

AVOIN MEDIATUOTANTO

Published : 2011-12-01
License : GPLv2

Sisällysluettelo

JOHDANTO

1	ALUKSI	2
---	--------	---

YHTEISÖMEDIAN MAISEMA

2	VERKKO- JA YHTEISÖMEDIA	4
3	KEVYT TUOTANTOTAPA	6
4	AVOIMEN LÄHDEKOODIN OHJELMISTOT	7
5	AVOIMET LISENSIT JA VAPAAT SISÄLLÖT	10
6	JULKAISUPALVELUT	16

TUOTANTO

7	TUOTANTOKALUSTO	19
8	OHJELMAN SUUNNITTELU	22
9	KUVAUKSET	25
10	LEIKKAUS	30

JULKAISU

11	JULKAISEMINEN VERKOSSA	37
12	JAKELU JA JAKAMINEN	41

LIITTEET

13	TÄSTÄ OPPAASTA	44
14	LISENSSI	46

JOHDANTO

ALUKSI

Avoim mediatuotanto -opas tarjoaa tukea pienimuotoisten video-ohjelmien tekoon ja julkaisuun. Opas on suunnattu ihmisille ja yhteisöille, jotka tahtovat käyttää videota viestinnässään ja julkaista ohjelmia verkossa.

Ryhtyäksesi tekemään kiinnostavia ja toimivia ohjelmia ei sinulla välttämättä tarvitse olla alan koulutusta tai mittavia tuotantoteknisiä resursseja. **Avoim media** tarkoittaa matalan kynnyksen mediaa, jossa tuotantoympäristönä toimivat kevyet laitteet, avoimen lähdekoodin ilmaiset ohjelmistot sekä internetin vapaat sisällöt ja julkaisukanavat.

Oppaan tavoite on tarjota suomeksi käytännönläheisiä ohjeita ja suosituksia tähän uuteen tuotantoympäristöön. Video-, televisio- ja elokuvatuotanto ovat siirtymässä perinteisestä toimintakulttuurista uuteen avoimen julkaisun maisemaan, jonka tunnetuin edustaja Wikipedia viettää oppaamme julkaisupäivänä 10-vuotisjuhlaansa.

Oppaan aluksi luomme katsauksen YHTEISÖMEDIAN MAISEMAAN. Verkko- ja yhteisömedian käytäntöjen lisäksi kuvaamme kevyen, nopean ohjelmatuotannon lähtökohtia ja esittelemme videotuotantoon ja jakeluun soveltuvia avoimen lähdekoodin ohjelmistoja ja julkaisualustoja. Luomme katsauksen myös verkosta löytyviin vapaan sisällön resursseihin ja avoimiin lisensointimalleihin.

Jos video-ohjelmien tuotanto on sinulle uutta, löydät perustietoja ohjelman suunnitteluun, kuvauksiin ja tarvittavaan kalustoon oppaan TUOTANTO-osiosta.

Mikäli olet jo tehnyt ohjelmia, voit oppaan avulla perehtyä tuotantoon ja julkaisuun avoimilla välineillä Leikkaus ja JULKAISU -osioissa. Esittelemme videon työstöprosessin hyödyntäen avoimen lähdekoodin OpenShot-editoria, joka toimii Linux-ympäristössä, ja annamme ohjeita videon julkaisemiseen ja jakamiseen internetissä.

Oppaan taustalla ovat kirjoittajien kokemukset Avoin media -työpajoista, joissa muutaman tunnin tuotantona on synnytetty toimivia ohjelmia open source -menetelmin. Kiitämme pajojen osallistujia hyvästä palautteesta, joka siivitti oppaan toteutusta.

Toivomme että oppaaseen kootut ohjeet tuovat apua tuotantoosi. Tärkein ohjeemme on kuitenkin tekemällä oppiminen: harjoitus tekee mestarin myös avoimen median tuotannossa.

Helsingissä 15.1.2011

Kirjoittajat

YHTEISÖMEDIAN MAISEMA

VERKKO- JA YHTEISÖMEDIA

Tässä oppaassa ohjelmatuotanto tapahtuu yhteisöllisen median tuotantoympäristössä. Avoimen median tuotantoympäristöön kuuluvat:

Kevyt tuotantotapa, jolla voit tuottaa sisältöä kiinnostavaa ja laadukasta ohjelmaa vähäisin ajallisin ja teknisin panostuksin.

Avoimen lähdekoodin ohjelmistot, joilla voit koostaa ohjelman ja tuottaa siihen tulevat ääni- ja graafiset tehosteet.

Avoimet sisällöt ja lisenssit, joiden avulla voit hyödyntää verkon tarjoamia sisältöjä omassa tuotannossa, ja tuoda myös oman ohjelmasi muiden käyttöön.

Verkko- ja yhteisömedian julkaisualustat ja käytännöt, joiden avulla voit julkaista ohjelmasi eri kanavilla ja jakaa sen muiden kanssa.

Sekä tuotantoon että julkaisuun on tarjolla lukuisia vaihtoehtoisia ratkaisuja. Oppaaseen on näiden pohjalta valittu käytännössä toimivaksi todettuja yhdistelmiä, joita suosittelemme käyttöösi.

VERKKOVIDEON NOPEA KEHITYS

Internetin mediaominaisuudet alkoivat kehittyä **World Wide Webin** ja graafisten selainten myötä 1990-luvun alkupuolella, jolloin multimediaa eli video- ja äänitiedostoja alettiin julkaista verkkosivuilla. Alussa median käyttö netissä oli kuitenkin vähäistä, sillä tiedostojen lataaminen vaati julkaisijalta ja käyttäjältä laajaa kaistaa.

Taiteilijat ja aktivistit ovat olleet verkkovideon edelläkävijöitä. Tanskalaisen SuperFlex-taiteilijakollektiivin Superchannel-verkkoalusta tarjosi video- ja radiokanavapalveluja kymmenille eurooppalaiselle yhteisöille jo 1990-luvun lopulla. 1999 käynnistyi myös Indymedia, globaali osallistuvan journalismin ja avoimen julkaisemisen verkosto, jonka puitteissa tuotettiin myös verkkovideoita.

2000-luvulla verkkovideon kehitys on ollut räjähdysmäistä. Laajempaan tietoisuuteen internet videoalustana nousi 2005 avatun YouTube -palvelun myötä. Samana vuonna avautui muita suosituksi tulleita videopalveluja kuten Vimeo ja blip.tv. Myös perinteiset mediayhtiöt kiinnostuivat verkkojakelusta ja toivat ohjelmiaan verkkoon **VOD** (video on demand) -arkistoiksi. Suomen suurin nettitelevisio- ja radiopalvelu YLE Areena avattiin 2007.

2010-luvulla verkkovideo on jo monelle tärkeä itseilmaisun väline ja organisaatioille keskeinen viestinnän muoto. Myös videopalvelujen tehokkuus - videokuvan laatu ja siirtonopeus - on kehittynyt nopeasti ja videopalvelut toistavat jo **HD** (high definition) -laatuista mediaa.

YHTEISÖLLINEN JA SOSIAALINEN MEDIA

2000-luvulla verkkokulttuuria on rikastanut suuri joukko sovelluksia, joiden painopiste on käyttäjien tuotannossa ja yhteistyössä:

Blogit (englannin sanoista "web-log"). Blogi on verkossa oleva lehti, päiväkirja tai mielipidepalsta, joka esitetään verkkosivun muodossa. **Videoblogit** ovat blogin alalaji.

Wikit eli verkkopohjaiset yhteistyöalustat, jonka sisältöä käyttäjät voivat itse muokata haluamallaan tavalla. Tunnetuin wikipalvelu on Wikipedia-ensyklopedia.

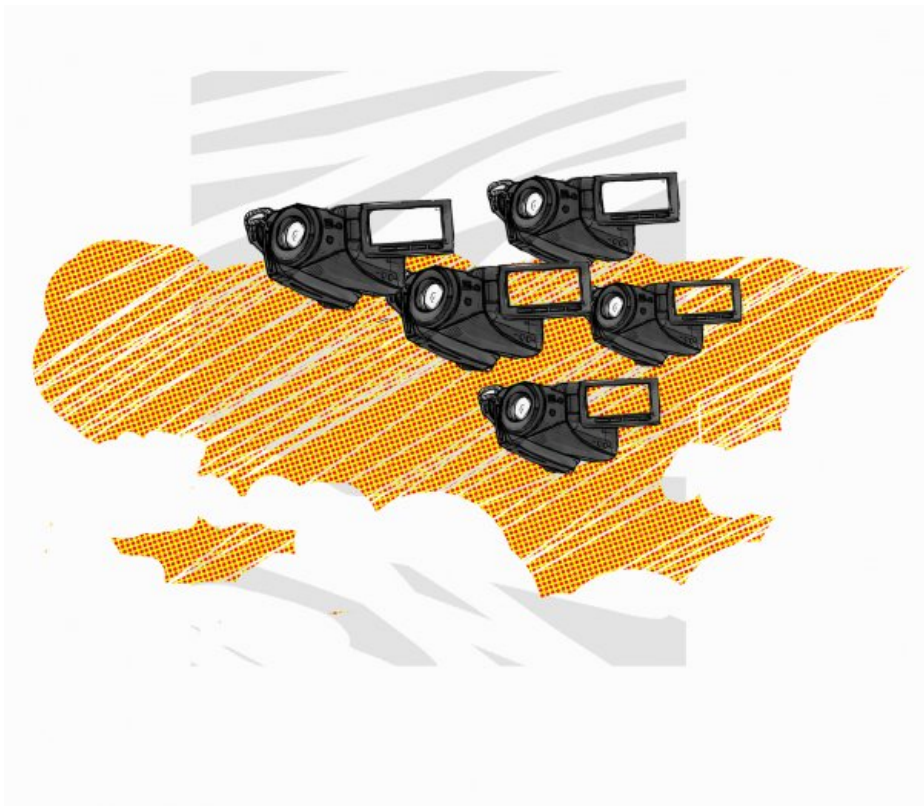
Linkitys- ja mediapalvelut, joissa käyttäjät voivat jakaa esimerkiksi linkkilistoja (de.licious, Digg), valokuvia (Flickr) tai videoita (YouTube).

Yhteisöpalvelut, joissa käyttäjät voivat verkostoitua, pitää yllä suhteitaan ja jakaa päivityksiä ja muita tietoja, esimerkiksi Facebook, Twitter ja MySpace.

Näitä sovelluksia ja niihin liittyviä käytäntöjä on ryhdytty kutsumaankin nimekkeellä **sosiaalinen media**. Sosiaalista mediaa luonnehtii käyttäjälähtöinen, yhteisöllinen tuotanto ja jakelu: yhteistyö tiedon ja sisältöjen tuotannossa, sisältöjen kommentointi ja jakaminen, ja sisältöjen filteröinti esimerkiksi soittolistoiksi tai podcast-lähetysiksi.

Sosiaalisen, yhteisöllisen median käytännöt kuten vertaistuotanto ja avoin julkaiseminen tukevat mediademokratiaa, jonka osalta 2000-luvulla on puhuttu **kansalaisjournalismin** noususta. Luovan tuotannon osalta vastaava uusi ilmiö on **remix-kulttuuri**, jossa valmista media-aineistoa, teoksia ja niiden katkelmia muokataan ja miksataan uusiksi teoksiksi.

Myös video asettuu tähän avoimen julkaisun ja yhteistyön ympäristöön. YouTuben, Vimeon ja Blip.tv:n kaltaisten yleispalvelujen lisäksi verkossa on lukuisia eri kohderyhmien videojakeluun tarkoitettuja palveluita, sekä videon esittämiseen keskittyviä palveluita, kuten esimerkiksi avoin mediasoitin Miro (<http://www.getmiro.com>). Videon yhteisöllinen tuotanto verkossa on vaikeampaa kuin tekstin, mutta editointisovelluksia tähän kehittää esimerkiksi Kaltura (<http://corp.kaltura.com>).



KEVYT TUOTANTOTAPA

Aloittaaksesi ohjelmien tekemisen tarvitset ennen kaikkea idean ja innostusta. Oman ohjelman tekeminen ei vaadi suurta kuvausryhmää tai raskasta kalustoa. Teknisen kehityksen myötä useimmat kamerat ja mikrofonit ovat helpokäyttöisiä, mahtuvat reppuun ja ovat kevyitä kantaa. Kevyellä kalustolla kuvatessasi voit liikkua pyörällä tai bussilla mihin tahansa. Teknisiä resursseja voi myös hyvin jakaa, eikä kaikilla tarvitse olla omia kameroita ja leikkausyksiköitä.

Useimmat pienetkin kamerat, kuten kännykät, sopivat kuvaamiseen, kunhan valoa on riittävästi. Jos suunnittelet haastattelun tekemistä tai muuta puhetta sisältävää ohjelmaa tarvitset kameran lisäksi ulkoisen mikrofonin, jonka voi kytkeä kameraan tai audiotallentimeen. Leikkaamiseen sopivia tietokoneohjelmia on useita. Tässä oppaassa esittelemme avoimen lähdekoodin ohjelmia, jotka ovat ilmaisia ja vapaasti saatavilla. Tarvitset siis vain Linux-käyttöjärjestelmällä varustetun tietokoneen. Tarkemmat ohjeistukset teknisistä vaatimuksista löydät oppaan Tuotanto-osioista.

Kevyt tuotantotapa säästää aikaa ja rahaa. Kevyen ja edullisen tekniikan hyödyntäminen, oman tekemisen suunnittelu ja kevyt jälkituotanto nopeuttavat ohjelman valmistumista ja alentavat tuotantokustannuksia. Hyvä ohjelma ei vaadi erikoistehosteita tai useita kameroita vaan mielenkiintoinen sisältö ratkaisee. Jos tekijä uskoo asiaansa ja tuntee aiheensa, syntyy hyvää ja ripeästi. Suunnittelua voi tehostaa seuraamalla, kuinka paljon työprosessi vie aikaa. Omaa julkaisukynnystä ei kannata laittaa liian korkealle, vaan mieluummin julkaista ohjelma mahdollisimman nopeasti, kunhan perusasiat ovat kunnossa. Seuraavalla kerralla voit tehdä asiat paremmin. Ohjelman tekoprosessia kannattaa harjoitella, koska vain tekemällä oppii.

Kevyt tuotantotapa on otettu käyttöön monissa projekteissa ja on kehitetty myös menetelmiä, joiden tavoite on opettaa ei-ammattilaisille videon tekemistä. Yksi esimerkki on **digitarina**, jossa tekijä käsikirjoittaa, kuvaa, äänittää puheen ja leikkaa oman tarinansa muutaman päivän aikana.

Kevyt tuotantotapa soveltuu hyvin monenlaisiin videotuotantoihin: järjestön kampanjavideoon, paikallishistorian tarinoin, reportaasiin kaupunkitapahtumasta, lyhytelokuvan tekemiseen - tai mihin ikinä keksitkään sitä soveltaa.

MIKÄ ON OHJELMA?

Ennen kuin tartut kameraan on ehkä hyvä miettiä, mikä ohjelma oikeastaan on. Internet on täynnä videoita, mutta vain murto-osa niistä on varsinaisia ohjelmia. Jos kuvaat videoita kännykälläsi tai videokameralla, syntyy kuvauksen tuloksena aineistoa. Aineisto on videokuvaa, ohjelman raakamateriaalia. Ohjelma on kuitenkin raakamateriaalia pidemmälle viety viestivä kokonaisuus, jota katsojan on mahdollista seurata ja ymmärtää.

Voit työstää kuvamateriaalista helposti ohjelman kun otat huomioon seuraavat asiat:

- **Aihe ja näkökulma:** Mistä ohjelma kertoo, mitä se haluaa sanoa ja mistä näkökulmasta?
- **Ohjelmatyyppi ja tyyli:** Onko kyseessä ajankohtainen reportaasi tai uutinen, henkilökuva, sketsi vai joku näiden välimuoto?
- **Rakenne:** Mistä ohjelma alkaa ja mihin se loppuu? Missä järjestyksessä ohjelma etenee eli millainen juoni siinä on?
- **Viimeistely:** Kuvamateriaalin leikkaaminen, alku- ja lopputekstit sekä muu grafiikka, äänen tasojen tarkistaminen, ohjelman exportoiminen eli tekeminen tiedostoksi leikkausohjelmasta.

AVOIMEN LÄHDEKOODIN OHJELMISTOT

Tässä luvussa esitellään avoimen lähdekoodin ohjelmia, joita voit käyttää videotuotannossasi. Ohjelmat ovat keskenään yhteensopivia, ja niistä muodostuu avoimen tuotantostudion toimiva työkalupakki.

MITÄ OVAT AVOIMET OHJELMISTOT?

Tietokoneohjelma kirjoitetaan ihmisten ymmärtämällä ohjelmointikielellä (kuten C++), joka käännetään kääntäjän avulla konekielelle. Yleensä (suljetuista) ohjelmista toimitetaan vain tämä konekielinen versio, jolloin käyttäjä ei pääse tutkimaan eikä muuttamaan ohjelmaa. Avoimista ohjelmista taas toimitetaan myös lähdekoodi, jolloin kuka tahansa voi tutkia, käyttää ja muuttaa ohjelmaa. Avoimen lähdekoodin yhteisöissä syntynyttä, hajautettua yhteistyötä sovelletaan nyt sosiaaliseen mediaan ja muuhun avoimeen, osallistuvaan tuotantoon.

Avoimen lähdekoodin ohjelmaa ja sen muokattua versiota saa myös jakaa vapaasti, mikä tarkoittaa että ohjelman lataaminen omaan käyttöön on ilmaista.

AVOIMET VIDEOEDITORIT

Videon tekemiseen tässä oppaassa käytetään avoimen lähdekoodin OpenShot- ja Kino -videoeditoreita.

Useimmat avoimen lähdekoodin videoleikkausohjelmistot ovat vielä toistaiseksi toimivuudeltaan hieman rajoittuneempia kuin suljetut kaupalliset editointiohjelmat, kuten vaikkapa Applen Final Cut tai Adobe Premiere, mutta ovat silti hyviä työkaluja.

Ohjelmistot kehittyvät myös voimakkaasti. Vuoden 2010 lopussa julkaistiin avoimen lähdekoodin beta-versio Hollywoodin ammattilaistuotannoissakin käytetystä Lightworks -editointiohjelmistosta. Tämä ilmainen ammattilaissofta toimii toistaiseksi vain Windows-ympäristössä, Linux-versio on odotettavissa aikaisintaan vuoden 2011 lopussa.

OpenShot



OpenShot Video Editor on videon leikkausohjelma Linuxille. Se on ilmainen avoimen lähdekoodin ohjelma. Editoinen OpenShotilla on helppoa, kunhan ohjelman pienet rajoitukset tulevat tutuiksi.

Projektin aloitti elokuussa 2008 Jonathan Thomas, jonka päämääränä oli tuottaa vakaa, ilmainen ja helppokäyttöinen videoeditori. Ohjelmaa kehitetään aktiivisesti ja uusia ominaisuuksia julkaistaan jatkuvasti. Maaliskuussa 2010 OpenShot äänestettiin parhaaksi Linux-videoeditoriksi ja se on sisällytetty Linuxin Ubuntu-käyttöjärjestelmän jakeluversioon.

OpenShotin avulla voi leikata videota, lisätä siihen erikoistehosteita ja siirtymiä, sekä eksportoida eli viedä videon monissa eri tiedostomuodoissa, sillä se käyttää videon pakkaamiseen ffmpeg-ohjelmaa.

Ohjelman etu on sen tarjoama mahdollisuus useamman video- ja ääniraidan samanaikaiseen käyttöön. Ohjelma tarjoaa myös laajat kuvan editointimahdollisuudet. OpenShottiin voit tuoda hyvin monenlaisia, vaikkapa kännykällä tai muistikorttikameralla kuvattuja videotiedostoja. OpenShot tukee esimerkiksi seuraavia videotyyppejä: AVCHD, QuickTime, DVD, Xbox 360, Vimeo, Flickr, Picasa, Youtube, Nokia ja Metacafe. Tuetut videoformaattit

ovat: Ogg Theora, MPEG-TS, MKV, ipod, vob, mov, mp4 ja mpeg. Jos materiaali on dvd-kasetilla, joudut käyttämään kaappaamiseen jotain muuta ohjelmaa, esimerkiksi Kinoa.

OpenShotin käyttöön ja asennukseen löytyy oma opas FLOSS Manuals -kirjastosta. Uusimmat tiedot Open Shotista löydät projektin verkkosivulta: <http://www.openshotvideo.com/>

Kino



Kino on ilmainen avoimen lähdekoodin videoeditori, jonka avulla voi kaapata videota Firewire-johdon avulla tietokoneelle ja lisätä otsikoita, siirtymiä ja videoefektejä kuvamateriaaliin. Se toimii Linuxissa ja sitä ei ole saatavilla Windows tai Mac OS X -käyttöjärjestelmiin.

Kino on vakaa ja käyttöliittymältään melko näppärä, kun siihen hieman perehtyy. Kinossa suurin rajoite on yksiraitaisuus, mikä tarkoittaa että kuva ja ääni eivät ole erotettavissa toisistaan. Päälleäänitys- (eli dub-) toiminnon avulla kuvan ja äänen keskinäinen sommittelu on mahdollista, mutta käytännössä leikkaus Kinolla sujuu jouheasti silloin, kun ääni ja kuva leikkautuvat aina samasta kohtaa tai jos kuvattua materiaalia käytetään ilman ääntä.

Kinon käyttöön ja asennukseen löytyy oma opas FLOSS Manuals -kirjastosta. Viimeisimmät tiedot Kinosta löytyvät verkkosivulta: <http://www.kinodv.org>

OHJELMAT ÄÄNEN JA GRAFIIKAN MUOKKAAMISEEN

Vaativammassa tuotantotehtävissä kuten äänen ja musiikin miksauksessa ja videografiikan työstössä voit käyttää seuraavia ohjelmia. Tarkemmat ohjeet niiden käyttöön löydät FLOSS Manuals -oppaista.

Audacity



Audacity on avoimen lähdekoodin äänieditori. Audacityä voi käyttää äänien editoimiseen, esimerkiksi musiikin ja puheen miksaamiseen tai äänen tasojen säätämiseen. Audacityllä voi myös äänittää puhetta.

Audacity on saatavilla Linux, Mac OS X ja Windows -käyttöjärjestelmiin.

Viimeisimmät tiedot Audacitystä löydät Audacityn verkkosivulta: <http://audacity.sourceforge.net/>

GIMP



GIMP eli GNU Image Manipulation Program on avoimen lähdekoodin grafiikkaeditori. Sillä voi muokata rasterigrafiikkaa, esimerkiksi valokuvia. GIMP on saatavilla ilmaiseksi moniin käyttöjärjestelmiin. GIMP vastaa käyttötarkoitukseltaan Adobe Photoshopia.

GIMPin voit ladata ilmaiseksi osoitteesta: <http://www.gimp.org/>

Inkscape



Inkscape on avoimen lähdekoodin vektorigrafiikkaeditori, jonka käyttötarkoitus vastaa suunnilleen Corel Drawia. Inkscape tekee vektorigrafiikkaa XML-muodossa SVG-standardin mukaisesti. Se toimii monissa eri käyttöjärjestelmissä.

Inkscapen voit ladata ilmaiseksi osoitteesta: <http://inkscape.org/>

AVOIMET LISENSSIT JA VAPAAT SISÄLLÖT

Video-ohjelmia tekiessäsi törmäät tekijänoikeuskysymyksiin kahdella tasolla. Ensinnäkin sinun tulee huomioida tekijänoikeudet, jos käytät ohjelmassasi jonkun muun tekemää materiaalia kuten musiikkia, kuvia tai tekstiä. Toisaalta tekijänoikeudet koskevat myös omaa ohjelmaasi kun se on valmis.

TEKIJÄNOIKEUS JA AVOIMET LISENSSIT

Suomessa ja useissa muissa maissa kaikki luovan työn tuloksena syntyneet teokset eli esimerkiksi tekstit, musiikki, ohjelmat, elokuvat, valokuvat, tietokoneohjelmat, pelit ja taideteokset on lähtökohtaisesti suojattu tekijänoikeudella. Tekijänoikeus syntyy automaattisesti teosta luotaessa. Lain määrittelemä tekijänoikeus on hyvin kattava, mutta samalla rajoittava: kaikenlainen teoksen levittäminen, kopioiminen, hyödyntäminen, muokkaaminen ja jälleenmyyminen on kiellettyä ilman tekijän lupaa.

Useissa tapauksissa toisen teoksen käyttöön tarvittavan luvan pyytäminen tekijältä on kuitenkin käytännössä työlästä, ellei mahdotonta. Monet tekijät myös toivovat, että heidän työnsä leviää ja sitä hyödynnetään uusissa yhteyksissä mahdollisimman vapaasti. Tekijänoikeuslainsäädännöstä on eräiden toimijoiden mielestä tullut myös taakka ja este ideoiden ja luovan työn vapaalle leviämislle.

Perinteisen tekijänoikeuskäytännön rinnalle on luotu joukko avoimia lisenssejä ja käytäntöjä, joilla tekijä voi rajoittaa tekijänoikeuksiaan ja sitä kautta varmistaa mahdollisimman suuren avoimuuden ja vapauden oman työnsä levittämislle ja hyödyntämislle. Vapailla lisensseillä viitataan kulttuurisisältöjen yhteydessä esimerkiksi Creative Commonsiin, ohjelmistopuolella vastaava lisenssi on GNU GPL. Tekijä voi lisensoinnin sijaan myös luopua tekijänoikeuksistaan kokonaan, jolloin hän antaa työnsä täysin avoimesti muiden käyttöön, yleiseksi hyödyksi. Tällaiset teokset kuuluvat Public Domainiin, kuten myös teokset, joiden lisenssi on vanhentunut.

Jos haluat käyttää jonkun toisen tekemää materiaalia ohjelmassasi, ota ensiksi selvää, minkälaiset tekijänoikeudet teosta koskevat. Avoin sisältö on yleensä julkaistu Creative Commons -lisenssillä tai se kuuluu Public Domainiin. Tällaista sisältöä voit kierrättää omassa videojulkaisussasi laillisesti ja ilman korvausta, kunhan noudatat lisenssien mainitsemia ehtoja.

Jos haluat julkaista oman ohjelmasi avoimella lisenssillä, Creative Commons-lisenssi on hyvä vaihtoehto. Muista, että sinun tulee tehdä lisensointi erikseen, sillä kuten edellä jo sanottiin, täysi tekijänoikeus syntyy kaikille teoksille automaattisesti.

Huomaa, että Teostoon kuuluvien säveltäjien musiikista täytyy aina maksaa, vaikka saisit henkilökohtaisesti luvan säveltäjältä.

MITÄ ON VAPAA SISÄLTÖ?

Avointen lisenssien ja Public Domainin yhteydessä puhutaan vapaasta sisällöstä. Vapaan kulttuurin teosten määrittely (<http://freedomdefined.org/Definition/Fi>) tunnistaa seuraavat perusvapaudet, jotka minkä tahansa lisenssin täytyy tarjota, jotta työtä voidaan pitää "vapaana sisällönä":

Vapautta käyttää teosta ja nauttia sen käyttämisen hyödyistä.

Vapautta tutkia teosta ja soveltaa siitä hankittua tietoa.

Vapautta tehdä ja levittää kopioita, osaksi tai kokonaisuudessaan, sen sisällöstä ja ilmaisusta.

Vapautta tehdä muutoksia ja parannuksia ja levittää johdettuja teoksia.

Vain kolme rajoitusta pidetään sallittuina:

Tekijät pitää mainita (alkuperäisteoksen tekijät on mainittava).

Lisenssin vapaudet pitää siirtää teoksen mukana (johdannaisteos pitää julkaista vastaavalla lisenssillä).

Vapaudet voidaan suojata (esimerkiksi pääsyä lähdekoodiin vaaditaan, kun teoksen johdannaisteoksia jaellaan uudelleen).

Vapaallakin sisällöllä on kuitenkin aina tekijä. Tekijyys säilyy teoksen tekijällä, vaikka sisältö on määritelty vapaasti käytettäväksi. Tekijän ja teoksen nimen mainitseminen, jos tiedossa, ja materiaalin käyttäminen reilussa hengessä sisältyy vapauden ja avoimuuden ideaan. Alla kerrotaan tarkemmin edellä esitellyistä lisensseistä.

Public domain



Public domain on englanninkielinen termi, jolla tarkoitetaan vapaasti yleiseen käyttöön asetettujen teosten joukkoa. Usein public domainista käytetään lyhennettä **PD**. Public domainissa olevan teoksen tekijä on luopunut tekijänoikeuksistaan siinä määrin kuin se on lainsäädännön mukaan mahdollista, ja teoksen käytölle on mahdollisimman vähän rajoituksia.

Useimmissa maissa tekijänoikeuslaki sallii teoksen tai sen osan levittämisen esimerkiksi tietyn ajan kuluttua tekijän kuolemasta. Kaikki teokset siirtyvät public domainiin näin myös vanhetessaan.

Creative Commons



Creative Commons on Yhdysvalloissa vuonna 2001 perustettu voittoa tavoittelematon yhteisö, joka pyrkii edistämään luovan työn tuotteiden levittämistä laillisesti. Creative Commons eli CC on yksi tunnetuimmista ja laajimmin käytetyistä lisenssintjärjestelmistä, jossa tekijä voi itse määritellä tekijänoikeuksiansa laajuuden valitsemalla erilaisista lisenssivaihtoehdoista. Samalla Creative Commons kokoaa verkkoon helposti etsittäväan muotoon tällaisia vapaasti levitettäviä teoksia.

Creative Commons -lisenssit on suomennettu vuonna 2004. Suomessa Creative Commons -sivuihin ja lisensseistä vastaavat Taideteollinen korkeakoulu sekä Tietotekniikan tutkimuslaitos HIIT.

Creative Commonsista löydät lisätietoa suomenkielisiltä sivuilta osoitteessa:
<http://creativecommons.fi/>

Creative Commons -lisenssiehdot

Creative Commonsilla on neljä vapaasti valittavaa lisenssiehtoa:

Nimi mainittava (englanniksi Attribution, lyhenne by)



Annat muiden kopioida, jaella, näyttää ja esittää sinun tekijänoikeuksiisi kuuluvaa teosta sekä sen pohjalta tehtyjä muokattuja versioita teoksestasi vain, jos he mainitsevat nimesi alkuperäisenä tekijänä.

Sama lisenssi (englanniksi ShareAlike, lyhenne sa)



Annat muiden levittää muokattuja teoksia vain samalla lisenssillä, jolla oma teoksesi on julkaistu.

Ei kaupalliseen käyttöön (englanniksi NonCommercial, lyhenne nc)



Annat muiden kopioida, jaella, näyttää ja esittää sinun tekijänoikeuksiisi kuuluvaa teosta sekä sen pohjalta tehtyjä muokattuja versioita vain ei-kaupallisessa käytössä.

Ei jälkiperäisiä (englanniksi NoDerivatives, lyhenne nd)



Annat muiden kopioida, jaella, näyttää ja esittää sinun tekijänoikeuksiisi kuuluvaa alkuperäistä teosta, mutta et salli muokattujen versioiden tekemistä teoksesta.

Erilaiset Creative Commons -lisenssit muodostuvat näiden neljän ehdon yhdistelmästä. Suomenkielisiä Creative Commons -lisenssejä on 11.

Esimerkiksi merkintä **nc-sa** tarkoittaa, että teosta ei saa käyttää kaupallisiin tarkoituksiin ja kaikki teoksesta muokatut versiot tai teosta hyödyntävät uudet teokset pitää julkaista samalla **nc-sa** -lisenssillä.

Pelkkä **by** merkintä taas tarkoittaa, että teosta saa käyttää ja hyödyntää miten tahansa kunhan mainitsee alkuperäisen tekijän nimen. Lähes kaikki lisenssin käyttäjät valitsevat ainakin vaihtoehdon **by**.

GNU General Public Licence



GNU General Public License eli lyhennettynä GNU GPL tai pelkkä GPL on vapaiden ohjelmistojen julkaisemiseen tarkoitettu lisenssi, joka antaa kenelle tahansa oikeuden tutkia, käyttää, kopioida, muuttaa ja jakaa edelleen ohjelmia ja niiden lähdekoodia. Lisenssi takaa, että nämä vapaudet säilyvät myös GPL-koodiin pohjautuvissa muunnelluissa ohjelmissa. Mikäli GPL-ohjelmaa tai sen muunnelmaa levitetään edelleen, lähdekoodi on julkaistava samalla lisenssillä, eikä ohjelman käyttölle tai levitykselle saa asettaa lisärajoituksia.

GPL-lisenssi ei estä ohjelmien kaupallista käyttöä. Ohjelman muokkaaja saa myydä tuotteen kopioita tai muunnelmia, kunhan noudattaa lisenssin asettamia ehtoja. GPL-ohjelmiin perustuvia muunnoksia voidaan myös ohjelmoida kaupallisesti, ja jos muunneltua ohjelmaa ei levitetä eteenpäin, lähdekoodiakaan ei ole pakko julkaista. On olemassa monia yrityksiä, joiden liiketoimintamalli perustuu siihen, että ne muokkaavat ja yhdistelevät GPL-ohjelmia muiden yritysten tarpeisiin.

GPL on selvästi käytetyin vapaiden ohjelmistojen lisenssi, ja muun muassa lukemattomat erilaiset GNU/Linux-käyttöjärjestelmän versiot koostuvat pääosin GPL-ohjelmista. Vaikka GPL-lisenssiä käytetään pääasiassa ohjelmien lisensointiin, on esimerkiksi FLOSS Manuals in käyttöoppaat julkaistu GPL-lisenssin alaisuudessa. Videoiden tapainen materiaali kannattaa kuitenkin julkaista Creative Commons -lisenssillä.

GNU GPL -lisenssistä löydät lisätietoa osoitteesta: <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

ESIMERKKEJÄ VAPAASTA SISÄLLÖSTÄ

Avoimilla lisensseillä on julkaistu verkossa avoimen lähdekoodin ohjelmistojen lisäksi vapaasti erilaisiin tuotantoihin tai uudelleenmiksaukseen käytettävissä olevaa sisältöä.

Creative Commons ylläpitää listaa CC-lisensoidusta aineistosta osoitteessa http://wiki.creativecommons.org/Content_Curators. Alla esitellään muutamia avoimen sisällön lähteitä, joista voi olla apua tuotannossasi.

ccMixer



ccMixer (<http://www.ccmixer.org>) on Creative Commonsin luoma yhteisöllinen musiikkikirjasto, jossa kaikki kappaleet on lisensoitu avoimella cc-lisenssillä. ccMixeristä voit etsiä musiikkia ohjelmaasi erilaisilla hakutoiminnoilla, ladata ne koneellesi ja tuoda leikkausohjelmaan. Voit myös uudelleenmiksata kappaleita ja jakaa omia biisejäsi muiden käytettäväksi lataamalla ja lisensoimalla ne ccMixeriin. Musiikin lataaminen omalle koneelle ei vaadi rekisteröitymistä, mutta oman musiikin lisääminen sivuille kyllä.

Freesound



Freesound (www.freesound.org) on ääniin erikoistunut avoin tietokanta. Voit hakea esimerkiksi liikenteen ääntä tai tuulen huminaa ja ladata tiedostot koneellesi. Ladataksesi ääniä sinun tulee rekisteröityä käyttäjäksi.

Internet Archive



Internet Archiven löydät osoitteesta <http://www.archive.org/>

Internet Archiven tavoitteena on internetin ja digitaalisen tiedon tallentaminen, arkistointi ja säilyttäminen. Internet Archive lataa ajoittain miltei kaikki mahdolliset verkkosivut, sekä indeksoi ja arkistoi ne. Tätä palvelua kutsutaan nimellä **WayBack Machine** (<http://www.archive.org/web/web.php>) ja sen arkistoa on helppo käyttää. Voit nähdä oman sivustosi vanhemmat versiot tai lukea verkosta poistuneiden sivujen sisältöä.

Tämän lisäksi Internet Archive tarjoaa varastointitilaa miltei mille tahansa tiedolle, jonka tahdot ladata arkistoon. Voit tallentaa ohjelmistoja, videota, tekstiä, ääntä, mitä tahansa. On olemassa tiettyjä vaatimuksia, joista olennaisin on se, että sinun tulisi omistaa teokset, tai ainakin saada lupa niiden lataamiseen. Sinun täytyy myös lisensoida työt **Creative Commons** -lisenssillä (tai vastaavalla). Tämä ei yleensä ole ongelma, mikäli kyseessä on itse tekemäsi teos, mutta se voi olla ongelmallista, mikäli käytit tekijänoikeusten alaista materiaalia (esimerkiksi musiikkia videossa) työsi sisällä, tai jos lataat jotain jonkun muun tekemää. Internet Archive sisältää myös valtavan määrän public domainiin kuuluvaa materiaalia, esimerkiksi vanhoja dokumenttifilmejä, joita voi käyttää oman teoksen kuvamateriaalina.

Wikimedia Commons



Wikimedia Commonsin löydät osoitteesta http://fi.wikipedia.org/wiki/Wikimedia_Commons

Wikimedia Commonsia ylläpitää *Wikimedia Foundation*, voittoa tuottamaton säätiö, joka ylläpitää myös Wikipediaa. Se on mediatiedostojen tietokanta, jota kuka tahansa voi käyttää mihin tahansa tarkoitukseen. Avoimelle verkkosivulle voi lisätä tiedostojaan vapaasti.

Sivustoa ylläpitävät vapaaehtoiset toimittajat, jotka luovat myös suurimman osan sisällöstä lisäämällä omia töitään. Yhteisö on monikielinen, kääntäjiä on saatavilla kymmenille eri kielille. Se kerää vain materiaalia, joka on vapaiden sisältölisenssien alaista tai public domainissa. Se perustettiin syyskuussa 2004, vuoden 2010 alussa sivuilla on lähes 6 miljoonaa tiedostoa.

Wikipedia on käynnistänyt myös *Let's get video on Wikipedia*-projektin (<http://videonwikipedia.org>), jolla ensyklopediaan haetaan artikkeleja havainnollistavaa videosisältöä.

JULKAISUPALVELUT

Videon verkkojulkaisuun on tarjolla on useita palveluita. Tässä oppaassa keskitytään ilmaisiin palveluihin, jotka soveltuvat ei-kaupalliseen, avoimen tuotannon ympäristöön. Ohjeet videon julkaisemiseen näissä palveluissa löydät luvusta 10.

Vimeo



Vimeon löydät osoitteesta <http://vimeo.com/>

Vimeo on Internetissä toimiva videopalvelu, joka avattiin 2005. Sivuston ensi kehittäjinä olivat elokuvan ja videon tekijät ja se tukee mm. videoiden näyttämistä muilla verkkosivuilla sekä pitkäaikaista videovarastointia. Videoiden katsominen ja käyttäjäksi rekisteröityminen on ilmaista. Rekisteröityneet käyttäjät voivat lisätä sivustolle omia videoita, kirjoittaa videoiden yhteyteen kommentteja sekä liittää profiiliinsa käyttäjäkuvan.

Vimeo alkoi tukea HD-laatuista videota jo 2007. Vimeo ei salli kaupallisten videoiden, pelitalenteiden tai pornon esittämistä. Vimeoon ei myöskään saa ladata muuta kuin tekijän itsensä tuottamaa sisältöä.

Toisin kuin eräistä kilpailevista palveluista, Vimeoista on mahdollista ladata videotiedosto tietokoneelle ilman lisäohjelmia, kunhan videon lisääjä ei ole asetuksia muokkaamalla estänyt tallentamista. Peruskäyttäjien lisäämät videot ovat saatavilla alkuperäisessä muodossaan viikon ajan, minkä jälkeen vain pakattu versio on tallennettavissa.

WordPress



WordPressin löydät osoitteesta <http://wordpress.org/> ja suomenkielistä tietoa sivustolta <http://fi.wordpress.org/>

WordPress on sisällönhallintajärjestelmä (englanniksi "Content Management System" tai "CMS") ja bloggaustyökalu, joka avattiin käyttäjille 2003.

On kaksi tapaa, joilla voit ottaa WordPressin käyttöön:

- Rekisteröi käyttäjätunnus WordPress.com -sivustolla.
- Asenna oma WordPress -ohjelma palvelimelle, jota voit käyttää.

Ensimmäinen vaihtoehto on helpompi. WordPress ylläpitää omaa verkkosivustoaan, joka tarjoaa ilmaisia bloggaustilejä ja nykyisin jopa 3GB varastotilaa mediatiedostoillesi. Voit luoda oman tunnuksen WordPress.com-sivustolla:

<http://wordpress.com/signup/>

Jos tahdot muuttaa WordPressin asetuksia, voit valita toisen vaihtoehdon ja asentaa WordPressin itse palvelimelle, jolloin tarvitset palvelintilaa. WordPressin lataus onnistuu lataussivulla:

<http://wordpress.org/download/>

Tätä toista vaihtoehtoa ei suositella, mikäli sinulla ei ole kokemusta ohjelmien asentamisesta palvelimelle tai mikäli sinulla ei ole käytössäsi budjettia jonkin yrityksen toimeksiantamiseksi oman Wordpress-asennuksen ylläpitämiseksi.

Toinen vaihtoehto vaatii myös PHP:n ja MySQL:n asentamista palvelimellesi.

Stadi.TV



Stadi.TV on osoitteessa: <http://stadi.tv/>

Stadi.TV on Forum Virium Helsingin, Helsingin kaupungin, ammattikorkeakoulu Arcadan ja Mediakulttuuriyhdistys m-cultin kehittämä yhteisöllinen televisiopalvelu helsinkiläisiltä helsinkiläisille. Loppuvuodesta 2010 auennutta Stadi.TV-palvelua kehitetään monikanavaisena sisältäen verkko-, kaapeli- ja mobiilijakelun. Stadi.tv:ssä voit perustaa itsellesi tai edustamallesi yhteisölle oman kanavan tai lisätä yksittäisiä ohjelmia.

TUOTANTO

TUOTANTOKALUSTO

KAMERAT



Videota kuvataan nykyään lähes yksinomaan digitaalimuodossa, ja erilaisia digivideokameroita löytyy kaikissa hintaluokissa. Myös joillakin hintavammilla kännyköillä sekä monilla digitaalisilla järjestelmäkameroilla voi kuvata korkealaatuista, jopa **full HD**-videokuvaa. Kuvan laatu ei tietenkään saa olla itseisarvo, vaan tärkeämpää on mitä, miten ja miksi kuvataan. Ja lisäksi hyvälaatuinen ääni on toimivan kokonaisuuden kannalta tärkeä. Voit siis yhtä hyvin käyttää vaikka isäsi vanhaa **VHS-kameraa** kuvauksiin - tällöin toki tarvittaiset tietokoneeseesi videokortin, jossa on analoginen audio/video-sisäänmeno.

Kameraa valitessa on käyttötarkoituksesta riippuen hyvä tarkistaa, että siinä on sisäänmeno ulkoiselle mikrofonille (miniplugi tai XLR), kuulokeliitäntä ja FireWire-ulostulo.

MiniDV-kamera on verrattain yleinen kameratyyppejä ja siinä tallennusmediana on pieni MiniDV-nauha. Kuvausten jälkeen materiaali on kaapattava eli ajettava nauhalta tietokoneelle FireWire-kaapelia (IEEE 1394) pitkin, eli tarvittavat tietokoneeseesi FireWire-portin. (*Huom!* Halvimmissa MiniDV-kameroissa ei välttämättä ole DV-FireWire-ulostuloa: sellaista kameraa et voi siis käyttää kuvaamasi materiaalin kaappaamiseen.) Nauha itsessään on kätevä ja kenties kiintolevyä luotettavampi arkistointimuoto, vaikka ei ikuinen sekään.

Muistikortilliset ja kiintolevylliset digivideokamerat ovat ohittaneet suosiossa MiniDV-kameran. Niissä on usein suunnilleen samat toiminnot ja ominaisuudet kuin MiniDV-kameroissa, mutta niissä kuvattu video tallentuu suoraan kameran sdhc-kortille tai kiintolevylle tiedostoksi, jonka voi siirtää tietokoneelle suoraan USB-kaapelia pitkin. Näiden kameroiden suurin ongelma on, että videotiedostoformaattit vaihtelevat valtavasti kameran valmistajasta riippuen, eikä videoita välttämättä saa avattua leikkausohjelmassa ilman että niiden konvertoimiseen joutuu ensin uhraamaan aikaa ja vaivaa. Joka tapauksessa kannattaa kokeilla käytössä olevan kameran ja leikkausyksikön välistä yhteensopivuutta pienellä testivideolla, jotta mahdolliset ongelmat tulevat esiin ennen varsinaista tuotantoa.

Jotkut MiniDV-, muistikortti- ja kiintolevykamerat voivat tallentaa videota eri tarkkuuksilla. **DV PAL** -resoluutio (720x576 pikseliä) on riittävä tarkkuus televisiojulkaisuun. Useimmiten näissä kameroissa on valittavana perinteinen 4:3 -kuvasuhde sekä 16:9 (eli wide) -kuvasuhde, joka on nykyään yleisempi.

HDV -kameroissa (nauha tai kiintolevy) sekä **AVCHD** -kameroissa (muistikortti) on 16:9-kuvasuhteinen teräväpiirtoformaatti, jossa on 1280x720 tai 1440x1080 kuvapistettä. Tässä on siis enemmän pikseleitä mutta kuva on pakatumpi kuin DV PAL -muotoisena ja HD vaatii myös enemmän tehoa leikkauskoneelta, joten usein on järkevämpää pysyä DV PAL -formaattissa.

MIKROFONIT

Mikrofoneja on useita erilaisia eri tarkoituksiin. Kameroissa on useimmiten sisäänrakennettu mikrofoni, joka ottaa hyvin yleisääntä tilasta, eli esimerkiksi liikenteen melun, taustamusiikin jne. Puheen tai tehosteäännten äänittämiseen tarvitset ulkoisen mikrofonin. Mikrofonien ominaisuuksiin vaikuttavat ennen kaikkea suuntakuviot. **Haastattelumikrofoneissa** on yleensä pallokuvio, eli ne ottavat ääntä kaikista suunnista tasaisesti. Haastattelumikrofoneja voi pitää kädessä ja käännellä vapaasti eri puhujia kohden, sillä haastattelumikrofonista ei tule juurikaan käsittelyääniä. Haastattelumikrofonia tulee pitää lähellä puhujan suuta.

Suuntaavassa mikrofonissa suuntakuviot suuntautuu mikrofonin päästä suoraan eteen päin. Tämä tarkoittaa, että suuntaavalla (eli **haulikko**-)mikrofonilla pitää osoittaa suoraan äänilähdettä kohti. Tämä mikrofoni sopii hyvin tehosteäänien, esimerkiksi oven pamahduksen äänittämiseen. Suuntaavalla mikrofonilla voi niin ikään äänittää puhetta, mutta silloin puhujan pitää puhua mikrofonin suoraan edestä päin eikä esimerkiksi sivusta tai takaa. Suuntaavassa mikrofoniassa on ulkona äänitettäessä hyvä olla tuulisuoja. Suuntaavaa mikrofonia ei myöskään kannata pitää kädessä, sillä käsittelyäännet kuuluvat äänityksessä kopauksina ja huminana. Suuntaavat mikrofonit on usein kiinnitetty kameraan tai puomiin tms. pidikkeeseen. Suuntaavaa mikrofonia ei tarvitse pitää yhtä lähellä äänilähdettä kuin haastattelumikrofonia.

Hyvä tapa äänittää puhetta on käyttää **nappimikrofoneja**. Nappimikrofoneja on langallisia ja langattomia. Niiden etuna on, että ne ottavat puheen tarkasti eli niillä voi äänittää meluisessakin paikassa. Lisäksi ne ovat kuvassa huomaamattomia. Nappimikrofoni pitää kiinnittää lähelle puhujan suuta, esim paitaan, rinnan yläpuolelle niin että mikrofoni osoittaa puhujan suuta.



Mikrofonityyppejä: haastattelu-, suuntaava ja nappimikrofoni.

Mikrofoneissa on yleensä **XLR**-liitäntä. Parempilaatuisiin kameroihin saa kytkettyä suoraan XLR-piuhan, mutta pienempiin kameroihin mikrofonin saa kiinni yleensä **3,5 mm miniplug**-in:illä. Tällaisessa tapauksessa mikrofonia ja kameraa yhdistää piuha jonka toisessa päässä on 3,5 mm miniplug-in uros ja toisessa XLR naaras. Kuvauksia suunnitelllessasi ota huomioon, että useisiin kameroihin saa kiinni vain yhden mikrofonin kerralla. Näin ollen esimerkiksi haastattelutilanteissa, erityisesti jos tilanteessa on useampi puhuja, haastattelumikrofoni on paras vaihtoehto, koska silloin kaikki haastateltavat ja haastattelija voivat puhua samaan mikrofonin. Haastattelussa esitetyt kysymykset ja vastaukset kannattaa aina äänittää samalla/samanlaisilla mikrofoneilla, sillä silloin ääniin tulee samanlainen akustiikka.



Vasemmalta oikealle: XLR-liittimen naaras- ja uroskappaleet, plugi, miniplugi.

TIETOKONE

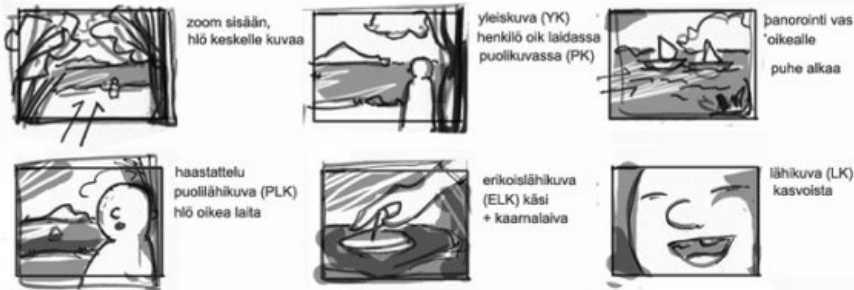
Tarvitset videon leikkaamiseen tietokoneen, jossa on vähintään 600 MHz prosessori, 256 MB muistia ja 1 GB kovalevytilaa. Lisäksi koneessa on oltava näyttö, äänikortti ja kaiuttimet tai kuulokkeet.

Sujuvamman työskentelyn kannalta on toki hyvä, jos käytössäsi on vähän edellä mainittua tehokkaampi kone. Myös kiintolevytilaa tarvitset luultavasti nopeasti useamman gigatavun, mikäli työstät videota esimerkiksi DV-PAL -laatuisena - ja jos materiaalia on enemmän kuin muutama minuutti. Jos työstät videota esimerkiksi HDV -laatuisena, tarvitset jo huomattavasti tehokkaamman koneen.

Kone voi olla pöytäkone tai kannettava, ja jos siirrät materiaalia MiniDV-nauhalta, siinä pitää olla videokortti, jossa on FireWire-portti (IEEE 1394). Jos siirrät materiaalia analogisesta lähteestä - esimerkiksi VHS-nauhurista - tarvitset videokortin, joka muuntaa analogisen A/V-signaalin digitaaliseksi. Tällaisia esimerkiksi USB-porttiin kytkettäviä videokortteja saa melko edullisesti (noin 15 euroa).

OHJELMAN SUUNNITTELU

Suunnittelu on koko ohjelman tekoprosessin perusta. Ohjelman hyvä suunnittelu auttaa sisällön rajaamisessa, näkökulmien valinnassa, kuvausten toteuttamisessa sekä leikkaamisessa. Kevyessä ja nopeasti tuotettavassa videotyöskentelyssä on suuri etu, jos materiaalia on kuvattu suunnitellusti, sillä silloin sen leikkaaminen on nopeampaa. Varsinkin jos kuvaukset tehdään nauhalle on huomioitava, että jo pelkästään materiaalin siirtämiseen nauhalta tietokoneelle kuluu sama aika kuin mitä nauhalla on materiaalia (30 min kuvaa = 30 min siirtoaika). Suunnittelun tarkoituksena on selvittää ja päättää, mistä ohjelma kertoo, mitä kuvataan ja ketä/keitä haastatellaan, mitä kalustoa kuvauksiin tarvitaan, sekä milloin ja missä kuvaukset tehdään.



Kuvakäsikirjoitus auttaa ohjelman ja kuvausten suunnittelussa. Piirrosten viereen voi kirjoittaa selvittäviä tekstejä.

OHJELMAN AIHEEN JA RAKENTEEN SUUNNITTELU

Hyvä tapa aloittaa suunnittelu on miettiä minkälaisen ohjelman haluat tehdä. Onko kyseessä uutinen tai reportaasi, tapahtumataltiointi, tietoisku, henkilökuva, sketsi tai keskusteluohjelma? **Ohjelmatyyppin** ja **tyylin** valitseminen helpottaa hahmottamaan, mitä ohjelman tekemiseen tarvitaan ja mistä se koostuu. Suunnitteluvaiheessa on myös hyödyllistä miettiä, mikä on valmiin ohjelman kesto. Lähtökohtaisesti ohjelmatyyppin tai tyylin valinta ei rajoita sisältöä vaan lähes mistä tahansa aiheesta voi tehdä kaikkennäköistä ohjelmaa.

Ohjelman **aihe** liittyy luonnollisesti ohjelmatyyppin valintaan, joten aiheen ideointi kulkee alusta asti mukana suunnittelussa. Valitse aihe, joka kiinnostaa tai koskettaa sinua. Mieti, mistä **näkökulmasta** asiaa käsittelet ja mitä haluat ohjelmalla sanoa? Jos aihe on lähtökohtaisesti laaja voit valita punaiseksi langaksi sinua eniten kiinnostavan kysymyksen tai näkökulman ja rakentaa ohjelman sen ympärille. Mitä selkeämpi ohjelman perusidea on, sitä helpompi myös katsojan on päästä ohjelmaan sisään ja kiinnostua aiheesta. Erityisesti jos kyseessä on uutismainen reportaasi tai muu asiaohjelma, tekijän kannattaa yrittää vastata aiheeseen liittyviin kysymyksiin kuten mitä, miksi, kuka / ketkä ja milloin ja tuoda vastaukset esille ohjelmassa mielenkiintoisella tavalla.

Toisaalta tekijänä kannattaa asettua hetkittäin katsojan asemaan ja miettiä esimerkiksi mitä taustatietoja katsoja tarvitsee, jotta hän voi seurata ohjelmaa, mikä tekee ohjelmasta muille kiinnostavan ja miten katsojan mielenkiinto säilyy. Voit tehdä ohjelmasta mielenkiintoisen ja helposti seurattavan suunnitteleamalla ohjelmaan riittävästi erilaisia elementtejä, jotka rytmittävät ohjelmaa. Ohjelma voi sisältää haastattelua ja sen kuvitusta, kuvaa jonka taustalla soi musiikki tai muu äänimaisema, näyteltäviä osioita, suoraan kameralle tehtyjä juontoja, tilanteen dokumentointia, voice over -spiiikkejä eli selittävää/kertovaa puhetta kuvan alla (vertaa uutisissa toimittajan lukemat selostukset kuvituksen alla), grafiikkaa ja tekstiä.

Ohjelman **rakenne** voi puolestaan perustua esimerkiksi kronologiseen järjestykseen tai kysymys-vastaus-malliin eli ohjelman alussa esitetään kysymys, johon etsitään ohjelman aikana vastauksia ja lopussa tehdään asioista yhteenveto. Rakenteellisia ratkaisuja on lukematon määrä, mutta pääasia on, että rakenne palvelee ohjelman sisältöä. Lopulliset rakenteeseen liittyvät ratkaisut tehdään usein leikkausvaiheessa.

KUVA- JA ÄÄNISUUNNITTELU

Sisällön suunnittelu videotuotannossa tarkoittaa myös kuva- ja ääni-ilmaisun suunnittelua. **Kuvasuunnittelua** auttaa huomattavasti jos sinulla on mahdollisuus käydä kuvauspaikalla ja ottaa sieltä digikuvia. Voit myös visualisoida ohjelman aihetta esimerkiksi kirjaamalla ylös mielikuvia, joita aihe sinussa herättää ja assosioida kuva-aiheita niistä. Hyvä harjoitus on miettiä, miten ohjelman aiheen voisi kertoa pelkästään kuvin. Kuvasuunnittelun tarkoituksena on siis suunnitella kuvia, jotka näyttävät ohjelman aiheesta jotakin, mitä ei sanoilla voi kuvata, luovat tunnelmaa tai havainnollistavat esimerkiksi haastattelussa sanottuja asioita.

Äänisuunnittelussa kannattaa huomoida se, millaisia taustaääniä videoon halutaan. Puheen lisäksi on mahdollista äänittää ns. tehosteääniä, esimerkiksi raitiovaunun kolinaa tai oven aukaisemista. Jos ohjelma sisältää musiikkia niin se kannattaa huomoida jo suunnittelussa. Kuvan tapaan äänellä voi luoda lisää merkityksiä videoon. Kuvan ja äänen ei myöskään tarvitse kertoa aina samaa tarinaa yhtäaikaisesti.

Suunnittelutyön tehtyäsi olet siis päättänyt, mistä ohjelma kertoo, miten aihetta käsitellään, sekä miettinyt erilaisia kuvia ja ääniä, joita haluat ohjelmaasi tehdä. Voit havainnollistaa suunnitelman tekemällä ns. **storyboardin eli kuvakäsikirjoituksen**. Storyboardissa on tyhjiä ruutuja, joihin voit luonnostella ainakin tärkeimmät ohjelmaan tulevat kuvat. Kuvan viereen voit kirjoittaa lisätietoja siitä, mitä kuvassa tapahtuu ja miten kamera liikkuu. Kuvakäsikirjoitus on hyvä muistilista kuvaustilanteessa ja sen avulla on helppo kertoa myös muille, mitä ohjelmassa tapahtuu. Kuvakäsikirjoitus on hyödyllinen työkalu erityisesti fiktiivisiä ohjelmia ja elokuvia tehtäessä.

HAASTATTELU

Usein ohjelmiin sisältyy yksi tai useampi **haastattelu**. Haastattelulla voi olla ohjelmassa useampi tehtävä. Haastattelemalla voidaan välittää tietoa, mielipiteitä ja kokemuksia tai se voi tuoda esiin haastateltavan persoonaa. Olipa tehtävä mikä tahansa on tärkeää valita haastateltavat oikein ja esittää heille *oikeita* kysymyksiä. Haastattelu on hyvä sopia etukäteen ja varmistaa, että haastateltava on valmis puhumaan tekijän toivomasta aiheesta kameralle. Älä kerro valmiita kysymyksiä etukäteen, jotta haastattelutilanteessa säilyisi tietty jännite. Muotoile kysymykset selkeästi ja yksiselitteisesti eli kysy yhtä asiaa kerrallaan. Hyviä kysymyksiä ovat miksi ja miten sillä niihin ei voi vastata kyllä tai ei.

Kysymysten esittämistä voi harjoitella vaikka kaverin kanssa, sillä se auttaa hahmottamaan ovatko kysymykset ymmärrettäviä.

Haastatteluun kannattaa sisällyttää myös ns. lämmittelykysymyksiä, kuten kerro lyhyesti itsestäsi tai mitä olet tehnyt tänään, mitä kuuluu. Näin haastateltava saa hieman aikaa harjoitella mikrofonin puhumista. Lämmittelykysymykset ovat hyödyllisiä myös kuvaajalle/äänittäjälle, sillä niiden aikana hän voi testata, että ääni kuuluu hyvin ja kuva näkyy.

Yksi tärkein haastattelutilanteeseen liittyvä taito on kuunteleminen, koska vain kuuntelemalla voit tehdä tarkentavia ja kiinnostavia jatkokysymyksiä. Jos et ymmärrä, mitä haastateltava sanoo tai sinulle tulee mieleen joku uusi aiheeseen liittyvä huomio, kysy uudestaan tai esitä jatkokysymys rohkeasti.

Katugallup poikkeaa edellisestä siinä, että haastatteluja ei voi sopia etukäteen. Katugallupissa on erittäin tärkeää muotoilla kysymys niin, että kuka tahansa ymmärtää sen. Kysymyksen tulee olla lyhyt ja ytimekäs. On hyvä huomioida, että ihmiset puhuvat helposti ja mielellään omasta kokemuksestaan käsin, eli katugallupissa kannattaa kysyä nimenomaan mielipidettä, ei faktatietoa. Haastateltavan kokemuksista kysyminen ja käytännön esimerkkien antaminen ovat hyviä keinoja kaikenlaisissa haastattelutilanteissa.



KUVAUKSET

Kuvauksissa pätee muutama hyödyllinen sääntö. Ensinnäkin kannattaa varata kuvauksiin riittävästi aikaa ja suunnitella kuvausjärjestys etukäteen. Toiseksi haastattelut on hyvä kuvata ensimmäisenä, sillä niiden pohjalta on helpompi kuvata kuvitusta, tehdä juonnot ja voice over speakit. Kolmantena kannattaa muistaa, että kuvituskuviin ja havaintokuvaan kannattaa panostaa, koska hyviä kuvia ei koskaan ole liikaa.

KUVAUSLUVAT

Sananvapauden perusteella Suomessa saa kuvata julkisissa paikoissa ja yleisölle avoimissa tiloissa ilman erillistä lupaa. Esimerkiksi kaupoissa, kauppakeskuksissa ja asemilla (paitsi lentoasemalla) saa kuvata, mutta käytännössä ainakin kaupoissa kannattaa sopia kuvauksista etukäteen epäselvyyksien välttämiseksi. Mitään perusteita kuvausluvan eväämiseksi ei näissä paikoissa ole. Sitä vastoin kodeissa ja asuinrakennuksissa, rappukäytävissä, talojen pihoissa, virastoissa ja muissa yksityisissä ja yleisöltä suljetuissa tiloissa pitää lupa aina kysyä etukäteen. Alle 16-vuotiaita saa kuvata vain vanhempien luvalla.

Kun teet haastattelua tai katugallupia kysy aina lupa haastatteluun, kerro mihin ja miten sitä käytetään sekä milloin ja millä kanavalla/verkkosivulla ohjelma esitetään. Muista, että kuvauslupa ei tarkoita julkaisulupaa eli tarvitset suostumuksen molempiin.

Jos käytät esim yleiskuvaa kadulta kuvituksena, mieti ovatko ihmiset tunnistettavia ja mitä aihetta ohjelma, johon kuvaa käytetään käsittelee. Tekijän tulee välttää väärin assosiaatioiden luomista kadulla kulkeviin satunnaisiin ihmisiin.

ENNEN KUVAUKSIA

Muista ladata akku, tyhjentää muistikortti tai varata tarpeeksi nauhaa, jos kuvaat nauhakameralla. Kameran lisäksi tarvitset useimmissa tapauksissa jalustan, mikrofonin ja piuhan sekä kuulokkeet. Testaa laitteet AINA ennen kuvausta ja varmista, että osaat säätää kameran oikein kuvaustilanteessa. Lue kameran käyttöohjeita, se kannattaa!

KUVAUSPAIKALLA

Tarkista onko paikassa tarpeeksi valoa ja mistä valo tulee. Suoraan vastavaloon on vaikea kuvata. Sisätiloissa lisävalo on yleensä aina hyväksi. Esimerkiksi katossa olevat loisteputket eivät yleensä ole riittäviä valonlähteitä.

Mieti, millaisia erilaisia kuvia paikassa saa ja mitä esimerkiksi haastateltavan taustalla näkyy. Kuuntele myös millainen äänimaisema paikassa on. Jos teet haastattelun, tarkista ettei tilassa ole kovaa huminaa (esim jääkaappi), meteliä (liikenne) tai taustamusiikkia, sillä puhe hukkuu helposti.

KUVAUKSESTA JA ÄÄNITYKSESTÄ

Kuvatessa jätä ylimääräistä häntää alkuun ja loppuun, eli paina rec-nappia ajoissa (esim reilusti ennen kuin haastateltava aloittaa) ja jätä otoksen loppuun hieman löysää. Tämä helpottaa leikkaamista. Haastattelutilanteessa kuvaaja sanoo, koska kamera käy ja antaa luvan haastattelijalle aloittaa.

Voit zoomata kameralla tai liikuttaa sitä kävelemällä itse lähemmäksi tai kauemmaksi kuvauskohteesta. Voit panoroida eli liikuttaa kameraa sivusuunnassa sekä tiltata, eli liikuttaa kameraa alas-ylös-suunnassa. Älä kuitenkaan zoomaa voimakkaasti/nopeasti tai liikuta kameraa äkkinäisesti ainakaan silloni kun kuvassa oleva henkilö puhuu tai tekee jotain tärkeää. Kameran liikkeitä kannattaa harjoitella etukäteen. Jalusta auttaa saamaan kameran liikkeistä tasaisempia, mutta ei ole misään nimessä välttämätön.

Pidä mikrofonia lähellä puhujan suuta. Äänen tasojen (näkyvät usein kameran näytössä) on oltava mahdollisimman lähellä 0 db, jotta ääni kuuluu hyvin. Huomaa, että äänen tasot eivät ole sama asia kuin äänen voimakkuus. Varmin tapa onnistua on laittaa kameraan automaattiasetukset, pitää mikrofonia lähellä puhujaa/äänilähdettä sekä valita hiljainen äänityspaikka. Kuuntele AINA kuulokkeilla, miltä ääni kuulostaa kun kuvaat. Jos ääni särkyä, kuulostaa metalliselta, taustalla kuuluu kännykän häiriöääni tms. keskeytä kuvaukset, tarkista kalusto ja sammuta kannykät.

HUOM! Äänen tasolla tarkoitetaan sitä voimakkuutta, jolla ääni tallentuu kameraan tai nauhuriin. Äänen tasot voivat olla kohdallaan, vaikka ääni kuuluisi kuulokkeista hyvin heikosti, sillä kuulokkeiden äänenvoimakkuutta voi säätää ilman, että se vaikuttaa äänitystasoihin. Sama pätee toisin päin.

Jos äänen tasot ovat äänitystilanteessa alhaiset, niitä on vaikea muokata leikkausvaiheessa, sillä kun äänen tasoa joutuu nostamaan leikkausohjelmassa rajusti, syntyy ääneen voimakas kohina. Toisaalta, jos äänitys on tehty liian korkeilla tasoilla, ääni menee niin sanotusti rikki, eikä sitä voi leikkausohjelmassa korjata. Äänen tasoja on tärkeä tarkkaila niin kuvatessa kuin leikatessa, sillä valmista ohjelmaa tulisi voida katsella tietokoneelta tai televisioista normaaleilla volyyimisäädöillä.

Erilaisia kuvakokoja



yleiskuva (YK)



kokokuva (KK)



puolikuva (PK)



puolilähikuva (PLK)



lähikuva (LK)



erikoislähikuva (ELK)

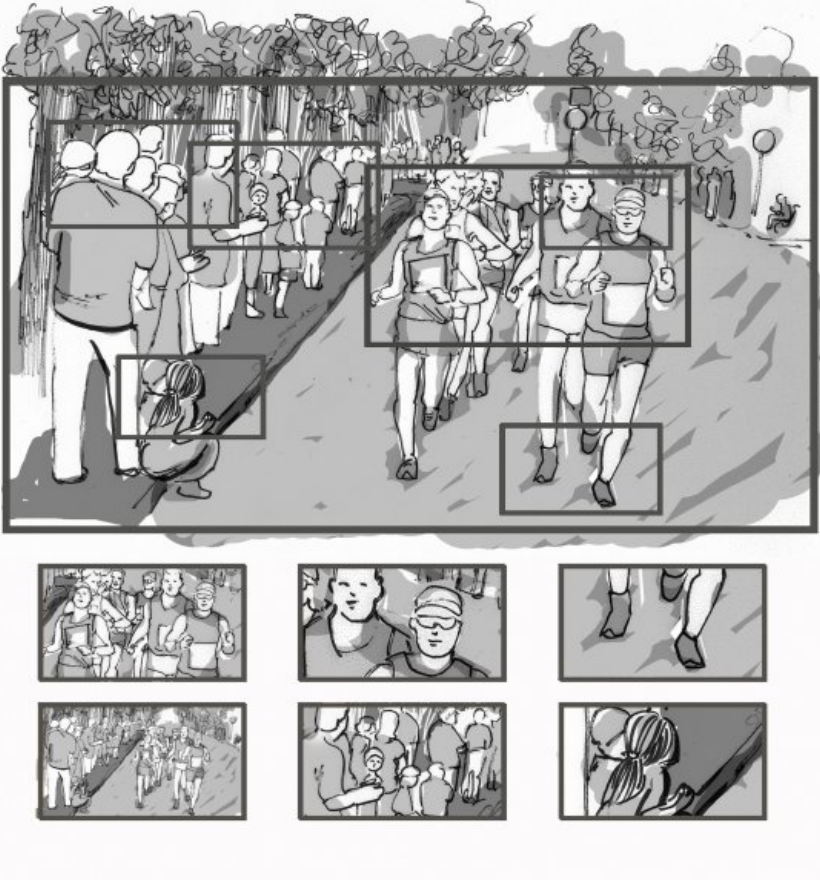
KUVAAMINEN JA KUVAKERRONTA

Kuvakerronta koostuu kaikista erilaista kuvista, joita olet ohjelmaasi varten kuvannut. Jotta kerronta olisi mielenkiintoista ja vaihtelevaa kannattaa kuvata erilaisia kuvia. Käytännössä tämä tarkoittaa kuvakokojen ja -kulmien vaihtelua sekä erilaisten rajausten ja kompositioiden tekemistä. Ylhäällä näkyy esimerkkejä erilaisista kuvakoista.

Havaintokuvat ja miljöökuvat

Kamera on hyvä väline havainnointiin. Kuvatessa kannattaa siis poimia varsinaisen kuvauskohteen (esim. haastateltava henkilö) lisäksi erilaisia havaintokuvia kuvauspaikasta. Havaintokuvilla voit näyttää ja kertoa katsojille lisää ohjelman aiheesta, sekä rytmittää esimerkiksi haastattelua.

Ota havaintokuvia eri **kuvakulmista** ja eri **kuvakoissa**. Laajat esittelykuvat, joissa kuvauspaikka, esimerkiksi tori, näkyy kokonaisuudessaan, auttavat katsojaa paikantamaan ohjelman tapahtumat ja hahmottamaan tapahtumien puitteet. Laajojen kuvien lisäksi erilaiset yksityiskohdat ovat kiinnostavia. Erilaiset kuvakulmat, esimerkiksi ala- tai yläkulma, rikastuttavat kuvakerrontaa. Hyödynnä lisäksi kuvan etu- ja taka-alaa, sillä näin kuvaan tulee syvyyttä. Kuvan etualalla voi esimerkiksi olla puun oksia, jotka eivät tarkennu täysin, ja kuvan taka-alalla näkyy varsinainen kuvauskohte tarkkana.



Muista poimia erilaisia yksityiskohtia ja laajempia yleiskuvia eri kuvakulmista kuvatessasi.

Haastattelukuvat

Ihmistä kuvatessa käytetään yleisesti edellä esiteltyjä kuvakokoja. Varsinkin pidemmissä haastatteluissa hyödynnä eri kuvakokoja, sillä ne helpottavat leikkaamista ja elävöittää ohjelmaa. Muuta kuvakokoa kuvaustilanteessa haastattelijan kysymyksen aikana, jolloin haastateltavan puhussa kamera ei turhaan heilu tai zoomaa.



Haastattelutilanteessa kuvaaja, haastattelija ja haastateltava voivat asettua esimerkiksi kolmiomuodostelmaan. Kuvaaja saa pienillä paikan vaihdoksilla tai kameran zoomilla helposti erilaisia kuvia.

Haastattelutilanteessa kuvaaja voi sijoittua muutamalla eri tavalla. Nyrkkisääntö on, että kameran tulisi olla suurin piirtein samalla tasolla kuin kuvattavan silmät. Tällöin kuva näyttää luonnolliselta ja kuvattavan henkilön kasvat näkyvät. Reilusta ylä- tai alakulmasta kuvattu haastattelu voi toimia tehokeinona, mutta pidemmän päälle se usein häiritsee katsojaa.

Usein luonnollinen tapa kuvata haastattelua on sijoittaa haastattelija kameran viereen ja pyytää haastateltavaa katsomaan haastattelijaa silmiin. Näin haastateltava näkyy hyvin mutta hän ei puhu suoraan kameralle, vaan aavistuksen verran linssin ohi. Suoraan kameraan katsominen on voimakas tehokeino, joka toimii esimerkiksi juonnoissa tai suoraan katsojia puhuteltaessa.

Kuvakokojen lisäksi on tärkeää kiinnittää huomiota **kompositioon**. Kompositio tarkoittaa kuvauskohteen sijoittamista kuvaruutuun. Sijoita haastateltava kuvaan niin, että hänen katseelleen ja puheelleen jää tilaa. Joissakin tilanteissa voit mahdollistaa myös haastattelijan kuvaan esimerkiksi niin, että kuvaat haastattelijan olan yli. Tämä ns. twoshot tuo elävyyttä haastatteluun.

Kannattaa myös katsoa, että kuvattavan henkilön pään päälle jää sopivasti tilaa ja ettei kuva katkaise henkilöä esimerkiksi kaulasta. Mitä tiukemmin kuva on **rajattu** haastateltavaan, sitä vähemmän kuvaan mahtuu taustaa ja päinvastoin. Tavoitteena on joka tapauksessa löytää kuvakoko ja kompositio, jossa haastateltava näyttää luontevalta ja hänellä on tilaa sanoa sanottavansa.

Jos kuvaat useita haastatteluja samaa ohjelmaa varten saat kuvakerronnasta elävämpää jos sommittelet puhujat kuvan eri laitoihin, toisen oikeaan laitaan niin että katseen suunta on vasemmalle ja toisen vasempaan laitaan niin että katseen suunta on oikealle. Näin saat leikkausvaiheessa nämä kaksi ihmistä ikään kuin keskustelemaan keskenään vastakkain.

Suojaviiva

Kuvaamisen yhteydessä puhutaan usein suojaviivasta. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että kameran on esimerkiksi kahden henkilön keskustelua kuvattaessa pysyttävä kuvattaviin nähden samalla puolella koko keskustelun ajan. Jos kuvaat henkilöitä A ja B niin, että A on kuva vasemmalla laidalla ja B oikealla ja kesken kuvauksen siirrytkin kuvaamaan henkilöitä heidän toiselta puolelta pomppaavat A ja B kuvassa toisin päin. Tämä voi hämmentää katsojia.

Toinen esimerkki suojaviivasta on liikkeen suunnan säilyttäminen. Jos kuvaat ohi ajavia autoja niin, että autot liikkuvat kuvan vasemmasta laidasta oikeaan laitaan, sinun pitää pysytellä koko ajan samalla puolella suhteessa autoihin. Jos kuvaat autot myös toiselta puolelta ja yhdistät nämä kaksi kuvaa, lopputuloksessa autot liikkuu kuvassa edestakaisin. Suojaviivasääntöä rikotaan usein tietoisesti.



LEIKKAUS

Leikkaamisella vaikutetaan suuresti video-ohjelman lopputulokseen kokonaisuutena. Hyvällä leikkauksella voit välittää haluamasi viestin tai vaikuttaa ohjelmasi yleistunnelmaan erilaisilla rytmityksillä ja montaaseilla. Yhdistämällä erilaisia kuvia peräkkäin luot mielikuvia ja assosiaatioita. Leikkaaminen on myös ajan hallintaa: lyhyessäkin ajassa voit kertoa suuren määrän tapahtumia ja asioita.

Yleisohjeina leikkaamisessa voit käyttää kuvien **keston** vaihtelua sekä **kuvakokojen** hyödyntämistä. Pitkään kestävät rauhalliset kuvat ja toisaalta lyhyet välähdykset luovat vaihtelevan **rytmin**. Eri kuvakokoja kannattaa yhdistellä siten, että kuvakoon muutos on peräkkäisissä kuvissa tarpeeksi suuri. Käytännössä tämä tarkoittaa, että esimerkiksi haastateltavasta kannattaa laittaa peräkkäin kokokuva ja lähikuva, mieluummin kuin puolikuva ja puolilähikuva.



Leikkaaminen tarkoittaa kuvien järjestämistä kerronnalliseksi kokonaisuudeksi. Kuvien kestoja vaihtelemalla syntyy leikkausrytmi.

OPENSHOTIN ASENNUS UBUNTUUN

Tässä oppaassa keskitytään pääsääntöisesti leikkaamiseen OpenShotilla.

OpenShot vaatii 600 MHz prosessorin, 256 MB muistia ja 1 GB kiintolevytilaa. Tämä merkitsee, että voi käyttää OpenShottia melko vanhassa koneessa.

Helpoin tapa asentaa OpenShot Ubuntu Linuxiin on asentaa se komentoriviltä.

Voit asentaa OpenShotin Lucid Lynxissä (10.04 LTS) ajamalla komentoriviltä seuraavan komennon:

```
sudo apt-get install openshot
```

Huomaa, että joudut antamaan sudo-komennon vaatiman pääkäyttäjän salasanan.

DV-MATERIAALIN KAAPPAAMINEN KINOLLA

Koska OpenShot ei tarjoa mahdollisuutta kaapata materiaalia suoraan minidv-nauhalta, voit käyttää kaappaamiseen Kino -ohjelmaa. Kaappaamista varten tarvittavat kameran (tai nauhurin) sekä Linux-tietokoneen, joissa on firewire-liitin.

Jos koneessasi ei ole Kinoa, voit asentaa sen ajamalla komentoriviltä seuraavan komennon:

```
sudo apt-get install kino
```

Kytke kamera dv-firewire-kaapelilla koneeseen ja tämän jälkeen käynnistä kamera. DV-Firewire -piuhan liitin löytyy useimmista kameroista.

Jos koneessasi ei ole Firewire (IEEE 1394) porttia, voit ostaa siihen firewire-videokortin, jollaisen saa kaupasta noin 15 eurolla.

-Avaa tietokoneen firewire-portti komentoriviltä alla olevalla komennolla ja anna järjestelmänvalvojan salasana.

```
sudo chmod 777 /dev/raw1394
```

- Avaa Kino ja määrittele asetukset:
- Valitse normalisointi PAL, ääni 48 kHz stereo, kuvasuhde 16:9 tai 4:3 (riippuen kameran kuvasuhteesta, ts. millä kuvasuhteella olet kuvannut)
- Määrittele kaappauskansio ja valitse tiedostotyyppi AVI DV Type 2. Jos laitat ruksin kohtaan "Jaa tiedostot automaattisesti kahtia", Kino tekee aina uuden videotiedoston alkaen siitä kohdista, milloin kamera on laitettu nauhoittamaan.
- Kaappaa materiaali. Voit ohjata kameraa (tai nauhuria) Kinon ohjainpainikkeilla.
- Voit avata kaapatut avi-tiedostot suoraan OpenShotissa. Mutta jos on tarpeen, voit tässä välissä tehdä äänentasojen säädön, johon tarvitaan Audacity-ohjelmaa.

PROJEKTIN ALOITTAMINEN OPENSHOTILLA

Valikon alla on neljä projektinappulaa.



Nämä nappulat ovat **Uusi projekti**, **Tallenna projekti**, **Lisää tiedosto** ja **Vie video**.

Aloita painamalla uusi projekti -painiketta ja määritä projektillesi nimi, tallennuskansio, kesto (viitteellinen) sekä profiili (esim. DV PAL widescreen, jos olet kuvannut dv-kameralla 16:9 -kuvasuhteella).

Tämän jälkeen voit tuoda projektiin Kinossa kaapatut avi-tiedostot, sekä muita video-, kuva- ja äänitiedostoja, joita haluat käyttää projektissasi, lisää tiedosto -painikkeella. Stillkuvat kannattaa skaalata (esimerkiksi Gimpillä) valmiiksi samaan resoluutioon, jota käytät videoissasi. PAL-resoluutio kuvasuhteessa 4:3 (vanhan tv-kuvan muotoinen kuva) on 720x576 px, 72 dpi ja kuvasuhteessa 16:9 (nykyään yleisempi, suorakaiteen muotoinen laajakuva) 1024x768 px. Kaikki ohjelmaan tuodut materiaalit sekä tekstiplanssit näkyvät ohjelman vasemmassa yläalaidassa listana ja niitä voi muokata aikajanalla miten tahansa ilman, että muutokset vaikuttavat listalla oleviin alkuperäisiin materiaaleihin.

OpenShotilla leikatessa projekti kannattaa tehdä valmiiksi kronologisesti eli aloita alusta -logiikalla. Tämä siitä syystä, että toistaiseksi OpenShotissa ei ole mahdollista käytännöllisellä tavalla valita ja siirtää useita leikkeitä samanaikaisesti aikajanalla eri kohtiin. Tästä johtuen projekti kannattaa aloittaa alkuteksteistä.

Tekstityksiin voit käyttää OpenShotin yksinkertaista otsikkoeditoria, joka löytyy yläalaidan tiputusvalikosta **title/otsikko**. Valitse **Uusi** ja aloita tekstin luominen seuraamalla oikeassa laidassa olevia painikkaita vaiheittain ylhäältä alas.

Huom! Käytä laajempaa editoria -nappula vie sinut Inkscapeen, joka on astetta monimutkaisempi graafisen suunnittelun työkalu ja varsinkin aloittelijoille suhteellisen haastava käyttää, mutta harjaantuneemmille käyttäjille hyvä väline.

Esikatseluruutu

OpenShot-ikkunan oikeassa yläosassa on videon esikatseluruutu, jossa voit katsoa yksittäisiä leikkeitä sekä aikajanalle valmistuvaa video-ohjelmaasi.

Ruudun alla on vierityspalkki, jonka avulla voit siirtyä eri paikkoihin videossa.

Vierityspalkin alla näet ohjainnäppäimet, jotka ovat samanlaisia kuin DVD-soittimessa.



Nämä nappulat ovat **Siirry alkuun**, **Edellinen merkki**, **Siirry taaksepäin**, **Toista**, **Siirry eteenpäin**, **Seuraava merkki** ja **Siirry loppuun**.

Vihje: Voit käyttää näppäimistön nuolinäppäimiä tarkkaan liikkumiseen aikajanalla tai leikkeen sisällä. Välilyönti-näppäin käynnistää ja pysäyttää toiston.

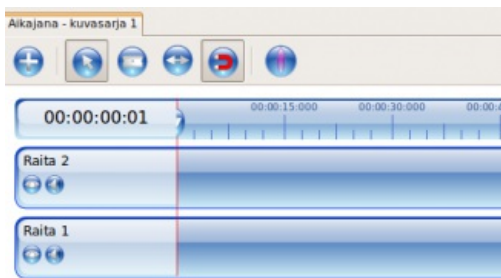
Aikajana

Video-ohjelma rakennetaan aikajanalla oleville raidoille. Aikajana alkaa nollost minuutista ja jatkuu horisontaalisesti vasemmalta oikealle. Punainen pystyviiva on toistokärki, jota voit liikuttaa hiirellä tai esikatseluruudun ohjaimilla sekä nuoli- ja välilyöntinäppäimillä.

Luo projektiisi riittävä määrä raitoja. Oletusarvoisesti raitoja on kaksi, mutta voit lisätä niitä tarpeesi mukaan. Kukin raita on samanaikaisesti video- ja ääniraita, mutta voit myös ruksia raidan pelkäksi ääni- tai videoraidaksi painikkeista raidan vasemmassa päässä. Jos käytät musiikkia tai jotain muuta yhtenäistä äänitaustaa, työskentelyn kannalta on selkeämpää, jos sijoitat ääniraidat videoraitojen alapuolelle.



Aikajanana komentonappulat ovat **Lisää raita**, **Nuolityökalu**, **Leikkaustyökalu**, **Venytystyökalu**, **Tarraustyökalu** ja **Lisää merkki**.



Videoraitojen zoomausta voit säädellä zoomauspalkin avulla. Tämä määrittelee, kuinka monta sekuntia on kahden videoraidan pisteen välillä. Arvot voivat olla 1-200 sekuntia.



Jos laitat videokuvaa samaan kohtaan kahdelle tai useammalle raidalle, ylin videoraidoista toistuu. Huomaa kuitenkin, että kaikkien päällekkäisten raitojen äänet toistuvat, ellei niitä ole mykistetty. Kustakin aikajanalle viedystä leikkeestä voit - kuvaketta napsauttamalla tai hiiren oikealla näppäimellä - erikseen valita käytetäänkö siitä pelkästään video tai ääni vaiko molemmat.

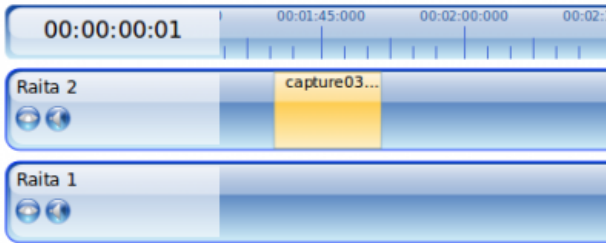
Huom! Jos laitat samalle raidalle kaksi leikettä päällekkäin, toistuu aikaisempi (alle jäänyt) leike (vaikka aikajanalla näkyikin nyt myöhemmin lisätyn leikkeen kuvake) - pyri välttämään tätä päällekkäisyyttä.

Napsauttamalla **hiiren oikealla näppäimellä** leikkeen päällä, voit muuttaa leikkeen kuva- ja ääniasetuksia (esim. määrittää häivytyksiä), tai poistaa leikkeen.

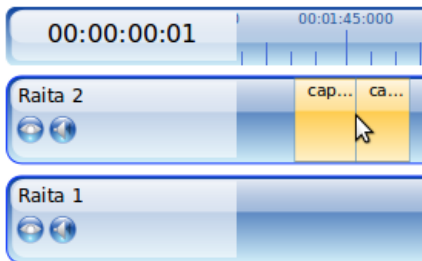
Työkalut



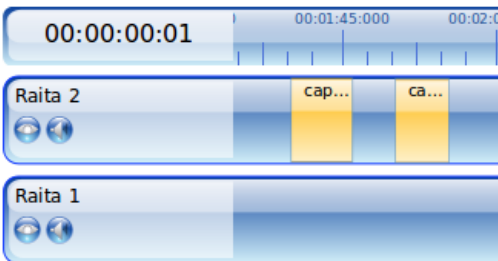
Kun **nuolityökalu** on valittuna, voit siirtää projektisi leikkeitä aikajanain raidoille sekä vaihtaa niiden sijaintia aikajanalla.



Valittuasi **leikkaustyökalun** voit napsauttaa leikkeen päällä, jolloin se leikkaantuu kahteen osaan.



Tämän jälkeen voit taas valita **nuolityökalun** ja vetää videotätkät erilleen.



Venytystyökalun avulla voit venyttää videoleikkeen ajallista kestoa, eli muuttaa aikajanalla olevan leikkeen alku- tai loppukohtaa. Tällä työkalulla on helppo poistaa leikkeiden turhat hännät.

Vihje: Voit etsiä soittokärjellä (punainen pystyviiva) haluamasi leikkauskohdan ruudun (framen) tarkkuudella käyttämällä nuolinäppäimiä. Sen jälkeen voit venytystyökalulla poistaa hännän, mutta varmista että tarraustyökalu on valittuna.



Tarraustyökalun avulla videopätkät tarttuvat toisiinsa. Mikäli tarraustyökalu ei ole valittuna, on videoleikkeitä vaikeaa saada alkamaan täsmälleen edellisen leikkeen lopusta. Tavallisesti tarraustyökalu siis kannattaa pitää aina valittuna.

Huom! Voit halutessasi kokeilla myös ohjelman tarjoamia erilaisia siirtymiä ja tehosteita.

MUSIIKIN TAI ÄÄNEN LISÄÄMINEN CCMIXTERISTÄ JA FREESOUNDISTA

Helppo tapa aloittaa musiikin etsiminen on mennä osoitteeseen www.dig.ccmixer.org ja valita linkki *Instrumental Music for Film, YouTube™ Videos and Soundtracks*. Voit hakea musiikkia englanninkielisillä hakusanoilla tai käyttämällä **advanced dig** -toimintoa, jossa voit rajata hakuja erilaisilla määreillä, kuten genre, instrumentti jne. Voit kuunnella kappaleita napsauttamalla hiirellä kappaleen nimeä. Lataaminen onnistuu painamalla kappaleen nimen edessä olevaa alaspäin osoittavaa nuolta, josta avautuu latausikkuna. Latausikkunassa on uudestaan kappaleen nimi ja voit ladata sen pitämällä pohjassa hiiren oikeaa näppäintä nimen kohdalla ja valitsemalla **save link as**. Kappale latautuu koneesi työpöydälle tai downloads/lataukset kansioon. Kappaleet ovat useimmiten mp3, wav tai aiff muodossa, ja ne voi tuoda sellaisinaan OpenShotiin. Tuominen tapahtuu samalla tavalla kuin videon tuominen eli **Lisää tiedosto** -toiminnon avulla (katso edellä).

Muista, että ccMixerin musiikkia voi käyttää pääsääntöisesti vain epäkaupallisissa tarkoituksissa ja kappaleiden nimet, tekijät ja lisenssit (esim. NonCommercial Sampling Plus 1.0) tulee mainita ohjelman lopputeksteissä. Lisenssin nimen ja tarkat tiedot saat näkyviin napsauttamalla kappaleen perässä olevaa cc-lisenssin ikonia.



This video features the song

“Yoga”
by Klava

available under
Creative Commons Attribution (3.0)

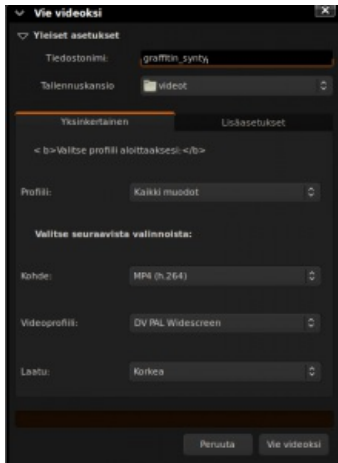
OpenShotin tekstityökalusta löytyy valmis lopputekstiplanssi, johon voi täydentää musiikin tiedot.

Freesound.org etusivun vasemmassa laidassa löytyy linkki **search**, joka avaa hakutoiminnon. Kirjoita kentään englanniksi hakusana, esim. traffic. Kannattaa kokeilla erilaisia hakusanoja. Voit kuunnella äänen pienestä **play**-nappulasta joka löytyy haettujen äänitiedostojen yläpuolelta. Napsauttamalla äänitiedoston nimeä pääset lataussivulle ja viimeistään tässä vaiheessa sinun tulee rekisteröityä tai kirjautua sisään sivulle. Lataaminen onnistuu lataussivun oikeassa yläkulmassa olevasta linkistä **download**. Paina hiiren oikeaa näppäintä ja valitse **save link as**. Mainitse nettisivun osoite, ääninäytteiden nimet ja tekijät lopputeksteissä.

VIE VIDEO

Kun video-ohjelmasi on leikkauksen osalta valmis, sinun pitää vielä viedä eli exportoida video.

Paina punaista **Vie video** -nappulaa.



Määritä tiedostolle ensin nimi ja tallennuskansio. Sen jälkeen sinun tulee määrittää videon profiili, tiedostopäätte ja pakkaustapa. **Yksinkertainen** -valikossa on valittavana muutamia vaihtoehtoja, joista voit valita esimerkiksi kuvassa (yllä) näkyvät vaihtoehdot. Yksi suositeltava formaatti on uusi HTML5:een suunniteltu avoin **webM**, jonka asetukset löytyvät uusimmassa OpenShotin versiossa 1.3 suoraan yksinkertainen-valikosta. Esimerkiksi Youtube käyttää tätä Googlen sponsoroimaa laadukasta formaattia, mutta ihan kaikkialle webM-päätteiset tiedostot eivät välttämättä vielä kelpaa. WebM edellyttää vähintään 0.6 versiota FFMpeg-koodausohjelmasta, joka uusimmissa Ubuntuissa (10.10 alkaen) tulee mukana.

Paina lopuksi **Vie videoksi**, ja OpenShot tekee videon tiedostoksi, jota voit katsella videosoitinohjelmilla ja jonka voit ladata verkkoon.

VINKKEJÄ PIDEMMÄLLE EHTINEILLE

Koska Kinon sekä OpenShotin äänenkäsittelyominaisuudet ovat hyvin rajalliset, kannattaa mahdolliset äänityöt tehdä Audacity-ohjelmalla. Voit tallentaa Kinosta kaapatun videon ääniraidan wav-tiedostona ja avata sen muokattavaksi Audacityssä. Huomaa ettei tällöin kannata muuttaa äänitiedoston kestoa, jos siis haluat liittää äänen takaisin kuvaan. Voit tuoda muokatun, wav-muotoon tallennetun äänitiedoston projektiisi Kinon äänisuotimen dubbaus-toiminnon avulla, joka löytyy tehosteista. Tämän jälkeen sinun on vielä tallennettava elokuva uuden ääniraidan kanssa.

Äänen työstäminen Audacityssä on hyödyllistä silloin jos haluat nostaa äänen tasoja tai tehdä vaativamman mixauksen esimerkiksi musiikista, tehosteäänistä ja puheesta. Huomaa, että voit viedä Audacityssä työstämäsi äänen myös OpenShotiin. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että käytössäsi on erillinen ääniraita, joka sinun tulee uudelleen synkata kuvan kanssa. Työprosessi on jossain määrin työläs, mutta ei mahdoton.

Video-ohjelman lopputulokseen vaikuttaa kuvan ja äänen lisäksi myös paljon graafinen ilme (tekstin fontit, logot, graafiset esitykset jne). Voit halutessasi työstää grafiikoita **Gimpillä** tai **Inkscapellä**. Inkscape on integroitu OpenShotiin ja pääset ohjelmaan suoraan kun valitset yksinkertaisesta otsikkoeditorista kohdan **käytä laajempaa editoria**. Inkscapen oppaan löydät FLOSS manuals sivulta <http://fi.flossmanuals.net/Inkscape>.

JULKAISU

JULKAISEMINEN VERKOSSA

Kun ohjelmasi on valmis, voit ladata sen verkkoon ja julkaista eri kanavilla.

Julkaisukäytäntöjä on kahdentyyppisiä:

1. **Lataaminen.** Voit ladata ja julkaista ohjelman palvelussa, joka tarjoaa videollesi palvelintilaa (video hosting). Tällaisia palveluja ovat mm. YouTube, Vimeo, Archive.org ja suomalainen Stadi.TV ja ne edellyttävät, että olet rekisteröitynyt palveluun ennen käyttöä. Rekisteröityneillä käyttäjille syntyy näissä palveluissa usein oma "kanava" tai sivu. Monelle tämä jo riittää ohjelmien julkaisu ympäristöksi.
2. **Upottaminen.** Kun videosi on ladattu, voit palvelun tarjoaman upotus (embed)-koodin avulla julkaista videon myös muissa verkkopalveluissa, esimerkiksi WordPress- tai Drupal-sivustolla - tai vaikkapa Facebookissa. Upottamalla julkaiseminen on siksi kätevää, että se ei vie palvelintilaa omalta sivuiltasi. Lisäksi ohjelmasi näkyy nyt verkkopalvelussa, jonka ulkoasun voit määrittää itse.

Kuvaamme ohessa videon lataamisen Vimeo- ja Stadi.TV -palveluihin sekä esimerkkejä upottamisesta eri sisältösivustoille.

VIDEON LATAAMINEN VIMEOON

Suosittelava tapa julkaista ohjelma on ladata se Vimeoan (www.vimeo.com), josta voit embedata (upottaa) videon eri sivustoille.

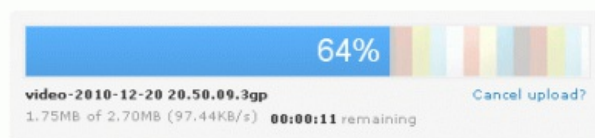
Kun olet rekisteröitynyt käyttäjäksi voit kirjautua palveluun. Napsauta etusivun linkkiä **Upload a video**.



Napsauta seuraavalla sivulla linkkiä **Choose a file to upload...**



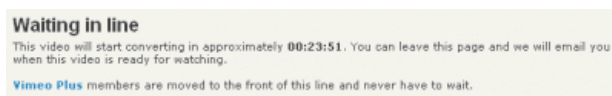
Valitse kiintolevyiltäsi video, jonka tahdot ladata, ja napsauta **Avaa**. Odota videon latautumista.



Napsauta nyt linkkiä **Go to video...**

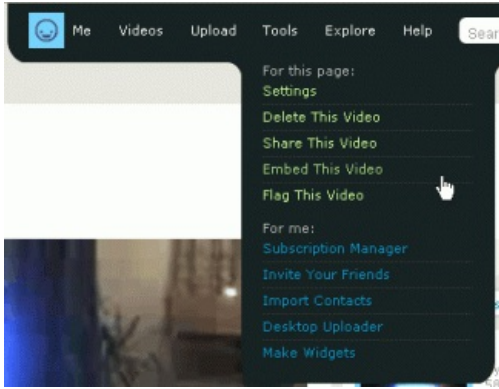


Joudut luultavasti odottelemaan jonkin aikaa Vimeoan prosessoidessa videotasi.



Upottaminen Vimeosta WordPressiin

Kun video on latautunut ja näet sen ruudulla, valitse ylhäällä olevasta **Tools**-valikosta **Embed This Video**.



Kopioi kohdassa **Get the embed code** oleva koodi.

Embed this video

NEW! This is our new embed code which supports iPad, iPhone, Flash and beyond. Don't like change? Use the [old embed code](#) instead.

Get the embed code

```
<iframe src="http://player.vimeo.com/video/18019921" width="400" height="300" frameborder="0"></iframe><p><a href="http://vimeo.com/18019921">Testi</a> from <a href="http://vimeo.com/user5089466">Tomi Toivio</a> on <a href="http://vimeo.com">Vimeo</a>.</p>
```

Preview the embedded video

Text link will be shown once embedded.

[Customize embed options](#)

Control your player with [Vimeo Plus](#)

Mene nyt omaan Wordpress-blogiisi. Paina **Uusi artikkeli** -nappia.



Liitä nyt kopioimasi koodi WordPressin editoriin.

[Lisää uusi artikkeli](#)

Videotesti

Sirrä/Lisää Griffin HTML

```
<iframe src="http://player.vimeo.com/video/18019921" width="400" height="300" frameborder="0"></iframe><p><a href="http://vimeo.com/18019921">Testi</a> from <a href="http://vimeo.com/user5089466">Tomi Toivio</a> on <a href="http://vimeo.com">Vimeo</a>.</p>
```

Sanamäärä: 0

Paina **Julkaise**.



Huom! WordPressin tarjoama ilmainen palvelin (wordpress.com) ei salli upotuskoodin lisäämistä. Tämä toiminto onnistuu siis vain silloin, jos sinulla on WordPress asennettuna omalle palvelimelle.

Upottamisen sijaan voit ladata video-ohjelman myös suoraan esim. WordPress-pohjaiselle sivustolle, jos palvelimesi sallii sen. Tällöin WordPressiin pitää ensin ladata ja asentaa esim. Flow Player -mediasoitin-plugin.

Upottaminen muille sivustoille

Verkkopalveluihin ja julkaisualustoihin luodaan jatkuvasti parempia keskinäisiä rajapintoja, joiden avulla videoiden upottaminen helpottuu. Sinulle ehkä onkin jo tuttua esimerkiksi YouTube-videon jakaminen Facebookissa, joka tapahtuu yksinkertaisesti valitsemalla videon alta "Jaa" ja napauttamalla avautuvassa kentässä Facebookin kuvaketta.

Avoimissa sisällönhallintajärjestelmissä, kuten Drupal ja Joomla, on upottaminen myös helppoa. Drupal 6:lla toteutettuun sivustoon upottaminen tapahtuu siististi valitsemalla sisällön editointiin varatusta kentästä html-näkymä (**Edit html source**) ja liimaamalla Vimeo tai YouTube:n embed-koodi toivomaasi kohtaan.

Yhteensopivuus vaihtelee ohjelmistoversioittain, joten varaudu kokeilemaan ja kenties etsimään lisätietoja sisällönhallintajärjestelmän foorumeilta.

OHJELMAN JULKAISU STADI.TV-PALVELUSSA

YouTube, Vimeo ja muiden kansainvälisten videopalvelujen lisäksi tarjolla on myös kotimaisia vaihtoehtoja. Esimerkkinne kuvaa ohjelman lataamisen Stadi.TV-palveluun, joka on helsinkiläisiltä helsinkiläisille suunnattu yhteisöllinen videopalvelu.

Lisätäksesi Video-ohjelmasi palveluun, sinun tulee ensin rekisteröityä Stadi.tv:n käyttäjäksi.

Kun olet luonut uuden käyttäjätilin, voit kirjautua sähköpostiisi lähetetyllä salasanalla.

Jotta voit ladata video-ohjelmiasi Stadi.tv:een, sinun on vielä ensin liityttävä johonkin ryhmään. Avoin.Stadi.TV on kaikille avoin ryhmä. Voit liittyä siihen napsauttamalla "Join".

stadi.TV Like info + julkaise kirjaudu ulos

Groups
Groups Kanavani

Search for a group by name
Contains Päivitä

Otaniemi Underground Broadcasting System	OUBS on Aalto-yliopiston ylioppilaskunnan (AYY) TV-kanava.	oubs	4	1	Request membership
Avoin Stadi.TV	Tälle kanavalle jokainen voi ladata yksittäisiä videoita	JenniNemisho	1	3	Join
Lost & Found in Asia 2	Matkakun arkea ja itsemää kytymistä	LostandFound	0	1	Join
KATO-TV	KATO-TV on nuorille suunnattu viihdesarja. Ohjelmaa esitetään Stadi.TV:n kaapelikanavalla maanantaista klo 20:00 ja sunnuntai iltoina klo 21:00.	KATO-TV	6	2	Join
A-toimitus	A-toimitus on osa Stadi.TV:n omaa tuotantotoimintaa	RessuLaukkanen	28	1	Invite only
MHZ	Avoin Kaupunkitelevisio	admin	47	1	Request membership

Kun olet liittynyt ryhmään, napsauta kuvaketta "julkaise", minkä jälkeen napsauta "Lisää video". Valitse tiedosto koneeltasi (useimmat formaatit käyvät, sillä palvelu konvertoi tiedostot) ja napsauta "Upload". Videon latautuessa palvelimelle täytät ohjelmatiedot ja lataa videolle tunnuskuva (joka on yleensä still-kuva videosta).

stadi.TV Like info + julkaise kirjaudu ulos

Otsikko:

Jakson numero:

Select a File Upload

Odotetaan että video on latautunut ennenkuin painat tallenna-nappia.

Video-Image:

Browse... Lataa

Maximum Filesize: 500 MB
Allowed Extensions: .jpg .png

Käytä lämpä JPEG-muotoa sillä PNG vie yle 10x enemmän tilaa kun se ei pysty pakkaamaan kuvia suuremmin. Tämä hidastaa sivuston käyttöä turhaan.

Kuvaus:

Kun olet täyttänyt kaikki tarvittavat tiedot, ja kun video on latautunut palvelimelle, napsauta "Tallenna".

JAKELU JA JAKAMINEN

Ohjelmasi on nyt valmis ja julkaistu! Tv- ja elokuvatuotannossa puhutaan ohjelmien ja elokuvien levittämisestä ja jakelusta. Yhteisöllisen ja sosiaalisen median maisemassa keskeinen käsite on **jakaminen**.

Ohjelma kannattaa jakaa usealla sivustolla yhdistämällä videopalvelujen ja muiden sisältösivujen mahdollisuuksia. Palvelut tarjoavat **RSS-syötteen**, jonka avulla katsojat voivat tilata ohjelmasi ja jolla voit itse viestiä uusista päivityksistä toisilla sivustoilla, esimerkiksi Miro-palvelun ohjelmalistauksissa.

METADATA

Ohjelmaan kannattaa julkaisun yhteydessä lisätä metadataa. **Metadata** on tietoa tiedosta, tapa kuvata ohjelman sisältöä: metadata vastaa kysymyksiin kuten mitä, missä, milloin? ja sen avulla voi antaa katsojalle hyödyllistä tietoa ohjelman tyypistä ja tyylistä. Palveluista löytyy tekstikentät metadatan syöttöön: esimerkiksi WordPress-sivuilla näitä ovat sivustolle luodut **kategoriat** ja vapaasti syötettävät **tagit** eli avainsanat.

Netin videopalvelut ovat suuria tietokantoja, joista halutun sisällön löytäminen voi olla vaikeaa. Hyvän metadatan avulla ohjelman löytävät verkosta katsojien lisäksi myös sen mahdolliset uudet käyttäjät.

OHJELMAN CREATIVE COMMONS -LISENSOINTI

Myös ohjelman lisenssi on tärkeää metadataa ja siksi on suositeltavaa käyttää siihen tarkoitukseen kehitettyjä ratkaisuja ja palveluja. Voit valita sopivan yhdestätoista erilaisesta Creative Commons -lisenssistä sivulta <http://creativecommons.fi/lisenssit/valitse-lisenssi/>

Haluatko lisenssin koskevan myös kaupallista toimintaa?

Kyllä ¹

Ei ²

Salli teoksen muokkaaminen?

Kyllä ¹

Kyllä, mikäli muut jakavat muutokset teokseen samoin ehdoin ²

Ei ³

Lisenssi oikeusjärjestelmä ⁴

International

Lisätieto

Lisä tiedot ovat valinnaisia, mutta ne liitetään lisenssin HTML koodiin jonka lisenssinvalitsin luo. Lisä tiedot voit ilmoittaa teoksen käyttäjille miten haluat tulla ilmoitetuksi teoksen tekijänä ja mistä voit löytää lisätieto teoksesta.

¹

Mikä estyytapaa käytät teoksesiä?

Teoksen nimi

Teoksen tekijänä tulee ilmoittaa

Teoksen tekijänä tulee ilmoittaa URL osoite

Alkuperäisen teoksen URL

Lisää oikeuksia URL

Kohdassa **Haluatko lisenssiä koskevan myös kaupallista toimintaa** voit sallia tai kieltää lisenssin käytön myös kaupalliseen toimintaan.

Kohdassa **Salli teoksesi muokkaaminen** voit sallia tai kieltää teoksen muokkaamisen. Voit sallia teoksen muokattujen versioiden julkaisemisen myös ainoastaan siinä tapauksessa, että muokkaaja jakaa teoksen samoilla ehdoilla.

Kohdassa **Lisenssi oikeusjärjestelmä** voit valita lisenssin oikeusjärjestelmäksi kansainvälisen, suomalaisen tai jonkin muun maan oikeusjärjestelmän.

Lopuksi voit täyttää kohtaan **Lisätieto**a teoksesi tiedot ja napsauttaa **Valitse lisenssi** -nappia.

Näkyviin tulee lisenssi, jonka voit liittää teokseesi.



Tämän teosteoksen käyttöoikeutta koskee [Creative Commons Nimeä-Epäkaupallinen-Tarttuva 3.0 Muokkaamaton-lisenssi](#).

LITTEET

TÄSTÄ OPPAASTA

Tämä käyttöopas on tuotettu FLOSS Manuals -dokumentaatiowikissä. Toteuttajina oli työryhmä Emmi Vainio, Kalle Kuisma, Tomi Toivio ja Minna Tarkka ja piirroskuvituksesta vastasi Tytti Viljanen.

Suomenkielinen FLOSS Manuals löytyy osoitteesta: <http://fi.flossmanuals.net>. Jos sinulla on parannusehdotuksia tähän oppaaseen, voit päivittää sitä vapaasti wikissä.

FLOSS Manuals on opaskirjasto ja dokumentaatiowiki vapaille ja avoimen lähdekoodin ohjelmille. Alussa palvelu oli tarjolla vain englanniksi, mutta nyt se on lokalisoitu myös suomeksi, ranskaksi, persiaksi ja hollanniksi.

Lyhenne FLOSS tulee sanoista Free/Libre/Open Source Software. Suomeksi lyhenne käännetään yleensä sanoiksi Vapaat ja Avoimen Lähdekoodin Ohjelmat eli VALO. FLOSS Manuals in voisi siis suomentaa VALO-käyttöohjeiksi.

Vapaan ohjelman tunnusmerkit ovat neljä perusvapautta (joiden numerointi aloitetaan yleisen ohjelmointitavan mukaan nollasta):

- vapaus 0: ohjelmaa saa käyttää mihin tahansa tarkoitukseen
- vapaus 1: ohjelman toteutustapaa saa tutkia, ja ohjelmaa saa muokata omien tarpeiden mukaiseksi
- vapaus 2: ohjelman kopioita saa jakaa edelleen lähimmäisen auttamiseksi
- vapaus 3: ohjelman muokattuja versioita saa jakaa muille, niin että niistä on hyötyä koko yhteisölle.

FLOSS Manuals tarjoaa vapaille ohjelmille vapaita käyttöoppaita, jotka julkaistaan ilmaiseksi useimpien ohjelmien käyttämän GNU GPL -lisenssin alla.

Uusi käyttöopas tuotetaan usein kirjapyrähdyksessä, jossa ohjelmasta kiinnostuneet ihmiset kokoontuvat kirjoittamaan käyttöopasta. Kirjapyrähdyks voi usein tuottaa uuden käyttöoppaan muutamassa päivässä.

FLOSS Manuals -verkosto on saanut maineen laadukkaana dokumentaation tuottajana. Sitä tukevat avainprojektit, kuten One Laptop Per Child ja Internet Archive. Kieliyhteisö laajenee nopeasti, käyttöoppaita käännetään nyt yli kahdellekymmenelle kielelle.

DOKUMENTAATION TARVE

Vapaiden ja avoimen ohjelmien maailmassa on paljon ohjelmoijia. Usein teknisistä kirjoittajista on kuitenkin pulaa. Yleisen viitsin mukaan uusi käyttäjä yrittää käyttää avoimen lähdekoodin ohjelmaa, mutta häntä neuvotaan ohjelman keskustelupalstalla tai postilistalla lukemaan lähdekoodia.

Tämän vuoksi tarvitsemme FLOSS Manualsia. Dokumentointi ja tekninen kirjoittaminen on se alue, joka on toistaiseksi ollut heikoin avoimen lähdekoodin yhteisössä.

Ihannelilanteessa dokumentaatio vastaa tavallisten käyttäjien taitotasoa. Loppukäyttäjä ei luultavasti ole kiinnostunut käytetyn ohjelmointikielen hienouksista tai vastaavista teknisistä seikoista, jotka ovat äärimmäisen kiehtovia kehittäjille. Käyttäjä tahtoo käyttää ohjelmaa.

Niinpä dokumentaatioissa käytetyn kielen tulisi olla ymmärrettävää käyttäjille. Sitä ei tulisi kirjoittaa ohjelmointigurujen teknisellä jargonilla, kaikki dokumentaatio tulisi kirjoittaa henkilölle, joka ei ole opiskellut tietojenkäsittelytiedettä, mutta tahtoo tuottaa ohjelmiston avulla jotain.

Tarvitsemme FLOSS Manuals in kaltaisen wikin rakentaaksemme sillan koodaajan, dokumentoijan ja käyttäjän välille.

KÄYTTÄJIEN JA KIRJOITTAJIEN YHTEISÖN LUOMINEN

Pelkkä käyttöoppaan suomentaminen ei riitä. Sitä täytyy jatkuvasti päivittää, laajentaa ja lokalisoida sopimaan paikallisiin olosuhteisiin. Tämän vuoksi jokainen FLOSS Manualsin lokalisaatio tarvitsee kirjoittajien ja lukijoiden yhteisöä.

Erlaisia osallistujia tarvitaan: uusia ohjelmien käyttäjiä ja pitkän linjan harrastajia, teknisiä kirjoittajia, kehittäjiä, graafikoita, kääntäjiä, lokalisoijia, oikolukijoita... Kuka tahansa voi osallistua FLOSS Manuals in kehittämiseen.

Wikiin pohjautuva yhteistyö merkitsee sitä, että lukemattomien käyttäjien pienistä lisäyksistä muodostuu valtava määrä sisältöä.

FLOSS Manuals tahtoo antaa kaikille wikiin osallistuneille kunnian kirjoituksistaan, minkä vuoksi kirjoittajia pyydetään rekisteröitymään omalla nimellään.

FLOSS Manuals pyrkii luomaan ratkaisun uuden käyttäjän kohtaamaan ongelmaan: mistä löydän käyttöohjeen tälle ohjelmalle?

SUOMENKIELINEN FLOSS MANUALS

FLOSS Manuals in suomenkielinen lokalisaatio on avattu vuonna 2009. Tavoitteenamme on sekä suomentaa englanninkielisen sivuston käyttöohjeita että aloittaa uusien käyttöoppaiden kirjoittaminen Suomessa. Järjestämme käyttöoppaiden pohjalta myös työpajoja.

FLOSS Manuals in lokalisaatiosta vastaa Mediakulttuuriyhdistys m-cult. Lokalisaatio on toteutettu osana Medios-projektia, jossa keskitytään tukemaan avoimen lähdekoodin audiovisuaalisten työkalujen käyttöä kansalaismedian tuottamiseen. Osaprojektissa luomme työpajoja koulujen, kansalaismediakeskusten ja erilaisten käyttäjäyhteisöjen kanssa. Tarkoituksena on tuoda uusia käyttäjiä ja kirjoittajia avoimen lähdekoodin yhteisöön.



Suomen FLOSS Manuals on toteutunut osana Euroopan Sosiaalirahaston ja Uudenmaan ELY-keskuksen rahoittamaa osallistuvan ja sosiaalisen median Medios-projektia. Medios-projektin osarahoittajana on myös Helsingin Kulttuurikeskus. Metropolia Ammattikorkeakoulun koordinoiman projektin toteuttajia ovat lisäksi Helsingin Kaupunginteatteri ja m-cult.



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

LISENSSI

Joidenkin tämän oppaan osien pohjana on käytetty Creative Commons Attribution Share Alike -lisensioituja Wikipedian artikkeleita. Creative Commons ja GNU GPL -lisenssien samankaltaisuus mahdollistaa materiaalin uudelleenkäytön GPL-lisenssin alla.

Kaikki kappaleet ovat kirjoittajien tekijänoikeuden alaisia. Jos muuten ei sanota, kaikki luvut tässä käyttöoppaassa on lisensoitu **GNU General Public License version 2** mukaisesti.

Tämä dokumentaatio on vapaata dokumentaatiota: voit jakaa sitä eteenpäin ja/tai muokata sitä Free Software Foundationin GNU General Public License mukaisesti; joko lisenssin version 2, tai (tahtoessasi) minkä tahansa myöhemmän version.

Dokumentaatiota jaellaan siinä toivossa, että se on käyttökelpoisa, mutta **ILMAN MITÄÄN TAKUUTA**; ilman edes **MYYTÄVYDEN** tai **TIETTYYN KÄYTTÖÖN SOPIVUUDEN** oletettua takuuta. Katso lisätietoja GNU General Public Licensestä.

Tämän dokumentaation mukana olisi pitänyt tulla kopio GNU General Public Licensestä, mikäli sitä ei tullut kirjoita osoitteeseen Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.

TEKIJÄT

AVOIMEN LÄHDEKOODIN OHJELMISTOT

© Tomi Toivio 2010, 2011

Modifications:

Emmi Vainio 2011

Minna Tarkka 2010, 2011

LISENSSI

© adam hyde 2006, 2007

Modifications:

Tomi Toivio 2010, 2011

LEIKKAUS

© Tomi Toivio 2010, 2011

Modifications:

Emmi Vainio 2010, 2011

Kalle Kuisma 2010, 2011

Minna Tarkka 2010, 2011

Toimi Tytti 2011

ALUKSI

© adam hyde 2006, 2007

Modifications:

Minna Tarkka 2010, 2011

Tomi Toivio 2010, 2011

JAKELU JA JAKAMINEN

© Minna Tarkka 2011

Modifications:

Emmi Vainio 2011

Tomi Toivio 2011

JULKAISUPALVELUT

© Minna Tarkka 2011

Modifications:

Tomi Toivio 2011

JULKAISEMINEN VERKOSSA

© Tomi Toivio 2010, 2011

Modifications:

Emmi Vainio 2010, 2011
Kalle Kuisma 2011
Minna Tarkka 2010, 2011

KUVAUKSET

© Tomi Toivio 2010, 2011
Modifications:
Emmi Vainio 2010, 2011
Minna Tarkka 2010, 2011
Toimi Tytti 2011

OPPAASTA

© Tomi Toivio 2011
Modifications:
Minna Tarkka 2011

OHJELMAN SUUNNITTELU

© Tomi Toivio 2010, 2011
Modifications:
Emmi Henriikka 2010
Emmi Vainio 2010, 2011
Minna Tarkka 2010, 2011
Toimi Tytti 2011

AVOIMET LISENSIT JA VAPAAT SISÄLLÖT

© Tomi Toivio 2010, 2011
Modifications:
Emmi Vainio 2010, 2011
Minna Tarkka 2011

KEVYT TUOTANTOTAPA

© Tomi Toivio 2010, 2011
Modifications:
Emmi Vainio 2010, 2011
Minna Tarkka 2010, 2011

TUOTANTOKALUSTO

© Tomi Toivio 2010, 2011
Modifications:
Emmi Vainio 2011
Kalle Kuisma 2010, 2011
Minna Tarkka 2010, 2011
Toimi Tytti 2010, 2011

VERKKO- JA YHTEISÖMEDIA

© Minna Tarkka 2011
Modifications:
Emmi Vainio 2011
Tomi Toivio 2011



Vapaat oppaat vapaille ohjelmille

GENERAL PUBLIC LISENCE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form

with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

Made with Booki

Visit <http://software.booki.cc>

