



# Video podcastin tukena, tuotanto-opas

Case-esimerkki Podcast Ilmiö

Henrik Leppänen

Mikko Suikkari

OPINNÄYTETYÖ  
Huhtikuu 2021

Media-ala  
Leikkaus

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Media-alan koulutus  
Leikkaus

LEPPÄNEN, HENRIK & SUIKKARI, MIKKO  
Video podcastin tukena, tuotanto-opas  
Case-esimerkki Podcast Ilmiö

Opinnäytetyö 56 sivua  
Huhtikuu 2021

---

Opinnäytetyö toimii videopodcastin tekemisen tuotanto-oppaana. Raportti on suunnattu tekijälle, jolla on hyvin vähäinen tai olematon kokemus media-alalla. Tällä opinnäytetyöllä halutaan jakaa omia oppeja videopodcastin tuottamisesta lukijalle, joka haluaa aloittaa oman videopodcastin. Raportti ei ohjaa lukijaa podcastin sisällöllisissä asioissa, nämä joutuvat jokainen löytämään itse.

Raportissa kerrotaan lukijalle mitä kalustoa hän tarvitsee ja kuinka käyttää tätä kalustoa mahdollisimman tehokkaasti. Lukijalle tarjotaan paljon ohjeita sulavan workflown luomiseen ja ylläpitämiseen. Raportissa tuodaan esille myös kevyesti podcastien historiaa ja tutustutaan olemassa oleviin podcasteihin. Raportti antaa myös lukijalle vinkkejä oman projektin julkaisuun liittyvissä asioissa.

Opinnäytetyössä käytetään esimerkkinä projektia nimeltä *Podcast Ilmiö*. Raportin kirjoittajat ovat tuottaneet kyseistä podcastsarjaa noin vuoden ajan. Lukijalle kerrotaan henkilökohtaisten kokemuksien ja oppien kautta ohjeita tuotantoon, kehittämiseen ja ongelmanratkaisuun.

Tavoite on, että tämän opinnäytetyön luettuaan lukija pystyy itsevarmasti aloittamaan oman vastaavanlaisen projektinsa. Toivon mukaan raportista on hyötyä myös jo aloittaneelle tekijälle, sillä se tarjoaa varmasti uusia näkökulmia moniin tilanteisiin.

---

Avainsanat: videopodcast, podcast, tuotanto-opas

## ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Media (Film and Television)  
Editing

LEPPÄNEN, HENRIK & SUIKKARI, MIKKO  
Podcast with video. Production guide  
Case study: Podcast Ilmiö

Bachelor's thesis 56 pages  
April 2021

---

This Bachelor's thesis acts as a production guide on how to make a video podcast. The report is aimed at people who do not have any experience or little experience in the media industry. The goal with this thesis is to share tips with a person who wants to start their video podcast. Thesis is not getting into the actual topics on what the podcast should be about.

This report discusses the equipment needed and how they can be used efficiently. Information on how to create and maintain a smooth workflow is also illustrated. The literature includes the history and the current situation of podcasts.

In the thesis the data was collected from a project called *Podcast Ilmiö*, which was used as case study. The writers of this report have produced this podcast series for about a year. Instructions on production, development, and problem solving and experiences throughout the process were also discussed.

The goal is that after reading this thesis the reader can start their own project with confidence. This report is also useful to someone who has already started their project because it introduces new points of views to the workflow.

---

Key-words: video podcast, podcast, production guide

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	6
2	VIDEOPODCASTIN HISTORIA .....	8
3	Esimerkkejä podcasteista.....	10
	3.1 The Joe Rogan Experience.....	10
	3.2 Puheenaihe.....	11
	3.3 Ilmiö.....	12
4	VIDEOPODCASTIN TUOTANTO .....	14
	4.1 Kalusto .....	14
	4.1.1 Kamera.....	14
	4.1.2 Mikrofoni .....	16
	4.1.3 Äänitin .....	18
	4.1.4 Valot.....	20
	4.2 Kuvaukset .....	22
	4.2.1 Kuvaus .....	22
	4.2.2 Äänitys .....	23
	4.2.3 Valaisu .....	24
5	JÄLKITUOTANTO – CASE-ESIMERKKI PODCAST ILMIÖ .....	28
	5.1 Leikkauksen workflow .....	28
	5.1.1 DIT.....	28
	5.1.2 Materiaalin järjestely editointiohjelmassa .....	29
	5.1.3 Leikkaus.....	30
	5.1.4 Värimäärittely.....	36
	5.1.5 Grafiikat.....	38
	5.1.6 Äänen jälkikäsittely .....	41
	5.2 Julkaisu .....	45
	5.3 Thumbnailit .....	45
	5.3.1 Julkaiseminen YouTubeen.....	47
	5.3.2 Muut sosiaalisen median alustat YouTubeen tukena.....	49
6	POHDINTA .....	51
	LÄHTEET .....	52
	KUVALÄHTEET .....	54

**LYHENTEET JA TERMIT**

RSS-syöte	lyhenne sanoista: Really Simple Syndication. XML pohjainen protokolla, muutosten havaitsemiseen verkkosyötteissä
striimipalvelu	suoratoistopalvelu, jossa käyttäjä voi toistaa multimedia sisältöä liveajassa verkosta käsin, samalla kun tiedoston lataaminen tapahtuu taustalla katsomisen eli striimauksen aikana
kuvauslokaatio	sijainti missä kuvaukset tapahtuvat
workflow	järjestys, missä projektin työvaiheet suoritetaan
frames per second	video-ominaisuus, joka määrittää, kuinka monta ruutua kamera tallentaa sekunnissa
monopodi	yksijalkainen kamerajalusta
kylmä kamera	kamera, mikä on sijoitettu kuvausten ajaksi paikalleen kuvaamaan ilman operoijaa
äänitin	erillinen laite, joka on tehty eritoten tallentamaan äänitiedostoja monipuolisilla säädöillä ja asetuksilla
phantomsyöttö	vaihtelevasti 12, 24 tai 48 Hz sähkövirta, jota syötetään ääniliitäntäportista mikrofonille
klaffata	toiminto, jonka avulla saadaan ääni synkronoitua videon kanssa
keyframe	editointiohjelman aikajanelle asetettava merkki, joka määrittää siirtymän alku- ja loppukohtaan.
template	editointiohjelman sisälle tallennettu valmis pohja
thumbnail	videon esikatselukuva

## 1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on toimia tuotanto-oppaana henkilölle, joka haluaa aloittaa oman videollisen podcastin tekemisen. Opinnäytetyössä esiteltyt ohjeet ovat hyvin perusteellisia ja aloittelijaystävällisiä. Tavoitteenamme on, että kun henkilö on lukenut raporttimme, hän pystyy aloittamaan vastaavanlaisen projektin tuottamisen ilman suurempaa aiempaa media-alan kokemusta.

Tuotanto-oppaassa ei käydä läpi podcastien sisältöjen tuottamista, vaan keskitytään tekniseen toteuttamiseen. Oppaassa käsitellään muun muassa kuvausta, leikkausta ja äänitöitä. Käymme läpi tuottamiseen tarvittavaa kalustoa, sekä omaa käyttämäämme kalustoa, jota olemme päivittäneet ja kehittäneet parhaan tuloksen saavuttamiseksi. Kerromme myös esimerkkien kautta ongelmanratkaisukeinoja eri työvaiheisiin.

Raportin tarkoitus on toimia tuotanto-oppaana, mutta käymme läpi myös yleiskatsauksen videopodcastien synnystä ja nykytilanteesta. Esittelemme muutamia maailmalla ja Suomessa suosiota keränneitä podcasteja, ja perehdymme lyhyesti niiden teknisiin ratkaisuihin.

Opinnäytetyössä käytetään esimerkkinä projektia nimeltä *Podcast Ilmiö*. Kyseinen projekti on videopodcastsarja, jota tämän raportin laatijat ovat tuottaneet noin vuoden ajan. *Podcast Ilmiö* on neljän hengen kaveriporukalla aloitettu podcastsarja, jonka tavoitteena on ollut antaa ihmisille uusia näkökulmia elämiinsä jakamalla tarinoita vieraidemme kautta. *Podcast Ilmiön* tiimi jakautuu kahteen juontajaan sekä kahteen audiovisuaaliseen tuottajaan. *Podcast Ilmiössä* on ollut vieraita monelta eri ammattikentältä, muutamina esimerkkeinä muusikko Andy McCoy, yrittäjä Noora Fagerström ja entinen ammattijääkiekkoilija Marko Jantunen.

*Podcast Ilmiön* tuotannossa on käytetty monipuolisia eri teknisiä ratkaisuja ja olemme kehittäneet sarjaa sen edetessä jatkuvasti. Sarjassa ei ole vakituista kuvauspaikkaa ja tilanteet voivat muuttua jaksokohtaisesti. Näin ollen voimme kertoa esimerkkitapauksia monesta eri näkökulmasta, joista lukija voi omaksua

omaan teokseensa ohjeita. Haluamme jakaa projektissa oppimiamme asioita tämän opinnäytetyön kautta muille asiasta kiinnostuneille.

## 2 VIDEOPODCASTIN HISTORIA

Cambridgen sanakirja määrittelee sanan podcast seuraavanlaisesti: "Radio-ohjelma, joka on tallennettu digitaaliseen muotoon, ja voidaan ladata Internetistä sekä toistaa tietokoneella tai MP3-soittimella." (Cambridge University Press 2008). Nykyään podcast määritellään monipuolisemmin.

Podcastit olivat alunperin vain äänipohjaisia tallenteita ilman visuaalista puolta. Formaatti on siirtynyt vuosien edetessä enemmän pois perinteisestä Internetistä lataamisesta erilaisille striimialustoille. Podcastien sisällöt ja tyylit vaihtelevat laajasti, ja näihin perehdytään tarkemmin tässä raportissa.

Podcast teknologian synty voidaan juontaa Dave Winerin vuonna 2003 kehittämään teknologiaan. Teknologia mahdollisti tiedostojen paketoimisen RSS-syötteeseen, jolloin kuka tahansa pystyi kuuntelemaan tallenteita vapaasti omalla ajallaan livelähetyksen sijasta. (Morris & Terra 2006, 300.)

Teknologiaa lähti hyödyntämään nykyään tiedetyllä tyylillä silloinen radiopersoona Adam Curry. Hän määritteli podcast formaatin oman Daily Source Code -ohjelmansa käsikirjoittamattomalla tyylillä. Podcastin kuuntelija ei koskaan voinut olla varma mitä seuraavassa jaksossa tapahtuu, koska sisältöä ei suunniteltu ennakkoon. Curry saattoi välillä käydä jossain ohjelman jaksossa läpi ajankohtaisia uutisia, kun taas toisessa jaksossa hän saattoi esitellä asuntoaan kuulijalle. (Morris & Terra 2006, 300 - 301.)

Adam Curryn luoma tyyli podcasteihin näkyy entistäkin vahvempana nykypäivän sisällöissä. Podcasteja löytyy aiheesta kuin aiheesta. Suosittuja podcastaiheita on tämän raportin kirjoittamishetkellä esimerkiksi rikoksiin liittyvät aiheet, urheilu ja elämän tarkastelu eri näkökulmista.

Videopodcast on kehittyneempi muoto jo pidempään olemassa olleesta podcast-formaatista. Videopodcastissa sisältö on yhtä vapaata ja monipuolista kuin perinteisessä podcastissa, mutta siihen on lisätty video.



Ensimmäisiä videopodcasteja ilmestyi jo vuodesta 2004 eteenpäin (Dead End Days 2004), mutta ne olivat huomattavasti vaikeampia toteuttaa tähän aikaan, koska puuttui kuluttajaystävällinen kalusto. Tänä päivänä videopodcastin tuottamiseen tarvittava kalusto on helpompaa käyttää ja sen hinta-laatusuhde on huomattavasti parempi.

### 3 Esimerkkejä podcasteista

Videopodcastien suosio kasvaa jatkuvasti niin kotimaassa kuin kansainvälisestikin. Videopodcastilla on helpompi laajentaa kuuntelijakuntaa perinteiseen audiotallennepodcastiin verrattuna, koska videoformaatti mahdollistaa lopputuotteen lataamisen audioalustojen lisäksi videoalustoille. Tämän lisäksi podcastit saavat kasvot ja lisää tunnistettavuutta. Käsittelen tässä luvussa muutamia esimerkkitapauksia. Esimerkit ovat valittu siksi, koska ne muistuttavat tyyliltään tässä opinnäytetyössä käsiteltävää *Podcast Ilmiötä*.

Tässä luvussa esimerkkipodcastit esitellään yleisesti sekä pureudutaan niiden tekniseen toteutukseen. Analysoimme ja arvioimme myös valitsemiamme podcasteja.

#### 3.1 The Joe Rogan Experience

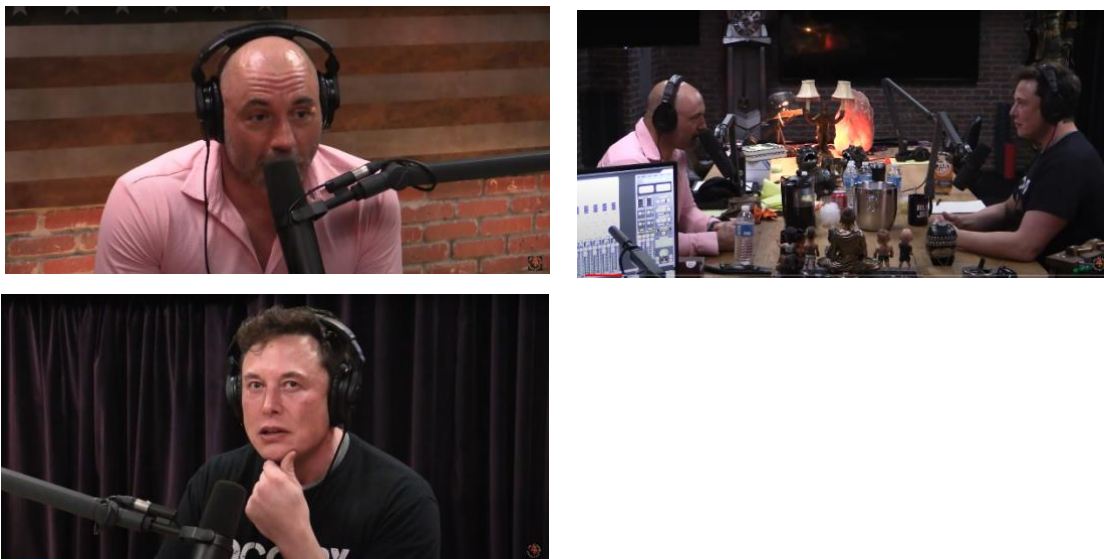
Olen valinnut ensimmäiseksi käsiteltäväksi videopodcastiksi *The Joe Rogan Experience*. Kyseistä videopodcastia pidetään tällä hetkellä maailman suurimpana omassa genressään.

*The Joe Rogan Experience*:ä juontaa yhdysvaltalainen juontaja, näyttelijä, urheiluselostaja ja stand up -koomikko Joe Rogan (Rogan 2014). Ohjelma alkoi vuonna 2010 ja jatkuu edelleen vuonna 2021. Uusia jaksoja ilmestyy viikoittain, ja jaksosten yhteismäärä on 1618, mikä on tarkistettu *The Joe Rogan Experience* Spotify -kanavalta 12.03.2021.

*The Joe Rogan Experience* kuuluu videopodcasteissa niin sanottuun ”talkshow”-genreen. Ohjelman formaatissa Joe Rogan haastattelee jaksokohtaisesti yhtä tai useampaa vierasta. Roganin vieraat vaihtelevat laidasta laitaan, näistä muutamina esimerkkeinä yrittäjä Elon Musk, nyrkkeilylegenda Mike Tyson ja taiteilija Kanye West.

Jaksoissa ei keskitytä tarkasti tiettyyn aiheeseen vaan annetaan keskustelun mennä omalla painollaan. Jaksosten kesto on keskimäärin 2 tuntia 32 minuuttia 48 sekuntia, joten aikaa riittää keskustelun kehitykseen.

Joe Roganin videopodcast on visuaaliselta toteutukseltaan yksinkertainen. Lokaatio ei vaihdu jaksojen välillä ja asettelu on toistuva: Joe Rogan vasemmalla ja vieraat oikealla. Tuotannossa käytetään kylmiä kameroita: yksi Joelle, yksi vieraille ja yksi koko tilalle. Alla esimerkit kaikista kamerakulmista The Joe Rogan Experience #1169 – Elon Musk jaksosta, joka esitettiin 07.09.2018.



KUVA 1. Kuvakaappaus kamerakulmista, *Joe Rogan Experience*:stä (jakso 1169: Elon Musk, YouTube 2018)

### 3.2 Puheenaihe

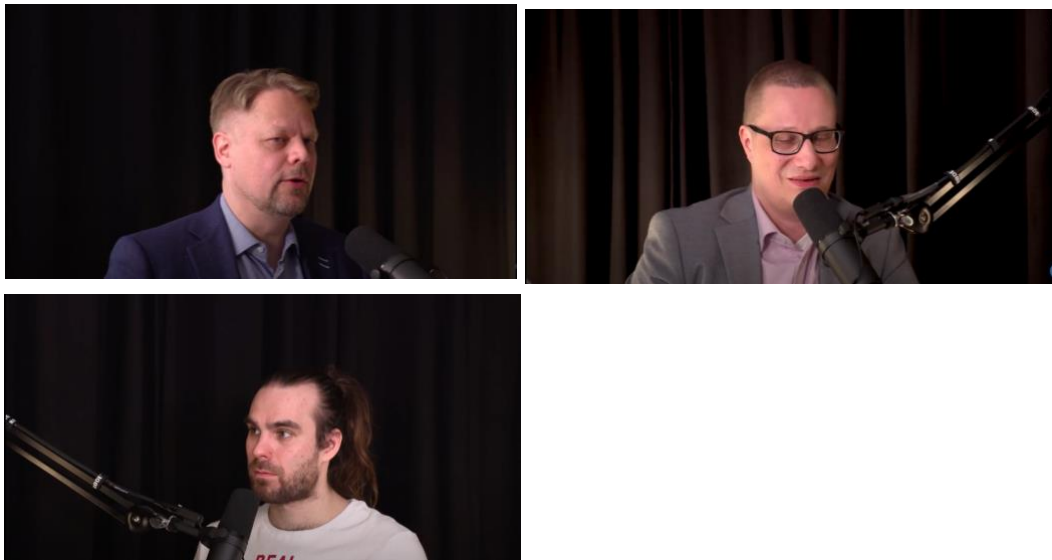
Toiseksi esimerkki videopodcastiksi olen valinnut suosituksen kotimaisen *Puheenaihe* -podcastin. *Puheenaihetta* juontaa kaksi nuorta opiskelijaa Leevi Leivo sekä Rami Kurimo. *Puheenaiheen* ensimmäinen jakso julkaistiin toukokuussa 2018 ja siitä vuoden loppuun saakka yksi jakso joka kuukausi. Nykyään podcasteja julkaistaan useita jaksoja kuukaudessa. 20.03.2021 jaksoja on julkaistu yhteensä 155. Jaksojen lukumäärä on tarkistettu *Puheenaiheen* YouTube -kanavalta.

*Puheenaiheessakaan* ei ole yhtä ainoaa aihetta, jonka ympärille jaksot rakentuisivat, vaan teemat vaihtelevat muun muassa tieteen, sijoittamisen, politiikan ja hyvinvoinnin välillä, useimmiten vieraan erikoisalasta riippuen.

Jaksot ovat noin tunnin mittaisia ja mukailevat keskusteluohjelman formaattia, jossa juontajat haastattelevat vieraita ennalta suunniteltujen kysymysten mukaan.

Katsojaluvut ovat *Puheenaiheen* vanhemmilla videoilla keskimäärin tuhat katsojaa per video, mutta uudemmissa videoissa keskiarvo kohoaa useisiin tuhansiin katsomiskertoihin. Katsotuin *Puheenaihe* on 9.10.2019 julkaistu jakso, jossa vierailevat Elina Lepomäki sekä Jussi Halla-aho. Tämä jakso on kerännyt jo huimat 181 000 katselukertaa (tarkastettu *Puheenaiheen* YouTube -kanavalta 20.03.2021).

*Puheenaiheessa* käytetään lähes ainoastaan puolikuvia, jotka on kuvattu kylmillä kameroilta. Vieraille ja juontajille on omat kuvat, useimmiten lähikuvat, eikä heitä ole aseteltu lähekkäin, että he mahtuisivat yhteen kuvaan. Tilasta ei myöskään ole yleiskuvaa, joka paljastaisi koko tilan ja miten henkilöt ovat aseteltu studioon.



KUVA 2. Kuvakaappaus kamerakulmista *Puheenaiheesta* (jakso 80: Samu Miettinen & Juhani Huopainen, YouTube 2020)

### 3.3 Ilmiö

Viimeisenä esimerkkinä on kuvaamani *Podcast Ilmiö*, jonka ensimmäinen jakso sai ensi-iltansa 14.04.2020. *Ilmiössä* on kaksi juontajaa, Tomi Tolonen sekä Henrik Kähönen, haastattelemassa vieraita, joita on ollut vuoden aikana monelta

eri alalta. Yleisenä teemana jaksoissa on menestystarina ja kuinka kukin vieras on saavuttanut asemansa, ja missä he ovat nyt. Jaksoilla pyritään innostamaan ja inspiroimaan katsojia tuomalla esiin menestyneiden ihmisten lähtökohtia ja polkua, jota he ovat kulkeneet.

*Ilmiötä* on pyritty julkaisemaan kerran viikossa ja siinä on enimmäkseen pysyttykin. Jaksoja on ilmestynyt 02.04.2021 mennessä yhteensä 32 (tarkistettu *Podcast Ilmiön* YouTube -kanavalta). Jaksot ovat keskimäärin tunnin mittaisia ja katsojaluvut vaihtelevat muutaman sadan ja usean tuhannen välillä. *Ilmiön* katsotuimmassa jaksossa vieraili muusikko Andy McCoy, ja jaksoa on katsottu 110 000 kertaa. Valtaisan katsojaluvun selittää Andy McCoy'n laaja kansainvälinen seuraajajoukko.

*Ilmiön* visuaalinen ilme on elänyt ensimmäisen vuoden aikana ja kuvauslokaatioita sekä kuvakulmia on vaihdeltu parasta mahdollista etsiessä. *Ilmiötä* aloitettiin kuvaamaan isossa asiakastilassa, mutta uusimmat jaksot ovat kuvattu studiotilassamme, sillä meille mahdollistui kyseisen tilan käyttö. Myös kameroiden lukumäärä on muuttunut, sillä alkuun joitakin jaksoja kuvattiin kolmella kameralla, mutta uusimmat jaksot on tehty vain kahdella kameralla resurssien puutteesta johtuen.



KUVA 3. Kuvakaappaus alkuperäisestä kuvauslokaatiosta (jakso 3: Andrei Koivumäki, 2020)

KUVA 4. Kuvakaappaus tämän hetkisestä kuvaulokaatiosta (jakso 32: Lasse Jalkanen, 2021)

## 4 VIDEOPODCASTIN TUOTANTO

### 4.1 Kalusto

Tässä luvussa käsitellään videopodcastiin tuotantoon tarvittavaa kalustoa. Käyn läpi muutamia esimerkkejä ja vaihtoehtoja erilaisiin tilanteisiin. Esittelen myös *Podcast Ilmiössä* käytettävän kaluston.

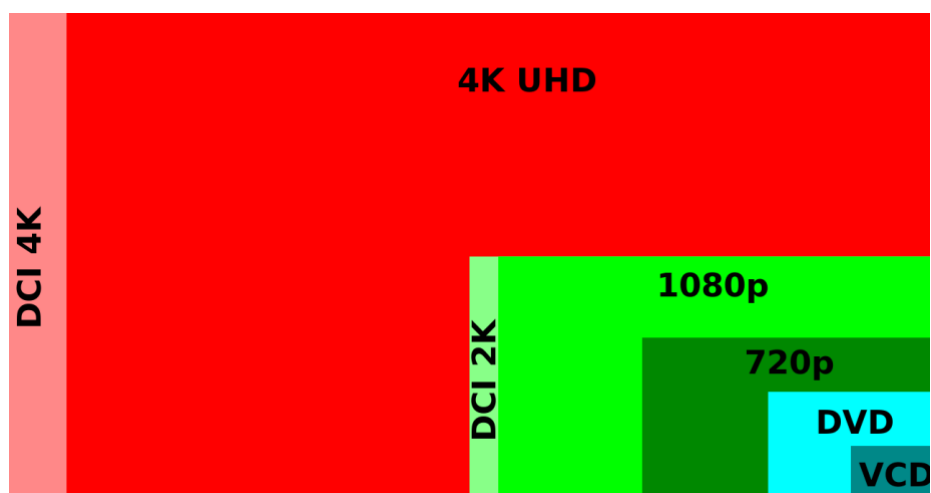
#### 4.1.1 Kamera

Videopodcastin tärkeimpänä kalustona mikrofonin lisäksi on kamera. Videopodcastin tuottamiseen ei ole yhtä ja oikeaa kameraa tai objektiivia, jota kaikki käyttäisivät, vaan usein on hyvä aloittaa jo olemassa olevalla kalustolla. Useilla melko vanhoillakin järjestelmäkameroilla on mahdollista kuvata videota, joten kaapeissa lojuva vanha lomakuvakamera käy aloittelijalle mainiosti.

Kameraa ostaessa videopodcastia varten on hyvä ottaa huomioon muutaman asia, jotka helpottavat työskentelyä eri tuotannon vaiheissa. Kamerassa on hyvä olla äänen sisääntulo mahdollisuus, jolloin voidaan käyttää erillistä mikrofonia ja ääni saadaan tallennettua suoraan kameraan, mikä nopeuttaa jälkituotannon workflowta. Toinen asia, jota kannattaa pitää silmällä on kameran maksimi tallennuspituus. Esimerkiksi useassa aloittelijan tason kamerassa maksimi tallennuspituus on säädetty 30 minuuttiin kameran ylikuumenemisen vuoksi (Sony Corporation 2014, 89). Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että jos podcast kestää yli 30 minuuttia, täytyy jonkun olla painamassa kamera uudelleen käyntiin, kun puoli tuntia on kulunut.

Kameran mahdollistamaa kuvaformaattia on myös hyvä pitää silmällä, pystyykö kamera kuvaamaan parhaillaan Full HD 1080 resoluutiota vai pystyykö se tuottamaan 4k materiaalia. Kuvaamalla 4k resoluutiota, mutta lopputuloksen ollessa full HD resoluutiota, on mahdollista käyttää useita eri kuvakokoja samasta 4k materiaalista. 4k materiaalia pystytään zoomaamaan nelinkertaisesti ilman,

että kuvanlaatu kärsii, kunhan lopputuote on 1080 Full HD resoluutiota. Alla oleva kuva havainnollistaa hyvin eri kuva-aloja resoluutiosta riippuen.



KUVA 5. Digitaalisten resoluutioiden havainnekuva (TRauMa 2012)

Videopodcastin tyylistä riippuen on hyvä tiedostaa, tullaanko se kuvaamaan käsivaralta, paikoiltaan jalustalta vai käytetäänkö apuna kameranvakainta käyttäen toimintaa seuraavaan kuvaan. Pienellä työryhmällä tehdessä yleinen ratkaisu on virittää kaksi tai kolme kameraa jalustalle, asemoida ne haluttuun paikkaan ja jättää ne asetetuille paikoille kuvaamaan. Tällöin ei tarvita kameraoperoijia.



KUVA 6. Esimerkki kameranvakaajasta (DJI Ronin-S 2 Pro)

Videopodcastin ollessa toiminnallista ja liikkuvaa, on kamera hyvä olla käsivaralla tai kameranvakaimella, jolloin kameran kanssa liikkuminen ja eläminen on mahdollisimman vaivatonta. Käsivaralta kuvatessa lopputulos on aina enemmän tai vähemmän tärisevää ja käsivaralla kuvatun näköistä. Ainoa ratkaisu tähän ei

kuitenkaan ole usean sadan euron vakain vaan huomattavaa lisävakautta antaa pelkästään monopodi kameran pohjaan kiinnitettynä.



KUVA 7. Monopodi käytössä (Antunes J. 2018)

*Podcast Ilmiössä* kameroina toimii Sony A7 II, Canon EOS 77D sekä välillä olen käyttänyt kolmantena kamerana Sony AX43:a. Kaikki kamerat kuvaavat jalustoilta, yksi vierasta tai vieraita, toinen juontajia ja välillä kolmas kamera kuvaa yleiskuvaa koko tilasta. Eri valmistajien kameroiden käyttö tuo mukanaan omat ongelmansa kuvien yhteensovittamisessa, koska joka valmistajalla on toisistaan eroavat kameraohjelmistot. Kamerat tuottavat erinäköistä materiaalia, vaikka asetukset ja kuvaustilanne olisi identtinen. Näiden ongelmien ratkaisemisesta enemmän myöhemmin raportissa.

#### **4.1.2 Mikrofoni**

Podcastin tärkein osa kalustoa on aiemmin ollut mikrofoni, mutta nyt videopodcastien aikana kamera on saapunut melkein samalle viivalle mikrofonin kanssa. Omasta mielestäni mikrofoni on silti vieläkin tärkeämpi kuin kamera, sillä jos kuva on epätarkka tai väärin valotettu, ei tämä ole maailmanloppu, jos ääni on selkeää ja häiriötöntä. Jos kuva on mitä tarkinta ja visuaalisesti näyttävää, mutta äänestä ei saa selvää, niin podcastista tulee julkaisukelvoton.

Mikrofoneja on paljon erilaisia ja eri käyttötarkoituksiin sopii erilaiset mikrofonit. Jos tuotanto tapahtuu yhdessä ja samassa studiossa aina istuen, kuten *The Joe*



*Rogan Experience*:ssä, kätevä ratkaisu on laittaa suurikalvoiset puhemikrofonit vieraiden ja juontajien paikoille näiden eteen. Näin saadaan jokaisen ääni omalle mikrofonille ja ääniraidalle, eikä mikrofoneja tarvitse erikseen asetella aina kuvausten alussa.

Jos kuvaukset eivät tapahdu aina samassa paikassa tai on muuten tarve päästä liikkumaan, kätevä ratkaisu on käyttää lavalier-mikrofoneja eli nappimikrofoneja. Nappimikrofoneja voi olla langattomia tai langallisia ja ne ovat yleisesti siistejä ja huomaamattomia käytettäessä. Langattomien nappimikrofonien käyttö mahdollistaa vaivattoman liikkumisen ja toimimisen kuvausten aikana ilman, että kuvattavan henkilön tarvitsee huolehtia, miten hänen äänensä kuuluu.

Toinen liikkumisen mahdollistava ratkaisu on uutistoimittajien useimmiten käyttämä haastattelumikrofoni. Tämä on kädessä pidettävä kapula, joka tulee asettaa lähelle puhujan suun eteen parhaan äänenlaadun saamiseksi. Tätä näkee harvoin videopodcasteissa käytettävän, mutta jos aloittelijalta löytyy kyseisiä mikrofoneja valmiiksi, niin ne ovat täysin käyttökelpoisia korvaamaan suurikalvoiset puhemikrofonit.



KUVA 8. Esimerkki suurikalvoisesta puhemikrofonista (Shure SM7B)

KUVA 9. Boya BY-M1 -lavalier-mikrofoni (Lavalier)

KUVA 10. Esimerkki kapulamikrofoni (Saramonic)

*Podcast Illmiön* tekeminen aloitettiin vain yhdellä Blue Microphones:n Snowball iCE -pöytämikrofonilla, joka oli kytkettynä suoraan tietokoneeseen. Nopeasti kuitenkin huomattiin, että yksi mikrofoni keskellä pöytää nauhoittamassa puhetta mikrofoniin molemmilta puolilta ei riitä halutun laatuiseen äänen tallentamiseen. Tästä laajensimme kalustoa kahdella Boya BY-M1 lavalier-mikrofonilla sekä yhdellä Røde:n Rodelink Wireless Filmmaker Kit:llä. Vuoden vaihteessa 2020

päivitimme Boya:n mikrofonit myös langattomiin Røde:n mikrofoneihin. Päädyimme langattomiin mikrofoneihin, koska halusimme säilyttää mahdollisuuden liikkumiseen, kuten olemme tehneet Jere Virtasen sekä Jukka-Pekka Vuoren jaksoissa.









KVUA 11. Blue Microphones Snowball iCE- pöytämikrofoni äänittämässä kaikkia henkilöitä samanaikaisesti (jakso 1)

### 4.1.3 Äänitin

Mikrofonien tukena on hyvä olla äänitin, mikä mahdollistaa äänentasojen tarkan säätämisen jo kuvaustilanteessa. Äänittimellä pystytään myös tallentamaan moniraita-ääntä, sen sijaan, että kaikki mikrofonit yhdistettäisiin yhteen kameraan, jolloin kaikkien mikrofonien ääni tallentuu vain yhdelle ja samalle raidalle. Moniraita-ääni helpottaa huomattavasti jälkitöissä, mistä puhutaan myöhemmin tässä raportissa.

Äänittämiä on monen merkkisiä ja hintaisia. Tärkeimmät asiat mitä tulee ottaa huomioon ovat äänittimen liitännät, phantom-syöttö ja maksimi sisääntulojen määrä sekä kuinka monta mikrofonia on enimmillään samanaikaisesti käytössä ja minkälaisilla liittimillä ne kytketään. Joissakin nappimikrofoneissa liitäntä on 3.5 mm jakkiliitin ja toisissa taas kookkaampi XLR-liitin. Kaikki 3.5 millimetrin liittimet eivät myöskään ole samanlaisia, vaan liittimen napojen määrä vaihtelee kahdesta viiteen. On hyvä pitää silmällä, jos liittimessä on neljä napaa, se on

usein suunniteltu käytettäväksi puhelimen kanssa ja tästä syystä se ei ota vastaan phantom-syöttöä (Android Open Source Project 2020). Tämä ongelma tuli esiin *Ilmiön* alkuaikoina, kun ostin kalustoon kaksi Boya:n mikrofonia ja yritin saada ne toimimaan phantom-syötöllä, sisäisen pariston sijaan.

CABLE CONNECTORS		NAME AND COMMON USAGE <i>(list is non-exhaustive and UK-specific)</i>
MALE (plug)	FEMALE (socket)	
		<p><b>1/4" TS 'Jack'</b> 2 poles – mono unbalanced</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Mic level (on economy products)</li> <li>– Line level</li> <li>– Instrument level</li> <li>– Speaker level (low power or guitar amps)</li> </ul>
		<p><b>1/4" TRS 'Jack'</b> 3 poles – mono balanced or stereo unbalanced</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Line level</li> <li>– Headphone level</li> <li>– Stereo and balanced versions are incompatible</li> <li>– Should not be used with phantom power mics</li> </ul>
		<p><b>3.5 mm TRS 'Mini Jack'</b> 3 poles – mono balanced or stereo unbalanced</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Mic level (consumer or portable)</li> <li>– Line level</li> <li>– Headphone level</li> <li>– Stereo and balanced versions are incompatible</li> <li>– Threaded + non-threaded plugs may be incompatible</li> <li>– Also available in 2-pole (TS) and 4-pole (TRRS)</li> </ul>
		<p><b>XLR 'Cannon'</b> 3 poles – mono balanced</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Mic level</li> <li>– Line level</li> <li>– Old / bass amps might use it for speakers; be careful!</li> <li>– Outputs are male, inputs are female</li> <li>– Also available in 4, 5, 6 and 7 poles</li> </ul>

KUVA 12. Yleisimmät audiokaapelityypit (Studiospares, 2018)

*Podcast Ilmiön* tekeminen aloitettiin ilman erillistä äänitintä, jonka korvasi puhelin tai tietokone. Yksi mikrofoni saatiin suoraan kameraan, toinen puhelimeen ja kolmas joko toiseen puhelimeen tai tietokoneeseen. Näin saimme kolme erillistä ääniraitaa, mutta tallennuksen laatu, äänentasojen säätö ja jälkituotannossa muokkausmahdollisuus jäivät heikoiksi. Workflowta huomattavasti nopeuttava hankinta, jonka teimme, oli Zoom H6 kannettava kuusikanavainen äänitin. Tämä mahdollisti äänentasojen säätämisen kohdilleen jo kuvausten aikana, kaikkien

mikrofonien äänen tallentamisen omille raidoilleen sekä stereomaster-raidan nauhoittamisen Zoom:n omalla X/Y- mikrofonilla.



KUVA 13. Zoom H6, jossa päällä kiinni X/Y- mikrofoni (Zoom H6, 2020)

#### 4.1.4 Valot

Valo on tärkeä, kun kuvataan jotakin, niin myös videopodcasteissa. Vaikka katsojan päähuomio ei välttämättä ole elokuvallisessa kuvanlaadussa, ei miellyttävän näköinen kuva ole haittaakaan tehnyt. Minimibudjetilla työskennellessä ei valoihin kannata laittaa valtaosaa budjetista, vaan kaikki valmiiksi saatavilla olevat valaisimet ovat varteenotettavia. Myös luonnonvalo toimii hyvänä ilmaisena valonlähteenä tarvittaessa (Geohegan & Klass 2007, 129).

Valaisu ratkaisuja on monenlaisia ja eri ratkaisut sopivat erilaisiin kuvaustyyliihin. On syytä miettiä, tarvitaanko langattomia akkukäyttöisiä valoja vai riittääkö verkkovirralla toimiminen. Kuvatessa liikkuvaa kohdetta kameran kanssa, on helpompi kiinnittää valo esimerkiksi kameraan tai vakaimen. Täten valo osoittaa aina kuvattavaa kohdetta ja valoja ei tarvitse asetella uudelleen kuvausten aikana.

Videopodcastin tyylin ollessa enemmän paikallaan olevaa, esimerkiksi pöydän ääressä istumista, valot on helppo asetella paikoilleen ja liittää sähkövirtaan ennen kuvauksien alkamista. Näin ei tarvitse huolehtia akkujen latauksesta tai

valojen uudelleen asettelemisesta, jos kuvattavat kohteet pysyvät samoilla paikoilla koko podcastin ajan. Valoja pystytään käyttämään monipuolisemmin, kun kohteet ovat paikallaan, verrattuna tilanteeseen, jossa kuvattava kohde tai kohteet liikkuvat paikasta toiseen. Näin etenkin silloin, kun kuvaukset toteutetaan yhdellä otolla.

## 4.2 Kuvaukset

Kuvauksiin valmistautuessa on tärkeä tarkistaa, että kalusto toimii ja akut ovat ladattu, patterit vaihdettu, muistikorteissa on tarpeeksi tilaa ja tarpeelliset kaapelit löytyvät. Kun perusasiat ovat kunnossa voidaan aloittaa kameroiden asettelu.

### 4.2.1 Kuvaus

Aluksi kun kamera saadaan käyntiin, laitetaan se manuaalille, jotta päästään käsiksi kaikkiin asetuksiin. Tämän jälkeen tarkastetaan kameranasetuksista suljinaika, aukko ja ISO-arvo. Nämä kolme ovat vahvasti suhteessa toisiinsa sekä kuvan valotukseen, kuinka valoisa tai tumma kuva on ja kuinka terävää ja kohinaista tuotoksesta tulee.

Suljinaikaan hyvä nyrkkisääntö on pitää numero tuplana suhteessa 'frames per second' lukuun. Esimerkiksi jos kuvataan full HD materiaalia 25:n ruudun sekuntinopeudella, on suljinaika hyvä olla vähintään yhden suhde viiteenkymmeneen, näin kuva näyttää luonnolliselta ja sulavalta. (Morrill 2019.)

Aukolle ei ole samanlaista sääntöä kuin suljinajalla, sillä aukkoa säätämällä vaikutetaan syväterävyysalueeseen sekä kuvan valotukseen. Syväterävyysalue on kuvan tarkka alue syvyys suunnassa mitattuna, tästä havainnollistavia kuvia kappaleen lopussa. (Geoghegan & Klass 2007, 138.) Aukkoa sulkiessa kuvan valotus laskee, mutta syväterävyysalue kasvaa ja päinvastoin aukkoa avattaessa. Syväterävyysalue on hyvä pitää mielessä kuvia suunnitellessa: halutaanko, että kaikki kuvassa näkyvä on tarkkana vai kuten esimerkiksi *Podcast Ilmiössä* on haastattelijat sekä vieraat terävänä, mutta heidän taustansa epäterävä.



KUVA 14. Esimerkki syväterävyydestä. Vasemmalla suuri syväterävyys, missä kohde ja sen tausta ovat teräviä ja oikealla esimerkki kapeasta syväterävyydestä, milloin kohde on terävä, mutta tausta epäterävä (Geohegan & Klass 2007, 138).

Aukonarvon jälkeen säädetään ISO-arvo sopivaksi. ISO-herkkyys on kameran kennon valoherkkyys, jonka arvoa nostamalla kennon pikseleistä tulee herkempiä fotoneille, mutta samalla kennoon tallentuu, esimerkiksi lämmön tuottamia, ”haamu fotoneita”, mitkä kenno tulkitsee valoksi ja toistaa ne kuvassa kohinana (Busch 2012, 17). ISO-arvoa säättäessä on siis hyvä miettiä, saisiko kuvaan lisää valovoimaa aukonarvoa pienentämällä tai fyysisiä valoja lisäämällä.

Useampaa, etenkin eri merkistä, kameraa käyttäessä on ennen kuvausten alkua hyvä varmistaa, että kameroiden asetukset ovat mahdollisimman samanlaiset, parhaan lopputuloksen ja helpomman jälkityöskentelyn takia. Kaksi erilaista kameraa eivät tuota identtistä kuvaa, vaikka asetukset olisivatkin identtiset. Tämä johtuu kameravalmistajien käyttämistä erilaisista komponenteista kamerassa. Tärkeimmät asetukset, joista kuvien suurimmat eroavaisuudet tulevat esiin, ovat kameran ISO-herkkyys, suljinaika, valkotasapaino ja mahdolliset kameran väriprofiilit. Kamerasta riippuen valkotasapainon voi säätää tarkalleen haluamaansa arvoon tai käyttää kameran esiasetettuja valkotasapaino moodeja.

#### 4.2.2 Äänitys

Kuvauksia valmistellessa äänityskalusto tarkastetaan toimivaksi ja varmistetaan, että akuissa tai pattereissa riittää virtaa koko kuvausten ajaksi. Seuraavaksi mikrofoneista riippuen ne asetellaan paikalleen tai puhujille. Pöydässä kiinni

olevat mikrofoni asetetaan henkilöiden katseen suunnan mukaisesta lähelle suuta, jotta ääni tallentuisi mahdollisimman hyvin ja heidän ei tarvitse liikutella päätään yrittäessään puhua mikrofoniin. Käytettäessä lavalier-mikrofonia on sekin parhaassa tapauksessa tarpeeksi lähellä puhujan suuta sekä osoitettu tämän puheensuuntaan, jos puhuja istuu esimerkiksi hieman poikittain eikä suoraan rintamasuunta kuuntelijaa kohden.

On hyvä tietää ovatko käytössä olevat mikrofonit dynaamisia- vai kondensaattorimikrofoneja, sillä dynaamiset mikrofonit eivät tarvitse erillistä virtalähdettä toimiakseen, kun taas kondensaattorimikrofonit tarvitsevat toimiakseen ulkoista virtaa, phantomsyötön (Geoghegan & Klass 2007, 47). Mikrofonien tyyppien ollessa tiedossa annetaan phantomsyöttö sitä tarvitseville ja otetaan pois käytöstä dynaamisilta mikrofoneilta.

Äänentasoja säädettäessä, meni ääni sitten suoraan kameraan tai erilliseen tallentimeen, tulee ääntä monitoroida kuulokkeiden kanssa samalla desibelimittaria silmällä pitäen. Hyvänä ohjeena äänentasoja säätäessä voi pitää, ettei ääni pääse koskaan mittarin huippuun, eli ”piikkaamaan”. On siis pidettävä mielessä, vaikka puheäänien äänentasot jäisivät huomattavasti mittarin huippua alemmas esimerkiksi yhtäkkiset naurunpurskahdukset tai huudahdukset saattavat nousta paljon puheääntä voimakkaammaksi. Säädetään myös äänentasot tasaisiksi keskenään, eli vaikka toinen puhuja puhuisi toista huomattavasti hiljaisemmin on heidän puheensa hyvä säätää yhtä kuuluviksi, näin helpotetaan äänen jälkikäsitteilyä. Ääni on myös hyvä ”klaffata” yhteen videon kanssa kuvausten alkaessa. Tämä onnistuu ihan vain käsiä yhteen lyömällä, siten että kädet näkyvät selvästi kaikissa käytettävissä kameroissa ja kuuluu käytettävissä mikrofoneissa.

### **4.2.3 Valaisu**

Kuvan valaisuun ei ole yhtä ja oikeaa tapaa, vaan valoja voi säätää ja asetella lukemattomilla eri tavoilla erilaisiin tilanteisiin sopiviksi (Geoghegan & Klass 2007, 127-128). Valolla saadaan esimerkiksi korostettua yksityiskohtia, tuotua syvyyttä kuvaan tai luotua erilaisia tunteita henkilöistä. Jokainen siis joutuu



miettimään, minkälaista videopodcastia on itse tekemässä ja minkälaisia asioita tahtoo valolla korostaa.

Tässä raportissa käyn läpi, kuinka valoja on käytetty *Podcast Ilmiössä*. Käytössämme on ollut alusta asti vain kaksi liikuteltavaa valaisinta: kaksi keskikokoista LED-paneelia. Näillä olemme valaisseet vieraat ja haastattelijat ristiin, niin että juontajien valo tulee vieraiden suunnalta ja vieraiden valo taas juontajien suunnalta. Näin valo ei tule suoraan samasta suunnasta mistä kamera kuvaa ja valoilla saadaan vähän muotoa kohteiden kasvoille, kun valo on voimakkaampi kasvojen toiselle puolella.

Siirryttyämme studioon kuvaamaan kuvattavien kohteidemme taakse tuli tasainen musta seinä merimaiseman sijaan. Tällaisessa kuvaustilanteessa on hyvä olla myös takavallo, jolla kohteet saadaan irti taustasta. Meidän onneksemme studiossa oli kiinteästi kattoon asennettu juuri tätä varten valaisimia osoittamaan alaviistoon osumaan kohteiden takaraivoon sekä pääläelle.

Yleisin valo- sekä videokuvauksessa käytetty valaisumetodi on kolmepistevalaisu. Kohde voidaan valaista vähemmälläkin valoilla, mutta kolmella saadaan aikaan paras mahdollinen tulos. Kolmepistevalaisuun kuuluu päävalo, täytevalo sekä taustavallo. (Geoghegan & Klass 2007, 127.) Kolmepistevalaisuun perusteita ovat Geoghegan sekä Klass (2007, 128) hyvin demonstroineet havainnollistavilla valokuvilla (kuvat 5-8).



KUVA 15. Kohde on valaistu ainoastaan päävalolla kameran vasemmalta puolelta (Geoghegan & Klass 2007, 128)



KUVA 16. Kohde on valaistu päävalon lisäksi myös täytevalolla, joka tulee kameran oikealta puolelta ja antaa kohteen kasvojen vasemmalle puolella muotoa (Geoghegan & Klass 2007, 128). Täytevalon teho on pienempi kuin päävalon, mikä luo kontrastia kasvoihin.



KUVA 17. Kohde on valaistu pelkällä taustavalolla. Taustavalo saa kohteen irtoamaan taustasta luoden hennon valoääriviivat kohteen päälle sekä hartioihin. (Geoghegan & Klass 2007, 128)



KUVA 18. Kohde on valaistu täydellä kolmepistevalaisulla (Geoghegan & Klass 2007, 128).

## 5 JÄLKITUOTANTO – CASE-ESIMERKKI PODCAST ILMIO

### 5.1 Leikkauksen workflow

Käsittelen tässä luvussa podcastin jälkituotantoon liittyviä asioita. Käytän esimerkkinä *Podcast Ilmiön* tuotantoa.

Hyvä workflow nopeuttaa jälkituotantoa. *Podcast Ilmiön* tapauksessa jälkituotannon workflow sisältää seuraavat työvaiheet: DIT:in tehtävät, materiaalin järjestely, leikkaus, värimäärittely, äänen jälkituotanto, grafiikoiden asettelu ja valmiin tuotteen export editointiohjelmasta.

Vielä ennen jälkituotannon ensimmäistä vaihetta, on tehtävä päätös, mitä editointiohjelmaa käytetään. Tässä luvussa käsitellään jälkituotantoa, joka on tehty Adobe Premiere Pro -ohjelmalla.

#### 5.1.1 DIT

Lyhenne DIT tulee sanoista Digital Image Technician (Suomi, T. 2010). DIT:in rooli työryhmässä on muun muassa vastata materiaalista ja sen siirrosta. *Podcast Ilmiön* tapauksessa DIT:in tehtävät kuuluvat kuvaajalle tai kuvaajille.

Materiaalin siirto jälkityöntekijälle on suoritettava, ennen kuin jälkituotanto voi alkaa. Työryhmän tulee tehdä säännöt, kuinka siirto suoritetaan ja mihin materiaali tallennetaan. On huomioitava myös, miten materiaali kansioidaan, nimetään ja arkistoidaan.

*Podcast Ilmiön* tapauksessa materiaalit siirretään kuvausten jälkeen Office365 pakettiin kuuluvaan OneDrive-pilvipalveluun. OneDriveen rekisteröitymällä käyttäjä saa viisi Gt ilmaista tallennustilaa. Maksamalla kaksi euroa kuukaudessa, käyttäjä saa itselleen 100 Gt käyttöön. Maksamalla 69 euroa vuodessa tai seitsemän euroa kuukaudessa käyttäjä saa itselleen tallennustilaa käyttöön yhden Tt. (Microsoft 2021.)

*Ilmiön* OneDrive tilauspaketti sisältää 1 Tt tallennustilaa. Vastaavaa projektia tekeväälle suosittelen heti alkuun tätä samaa pakettia. Yksi tunninmittainen jakso *Ilmiön* tapauksessa kahdella kameralla kuvattuna vie noin 40 gigatavua tallennustilaa. Kolmella kameralla kuvatessa materiaalin yhteenlaskettu koko on noin 60 gigatavua.

Tallennustilan oltaessa 1 Tt usean jakson materiaaleja pystytään säilyttämään samaan aikaan OneDrivessä. *Podcast Ilmiön* tapauksessa olemme usein kuvanneet monia jaksoja valmiiksi odottamaan jälkituotantoa ja julkaisua. Materiaalien selvä organisointi myös helpottaa jälkituottajan työtä. Yhdessä sovittu kansiorakenne ja nimeäminen helpottavat työskentelyä, sillä materiaalien etsimiseen ei näin kulu aikaa.

Materiaalien suuren koon vuoksi DIT-henkilöllä on hyvä olla käytössään nopea Internet-yhteys. Tämän lisäksi hän tarvitsee muistikortinlukijan, mikäli kuvausmateriaali tallennetaan muistikorteille, kuten *Podcast Ilmiön* tapauksessa. DIT-henkilön kannattaa suorittaa tehtävänsä mahdollisimman nopeasti kuvaustilanteen jälkeen, jotta vältetään mahdollisilta ongelmilta. Ongelmia voi olla muun muassa muistikortin katoaminen tai materiaalin korruptoituminen. DIT-henkilön suoritettua tehtävänsä jälkituotanto-henkilö voi ruveta aloittamaan työskentelyään.

### **5.1.2 Materiaalin järjestely editointiohjelmassa**

Materiaalin järjestely editointiohjelmassa on nopea työvaihe, ja se kannattaa tehdä oman työn helpottamiseksi. Materiaalin järjestelyn avulla materiaalit on helpompi löytää editointiohjelmassa.

Käsittelen tässä tapauksessa esimerkkinä *Podcast Ilmiön* jaksoa, jossa on käytetty kolmea kameraa. Organisoin materiaalit niin, että jokaiselle kameralle on oma kansio editointiohjelman sisällä. Tässä esimerkissä on käytetty yhtä kuvaa juontajista, yhtä kuvaa vierasta ja yhtä master-kuvaa. Nimeän kansiot seuraavasti: JUONTAJAT, VIERAS ja MASTER. Lisään kuvamateriaalin niihin

kuuluviin kansioon, sekä lisäksi myös oikeat ääniraidat niille kuuluviin kansioihin. *Ilmiössä* jokaiselle henkilölle on omat ääniraitansa. Äänityöhön perehdytään tarkemmin myöhemmin tässä raportissa.

*Ilmiön* formaattiin kuuluu myös jakson alkuun liitettävä erillinen intro, jossa molemmat juontajat esittelevät jakson vieraan. Olen tehnyt myös tälle introkuvalle ja äänelle oman kansionsa, jotta se ei sekoita työskentelyä myöhemmin.

En itse koe tarpeellisena enää nimetä yksittäiset videoklippejä kansioden sisällä, mutta näinkin voi toki tehdä, jos sen kokee hyödylliseksi. Yksittäisiä videoklipit kansion sisällä muutetaan myöhemmässä työvaiheessa yhdeksi videoklipiksi, ja riittää, kun sen nimeää.

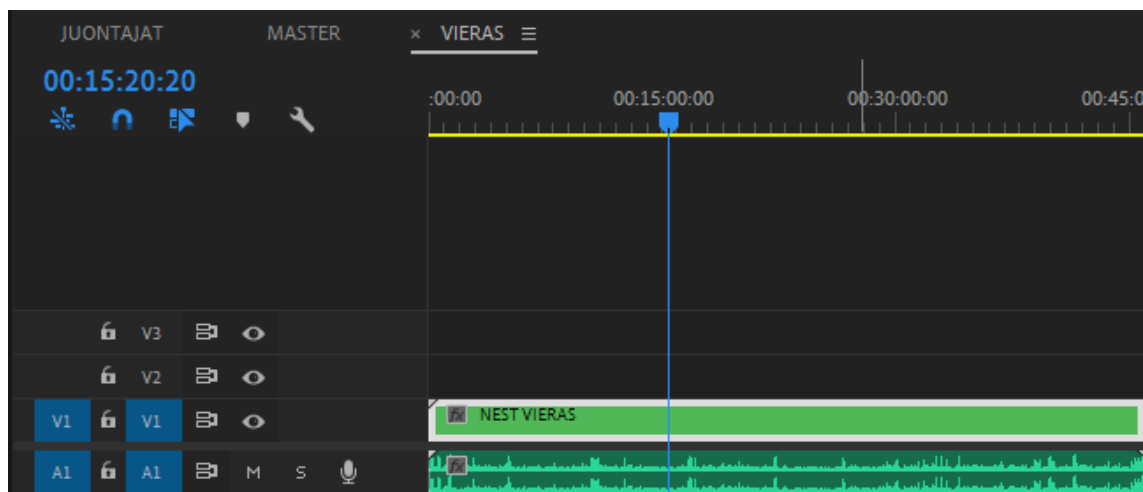
### **5.1.3 Leikkaus**

Leikkaus voi alkaa, kun materiaalit on saatu järjesteltyä editointiohjelmaan. Aloitan leikkauksen luomalla jokaiselle kameralle oman sekvenssin. Lisään kaikki kameran videoklipit peräkkäin aikajanelle sekä liitän erillisestä äänitallentimesta nauhoitetun ääniraidan kameran oman ääniraidan alapuolelle. Esimerkkitapauksessa aloitan vieraan kamerasta, jolloin liitän vieraan sekvenssiin hänen mikrofonistaan äänitallentimen kautta tulevan audioraidan.

Seuraavaksi aloitan videon ja audion synkronoimisen. Synkronoin jokaisen kameran omalla sekvenssillään. Synkronoinnin kanssa ei esiinny ongelmia, mikäli kuvauksissa on tehty ”klaffi”.

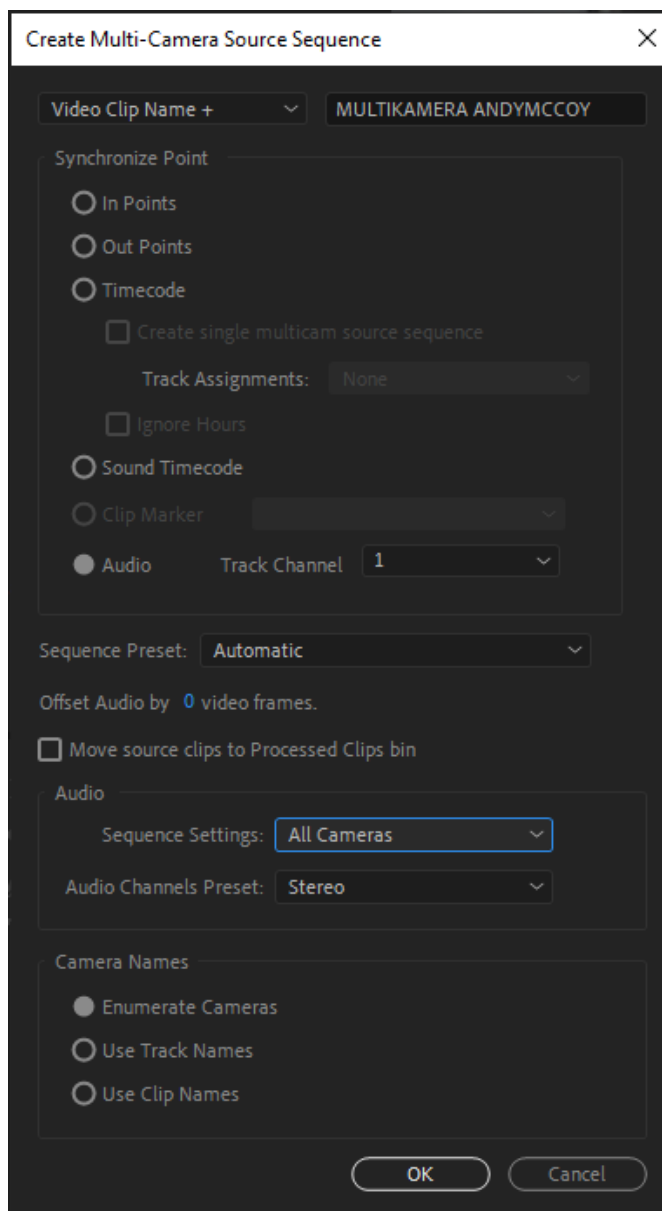
*Ilmiön* tapauksessa materiaali on kuvattu kameroilla, jotka pystyvät tallentamaan materiaalia vain 30 minuuttia kerrallaan. On siis tärkeää huomioida se, että kuva tulee katkeamaa noin 30 minuutin välein. Tämä tarkoittaa sitä, että materiaalin alku ja loppu on saatava synkronoitua erikseen. Sen jälkeen, kun synkronointi on valmis, poistan aikajanelta kameraan liitetyn audion. Tämän lisäksi yhdistän erilliset videoklipit yhdeksi käyttäen Premieren

nest-toimintoa. Nyt minulla on siis kolme yksittäistä nest-videoklippiä: juontajat, vieras ja masterkuva.



KUVA 19. Nest-clip aikajanalla (Adobe Premiere)

Seuraavaksi yhdistän kolmessa sekvenssissä olevat nest-videoklipit multikamerasekvenssiksi. Tämä tapahtuu valitsemalla projektista sekvenssit, klikkaamalla hiiren oikeaa painiketta ja valitsemalla Create Multi-Camera Source Sequence. Tässä vaiheessa on tärkeää muistaa valita Audio-kohdasta kohta All Cameras, jotta multikamerasekvenssi valitsee kaikkien kolmen nest-videoklipin audioraidat erikseen, eikä vain yhtä.



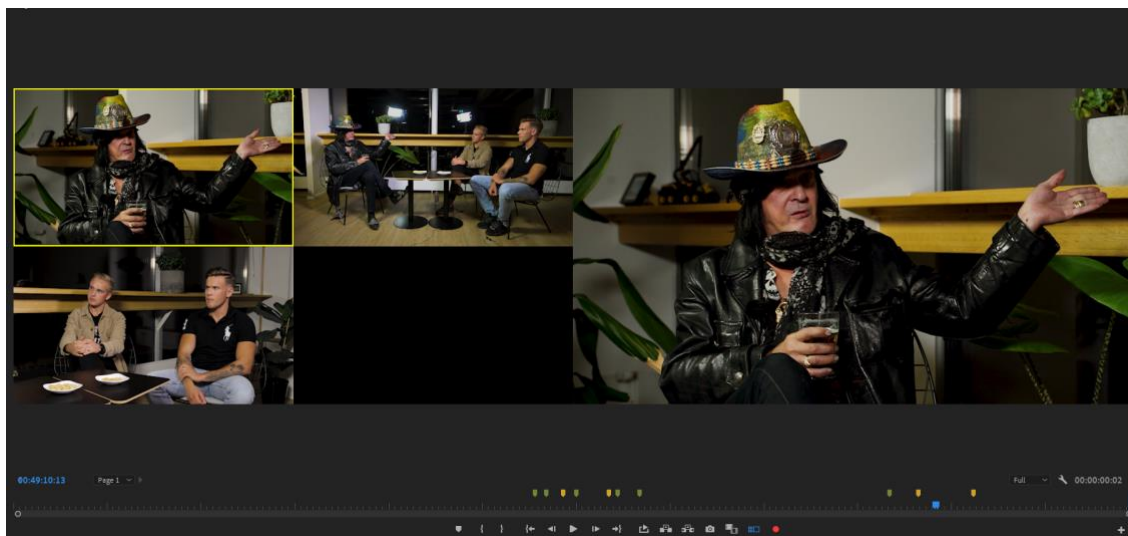
KUVA 20. Kuvakaappaus Create Multi-Camera Source Sequence- valikko (Adobe Premiere)

Premiere luo multikamerasekvenssin projektivalikkoon ja sen saa aikajanelle klikkaamalla hiiren oikeaa painiketta ja valitsemalla Open in Timeline. Nyt aikajanelle on yksi pitkä videoklippa, sekä kolme audioraitaa. Tässä kohtaa erotan videon audiosta Unlink-toiminnolla.

Seuraavaksi on aika ruveta leikkaamaan. Valitsen Preview valikosta Toggle Multi-Camera View. Tällä toiminnolla näen kaikki kolme kameraa samaan aikaan. Multikamerasekvenssi merkitsee kamerat automaattisesti numeroin. Tässä tapauksessa esimerkiksi numero 1 on juontajien kuva, numero 2 on vieras kuva ja numero 3 on master-kuva. Sekvenssin määräämä numero



kertoo, mitä numeroa näppäimistöä painamalla mikäkin kamera tulee aktiiviseksi.



KUVA 21. Kuvakaappaus Multi-Camera view (Adobe Premiere)

Siirryn aikajanahan alkuun ja painan preview valikosta Multi-Camera Record. Valitsen kameran, jolla haluan aloittaa videon. Tämän jälkeen laitan videon käyntiin aikajanalla ja rupean leikkaamaan videota käyttäen näppäimistön numeronäppäimiä. Premiere luo aikajanalle leikkaussaumun aina kun vaihdan kameraa. Aikajana ei kuitenkaan pysähdy leikkauksesta, mutta se rekisteröi leikkaussaumot aikajanalle vasta kun aikajana pysäytetään. Suosittelen pysäyttämään leikkauksen säännöllisin väliajoin, jotta Premiere pystyy tallentamaan projektin, ja näin välttämään turhalta työltä, mikäli ohjelma kaatuu.

Leikatessa voi tapahtua kuitenkin virheitä, ja silloin reaaliaikainen leikkaus pitää pysäyttää. Virhe tässä tapauksessa voi olla esimerkiksi väärään kameraan leikkaaminen. Tällöin pysäytetään leikkaus, siirrytään aikajanalla kohtaan, jossa virhe tapahtuu, valitaan oikea kamera ja jatketaan leikkausta klikkaamalla Multi-Camera Record päälle uudestaan.

Leikatessa on hyvä muistaa leikkaukseen liittyviä perussääntöjä. Esimerkiksi liikkeestä leikkaus tekniikkaa (Pirilä 2008, 30.) voidaan soveltaa tällaisessa teoksessa. Olen hyödyntänyt tätä muun muassa seuraavanlaisessa tilanteessa: Vieras on puhumassa ja huomaa että hän on lopettamassa puheenvuoroaan. Hän alkaa kurottamaan pöydällä olevaa vesilasia. Leikkaan liikkeestä master-

kuvaan, jossa vesilasin kurotus näkyy myös. Näin saadaan sulavampi leikkaus aikaan.



KUVA 22-23. Havainnollistava esimerkki liikkestä leikkaamiseen toisen juontajan käden liikkestä (Adobe Premiere)

*Podcast Ilmiön* tapauksessa kolmella kameralla kuvatessa hyödynnän master-kuvaa varsinkin silloin, kun juontajat sekä vieras ovat nopeatempoisessa vuorovaikutuksessa keskenään. Leikkaan välillä master-kuvaan myös silloin, jos yhden henkilön puheenvuoro kestää useita minutteja. Kuvakulmien vaihtelulla saadaan katsoja pidettyä virkeänä (Jaffari 2019). Pääsääntöisesti pidän kuitenkin kameran siinä henkilössä, kuka puhuu.

Leikkaajana pystyn vaikuttamaan siihen, millaisen kuvan katsoja saa vieraastamme. Pidän tärkeänä saada edustettua vieras mahdollisimman hyvin. Käytän reaktiokuvia hyötynä tällaisessa. Esimerkkinä tilanne, jossa vieras

kertoo vitsin, mutta jatkaa puhumista heti sen jälkeen. Voin valita leikkaamalla, pidänpö kuvan vieraassa, ja annan juontajien reaktion kuulua pelkästään audion kautta. Tällaisessa tilanteessa teen ratkaisun, että leikkaan juontajien kuvaan, jotka nauravat vieraan vitsille, jotta näemme heidän reaktionsa ja saamme luotua lisää tunnetta kuvaan. Pidän reaktiokuvan lyhyenä, josta leikkaan takaisin vieraaseen.

Reaktiokuvilla pystytään myös korjaamaan vieraan vahingossa tekeviä manööverejä. Esimerkkinä tästä se, että vieras kertoo tarinaa ja rupeaa kaivamaan nenäänsä. Varsinkin jos kyseessä on jokin hyvin koskettava ja henkilökohtainen tarina, saa vastaavanlainen manööveri näyttämään tilanteen pahimmassa tapauksessa humoristiselta. Ratkaisuni on leikata kesken vieraan puheen juontajien reaktiokuvaan, odottaa että vieras on lopettanut epäedustavan toiminnon, ja leikata sen jälkeen takaisin vieraan kuvaan, mikäli hän jatkaa tarinaa.

Leikatessa on hyvä muistaa myös se, miten kuvassa olevan henkilön silmät ovat leikkaussauaman kohdalla. Olen huomannut, että ei näytä tyylikkäältä, mikäli leikkaus tapahtuu, kun ihminen on juuri räpäyttämässä silmiään tai kun hänen silmänsä ovat kiinni.

*Ilmiö Podcastin* jaksot alkavat jaksosta valitulla 10–30 sekunnin kohokohtalla, jolla pyritään saamaan katsoja kiinnostumaan jaksosta välittömästi. Moni muu podcast käyttää myös tätä tekniikkaa, yhtenä esimerkkinä *Impact Theory*. Leikatessani kiinnitän huomiota jakson kohokohtiin ja käytän Premieren Markertyökalua jättääkseni aikajanelle merkin, jossa on mielestäni mielenkiintoinen kohta, jolla aloittaa koko jakso. Pystyn näin jakson leikattuani palaamaan näihin merkkeamiini kohtiin ja valitsemaan mielestäni sopivimman kohdan jakson alkuun.

Kohokohtien valitsemisesta voi hyötyä myös, mikäli haluaa tuottaa sosiaalisen median sisältöä jaksoista. Eri sosiaalisen median alustoille jaetuilla lyhyillä videoklipeillä pystytään ohjaamaan seuraajia ohjelman pääkanavalle (*Podcast Ilmiön* tapauksessa Youtube).

Saatuani jakson leikkauksen valmiiksi, siirryn aikajanan alkuun. Lisään alkuun valitsemani jakson kohokohdan sekä intron. Nyt leikkaus on valmis, ja voin ryhtyä seuraaviin työvaiheisiin.

#### 5.1.4 Värimäärittely

Värimäärittelyn voi tehdä joko ennen leikkausta tai sen jälkeen. Mikäli tiedetään, että valotilanne ei tule muuttumaan kuvauksen aikana, värimäärittelyn voi tehdä etukäteen. Tällainen kuvaustilanne voi olla esimerkiksi studiokuvaukset.

Käytän tässä luvussa esimerkkinä *Ilmiö Podcastin* jaksoa, joka on kuvattu studiossa kahdella kameralla. Yksi kamera on vieraassa, ja toinen kamera juontajissa. Tiedän, että valotilanne ei tule muuttumaan kuvauksen aikana, joten voin tehdä värimäärittelyn ennen leikkaamista.

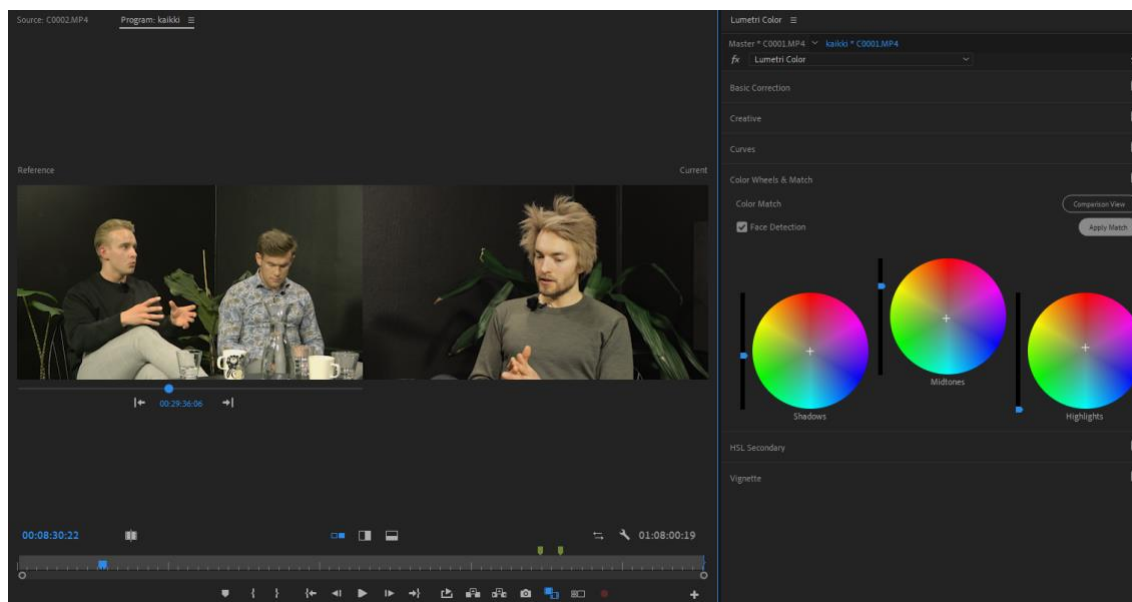
Teen sekvenssin, joka sisältää yhden videoklipin vieraan kamerasta, sekä yhden videoklipin juontajien kamerasta. Laitan videoklipit aikajanelle peräkkäin. Seuraavaksi aktivoin Premieren preview-ikkunasta Comparison View toiminnon ja siirryn ylävalikosta kohtaan Color. Siirryn Lumetri Color ikkunaan, josta lähdän työstämään värejä.

Lähden tekemään pohjaa värimäärittelyyn valitsemastani kuvasta. Valitsemallani kuvalla ei sinänsä ole väliä, sillä haluan lopputulokseksi joka tapauksessa kaksi kuvaa mitkä toimivat keskenään.

Kuvaamme *Podcast Ilmiötä* kahdella tai kolmella erilaisella kameralla, joten väreissä saattaa välillä olla suuriakin eroja. Tässä esimerkissä, jossa kuvaamme kahdella kameralla, työskentely helpottuu. Käyttämällä Comparison View toimintoa, pystyn asettamaan kuvat Preview-ikkunaan samaan aikaan vierekkäin.

Teen valitsemastani kuvasta mieluisan värien kannalta, ja seuraavaksi pyrin saamaan toisen kuvan näyttämään värien puolesta samalla. Premieren Lumetri Color-valikosta löytyy Color wheels & match välilehdestä Apply Match toiminto.

Color Match toiminto pyrkii kopioimaan valitusta kuvasta värimaailman, ja liittämään sen haluamaamme kuvaan. Värimäärittelen siis esimerkiksi juontajien kuvan ensin, ja sen jälkeen käytän Color Match toimintoa vieraan kuvaan. Premiere pyrkii tällä toiminnolla yhteensovittamaan kuvat väriasetusten kannalta keskenään.



KUVA 24: Kuvakaappaus Comparison View, Lumetri Color, Color Wheels & Match (Adobe Premiere)

Color Match-toiminto osaa lukea värit yllättävän hyvin omien kokemuksieni pohjalta, mutta välillä kuvia joudutaan työstämään manuaalisesti. Tällöin käytetään tyypillisiä värimäärittelyyn liittyviä oppeja.

Oma mielipiteeni on, että podcast tyypisessä projektissa värimääritys kannattaa pitää maltillisena. Muokkaamalla värejä liian dramaattisesti, voidaan katsojalle luoda tilanteesta epärealistinen kuva. *Podcast Ilmiön* tapauksessa sisältö käsittelee aitoja tarinoita oikeilta ihmisiltä, joten tilanteesta halutaan luoda myös värien puolesta mahdollisimman uskottava.

Tässä luvussa esimerkkinä käytetystä kuvaustilanteesta voidaan siis värimääritys tehdä ennen leikkauksen aloittamista. Värimääritlemme kuvat valmiiksi, ja koska olemme studiossa, niin tiedämme, että valotilanne ei tule muuttumaan ja näin ollen vaikuttamaan värimäärittelyyn jakson edetessä.

### 5.1.5 Grafiikat

Grafiikat ovat tyypillinen tehokeino tuomaan katsojalle lisäinformaatiota tai lisäämään tuotteeseen lisää visuaalisia elementtejä (Oliveto 2018). Grafiikoita käyttämällä pystytään esimerkiksi kertomaan katsojalle informaatiota, ilman että sitä tarvitsee sanoa ääneen. Tätä tehokeinoa voidaan myös käyttää korostamaan jotain tiettyä asiaa ensin sanomalla se, ja sen jälkeen vielä luoda visuaalinen kuva kyseisestä asiasta grafiikoiden avulla.

*Podcast Ilmiön* tuotannossa käytetään grafiikkaa kuvien välisissä siirtymissä, jakson numeron sekä vieraan esittämisessä ja tämän lisäksi sosiaalisen median bannereissa. *Ilmiö*-jakson rakenteeseen kuuluu jakson alkuun liitettävä jakson kohokohta, tämän jälkeen jakson intro ja tämän jälkeen itse jaksoon siirtyminen.

Käytämme jakson alussa siirryttäessä introon siirtymägrafiikkaa, jotta leikkaus ei töksähdä, ja katsoja saa pienen tauon eri segmenttien välillä.

Siirtymägrafiikkaa käytetään seuraavan kerran siirryttäessä introsta itse jaksoon. Tähän siirtymägrafiikkaan olemme vielä lisänneet jaksonumeron sekä vieraan nimen.

Siirtymägrafiikoiden lisäksi käytämme sosiaalisen median grafiikkabannereita. Näiden grafiikoiden tarkoitus on ohjata katsojaa *Podcast Ilmiön* eri sosiaalisen median alustoille. Jakson introon lisäämme myös juontajiemme Instagram-tunnukset, jotta katsojat voivat halutessaan tutustua juontajiimme lisää.





KUVA 25. Kuvakaappaus *Podcast Ilmiön* sosiaalisen median grafiikoista (jakso 31 Nova & Chrisv, YouTube 2021)

Omasta mielestäni sosiaalisen median grafiikoita käyttäessä pitää kiinnittää huomiota siihen, kuinka usein niitä käyttää, ja missä tilanteessa niitä käyttää. Käytän *Podcast Ilmiön* tapauksessa näitä grafiikoita noin 15 minuutin välein. Ensin introssa, sitten muutaman kerran jakson aikana ja kerran aivan jakson lopussa.

On tärkeää huomioida mistä sisällössä keskustellaan, kun käytetään grafiikkaa, jolla pyritään mainostamaan omaa tuotetta. Esimerkkinä *Podcast Ilmiön* jakso, jossa tein ratkaisun käyttää sosiaalisen median grafiikoita vähemmän, sillä jaksossa puhuttiin sosiaalisen median haitoista sekä sen eettisyydestä markkinoinnin näkökulmasta. Olisi ollut ristiriitaista ja sisältöä halventavaa mainostaa oman tuotteen sosiaalista mediaa samalla, kun vieras esittää negatiivisia puolia sosiaalisesta mediasta.

Pidän nyrkkisääntönä *Podcast Ilmiötä* tehdessäni, että käytän sosiaalisen median grafiikoita vain silloin, kun kamera leikkaa juontajiemme kuviin. Näin katsoja pystyy yhdistämään juontajamme sosiaalisiin medioihimme. Tietyissä tilanteissa myös, kun esimerkiksi vieras puhuu jostain todella henkilökohtaisesta

ja arasta asiasta, olisi mielestäni hieman törkeää laittaa omien kanavien mainosgrafiikat kuvaan.

En pureudu tässä raportissa kovin tarkasti itse grafiikoiden luomiseen, sillä se on niin laaja työprosessi. Haluan kuitenkin tuoda esille keinoja, miten lähteä suunnittelemaan ja tekemään helposti käytettäviä ja muokattavia grafiikoita.

*Podcast Ilmiön* tapauksessa grafiikat on luotu Adobe After Effects -ohjelmalla. After Effects:in graafiset työkalut ovat monipuolisempia kuin leikkaukseen käytettävällä Premierellä (Janney, 2019). Nämä kaksi ohjelmaa ovat samaa tuoteperhettä, joten työskentely ohjelmien välillä on mahdollista.

After Effects:in sisällä on mahdollista luoda grafiikkatemplateja, jotka ovat muokattavissa Premieren sisällä. Tätä tekniikkaa käyttämällä, ei jaksoa leikatessa tarvitse käyttää muuta ohjelmaa, kuin Premiereä. After Effects:in sisällä käyttäjä pystyy luomaan .MOTRG tiedoston kompositiosta, jonka pystyy sen jälkeen asentamaan Premiereseen. Tiedostoon on mahdollista määrittää, mitä ominaisuuksia sen sisällä voi muokata. Tästä esimerkkinä *Podcast Ilmiön* alkugrafiikka, jossa kerrotaan jakson numero sekä vieras.



KUVA 26. Kuvakaaappaus Essential Graphics Edit-välilehdestä (Adobe Premiere)





KUVA 27. Kuvakaappaus *Podcast Ilmiön* alkugrafiikasta (jakso 20 Andy McCoy, YouTube 2020)

Tämä grafiikka on After Effects:issä luotu animaatio. Grafiikkaan on määritetty tekstin muokattavuus, joten jaksoja tehdessä ei tarvitse aina luoda uutta animaatiota, vaan voidaan vaihtaa pelkkä teksti. Teksti noudattaa myös After Effects:issä sille annettuja arvoja, kuten esimerkiksi fontin koko ja fontin väri.

Essential Graphics -välilehti mahdollistaa grafiikkatemplatejen asentamisen sekä muokkaamisen Premieressä. Grafiikan tarvitsee asentaa vain kerran, jonka jälkeen se on löydettävissä Essential Graphics -välilehdeltä.

### 5.1.6 Äänen jälkikäsittely

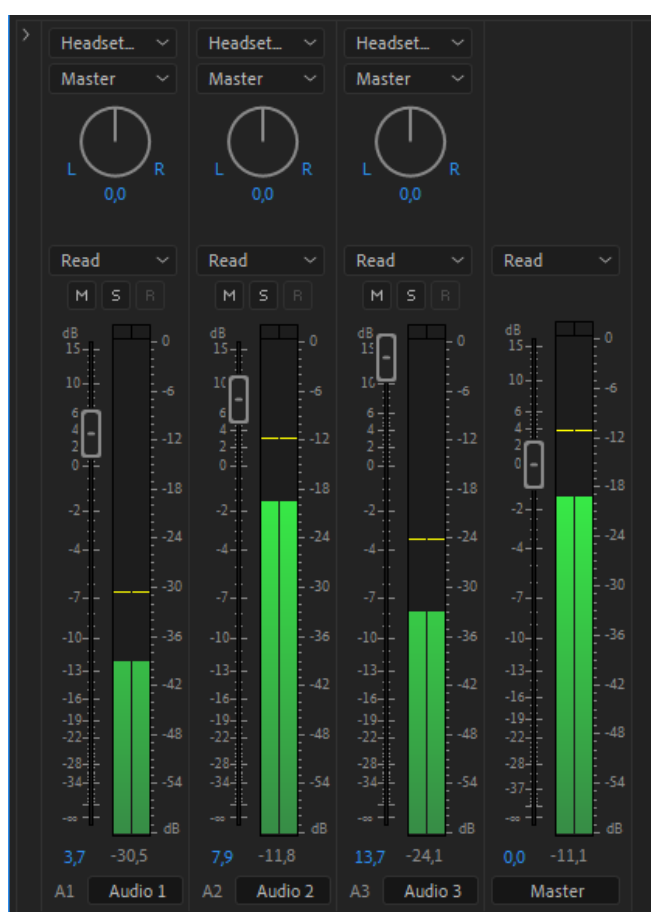
Tässä raportissa on aiemmin käsitelty *Podcast Ilmiön* tuotannossa käytettävä äänikalustoa. Käytän tässä luvussa esimerkkinä *Podcast Ilmiön* jaksoa, jossa on käytetty kyseistä kalustoa. Esimerkkitapauksessa jaksossa on kaksi juontajaa sekä yksi vieras.

Äänen jälkituotanto on huomattavasti vähemmän työllistävää, mikäli kuvauksissa äänitys on onnistunut. Kuvauksissa oikein miksattu ääni ei parhaassa

tapauksessa vaadi mitään toimenpiteitä jälkituotannossa. Usein kuitenkin pientä hienosäätöä on tehtävä.

*Podcast Ilmiön* tässä tapauksessa leikkauspöydälle saadaan äänitallentimesta kolme ääniraitaa, mitä käytetään editoinnissa. Molemmille juontajille on omat ääniraitansa, sekä vieralle omansa. Aikaisemmassa leikkausta käsittelevässä tämän raportin luvussa loimme aikajanalle multikamerasekvenssin kolmella ääniraidalla, jotka ovat juuri nämä edellä mainitut kolme ääniraitaa (juontajat ja vieras).

Nyt minulla on aikajanallani multikamerasekvenssi, missä minulla on kolme erillistä ääniraitaa, joita pystyn muokkaamaan. Aloitan etsimällä aikajanalta kohtia, missä eri henkilöt puhuvat. Tarkastelen, ovatko äänet samalla tasolla, ja teen muutoksia, mikäli ei. Käytän Premieren Audio Track Mixer -välilehteä äänentasojen tarkkailuun, sillä pystyn sen kautta näkemään kaikki kolme ääniraitaa erillisinä sekä tämän lisäksi koko aikajanana kaikkien äänien kokonaisvoimakkuuden.



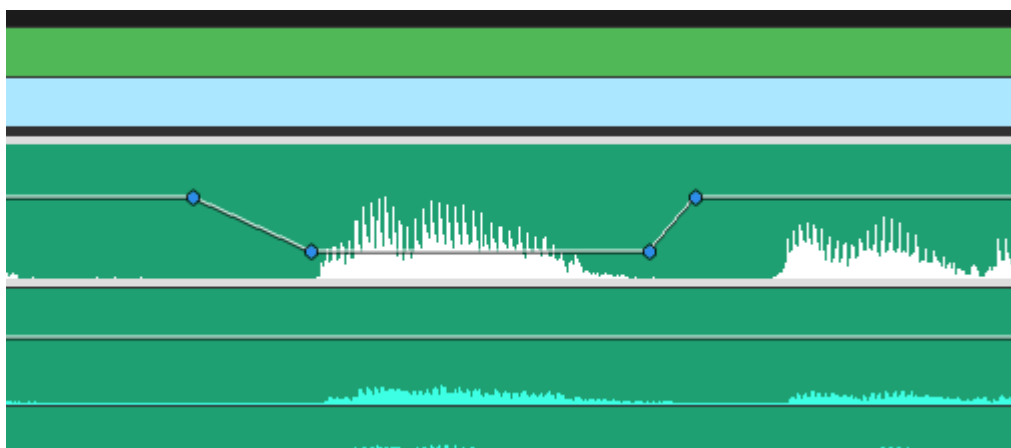
KUVA 28. Audio Track Mixer -välilehti (Adobe Premiere)

Ääneen liittyvät jälkityötkin voidaan siis ainakin alustavasti tehdä ennen leikkauksen aloittamista. Leikatessa on kuitenkin hyvä tarkkailla äänenlaatua, mikäli mahdollisia muutoksia esiintyy.

Kuvauksissa voi välillä tapahtua odottamattomia asioita. Tässä esimerkijaksossa lokaatiomme oli suuri asiakastila. Olimme kuvaamassa ilta-aikaan, ja meidän lisäksi tiloissa oli siivoaja. Siivoaja siivosi tilan toista puolta samaan aikaan kun kuvasimme, eikä hänen työstään kuulunut häiritseviä ääniä, kunnes hän vahingossa pudotti työvälineensä, mistä kuului todella kova ääni samaan aikaan, kun vieras oli kertomassa tarinaa.

Työvälineen ääni oli mahdotonta saada kokonaan pois audiosta ilman että se vaikuttaisi vieraan ääneen. Tein ratkaisun, että on parempi, että häiritsevä ääni kuuluu taustalla kuin se, että katkaisisin koko ääniraidan hetkeksi. Pystyin kuitenkin korjaamaan ääntä hiljentämällä juontajien mikrofonit häiritsevän äänen ajaksi. Tämän lisäksi pystyin käyttämään DeNoise efektiä, joka poistaa taustaääntä.

Hiljennän juontajien mikrofoneja asettamalla audioraitaan keyframeja. Keyframejen avulla pystyn kontrolloimaan äänenvoimakkuutta kullakin hetkellä, ja tekemään mahdolliset äänenvoimakkuuden muutokset sulavasti, ilman että ääni töksähtää, kuten kävisi mikäli vain leikkaisin perinteisesti ääniraidoista pois kohdan, jossa tämä häiritsevä ääni kuuluu.



KUVA 29. Keyframeja audioraidassa (Adobe Premiere)

Äänen jälkityöhön vaikuttaa *Podcast Ilmiön* tapauksessa siis todella suuresti se, onko kuvauksissa tapahtunut jotain poikkeavaa. Äänen jälkituotanto voi olla

erittäin vaivatonta, kun muistaa panostaa kuvauksissa äänittämiseen. On hyvä keino tehdä kuvausten aikana muistiinpanoja esimerkiksi juuri ulkoisista häiritsevistä äänistä, mikäli niitä esiintyy ja merkata ylös aika, milloin ääni kuuluu. Tämä nopeuttaa jälkituotantoa, sillä jälkituotanto-henkilö tietää suoraan mahdolliset ongelmakohdat ja pystyy tarvittaessa korjaamaan ne jo ennen leikkauksen aloittamista.

## 5.2 Julkaisu

Kun video on saatu leikkausohjelmasta ulos, on hyvä vielä tietää, kuinka sen tuo ihmisten näkyviin. Tässä raportissa keskitytään suurimmilta osin tekniseen tuotannon asioihin, mutta tässä luvussa käydään tiivistettynä läpi muutamia toimivaan julkaisuun liittyviä seikkoja. Esimerkkinä käytetään jälleen *Podcast Ilmiötä*, ja tässä tapauksessa sen julkaisua.

## 5.3 Thumbnailit

Hyvä thumbnail saa katsojan helpommin kiinnostumaan sisällöstä, ja parhaassa tapauksessa siirtymään itse videon katseluun (Myers, 2020). Thumbnailien suunnitteluun kannattaa panostaa, sillä ne luovat samalla myös ilmettä julkaisukanavalle.

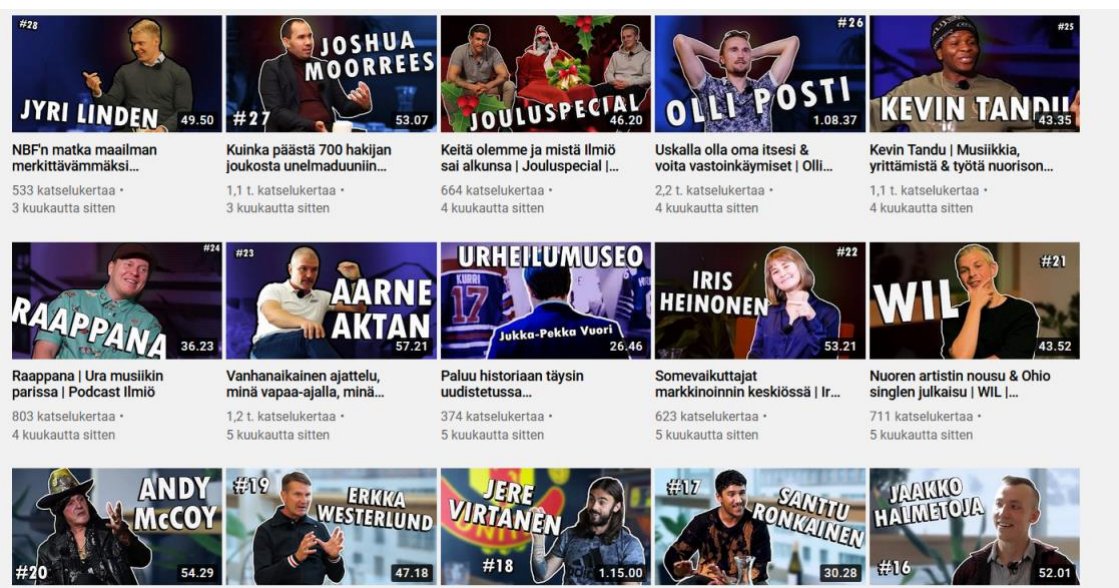
*Podcast Ilmiön* tapauksessa thumbnailin ulkoasu on muuttunut sarjan kehityksen myötä. Aloitimme tekemällä thumbnailit niin, että kuvauksen jälkeen pyysimme juontajiamme ja vierasta tai vieraitamme yhteiskuvaan, jota käytimme videon thumbnailina. Kuvassa oli lisäksi tekstillä sarjan nimi sekä jakson numero.

Tämä alkuperäinen thumbnail muotoilu korvattiin hieman erityyppisellä kuvalla, kun olimme tehneet noin viisitoista jaksoa. Teimme päätelmän, että katsojamme eivät niin kiinnostu juontajistamme, vaan vieraistamme. Tämän vuoksi päädyimme käyttämään thumbnailissa pelkästään vieraan kuvaa sekä jättämään oman sarjamme nimen pois korvaten sen vieraan nimellä. Pystymme myös uudella thumbnailmuotoilulla vähentämään virhemarginaalia, sillä uudessa thumbnailissa kuvaa ei oteta erikseen, vaan se otetaan näyttökaappauksena jakson videomateriaalista.



KUVA 30. Vanha ja uusi thumbnail rinnakkain (Adobe Photoshop)

Uuden kuvan hyötyinä on se, että kuva ei ole enää niin ahdas. Ihmiset katsovat nykyään sisältöä pääosin puhelimitaan ja näin ollen näytöt ovat pienempiä, jolloin kuvakin näkyy pienempänä. Vuonna 2018 tehdyn yhdysvaltalaisen kyselyn mukaan 62 % vastanneista yhdysvaltalaisista Internetin käyttäjistä sanoivat katsovansa videosisältöä mobiililaitteista (Tankovska 2021). Pääasiallinen informaatio, mitä haluamme kuvalla välittää on kussakin jaksossamme esiintyvä vieraamme, ja tällä uudella thumbnail muotoilulla, saamme visiomme paremmin esille.



KUVA 31. Kuvakaappaus *Podcast Ilmiön* kanavan videonäkymästä (Podcast Ilmiö, YouTube 2021)

Thumbnaileiden luomisessa kannattaa jälleen hyödyntää templateja. *Podcast Ilmiön* thumbnail template on luotu Adobe Photoshop:issa. Muotoilu on tehty kerran, jonka jälkeen samaa templatea on hyödynnetty muihin kuviin.

Oman kanavan thumbnailleja suunnitellessa kannattaa olla luova ja kokeilla rohkeasti eri näkökulmia. Tekniset asiat kannattaa kuitenkin pitää aina mielessä. Optimaalisin thumbnail koko YouTubeen on 1280px720p (Myers, 2020) resoluutiolla 300dpi.

### 5.3.1 Julkaiseminen YouTubeen

Jakso on saatu editointiohjelmasta ulos, ja on aika saada se kansan näkyviin. Tyypillisesti, kun materiaalia tuotetaan eri kanaviin sillä, halutaan tavoittaa mahdollisimman monia ihmisiä, ja saada uusia henkilöitä kiinnostumaan omasta sisällöstä. Julkaisemiseen liittyy monia eri tekijöitä, ja tässä luvussa käsittelemme niitä käyttämällä *Podcast Ilmiön* julkaisusuunnitelmaa esimerkkinä.

*Podcast Ilmiön* pääjulkaisualustana toimii YouTube. Olemme tehneet sarjaamme julkaisusuunnitelman, jota suosittelen ehdottomasti tekemään. Sosiaalisen median algoritmit videon näkyvyyteen ovat monimutkaisia, mutta yhtenä suurimpana tekijänä on julkaisujen säännöllisyys. (Jaffari, 2019)

*Ilmiötä* julkaistaan aina samana viikonpäivänä, ja samaan kellonaikaan. Olemme päätyneet käyttämään julkaisuaikanaamme tiistaita kello 15:30. Algoritmin toimivuuden lisäksi säännöllinen julkaisuaika auttaa tavoittamaan jo olemassa olevia kanavan tilaajia uusien katsojien lisäksi. Ajan ollessa säännöllinen, ihmiset tietävät etukäteen, milloin odottaa uutta jaksoa.

Säännöllisen julkaisuajan mahdollistaa YouTubeen ominaisuus ajastaa julkaisuja. Jaksot voidaan ladata etukäteen palveluun, siten että ne tulevat julkiseen nähtävyyteen määrättynä kellonaikana. Tämän ominaisuuden hyödyntäminen on lähes pakollista, mikäli jaksot halutaan julkaista aina samaan aikaan, sillä latauksen keston arviointi tarkkaan on todella hankalaa.


YouTubeen hakutoiminto näyttää hakutuloksia muun muassa jakson otsikoinnin ja jakson sisältökuvauksen mukaan. (Dean, 2020). Näitä seikkoja täyttäessä,

kannattaa miettiä millä hakusanoilla haluaisit jakson löytyvän. Alla esimerkkinä otsikointi ja sisältökuvaus *Podcast Ilmiön* jaksosta numero 16.

Biohakkerointi, tulevaisuus, psykedeelit & immuniteetin vahvistus | Jaakko Halmetoja | Podcast Ilmiö

3 016 katselukertaa • 15.9.2020

👍 58 🗨️ 4 ➡️ JAA ☰ TALLENNA ...

 **Podcast Ilmiö**  
2 t. tilaajaa TILAA

Jaakko Halmetoja on hyvinvointi- ja ravintoasiantuntija, biohakkeri ja tietokirjailija. Jaakko muodostaa yhdessä teknologia-asiantuntija Teemu Arinan ja lääkäri Olli Sovijärven kanssa Biohakerit –kolmikon. He ovat julkaisseet yhdessä esimerkiksi Biohakerin käsikirjan, sekä biohakerin stressioppaan.

Keskustelimme jaksossa elämän optimoinnista ravinnon, saunan, paaston ja muiden keinojen avulla. Jaakko kertoo myös omat tärkeimmät peruspilarinsa terveyteen, sekä kuinka vanhaksi ihminen voisi mahdollisesti elää tulevaisuudessa.

Tsekkaa Biohakerin käsikirja: <https://adtr.co/NXvKDd>

Löydät Jaakon näistä kanavista:  
<http://jaakkohalmetoja.info/home>  
<https://www.instagram.com/jaakkohalme...>  
<https://www.facebook.com/JaakkoHalmet...>

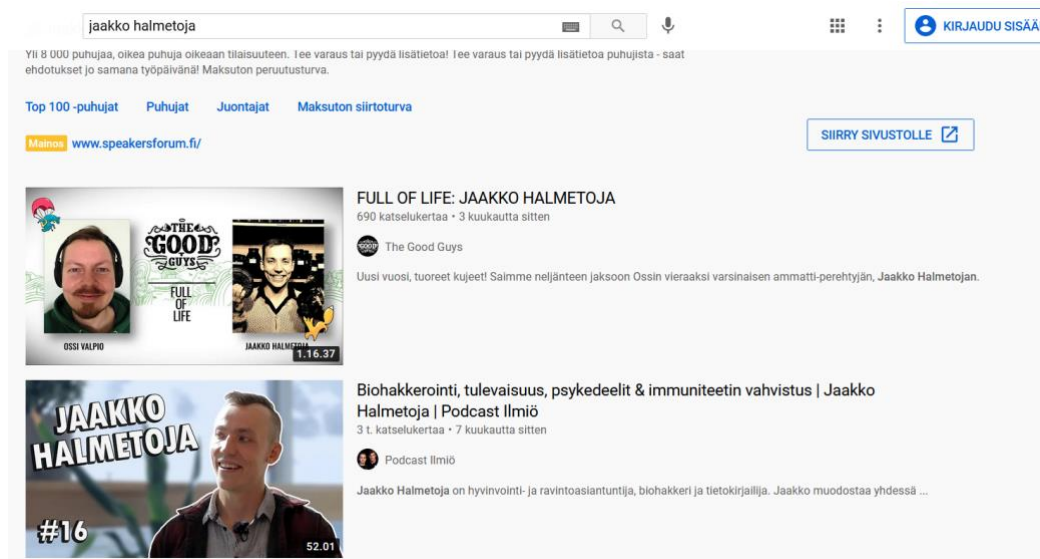
Seuraa meitä myös muualla sosiaalisessa mediassa.

Instagram: <https://www.instagram.com/podcastilmio/>  
 Facebook: <https://www.facebook.com/podcastilmio/>  
 Spotify: <https://open.spotify.com/show/7w1U94w...>

KUVA 32. Kuvakaappaus *Podcast Ilmiön* otsikointi ja kuvaus jaksosta Jaakko Halmetoja (jakso 16 Jaakko Halmetoja, YouTube 2020)

Jo otsikosta löydämme hakusanoja, joita ihminen voi käyttää löytämään jakson, ilman että tietää sarjastamme mitään. Mainitsimme myös vieraan nimen useaan otteeseen otsikoinnissa ja kuvauksessa. Katsoja voi siis esimerkkinä olla kiinnostunut tässä jaksossa esiintyvistä Jaakko Halmetojasta, ja päättää ruveta etsimään YouTubesta sisältöä hänestä.





KUVA 33. Kuvakaappaus hakutulokset YouTubeista sanoilla: Jaakko Halmetoja (YouTube 2021)

Jaakko Halmetojasta on YouTubeissa monia kymmeniä eri videoita, mutta *Podcast Ilmiön* otsikoinnin ja kuvauksen avulla, kirjoittamalla henkilön nimen hakukenttään jaksomme tulee hakukoneessa esiin toisena videona, vaikka sillä ei ole esimerkiksi niin paljon katselukertoja, kuin muilla videoilla kyseisestä henkilöstä. Jakson löydettävyyteen vaikuttavat toki myös monet muut asiat, kuten milloin jakso on julkaistu, kanavan suuruus, jolla jakso on julkaistu ja videon kesto. Vaikuttavia tekijöitä on monia, mutta hyvällä otsikoinnilla ja videon kuvauksella pääsee jo pitkälle.

### 5.3.2 Muut sosiaalisen median alustat YouTubein tukena

Muita sosiaalisen median alustoja kannattaa hyödyntää liikenteen luomiseksi omalle pääkanavalle. Näitä kanavia on esimerkiksi Instagram, TikTok, Facebook ja LinkedIn. *Podcast Ilmiön* tapauksessa käytämme sivukanavina pääasiallisesti Instagramia ja TikTokia.

Mainitsin aikaisemmin tässä raportissa leikkausta käsittelevässä luvussa jaksosta valittavista kohokohdista. Nämä ovat erittäin hyvää materiaalia sosiaaliseen mediaan. Saamme päätuotteesta, eli kokopitkästä jaksosta YouTubeissa, monia yksittäisiä lyhyitä videoita, joita voimme jakaa eri

sosiaalisen median alustoille. Näillä videoilla pyritään herättämään katsojan mielenkiinto jaksosta, ja ohjataan katsojaa siirtymään YouTuben puolelle katsomaan koko video.

## 6 POHDINTA

Tavoitteenamme tässä opinnäytetyössä oli luoda ohjekirja oman videopodcastin luomiseen. Uskomme, että teoksesta on varmasti hyötyä monelle, joilta puuttuu perusymmärrys audiovisuaalisen median tuottamisesta. Kokeneempikin tekijä toivon mukaan saa uusia näkökulmia työstämme.

Käsittelimme perustuotannon kattavasti käyttämällä omaa sarjaamme *Podcast Ilmiötä* esimerkkinä. Olemme tuottaneet sarjaa jo niin monta jaksoa, että pystyimme kertomaan esimerkkejä monista eri ongelmakohdista ja tilanteista. Näistä käytännön esimerkeistä uskomme olevan eniten hyötyä.

Haluamme kuitenkin, että teoksen lukijat pystyvät luomaan omannäköisensä sarjan opeistamme, ja toivomme, että lukija pystyy soveltamaan oppimiaan asioitaan. Käsittelemme raportissa suurimmilta osin juuri *Ilmiön* formaattiin kuuluvia ratkaisuja, jotka eivät välttämättä istu kaikkiin podcastin formaatteihin.

## LÄHTEET

Android Open Source Project. 2020. 3.5 mm Headset: Accessory Specification. Päivitetty: 01.09.2020. Luettu: 02.04.2020.

<https://source.android.com/devices/accessories/headset/plug-headset-spec>

Busch D. 2012. David Busch's Masterin Digital SLR Photography. 3. painos. Boston: Course Technology.

Cambridge University Press. 2008. Cambridge Advance Learner's Dictionary. 3. Painos. Cambridge: Cambridge University Press.

Dead End Days. 2003. Ohjaus: Matthew Hoos. Tuotanto: Rocket Ace Moving Pictures. Tuotantomaat: Kanada.

Dean. 2020. YouTube SEO: How to Rank YouTube Videos in 2021. Julkaistu 21.01.2020. Luettu 29.03.2021. <https://backlinko.com/how-to-rank-youtube-videos>

Geoghegan M. & Klass D. 2007. Podcast Solutions: The Complete Guide to Audio and Video Podcasting. 2. painos. New York: Springer-Verlag.

Jaffari. 2019. How the Youtube Algorithm Works (Or Why Your Videos Aren't Getting Views). Julkaistu 06.04.2019. Luettu 29.03.2021.

<https://www.shopify.com/blog/youtube-algorithm>

Janney. 2019. After Effects vs. Premiere Pro: Which Do You Need? Julkaistu 16.10.2019. Luettu 20.03.2021. [https://www.premiumbeat.com/blog/after-effects-vs-premiere-pro/?pl=PPC\\_GOO\\_SE\\_PB-341754843526&cr=bc&kw=&gclid=EAlaIQobChMIks7Up6aZ8AIViNKyCh2rhgQ5EAAYASAAEgKp6\\_D BwE&gclidsrc=aw.ds](https://www.premiumbeat.com/blog/after-effects-vs-premiere-pro/?pl=PPC_GOO_SE_PB-341754843526&cr=bc&kw=&gclid=EAlaIQobChMIks7Up6aZ8AIViNKyCh2rhgQ5EAAYASAAEgKp6_D BwE&gclidsrc=aw.ds)

Microsoft. 2021. Vertaa OneDrive-pilvitalennustilan hinnoittelua ja palvelupaketteja).

Morrill S. 2019. Frame rate vs. shutter speed, setting the record straight. Vimeo blog: Shooting & Gear. Julkaistu 17.7.2019. Luettu 24.4.2021.

<https://vimeo.com/blog/post/frame-rate-vs-shutter-speed-setting-the-record-str/>

Morris T. & Terra E. 2006. Podcasting For Dummies. 1. painos. Indianapolis: Wiley Publishing Inc.

Myers. 2020. This is How to Create the Best YouTube Thumbnails. Julkaistu 18.6.2020. Luettu 01.04.2021. <https://louisem.com/198803/how-to-youtube-thumbnails>

Oliveto. 2018. Video? Best Motion Graphics Examples of 2021. Julkaistu 11.04.2018. Luettu 20.03.2021. <https://www.yummyvideos.com/what-are-motion-graphics-and-when-should-i-use-them-wp/>

Pirilä, K, & Kivi. 2008 Leikkaus. Keuruu: LIKE

Rogan J. 2014. About Joe Rogan. Joerogan.net. Luettu: 24.4.2021.  
<https://web.archive.org/web/20140810112053if/http://joerogan.net/about/>

Sony Corporation. 2014. Sony Interchangeable Lens Digital Camera  $\alpha$  7 II  
Intruction Manual E-mount. 1. painos.

Suomi, T. 2010. Opas digitaalisen tuotannon perusteista  
tuotantohenkilökunnalle. Viestinnän koulutusohjelma. Audiovisuaalinen  
mediatuotanto. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö.

Tankovska. 2021. Mobile video in the United States – Statistics & Facts.  
Julkaistu 19.02.2021. Luettu 01.04.2021.  
<https://www.statista.com/topics/2725/mobile-video-in-the-united-states/>

## KUVALÄHTEET

KUVA 1: Jakso 1169: Elon Musk. 2018. Joe Rogan Experience #1169 – Elon Musk. 07.09.2018. Kuvakaappaus podcastjaksosta. Katsottu: 17.04.2021.  
<https://www.youtube.com/watch?v=ycPr5-27vSI>

KUVA 2: Jakso 80: Samu Miettinen & Juhani Huopainen. 2020. EU: Hajoaako euro? (@Sami Miettinen & Juhani Huopainen) | #puheenaihe 80 | PODCAST. 12.04.2020. Kuvakaappaus podcastjaksosta. Katsottu: 17.04.2021.  
<https://www.youtube.com/watch?v=DlqP0C-iod8>

KUVA 3: Jakso 3: Pietarista Suomen kiinteistövälittäjien eliittiin | Andrei Koivumäki | Podcast Ilmiö. 03.05.2020. Kuvakaappaus podcastjaksosta.  
<https://www.youtube.com/watch?v=u9uXluEVJUo>

KUVA 4: Jakso 32: . Yrittäjyys, vastuullisuus & johtaminen | Lasse Jalkanen & Foodin | Podcast Ilmiö #32. 30.03.2021. Kuvakaappaus podcastjaksosta.  
<https://www.youtube.com/watch?v=E82c5CMEDIM>

KUVA 5: TRauMa. 2012. Comparison of common broadcast resolutions. Kuva. Wikipedia.  
[https://en.wikipedia.org/wiki/4K\\_resolution#/media/File:Digital\\_video\\_resolutions\\_\(VCD\\_to\\_4K\).svg](https://en.wikipedia.org/wiki/4K_resolution#/media/File:Digital_video_resolutions_(VCD_to_4K).svg)

KUVA 6: DJI RS2 Ronin-S 2 Pro. 2021. Kuvakaappaus. Vakaamo.  
<https://vakaamo.fi/products/dji-rs2-ronin-s-2-pro-combo-gimbal-vuokraus-max-4-5kg-kameralle>

KUVA 7: Antunes J. 2018. Steadicam Air, a gas lift monopod. Kuvakaappaus. ProVideo Coalition. <https://www.provideocoalition.com/steadicam-air-gas-lift-monopod/>

KUVA 8: Shure SM7B. Puhemikrofoni. 2019. Kuvakaappaus. Verkkokauppa.com.  
<https://www.verkkokauppa.com/fi/product/50804/dcjqv/Shure-SM7B-broadcastmikrofoni?list=OZCYkRCQUckCQqtgg9FwTyiSsCbiTCdz9FFXkinElniknIHC2KvvZoS2wiGI0jiTd7zr>

KUVA 9: Lavalier mikrofoni. 2019. Kuvakaappaus. Verkkokauppa.com.  
<https://www.verkkokauppa.com/fi/product/64086/kkxgj/Boya-BY-M1-lavalier-mikrofoni?list=OZCYkRCti3Nhwlw35YxfD5zAdziAIF8hZwUaOTVVb5dVMWib5TDNpAYWi124b5Y4419>

KUVA 10: Saramonic. Kapulamikrofoni. 2020. Kuvakaappaus. Verkkokauppa.com.

<https://www.verkkokauppa.com/fi/product/30068/qbrts/Saramonic-SR-HM7-dynaaminen-mikrofoni?list=OZCYkRiAIF8qW17Fi39W2Yq15Ji4AdWqjUd5iITr1YqNQaCtq92KQb71MsnQnYV4xKj>

KUVA 11: Jakso 1: Omannäköinen, merkityksellinen & menestykseäs elämä | Jari Sarasvuo. <https://www.youtube.com/watch?v=A3Frvm26yZM>

KUVA 12: Studiospares. 2018. Cabling & Connections: Signal Types. Havainnekuva. ProAudioBlog. <https://proaudioblog.co.uk/analogue-cabling-signal-types/>

KUVA 13: Zoom H6. 2020. Kuvakaappaus. Verkkokauppa.com. <https://www.verkkokauppa.com/fi/product/68303/nmdxc/Zoom-H6-kannettava-tallennin-vaihdeavilla-mikrofoneilla-mu?list=OZCYkRibH9jOXFVDqq5ZnCUhw8MFIZ0CUhvjhX2g3iWWesiMQUDCFDD8hX2OqqZ2r5Y>

KUVA 14: Geoghegan M. & Klass D. 2007. Podcast Solutions: The Complete Guide to Audio and Video Podcasting. 2. painos. New York: Springer-Verlag

KUVA 15–18: Geoghegan M. & Klass D. 2007. Podcast Solutions: The Complete Guide to Audio and Video Podcasting. 2. painos. New York: Springer-Verlag

KUVA 19: Adobe Premiere. 2021. Kuvakaappaus. Projektin aikajana, Suikkari, M.

KUVA 20: Adobe Premiere. 2021. Kuvakaappaus. Yksityinen projekti, Suikkari, M.

KUVA 21: Adobe Premiere. 2021. Kuvakaappaus. Yksityinen projekti, Suikkari, M.

KUVA 22-23: Adobe Premiere. 2021. Kuvakaappaus. Yksityinen projekti, Suikkari, M.

KUVA 24: Adobe Premiere. 2021. Kuvakaappaus. Yksityinen projekti, Suikkari, M.

KUVA 25: Jakso 31: Nova & Chrisv. 2021. Nova & Chrisv | Tubetus & Musiikki | Podcast Ilmiö #31. 16.03.2021. Kuvakaappaus podcastjaksosta. [https://www.youtube.com/watch?v=Wgc\\_sGFtuZY](https://www.youtube.com/watch?v=Wgc_sGFtuZY)

KUVA 26: Adobe Premiere. 2021. Kuvakaappaus. Yksityinen projekti, Suikkari, M.

KUVA 27: Jakso 20: Andy McCoy. 2020. Andy McCoy | Rokkitähden uskomaton tarina | Hanoi Rocks | Podcast Ilmiö. 13.10.2020. Kuvankaappaus podcastjaksosta. <https://www.youtube.com/watch?v=xhmkrTgRnWk>

KUVA 28: Adobe Premiere. 2021. Kuvakaappaus. Yksityinen projekti, Suikkari, M.

KUVA 29: Adobe Premiere. 2021. Kuvakaappaus. Yksityinen projekti, Suikkari, M.

KUVA 30: Adobe Photoshop. 2021. Kuvakaappaus. Yksityinen projekti, Suikkari, M.

KUVA 31: Podcast Ilmiö. 2020. Podcast Ilmiön kanavan videonäkymä. Kuvankaappaus YouTube-kanavalta. <https://www.youtube.com/c/PodcastIlmi%C3%B6/videos>

KUVA 32: Jakso 16: Jaakko Halmetoja. 2020. Biohakkerointi, tulevaisuus, psykedeelit & immunitetin vahvistus | Jaakko Halmetoja | Podcast Ilmiö. 15.09.2020. Kuvakaappaus podcastjaksosta. [https://www.youtube.com/watch?v=hs\\_9YWhIE\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=hs_9YWhIE_U)

KUVA 33: Youtube. Kuvakaappaus hakutuloksista. Youtube 2021. Katosottu 24.04.2021. [https://www.youtube.com/results?search\\_query=jaakko+halmetoja](https://www.youtube.com/results?search_query=jaakko+halmetoja)