

Toni Töyräs

ESITTELYVIDEO FC SANTA CLAUS AC JOUKKUEELLE

ESITTELYVIDEO FC SANTA CLAUS AC JOUKKUEELLE

Toni Töyräs
Opinnäytetyö
Syksy 2014
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Tekijä: Toni Töyräs

Opinnäytetyön nimi: Esittelyvideo FC Santa Claus AC joukkueelle

Työn ohjaaja: Sinikka Suutari

Työn valmistumislukukausi- ja vuosi: Syksy 2014

Sivumäärä: 34

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli tuottaa jalkapalloseura FC Santa Claus AC esittelyvideo heidän toiminnastaan. Tavoitteena oli kuvata ja editoida video, jossa esitellään minkälaista joukkueen mukana on pelireissulla. Toimeksiantaja voi käyttää videota kotisivuillaan sekä sosiaalisessa mediassa.

Raportissa perehdyttiin videokuvauksen toteutukseen, videoeditointiin sekä musiikkiin ja sen tekijänoikeuksiin. Raportissa kerrotaan videon tuottamisen keskeisiä vaiheita, suunnittelusta lopputulokseen.

Projektin työstäminen aloitettiin kesällä 2014 ja saatiin päätökseen syksyllä 2014. Opinnäytetyön videokuvauksissa sekä editoinnissa käytettiin omia sekä lainattuja laitteistoja. Kuvaukset toteutettiin 2014 kesän ja alkusyksyn aikana. Videon editointi tapahtui syksyllä 2014 ja siihen käytettiin Adobe Premiere CC editointiohjelmistoa.

Valmis video sisältää jalkapalloseuran matkan Rovaniemeltä Ouluun. Videolla näkyy matka, pelaajat ja taustajoukkoja sekä peliä. Tällä haluttiin tuoda esiin minkälainen aloittelevien ammattilaisten päivä pelireissulla on.

Asiasanat: videokuvaukset, videoeditointi, Creative Commons, FC Santa Claus

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme In Business Information Systems

Author: Toni Töyräs

Title of Bachelor´s thesis: Introduction video for FC Santa Claus AC football club

Supervisor: Sinikka Suutari

Term and year of completion: Autumn 2014

Number of pages: 34

This thesis was prepared for FC Santa Claus football club. Goal of the video was to provide footage from the team's away game. The objective was to write a manuscript, as well as to film and video edit an introduction clip to present about their activities. Club is free to use the video on their social media, website or in their marketing events.

The theoretical background includes how to design a video, how to execute the video shooting and the steps of editing. It also includes musical copyrights and an introduction of different kinds of technical equipment.

The project started in summer 2014, and it was finished in autumn. Filming equipment was provided by the club. Editing process was made by using Adobe Premiere CC. The filming was executed in summer. The material was filmed with two HD video cameras.

Final cut of the video provides inside footage of the Club's journey to Oulu. The video contains the travel in the bus, clips from the game and players as well as other staff.

Keywords: videography, video editing, Creative Commons, FC Santa Claus

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	ESITTELYVIDEON SUUNNITTELU	7
2.1	Synopsis ja kohtausluettelo	7
2.2	Kamera, laitteet ja ohjelmat	8
2.2.1	Canon XA20 –videokamera	8
2.2.2	Sony HDR-CX250E –videokamera	9
2.2.3	Olympus WS-832	10
2.2.4	RØDE VideoMic Rycote	11
2.2.5	Benro KH25 -videojalusta	11
2.2.6	Adobe Premiere Pro CC	12
3	ESITTELYVIDEON TOTEUTUS	13
3.1	Kuvakoot	13
3.2	Kuvakulmat	17
3.3	Kameran liikkeet	18
4	VALAISTUS	20
4.1	Valaisun merkitys	20
4.2	Valon väri ja määrä	21
4.3	Valaisujärjestelyt	21
4.4	Valaisimet	22
5	MUSIIKKI	23
5.1	Musiikin tekijänoikeudet	23
5.2	Musiikin valinta	25
6	EDITOINTI	27
6.1	Siirtymät ja efektit	27
6.2	Tiedostomuodot ja koodekit	29
6.3	Renderöinti	29
7	POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET	31
	LÄHTEET	33

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena oli suunnitella, kuvata ja editoida esittelyvideo rovaniemeläiselle FC Santa Claus AC jalkapalloseuralle. Idea videosta syntyi harjoittelun aikana, jonka tein seuralle. Olen tehnyt seuralle aiemminkin videoita, joten oli luontevaa toteuttaa tämä heille. Otin yhteyttä seuran johtohenkilöihin ja kerroin ideani.

Työn tarkoituksena oli tuottaa video, jossa kuvataan joukkueen matka kohti vieraspeliä sarjakärkeä vastaan. Tarkoituksena tällä videolla oli lisätä seuran näkyvyyttä ja antaa kannattajille tietoa enemmän joukkueesta. Videolla esitellään joukkueen eri vaiheita matkasta peliin, jotta joukkueen kannattajat saisivat kuvaa muustakin kuin pelikoosteesta.

Raportissa käytiin läpi videon suunnittelu, videokuvauksen toteutus, videoneditointi sekä musiikin tekijänoikeuksista.

Työssä käytettiin FC Santa Clausin lainaamia videokameroita. Työn aikana loin suunnitelman, joiden pohjalta video tuotettiin. Editoinnin hoidin omalla tietokoneellani pääasiassa Adobe Premiere -ohjelmalla. Välikommentteja videosta pyydettiin YouTube-palvelua hyväksikäyttäen. Lopullinen työ toimitettiin FC Santa Claus:n YouTube-sivulle sekä Dropbox -pilvipalveluun.

2 ESITTELYVIDEON SUUNNITTELU

Suunnitellessa tulisi miettiä kohdeyleisö, kelle video on tarkoitettu (Leponiemi 2010, 54–55).

Videon hyvästä suunnittelusta voi olla paljon apua. Hyvin toteutettu suunnittelu voi säästää aikaa, rahaa sekä resursseja. (Harrington 2012, viitattu 1.10.2014.) Suunnitteluvaiheessa olisi hyvä selvittää kuvauspaikat, laitteistot ja ohjelmistot sekä sisällöt ja tyyli ennakolta (Jones 2004, 47).

Projektin suunnittelu alkoi keväällä 2014. Ensin ideoin erilaisia toteutusmahdollisuuksia, jonka jälkeen tein FC Santa Claus AC:lle ehdotuksen minkälaisen videon toteuttaisin ja he hyväksyivät sen.

2.1 Synopsis ja kohtausluettelo

Synopsis on tiivistelmä videon sisällöstä lyhyesti. Se on hahmotelma, josta selviää sisältö. Se ei sisällä kuvallisia yksityiskohtia. Siinä keskeinen idea ja rakenne sekä mahdolliset ristiriidat ovat selvästi hahmotettavissa. (Aaltonen, viitattu 3.10.2014.)

Kohtausluettelo on listaus eri kohtauksista. Luettelo helpottaa rakenteen hahmottamista. (Oppimateriaali 2011, viitattu 3.10.2014.) Käsikirjoitus on tarkka suunnitelma videosta ja sen rakenteesta (Leponiemi 2010, 54–55).

Kuvakäsikirjoituksessa näytetään käsikirjoitus kuvina. Tästä voidaan nähdä kamerakulmat, liikkeet, rajaukset ja sommitelut. Kuvatessa kuvakäsikirjoitus toimii ohjeena. Silloin on mahdollista tarkistaa, että kaikki tarvittavat otokset kuvataan. (Juniper & Newton 2011, 46.)

Tein synopsisin esittelyvideon rakenteesta. Tämä tiivistelmä oli seuraavanlainen:

- *FC Santa Claus intro*
- *Damastikorun mainosvideo*
- *Bussimatka kohti Oulua (sis. kuvaa pelaajista bussissa, maisemia, ruokailu)*
- *Oulussa bussista ulos*
- *Pukukoppi*
- *Yleiskuva kentästä (Pelaajat pallottelee)*
- *Valmentaja Jari Alamäki haastattelu*

- Yleiskuvaa lämmittelystä
- Pelaajan haastattelu ennen peliä
- Kohti koppia
- Pelaajat kentälle
- FC Santa Claus -huuto
- Aloituspotku
- Pelitilanteita, maalit ym. tapahtumat
- Loppuvihellys
- Joukkueenjohtajan/pelaajahaastattelu pelin jälkeen
- Outro

Hyväksyin rakenteen seuran johtajien kanssa ja otin huomioon heidän ehdotuksiaan mitä siinä voisi muokata tai lisätä.

2.2 Kamera, laitteet ja ohjelmat

Videokuvaajalle on tarjolla lukemattomasti erilaisia varusteita. Varusteita voi olla kameralaukku, laturi, vaihtoakut, vastavalosuojat, mikrofonit, jalustat ja kamerat. (Ang 2005, 28–41.)

Kameroissa kuvan ja äänen voi tallentaa eri tallennusmedioihin. Tallennuksen voi suorittaa nauhalle, muistikortille, dvd-levylle tai kiintolevylle. (Leponiemi 2010, 44–47.)

2.2.1 Canon XA20 –videokamera

Canon XA20 on perustason ammattilaiskamera, joka soveltuu ammattimaiseen videosisällön tuottamiseen. Kamerassa on mahdollisuus tallentaa videokuva samanaikaisesti kahdessa eri muodossa, AVCHD ja MP4.

XA20-videokamerassa on 26,8 mm:n laajakulmainen f/1,8–2,8-objektiivi, jonka vuoksi kuvaan saa enemmän näkyviin. Kamerassa on 20-kertainen zoomi. 1/2,84 tuuman HD CMOS Pro –kennon ansiosta saadaan laaja kuva, luonnolliset värit sekä loistava kuvanlaatu hämärässäkin.

XA20 kamerassa on monia tärkeitä ominaisuuksia kuten dynaaminen optinen kuvanvakain, joka korjaa kameran tärähtelyä, 3,5 tuuman OLED-kosketusnäyttö, ammattitason liitännät äänelle ja kuvalle, Wi-Fi ja Instant AF – tarkennus. Kameralla on mahdollista ottaa myös still-kuvia.

AVCHD –videota voi tallentaa 1080p resoluutiolla, 50 kuvaa/sekunnissa 28 Mbit/s bittivirralla. MP4-muotoa voidaan tallentaa samalla resoluutiolla ja kuvaa sekunnissa, mutta tallennusnopeus nousee 35 Mbit/s. Kameralla voi tallentaa samanaikaisesti kahta eri muotoa, koska kamerassa on kaksi SDXC/SDHC-muistikorttipaikkaa. (Canon 2014, viitattu 10.11.2014.)



KUVIO 1. Canon XA20 –videokamera (Canon 2014, Viitattu 10.11.2014)

2.2.2 Sony HDR-CX250E –videokamera

Sonyn HDR-CX250E videokameralla on mahdollista kuvata HD-laatuista videokuvaa. 29,8 mm:n laajakulma f/1,8–3,4 objektiivin avulla kuvaan saa enemmän. Kamerassa on 30 kertainen zoomi.

Kameralla voidaan kuvata 1080p videokuvaa. Videokuva tallentuu MPEG4-AVC / H.264 AVCHD –muotoon. Suurin tallennusnopeus on noin 28 Mbit/s. (Sony, viitattu 11.11.2014.)



KUVIO 2. Sony HDR-CX250E –videokamera (Sony, viitattu 11.11.2014)

2.2.3 Olympus WS-832

Olympus WS-832 on audiotallennukseen tarkoitettu tallennin. Siinä on sisäänrakennetut stereomikrofonit, joilla saadaan tallennettua laadukasta ääntä. 90 asteen suuntauksen ansiosta tässä alhaisen kohinatason omaavassa tallentimessa saadaan luonnollinen tilantuntu. Laitteessa on alipäästösuodatin, jonka avulla se suodattaa esimerkiksi matalataajuisia ääniä sisätiloissa ja ulkona tuulen huminaa.

Kokonsa ja painonsa vuoksi tallennin on helppo kuljettaa mukana. Lisäksi sen 4 Gt tallennustilaan mahtuu tallenteita. Tallennus tukee lineaarista PCM-äänitystä CD-tallennusmuodossa. Tämä tarkoittaa 44,1 kHz / 16-bitin tallennusmuotoa. Tallennusmuoto on PCM, mp3 tai WMA. (Olympus 2014, viitattu 11.11.2014.)



KUVIO 3. Olympus WS-832 (Olympus 2014, viitattu 11.11.2014)

2.2.4 RØDE VideoMic Rycote

RØDE VideoMic Rycoten Lyre-tärinänvaimennus eristää äänitystä haittaavia häiriöitä mikrofonissa tehokkaasti. Tämä sisäänrakennettu tärinänvaimennus eristää VideoMic-kapselin ja elektroniikan kokometallisesta kiinnikkeestä. Tällä tavalla ulkoiset sekä fyysiset häiriöt kuten jyminä ja tärinä minimoidaan. Mikrofonin keskittyy tallentamaan suoraan kameran edessä olevaa kohdetta. Näin mikrofonin minimoi ympäröivät äänet.

Mikrofonin omaa 40Hz-20kHz vastetta saadaan muokattua 80Hz:n ylipäästösuotimella. Ylipäästösuotimella voidaan poistaa äänestä esimerkiksi huminaa ja jyrinää. -10dB ja -20dB tasonvaimennus helpottaa äänekkäiden kohteiden kuten livemusiikin äänittämistä. (RØDE Microphones 2014, viitattu 11.11.2014.)



KUVIO 4. RØDE VideoMic Rycote (RØDE Microphones 2014, viitattu 11.11.2014)

2.2.5 Benro KH25 -videojalusta

Videojalusta on suunniteltu videokuvaukseen. Jalustan ominaisuudet ovat hyvin säädettävissä. Se on kevyt, mutta vakaa. Panorointi ja tiltaus mahdollisuus on hiljennetty jokaiseen suuntaan. Kameran kiinnitys tapahtuu kiinnittämällä se liukukiskoon, joka menee videojalustaan. (Digitarvike 2014, viitattu 11.11.2014.)



KUVIO 5. Benro KH25 –videojalusta (Digitarvike, viitattu 11.11.2014)

2.2.6 Adobe Premiere Pro CC

Premiere Pro CC on Adoben tuottama non-lineaarinen videoneditointiohjelma. Ohjelma on osa Adoben Creative Cloudia. Ohjelmalla voi yhdistää ja tuoda erilaista mediaa niin raakavideosta puhelimella kuvattuun. Tällaista mediaa voidaan muokata tuhlaamatta aikaa koodaukseen. Ohjelmassa on muokattavissa oleva aikajana, tyylikäs käyttöliittymä, lukuisia editointia nopeuttavia oikoteitä ja hallinnoitava medianhallinta. (Adobe 2014, viitattu 11.11.2014.)

Adobe Mercury Playback Engine tukee valtaosaa formaatteja, joten reaaliaikainen suoritus on parempaa. Mahdollista on käyttää useita näytönohjainkortteja, joka nopeuttaa renderöintiä ja vientiä haluttuun muotoon. (Adobe 2014, viitattu 11.11.2014.)

3 ESITTELYVIDEON TOTEUTUS

Elokuvanteolla on viisi yleisesti tunnettua vaihetta. Nämä vaiheet ovat kehittäminen, esituotanto, tuotanto, jälkituotanto ja jakelu. (Juniper & Newton 2011, 44.)

Kehittämisessä idea suunnitellaan ja sovitetaan valkokankaalle. Tässä vaiheessa tehdään taustatutkimusta, kirjoitetaan suunnitelmaa ja haetaan rahoitusta. Tuotantovaiheissa suunnitelman ollessa valmis voidaan päättää tarkasti mitä kuvataan, miten kuvataan ja milloin. Tällöin suoritetaan siis kuvaus ja leikkaus sekä mahdollisten erikoistehosteiden lisääminen. (Juniper & Newton 2011, 44.)

Videomateriaali kuvattiin kesällä 2014 vieraspelireissulla Ouluun. Kuvauskohteeksi valittiin jo tiedossa ollut jalkapallosarjan yksi kovimmista peleistä, joka olisi varmasti tasainen. Pelaajat ja seurajohto olivat tietoisia, että heitä tulnaisiin kuvaamaan. Haastatteluissa varmistettiin, että saisinhan käyttää haastattelumateriaalia videossa.

3.1 Kuvakoot

Kuvan rajaustapoja on erilaisia. Rajaus voi vaikuttaa videonkerrontaan, jonka vuoksi kuvakoot tulisi huomioida jo suunnitteluvaiheessa. (Juniper & Newton 2011, 48.) Videota tehdessä tulisi huomioida, että kahden kohtauksen välillä pitäisi olla kuvakoon muutoksia. Tämä vaikuttaa siihen, että leikkaus näyttää luonnolliselta ja lopputulos hyvältä. (Välikylä 2005, 37.)

Yleisesti tunnettu tapa on kahdeksan kuvakoon järjestelmä. Se koostuu yleiskuvasta, laajasta kokokuvasta, kokokuvasta, laajasta puolikuvasta, puolikuvasta, puolilähikuvasta, lähikuvasta ja erikoislähikuvasta. Tällaiset vakiintuneet kuvakoot auttavat varsinkin isomman kuvausryhmän kommunikaatiota, koska kaikki tietävät miten kuva tulisi rajata. (Välikylä 2005, 36–38.)

Yleiskuva on kuvista laajin ja sitä käytetään yleensä johdantona kohtauksen alussa (kuvio 6). Tarkoitus tällä kuvalla on esitellä miljöötä sekä ympäristöä katsojalle. Yleiskuvan ei ole tarkoitus esitellä pieniä yksityiskohtia. (Välikylä 2005, 36–38.)



KUVIO 6. Yleiskuva

Laajassa kokokuvassa kuvattava kohde ja ympäristö näkyvät kokonaan. Laaja kokokuva on hieman laajempi kuin kokokuva, jossa kohde näkyy kokonaan. Tällöin ympäristöllä tai taustalla on paino-arvoa. (kuvio 7) (Välikylä 2005, 36–38.) Kokokuva voi kattaa koko kohtauksen toiminnan ja sillä voidaan näyttää kaikki mitä tapahtuu. Tärkeää kokokuvassa on huomioida tila henkilöiden ympärillä, ettei heidän liikkuminen poista heitä kuva-alueelta. (kuvio 8) (Juniper & Newton 2011, 50.)



KUVIO 7. Laaja kokokuva



KUVIO 8. Kokokuva

Laajassa puolikuvassa taustan tai miljöön voi vielä havaita, mutta pääasiaksi on muodostunut kohteen ulkonäkö tai muut ominaisuudet saavat huomiota. Puolikuvassa kuva rajataan ihmisen reiden tuntumasta, mutta ei missään tapauksessa polvinivelen kohdalta. Laaja puolikuva on erittäin yleinen kohtauksen aloitustapa ja sitä voidaan käyttää myös haastattelutilanteissa. (Välikylä 2005, 36–38.)

Puolikuvan tarkoituksena on näyttää henkilö tai kohde katsojalle selkeästi (kuvio 9). Tällöin katsoja voi tulkita kehonkieltä ja kasvonilmeitä sekä saamaan samalla käsityksen taustalla näkyvästä ympäristöstä. Puolikuva antaa kohteelle hieman liikkumatilaa, mutta se vangitsee huomion. Tätä kuvakokoa käytetään paljon dokumenttityylisissä videoissa. (Juniper & Newton 2011, 50.)



KUVIO 9. Puolikuva

Lähikuvat jaetaan eri tyyppisiin läheisyysasteen mukaan. Lähikuvien tarkoituksena on kiinnittää katsojan huomio kohteeseen. Lähikuvissa katsoja voi nähdä tietyn reaktion tai yksityiskohdan. (Juniper & Newton 2011, 51.)

Puolilähikuvassa henkilö näkyy hartioista ylöspäin (kuvio 10). Tämä rajaustapa on luonnollinen puhekohtauksiin, koska ilmeet erottuvat, mutta kamera ei ole liian lähellä. Puolilähikuvaa käytetään usein uutiskuvissa. (Välikylä 2005, 36–38.)



KUVIO 10. Puolilähikuva

Lähikuvassa kuva rajataan hartioiden kohdalta (kuvio 11). Siinä keskitytään pelkästään oleelliseen, jolloin taustalla ei ole merkitystä. (Välikylä 2005, 36–38.) Kun rajataan kasvot suuriksi, niin sillä ohjataan katsojan huomio suoraan henkilön tunteisiin tai reaktioihin. Tällöin kaikki muut yksityiskohdat tai häiriötekijät eivät ole pääosassa kuvassa. (Juniper & Newton 2011, 50.)



KUVIO 11. Lähikuva

Erikoislähikuvassa rajataan kasvopiirteisiin tai ominaisuuteen todella läheltä (kuvio 12). Tällöin korostetaan jotain yksityiskohtaa todella voimakkaasti. Erikoislähikuva on erittäin tehokas kuvan rajaustapa, mutta sitä ei tulisi käyttää kuin erikoistilanteissa sen ahdistavuutensa vuoksi. (Välikylä 2005, 36–38.)



KUVIO 12. Erikoislähikuva

Videossa käytettiin erilaisia kuvakokoja. Koska jalkapallotilanteet ovat vauhdikkaita, niin sen johdosta kuvakoot pyrittiin pitämään melko laajoina. Lähikuvaa käytettiin haastatteluissa, jolloin kohdistus keskittyy haastateltavaan eikä taustaan.

Kuvakoot pyrittiin ottamaan huomioon kuvatessa, koska se helpottaa hyvin paljon editointivaihetta. Haastatteluihin oli valmiiksi mietittynä mitä kuvakokoja käytetään. Pelikuvassa toinen kamera asetettiin suurin piirtein keskelle kenttää ja kuvattiin peliä laajemmalla kuvakoolla. Toinen kamera kuva kuvasi kuvaa lähempää, jotta pelaajien reaktiot ja ilmeet näkyisivät selkeämmin.

3.2 Kuvakulmat

Tärkeää sommittelussa ovat kameran kuvakokojen lisäksi myös kuvakulmat. Se, että kuvataanko kohdetta yläpuolelta, alapuolelta tai silmien korkeudesta vaikuttaa huomattavasti otoksen tunnelmaan. (Juniper & Newton 2011, 59.) Kuvauskulmien vaihtelu tuo lisää mahdollisuuksia editointivaiheeseen sekä voi tuoda kiinnostavuutta ja rytmiä lopputulokseen (Ang 2005, 72–73).

Kuvatessa ylhäältä päin voidaan saada kohteesta hieman etäinen vaikutelma (Juniper & Newton 2011, 59). Yläviistokuva alistaa hieman kohdetta ja tuo syvyyttä esille. Tällaisilla kuvakulmilla voidaan korostaa esimerkiksi ihmisen ominaisuuksia. (Välikylä 2005, 41.) Yläkulmakuva on myös hyvä tapa aloittaa esimerkiksi kohtaus. Tällöin katsoja pääsee tarkkailijan näkökulmasta katsomaan, josta voidaan siirtyä seuraavaan kohtaukseen. (Ang 2005, 72–73.)

Hieman alaviistosta otetuissa otoksissa kohde voidaan saada näyttämään uhkaavalta ja suurelta. Jos kamera viedään aivan maan tasolle, ja sieltä katsotaan kohdetta, voi se näyttää koomiselta. Tätä kuvakulmaa kutsutaan sammakkoperspektiiviksi. (Juniper & Newton 2011, 59.)

Videota kuvattaessa käytin kahta eri kameraa. Haastattelut kuvattiin kahdesta eri kulmasta. Pelin aikana toinen kamera kuvasi jalan kanssa paikaltaan, kun toinen kamera kiersi ympäri kenttää kuvaten eri kuvakulmista. Tähän tarvitsin toisen kuvaajan, jonka sain FC Santa Clausin kautta. Ohjeistin hänet kuvaukseen.

3.3 Kameran liikkeet

Kun kamera laitetaan liikkeelle, saadaan videoon lisää eloa (Välikylä 2005, 42). Kameran liikkeet tulisi aina suunnitella etukäteen. Tärkeää on ottaa huomioon, että miten aloitus ja lopetus toteutetaan. Lisäksi, että mistä rajauksesta liike alkaa ja millaiseen rajaukseen se päättyy. (Leponiemi 2010, 62–65.)

Panoroinnilla tarkoitetaan kameran kääntämistä vaakatasossa kuvatessa (Leponiemi 2010, 62–65). Yleensä panorointi aloitetaan paikaltaan, jonka jälkeen vaakasuunnassa käännetään kohti lopetuspistettä. Tällä tavalla voidaan esittää esimerkiksi kohde, joka ei mahdu kerralla kuvaan. Panoroinnilla voidaan seurata liikettä tai liikkumatonta kohdetta, jolloin siitä saadaan mielenkiintoisemman näköinen. (Välikylä 2005, 42.)

Tiltauksella tarkoitetaan kameran kääntämistä pystysuunnassa kuvatessa. Tilttaus toteutetaan samalla tavalla kuin panorointi, mutta pystysuunnassa. Tällaisella kameran liikkeellä voidaan kuvata esimerkiksi korkeita kohteita. (Välikylä 2005, 42.)

Kamera-ajolla tarkoitetaan kuvaustapaa, jossa kamera liikkuu kuvauksen aikana. Kamera-ajo toteutetaan yleensä tarkoitetulla ajovaunulla, jossa on kiskot. Tällä tavalla saadaan vakaa tulos kuvauksesta. Kamera-ajon voi toteuttaa myös esimerkiksi kävelen. (Leponiemi 2010, 62–65.)

Zoomauksella tarkoitetaan vaikutelmaa, jossa kamera liikkuu kohdetta päin tai siitä pois. Zoomauksessa tapahtuu objektiivin polttovälin muuttamista, jonka vuoksi tällainen vaikutus syntyy. (Ang 2005, 74–75.) Koska polttoväli muuttuu, niin samalla syväterävyys, valovoimaisuus sekä perspektiivi muuttuvat (Elokuvantaju 2014, viitattu 3.10.2014).

Tein hieman kamera-ajoja pienellä zoomauksella sekä panoroinnilla. Panoroointia helpotti huomattavasti erittäin laadukas jalka, joka pysyi jämerästi maassa ja säätömahdollisuudet olivat hyvät. Koska panorointi oli mahdollista, niin tällöin myös tiltauskin oli. Kamera-ajoja toteutettiin kävelemällä, koska kuvatessa ei ollut kiskoja käytettävissä. Kamera-ajossa oli tärkeää, että kävely pysyi vakaana ja kamera ei heilunut.

Mietin kuvatessa, että liialliset kameran liikkeet voivat luoda häiritsevän katselukokemuksen. Jos liikkeitä tehtiin, kamerat olivat jalustassa kiinni, jolloin kuva ei ollut heiluvaa verrattuna käsivaralla kuvaamiseen. Editointivaiheessakin tosin voi heiluvaa kuvaa korjata, jos kameran omat vakausjärjestelmät eivät ole kuvatessa tarpeeksi. Tämä ei tosin ole varmin tapa, jonka vuoksi ei kannata luottaa siihen, että editoitaessa kuvan saisi varmasti vakaaksi.

Kuvatessa pyrin olemaan käyttämättä zoomia paljoa, koska on mahdollista, että se olisi voinut huonontaa kuvan laatua. Toisaalta joissakin kohdissa peliä kuvatessa oli pakko käyttää, koska pelitalanne saattoi olla todella pitkän matkan päässä.

4 VALAISTUS

Teknisessä mielessä valo tekee kuvaamisen mahdolliseksi (Leponiemi 2010, 126). Kun kameran kuvakennolle pääsee vähän valoa, seurauksena on värien ja kontrastin erottamisen vaikeus. Tämän myötä kuvanlaatu kärsii. Valaistuksella on suuri merkitys videon tunnelmaan. Valaistusta voi korostaa yksityiskohtia. (Välkylä 2005, 55–57.)

Valaisun periaatteena on, että valo muistuttaisi luonnolliselta tai valitsevalta. Sen tulisi antaa luonnollinen tai uskottava mielikuva tilasta. (Leponiemi 2010, 126–129.) Valotus tulisi pitää samana otoksesta toiseen, koska tällöin valotuksen korjausta tarvitaan vähemmän. Värimuutokset voivat pilata jatkuvuuden. (Ang 2005, 76–77.)

4.1 Valaisun merkitys

Valaisulla korjataan niitä virheitä, joita kameralle syntyy (Leponiemi 2010, 129). Valon korkeus, voimakkuus ja sen suunta kertovat tietoja kuten liikesuunnan ja vuorokaudenajan (Ang 2005, 102–103).

Jos kamera saa valoa niukasti, sitä kutsutaan alivalotukseksi. Kun kamera ei pysty asetuksista herkkyyttä lisäämällä saamaan valoa tarpeeksi, niin tarpeelliseksi tulee valaisimet. (Ang 2005, 106–107.)

Ylhäältä tuleva valo on kuin auringonvalo ja se näyttää luonnolliselta. Kun taas alhaalta tuleva valo osoittaa jotain vierasta tai tuntematonta. Alhaalta tuleva valo voi usein myös synnyttää luonnottomia varjoja, jotka voidaan kokea pelottavaksi. (Ang 2005, 102–103.)

Edestäpäin valaistu kohde näyttää vaarattomalta ja vähiten uhkaavalta. Tällöin kaikki näkyy yksityiskohtaisesti ja selvästi. Takaa valaistu kohde nähdään varjokuvana, jossa yksityiskohtia on vaikea nähdä ja kohde vaikuttaa myös uhkaavalta. Takaa valaistun kohteen voidaan saada näyttämään myös viattomalta. Tällöin tarvitaan todella kirkas valo. Valon tultaessa oikealta tai vasemmalta, se kertoo siitä mihin suuntaan toiminta etenee. Tasainen valo antaa vaisun vaikutelman,

mutta se näyttää kuvatessa hyvältä. Tämä sen vuoksi, että varjot sekä kirkkaat kohdat näkyvät hyvin molemmat. (Ang 2005, 102–103.)

4.2 Valon väri ja määrä

Elokuvanteossa aikaa ja rahaa menee värien hallintaan, jotta saataisiin tarkasti oikea väritasapaino. Videossa värien tarkkuus ja yhdenmukaisuus on tärkeää. Näitä voidaan myös elektronisesti säädellä myöhemmin. (Ang 2005, 104–105.)

Valon väri ilmaistaan kelvinasteissa. Väriämpötila vaihtelee siten, kuinka paksu pilvipeite auringon edessä on tai kuinka korkealla aurinko on. Pilvisellä päivällä väriämpötila voi olla yli 8000 kelviniä. Tällöin valon väri on sinistä, kun taas esimerkiksi laskevan auringon aikana värin väri on oranssia tai punaista. (Leponiemi 2010, 126–129.)

Valkotasapainon säädöillä tai automatiikalla kompensoidaan valonlähteiden väriämpötilaeroja. Myös valotus on seuraus siitä miten videosignaalia käsitellään. Kameran kuvakennoon tuleva valon määrää säätää kameran valotusaika sekä objektiivin aukko. Videokuvauksessa valotusajan pitää altistua kuvataajuuteen ja samalla olla mahdollisimman lyhyt, jotta liikkuvat kohteet ovat teräviä. (Ang 2005, 106–107.)

4.3 Valaisujärjestelyt

Harkittu valaisinten sijoittelu on hyvä tapa luoda tunnelmaa. Tällä tavalla saadaan esimerkiksi valoisa tai dramaattinen tunnelma oikein aseteltuna. Valaisulla pitäisi pyrkiä luonnollisuuteen, mutta niillä voidaan myös toteuttaa luovia ratkaisuja. Valaistuksella ei kuitenkaan ole vääriä ratkaisuja, koska erilailla suunnattu lisävalo voi synnyttää erilaista tunnelmaa. (Ang 2005, 110–113.)

Perusvaloratkaisuksi videokuvauksessa on muodostunut kolmipistejärjestelmä, jossa päävalo on yleisvalaistus, täytevalo vähentää varjoja ja taustavalo erottaa kohteen taustasta. (Ang 2005, 110–113.) Päävalo ja täytevalo sijoitetaan kohteen etupuolelle 45 asteen kulmaan parin metrin korkeudelle ja taustavalo sijoitetaan kohteen taakse (Välikylä 2005, 58). Dogma-ratkaisussa ei käytetä ylimääräisiä valoja vaan kuvataan vallitsevassa valossa (Ang 2005, 110–113).

Tärkeää on huomioida valoja aseteltaessa, että ne kuumenevat. Tämän vuoksi ilmastoinnista on pidettävä huolta sekä valoja ei saa pitää päällä tulenaran materiaalin läheisyydessä. Myös valaisimen polttimet voivat olla herkkiä rikkoutumaan. Kuvausvalot ovat tehokkaita, jonka vuoksi ne tarvitsevat virtaa. (Välikylä 2005, 58.)

4.4 Valaisimet

Yöllä kuvatessa ainoa luonnollinen valonlähde on kuun kautta maahan heijastuva valo. Tällöin esimerkiksi taskulamput ja kynttilät voivat toimia valaistusratkaisuina. Ulkona kuvatessa aurinko on ainoa luonnollinen valonlähde. Valon määrä tällöin on suuri ja valo- sekä varjokohtien kontrastiero on suuri. Tämän myötä kontrastierot ovat vaikea toistaa videokameroille. (Leponiemi 2010, 126–129.)

Sisällä valo voi tulla ikkunoista tai tilan lamputa. Myös erilaiset tekniset laitteet kuten tietokoneen näyttö tai televisio voivat toimia valaistuksena. (Leponiemi 2010, 126–129.) Kuvausvalon voi kiinnittää suoraan kameraan, mutta tällöin valo tulee suoraan edestäpäin. Kameraan kiinnitetyn kuvausvalon kirkkautta on vaikea sovittaa muuhun valoisuuteen. (Ang 2005, 110–111.)

LED- ja loisteputkivalaisimet sekä hehkulamput ovat suosittuja videovalaistuksen lähteitä. Nykyisin vaihtoehtoja on todella paljon. Kotitalouksien loisteputkivalaisimien värit vaihtelevat paljon verrattuna esimerkiksi Kinoflo-valmistajan tuottamiin väritasapainotettuihin loisteputkivalaisimiin. (Juniper & Newton 2011, 110–111.)

Opinnäytetyössäni ei käytetty muuta kuin luonnollista valonlähdettä, koska kuvasimme pääasiassa ulkona. Tämä valonlähde riitti hyvin tarvitsemiini kuvaustilanteisiin. Valaisimia olisi voinut käyttää mahdollisesti haastatteluiden aikana. Tällöin olisi voinut käyttää kolmipistejärjestelmää.

5 MUSIIKKI

Videoissa musiikkia voi käyttää monella eri tavalla. Taustalla voi olla jotain musiikkia sen takia, että tunnelma ei olisi hiljainen tai tylsä. (Välkylä 2005, 102.) Musiikki on vahva väline, jolla luodaan tunnelmaa. Erilaista musiikkia on paljon, jonka vuoksi sopivia tallenteita omiin videoihin löytyy varmasti. (Ang 2005, 86–87.)

5.1 Musiikin tekijänoikeudet

Tekijänoikeus on luovan työn suoja. Elokuvia, musiikkia, kirjoja ja muita ei synny ilman tekijää. Tekijänoikeus syntyy samalla kuin teoskin ja se antaa luonnolliselle henkilölle yksinoikeuden määrätä omasta työstään. Tekijänoikeuden suojan kohteena on kirjallinen, suullinen tai taiteellinen teos. Tekijänoikeus suojaa teoksen ulkomuotoa ja ilmaisutapaa. Se ei suojaa teoksen sisältämää tietoa, ideaa, aihetta tai rakennetta. Tekijänoikeus on voimassa tekijän eliniän ja 70 vuotta tekijän kuolinvuoden päättymisestä. (Kopiraitti 2014, viitattu 11.11.2014.)

Tekijänoikeuksia muistuttavat oikeudet ovat kutsuttu lähioikeuksia, jotka suojaavat teoksen esitystä, äänitallennetta, kuvatallennetta ja valokuvaa. Lähioikeudet eivät edellytä itsenäisyys- ja omaperäisyysvaatimuksen täyttymistä. Lähioikeuksien suoja-aika on usein 50 vuotta tallentamis-, esittämisen- tai valmistamisvuodesta. Merkittävin ero tekijänoikeuteen onkin suoja-aika. (Kopiraitti 2014, viitattu 11.11.2014.)

Gramex ry edustaa muusikkoja, laulajia, kapellimestareita ja äänitteiden tuottajia, jotka esiintyvät äänilevyllä tai muulla äänitteellä. He valvovat sekä edistävät äänitteillä esiintyvien taiteilijoiden ja äänitteiden tuottajien tekijänoikeuslaissa säädettyjä oikeuksia. Lisäksi Gramex kerää heille korvauksia ja edistää alan toimintaedellytyksiä. Gramex-korvauksia kerätään vain, kun esitetään julkisesti musiikkivideoita, cd-levyä tai muuta äänitemusiikkia. (Gramex, viitattu 3.10.2014.)

Teosto edustaa säveltäjiä, sanoittajia, sovittajia sekä musiikinkustantajia. He toimivat yhdysiteenä ja välittäjänä musiikintekijöiden ja musiikkia käyttävien välillä. Musiikkien käyttäjien ei tarvitse hank-

kia lupia jokaiselta käytettävältä musiikintekijältä vaan luvat saa keskitetysti Teostosta. Teosto kerää ja tilittää korvaukset heidän edustamiensa tekijöiden musiikin julkisesta esittämisestä ja tallentamisesta Suomessa. (Teosto, viitattu 3.10.2014.)

Creative Commons edistää tiedon jakamista ja käyttöä maksuttomien lakityökalujen avulla. Heidän tekijänoikeuslisenssinsä ovat maksuttomia ja helppokäyttöisiä. Nämä tekijänoikeuslisenssit antavat yleisölle oikeudet jakaa ja edelleen käyttää luovia tuotoksia käyttäjän valitsemilla ehdoilla. CC-lisenssit (kuvio 13) eivät ole "kaikki oikeudet pidätetty"-muodossa, vaan niitä on erilaisia, joista voi valita itselle sopiva lisenssi. Nämä lisenssit eivät korvaa tekijänoikeuksia vaan antavat tekijänoikeuden rinnalla mahdollisuuden muokata omien teosten käyttöehtoja tarpeisiin sopiviksi. (Creative Commons, viitattu 4.10.2014.)

Käyttöluvut



Nimeä
CC BY

Tämä käyttöluva sallii muiden levittää, remiksata, muunnella ja jatkokehittää työtäsi myös kaupallisesti, kunhan sinut mainitaan alkuperäisenä tekijänä. Tämä on kaikkein avoimin tarjoamamme käyttöluva ja suositeltu tilanteeseen, jossa teoksen käyttö ja leviäminen halutaan maksimoida.

[Katso käyttöluvan tiivistelmää](#) | [Katso oikeudellista tekstiä](#)



Nimeä-Jaa Samoin
CC BY-SA

Tämä käyttöluva sallii muiden remiksata, muunnella ja jatkokehittää työtäsi myös kaupallisesti, kunhan sinut mainitaan alkuperäisenä tekijänä ja uudet tuotokset lisensoidaan samoin ehdoin. Tätä käyttöluvaa verrataan usein "copyleft"-perinteen vapaisiin ja avoimen lähdekoodin ohjelmistolisensselihin. Kaikki teoksesta tehdyt johdannaiset käyttävät samaa käyttöluvaa, joten kaikki johdannaiset sallivat myös kaupallisen käytön. Wikipedia käyttää tätä käyttöluvaa, jota suosittelemme aineistolle, joka voi hyötyä Wikipedian tai vastaavasti lisensoidun hankkeen sisältöjen käytöstä.

[Katso käyttöluvan tiivistelmää](#) | [Katso oikeudellista tekstiä](#)



Nimeä-Ei muutoksia
CC BY-NC

Tämä käyttöluva sallii sekä kaupallisen että epäkaupallisen levittämisen, kunhan teos on kokonainen ja muuttumaton ja sinut mainitaan tekijänä.

[Katso käyttöluvan tiivistelmää](#) | [Katso oikeudellista tekstiä](#)



Nimeä-EiKaupallinen
CC BY-NC

Tämä käyttöluva antaa muiden remiksata, muunnella ja jatkokehittää sinun työtäsi epäkaupallisesti, kunhan he mainitsevat sinut alkuperäisenä tekijänä. Heidän ei tarvitse lisensoida johdannaisteoksiaan samalla käyttöluvalla, mutta sinun nimesi on oltava mukana eikä kaupallinen käyttö ole sallittua.

[Katso käyttöluvan tiivistelmää](#) | [Katso oikeudellista tekstiä](#)



Nimeä-EiKaupallinen-Jaa Samoin
CC BY-NC-SA

Tämä käyttöluva antaa muiden remiksata, muunnella ja jatkokehittää sinun työtäsi epäkaupallisesti, kunhan he mainitsevat sinut alkuperäisenä tekijänä ja lisensioivat uudet tuotoksensa samoin ehdoin.

[Katso käyttöluvan tiivistelmää](#) | [Katso oikeudellista tekstiä](#)



Nimeä-EiKaupallinen-EiMuutoksia
CC BY-NC-ND

Tämä käyttöluva on kaikkein rajoittavin kuudesta pääkäyttöluvastamme ja sallii muiden vain jakaa teostasi muille kunhan sinut mainitaan tekijänä. He eivät saa muuttaa teosta millään tavalla eivätkä hyödyntää sitä kaupallisesti.

[Katso käyttöluvan tiivistelmää](#) | [Katso oikeudellista tekstiä](#)

KUVIO 13. Creative Commons-lisenssit (Creative Commons, viitattu 4.10.2014)

Rojaltivapaa musiikki on yksinkertainen musiikkitiedostojen lisensointimuoto. Se on helppo tapa ostaa käyttöoikeus. Tällöin ostettavasta musiikista maksetaan vain kerran, jonka jälkeen sitä voidaan käyttää useampiin projekteihin rajoittamattomasti. Jokaisesta käyttökerrasta ei tarvitse maksaa erikseen rojalteja. Tärkeä on huomioida, että kuitenkin täytyy noudattaa tuottajan käyttöoikeus-sopimusta. (Matton 2014, viitattu 11.11.2014.)

5.2 Musiikin valinta

Loistavaa musiikkia on todella paljon, joten omaan videoon löytyy sopivia varmasti. Täysin sopimatontakin musiikkia voidaan käyttää koomisen vaikutelman synnyttämiseen. Musiikkia voidaan löytää ja käyttää ilmaiseksi, ostamalla rojaltivapaata musiikkia, tilata tilaustyönä tai säveltää itse. (Ang 2005, 86–87.)

Kun elokuvaan tai videoon tilataan alkuperäismusiikkia, niin tilaaja saa täsmälleen elokuvan tunnelmaan sopivan musiikin. Vielä suurempi etu on, jos leikkaus videoon on tehty, niin musiikki voidaan sovittaa tarkasti. Tärkeää on myös huomioida tekijänoikeuslaki ja käyttöoikeudet musiikkia valittaessa. (Ang 2005, 86–87.)

Minulla oli vapaat kädet valita musiikki. Musiikkia valittaessa huomioon tuli ottaa sen sopivuus ja sen tuottama tunnetila. Tärkeää oli huomioida myös tekijänoikeudet.

Musiikkia valittaessa alun matkalle pyrin etsimään iloista ja hieman temmokasta musiikkia, joka toisi katsojille mielenkiinnon ja iloisuuden tunteen. Videon pääkohtaan, eli pelipätkiin, pyrin hakemaan hieman tunnelmaa luovaa synkempää musiikkia, mutta nopealla temmolla. Loppuun etsin vauhdikasta rock-musiikkia, koska tällä tavalla video saisi vauhdikkaan lopun.

Musiikkia etsin useita tunteja eri lähteistä. Kokeilin myös monia muita eri musiikkeja. Löysin alun musiikin Free Music Archivesta, pelikohdan musiikin Machinimasoundista ja videon lopun rock-musiikin Free Stock Musicista (Kuvio 14).

Musiikit sopivat mielestäni hyvin videolle ja tuottivat vaatimuksieni mukaiset tunnelmat. Nämä musiikit olivat ilmaisia, mutta niitä ei saisi käyttää kaupalliseen tarkoitukseen. Lisäksi musiikin luoja sekä lisenssi tuli olla näkyvillä. Musiikit käyttivät Creative Commons –lisenssejä.

Free Punk Rock Stock Music “Social Disgrace”



Rating: 4.4/5 (18 votes cast)



23



1



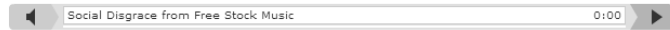
4

Do you ever feel alone? Outcast? Completely unaccepted by the community? Sometimes it makes you sad, other times it makes you want to stand up and start a rebellion — exactly the kind of mood Social Disgrace captures.

Even if you're a casual fan of punk rock music, you'll enjoy the thumping bass groove of Social Disgrace and the simple rhythm patterns that drive it forward.



Social Disgrace Production Music Full Song Preview



Track Details

Duration: 2:57

Quality: Full uncompressed CD quality, 16 bit/48.000 kHz (1,411.2 kbit/s)

License: 100% royalty free license that allows you to use the music in all types of productions, for worldwide distribution, forever. There are never any licensing fees. [Read our license agreement here.](#)

Download Social Disgrace for Free

This song is available in WAV, AIFF, and MP3 formats. Select your format and download below:

[Download .WAV](#)

[Download .AIFF](#)

[Download .MP3](#)

KUVIO 14. Videolla käytettyä musiikkia löytyi Free Stock Musicista (Free Stock Music, viitattu 26.11.2014)

6 EDITOINTI

Editointi on prosessi, jossa lopullinen ääni- tai videotuotos valitaan sekä kootaan raakamateriaaleista (Jones 2004, 84). Digitaalinen videoleikkaus on non-lineaarista. Tähän leikkaustapaan vaikuttaa tietokone, koska sen nopeutta rajoittaa vain se, kuinka nopeasti tietokone hakee tiedostot ja näyttää niiden ruudut. Lineaarinen leikkaus oli ennen elokuvaleikkaus, jossa filmiä rullattiin eteen ja taakse, kunnes haluttu ruutu löytyi. Tämän jälkeen filmi katkaistiin ja yhdistettiin. (Ang 2005, 166–169.)

Leikkaustyö voidaan jakaa eri osioihin kuten leikkeiden asetteluun ja niiden hienosäätöön, siirtymien miettimiseen, värien sekä valojen korjaukseen ja tasopainotukseen sekä myös äänen ja musiikin käyttöön. Tärkeää leikkauksessa on ottaa myös sisällön ja tarinan lisäksi huomioon kokonaispituus, tahti ja rytmitys sekä jatkuvuus. (Ang 2005, 166–169.)

6.1 Siirtymät ja efektit

Liiallinen siirtymien ja efektien käyttö häiritsee ja huonontaa kuvan laatua. Siirtymää ei tarvitse lii- sätä leikkauksenvaiheessa, koska kuvattaessa tapahtuvat liikkeet voivat toimia siirtyminä. Tällaisia ovat esimerkiksi panorointi, tarkennuspisteiden muuttaminen ja zoomaus. (Juniper & Newton 2011, 136–138.)

Leikkaus ja häivytykset ovat yksinkertaisimmat editoimisessa käytetyt keinot. Leikkaus on välitön siirtymä kamerakulmasta toiseen. Ne toimivat parhaiten, kun seuraava otos on otettuna toisesta kulmasta. Myös jatkuvuus tekee leikkauksesta toimivamman. (Juniper & Newton 2011, 136–138.)

Häivytykset ovat luonnottomia ja esiintyvät kohtauksien alussa ja lopussa. Tällaisia häivytyksiä voi- vat olla mustasta kuvasta kuvaan tai toisinpäin. (Juniper & Newton 2011, 136–138.) Ristikuvalla tarkoitetaan häivytystä, jossa kuva häipyä toiseen (Välilylä 2005, 94).

Editointiohjelmissa on myös muunlaisia siirtymiä. Tällaisia ovat esimerkiksi kolmiulotteiset tehos- teet kuten sivun kääntyminen. (Juniper & Newton 2011, 136–138.) Leikkausohjelmat, lisäohjelmat

ja erilliset tehosteohjelmat tarjoavat paljon erilaisia tehosteita, joita on mahdollista säädellä. (Ang 2005, 186–187.)

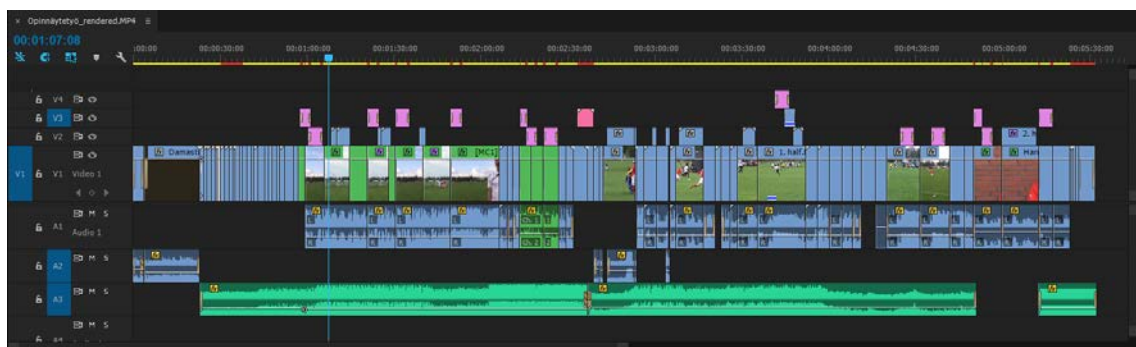
Editoinnissa käytin Adobe Premiere CC –videoeditointiohjelmaa. Kyseisen ohjelman valitsin sen perusteella, että olen käyttänyt sitä aiemmin vapaa-ajalla sekä koulussa. Tunnen ohjelman hyvin, joten päätös oli helppo.

Videon alkuun toin jo aikaisemmin toteuttamani FC Santa Claus intron sekä Damastikorun mainoksen. Editoidessani pystyin lisäämään videoon myös erilaisia kuvia.

Efektejä en juurikaan käyttänyt, koska ne eivät olisi sopineet videoon. Mahdollisia efektejä ovat esimerkiksi erilaiset sumennukset ja kuvaan tapahtuvat muutokset sekä heijastukset. Efektejä on todella paljon ilmaisena sekä maksullisena. Värejen korjaamiseen käytin yksinkertaista kirkkauden ja kontrasti –efektiä.

Käytin erilaisia siirtymiä kuten ristikuvia, häivytyksiä ja sumennukset. Kun käytin siirtymiä, piti miettiä, että onko tämä sopiva tähän ja kannattaako sitä laittaa edes. Piti miettiä siirtymän pituutta, sopivuutta musiikkiin ja tietenkin kokonaisuutta.

Editoidessani otin huomioon musiikin temmon ja vaihtelut, joiden perusteella pystyin luomaan leikkauksia musiikin tahtiin. Vaihtoehtoisesti olisin voinut ensin editoida videon rungon, jonka jälkeen lisätä musiikin. Mielestäni helpompi tapa kuitenkin on lisätä musiikki ensin, jonka jälkeen videoiden leikkaaminen on helpompaa, koska musiikki oli suuressa osassa tunnelmaa. Editoinnin aikajanaalla käytin useita eri raitoja työni helpottamiseksi sekä selkeyden vuoksi (kuvio 15).



KUVIO 15. Adobe Premiere aikajana

6.2 Tiedostomuodot ja koodekit

Tiedostomuoto sisältää koodatun informaation. Jotkin tiedostomuodot on luotu tietynlaisille tietotyypeille. QuickTime-tiedostomuoto on Applen kehittämä, kun taas Microsoft on luonut oman AVI-tiedostomuodon. Yhteistä näillä tiedostomuodoilla on niiden monikäyttöisyys, koska ne voivat sisältää ääntä, kuvaa ja videokuvaa. (Juniper & Newton 2011, 16.)

Koodekit ovat ääni- ja videosignaalin pakkaamiseen ja purkamiseen tarkoitettuja ohjelmia ja algoritmeja. Niiden tarkoituksena on vähentää videon siirto- ja tallennuskapasiteettiä. (Web-opas, viitattu 17.10.2014.)

Koodekkeja on kahdenlaisia: häviöttömät ja häviölliset. Häviöttömissä data on täysin samanlaista pakkaamisen ja purkamisen jälkeen. Häviöllisissä menetetään osa alkuperäisestä informaatiosta. Suosittuja videokoodekkeja ovat DivX, WMV, H.264 (Afterdawn, viitattu 17.10.2014.)

Tietynlaiset koodekit sopivat paremmin tiettyihin tehtäviin ja joihinkin huonommin. Jotkut koodekit sopivat hyvin tietojen mahdollistamiseen tallennusmediaan tai videotoiistoon, mutta huonosti editointiin. Tämä sen vuoksi, että ne saattavat tarvita enemmän laskentatehoja. (Juniper & Newton 2011, 17.)

Bittivirta vaikuttaa tiedostonkokoan. Mitä suurempi se on, sitä enemmän informaation määrä on. Kuva- ja äänenlaatu on hyvä, kun käytetään suurta bittivirtaa. (Leponiemi 2010, 43.)

Editoinnin alussa toin kuvaamani materiaalit Adobe Premieriin, jolloin tein myös projektitiedoston. Tiedostot sijaitsivat nopealla ja tilavalla kovalevyllä. Käytössä olleiden kameroiden kuvamateriaali oli AVCHD tiedostomuodossa. Tiedostomuotoja ei tarvinnut muuttaa eri muotoon, koska editointikone oli tehokas ja kovalevyllä oli tarpeeksi tilaa.

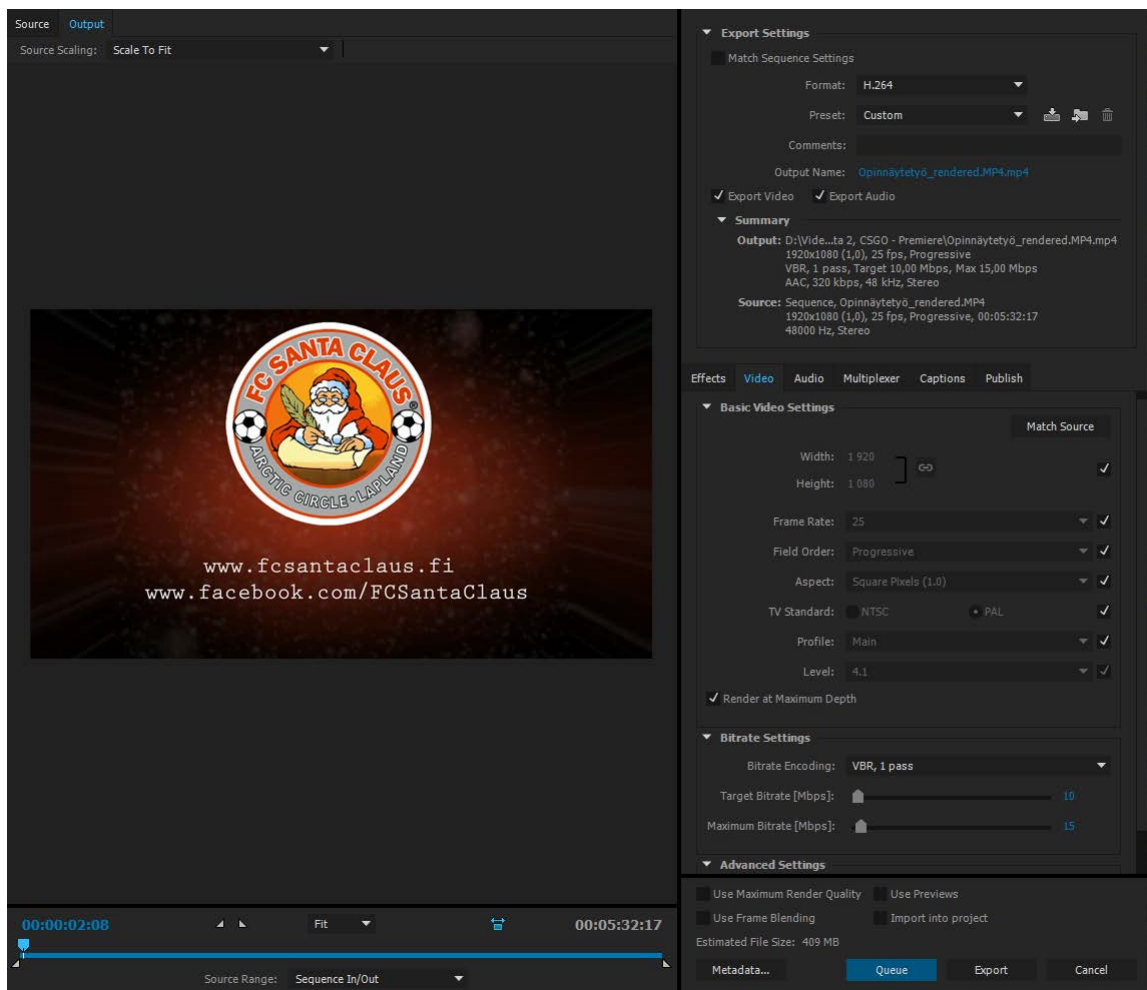
6.3 Renderöinti

Renderöinnillä tarkoitetaan tehosteiden laskentaa (Välilikylä 2005, 92). Kun videon editointi on saatu valmiiksi, se tulee laskea. Tämä johtuu siitä, että leikkausvaiheessa tehosteiden aikana videon pakkaus puretaan ja kuva täytyy pakata uudestaan. (Ang 2005. 14–15.)

Editointiohjelmassa voidaan esikatsella tehosteita leikkausvaiheessa renderöimällä reaaliaikaisesti. Jos tietokone ei pysty näyttämään renderöityä osiota, kuva nykii. (Välilyä 2005, 92). Renderöinti vaatii paljon suoritusvoimaa ja lopputuloksena mahdollista on suuri tiedostokoko (Ang 2005, 14–15).

Renderöinnin toteutin Adobe Media Encoder –ohjelmalla, joka on liitettyä Adobe Premieriin. Video renderöitiin h.264 formaatille 1920x1080 –resoluutiolla. Mahdollisuus olisi ollut skaalata kuvakooksi 1280x720. FPS:ksi tuli 25, koska videot kuvattiin samalla ruutua/sekunnissa. Äänen muodoksi valitsin AAC 320 kbps, joka on sopiva ja suositeltu äänenpakkaus.

Videon tiedostopäätteeksi tuli .mp4. Bittivirraksi valitsin 10-12, joka oli hieman pienempi mitä kuvattavat videopätkät. Tämä vaikutti pienentävästi videonkoko, muttei radikaalisti kuvanlaatuun.



KUVIO 16. Adobe Premieren renderöintiasetukset videolle

7 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Projektina tämä oli minusta mielenkiintoinen ja opettavainen. Olen itse pelannut kyseisessä seurassa ja tehnyt mediahommia heille jo aikaisemmin, joten aihe oli helppo päättää ja toteuttaa. Lisäksi tämän jälkeen olen jatkanut median tuottamista heille, joten olen onnistunut vakuuttamaan heidät taidoistani ja kyvystä oppia uutta.

Toimeksiantajan kanssa olin melko paljon yhteydessä sähköisesti sekä puhelimitse. Yhteistyössä ei ollut ongelmia. Pysyin suunnittelemisani aikatauluissa hyvin, jonka myötä ongelmia ei juuri syntynyt ajallisesti.

Suunnitteluvaihe oli mielestäni hankala, koska en osannut oikein päättää minkälainen esittelyvideo olisi. Lisäksi en ollut ennen toteuttanut tällaista videota mikä sisältäisi haastatteluja ja olisi näin pitkä. Mietin erilaisia vaihtoehtoja, mutta päädyin tällaiseen ehdotukseen. Päätöksen pää syy oli, että videon katsojat näkisivät mitä vieraspelireissulla tapahtuisi pääpiirteittäin. Toimeksiantaja hyväksyi ehdotukseni.

Kuvausympäristö oli tuttu ja kuvaamista helpotti jo aikaisemmat kuvaukset jalkapallon parissa. Ai-noastaan sateinen sää vaikeutti suunnattomasti kuvausta. Kamerat ja laitteistot olivat tuttuja myös. Tämän myötä videonkuvauksessa ei ollut ongelmia. Varauduin myös kameran akun loppumiseen ja pakkasin vara-akkuja mukaan, että varmasti saisin kuvattua kaiken yhden päivän aikana. Lisäksi mukana oli lisämuistikortteja, jos tallennustila olisi loppunut.

Kameroista videoiden siirtämisessä koneelle ei ollut ongelmia. Adobe Premiere luki editointivaiheessa tiedostomuodot, joten minun ei tarvinnut muuttaa videotiedostoja muuhun muotoon. Editoinnin aikana ei ollut ongelmia, koska käyttämäni tietokone on todella nopea ja tunnen ohjelman. Tämän vuoksi videoiden leikkaaminen, muokkaus ja esikatselu olivat nopeaa.

Taustamusiikin etsiminen oli melko helppoa, koska teen vapaa-ajallani muutenkin videoita. Tämän vuoksi tiesin mistä musiikkia saa ja minkälaisilla ehdoilla. Taustamusiikin etsimisessä oli kuitenkin työtä ja etsimistä sekä monen eri musiikkipätkän testausta. Loppujen lopuksi olen tyytyväinen löytämiini musiikkeihin.

Videon julkaisemisen jälkeen olen saanut uusia ideoita ja kehittynyt enemmän. Olen hyvissä yhteyksissä seuraan ja olen saanut monia uusia tuotantokyselyitä heiltä, joten oli hyvä tehdä heidän kanssa tämä projekti. Toimeksiantaja oli tyytyväinen projektin lopputulokseen.

LÄHTEET

Aaltonen, J. Sisältö ja muoto. Viitattu 3.10.2014, http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/aaltonen_sisalto_ja_muoto.jsp.

Adobe. 2014. Adobe Premiere Pro CC / Common Questions. Viitattu 11.11.2014. <https://helpx.adobe.com/premiere-pro/faq.html>

Afterdawn. 2014. Codec. Viitattu 17.10.2014. <http://fin.afterdawn.com/sanasto/selitys.cfm/codec>

Ang, T. 2005. Digivideo: Kuvaajan käsikirja. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.

Canon. 2014. Canon XA20. Viitattu 10.11.2014. http://www.canon.fi/For_Home/Product_Finder/Camcorders/professional/XA20/

Creative Commons. 2014. Tietoa käyttöluvista. Viitattu 3.10.2014. <http://creativecommons.org/licenses/>

Digitalvike. 2014. Benro KH25 jalustasetti videokuvaukseen. Viitattu 11.11.2014. http://www.digitalvike.fi/benro_kh25_jalustasetti_videokuvaukseen

Elokuvantaju. 2014. Optinen ajo. Viitattu 3.10.2014. http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kuva/optinen_ajo.jsp.

Free Stock Music. 2014. Free Punk Rock Stock Music "Social Disgrace". Viitattu 26.11.2014. <http://www.freestockmusic.com/2014/rock-production-music/free-punk-rock-stock-music-social-disgrace/>

Gramex. 2014. Tietoa Gramexista. Viitattu 3.10.2014. http://www.gramex.fi/fi/tietoa_gramexista

Harrington, R. 2012. Video Planning Overview. Viitattu 1.10.2014. <http://www.dpbest-flow.org/node/635>

Jones, Frederic H. 2004. Digivideoijan käsikirja. Edita: IT Press

Juniper, A. Newton, D. 2011. Videokuvaaja järkkärillä – 101 huippuvinkkiä. Jyväskylä: WSOY.

Kopiraitti. 2014. Tekijänoikeuden ABC. Viitattu 11.11.2014. http://www.e-julkaisu.fi/kopiraitti/tekijanoikeuden_abc_2014/

Leponiemi, K. 2010. Videokuvaus: Taito ja tekniikka. Jyväskylä: Docendo.

Matton. 2014. Mitä on rojaltivapaa musiikki? Viitattu 11.11.2014. <http://www.matton.fi/musiikki/mitgon-rojaltivapaa-musiikki>

Olympus. 2014. WS-832. Viitattu 11.11.2014. http://www.olympus.fi/site/fi/a/audio_systems/audio_recording/stereo_recorders/ws_832/index.html?param=product

Oppimateriaali. 2011. Kohtausluettelo. Viitattu 3.10.2014. <http://oppimateriaali.wikidot.com/kohtausluettelo>.

RØDE Microphones. 2014. VideoMic. Viitattu 11.11.2014. <http://www.rodemic.com/microphones/videomic>

Sony. 2014. HDR-CX250E. Viitattu 11.11.2014. <http://www.sony.fi/support/fi/product/HDR-CX250E>

Teosto. 2014. Mikä Teosto on? Viitattu 3.10.2014. <http://www.teosto.fi/teosto/artikkelit/mika-teosto>

Web-opas. 2014. Mikä on koodekki? Viitattu 17.10.2014. http://www.webopas.net/mika_koodekki.html

Välkylä, J. 2005. Digivideokoulu. Jyväskylä: Docendo.