, koska suoraan kohti tuleva valo jättää taustalle varjon. Jos erillistä valojalkaa ei ole, on kuitenkin parempi käyttää valoa ylipäättään kuin jättää se pois.

Tasausvalo on päävaloa kauempana tai himmeämpi. Ihanteellisessa kuvassa henkilön poskien välillä on yhden aukon ero, tasausvalo puoli on siis hiukan vähemmän kirkas kuin päävalon puoli. Tasausvalona voidaan käyttää myös heijastavaa pintaa, vaikka valkoista seinää. Jos ikkunasta tulee riittävästi valoa ja huoneen seinät ovat valkoiset, ikkuna voi toimia päävalona ja taka- ja sivuseinäseinä tasausvalona sekä hiusvalona. Heijastuspintoina käytetään myös ns. reflektoreita, jotka voidaan ripustaa valoa vastaan sopivassa kulmassa heijastamaan sitä kohteeseen.

Hiusvalo ei saa häikäistä kameraan. Se tulee suunnata ainoastaan henkilön takaraivoon. Hiusvalon sijaan voidaan myös käyttää takavaloa, jolla kirkastetaan tummaa takaseinää ja erotetaan siten kohde siitä.

Ikkunasta tuleva valo on useimmiten yksi valonlähteistä:

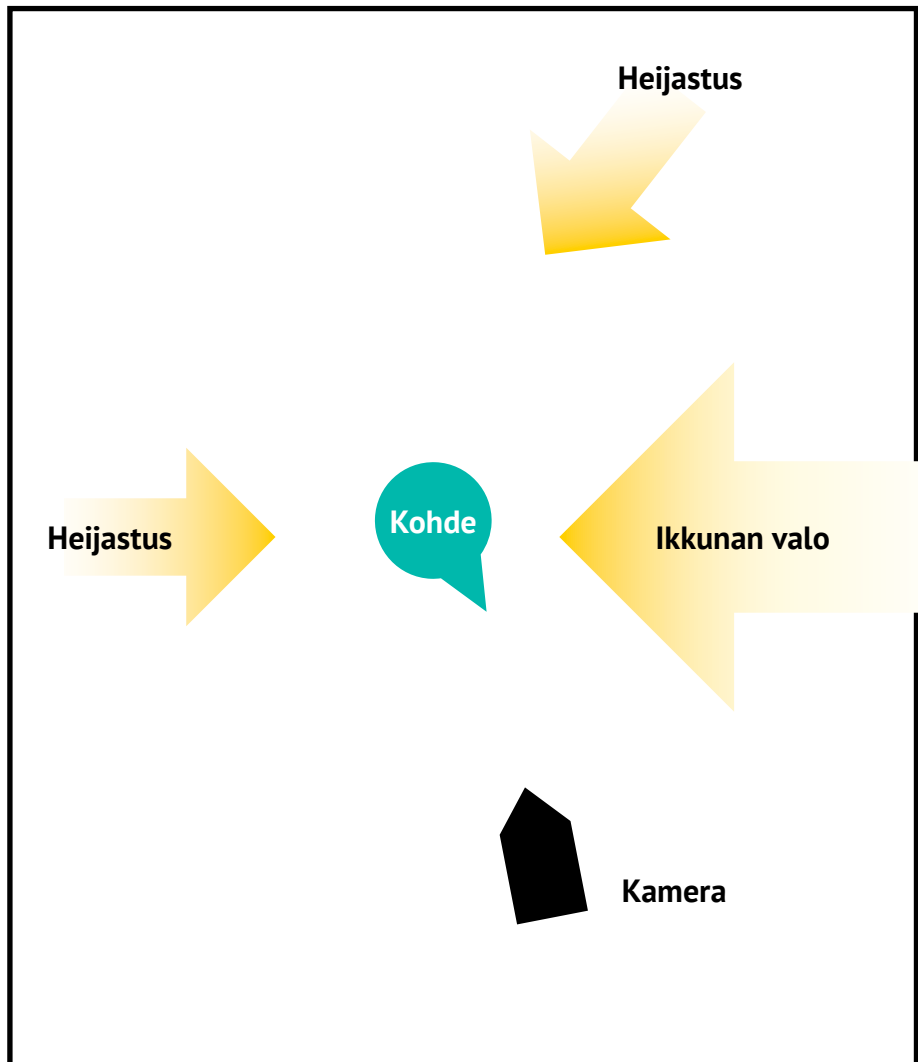


Kuvassa on käytössä vanhanmallinen lamppu, jonka värilämpötila ei voi säätää. Siksi sitä on muokattava kalvolla saman sävyiseksi kuin ulkoa tuleva sinertävä valo. Kirkkain valonlähde määrittellään päävaloksi. Aurinkoisena päivänä se on todennäköisesti ikkunasta tuleva. Valon luonnollinen suunta on yläviistosta. Siksi lamput pyritään nostamaan melko korkealle.

Yksi valo voi toimia kaikkien kolmen valon lähteenä, jos huoneessa on valkoiset seinät, jotka heijastavat valoa takaisin.



Vastaavasti ikkunan valo riittää, jos se saadaan heijastumaan seinistä tai reflektoreista eli erillisistä videokuvaukseen suunnitelluista heijastinlevyistä.



Katso video ➔

Esimerkkivideo kolmipistevalaisusta

Valon värillä on väliä

Kaikista kolmesta lähteestä tulevan valon pitäisi olla värilämpötilaltaan samaa. Jos päävalo tulee ulkoa, sen värilämpötila on kylmempi kuin sisällä olevien hehkulamppujen. Kamera mittaa värin vallitsevan valon mukaan, niin että siitä poikkeavat alueet värjäytyvät joko kellertäviksi (jos päävalo on sinisävyistä) tai sinertäviksi (jos päävalo on lämmintä). Näitä on mahdollista jonkin verran korjata editoinnissa mutta olisi helpompaa, jos kuvassa ei olisi kovin erisävyisiä valoja sekaisin.

Värilämpötilan mittayksikkö on Kelvin. Keinovalo on punertavaa (n. 3200 K) ja luonnonvalo sinertävää (n. 5600 K).

Studiotilat ovat ikkunattomia sen vuoksi, että valo on silloin kokonaan itse määriteltävissä. Harvoin kuitenkaan voimme kuvata tapahtumia studiossa. Kannattaa siis aina lähteä liikkeelle ikkunasta tulevasta valosta ja muokata muita valonlähteitä sen mukaan.

Kuvaustilanteen muistilista

- Tarkista tilan hiljaisuus ja mikrofonin äänen taso
- Tarkista valon riittävyys ja silmävalo
- Ensin kohtauksen masterotos, sitten muut tarvittavat kuvat
- Kuvaa aina riittävän pitkät saumat suunniteltuihin leikkauskohtiin
- Kuva rajautuu aina nivelten välistä (8 kuvakoon järjestelmä)
- Tarkista tausta ja suorista horisontti
- Kuvakokojen muutos on 2–5
- Säilytä huomiopiste peräkkäisissä kuvissa lähellä toisiaan, ellei kohtausta vaihdu
- Kun kuvakoko vaihtuu, kameran paikka vaihtuu
- Jos ylität suojaviivan, näytä se katsojalle
- Huolehdi jatkuvuudesta: liike, valo, väri, esineiden sijainti ja ihmisten asentojen jatkuvuus samoina peräkkäisissä kuvissa



4. Kokonaisuuden leikkaaminen

Leikkaus palauttaa materiaalit käsikirjoituksessa suunniteltuun kokonaisuuteen. Harvoin käsikirjoitus toteutuu aivan sellaisenaan, koska todellisuus tuo kuvausvaiheessa muutoksensa. Leikkausvaiheen aluksi on kuitenkin palattava käsikirjoitukseen ja muokattava se uudelleen kuvatuksi mukaiseksi. Kokonaisuuden työstäminen kirjallisesti selkiinnyttää ajatukset ja auttaa keskittymään tavoitteeseen.

Kun sitten päästään käytännön työhön, kannattaa aloittaa selkeimmästä valinnasta: Prosessivideon leikkaus kannattaa aloittaa sijoittamalla masterotos aikajanalle. Sen päälle uudelle aikajanalle voit alkaa leikata sitten videoklippejä, joilla katkot toimintaa tiiviimpiin kuvakokoihin. Uutisvideossa ja opetukseen liittyvässä kokonaisuudessa on usein puhe oleellisessa osassa, joko spiikin tai haastattelun muodossa. Tällaisen materiaalin leikkaus aloitetaan sijoittamalla puheosuudet aikajanalle oikeisiin kohtiin. Kun puhe on karsittu valmiiksi, sen päälle pannaan kuvitus peittämään leikkauskohtia. Jos kyseessä on varsinainen dokumentaarinen kerronta, leikkaus alkaa tarinan muodostamisella. Sen väleihin sitten sijoitetaan puheosuudet.

Mikään ohjelma ei voi olla läpikotaisin puhuttu. Se tarvitsee rytminvaihdoksia ja hengähdystaukoja eli kuvaa, jossa ei ole puhetta. Aikajanan palikat paljastavat kokonaisuuden rytmin visuaalisesti. Jos käytät musiikkia, sen nostaminen sisään ja laskeminen takaisin äänettömäksi vie vähintään 10 sekuntia. Hyvänä perussääntönä on, että jokaista valittua efektiä tai erityistä elementtiä (häivytyt, nopeutus, musiikki, grafiikka yms.) tulisi käyttää ainakin kolmesti, jotta ne muodostavat tyyliä. Jos vaihtelet elementtejä lyhyen jutun sisällä, kokonaisuudesta tulee sekava.

Katsoja haluaa omaksua jutun tyyililajin ja pysyä siinä, mitä olet alussa luvannut.

Leikkausvaiheen ilo on se, että siinä on mahdollista löytää ainoa oikea ratkaisu. Kun alat hioa yhden ruudun eroa leikkauskohtien välillä, niin tiedät olevasi hyvin lähellä maalia. Sen jälkeen tosin vielä työn viimeistely julkaisuvaiheeseen vie oman aikansa, kun äänet pitää tasata keskenään, värit määritellä kuvien välillä samanlaisiksi, tekstit ja logot sijoittaa paikoilleen ja sitten ottaa kokonaisuus oikeissa formaateissa ulos koneelta eri tarkoituksia varten.

Seuraavaksi käyn läpi Premiere Pro -leikkausohjelman perustekniikat kuvien ja kuvatekstien avulla prosessin etenemisjärjestyksessä. Kaikissa editohjelmissa on pikakomennot näppäimistölle, ja ammattileikkaajat käyttävät näitä, koska ne ovat nopeampia kuin hiirityöskentely. Löydät ne viemällä kursorin kunkin kuvakkeen päälle. Kunkin työkalun tai kuvakkeen nimi näkyy myös samalla menetelmällä. En käy tässä erikseen läpi niitä, vaan käytän selvyiden vuoksi ainoastaan ruutukuvakkeita. Adoben sivuilla on lukuisia hyviä tutorial-videoita kaikkien Creative Cloud-ohjelmien itseopiskeluun varten: **<http://tv.adobe.com>**

Kun käynnistät Premiere Pro CC -ohjelman, voit valita Learn-osastosta Getting Started -komennon ja se vie opastussivustolle:

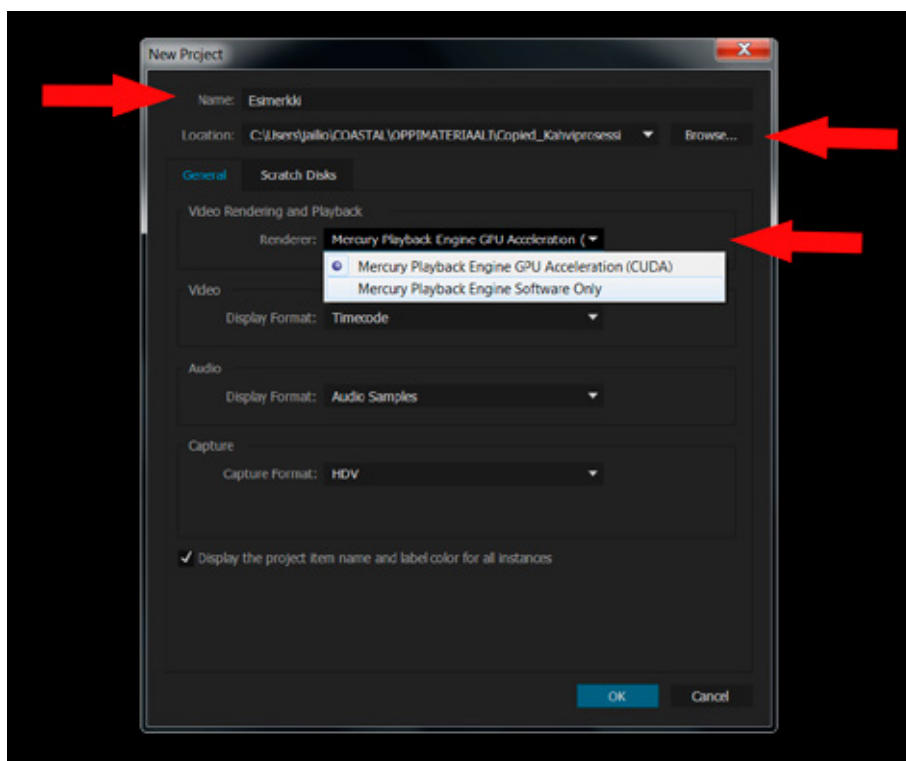
<https://helpx.adobe.com/premiere-pro/tutorials.html>

Editohjelmissa on lukemattomia tapoja muokata ohjelmaa itselleen sopivaan muotoon. Myös valikoissa on paljon vaihtoehtoja. En esittele kaikkea, ainoastaan asiat, joiden avulla pääset leikkaamisen alkuun. Jos haluat kokeilla, mitä eri paikoista tapahtuu, kannatta testata ohjelmaa. Voit vaikka tehdä kopioita projektistasi tai projektisi sekvenssistä, jotta alkuperäinen ei mene pilalle, jos päädyt ratkaisuun, jota et halua. Näppäin komennot CTR C ja CTR V toimivat myös kuvaklippien osalta kopiointissa ja liimaamisessa.

4.1 Projektin perustaminen

Ennen kuin käynnistät ohjelman, tallenna kuvaamasi materiaalit tietokoneelle kansioon, josta joka kerta löydät ne. Premiere Pro CC ei kopioi videotiedostoja, se ainoastaan lukee niitä niiden alkuperäisestä paikasta. Sen vuoksi tiedostopolun muuttaminen hukkaa ohjelmalta materiaalit.

Jos käytät leikkaamiseen ulkoista kovalevyä, sen tulee aina olla kytkettynä koneeseen ennen ohjelman käynnistämistä, tai joudut kertomaan ohjelmalle polut oikeisiin materiaaleihin. Ulkoista kovalevyä on syytä käyttää nopeaan tiedonsiirtoon tarkoitettuun USB3.0-portissa, jonka tunnistaa vanhemmassa tietokoneessa sinisestä sisuksesta tai erillisestä SS-merkinnästä (Super Speed). Voit myös tarkistaa, mitkä USB-portit koneellasi ovat ohjauspaneelin laitehallinnan Device Manager-haun kautta. Kaikissa uudemmissa tietokoneissa on nykyään USB 3.0-portti. Ylipäänsä on parempi leikata niin, että materiaalit ovat suoraan koneella kuin muulla välineellä.



Kun käynnistät ohjelman ensimmäisen kerran, valitse **New Project**, nimeä se ja tallenna haluamaasi paikkaan (**Browse**), josta sen myös jatkossa löydät. Ohjelma avaa seuraavan kerran automaattisesti viimeksi käyttämäsi tiedoston.

Scratch Discs -välilehdelle ei tarvitse tehdä muutoksia, ellet jostakin syystä halua tehdä projektistasi varmuuskopioita jonnekin toiseen paikkaan. Pienissä projekteissa ei kannata hajasijoittaa osioita, vaan antaa kaiken tallennuksen mennä samaan kohteeseen.

Renderer: Valitse Mercury Playback Engine Software Only, mikäli käytössäsi ei ole suurta videokorttia. Mercury Playback Engine GPU Acceleration on nopeampi valinta tehokkaalle videokortille.

Video ja **Audio** -valintoja ei muuteta, ne ovat Timecode ja Audio Samples.

Tarkista vielä, että **Capture Format** on HDV.

Jos haluat varmistaa, että kaikki projektin elementit säilyttävät samat nimet eri kohteissa, voit klikata alhaalla olevaan ruutuun.

Sitten **OK**.

Jos ohjelma avaa tämän jälkeen vielä uuden valintaikkunan ja pyytää sinua määrittelemään **sequence**-asetukset, klikkaa siihen **cancel**. Lisää valintoja ei tässä vaiheessa tarvitse tehdä. Kun joku on kerran käynnistänyt Premiere Pro CC:n kyseisellä koneella, se ei yleensä enää kysele muuta, vaan avaa suoraan leikkausnäköymän.

4.2 Leikkausnäkyvä ja materiaalin tuonti projektiin

Tyhjä projekti täyttää ruutunäkuymän tummanharmaana alueena, jossa on neljä työskentelyaluetta ylävasemmalta alkaen:

Source (materiaali-ikkuna): Ikkuna jossa näkyvät kulloinkin leikattavana olevat materiaalit.

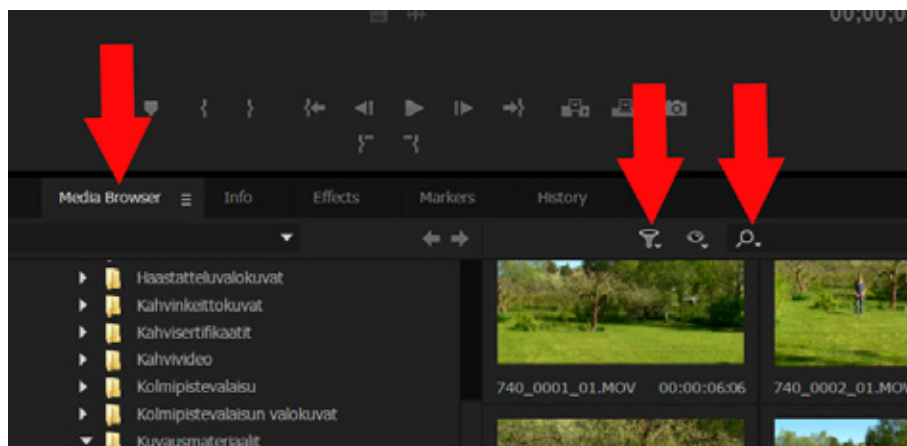
Program (ohjelmaikkuna): ikkuna jossa näkyy valmisteilla oleva ohjelma.

Project (projekti-ikkuna): Ikkuna jossa on kaikki projektin materiaalit, jonka kautta haetaan uusia ja käytetään efektejä

Timeline (aikajana): leikattava ohjelma näkyy kuvan ja äänen erillisinä palikkoina.

Ensiksi haetaan tietokoneelta kuvatut materiaalit:

Project > Media Browser -välilehti. Tämän kautta pääset käsiksi tietokoneesi sisältöön. Valitse sieltä haluamasi videoklipit. Voit ensin katsella niitä ensin Source-ikkunassa tuomatta projektiin, kun tuplaklikkaat klippiä. Kun haluat tuoda klipin osaksi projektia, **klikkaa hiiren oikealla näppäimellä** ja valitse ruudusta **Import**-komento. Voit myös valita vaikka kaikki kerrallaan CTRL A -komennolla ja tuoda ne projektiin.



Media Browser -ikkunasta voit myös tehdä rajauksia hakuusi: Kun klikkaat yläreunassa olevaa suppilon kuvaa, aukeaa valintaikkuna, josta voit poimia, minkä formaatin tiedostoista olet kiinnostunut. Jos taas tiedät tiedoston nimen, voit hakea sen suoraan yläreunan suurennuslasin avulla.

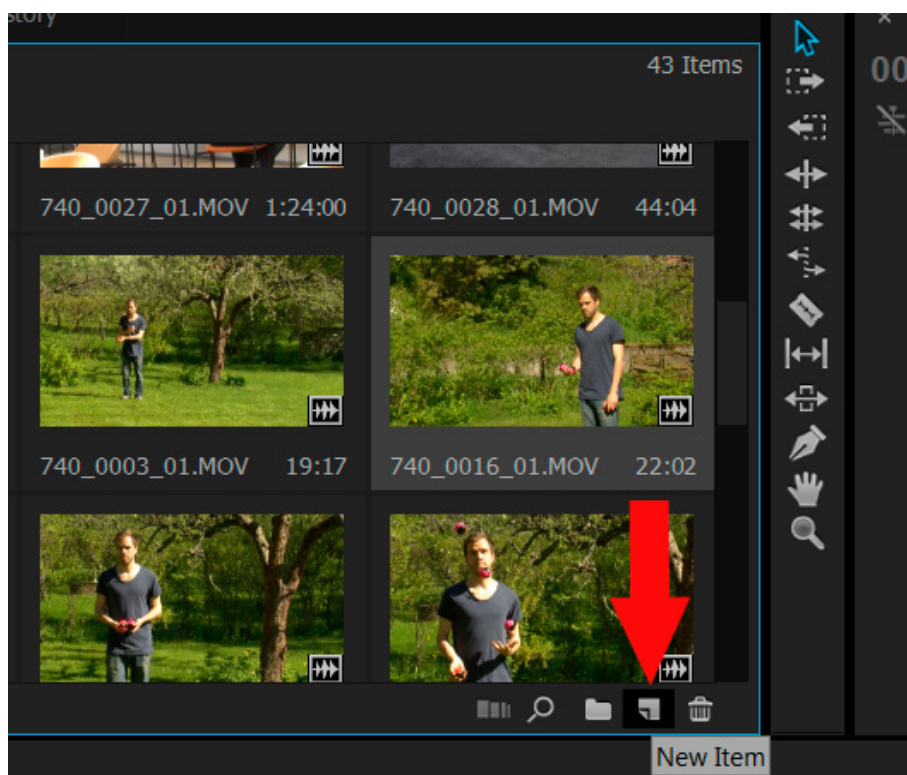
Kun olet tuonut materiaalit projektiin, avaa **Project**-välilehti. Siellä ovat nyt kaikki käytössäsi olevat video- ja audioklipit, valokuvat ja grafiikka-tiedostot, jotka olet tuonut projektiin sisään. Niiden oikeassa alareunassa on pieni ikoni, ikään kuin äänen kuva. Ne ovat materiaaliklippejä. Voit tuoda myöhemmin lisää materiaalia eri lähteistä samaan projektiin myös klikkaamalla hiiren oikealla projekti-ikkunassa ja antamalla käskyn **Import**.

Jos sinulla on kovin paljon erilaisia materiaaleja, niille kannattaa perustaa kansioita Projekti-ikkunaan. Voit vaikka sijoittaa aina yhden kohtauksen materiaalit yhteen kansioon. Kansioita kutsutaan editissä nimellä **Bin**. Klikkaamalla hiiren oikealla Projekti-ikkunan tyhjässä kohdassa, voit luoda Bin-kansion.

4.3 Sekvenssin perustaminen

Jotta voit leikata, aikajanelle pitää saada pohja. Premiere Pro CC -leikkausohjelma on niin älykäs, että käyttäjän ei tarvitse tietää, mitä formaattia hän on kuvaamassa, ohjelma päättelee sen kuvatun materiaalin perusteella.

Tartu yhteen mihin tahansa videoklippiisi ja vedä se projekti-ikkunan alareunassa olevaan **New Item** -neliöön, joka sijaitsee roskakorisympölin vieressä:



Tämä toimenpide avaa aikajanan ja siirtää ensimmäisen klipin sinne. Se määrittää aikajanan asetukset kuvaamasi materiaalin mukaisiksi. Jos myöhemmin tuot sinne muuta materiaalia, se kysyy, muutetaanko niiden formaatti vastaamaan aikajanan aikaisempia asetuksia. Nyt voit tuhota aikajanaalla olevan klipin klikkaamalla sen aktiiviseksi ja sen jälkeen de-

lete-näppäintä, koska toimenpide tehtiin ainoastaan asetusten määrittämiseksi. Nyt sinulla on käytössäsi tyhjä aikajana, jolle voit valita videosi aloituspätkän. Huomaa, että tämä toimenpide eli videoklipin vetäminen New Item -neliöön on tehtävä vain kertaalleen. Se perustaa aina uuden sekvenssin, jos teet sen useasti. Lyhyen jutun leikkauksessa tarvitset vain yhden sekvenssin.

Projekti-ikkunaan ilmestyy uusi sekvenssi. Sen symboli on sininen laatikko, jossa on palikoita päällekkäin, ikään kuin aikajanana raitoja. Tämä tarkoittaa, että kyse on sekvenssistä, ei materiaaliklipistä. Kun leikkaat materiaaliklipin aikajanalalle, sen oman symbolin viereen tulee elokuva-symboli, joka kertoo, että kyseinen klippi on aikajanalla käytössä. Näiden symbolien avulla erotat sekvenssit ja klipit toisistaan. Voit myös nimetä näitä klikkaamalla klipin tai sekvenssin ikonin alapuolella olevaa numerosarjaa, joka muuttuu vaalean siniseksi, jolloin siihen voi kirjoittaa uuden nimen. Jos sinulla on useita sekvenssejä, ne kannattaa nimetä.

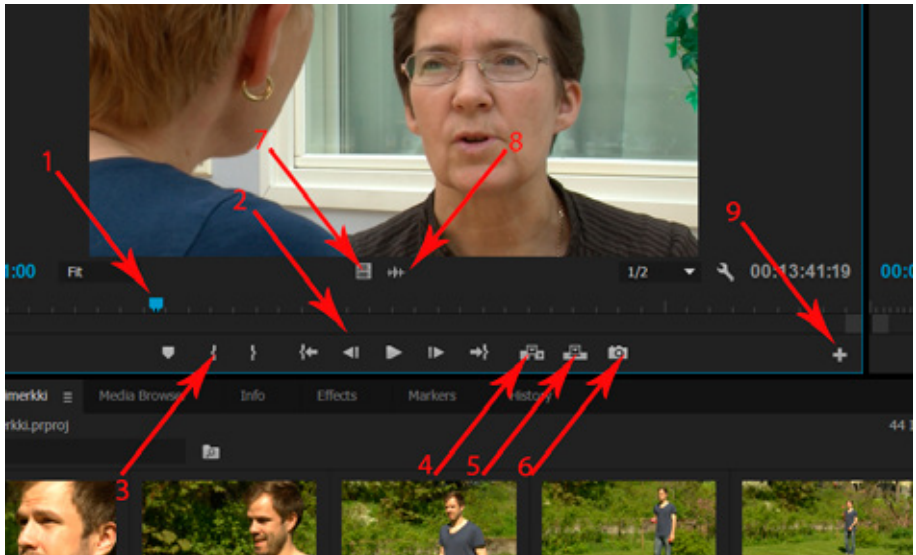
4.4 Leikkaaminen

Materiaalia leikataan valitsemalla ensin jokseenkin hyvä paikka kuvasta klipistä. Sitä on mahdollista trimmata myös aikajanalla tämän jälkeen. Leikkaustapoja on monia, kukin voi valita itselleen sopivimman. Valmiiksi rajattu videonpätkä voidaan joko vetää aikajanalalle, klikata siihen tarkoitettulla työkalulla tai näppäinkomennolla kohtaan, jossa kursori sijaitsee valitulla videoraidalla.

Toiminnon peruminen tapahtuu CTRL Z -komennolla. Projekti-ikkunan välilehti **History** esittää kaikki tekemäsi toimenpiteet listana. Jos haluat perua jonkun jo aikaisemmin tehdyn komennon, klikkaa sitä ja sitten roskakoria, niin ohjelma peruu sen ja kaikki sen jälkeen tekemäsi komennot.

Materiaali-ikkunan komentoikonit

Valitse ohjelmasi aloittava kuvaklippi ja tuplaklikkaa sitä. Se aukeaa Materiaali-ikkunaan katsottavaksi. Ikkunan alla on sarja työkaluja:



1. Voit liikuttaa videota tarttumalla siniseen kursoriin.

2. Videosoitinista tutut komennot: yksi ruutu taakse, normaalinopeudella eteenpäin, yksi ruutu eteenpäin

3. **Mark In** ja **Mark Out** -komennot: Vasemmanpuoleisella merkitset materiaaliin kohdan, josta eteenpäin haluat ottaa mukaan valmiiseen ohjelmaan. Oikeanpuoleisella taas kerrot mukaan tulevan materiaalin lopetuskohdan. (Näppäinkomennot ovat I ja O. Ilmoitan jatkossa sulkeissa näppäinkomennon ikonin nimen perässä. Voit myös tarkistaa ne viemällä hiiren kyseisen komentoikonin päälle.) Näiden kaarimerkkien väli on siis alue, jonka haluat leikata aikajanelle. Voit myöhemmin leikata samasta materiaalista muitakin kohtia tai vaikka saman kohdan uusin rajauksin. Kun klikkaat kyseistä merkkiä siinä kohdassa, jossa sininen videokursori on, se ottaa joka kerta uuden paikan. Jos et merkitse materiaaliisi näitä kohtia ollenkaan, voit leikata kokonaisen rajaamattoman klipin aikajanelle.

4. **Insert (,)**: asettaa valitsemasi materiaalin aikajanelle jo olevien klippien väliin kursorin kohdalle. Käytä tätä komentoa, mikäli et halua pan-
na uutta klippiä edellisten päälle, se siirtää kursorin jäljessä olevat klipit
alta pois eteenpäin.

5. **Overwrite (.)**: asettaa valitsemasi materiaalin aikajanalle siellä olevan materiaalin päälle kursorin kohdalle. Kun leikkaat ensimmäisen klipin aikajanalle, on saman tekävää, kumpaa käytät.

Voit myös tarttua kiinni materiaali-ikkunassa olevaan klippiin suoraan kuvan päältä ja raahata sen aikajanalle haluamaasi kohtaan siellä. Se menee raahatessa aikaisemman materiaalin päälle, jos asetat sen siihen. Voit myös asettaa sen ylemmälle kuvaraidalle ja äänet alemmalle, jotta se ei tuhoa raidalla jo olevaa materiaalia. Kuvaraidoista näkyy aina ylin. Ääniraidat kuuluvat kaikki, mikäli et valitse joidenkin mykistystä. Sinun on mahdollista leikata kaikki videot samalle kuvaraidalle peräkkäin tai sitten hyödyntää useita eri kuvaraitoja niin, että alimmalla on masterotos ja sen päällä olevilla raidoilla sitä leikkaavia kuvia. Kun raahaat klipin aikajanalle, voit asettaa sen haluamillesi kuva- ja ääniraidoille.

6. **Export Frame**: ottaa kursorin kohdasta still-kuvan ja tallentaa sen tietokoneelle valitsemaasi paikkaan. Kun klikkaat tätä, aukeaa ikkuna, jossa kysytään tallennuksen nimi, formaatti ja sijoituspaikka. Voit tarvita tätä, jos haluat videostasi kuvia julkaisuun.

7. **Drag Video Only**: vedä vain videomateriaali aikajanalle. Tarttumalla kiinni symboliin voit kiskoa pelkän in- ja out- merkeillä rajaamasi videoklipin haluamaasi paikkaan.

8. **Drag Audio Only**: vedä vain audiomateriaali aikajanalle, toimii samoin kuin video.

9. Saat lisää työkaluja, kun klikkaat ruudun oikeassa alakulmassa olevaa + -merkkiä. Voit raahata nappuloita materiaali-ikkunan alla olevaan tilaan ja muokata näppäimistöstä haluamasi. Kun viet kursorin kunkin nappulan päälle, saat tietää, mitä siitä tapahtuu.

Ikkunoiden alalaidassa oleva jakoavainsymboli avaa ikkunan, josta voit tehdä valintoja kyseistä ikkunaa koskien. Voit kokeilla, mitä niistä tapahtuu. Videon perustilan saat takaisin valitsemalla **Composite Video**.

Näppäinkomento **ö** on kätevä: se suurentaa klikkaamalla aktivoituneen ikkunan sisällön koko näytölle. Pienennys takaisin tapahtuu klikkaamalla samaa **ö**-kirjainta uudelleen.

Ohjelma-ikkunan työkalut

Materiaali-ikkunan oikealla puolella on valmistuva ohjelma omassa ohjelmaikkunassaan. Sen työkalut ovatkin jo edellisestä tuttuja, tosin ne toimivat nyt käskyttäen aikajanalla olevaa materiaalia, esim. **Mark In** ja **Mark Out** -komennot merkitsevät vastaavat paikat aikajanalle, siellä materiaalia voidaan leikata kyseisten merkkien väliin.

Työkalupakin ensimmäisenä oleva **Marker** on aputyökalu paikkojen merkitsemiseen videomateriaalissa. Sen saa pois klikkaamalla hiiren oikealla, kuten yleensä muutkin toiminnot.

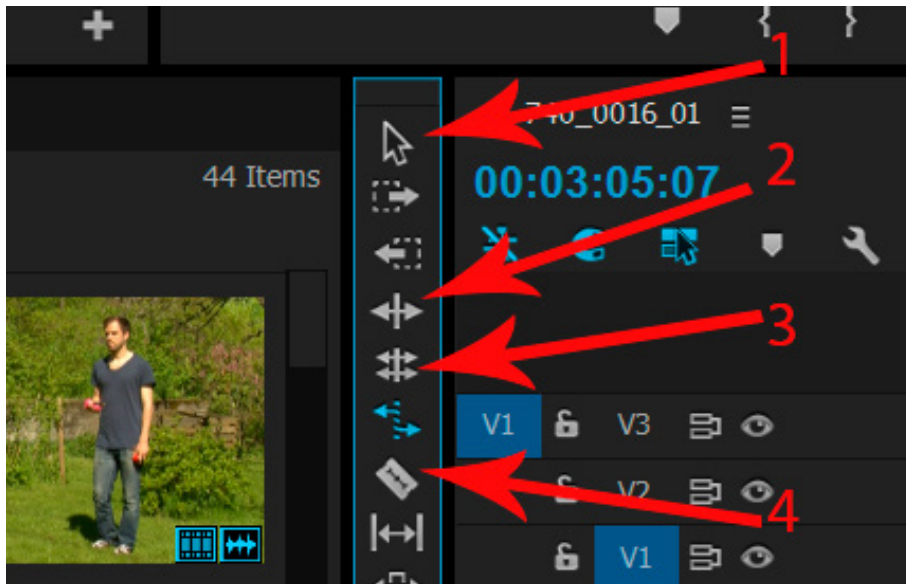
Ohjelmaikkunan vasemmassa alareunassa on keltaisen aikakoodin vieressä pieni ruutu, jossa normaalitilassa lukee **Fit**. Sen avulla voit myös muokata kuvan kokoa näytöllä. Se ei vaikuta todelliseen kuvan kokoon, ainoastaan katseluun. Oikeassa laidassa olevasta plusmerkistä saat lisää työkaluja tämän ikkunan alle.

4.5 Ohjelman leikkauskohtien hiominen aikajanalla

Voit leikata niin, että ensin sijoitat kaiken tarvittavan materiaalin aikajanalle eri videoraidoille ja alat vasta sen jälkeen hioa sen leikkauskoh-tia täydellisiksi. Voit tietysti myös työskennellä leikkauskohta eli skarvi kerrallaan ja hioa niitä sitä mukaa. Yleensä leikkauskohdan tarkan rajan hahmottaa vasta, kun peräkkäin on useampia kuvia. Niiden yhteisvai-kutus on erilainen kuin kahden peräkkäisen kuvan. Joskus jos videon loppu tuntuu laahaavalta, vika voikin olla alun liian hitaissa kuvissa eikä pitkästyttävässä kohdassa itsessään.

Videoklipin lyhentäminen aikajanalla

Voit lyhentää yhtä videoklippiä kerrallaan tai samanaikaisesti lyhentää leikkauskohdan toista puolta ja pidentää toista. Tähän on erilaisia työkaluja:



1. **Selection Tool (V)** on yleistyökalu, jolla valitset klipin ja siirrät sitä paikasta toiseen. Kun tartut tällä klipin leikkauskohtaan ja vedät (työkalu muuttuu punaiseksi hakasulukseksi ja nuoli osoittaa vetosuunnan), voit lyhentää sitä tai pidentää, jos materiaalia on tarjolla etkä ole käyttänyt aikajanalla jo koko klippiä. Kun lyhennät klippiä tällä työkalulla, väliin jää mustaa. Tämä työkalu kannattaa pitää aktivoituna, ellet ole tekemässä mitään muuta.

2. **Ripple Edit Tool (B)** lyhentää klippiä mutta pitää seuraavan klipin siinä kiinni. Väliin ei siis jää mustaa. Työkalu on kaltainen hakasulku aikajanalla.

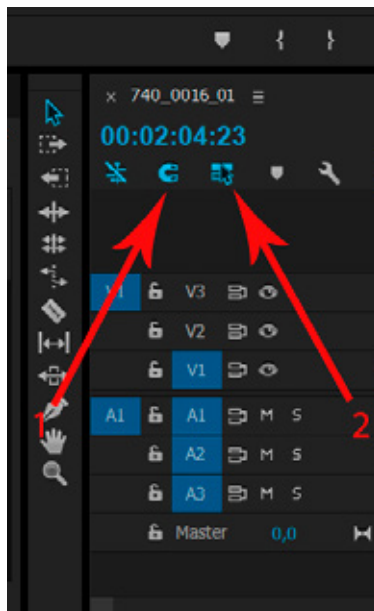
3. **Rolling Edit Tool (N)** lyhentää toista klippiä ja pidentää toista. Niiden yhteenlaskettu pituus ei siis muutu.

4. **Razor Tool (C)** katkaisee klipin kursorin kohdalta poikki. Jos haluat keskeltä aikajanalle siirrettyä klippiä palasen pois, leikkaa se kahdesta kohdasta poikki ja tuhoa väliin jäänyt palanen ja vedä klipit yhteen tai nosta se pois.

Nyt osaatkin jo leikata. Seuraavaksi käyn läpi kuvan ja äänen erottamisen toisistaan ja niiden tasojen säätämisen.

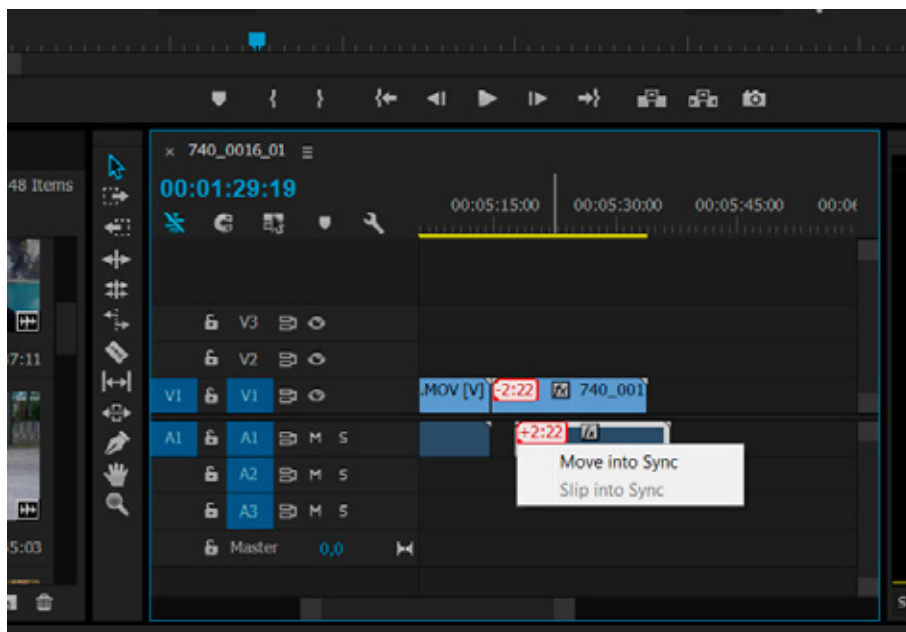
Kuva- ja ääniraitojen säätöjä

Aikajanan työkaluista kaksi seuraavaa ovat erittäin hyödyllisiä:



1. **Snap (S)** pitää klipit kiinni toisissaan, kun se on aktivoituna. Se ei siis anna klipin mennä toisen päälle eikä jättää väliin mustaa.

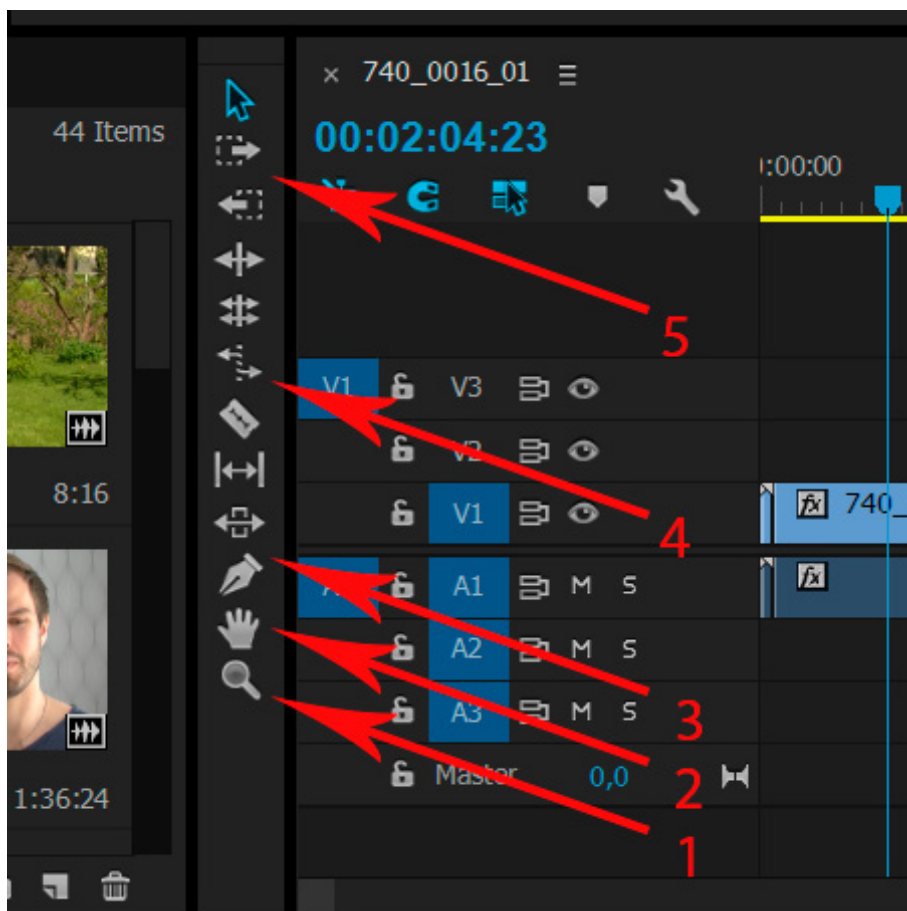
2. **Linked Selection** lukitsee saman klipin kuva- ja ääniraidan toisiinsa. Niitä ei siis voi käsitellä erillisinä, jos tämä työkalu on aktivoituna. Usein kuitenkin on syytä leikata kuvaa ja ääntä erikseen, joten tämän aktivointia joudut muuttamaan vähän väliä. Se kannattaa pitää aktiivisena, jotta et vahingossa siirrä ääniklippejä epäsynkkaan kuvan kanssa. Jos näin pääsee tapahtumaan, voit korjata tilan seuraavasti:



Kun raita menee epäsynkkaan toisen kanssa, sen yläkulmaan ilmestyy punainen laatikko, joka kertoo virheen määrän. Klikkaamalla tätä laatikkoa hiiren oikealla näppäimellä aukeaa ikkuna, jonka käskyllä **move into sync** voit palauttaa sen oikealle paikalleen.

Aikajanan alaosassa on palkki, jossa on kaksi harmaata neliötä päisä. Työntämällä palkkia kasaan sen päästä saat aikajanan näkymän tarkemmaksi aina yhden kuvaruudun tasoon asti. Suurennuslasityökalu 1. **Zoom Tool** (Z) aikajanan pystypalkissa tekee saman. Vastaavasti kiskomalla palkkia pidemmäksi, aikajanan näkymä tiivistyy.

Aikajanan katsottavan kohdan voit valita siirtämällä harmaata palkkia sen keskeltä. Käsityökalu 2. **Hand Tool** (H) tekee myös tämän.



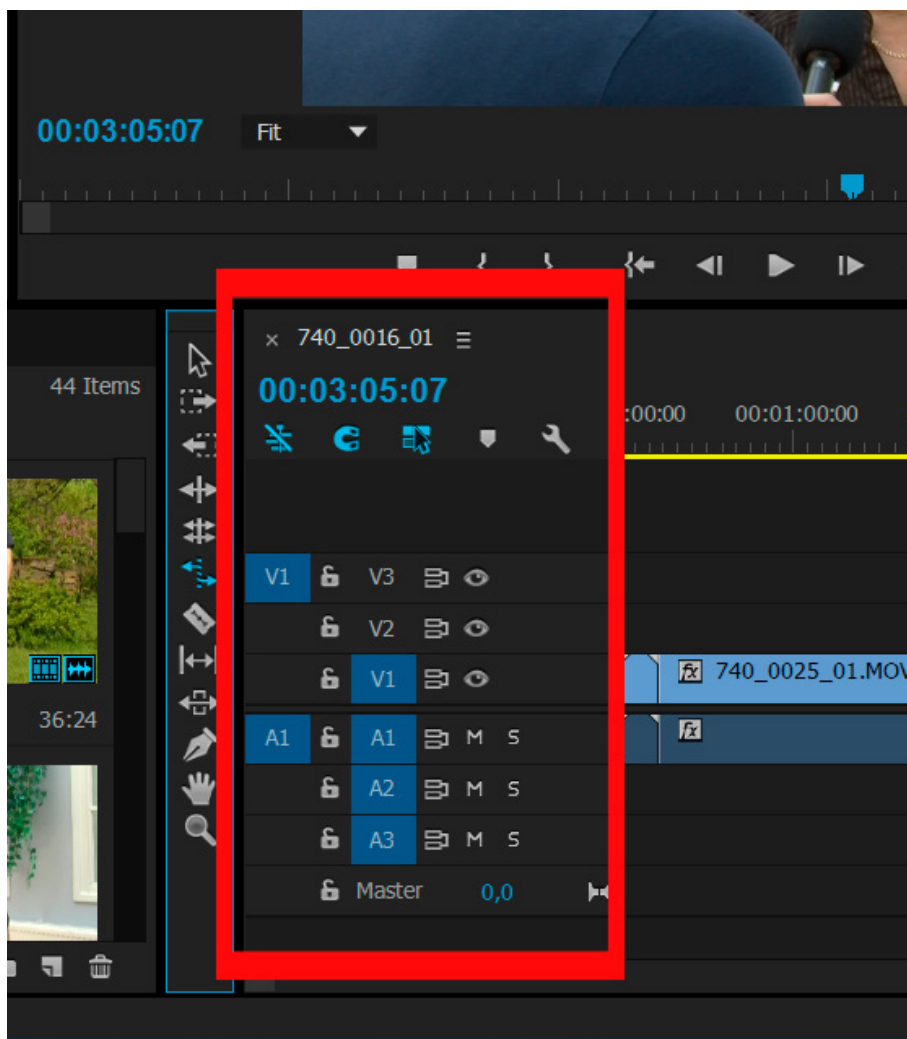
Kuvan (tai äänen mutta sitä ei juurikaan kannata tehdä) hidastaminen tai nopeuttaminen tapahtuu yksinkertaisimmin niin, että klikkaat yhdistettyä kuva-ääniklippiä (pidä **Linked Selection** aktivoituna) aikajanalla hiiren oikealla näppäimellä ja valitset kohdan **Speed/Duration**. Aukeaa ikkuna, jossa Speed 100% tarkoittaa normaalinopeutta ja sitä suurempi luku nopeuttaa ja pienempi hidastaa kuvaa. Kun rastitat **Maintain Audio Pitch** ääni pysyy normaalina ja seuraa silti kuvaa. Jos muutat ainoastaan kuvaraidan nopeutta, ääniklipin pituus ei enää täsmää siihen. Sen vuoksi sinun kannattaa aktivoida molemmat, vaikka muuttaisitkin ainoastaan kuvaa.

Klipin nopeuden muuttamiseen on myös työkalu 4. **Rate Stretch Tool (R)** mutta se ei säilytä ääntä, kuten **Speed/Duration** -komento, joten se ei ole yhtä hyvä tähän tarkoitukseen.

5. Voit valita aikajanalta kaiken materiaalin eteen- tai taaksepäin **Track Select Forward** ja **Track Select Backward** -työkaluilla.

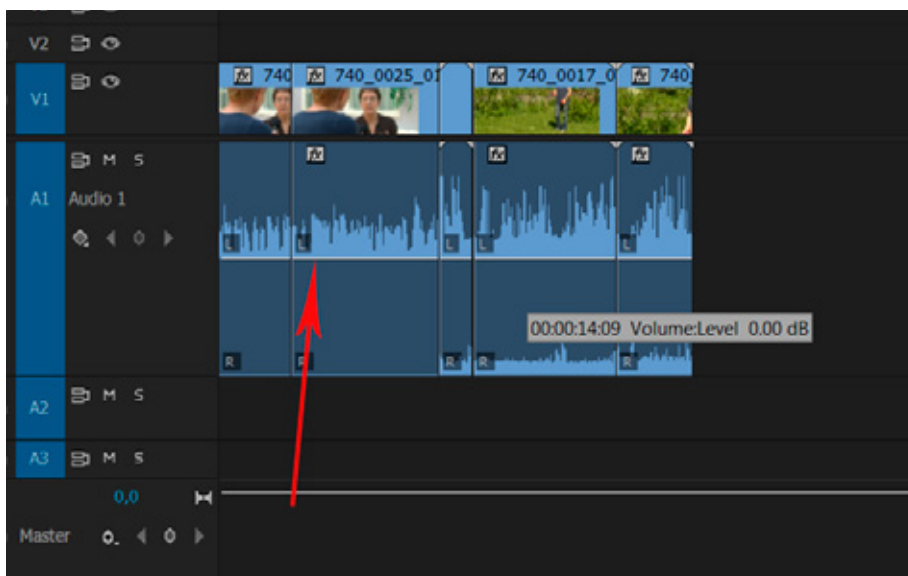
Jos leikkaat kuvaa ja ääntä työkalujen avulla etkä raahaamalla, voit määrittää leikattavat raidat aktivoimalla ja vetämällä materiaalin ja ohjelman raitoja samalle tasolle. Lukkotyökalun molemmin puolin aikajanana vasemmassa reunassa on raitojen nimet: V1, A1, A2 jne. (Kts. seuraava ruutukaappauskuva.) Vasemmalla puolella olevat raidat tarkoittavat materiaalia ja oikealla puolella valmistuvaa ohjelmaa. Raidat ovat aktiivisia, kun ne ovat sinisiä. Jos klikkaat mustaksi materiaalipuolen ääniraidat, leikkaat pelkkää kuvaa, kun käytät **Overwrite** tai **Insert**-työkaluja. Vastaavasti ottamalla kuvaraidan aktivoinnin pois, leikkaat pelkkää ääntä kursorin osoittamaan kohtaan. Materiaali leikkautuu aina vaakatasossa samalla tasolla olevalle raidalle. Voit siis tarttua raidan symbolista kiinni ja vetää sen ylemmäs, jos haluat leikata vaikka pelkkää kuvaa kolmannelle kuvaraidalle.

Oletuksena kuvaraitoja on kolme ja ääniraitoja kaksi paria. Voit lisätä raitoja klikkaamalla hiiren oikealla näppäimellä aikajanaikkunan vasemmassa reunassa olevalta alueelta:



Jotta voit käsitellä äänen tasoja ja kuvien läpinäkyvyyttä, sinun tulee suurentaa raidat. Se tapahtuu vetämällä niitä auki tältä samalta alueelta. Ne eivät suurene muualta. Kun kursori muuttuu kahteen eri suuntaan vetäväksi nuoleksi kunkin raidan ylä- tai alareunassa, voit kiskoa niiden korkeutta suuremmaksi.

Kun ääniraita on riittävän suuri, siihen tulee näkyviin äänen kuva. Ääniraidalla on valkoinen viiva, joka kertoo äänen tason. Vetämällä sitä ylös tai alas, voit nostaa ja laskea äänen tasoa:

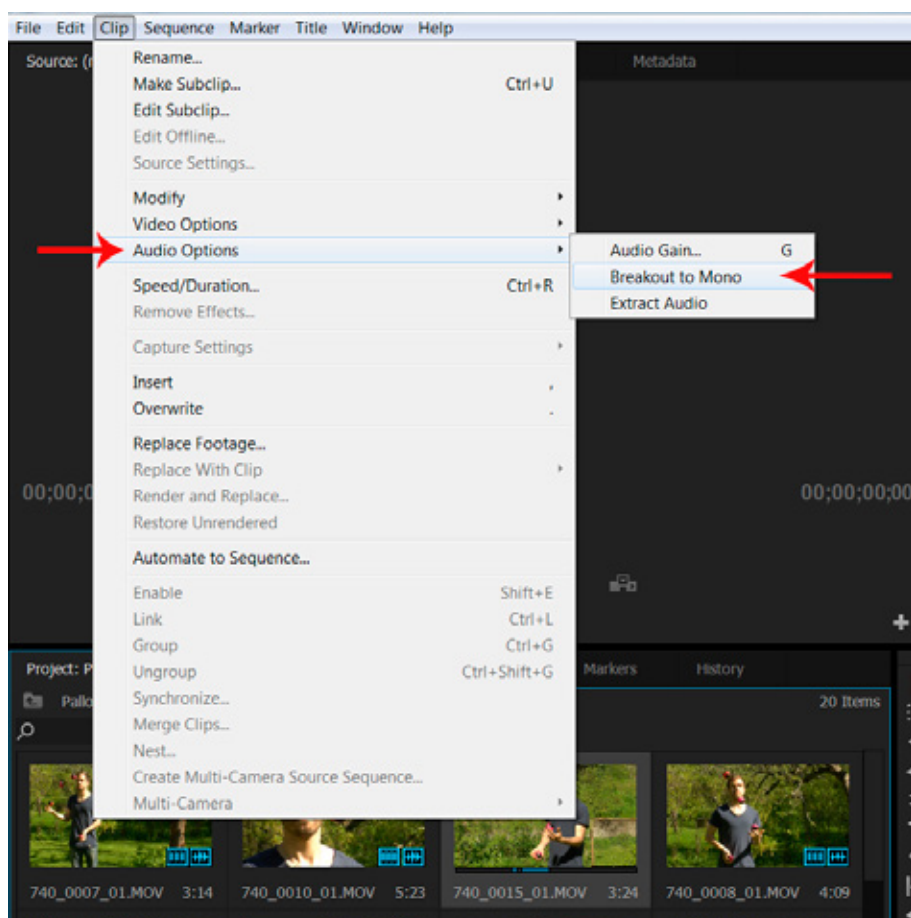


Puheääni nostetaan aina parhaiten kuuluville ja taustäänen vastaavasti lasketaan hiljaisemmiksi, jos videolla on samaan aikaa puhetta. Täysin mykkä kuvaahan ei ole. Puheääni pyritään nostamaan hiukan ns. nol-latason alapuolelle. Nollataso tarkoittaa kovinta mahdollista digitaalista ääntä. Äänen julkaisutaso sovitaan erikseen niin, että se on julkaisijan muiden videoiden kanssa samalla volyymilla. Kun katsoja klikkaa jul-kaisijan videoita auki, hänen ei tarvitse erikseen säätää jokaisen ääntä, vaan ne aukeavat keskenään samalla tasolla. Suosituksena on äänitaso -3. Äänet on siis syytä ajaa varsin kuuluviksi, jotta taustakohinan suhde on mahdollisimman vähäinen. Äänet eivät kuitenkaan saa koskaan men-nä särölle, siitä on huolehdittava.

Jos tämä raidan tason säätäminen ei riitä nostamaan ääntä tarpeeksi, voit lisätä siihen volyymia **gain**-toiminnolla, mutta se lisää vastaavasti tausta-kohinan määrää. Klikkaa klippiä hiiren oikealla ja valitse **Audio Gain**. Nostamalla aukeavassa ikkunassa olevaa desibelilukua ylöspäin, nostat myös äänen tasoa.

Voit käsitellä kuvaraitaa samalla tavalla kuin ääntä. Jos sinulla on useita kuvaraitoja päällekkäin, voit vastaavasti tehdä päällimmäisestä läpinäky-vämmän laskemalla kuvan tasoa alaspäin.

Jos olet tallentanut videon äänimateriaalin monomikrofoneilla, niin että kuulokkeista toiselta puolelta kuuluvat esim. taustäääni kameran mikrofonilla tallennettuna tai omat kysymyksesi vaikkapa toisella nappimikrofonilla ja toiselta puolelta haastateltavan vastaukset toisella vastaavalla mikrofonilla, erota nämä äänet toisistaan kahdeksi erilliseksi ääniklipiksi. Se tapahtuu seuraavasti: Aktivoi alkuperäinen klippi ja klikkaa sitten valikosta Clip > Audio Options > Breakout to mono. Tämän seurauksena saat kaksi monoäänien klippiä, jotka voit leikata päällekkäin aikajanalle ja muokata niiden äänen tasot erikseen. Kumpikin kuuluu nyt molemmista kuulokkeista ja voit säätää kummankin tasoa erikseen.

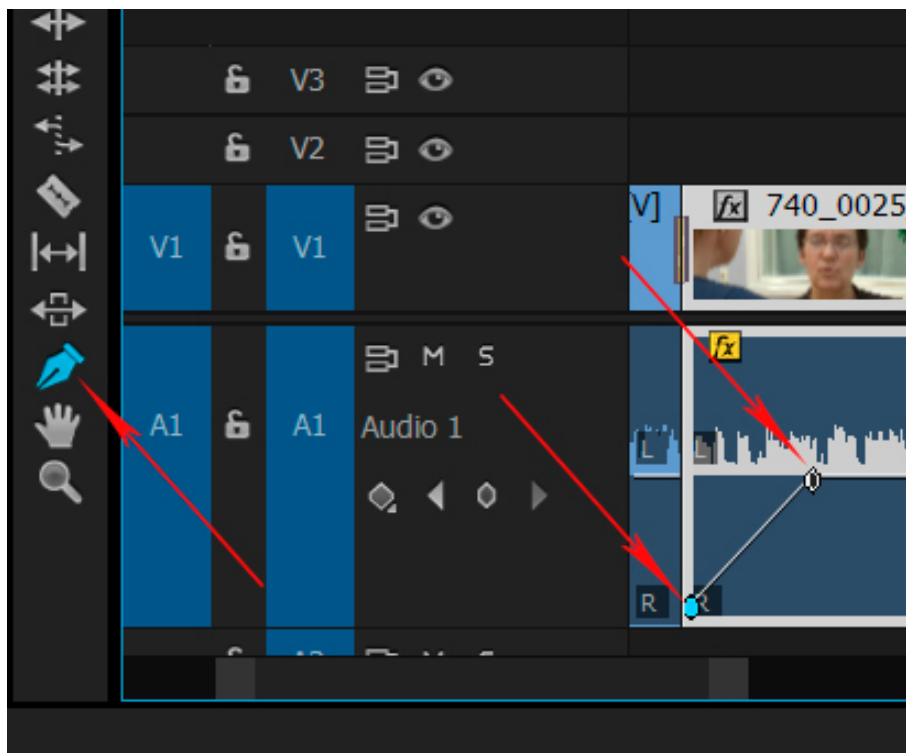


Jos äänet ovat stereomikrofonilla tallennettuja, tätä ei kannata tehdä.

Häivytykset leikkauskohdissa

Ristiinhäivytyksiä (ristikuvia) tai mustaan häivytyksiä (feidauksia) voit helpoimmin tehdä klikkaamalla hiiren oikealla näppäimellä leikkauskohtaan. Ruudulle aukeaa pieni ikkuna ja jos valitset sieltä **Apply Default Transitions**, leikkauskohtaan tulee häivytyks. Voit säätää sen pituutta joko tuplaklikkaamalla sen auki ja kirjoittamalla haluamasi pituuden tai vetämällä ja siirtämällä ristiinhäivytyksen alueen ruskeata merkkiä aikajanalla.

Toinen tapa tehdä häivytyksiä on käyttää ns. **Key Frame** -merkkejä. Nii- tä saat aikaan kynätyökalulla **Pen Tool (P)**, joka on aikajanän vasemmassa reunassa. Klikkaamalla kynällä äänen tai kuvan tason valkoiselle viivalle, teet merkkejä, joista voit vetää tasoa ylös tai alas:



Näitä merkkejä voit poistaa klikkaamalla kohdalle, niin että merkki muuttuu keltaiseksi ja valitsemalla sitten **Delete**-komennon.

Eri äänilähteestä olevan äänen synkkaaminen kuvaan

Kun kuvaat esimerkiksi järjestelmäkameralla, jonka mikrofoni ei ole riittävän hyvä puheen taltioimiseen etäältä, joudut äänittämään jollakin muulla laitteella. Näiden kahdesta eri lähteestä tulevan äänen synkkaaminen on helppoa äänen kuvan avulla.

Sijoita aikajanan raidoille sekä kameran kuva että ääni ja ulkoisen äänilähteen ääni. Suurennä ääniraidat, jotta näet äänen kuvan kaikissa näissä. Etsi synkroni tämän kuvan avulla. Kun olet löytänyt sen, tuhoa huono kameran ääniraita. Valitse sitten ulkoisen äänen raita ja kameran kuvaraita, klikkaa hiiren oikealla näppäimellä ja valitse **Link**. Nyt ulkoinen ääni ja kuva muodostavat parin, jota ohjelma käsittelee yhdessä.

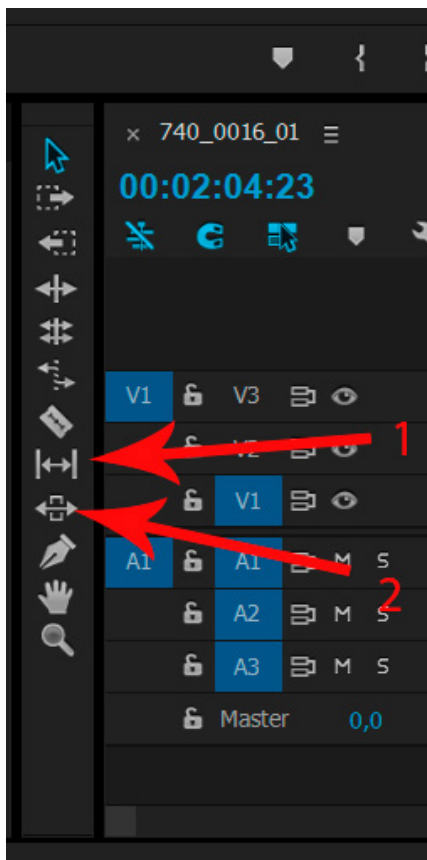
Aikajanan loput työkalut ja muita hyödyllisiä komentoja

1. **Slip Tool** (Y) siirtää klipin sisältöä mutta pitää sen pituuden ennallaan. Klippi ikään kuin liukuu sen ympärillä olevien klippien taakse.

2. **Slide Tool** (U) pitää valitun klipin ennallaan mutta siirtää molemmilla puolilla olevien klippien leikkauskohtia. Klippi ikään kuin liukuu sen ympärillä olevien klippien päälle.

Näppäinkomento F (**Match Frame**) etsii materiaalista saman ruudun kuin aikajanaalla olevan kursorin kohdalla on.

Kannattaa kokeilla kaikkia työkaluja, koska jokainen leikkaa omalla tavallaan.



Tekstittäminen

Teksti luodaan ensin erillisessä ikkunassa ja leikataan vasta sitten paikoilleen ylimmälle kuvaraidalle. Tekstiä voi muokata ja kopioida jälkikäteen, vaikka se on kertaalleen leikattu paikoilleen.

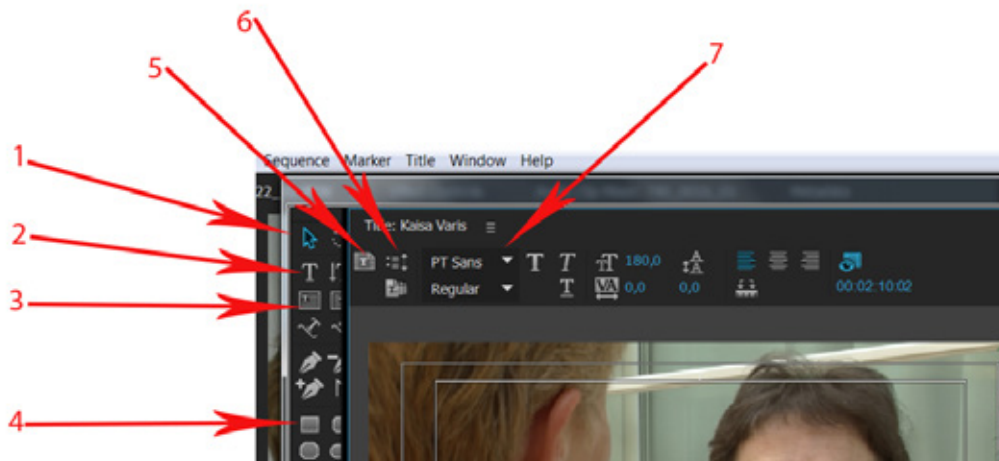
Valitse yläpalkista: **Title** ja sen jälkeen **New Title**. Valinta **Default Still** (paikoillaan) **Default Roll** (vertikaalisesti liikkuva) tai **Default Crawl** (horisontaalisesti liikkuva) on seuraavana mutta tämänkin voit muuttaa myöhemmin toiseksi. Sitten aukeaa ikkuna, jossa voit nimetä tekstisi. Videoasetuksia ei kannata muuttaa.

Title-ylävalikosta voit tehdä samoja valintoja kuin ruudulla näkyvillä työkaluilla. Siellä on valittavana enemmän fontteja kuin teksti-ikkunassa. Fonttivalikko muuttuu aktiiviseksi, kun olet tekstin kirjoitustilassa eli klikkaat teksti-ikkunaan. Valikosta pääset myös valitsemaan liikkuvan tekstin tai muuttamaan still-tekstin myöhemmin liikkuvaksi.

Kun olet kertaalleen luonut hyvän tekstin, voit kopioida sen asetuksia avaamalla jo aikaisemmin tehdyn tekstin ja valitsemalla uuteen tekstiin **Based on Current Title**. Siten kaikki ohjelman tekstit ovat samanlaisia.

Osa teksti-ikkunan työkaluista toimii ainoastaan graafisesti taivutettavien fonttien kanssa enkä käy niitä tässä läpi.

Seuraavat työkalut on hyödyllistä hallita:



1. **Selection Tool:** siirtää kirjoitettua tekstiä.
2. **Type Tool:** kirjoitustyökalu, vaaka- ja pystytekstille omansa.
3. **Area Type Tool:** määrittelee alueen, jonka sisään teksti kirjoitetaan, vaaka- ja pystytekstille omansa.
4. **Rectangle Tool:** pohjakuvio, jonka päälle voit kirjoittaa tekstin. Luo ensin pohja, valitse sen väri (Fill, Fill Colour) ja läpinäkyvyys (Opacity) oikealla olevasta valikkolaatikosta. Tämä laatikko tekee tekstin selkeämmäksi, jos tausta on kirjava.
5. **New Title Based on Current Title:** klikkaamalla tästä aukeaa uusi teksti-ikkuna, jonka asetukset ovat samanlaiset kuin tässä aikaisemmassa.
6. **Roll, Crawl Options:** voit muuttaa tekstin tästä liikkuvaksi.
7. Muutamia eniten käyttämiäsi fontteja ja tekstityypin valinnat.

Oikean reunan laatikossa on paljon tekstin ja taustan valintaan liittyviä mahdollisuuksia. En käy niitä kaikkia tässä läpi, muutoksia kannattaa yksinkertaisesti kokeilla.

Teksti on koko ajan reaaliaikaisena valmiina klippinä projekti-ikkunasasi. Sieltä se leikataan ylimmälle kuvaraidalle ja muokataan halutun pituiseksi. Jos haluat tehdä paikoilleen leikattuun tekstiin muutoksia, tuplaklikkaa aikajanalla olevaa klippiä, niin se aukeaa uudelleen muokausikkunaan.

Efektien käyttö

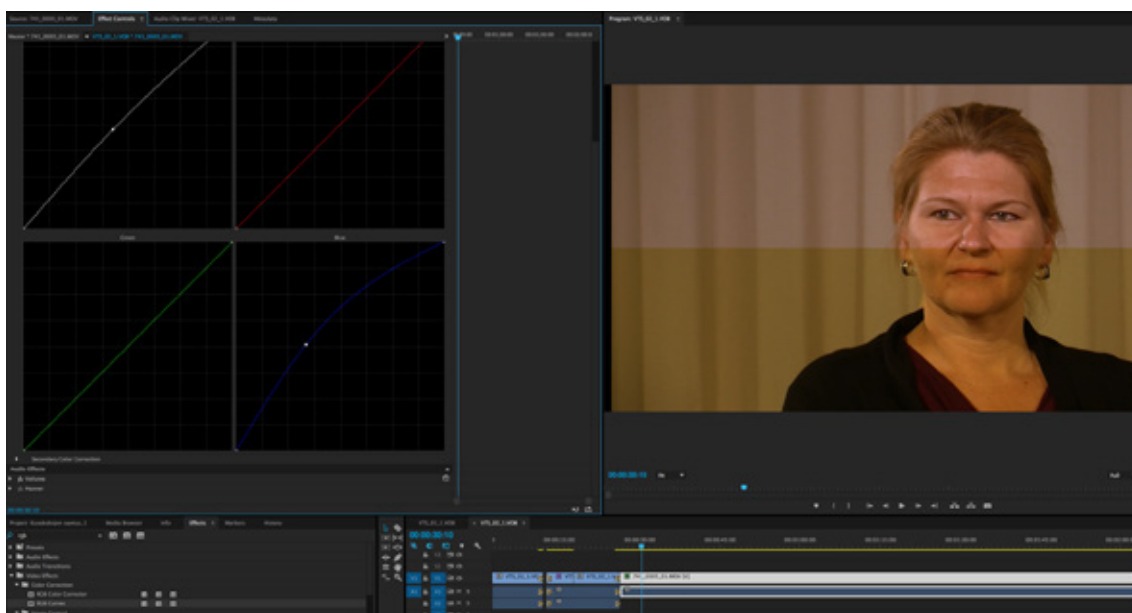
Efekteillä muokataan jo aikajanalle leikattua materiaalia. Efektipaletti on runsas ja suurin osa niistä on tarpeettomia normaalissa videotyöskentelyssä. Esittelen seuraavaksi efektien toimintaperiaatteen ja niistä muutamia käyttökelpoisia.

Halutessasi muokata aikajanalla olevaa klippiä videon tai audion osalta, klikkaa se ensin aktiiviseksi. Avaa sen jälkeen projekti-ikkunan välilehti **Effects** ja etsi sieltä haluamasi efekti. Tehosteet on jaettu erilaisiin

kansioihin, joista voit lähteä metsästäämään tarvitsemaasi. Parhaat efektit kannattaa opetella nimeltä, jotta niitä voi hakea suoraan välilehden vasemmassa yläkulmassa olevalla suurennuslasilla. Kun oikea efekti on löytynyt, tuplaklikkaa sitä. Nyt se on klipissä käytössä.

Tämän jälkeen mennään materiaali-ikkunan välilehdelle **Effect Controls**, jossa efekti säädetään kohdalleen.

Eräs käyttökelpoisimmista valotuksen ja värivirheiden korjailuefekteistä on **RGB Curves**. Käytän sitä esimerkkinä efektin muokkaamisesta.



Kyseisessä efektissä on neljä säätömahdollisuutta: valoisuus, punaisen, vihreän ja sinisen taso. Jos kuva on liian keltainen, kuten esimerkkitapauksessa, lisätään sinistä nostamalla kyseistä kaarta. Ero muokatun ja muokkaamattoman välillä saadaan aikaan rastittamalla **Show Split View** -valinta aktiiviseksi.

Esimerkkikuvassa valintana on **Horizontal** eli kuvan ylä- ja alapuoli osoittavat eron. Efekti muokkautuu reaaliaikaisena aikajanalla. Jos haluat perua tekemäsi efektin, klikkaa **Reset Effect** -kuvaketta kyseisen

efektin kohdalla oikeassa laidassa efekti-ikkunaa (pieni kaareva nuoli taaksepäin).

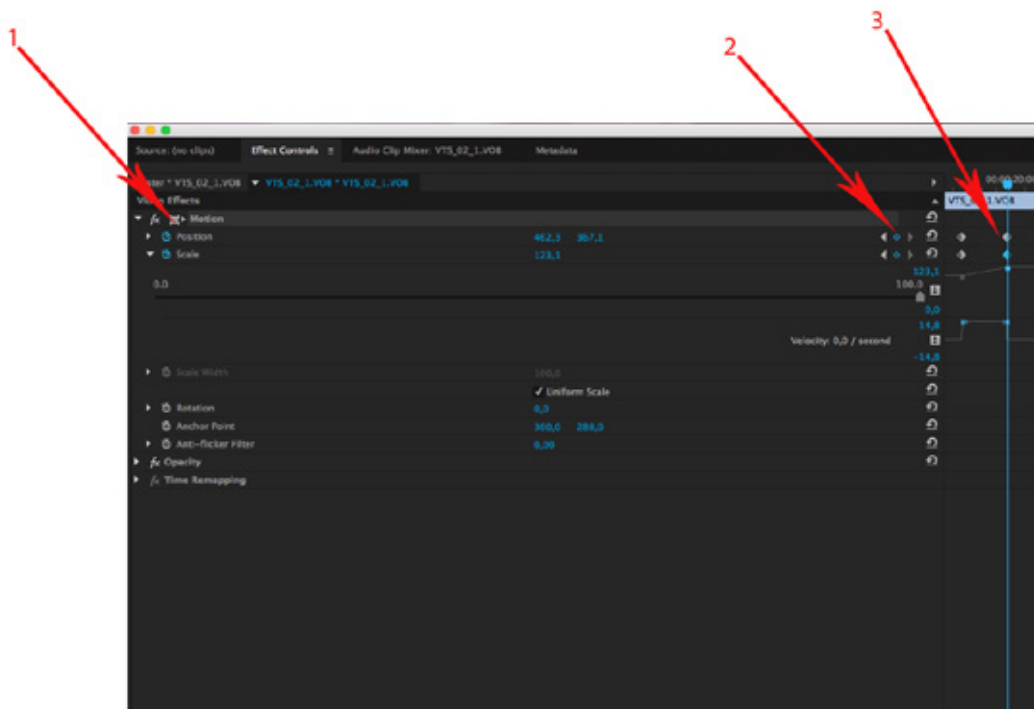
Materiaali-ikkunan **Effect Control** -välilehdellä on ilman erikseen annettua käskyä aina **Motion**-efektiryhmä, josta löytyvällä **Scale** valinnalla voit muokata kuvan kokoa joko vetämällä liukua tai kirjoittamalla prosenttiosuuden lukuna. Huomaa kuitenkin, että kuvan liiallinen suurentaminen huonontaa sen laatua niin, että pikselöinti voi tulla näkyviin. Kuvan kokoa voi kasvattaa korkeintaan 20 % laadun selkeästi kärsimättä. Samassa kohdassa on myös **Rotation**-efekti, jolla voit kääntää kuvaa.

Kun haluat tehdä muutoksia kuvan kokoon, sijaintiin tai kääntöön klipin sisällä, tulee käyttää Key Frame -merkkejä, joiden välissä kuva muuttuu aina uuteen annettuun arvoon. Key Frame -merkki tulee näkyviin vasta, kun kyseinen efekti on aktivoitu.

1. **Motion: Position** ja **Scale** -valinnat. Klikkaa aktiiviseksi se, jota haluat muuttaa, kuvan sijainti tai koko.

2. **Key Frame**: klikkaa, kun haluat lisätä **Key Frame** -merkin.

3. **Key frame** -merkit klipin sisällä aikajanalla. Näiden välissä oleva harmaa viiva kuvaa kyseistä efektiä. Jos nostat **Scale** -viivaa ylemmäs, kuvan koko kasvaa. Jos haluat liikuttaa kuvaa ruudulla, voit tarttua siihen ohjelman ikkunassa (**Program**) ja raahata sitä haluamaasi paikkaan. Ruudulle tulee sininen viiva, joka osoittaa kuvan sijainnin siinä. Kuva siis liikkuu aina noiden **Key Frame** -merkkien välissä annettuun uuteen arvoon. Kaikki **Key Frame** -merkit poistuvat, kun klikkaat uudelleen kyseisen efektin ikonia **Position** tai **Scale**. Ohjelma kysyy tällöin, haluatko poistaa merkit. Näillä samoilla merkeillä voit muokata myös kaikkia muita efektejä, jotka tarjoavat tämän **Key Frame** -valinnan niiden muokauksissa. (Kaikkiin efekteihin sitä ei voi soveltaa.)

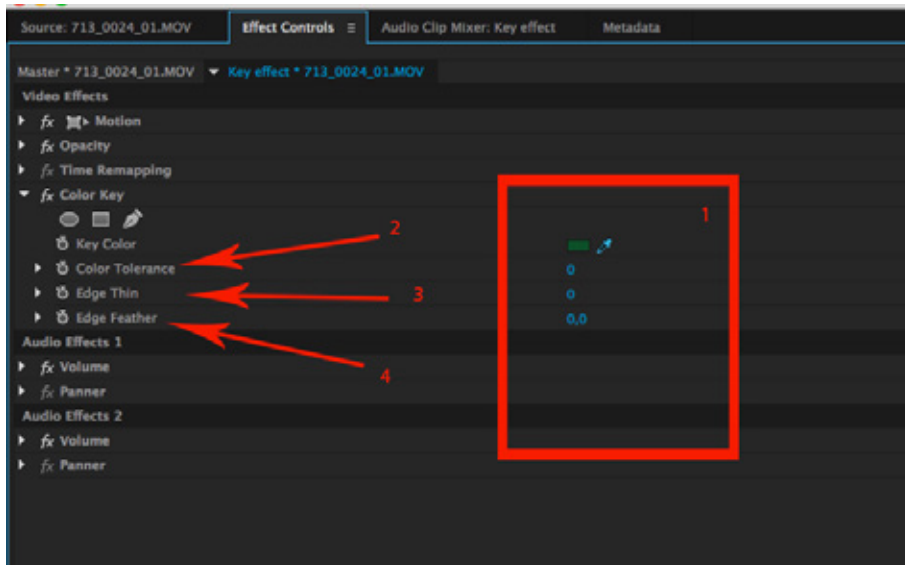


Äänen efektejä en käy läpi, koska äänen muokkaukseen on Adobella oma ohjelmansa Audition. Jos haluat muokata Premiere-projektissa olevan klipin ääntä, klikkaa sitä hiiren oikealla ja avaa Audition komennolla **Edit clip in Adobe Audition**. Ohjelmat kommunikoivat keskenään niin, että voit muokata kuvanleikkausohjelman klippiä ääniohjelmassa suoraan aikajanalta.

Jos sinulle tulee tarve katkaista haastattelupuhe keskeltä ja poistaa sieltä yskäisy tai jokin täytesana, hyödyllinen efekti kuvan jatkuvuuden korjaamiseen on **Morph Cut**, joka vedetään leikkauskohdan päälle. Sillä ei voi paikata isoa aluetta mutta pieniin korjailuihin se on mainio.

Eräs efekti on **Keying**, joka tarkoittaa vihertaustaa vasten kuvatun materiaalin käsittelyä niin, että vihreä tausta poistetaan ja sen tilalle lisätään jokin muu kuva. Kun kuvataan materiaalia tällaista ns. kiiasta varten, taustan pitää olla aivan tasaisesti valaistu.

Vihertaustaa vasten kuvattu klippi asetetaan ylemmälle kuvaraidalle ja vihreän tilalle suunniteltu kuva alemmalle. Aktivoidaan vihertaustainen klippi ja valitaan efekti **Color Key**. Tämän jälkeen aletaan säätää efektiä:



1. Aktivoi pipetti klikkaamalla sitä ja poimi taustan vihreä väri.
2. Säädä **Colour Tolerance** -liukua ja etsi kohta, jossa vihreä tausta häviää kuvasta.
3. Säädä eteen jäävän reuna-auleet sopivan tarkoiksi **Edge Thin** -liukua muuttamalla.
4. Pehmennä eteen jäävän kuvan reunoja **Edge Feather** -liukua liikuttamalla, jotta pikselien rajat häviävät.

Kun olet tyytyväinen lopputulokseen, renderöi efekt: **Sequence > Render Effects in to out.**



Äänen viimeistely

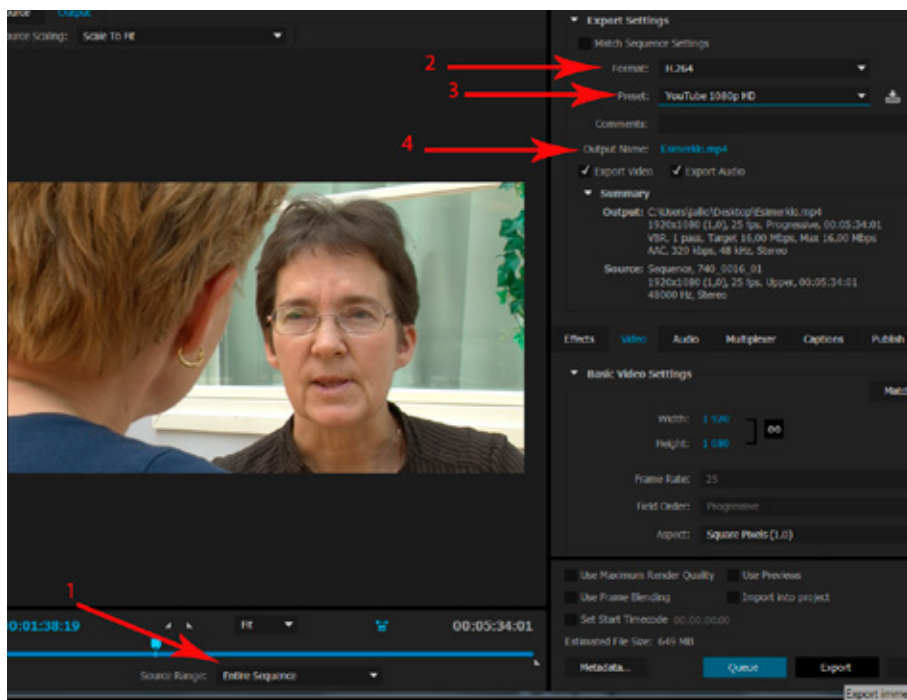
Kun leikkaus on valmis, pitää tarkistaa äänen tasot, niin että kaikki puhe on samalla tasolla. Yleensä ohjelmaan määritellään ns. digitaalinen nollataso, jonne äänen huippujen pitää yltää. Se on yleensä ainakin -3 tasolla. Nosta puheäänen volyymia niin, että ne tavoittavat tuon nollatason. Taustäänet luonnollisesti säädetään alemmas, jotta ne eivät häiritse puhetta.

Kun äänen tasot on säädetty, kokonaisuus miksataan vielä valmiiksi Master-raidalle komennoilla: **Sequence: Normalize Master Track**. Aukeaa ikkuna, jonne annetaan arvoksi tuo -3. Jotta kone voi laskea äänen tason vaadittuun volyymiin, sen tulee olla riittävän korkea. Jos ääni on alle normalisoinnin tason, tällä toimenpiteellä et voi nostaa sitä. Tämä ainoastaan huolehtii siitä, että huiput eivät nouse tuon tason yläpuolelle.

4.6 Projektin siirtäminen koneelta toiselle ja valmiin projektin ottaminen ulos

Jos sinun on vaihdettava konetta kesken leikkausrupseaman, projekti otetaan ulos ja siirretään uudelle koneelle seuraavasti: Valitse ylävalikosta **File > Project Manager**. Aukeaa ikkuna, jossa komennolla **Collect Files and Copy to New Location** kaikki projektin tarpeelliset tiedot ja metatiedot kerätään esim. siirrettävälle kovalevyille ja sieltä sitten taas uuteen koneeseen. **Destination Path** -kohtaan etsit tallennuspaikan ja annat käskyn OK. Jos pyydät ohjelmaa laskemaan tiedostojen koon komennolla **Calculate**, saat selville, että tavara varmasti mahtuu levyillesi. Ohjelma muodostaa kaikesta kansion, jonka sitten siirrät kokonaan uudelle koneelle ja avaat siellä projektin normaalisti.

Kun video on valmis, se otetaan ulos editointikoneelta. Käyn seuraavaksi läpi sen, miten se tallennetaan eri tarkoituksia varten. Prosessi alkaa valitsemalla: **File > Export > Media**. Tämän jälkeen aukeaa ikkuna, jossa tehdään valintoja sen mukaan, mihin käyttöön valmis tuote on.



Käyn ensin läpi nettijulkaisun valmistelemisen. Sen jälkeen käyn vielä läpi master-tiedoston arkistoinnin parhaalla mahdollisella laadulla. Valitse aivan ensimmäiseksi **Export Settings** -ikkunan vasemmalta puolelta kuvan alta 1. **Source Range: Entire Sequence**. Jos sinulle on jäänyt In- tai Out-merkkejä aikajanelle ja valitset **Sequence In/Out**, otat ulos ainoastaan näiden merkkien välisen osan videostasi. Nettijulkaisua varten sinun tulee tehdä vain muutamia valintoja, koska ohjelma asettaa suuren osan automaattisesti oikein.

Nettijulkaisuun paras video codec on H264 eli MP4, jota voidaan katsoa kaikilla soittimilla. Valitse siis ensimmäiseksi kohdasta 2. **Format** pudotusvalikosta H264. Poimi seuraavaksi 3. **Preset**-valikosta haluamasi julkaisupaikka. Jos se on You Tube, valitse sieltä se. Jos kuvaamasi materiaali on HD-tasoisista, kuten useimmissa kameroissa, jopa puhelimissa nykyään on, ota se valinta. Nyt on vielä päätettävä, kuinka raskaan tiedoston haluat tehdä. Jos tallennat videon täysilaatuisena, se vie paljon nettikaistaa ja on pakkaamaton tiedosto, tällöin valintasi on **You Tube 1080p HD**. Jos päätät pakata tiedoston puolta pienemmäksi, valitse **You Tube 720p HD**. (**You Tuben omat ohjeet tiedostomuodoista.**) Jos taas julkaiset videosi Vimeon palvelimen kautta, valitse vastaavasti **Vimeo 1080p HD** tai **Vimeo 720p HD**. (**Vimeon omat ohjeet tiedostomuodoista.**) (Käytännössä formaatti on aivan sama.) Näet listalta lukemattomia eri kohteita, joihin Premiere on tehnyt valmiin asetuksen. Voit poimia sieltä julkaisuusi sopivan.

Videotiedoston koon näet **Export Settings** -ikkunan alalaidasta: **Estimated File Size**. Kun muutat videotiedoston kokoasetusta (1080p / 720p), muuttuu sen koko ja voit arvioida, tuleeko tiedostosta liian raskas.

Seuraavaksi nimeät valmiin videon ja valitset sille tallennuspaikan koneelta klikkaamalla kohtaa 4. **Output Name**. Aukeaa **Save As** -laatikko. Tämän jälkeen tarkistat, että molemmissa pikku laatikoissa on rasti: **Export Video** ja **Export Audio**. Näiden alapuolella oleva **Summary** kertoo kaikki tehdyt valinnat.

Välilehti **Video** antaa taas uusia valinnan mahdollisuuksia. Oletettavasti suuri osa seuraavista on jo valmiiksi oikeissa asetuksissa, mutta käyn silti läpi, mitä laatikoissa pitäisi olla:

Aspect: Square Pixels (1.0)

TV Standard: PAL

Profile: High

Level: 4.2

Ruutuun **Render at Maximum Depth** ei kannata panna rastia.

Bitrate Settings -asetukset tulevat automaattisesti kohdalleen You Tuben tai Vimeon vaatimusten mukaan.

Audio-välilehdellä on taas tehtävä seuraavat valinnat:

Audio Format: AAC

Audio Codec: AAC

Sample Rate: 48000Hz

Channels: valinta riippuu siitä, onko materiaalisi kokonaan monoa vai onko mukana stereoraitoja. Jos mukana on stereota, valitse Stereo.

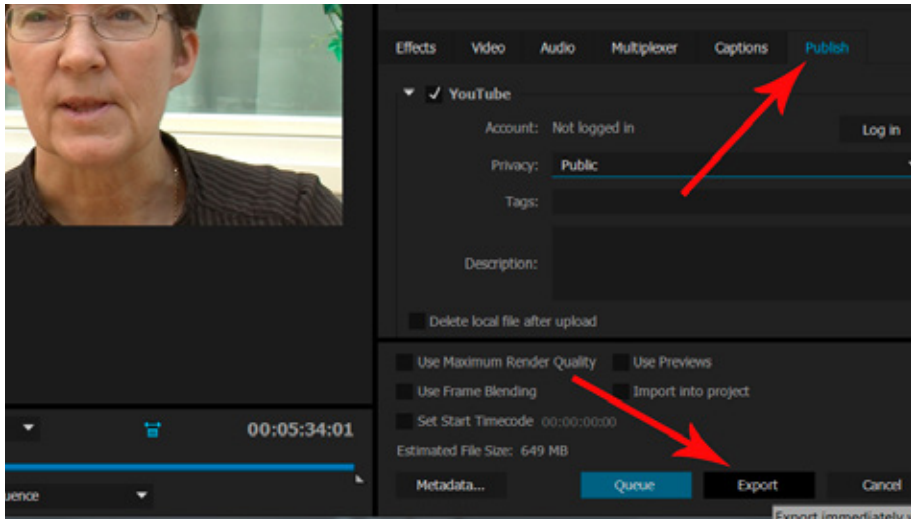
Audio Quality: High

Bitrate Settings: 320

Effects, Multiplexer ja Captions -välilehdiltä ei tarvitse muuttaa mitään.

Publish-välilehdeltä voit jopa kirjautua suoraan You Tubeen tai Vimeoon julkaisemaan tai lähettää videotiedoston vastaanottajan FTP-palvelimelle, jos olet saanut sen käyttäjänimen, salasanan, serverin ja portin. Jos valitset tämän, preset-asetus muuttuu muotoon **Custom**.

Alaosassa oleviin valintoihin ei tarvitse panna rastia. Niille on erityistarpeensa:



Use Maximum Render Quality: Jos muutat videosi suuremmasta formaatista pienempään renderöinnin aikana. Tämän käyttö hidastaa moninkertaisesti ulos ottamista ja vie paljon muistia tietokoneelta.

Use Previews: Eritystapauksessa, yleensä huonontaa laatua.

Use Frame Blending: Jos muutat videon ruutunopeutta (frame rate) toiseksi kuin millä olet sen alkuaan kuvannut.

Import Into Project: Jos haluat tuoda ulos otetun videon takaisin samaan projektiin.

Kun valinnat on tehty, anna komento **Export**. Ohjelma konvertoi videon ja tallentaa sen valitsemaasi paikkaan. Sieltä voit sitten julkaista sen YouTubeen tai Vimeoan niiden omien ohjeiden mukaisesti.

Jos haluat tallentaa videon täysilaatuisena HD-tiedostona (oletan, että olet kuvannut sen HD-laatuisena), valinnat ovat seuraavat:

Format: MXF OP 1a

Preset: Custom

Video Codec: XDCAMHD 50 PAL (4:2:2)

Tämä on liian raskas tiedosto ladattavaksi nettiin mutta materiaali kannattaa säilyttää kovalevyllä täysilaatuisena siltä varalta, että se otetaan myöhemmin johonkin muuhun käyttöön.

Kirjallisuus

Aaltonen, Jouko 2007. Käsikirjoittajan työkalut. Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Aaltonen, Jouko 2011. Seikkailu todellisuuteen. Dokumenttielokuvan tekijän opas. Helsinki: Like.

Bowen, Christopher J. & Thompson Roy 2013. Grammar of the edit. Kolmas uudistettu painos. Burlington: Focal Press.

<http://elokuvantaju.aalto.fi/index.html>

Hirvonen, Elina 2003. Käsikirjoittaminen. Helsinki: Art House.

Juntunen, Max 1997. Elävän kuvan sanasto. Elokuva-, televisio- ja videoalan keskeiset termit ja käsitteet. Helsinki: Edita.

Leino, Tomi 2003. Sanoista eläviä kuvia. Käsikirjoittajan opas. Helsinki: Otava.

Pirilä, Kari & Kivi Erkki 2005. Otos. Elävä kuva – Elävä ääni. Ensimmäinen osa. Keuruu: Like.

Pirilä, Kari & Kivi Erkki 2008. Leikkaus. Elävä kuva – Elävä ääni. Toinen osa. Keuruu: Like.

Pirilä, Kari & Kivi Erkki 2010. Teos. Elävä kuva – Elävä ääni. Kolmas osa. Keuruu: Like.

Saksala, Elina 2008. Asiaa ruudussa. Tv-dokumentin anatomia. Helsinki: Like.