

Juha-Pekka Remes

ESITTELYVIDEO PYHÄJÄRVEN JÄÄKIEKON EDUSTUSJOUKKUEELLE

ESITTELYVIDEO PYHÄJÄRVEN JÄÄKIEKON EDUSTUSJOUKKUEELLE

Juha-Pekka Remes
Opinnäytetyö
Syksy 2013
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Oulun seudun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun seudun ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Tekijä(t): Juha-Pekka Remes

Opinnäytetyön nimi: Esittelyvideo Pyhäjärven jääkiekon edustusjoukkueelle

Työn ohjaaja(t): Ritva Virkkala

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Syksy 2013

Sivumäärä: 28

Tässä opinnäytetyössä tuotettiin esittelyvideo Pyhäjärven jääkiekon edustusjoukkueelle. Tavoitteena oli suunnitella, kuvata ja editoida video, joka esittelee Pyhäjärven jääkiekon edustusjoukkueen vaiheita valmistautuessaan peliin. Joukkue voi halutessaan käyttää videota kotisivuillaan. Videon on tarkoitus lisätä joukkueen näkyvyyttä ja antaa joukkueen faneille mahdollisuuden nähdä mitä tapahtuu jään ulkopuolella.

Raportissa käydään läpi työn eri vaiheet suunnittelusta editointiin. Raportissa perehdytään myös työssä käytettyihin laitteisiin ja sovelluksiin, sekä videossa käytetyn musiikin tekijänoikeuksiin. Raporttiin sisältyy myös taustaa Pyhäjärven jääkiekon edustusjoukkueesta.

Työ alkoi syksyn 2013 alussa ja valmistui syksyn 2013 loppupuolella. Opinnäytetyössä hyödynnettiin Pyhäjärven Nuorten ja Aikuisten MoniOsaamisen eli NAMO:n tarjoamia kameroita. Editointi suoritettiin omalla tietokoneella. Kuvaukset pidettiin lokakuussa ja niissä käytettiin Full HD –kameraa sekä silmälasikameraa. Videomateriaaleista editoitiin noin neljä minuuttia kestävä esittelyvideo. Editointiin käytettiin Adoben Premiere CS6 –videoeditointiohjelmaa.

Asiasanat: esittelyvideo, editointi, Adobe, videokuvaus

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme In Business Information Systems

Author(s): Juha-Pekka Remes

Title of thesis: Introduction Video For Pyhäjärvi Ice Hockey Team

Supervisor(s): Ritva Virkkala

Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2013

Number of pages: 28

This thesis was prepared for Pyhäjärvi ice hockey team. The purpose of this thesis was to design, film and edit the video, which presents Pyhäjärvi ice hockey team's steps in preparation for the game. The team is free to use the video on their website. The aim of the video was to increase the team's visibility and give the fans a chance to see what's going on outside the ice.

The report explains the different stages for producing video from designing to editing. It describes the equipment and applications that were used and also musical copyrights. The report also includes information about Pyhäjärvi ice hockey team.

The project started at the beginning of autumn 2013, and it was finished at the end of the year. Filming equipment needed for this thesis was provided by the company called NAMO. Editing was done on my own computer. The filming was carried out on October and the material was filmed with a Full HD video camera and a eyeglass camera. Video materials were edited for about four minutes long introduction video. The whole editing process was made by using Adobe Premiere Pro CS6 editing program.

Keywords: introduction video, editing, Adobe, video shooting

Sisällys

1 JOHDANTO	6
2 PYHÄJÄRVEN JÄÄKIEKON EDUSTUSJOUKKUE	7
3 LAITTEET JA OHJELMAT	8
3.1 Kamerat	8
3.2 Adobe Premiere Pro CS6	9
4 SUUNNITTELU	11
4.1 Toimeksiantajan toiveet	11
4.2 Synopsis ja kohtausluettelo	11
5 TOTEUTUS	13
5.1 Kuvakoot	13
5.2 Kamera-ajot	17
6 EDITOINTI	19
6.1 Mitä on editointi?	19
6.2 Siirtymien kanssa työskentely	19
6.3 Tiedostomuodot	20
7 MUSIIKKI	21
7.1 Musiikin tekijänoikeudet	21
7.2 Videolla käytetty musiikki	23
8 POHDINTA	25
LÄHTEET	27

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena oli suunnitella, kuvata ja editoida esittelyvideo Pyhäjärven jääkiekon edustusjoukkueelle. Idea tähän videon tekoon syntyi käydessäni joukkueen kotisivuilla. Joukkueella ei ole sivuillaan kunnon esittelyä ja videomateriaalia ei juuri laisinkaan. Päätin auttaa asiaa, joten otin yhteyttä joukkueen päävalmentajaan. Keskustelin asiasta päävalmentajan kanssa ja mainitsin asiasta koko joukkueelle. Idea oli heidän mielestään hyvä ja joukkue oli innoissaan aiheesta. En kuitenkaan edellyttänyt toimeksiantajalta sitoutumista työn toteutukseen tai sen käyttämiseen jatkossa. Sovimme toimeksiantajan kanssa, että video ladataan heidän kotisivuilleen, jos kaikki ovat tyytyväisiä lopputulokseen.

Työn tarkoituksena oli toteuttaa video, joka lisäisi joukkueen näkyvyyttä ja edesauttaisi Pyhäjärven jääkiekosta kiinnostuneita näkemään, millaisessa ympäristössä jääkiekkoa pelataan Pyhäjärvellä. Videon tarkoituksena oli myös esitellä joukkueen eri vaiheita sen valmistautuessa peliin, jotta joukkueen fanit saisivat kuvaa siitä, mitä tapahtuu jään ulkopuolella. Raportissa käytiin läpi myös videolla käytetyn musiikin tekijänoikeuksista ja perehdyttiin työssä käytettyihin laitteisiin ja ohjelmiin.

Työssä käytettiin Pyhäjärven Nuorten ja Aikuisten MoniOsaamisen eli NAMO:n tarjoamia kameeroita. Editointia varten asensin omalle koneelleni Adobe Premiere Pro CS6 -ohjelman, jolla videomateriaalin käsittely hoidettiin kokonaan. Lopullinen työ toimitettiin toimeksiantajalle muistitikulla. Työn aikana kävin myös näyttämässä toimeksiantajalle eri vaiheita videosta saadakseni välikommentteja. Videolla käytetyn taustamusiikin tekijänoikeudet selvitettiin ennen sen liittämistä videolle.

2 PYHÄJÄRVEN JÄÄKIEKON EDUSTUSJOUKKUE

Pyhäjärven jääkiekon edustusjoukkue pelaa tällä hetkellä jääkiekon 3-divisioonassa. Joukkue on parhaillaan pelannut 2-divisioonaa kausilla 2003-2012. Joukkue kuuluu Pyhäjärven urheiluseuraan nimeltään Pyhäjärven Pohti.

Joukkue koostuu tällä hetkellä 23 kenttäpelaajasta ja 3 maalivahdista. Kenttäpelaajista suurin osa on nuoria, jotka ikänsä puolesta pelaavat myös Pohdin A-nuorten joukkueessa. Päävalmentajana ja joukkueenjohtajana toimii Jani Komulainen. Joukkueen managerina toimii Eero Humaloja. (NettiTieto Oy, hakupäivä 22.11.2013)

Jäähalli Pyhäjärvelle valmistui 2000-luvun alkupuolella ja se sai nimekseen Inmet-Areena. Siihen saakka edustusjoukkue pelasi ulkojäällä sekä lähiseudun jäähalleissa. Ennen jäähallin valmistumista kiekkoinnostus Pyhäjärvellä oli jo nousussa, mutta jäähallin saaminen omalle paikkakunnalle nostatti kiekkoinnostusta entisestään. Inmet-Areena on monitoimiareena, jossa kaikenikäiset pystyvät kokemaan positiivisia elämyksiä liikunnan ja kulttuurin parissa. Inmet-Areenassa vuosittain järjestettävät Suomen Jääkiekkoliiton alainen kiekkoleiri Warrior Hockeyschool sekä kansainvälinen Täydenkuun Tanssit -festivaali ovat tästä loistavia esimerkkejä. (Inmet-Areena, hakupäivä 22.11.2013)



KUVIO 1. Pyhäjärven jääkiekon edustusjoukkueen logo (NettiTieto Oy, hakupäivä 22.11.2013)

3 LAITTEET JA OHJELMAT

Opinnäytetyön kuvauksia varten käytin NAMO:n tarjoamia kameroita. Sain heiltä käyttööni Canon XF100 Full HD –kameran ja silmälasikameran, joita tässä luvussa esitellään tarkemmin. Editointiin käytin Adobe'n Premiere Pro CS6 –ohjelmaa, joka on ammattimaiseen käyttöön tarkoitettu videoeditointiohjelma.

3.1 Kamerateat

Suurin osa kuvauksista hoidettiin Canonin XF100 Full HD –kameralla (Kuvio 2). XF100 tallentaa MPEG-2 MXF (Media eXchange Format) –tiedostoja. Kameralla voi kuvata 1920 x 1080 pikselin Full HD –kuvaa 50Mbps:n nopeudella edullisille ja helposti saataville CF-muistikorteille. (Canon, hakupäivä 24.11.2013.) Kamera oli käyttööni sopiva, koska esimerkiksi peliä kuvatessani pystyi helposti vaihtamaan tallennusvälinettä kahden korttipaikan välillä ja tämä mahdollisti kuvauksen jatkamisen keskeytyksettä. Muistikorteilta sai videomateriaalin helposti tietokoneelle käyttäen USB-kortinlukijaa.



KUVIO 2. Käytössä ollut kamera Canon XF100 (Canon, hakupäivä 23.11.2013)

Työssäni käytettiin myös silmälasikameraa muutamissa otoksissa (Kuvio 3). Kameralla voidaan tallentaa niin hyvätasoista videokuvaa kuin valokuviaakin. Laitteen voi kytkeä suoraan tietokoneeseen ja katsella sekä tallentaa useita tunteja video- ja kuvamateriaalia. Kuvattu materiaali tallentuu sisäiselle mikro SD-kortille ja sen saa helposti siirrettyä tietokoneelle USB-kaapelin avulla.



KUVIO 3. Käytössä ollut silmälasikamera (Signal-Planet, hakupäivä 23.11.2013)

3.2 Adobe Premiere Pro CS6

Adobe Premiere Pro CS6 on Adoben tuoteperheeseen kuuluva videoeditointiohjelma. Kyseinen ohjelma on ammattilaisten piireissä hyvin suosittu ja se mahdollistaa rajoittamattoman määrän audio- ja videoraitoja muokattavaksi yhdeksi videoksi. Adobe Premiere Pro on osa Adoben Creative Suite –ohjelmistopakettia. Tästä kyseisestä ohjelmasta löytyy kaikki ammattilaisten tarvitsemat ominaisuudet videonkäsittelyyn ja ohjelma on yksinkertainen käyttää. (Adobe, hakupäivä 24.11.2013.) Ohjelma oli minulle ennestään tuttu koulun kautta ja olen sitä käyttänyt myös vapaa-ajalla omien videoiden editointiin.



KUVIO 4. Adobe Premiere Pro CS6.

4 SUUNNITTELU

Projektin suunnittelu alkoi syksyn 2013 alkupuolella. Olin yhteydessä joukkueen päävalmentajan kanssa ja keskustelimme videon teon mahdollisuudesta. Videon saatua vihreää valoa koko joukkueelta, aloin suunnitella synopsisista. Tarkoituksena oli käydä kuvaamassa vähintään yksi kotipeli, josta leikkaisin parhaimmat palat videolle. Videota varten käytiin kuvaamassa myös yksittäisiä otoksia joukkueen pelaajan kanssa.

4.1 Toimeksiantajan toiveet

Toimeksiantajana toimi koko joukkue ja keskustelimme päävalmentajan, sekä joukkueen pelaajien kanssa heidän toiveistaan. Heillä ei ollut mitään tarkkoja toiveita videosta, joten päädyimme siihen lopputulokseen, että saan täysin vapaat kädet videon tekoa varten.

Työn edetessä kävin näyttämässä videota päävalmentajalle ja pelaajille, jotta saisin heiltä väli-kommentteja. Pelaajilta sainkin hyviä ehdotuksia, joita pyrin työn edetessä käyttämään hyväksi. Esimerkiksi siirtymien ja leikkauksien kanssa täytyi tehdä muutoksia.

4.2 Synopsis ja kohtausluettelo

Synopsis on tiivistelmä elokuvan sisällöstä. Se on hahmotelma, josta selviää ohjelman sisältö ja muoto, mutta ei sisällä kuvallisia yksityiskohtia. (Aaltonen, hakupäivä 24.11.2013.)

Opinnäytetyöni synopsis:

Kuvataan jäähallia ulkopuolelta, jonka jälkeen siirrytään hallin sisälle. Kuvataan kaukaloa ylhäältä sivuttaissuunnassa. Tämän jälkeen siirrytään edustusjoukkueen pukukoppiin, jossa kuvataan yksittäisiä otoksia eri varusteiden pukemisesta päälle. Pelaaja siirtyy jälle, jossa kuvataan erilaisia harhautuksia ja laukauksia. Seuraavaksi kuva siirtyy takaisin pukukoppiin, jossa valmentaja antaa ohjeita pelaajille. Tämän jälkeen joukkue siirtyy jälle ja näytetään kuvatusta pelistä parhaat palat.

Käsikirjoitus on suunnitelma, jonka avulla elokuva voidaan kuvata. Työtäni varten en kirjoittanut tarkempaa käsikirjoitusta, koska siinä kuvattiin suurimmaksi osaksi tapahtumaa, johon kuvaaja ei itse voinut vaikuttaa. Työssäni ei myös ollut mitään tiettyjä vuorosanoja. Varusteiden pukemisesta kirjoitin tietyt kohtaukset valmiiksi, jotta tiesin missä järjestyksessä eri kohtaukset kuvataan.

Esittelyvideon alussa olevia kohtauksia varten tehtiin kohtausluettelo, josta selvisi mistä kuvakulmista eri kohtaukset kuvataan. Esimerkiksi luistimia sidottaessa kuvattiin lähikuvaa luistimista (Kuvio 7) ja pelipaidan pukeminen päälle hoidettiin puolikuvaa käyttäen (Kuvio 8). Pelistä valittuja parhaita paloja varten ei voitu kohtausluettelo tehdä, koska kyseessä oli urheilutapahtuma, johon en itse voinut vaikuttaa mitenkään.



KUVIO 5. Luistimien sidontaa

5 TOTEUTUS

Kuvaukset hoidettiin kahdessa päivässä. Ensimmäisenä päivänä kuvattiin joukkueen pelaajan kanssa otoksia pukukopista, kun pelaaja pukee varusteitaan ylleen, jonka jälkeen kuvattiin pelaajan otteita jäällä. Samana päivänä kuvattiin myös hallin edustaa ja sisätiloja. Toisena päivänä kuvattiin joukkueen kotipeli kokonaisuudessaan, josta videolle leikattiin parhaat palat.

5.1 Kuvakoot

Videota tehtäessä on hyvä käyttää vaihtelua. Vaihtelua saadaan, kun muutetaan kuvausetäisyyttä. Jos kuvauksissa käytetään koko ajan pelkästään samaa etäisyyttä eli kameran ja kohteen välimatka on aina sama, siitä tulee auttamatta tylsä. Etäisyyden valinnalla tavoitetaan fyysinen ja emotionaalinen todellisuus, tunnelmat ja niiden ilmaisut. (Jones 2004, 19.)

Videon vaikutusta hallitaan kiinnittämällä huomiota kuvausetäisyyteen. Tekniikoita on useampia, mutta käyn läpi tässä luvussa viisi eri tekniikkaa: Laajakuva, puolikuva, puolilähikuva ja lähikuva sekä tässä työssä erikoisuutena käytetty näkökulmaotos.

Laajakuva näyttää kohteen ja ympäristön, johon tapahtumat sijoittuvat. Laajakuvaa käytetään yleensä videon tai kohtauksen alussa, sillä se antaa käsityksen tapahtumien näyttämöstä. (Jones 2004, 20.) Opinnäytetyössä käytin laajakuvaa esimerkiksi videon alussa kuvatessani jäähallia ulkopuolelta (Kuvio 6) sekä kuvatessani pelaajaa laukomassa kiekkoa jäällä (Kuvio 7).



KUVIO 6. Laajakuva



KUVIO 7. Laajakuva

Puolikuvan tehtävänä on selventää kohdetta tai tapahtumaa sekä antaa katselijalle lisätietoa kohteesta. Puolikuvan tarkoituksena on myös selkeyttää videon teemaa. (Jones 2004, 20.) Opinnäytetyössä kuvasin tällä tekniikalla paljon ja yksi esimerkki näkyy alla olevasta kuviosta, jossa pelaaja pukee pelipaitaansa päälle (Kuvio 8).



KUVIO 8. Puolikuva

Puolilähikuvan tarkoitus on näyttää katselijalle vielä enemmän yksityiskohtia. Puolilähikuvassa ympäristön hahmottaminen on jo vaikeaa. (Jones 2004, 20.)



KUVIO 9. Puolilähikuva

Lähikuvan tarkoituksena on keskittyä johonkin tiettyyn kohteeseen. Kyseinen kohde täyttää lähikuvassa koko kuvan. Lähikuvan käyttämisessä on muistettava, että liiallisessa käytössä siitä voi nopeasti tulla tylsä. (Jones 2004, 20.) Työssäni käytin lähikuvaa muutamissa otoksissa. Alla olevassa kuvassa pelaaja laittaa mailan lapaan teippiä (Kuvio 10).



KUVIO 10. Lähikuva

Näkökulmaotos on tietyn henkilön näkökulmasta kuvattu tapahtuma (Kookas 2012, hakupäivä 10.12.2013). Työssäni käytettiin silmälasikameraa, jolla oli tarkoitus antaa kuvaa pelaajan näkökulmasta (Kuvio 11).



KUVIO 11. Näkökulmaotos silmälasikameran avulla

5.2 Kamera-ajot

Kamera-ajolla tarkoitetaan kameran liikuttamista tasaisesti siten, että kohde pidetään samalla kuvarajauksen sisällä. Kamera-ajossa kuvauksen kohde pysyy paikallaan, mutta kamera liikkuu. Raideajossa kameran lisäksi liikkuu myös kohde. (Laitinen, Raike & Viikari 2012, hakupäivä 10.12.2013.)

Kuvauksissa käytettiin tavallista kolmijalkaa. Muutamia otoksia kuvattiin käsivaralla, mutta suurin osa otoksista pyrittiin kuvaamaan kolmijalkaa käyttäen. Joukkueen kotipelin kuvasin kokonaisuudessaan kolmijalkaa käyttäen, koska ilman sitä käsi olisi väsynyt ja tärinä olisi pilannut otokset.



KUVIO 12. Kolmijalka (Prisma, hakupäivä 10.12.2013)

6 EDITOINTI

Editointi on videoiden leikkaamista eli videot synkronoidaan esityskelpoiseksi kokonaisuudeksi. Editoinnissa käytettiin Adoben Premiere Pro CS6 –videoeditointiohjelmaa. Valitsin kyseisen ohjelman, koska se oli jo ennestään tuttu koulun puolesta ja silloin tällöin omalla ajalla käyttänyt sitä. Ohjelma on monipuolinen ja yksinkertainen käyttää.

6.1 Mitä on editointi?

Karkean määritelmän mukaan editointi on prosessi, jossa valitaan ja kootaan lopullinen ääni- tai videoteos raakamateriaalista. Editoinnista puhutaan joskus silloinkin, kun kyse on aivan yksinkertaisesta videonauhan tai filmileikkeiden siivoamisesta. Pohjimmiltaan editointi on tarinankerrontaa. (Jones 2004, 85.)

Editoinnin tarkoitus on viestittää sanomansa ilman, että yleisö kyllästyy. Tehokkaiisiin ja hyvin leikkattuihin videoihin tarvitaan hyviä otoksia työstettäväksi. Suuresta määrästä videomateriaalia tulee editoinnissa käytettyä vain parhaat palat. Näin ollen esimerkiksi parista kolmesta tunnista lomamatkalla kuvatusta materiaalista tulee käytettyä vain vartin verran, tai syntymäpäivistä vain kolme tai neljä minuuttia. Tarvitsee vain valita parhaat palat ja liimata ne yhteen kiinnostavammaksi jatkumoksi. (Jones 2004, 85-86.)

Työtäni varten kävin kuvaamassa useampia otoksia. Yhtenä päivänä kävimme kuvaamassa joukkueen pelaajan kanssa yksittäisiä otoksia, jotka sijoitin videon alkuun. Toisena päivänä kävin kuvaamassa joukkueen kotipelin kokonaisuudessaan. Videoklippejä tuli näin ollen useampia (noin 60), joista valitsin omasta mielestäni parhaat otokset. Näistä otoksista editoin ja leikkasin lopullisen videon, jonka pituudeksi tuli noin 4 minuuttia.

6.2 Siirtymien kanssa työskentely

Videoeditointiohjelmissa on mahdollista käyttää erilaisia siirtymäefektejä siirryttäessä kohtauksesta toiseen. Siirtymien kanssa työskentelyssä tulisi ymmärtää, että sitä tulisi välttää mahdollisim-

man paljon. Vaikka siirtymillä on paikkansa, ne lähes aina vangitsevat katsojien huomion. Siirtymien kanssa työskentelyssä paras vaihtoehto on tavallinen leikkaus: suora siirtyminen kohtauksesta toiseen ja siitä taas seuraavaan ilman siirtymiä. Silloin tällöin on hyvä häivyttää kohtauksesta esimerkiksi mustaan ja häivyttää sitten seuraava kohtaus näkyviin. (Plumer 2006, 74.)

Työssäni pyrin käyttämään suurimmaksi osaksi suoraa leikkausta, mutta huomasin, että häivyttäminen mustaan (dip to black) toimi jossain kohtauksissa paremmin kuin suora leikkaus. Käytin myös muutamien otoksien välissä ristivaihtoa (Cross Dissolve). Kokeilin myös monia muita erilaisia siirtymiä, mutta päädyin siihen lopputulokseen, että liiallinen siirtymäefektien käyttö ei ole hyväksi videolle.

Käytin myös hidastuksia muutamissa otoksissa. Hidastuksia varten käytin Time Remapping –efektiä, jolla tiettyä otosta pystytään nopeuttamaan tai hidastamaan. Parissa otoksessa käytin hidastusta hidastamaan tietyn kohdan ja tämän jälkeen nopeus palautuu normaaliksi otoksen loppupuolella.

6.3 Tiedostomuodot

Videotiedostot voivat olla useassa eri formaatissa. Tiedostokääre eli container määrää, millä tavalla ääni ja video pakataan tiedostoon. Erilaisia tiedostokääreitä ovat esimerkiksi Applen kehittämä videoformaatti Quicktime (.mov), Windows-järjestelmiin kehitetty AVI (.avi), Windowsiin pääasiallisesti tarkoitettu Windows Media (.wmv) ja MPEG-4 (.mp4). (Lahtonen 19.12.2011, opetusvideo.)

Koodekki on ääni- tai kuvasignaalin pakkaamiseen ja purkamiseen tarkoitettu algoritmi tai tietokoneohjelma. Koodekin avulla vähennetään videon siirto- tai tallennuskapasiteettia. Koodekkeja on useita erilaisia joista yleisimmät ovat MPEG-4, WMV ja H.264. (Web-opas, hakupäivä 9.12.2012.)

Videon valmistuttua kokeilin siihen erilaisia pakkausmenetelmiä. Loppujen lopuksi päädyin pakkaamaan videon H.264-standardin mukaisesti, koska se oli paras vaihtoehto. Video ei kärsinyt pakkausvaiheessa ja kuvanlaatu pysyi parhaimpana muihin verrattuna. Videon tiedostopäätteeksi tuli .mp4.

7 MUSIIKKI

Videolla oleva ääniraita jää usein vähälle huomiolle, vaikka se muokkaa ja parantaa videota huomattavasti pienellä vaivalla. Hyvän musiikin lisääminen taustalle luo sille tunnelman, joka on mahdoton muuten saavuttaa. (Plumer 2006, 164.) Esittelyvideolle oli tarkoitus heti projektin alussa etsiä hyvä taustamusiikki luomaan tunnelmaa.

7.1 Musiikin tekijänoikeudet

Suomessa musiikin tekijänoikeuksista vastaavat Teosto ja Gramex ry. Teosto on säveltäjien, sanoittajien, sovittajien ja musiikinkustantajien tekijänoikeusjärjestö. Teosto kerää tietoa teoksista niiden tekijöiltä ja esityksistä musiikin käyttäjiltä ja myy musiikin käyttöön lupia keräten käytöstä tekijöiden puolesta korvaukset. (Teosto, hakupäivä 9.12.2013.)

Gramex ry on esittävien taitelijoiden ja äänitteiden tuottajien tekijänoikeusyhdistys. Gramex valvoo näin ollen äänitteillä esiintyvien taitelijoiden ja äänitteiden tuottajien oikeuksista ja kerää heille korvauksia. Gramexille pitää maksaa korvauksia, kun cd-levyä, radiota tai muuta äänitemusiikkia esitetään julkisesti tai tallennetaan muuhun kuin yksityiskäyttöön. (Gramex, hakupäivä 9.12.2013.)

Opinnäytetyöhön valittu taustamusiikki käytti Creative Commons –lisenssiä. Kyseisen lisenssin alla olevien teosten käyttöoikeuksia on vapautettu hieman. Creative Commons on voittoa tavoittelematon järjestö, joka auttaa tekijöitä ilmaisemaan tahtonsa ehdoista, joilla jakaa teoksensa muiden käyttöön. Järjestö tarjoaa erilaisia lisenssejä, joiden avulla tekijä voi määrätä teosten käyttämisestä sähköisessä ympäristössä. Lisenssejä on kuusi erilaista:

1. Nimeä-lisenssi (Kuvio 13) antaa muiden levittää, remiksata, muunnella ja jatkokehittää työtäsi myös kaupallisesti, kunhan nimesi mainitaan alkuperäisenä tekijänä.



KUVIO 13. Nimeä –lisenssi (Creative Commons, hakupäivä 10.12.2013)

2. Nimeä-Ei muutoksia –lisenssi (Kuvio 14) sallii sekä kaupallisen että epäkaupallisen levittämisen, kunhan teos on kokonainen ja muuttumaton ja sinut mainitaan tekijänä.



KUVIO 14. Nimeä-Ei muutoksia –lisenssi (Creative Commons, hakupäivä 10.12.2013)

3. Nimeä-Jaa samoin –lisenssi (Kuvio 15) sallii muiden remiksata, muunnella ja jatkokehittää työtäsi myös kaupallisesti, kunhan sinut mainitaan alkuperäisenä tekijänä ja uudet tuotokset lisensoidaan samoin ehdoin.



KUVIO 15. Nimeä-Jaa samoin –lisenssi (Creative Commons, hakupäivä 10.12.2013)

4. Nimeä-Epäkaupallinen –lisenssi (Kuvio 16) antaa muiden remiksata, muunnella ja jatkokehittää työtäsi epäkaupallisesti, kunhan sinut mainitaan alkuperäisenä tekijänä. Kaupallinen käyttö on kiellettyä.



KUVIO 16. Nimeä-Epäkaupallinen –lisenssi (Creative Commons, hakupäivä 10.12.2013)

5. Nimeä-Epäkaupallinen-Jaa samoin –lisenssi (Kuvio 17) antaa muiden remiksata, muunnella ja jatkokehittää sinun työtäsi epäkaupallisesti, kunhan he mainitsevat sinut alkuperäisenä tekijänä ja lisensoivat uudet tuotoksensa samoin ehdoin.



KUVIO 17. Nimeä-Epäkaupallinen-Jaa samoin –lisenssi (Creative Commons, hakupäivä 10.12.2013)

6. Nimeä-Epäkaupallinen-Ei muutoksia –lisenssi (Kuvio 18) sallii muiden vain jakaa teostasi muille kunhan sinut mainitaan tekijänä. He eivät saa muuttaa teosta millään tavalla eivätkä hyödyntää sitä kaupallisesti. (Creative Commons, hakupäivä 10.12.2013.)




KUVIO 18. Nimeä-Epäkaupallinen-Ei muutoksia –lisenssi (Creative Commons, hakupäivä 10.12.2013)

7.2 Videolla käytetty musiikki

Opinnäytetyöhön sopivan taustamusiikin etsiminen oli hankalaa, koska en tiennyt mistä etsiä. Pohdiskelujen ja etsintöjen jälkeen löysin vihdoin Free Music Archive –sivuston (Kuvio 17), josta voi ladata Creative Commons –lisenssin alla olevia teoksia. Musiikin valinta itsessään oli helppoa, koska tiesin heti alkuun minkä tyyllisen musiikkikappaleen haluan videolle tulevan. Tarkoituksena oli etsiä rauhallinen, instrumentaalinen ja tunnelmallinen musiikkikappale. Kappale löytyikin pienten etsintöjen jälkeen Free Music Archive – sivustolta.

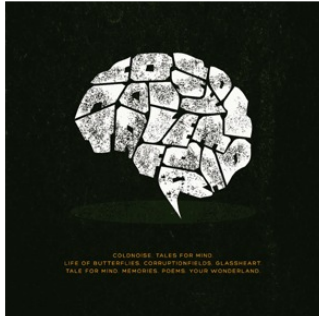
Opinnäytetyössä käytetty musiikkikappale *Glassheart* on *Goldnoise*-nimellä olevan artistin käsialaa. Kyseistä kappaletta sai käyttää, jos mainitsi teoksen ja tekijän nimen, käytöstä ei saanut rahallista hyötyä eikä teoksesta muokannut omaa versiota. Kappale oli sopiva esittelyvideolle, koska se täytti kaikki vaatimukseni ja nostatti tunnelmaa videota katsoessa.

[FREEMUSICARCHIVE.ORG](http://freemusicarchive.org)

[Sign Up / Log-In](#)
 [GO](#)

BROWSE: [BY CURATOR](#) | [BY GENRE](#) | [PARTICIPATE!](#) | [WHAT IS THE FMA?](#)
[DONATE](#)
[f](#)
[t](#)

You came this way: [Home](#) > [Radio Bunker](#) > [Coldnoise](#) > [Tales For Mind](#) > [Glassheart](#)

SONS **“Glassheart”** (by Coldnoise)



Album Description

TAGGED AS: [COLDNOISE](#)

Song

03. Glassheart (03:41) [+](#) [-](#)

Track Info

BIT RATE: 160000

GENRES: Ambient, Instrumental

[LOG IN TO TAG](#)

[SHARE](#)

UPLOADED: 11/14/2013

LISTENS: 1435

STARRED: 0

COMMENTS: 0


DOWNLOADS: 301

EMBED THIS TRACK:

`<object width=“300” height=“50”>`

[VIEW ALBUM PAGE](#)

[VIEW ARTIST PAGE](#)



Glassheart by Coldnoise is licensed under a Attribution-

KUVIO 19. Videolla käytetty musiikki Free Music Archive –sivustolla (Free Music Archive, hakupäivä 10.12.2013)

8 POHDINTA

Kokonaisuudessaan projekti oli mielestäni erittäin kiinnostava ja onnistunut. Jääkiekkoa olen harrastanut nuorempana yli 10 vuotta, joten aihe oli itselleni sopiva ja kiinnostava. Esittelyvideon suunnittelu aiheutti alussa hieman päänsärkyä, koska ideoita oli niin paljon ja en osannut päättää minkälaisen esittelyvideon haluaisin tehdä. Mielestäni kuitenkin päädyin oikeisiin ratkaisuihin ja lopputulos oli juuri sellainen kuin ajattelinkin sen projektin alussa olevan.

Opinnäytetyön aikataulu pysyi suunnitelmien sisällä ja näin ollen työ valmistui aikataulujen mukaan. Kuvaukset hoidettiin etukäteen sovittuina päivinä. Kuvauksien aikana oli hieman ongelmia silmälasikameran kanssa, mutta pienten säätöjen jälkeen kuvaukset saatiin hoidettua loppuun.

Toimeksiantaja oli innostunut aiheesta itsekin ja yhteistyön kanssa ei ollut ongelmia. Kuvausympäristö oli minulle ennestään tuttu, joten kuvauksien suorittaminen ei aiheuttanut ongelmia. Kuvaukset oli myös helppo suorittaa, koska kaikki joukkueen pelaajat olivat jo ennestään tuttuja minulle.

Videoklippien siirtäminen koneelle kamerasta onnistui helposti USB-kaapelin avulla. Tämän jälkeen alkoivat kuitenkin ongelmat. Siirrettyäni klipit suoraan koneelle huomasin vasta jälkepäin, että tiedostomuoto videoklipeissä oli sellainen, että Adoben Premiere Pro CS6 – videoeditointiohjelma ei tunnistanut kyseistä tiedostomuotoa. Näin ollen en saanut klippejä siirrettyä ohjelmaan ilman ongelmia. Jouduin muuttamaan erillisellä ohjelmalla videoklipit .avi-tiedostomuotoon, jonka jälkeen sain ne siirrettyä Premiereen. Tämä aiheutti ylimääräistä työtä, mutta selvisin siitä lopulta ilman suuria ongelmia.

Taustamusiikin etsiminen oli aluksi hankalaa, koska en tiennyt mistä etsiä. Tiesin kyllä minkä tyyllisen taustamusiikin videolle haluan, mutta sen etsiminen tuottikin suurempia ongelmia kuin luulin. Lopulta löysin Creative Commons –lisenssien alla olevia musiikkikappaleita, joiden käyttäminen oli ilmaista, kunhan videolla vain ilmoitti kappaleen nimen ja tekijän. Musiikki löytyi Free Music Archive –nimiseltä sivustolta. Kyseisellä sivustolla musiikkikappaleita on suuria määriä. Sopiva musiikki löytyikin onneksi nopeasti, koska tiesin minkä tyylistä musiikkia etsiä.

Editoinnin kanssa oli ongelmia, koska koneessani ei ollut tehoja tarpeeksi. Adobe Premiere Pro CS6 – ohjelman käyttäminen oli välillä hidasta ja tämä aiheutti sen, että videon muokkaaminen ja leikkaaminen kesti kauemmin kuin luulin. Päivät venyivätkin tämän takia pitkiksi, mutta asia ei minua haitannut sen suuremmin, koska työn tekeminen oli hauskaa ja kiinnostavaa. Selviydyin projektista omasta mielestäni hyvin, vaikka välillä se olikin stressaavaa.

LÄHTEET

Aaltonen J. Sisältö ja muoto. Hakupäivä 24.11.2013,

http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/aaltonen_sisalto_ja_muoto.jsp

Canon 2013. XF100 ammattivideokamerat. Hakupäivä 23.11.2013,

http://www.canon.fi/For_Home/Product_Finder/Camcorders/professional/XF100/

Creative Commons. Tietoa lisensseistä. Hakupäivä 10.12.2013,

<http://creativecommons.org/licenses/> (ei julkaisuvuotta)

Free Music Archive 2013. Glassheart by Coldnoise. Hakupäivä 10.12.2013,

http://freemusicarchive.org/music/Coldnoise/Tales_For_Mind/03Coldnoise_-_Glassheart

Gramex. Tietoa Gramexista. Hakupäivä 9.12.2013, http://www.gramex.fi/fi/tietoa_gramexista (ei julkaisuvuotta)

Inmet-Areena. Pyhäjärven Monitoimihalli Oy. Hakupäivä 22.11.2013,

<http://www.inmetareena.fi/> (ei julkaisuvuotta)

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

Kookas Inc, 2012. Point of view –shot. Hakupäivä 10.12.2012,

<http://www.kookas.fi/articles/read/2024>

Lahtonen, T. 2011. Valokuvaus, digitaaliset valokuvat, kuva-, ääni- ja videoformaatit – luento 9.

Opetusvideo 19.12.2011. Hakupäivä 6.12.2013, <http://www.youtube.com/watch?v=sHma2NhlfdE>

Laitinen, K., Raike, A., Viikari, T. Kamera-ajo. Hakupäivä 4.11.2012,

<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kuva/kamera-ajo.jsp> (ei julkaisuvuotta)

NettiTieto Oy. PohtiHockey joukkue. Hakupäivä 22.11.2013,

<http://www.pohtihockey.net/fi/Joukkue.html> (ei julkaisuvuotta)

Plumer, C. 2006. Digivideo tehokäytössä. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy

Prisma. Velbon Sherpa 200R kolmijalka. Hakupäivä 10.12.2013, <http://prisma.s-verkkokauppa.fi/fi/prisma/velbon-sherpa-200r-kolmijalka>

Signal-Planet. Silmälasikamera. Hakupäivä 23.11.2013, <http://signal-planet.com/fi/vakoilukamerat/436-kaameraqa-prillid-.html>

Teosto 2012. Mikä Teosto on? Hakupäivä 9.12.2013, <http://www.teosto.fi/teosto>

Web-opas. Mikä on kodekki? Hakupäivä 6.12.2013, http://www.webopas.net/mika_kodekki.html