

SAIMAAN AMMATTIKORKEAKOULU
Tekniikka Lappeenranta
Tietotekniikka
Viestinnän suuntautumisvaihtoehto

Heidi Tuosa

LUMOTTUKYLÄ, SATU-DVD

Opinnäytetyö 2010

TIIVISTELMÄ

Heidi Tuosa

Satu-DVD, 55 sivua, 2 liitettä

Saimaan ammattikorkeakoulu, Lappeenranta

Tekniikka, Tietotekniikka

Viestinnän suuntautumisvaihtoehto

Opinnäytetyö 2010

Ohjaaja: Lehtori Yrjö Utti

Opinnäytetyössäni suunnittelin ja toteutin satu-DVD:n. Opinnäytetyössäni tutustuin satuihin, graafiseen suunnitteluun sekä multimedian tuottamiseen. Tarkoituksena oli hahmotella oma satu ja toteuttaa keksitystä sadusta video, joka julkaistaan DVD-formaatissa.

Sadun toteutuksen aloitin tekemällä käsikirjoituksen sadusta. Oman sadun keksimisen jälkeen tein sadusta kuvakäsikirjoituksen, jossa ilmenee sadun otokset eli kuvat sarjakuvamaisesti peräkkäin. Tein kuvakäsikirjoituksen pohjalta kuvituksen, jonka toteutin käyttämällä tietokonetta ja piirtolevyä.

Piirrettyihin kuviin lisäsin toteuttamani yhtenäisen taustan sekä sadun otoksiin tekstitykset, jotka lisäävät satumaista ilmettä. Editoin editointiohjelmalla JPG-formaatissa olevat piirustukseni, nauhoittamani selostuksen ja ääniefektit valikoineen yhtenäiseksi digitaalisessa esitysmuodossa olevaksi saduksi.

Tarkoituksena oli toteuttaa satu-DVD, joka vastaa ulkoasultaan satukirjaa, vaikka toteutusmuoto ja esitystapa ovat digitaalisia. Lopputuloksena syntyi itse tuotettu satu-DVD, jonka tekeminen oli pitkä prosessi yksinkertaisella välineistöllä.

Avainsanat: DVD, multimedia, graafinen suunnittelu, editointi, satu, piirtopöytä

ABSTRACT

Heidi Tuosa

Fairytale DVD, 55 pages, 2 appendices

Saimaa University of Applied Sciences, Lappeenranta

Technology, Information Technology

Communications Orientation

Bachelor's Thesis 2010

Instructor: Lecturer Yrjö Utti, Saimaa University of Applied Sciences

This bachelor's thesis designed and executed a fairytale DVD. The thesis got acquainted with fairytales, graphic design and multimedia production. The purpose was to create a fairytale and execute a video, which will be published on a DVD format.

The work was started by making the implementation of the tale manuscript. After that a storyboard was made, where all scenes are like comics in succession. The basis of a Storyboard was illustrated using computer and design tablet.

Drawn pictures were added with uniform background and subtitles, which contribute to the formation of fabled touch. Drawing, commentary, sound effects and menus were edited into uniform fairytale. The fairytale was executed in digital format.

The basic purpose was to create a fairytale DVD, which corresponds to appearance of the fairytale book, although the forms and presentation are digital. The result of the process was a fairytale-DVD, which was a long process executed with simple hardware.

Keywords: DVD, multimedia, graphic design, editing, fairytale, design tablet

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	11
1.1 Tausta.....	11
1.2 Aihe	12
2 SADUN MERKITYS	13
3 SUUNNITTELU.....	14
3.1 Draama	15
3.1.1 Kolmen näytöksen malli	15
3.1.2 Klassisen draaman malli	16
3.1.3 Dramaturginen malli, Ola Olsson.....	17
3.3 Satu	18
3.4 Kuvakäsikirjoitus eli storyboard.....	20
4 TEKNIIKAT	21
4.1 Laitteistokokoonpano.....	22
4.1.1 Fujitsu Siemens Amilo XA 3530	23
4.1.2 Western Digital My Book Essential Edition 2.0.....	23
4.1.3 Buffalo Juststore Desktop	24
4.1.4 Hewlett- Packard DeskJet F380	24
4.1.5 Sony Handycam DCR-SR35	24
4.1.6 Nikon Coolpix P5100.....	25
4.1.7 Trust TB-6300 Slimline Design Tablet	25
4.1.8 Lisälaitteisto.....	27
4.2 Piirtopöydän käyttö	27
4.3 Ohjelmistot.....	28
4.3.1 Artweaver 0.5	28
4.3.2 Pinnacle Studio 11 Plus	31
5 MULTIMEDIA.....	32
6 TOTEUTUS.....	34
6.1 Kuvitus.....	34
6.2 Taustakuva	36
6.3 Tekstitys	38
6.4 Selostus.....	39
6.5 Editointi.....	39
6.6 Valikko	41
7 JULKAISU.....	44
7.1 Videon luominen	44

7.2 Kansilehdet.....	45
7.3 Sisältö.....	45
7.4 Tekijänoikeudet.....	45
8 YHTEENVETO.....	46
KUVAT.....	47
LÄHTEET.....	48

LIITTEET

- Liite 1 Storyboard
- Liite 2 Sadun kulku

KÄSITTEET

2D-animaatio	Kaksiulotteinen liikkuva digitaalinen kuva.
2-kanavainen ääni	Stereoääni, joka on kaksikanavainen.
3D-animaatio	Kolmiulotteinen liikkuva digitaalinen kuva.
Adobe Photoshop	Adobe Systemsin kehittämä kuvankäsittelyohjelma.
Airbrush	Kynäruisku.
Alkaliparisto	Alkaliparistoa käytetään jännitelähteenä erilaisissa sähkölaitteissa.
Amilo XA 3530	Fujitsu Siemensin kannettava tietokone.
Artweaver	Piirustusohjelma.
AV	Audiovideo.
AWD	Artweaver-ohjelman tallennusformaatti.
AVI	Audio Video Interleave, videotiedostomuoto.
Blue-Ray	Levyformaatti, nimi tulee siitä, että levyjen luentaan käytetään lyhytaaltopituista "sinistä laseria" tavanomaisen punaisen sijaan. Tämä mahdollistaa sen, että levyille voidaan tallentaa enemmän dataa kuin nykyisille DVD- ja CD-levyille.
BMP	Microsoft Windows Bitmap, Bittikarttakuvatiedosto.
Buffalo	Japanilaisen elektroniikka-alalla toimivan yhtiön Melco Holdings Inc:n tuotemerkki.
DAT	Digital Audio Tape, digitaalinen äänentallennusjärjestelmä.
DeskJet F380	Hewlett-Packardin monitoimilaitte.
Despertar	Windowsin ääninäytetiedosto.
Digitaalinen kynä	Käyttäjän siirtoväline analogisen painannan siirtämiseksi digitaaliseen muotoon.

Digitointilaite	Piirtämisessä käytettävä tietokoneen lisävaruste.
Dolby Digital	Dolby Digital on tavaramerkki Dolby Laboratoriesin kehittämälle digitaaliselle, häviöllisesti pakkaavalle, AC-3 -äänenkoodaukselle.
Draama	Draama on yleisnimitys tarinalle, joka voidaan toteuttaa näytelmän tai elokuvan muodossa ja jossa kohtaukset seuraavat toisiaan loogisesti.
Dramaturginen malli	Ola Olssonin kehittämä draamanmalli.
DV	Digital Video, digitaalinen videoformaatti.
DVD	Digital video/versatile disc, tietojen tallennusväline.
Editointi	Videoiden leikkaamista eli otosten järjestämistä esityskelpoiseen muotoon.
Elektromagneettinen	Sähkömagneettinen.
Faabeli	Faabeli on vertauskuvallinen, yleensä moraalisen opetuksen sisältävä kertomus ihmisistä ja yhteiskunnasta. Se on usein puettu eläinsadun muotoon, jossa eläimille tai kasveille on annettu inhimillisiä piirteitä.
FAT32	File Allocation Table, tiedostojärjestelmä, jonka Microsoft kehitti vuonna 1977.
Freytagin käyrä	Gustav Freytagin kehittämä draamanmalli.
FujitsuSiemens	Tietoteknisiä laitteita valmistava elektroniikkateollisuusyritys.
GB	Gigabit, digitaalisen tiedon tallennuskapasiteetin yksikkö.
GIF	Graphic Interchange Format, yleisesti käytössä oleva häviötön bittikarttagrafiikan tallennusformaatti.
GPU	Graphics processing unit, näytönohjain, joka on tietokoneen komponentti.

Handycam DCR-SR35	Sonyn videokamera.
HD DVD	High Definition Digital Versatile Disc, Toshiba kehittämä Blu-ray -formaatin kilpailija optiseksi tallennusformaatiksi.
HDD	Hard Disk Drive, kiintolevy.
Hewlett-Packard	Yleisesti tunnettu lyhenteellä HP, on erittäin suuri, maailmanlaajuinen elektroniikka-alan yhtiö.
JPG	Joint Photographic Group, häviöllistä pakkausta käyttävä bittikarttagrafiikan tallennusformaatti.
Juststore Desktop	Buffalon kiintolevyn tuotenimi.
Klassisen draaman malli	Gustav Freytagin kehittämä draamanmalli.
Kliimaksi	Draamassa jännityksen huippukohta.
Kolmen näytöksen malli	Käsikirjoittaja Syd Field on luonut ihanteellisen elokuvakäsikirjoituksen rakennemallin, jota kutsutaan kolmen näytöksen rakenteeksi.
Konflikti	Tarkoittaa yhdessä iskemistä ja on vastustuksen, erimielisyyden tai yhteensopimattomuuden tilan törmäys.
Konfrontaatio	Mielipiteiden tai henkilöiden vastakkain asettaminen, ristikuulustelu.
Minidisc	MiniDisc, lyhenne MD, on magneettisoptinen media, jota voidaan lukea valolla.
MPEG	Moving Picture Experts Group, nykyaikaisen videonpakkauksen standardi.
MPEG-2	Moving Picture Experts Group, video- ja audiostandardit lähetyslaatuista liikkuvaa kuvaa ja ääntä varten.
My Book Essential Edition	Western Digitalin ulkoinen kiintolevy.
Nikon Coolpix P5100	Nikonin, japanilaisen elektroniikka-alan valmistajan digitaalikamera.

NTFS	New Technology File System, Microsoftin kehittämä tiedostojärjestelmä.
Ola Olsson	Ola Olsson on ruotsalainen elokuvadramaturgi ja teoreetikko, joka on tutkinut menestyselokuvien ja perinteisen hollywoodilaisen kerrontaperinteen salaisuutta.
Peripetia	Käännekohta, ratkaiseva käänne, kohtalon käänne, äkkinäinen muutos, toiminnan kääntyminen vastakkaiseksi, erityisesti tarinan juonessa.
Photoshop	Adobe Photoshop, usein myös pelkästään Photoshop, on Adobe Systemsin kehittämä kuvankäsittelyohjelma.
Pinnacle Studio	Pinnacle Studio on Pinnacle Systemsin monipuolinen videonmuokkausohjelma.
Playstation 3	Kolmas Sony Computer Entertainmentin valmistama kotipelikonsoli.
Powerpoint	Microsoftin Office -ohjelmistopakettiin kuuluva esitysgrafiikkaohjelma
RAM	Random access memory, keskusmuisti, tietokoneohjelmien työmuisti.
RAND	Ensimmäinen tunnettu piirtolauta.
Sony	Japanilainen viihde-elektroniikkavalmistaja.
Standardipiirto	Vakiopiirto.
Stereo	2-kanavainen ääni tai yleisemmin pelkkä Stereo, tarkoittaa äänentoistossa kahden kaiuttimen ja vähintään kahden äänikanavan käyttämistä.
Still-kuva	Pysäytyskuva.
Storyboard	Elokuvan käsikirjoitukseen perustuva kuvasuunnitelma tai kuvakäsikirjoitus, jossa elokuvan tapahtumat esitetään sarjakuvan tapaan.
TB-6300 Slimline Design Tablet	Trustin piirtolevy.

TGA	Targa, kuvien tallennukseen käytetty tiedostomuoto.
TIFF	Tagged image file format, kuvien tallennukseen käytetty tiedostomuoto.
Typografia	Mitä tahansa tekstiin, tekstityyppiin, kirjainten asetteluun, värikykseen ja muuhun liittyvää suunnittelua ja korjausta.
USB	Universal Serial Bus, uudehko sarjaväylä-arkkitehtuuri oheislaitteiden liittämiseksi tietokoneeseen.
Walt Disney Company	Tunnetaan yleisimmin nimellä Disney, on maailman suurimpia media- ja viihdeteollisuusyhtiöitä. Veljekset Walt ja Roy O. Disney sekä animaattori Ub Iwerks perustivat pienen animaatiostudion 16. lokakuuta 1923. Nykyään se kuuluu Hollywoodin suurimpiin elokuvastudioihin
Western Digital	Kiintolevyvalmistaja.
Windows Vista Home Premium	Windowsin käyttöjärjestelmä.

1 JOHDANTO

1.1 Tausta

Satuja on kautta aikojen kerrottu lapsille ja aikuisillekin. Uskotaan, että satujen historia kantaa jopa 4000 vuotta ajassa taaksepäin. Satuja on aina pidetty mielikuvituksen tuotteena ja tämän takia sadut voidaan hyvin erottaa taruista eli myyttisistä kertomuksista, joihin uskottiin ainakin vertaiskuvauksellisesti. (Satu.)

Sadut voidaan jakaa eri lajityyppeihin sadun sisällön mukaan. Satutyyppejä on paljon eri lajeja, kuten kansan-, eläin-, prinsessa- ja intiaanisadut. Monissa saduissa on peruslähtökohtana hyvä vastaan paha ja tällöin yleensä hyvä voittaa ja paha saa ansionsa mukaan. Saduissa on yleensä onnellinen loppu ja sadut päättyvät, kun prinsessa saa prinssin eli he elivät onnellisena elämänsä loppuun saakka. (Satu.)

Lapsille tarkoitetut sadut ovat yleensä myös opettavia eli satuun kätkeytyy, joku opetus. Sadut auttavat lasta käsittelemään hyvää ja pahaa ja tätä kautta hän oppii ymmärtämään oikeaa ja väärää. Satujen kautta lapsi oppii myös tutkimaan omaa sisimpäänsä ja kehittämään itsetuntoaan. Satujen viihteellisyyden alta paljastuu siis toinen huomattavasti tärkeämpi arvo, lapsen minäkuvan kehitys. (Vepsä 2004.)

Sadut vievät lapsen toiseen maailmaan, satumaailmaan, jolloin kaikista lapsista tulee prinsessoja ja ritareita. Lapselle yksi tärkeimpiä päivän hetkiä on yhteinen satuhetki vanhemman kanssa, joka myös vahvistaa lapsen ja vanhemman sidettä. Satuhetkiä ja satukirjoja ei tarvitsisi kuitenkaan pelkästään jättää iltaan, vaan pitäisi antaa lapselle mahdollisuus saduille myös muina aikoina.

Monissa perheissä valitettavasti sadut ovat jääneet vähemmälle huomiolle. Satujen suosiota ovat horjuttaneet televisio, tietokone, pelikoneet ja muu elektroniikka. Lapsia on vaikea saada omatoimisesti satujen ääreen ja aikuisten kiireet ovat vähentäneet yhteisiä satuhetkiä.

Maailman kehityksessä on sadutkin seurannut mukana. Vanhin tapa satujen kerronnassa oli satujen välittäminen suullisesti. Kirjoitustaidon kehittyessä sadut siirtyivät mielestä tallennettavaan muotoon. Esitysmuodot ovat siirtyneet savi- kiekoista sekä eläintennahasta eri kehitysvaiheiden myötä kirjaksi. Aluksi ennen kirjapainotekniikan keksimistä kirjat kopioitiin käsin. Kirjapainon kehittyessä satukirjoja alettiin painaa 1800-luvulla. (Kirjapainotaito.)

Satukirjojen rinnalle tulivat teknologian kehittyessä lastenvideofilmit, animaatiot ja äänikirjat. Nykyään digitaalisuuden aikana satukirjojen suosiota ovat verottaneet lastenelokuvat DVD-formaatissa (Digital video/versatile disc), joka on videotiedostojen tallennusväline. Nykyään satuja on aloitettu myös tuottamaan multimediallisesti DVD-formaatissa. DVD sisältää tällöin kertomuksen, selostuksen, tekstityksen, kuvituksen ja mahdollisia kuva- ja ääniefektejä. DVD voi sisältää myös animaatiokohtauksia, mutta tarkoituksena ei ole olla animaatio. Satu-DVD:ssa on tärkeintä itse satu ja tätä kertomusta tukemaan käytetään kuvia. Satu-DVD on oikeastaan satukirja, joka on toteutettu digitaaliseen muotoon kirjan sijasta.

Satu-DVD:ssa lapselle jää varaa omalle mielikuvitukselle, joka onkin hyvävaihtoehto lastenpiirretyille. Satu-DVD sopiikin juuri hyvin niille lapsille, jotka eivät voi omatoimisesti lukea satukirjaa ja niihin hetkiin jolloin vanhemmilla ei ole aikaa lukea lapselle itse. Niillä ei ole tarkoitusta syrjäyttää satukirjoja, vaan tarkoituksena on tutustuttaa lapsia satujen maailmaan.

1.2 Aihe

Satu-DVD:n valinta opinnäytetyöni aiheeksi oli itselleni aika luonnollista, koska siihen liittyvät kaikki kiinnostukseni kohteet. Olen aina pitänyt saduista ja vanhemmiten minua on kiinnostanut niiden sanoma kahden pienen lapsen vanhempana. Olen myös aina pitänyt taiteesta ja etenkin satukirjojen kuvituksista, jota oli mukava päästä itse sitä toteuttamaan. Opinnäytetyöhöni kuului graafinen suunnittelu ja editoiminen, jotka ovat aina kiinnostaneet minua ja joita olen päässyt myös aikaisemmissa projekteissani toteuttamaan.

Opinnäytetyöni aihe oli oma ajatukseni, mutta sain siihen asiakkaaksi Karjalan Piirin Vesaiset, joka kuuluu lasten ja perhejärjestö Vesaisiin. Tarkoituksena on, että Karjalan Piirin Vesaiset voisivat hyödyntää satu-DVD:ta koululaisten iltapäivätoiminnassaan. Sadun ideoimiseen sain apua siskoltani, joka toimii työssään lasten parissa.

Opinnäytetyöni lähtökohtana oli oma tekemä satu, koska tarkoituksena oli, että koko DVD on omaa toteutusta ja näin ollen ei tarvitse miettiä tekijänoikeudellisia asioita. Kohderyhmänä sadulle olivat koulun ensimmäisillä luokilla olevat lapset. Tavoitteena oli tehdä satu-DVD, joka vaikuttaisi kirjamaiselta, vaikka on kuitenkin toteutettu sähköisessä muodossa. Opinnäytetyössäni oli tarkoituksena toteuttaa oma keksimä satu digitaalisessa muodossa, mutta siten, että lapselle jää tilaa omalle mielikuvitukselle.

2 SADUN MERKITYS

Satujen mielikuvitus maailma auttaa lapsia rikastuttamaan persoonallisuuttaan ja selvittämään tunteitaan satujen viihteellisyyden ohella. Maailman hahmottamiseen ja elämäntarkoitukseen perustuvat myös perinteiset kansansadut. Faabelit eli eläinsadut ovat vanhimpia satuja. Faabeli on vertauskuvallinen, yleensä moraalisena opetuksen sisältävä kertomus ihmisistä ja yhteiskunnasta. Se on usein puettu eläinsadun muotoon, jossa eläimille tai kasveille on annettu inhimillisiä piirteitä. (Ojanen & Lappalainen & Kureniemi 1980.)

Pelot ovat osa lapsuutta, sadut voivat laukaista näitä pelkoja, ei synnyttää niitä. Mielikuvituksellaan jokainen voi selvitä saduista voittajana ja voittaa pelkojansa. Satu antaa vihjeitä lapsen tämän hetken peloista. Sadut viestittävät lapselle monia tunteita, joita he joutavat elämänsä aikana kokemaan. Häpeästä, vääryydestä ja vihasta kertomalla sadut auttavat lasta tuntemaan myös hankalia tunteita. Saduissa kuvataan elämän perusongelmia, kateutta, eroa vanhemmista, yksinäisyyttä ja kuolemaa. (Ojanen & Lappalainen & Kureniemi 1980.)

Suru ja kuolema käsitetään satumaailmassa väliaikaiseksi odotukseksi, jota seuraa ratkaisujen sarja kohti suurempaa kasvua. Surua ja kuolemaa kuvaavat sadut edistävät lapsen kasvua ja kehitystä. Takertuminen suruun saisi kehityksen juuttumaan paikoilleen. (Ojanen & Lappalainen & Kureniemi 1980.)

Satujen lukeminen lapselle pitäisi olla molemmille miellyttävä yhdessäolon hetki. Aikuisen ei pidä myöskään mennä heti tulkitsemaan lapselle sadun sanomaa, vaan lapsen täytyy antaa pohtia satua ensin rauhassa itsekseen. (Ojanen & Lappalainen & Kureniemi 1980.)

Perinteisellä sadulla oletetaan olevan korvaamaton mielenterveydellinen merkitys (Ojanen & Lappalainen & Kureniemi 1980).

Useimmissa perinteisissä saduissa toistuu samanlainen rakenne eli sadun kulku, tämä kaava ilmenee Liite 2:ssa. Monet monille tutut sadut johdattelevat tätä kaavaa, kuten Hannu ja Kerttu, Tuhkimo, Lumikki, prinsessa ruusunen ja pieni merenneito. (Ylönen.)

3 SUUNNITTELU

Opinnäytetyöni suunnittelun aloitin esitutkimuksesta ja projektisuunnittelusta. Tarkoituksena oli tehdä opinnäytetyö, jonka aiheena on satu-DVD. Satu-DVD: n sisällön suunnittelun osa-alueita olivat kuvakerronta, tarinankerronta ja mahdolliset ääni- ja kuvaefektit. Satua on tarkoitus käyttää lasten varhaisnuorisotyössä hyödyksi. Tavoitteena oli siis tehdä Satu-DVD, jota voidaan hyödyntää kerhotoiminnassa. Vaatimuksena oli tehdä satu itsenäisesti julkaistavaan muotoon. Tulostavoitteena oli saada aikaan käsikirjoitettu, kuvitettu ja editoitu DVD-tallenne. Lähtökohtana oli, että kaikki materiaali on tuotettava itse, koska kyseessä oli uusituotanto.

Esitutkimuksen ja projektisuunnitelman jälkeen aloitin itse toteutuksen suunnittelun. Oleellisinta oli aloittaa suunnittelu sadusta. Sadun ideoimisessa minua

auttoi siskoni, joka työskentelee lasten parissa. Tarkoituksena oli tehdä 5 – 10 minuutin pituinen satu, koska sadun on hyvä oltava riittävän lyhyt, että lapsien kiinnostus pysyy yllä koko sadun ajan. Sadun tyyppiä valittiin intiaaniasatu, jotka ovat olleet lasten mielestä hyvin mielenkiintoisia kautta aikojen.

Satu kirjoitettiin kertojan näkökulmasta lisäten vain muutamia repliikkejä asian tehostukseksi, mikä tapa onkin yleistä saduissa. Sadussa ei ole varsinaista päähenkilöä, vaan koko intiaanikylä ja sen asukkaat ovat keskeisessä roolissa sadussa, mikä taas on harvinaisempaa sadunkerronnassa, koska yleensä sadussa on selvä päähenkilö. Sadussa on käytetty joitakin sadun peruselementtejä, kuten kerronnallista kuvailua. Kuvailu on kuitenkin jätetty tarkoituksella hie- man vähemmälle, jotta lapsi voi käyttää omaa mielikuvitustaan.

Sadussa käytettiin myös peruselementtinä asetelmaa hyvä vastaan paha. Tärkeintä sadussa oli, että sen piti olla lapsille sopiva ja kohderyhmää kiinnostava. Satua testattiin ennen lopullista päätöstä lapsiryhmälle. Lasten positiivisen vastaanoton jälkeen tehtiin vielä muutamia viimeistelyä, ja satu oli valmis.

3.1 Draama

Draama on yleisnimitys tarinalle, joka voidaan toteuttaa näytelmän tai elokuvan muodossa ja jossa kohtaukset seuraavat toisiaan loogisesti (Juutilainen 2004). Sadussa hyödynnettiin draaman mallia, koska tarina voidaan laskea tarinanker- ronnallisuuden vuoksi draamaksi.

3.1.1 Kolmen näytöksen malli

Perinteisellä draaman mallilla tarkoitetaan sitä, että tarinassa on alku, keskikohta ja loppu, mutta tätä voidaan kuitenkin muunnella vapaasti. Alku tarkoittaa yleensä esittelyä, jossa tarinan päähenkilöt ja aihe esitellään. Keskikohta tarkoittaa huipennusta, jossa tapahtuu joku käännekohta. Lopussa tapahtuu tarinan ratkaisu. Tämä draamanmalli noudattaa kolmen näytöksen mallia, joka on ilmaistu kuvassa 1. (Juutilainen 2004.)

KOLMEN NÄYTÖKSEN MALLI (Syd Field)



Kuva 1. Kolmen näytöksen malli (Juutilainen 2004).

Kolmen näytöksen mallin kuvassa tarinan alku alkaa esittelyllä, jonka jälkeen tapahtuu ensimmäinen käännekohta. Keskikohdassa tapahtuu konfrontaatio, joka on mielipiteiden tai henkilöiden vastakkain asettamista. Keskikohdan jälkeen esiintyy toinen käännekohta ja tarina etenee kohti ratkaisua eli loppua.

3.1.2 Klassisen draaman malli

Toinen malli on klassisen draaman malli, joka ilmenee kuvassa 2. Tässä tarinan rakenteessa tarina alkaa perinteisellä esittelyllä. Tämän jälkeen tapahtuu ristiriita eli konflikti, joka on koko tarinan runko ja ohjaa tarinaa eteenpäin. Tämä tuo tarinaan jännitettä. Tämän jälkeen alkaa tarinan kehittäminen, joka on nousevaa toimintaa kohti klimaksia. Klimaksi, joka tarkoittaa huipentumaa ohjaa tarinan kohti peripetiaa, joka on käännekohta. Käännekohta ohjaa tarinan kohti loppuratkaisua, joka on laskevaa toimintaa ja ohjaa tarinan loppua kohti. (Elokuvataju.)

KLASSISEN DRAAMAN MALLI (Freytagin käyrä)



Kuva 2. Klassisen draaman malli (Juutilainen 2004).

Klassisen draaman mallikuvassa tarina alkaa esittelyllä, jota seuraa ristiriita. Tämän jälkeen tapahtuu tarinan kehittelyä kohti kliimaksia eli huipentumaa. Ylimpänä mallissa on peripetia, joka on käännekohta, joka kääntää tarinan kohti loppuratkaisua.

3.1.3 Dramaturginen malli, Ola Olsson

Klassisen draaman mallista on sovelluksena Ola Olssonin dramaturginen malli, joka ilmenee kuvassa 3. Dramaturgisessa mallissa alkusysäys synnyttää tarinan eli käynnistää koko tarinan. Tarkoituksena on heti alkuun herättää katsojan mielenkiinto sekä samalla tutustuttaa katsojan tarinan teemaan. Esittely tutustuttaa katsojan päähenkilöihin ja tapahtumapaikkoihin. Syventymisessä saataan katsoja syvemmälle päähenkilöiden maailmaan ja annetaan lisätietoja henkilöiden käyttäytymisen syistä. Yleensä puolivälissä alkaa tarinan kiihdytys ja ristiriita kärjistyy saattaen tarinan kohti ratkaisua. Ratkaisun jälkeen tarinassa on vielä katsojaa rentouttava jakso, jossa kerrotaan mitä ratkaisun jälkeen tapahtui ja tätä kutsutaan häivytykseksi. (Juutilainen 2004.)



Kuva 3. Dramaturginen malli, Ola Olsson (Juutilainen 2004).

Dramaturginen malli on Ola Olssonin kehittänyt. Ola Olsson on ruotsalainen elokuvadramaturgi ja teoreetikko, joka on tutkinut menestyselokuvien ja perinteisen hollywoodilaisen kerrontaperinteen salaisuutta.

3.3 Satu

Perusideana sadussa on intiaanikylä, jossa velho taikoo intiaanien hevoset sinisten vuorten taakse, jotka voi nähdä vain jos sydän on hyvä ja avoin, joten matkalla auttamalla muita intiaanit löytävät siniset vuoret ja hevosensa. Tarinan nimeksi päätettiin antaa lumottukylä. Tarina kokonaisuudessaan voi lukea liitteestä 1.

Sadussa velho, joka on nimetty Velho Vääräsääreksi edustaa paha ja intiaanikylä hyvää. Intiaanien on lähdettävä selvittämään hevostensa kohtalo ja he tapavat matkallaan kotkan, joka kertoo heille nähneensä Velhon hiipivän pois

intiaanikylästä. Kotka lupautuu etsimään myös hevosia ja lennellessään hän huomaakin ne sinisten vuorten takana, koska kotka voi nähdä siniset vuoret, koska hänen sydän on hyvä auttaessaan muita. Tarinassa ei kuitenkaan tarkoituksella kerrota suoraan, miksi kotka näkee siniset vuoret vaan se jätetään lapsen oivalluksen varaan.

Intiaanit lähtevät etsimään sinisiä vuoria, mutta eivät tiedä, mistä etsiä, ja he tapaavat karhun, joka selvittää heille, että vuoret voi nähdä vain, jos sydän on avoin ja hyvä, mutta karhu ei ole niitä itse nähnyt. Kuulija voi itse päätellä, miksi karhu ei ole niitä koskaan nähnyt.

Intiaanit ovat viipyneet jo matkallaan muutaman päivän, eivätkö ole löytäneet vielääkään sinisiä vuoria. Matkalla he kuulevat jonkun olevan ahdingossa ja löytävätkin ketun, joka on eksynyt perheestään, ja päättävät auttaa kettua, omista huolistaan huolimatta. Ketun perheen löydettyä he jatkavat matkaa ja tulevat joen rantaan, johon he päättävät yöpyä. Illalla he juttelevat siitä, kuinka kiitollisia he saavat kuitenkin olla elämästään, ja aamulla herätessään he heräävätkin sinisten vuorten juurelta ja löytävät hevosensa.

Intiaanit näkivät siniset vuoret, koska heidän sydän on avoin ja hyvä auttaessaan kettua sekä puhuessaan kauniisti elämästään. Tätäkään ei aivan suoraan sanota tarinassa vaan sekin jätetään kuulijan pääteltäväksi. Tarinassa on kuitenkin tarkoitus, että lapset itse huomaisivat tarinan tarkoituksen, joka on kliseisesti se, että hyvä saa palkkansa ja paha ansionsa mukaan. Tarinassa ei kuitenkaan suoranaisesti vihjata siihen, että pahalle tapahtuu jotakin pahaa, vaan kerrotaan, että tämän jälkeen velho ei ole enää kiusannut intiaaneja.

Satu johdattelee klassisen draaman mallia (Kuva 2). Satu alkaa intiaanikylän ja velhon esittelyllä, jonka jälkeen tapahtuu pian ristiriita, jossa kaikki hevoset ovat hävinneet. Hevosten häviäminen onkin koko tarinan runko, josta kaikki toiminta lähtee. Kehittelyvaiheessa intiaanit etsivät hevosiaan ja tapaavat kotkan sekä karhun. Huipentumassa intiaanit auttavat kettua ja puhuvat elämästään, joka edesauttaa tarinan kohti käännekohtaa, jolloin intiaanit näkevät siniset vuoret. Loppuratkaisussa intiaanit löytävät hevoset ja palaavat kotiin.

3.4 Kuvakäsikirjoitus eli storyboard

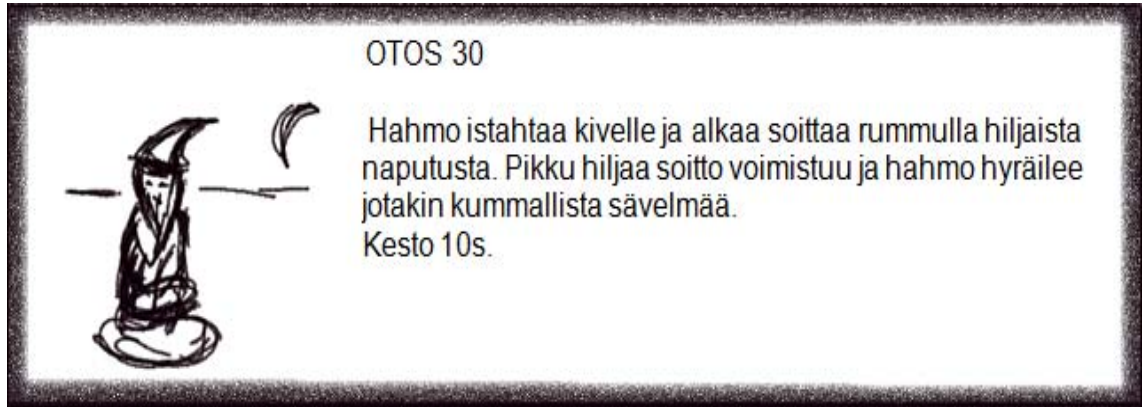
Keksitty satu toimii tarinan käsikirjoituksena. Kun satu oli valmis, aloin miettimään kuvakäsikirjoitusta eli storyboardia. Kuvakäsikirjoitus perustuu varsinaiseen käsikirjoitukseen, mutta mukana on kuvallinen tai kirjallinen selvitys, minäkalainen tarina aiotaan kertoa eli perusideana on suunnitella tarinan päälinjat, kuten kohtaukset ja kestot (Juutilainen 2004).

Storyboard on käsikirjoitukseen perustuva kuvakäsikirjoitus tai kuvasuunnitelma, jossa esitellään sarjakuvan tapaan tarinan tapahtumat. Kuvakäsikirjoituksessa elokuvassa määritetään yleensä kameraliikkeet, toiminnan suunnat, kuvakulmat ja kuvakoot. Tarkoituksena kuvakäsikirjoituksessa on auttaa tuotantoprosessia ja helpottaa hahmottamaan elokuvan visuaalista ilmettä. Storyboardin ensimmäisen käytön aloittivat 1930-luvulla Walt Disneyn animaatiostudiot, jotka kuuluvat The Walt Disney Company:n, tunnetaan yleisimmin nimellä Disney, joka on maailman suurimpia media- ja viihdeteollisuusyhtiöitä. 1940-luvulla sitä alettiin myös käyttää näytelmäelokuvien suunnittelussa. Animaatioelokuvien tuotantoprosessissa nykyisin käytetään lähes aina apuna storyboardia. (Storyboard.)

Sovelsin storyboardin käyttöä satu-DVD:n tekemiseen. Kuvakäsikirjoituksessa suunnittelin jokaisen yksittäisen kohtauksen, jotka olivat tässä tapauksessa kuvituksia. Kohtaukset ovat normaalisti elokuvan kohtauksia eli leikkauksia ja näistä muodostuu elokuva. Tässä tapauksessa satu muodostuu yksittäisistä kuvista eli otoksista.

Jaoin tekstin sopiviin pätkiin eli tässä tapauksessa kohtauksiin. Suunnittelin jokaiseen kohtaukseen sopivan kuvituksen, jonka piirsin storyboardille. Kuvakäsikirjoitusta tehtäessä sain jaettua sadun 25 kohtaukseen. Numeroin kohtaukset kymmenen välein, jotta on mahdollista lisätä otoksia myöhemmin. Kuvakäsikirjoituksen yksi otos on esimerkkinä kuvassa 4, ja koko kuvakäsikirjoitus on oheistettu liite 1:ssä.

Jokaiseen otokseen mietin kuvan tekstin sisällön mukaan ja siten, että se sopii satumaiseen tyyliin. Satukirjoissahan ei ole tärkeää kuvien määrä, eikä se, että juuri jokaisesta tekstiin liittyvästä asiasisällöstä on oma kuva. Jos olisin tehnyt jokaisesta asiasisällöstä oman kuvansa, niin kuvia olisi tullut huomattavasti enemmän. Kuvien suuri määrä olisi taas tehnyt sadusta vaikeasti seurattavan, kun kuvat vaihtuisivat niin tiheästi, tarkoitushan ei ollut tehdä animaatiota.



Kuva 4. Kuvakäsikirjoituksen yksi otos mallina

Storyboardille laitoin selkeästi näkymään, mikä kuvitusidea ja tekstitys ovat samaa kohtausta. Kuvakäsikirjoitus on siis lähtökohta toteutukselle ja antaa hyvän alun tekemiselle. Kohtauksiin arvioin mahdollisen keston, ja tällöin sain arvioidun keston itse tarinalle lukuun ottamatta alku- ja lopputekstejä. Arvioiduksi kestoksi sain 5 minuuttia, mikä olisi sopiva kesto sadulle.

4 TEKNIIKAT

Toteutuksen tekniikkana minulla oli satu-DVD:n tekemiseen tarvittava laitteisto, joita olivat tietokone, piirtopöytä, videokamera, monitoimilaite tulostamiseen ja skannaukseen sekä tarvittavat lisälaitteet. Ohjelmistoina minulla oli kuvankäsittely-, piirustus- ja editointiohjelmat.

4.1 Laitteistokokoonpano

Laitteistona minulla oli oma välineistö. Tarkoituksena oli saada aikaiseksi satu-DVD yksinkertaisella välineistöllä ja näyttää, että omalla kotilaitteistollakin on mahdollista saada toteutettua multimediatuote käyttämällä omaa harkintakykyä ja mielikuvitusta. Aina laadukkaaseen toteutukseen ei tarvita huippuammattilaisten laitteistoja ja ohjelmistoja. Laitteistooni kuuluivat kannettava tietokone, joka sisältää polttavan DVD-aseman, kaksi ulkoista kiintolevyä, monitoimilaite, joka mahdollistaa skannaamisen ja tulostamisen, langaton hiiri ja USB-muistitikut (Universal Serial Bus). USB on uudehko sarjaväyläarkkitehtuuri oheislaitteiden liittämiseksi tietokoneeseen. Laitteistona minulla oli myös minikauttimet, videokamera, digitaalikamera, piirtolevy, digitaalinen kynä sekä DVD:n testaamiseen käytin playstation 3:ta, joka on kolmas Sony Computer Entertainmentin valmistama kotipelikonsoli. Työskentelypisteeni laitteistokokoonpano ilmenee kuvassa 5.



Kuva 5. Laitteistokokoonpanoni.

Laitteistokokoonpanokuvassa ilmenee laitteet, joita käytin työskentelyssäni. Monitoimilaite, kiintolevyt, minikaiuttimet kytketään USB:lla tietokoneeseen ja ne toimivat verkkovirralla. Digitaalikamerassa on muistikortti, mikä mahdollistaa helpon kuvien siirron. Videokamerassa käytetään USB:a tiedostojen siirtämiseen tietokoneelle kameran kiintolevystä. Muistitikut ja langaton hiiri toimivat USB-paikoissa, kuten myös piirtopöytä. Playstation 3 on kytkettynä televisioon, johon on mahdollista liittää ulkoinen kovalevy USB-johdolla tiedostojen tarkisteluksi television ruudulla.

4.1.1 Fujitsu Siemens Amilo XA 3530

Kannettavana tietokoneenani toteutuksessa toimi Fujitsu Siemensin Amilo XA 3530, joka toimii hyvin peruskäytössä ja on tehokas, mutta suurempaan editoimiseen tarvitaan editoimiseen tarkoitettu tietokone. Kannettava tietokone sisältää polttavan DVD-aseman. Tietokoneen oma muistikapasiteetti on 320 GB (Gigabits), joka on digitaalisen tiedon tallennuskapasiteetin yksikkö. RAM (Random access memory) eli keskusmuistia tietokoneessa on 3072 Megatavua. Käyttöjärjestelmänä koneessa toimii Windows Vista Home Premium. Näyttö on 17 tuuman kokoinen, jonka koko helpottaa sadun toteutusta ja editoimista.

4.1.2 Western Digital My Book Essential Edition 2.0

Toisena ulkoisena muistina toimi Western Digitalin My Book, jossa on 500 GB:n muisti. Ulkoisen kiintolevyn tiedostoformaatti on NTFS (New Technology File System), joka on Microsoftin kehittämä tiedostojärjestelmä. Ulkoisen kiintolevyn kytkentä tapahtuu USB-paikan kautta. Ulkoinen muisti on hyvä säilytystila isoille tiedostoille, mutta editointitilanteessa on hyvä käyttää koneen omaa muistia, joka tekee editoimisesta nopeampaa ja eheämpää. Ulkoisen muistin kautta tiedostojen käyttäminen voi hidastaa editoimista paljonkin. Ulkoinen muisti on todella hyvä väline tietojen varmuuskopiointiin.

4.1.3 Buffalo Juststore Desktop

Toisena ulkoisena kiintolevynä minulla toimi Buffalon Juststore Desktop, jossa on 1-teran kokoinen muistikapasiteetti. Ulkoisessa kovalevyssä on USB-liitäntä. Tallensin valmiin videon kyseisellä ulkoiselle levyille sadun testaamista varten AVI-muodossa (Audio Video Interleave), joka on videotiedostomuoto. Ulkoinen kiintolevy on tiedostoformaattia FAT32 (File Allocation Table), joka on tiedostojärjestelmä, jonka Microsoft kehitti vuonna 1977. Se mahdollistaa laitteen liittämiseen Playstation 3:seen, koska se tukee kyseistä tiedostoformaattia. Näin ollen pystyin liittämällä kyseisen ulkoisen levyn Playstation 3:een testaamaan ulkoisella olevaa videota televisioruudulla ilman levyille polttamista.

4.1.4 Hewlett-Packard DeskJet F380

Tulostamiseen ja skannaamiseen käytin HP Deskjet F380 -monitoimilaitetta, jolla voi tulostaa värillisiä mustesuihketulosteita ja skannata asiakirjoja ja kuvia tietokoneelle. Laite liitetään USB-liitännällä tietokoneeseen. Tulostimella tulostin kansilehdet sekä muita mallikuvia ja dokumentteja.

4.1.5 Sony Handycam DCR-SR35

Käytin äänen tuottamiseen harkinnan jälkeen Sony Handycam DCR-SR35 -videokameraani. Yksi syy videokameran valintaan äänen nauhoittamiseen oli se, että olen ollut tyytyväinen kyseisen videokameran äänenlaatuun aikaisemmissa projekteissani. Tämän valinnan tein myös, koska monellakaan kotikäyttäjällä ei ole mahdollisuuksia erillisiin ääninauhureihin.

Usein pienibudjettisissa projekteissa ääni nauhoitetaan DV-kameran omaan ääniraitaan. Muita käyttökelpoisia digitaalisia tallentimia ovat erilaiset kannettavat kovalevytallentimet, DAT-nauhurit, Minidisc-laitteet ja kannettavat tietokoneet ulkoisine äänikortteineen (Honka 2006). DAT (Digital Audio Tape) on digitaalinen äänentallennusjärjestelmä ja DV (Digital Video) on digitaalinen videoformaatti.

Kokeilin myös äänen nauhoitukseen kannettavan omaa sisäistä mikrofonia, mutta äänen heikko laatu ja koneen huminan kuuluminen sulki tämän vaihtoehdon pois. Tietokonetta käytettäessä äänen nauhoitukseen olisi siis kannattavaa olla erillisiä lisälaitteita äänen laadun parantamiseksi, kuten ulkoisia äänikortteja ja erillisiä mikrofoneja sekä ääninauhureita.

Videokamerassa on sisäänrakennettu Zoom-mikrofoni, jonka toimintamuoto on stereo. Zoom-mikrofoni yhdistää automaattisesti äänen kuvan zoomaukseen. Äänitekniikkana kamerassa on 2-kanavainen Dolby Digital -ääni, joka mahdollistaa laadukkaan äänen nauhoituksen. Laitteiston tallennusformaattina on sisäinen HDD (Hard Disk Drive) eli videokamerassa on oma kiintolevy. Tallennusmuotona videokamerassa on MPEG-2 (Moving Picture Experts Group), joka käsittää video- ja audiostandardit lähetyksellään liikkuvalla kuvalla ja äänelle. Tallennusformaatti ja kiintolevy mahdollistavat videokamerasta tietokoneelle helpon ja yksinkertaisen suoran siirron, eli tiedostoja ei tarvitse muuntaa erikseen tietokoneelle siirtoa varten vaan ne ovat kamerassa jo valmiissa siirrettävässä muodossa. (Sony.)

4.1.6 Nikon Coolpix P5100

Valokuvien ottamiseen dokumentointia varten käytin Nikon Coolpix P5100 digitaalikameraa. Kamerassa on 3,5-kertainen optinen zoomi. Kamerassa on 12.1 megapikseliä. Kamerassa on erillinen litium-akku ja muistikorttipaikka. Muistikorttipaikka mahdollistaa valokuvien muistikortille ottamisen ja tätä kautta helpon tiedon siirron tietokoneelle.

4.1.7 Trust TB-6300 Slimline Design Tablet

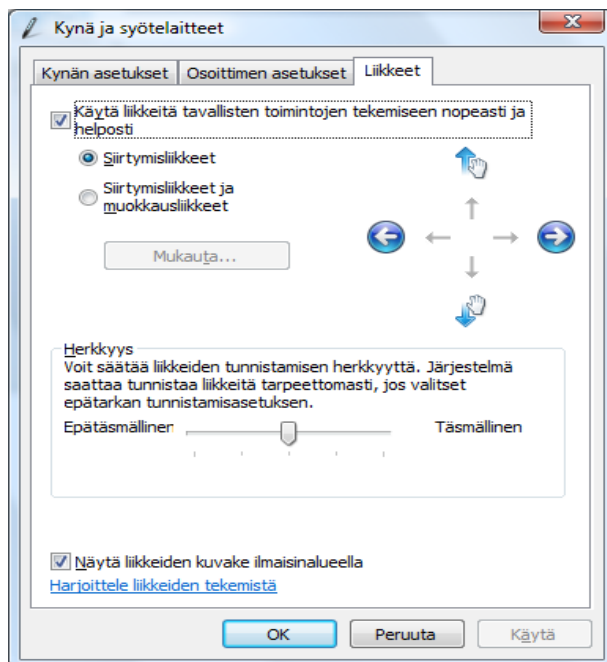
Kuvitusvälineenä minulla oli Trust TB-6300 Slimline Design Tablet, jonka ulkoasu näkyy kuvassa 6. Piirtopöydän mitat ovat 200 x 150 millimetriä. Piirtopöydään kuuluvat digitaalinen kynä, langaton hiiri ja itse piirtopöytä. Piirtopöydässä on läpinäkyvä kalvo, joka mahdollistaa kalvon alle laitettavaksi kuvan tai mallin, jota voi käyttää apuna piirtämisessä. Piirtopöytä oli itselle vasta uusi tuttavuus, joten minun täytyi ensin asentaa piirtopöydän ajurit koneelle. Piirtopöydän mu-

kana tuli CD-levyke, jossa oli ajurit ja ohjelmisto mukana. Piirtopöytä liitetään USB-liitännällä koneeseen. Langaton hiiri ja digitaalinen kynä toimivat alkaliparistoilla.



Kuva 6. Trust TB-6300 Slimline Design Tablet (Trust).

Asennuksen jälkeen tietokoneen ohjauspaneelista tai Windows tehtäväpalkista otetaan käyttöön Tablet PC ominaisuus. Kynä ja syötelaitteiden valikko on esimerkkinä kuvassa 7.



Kuva 7. Kynä ja syötelaitteet asetusvalikko

Ohjauspaneelista voidaan asettaa kynän ja syötelaitteiden ominaisuuksia eli mihin toimintoihin kynää käytetään ja kynän herkkyyttä. Asetuksista voidaan myös vaihtaa piirtopöydän piirtokokoa.

4.1.8 Lisälaitteisto

Lisälaitteistona minulla oli USB-muistitikut, mikä mahdollistaa pienempien tiedostojen siirtämisen ja tallentamisen. Kannettavaan minulla oli liitetty langaton hiiri, mikä helpottaa työskentelyä sekä minikaiuttimet, jotka antoivat paremman valmiuden äänen testaukseen. Satua testasin Playstation 3:ssa, joka itselläni toimittaa DVD-soittimen virkaa ja tämä helpotti myös testausta, koska minun ei tarvinnut polttaa jokaista versiota DVD-levylle, vaan pystyin polttamaan sen ulkoiselle kiintolevylle ja testaamaan sadun television ruudulla. Playstation tukee FAT32-tiedostoformaattia.

4.2 Piirtopöydän käyttö

Piirtopöydällä on monia nimiä kuten piirtolevy, piirustuslauta ja digitointilauta. Piirtopöytä toimii siten, että se lähettää piirtäjän analogisen datan digitaalisena tietokoneeseen. Digitaalinen kynä, jota käyttäjä käyttää, on yhteydessä piirtopöytään. Ensimmäinen tunnettu piirtolauta on jo vuodelta 1961. Se tunnetaan RAND-nimellä. Digitaalisessa kynässä on niin sanottu paineentunnistus, joka tarkoittaa sitä, että käyttäjä voi asettaa kynänkärjen oman piirustuspainensa mukaan. Piirtopöydän käyttäminen edellyttää sitä tukevaa grafiikkaohjelmistoa, jotta paineentunnistus toimii. Elektromagneettisen vuorovaikutuksen avulla piirtopöytä tunnistaa kynän sijainnin. Useimmissa piirtopöydissä on nykyään myös kynänkallistuksen tunnistus ja läpinäkyvä taso, jonka alle voi sijoittaa vaikka digitoitavan kuvan tai mallin. (Piirustuslauta.)

Piirtopöytä on erinomainen väline kuvankäsittelyyn ja piirtämiseen. Voi helposti kuvitella, miten digitaalisella kynällä piirtäminen on helpompaa kuin hiirillä. Esimerkiksi oman nimen kirjoittaminen kynällä on paljon helpompaa kuin hiirellä. (Reaxon.)

Piirtopöydät ovat olleet jo kauan käytössä ammattimaisessa käytössä, mutta ovat nykyään yleistyneet myös kotikäytössä, mitä edesauttaa nykyisten piirtopöytien edullisuus. Piirtopöytiä on paljon erilaisia ja erihintaisia, mutta edullisimmallakin mallilla piirtäminen on yksinkertaisempaa kuin hiirellä. Kalliimmissa piirtopöydissä, jotka ovat tarkoitettu ammattimaiseen käyttöön, on piirustusalueessa matriisiaktiivinäyttö, joten piirustusjälki näkyy suoraan siinä, mihin piirretään.

Piirtopöydällä voi piirtää, tehdä grafiikkaa, käsitellä valokuvia ja käyttää kynää myös hiiren sijasta. Piirtopöydän avulla piirtäminen on helpompaa kuin hiiren avulla. Digitaalista kynää voi käyttää samalla tavalla kuin oikeaa kynää paperille piirtämiseen, mutta kynänjälki näkyy tietokonenäytöllä eikä piirustusalueella. Piirtopöytää ensimmäistä kertaa käytettäessä on harjoitettava käden ja silmän koordinaatiota ja kynän oikeaan kohtaan kohdistamista, mutta tätäkin helpottaa tietokoneen aikaisempi käyttö etenkin hiirellä tehty kuvankäsittely tai piirtäminen.

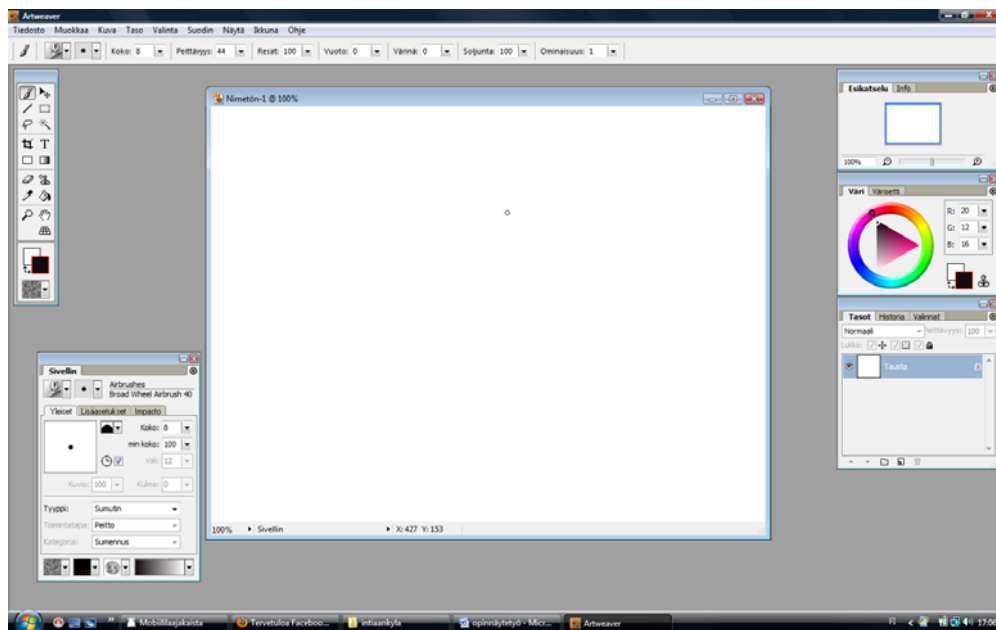
4.3 Ohjelmistot

Ohjelmistoja, joita käytin työn tekemiseen olivat Office-ohjelmistot tekstinkäsittelyyn, Artweaver 0.5 -piirustusohjelma ja Adoben Photoshop 7-kuvankäsittelyohjelma graafiseen suunnitteluun, Pinnacle Studio 11 Plus-editointiohjelma editoimiseen. Tietokoneen käyttöjärjestelmänä oli Windows Vista home Premium.

4.3.1 Artweaver 0.5

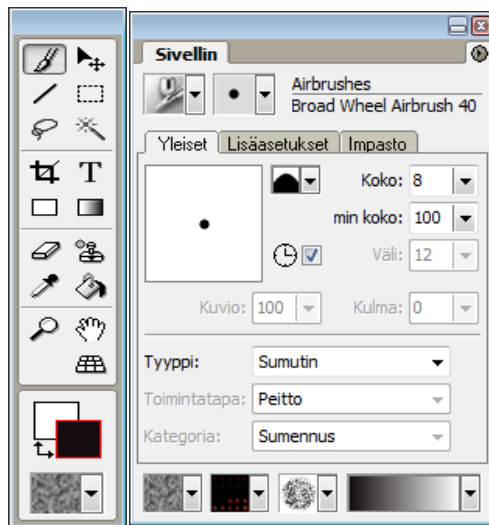
Artweaver 0.5 on kuvankäsittelyyn ja grafiikkaan tarkoitettu ohjelma. Artweaverin ulkoasu ilmenee kuvassa 8. Artweaver-ohjelmiston hyvänä puolena on se, että se on ilmainen. Artweaver on ulkoasultaan ja työkaluiltaan kuin Photoshop -kuvankäsittelyohjelma. Esikuvastaan Artweaver eroaa siinä, että se on tarkoitettu puhtaasti piirrosohjelmaksi eikä muokkausohjelmaksi. Ohjelma tarjoaa perusasiat, joita ovat kuvan käsittelyn tasoina, läpinäkyvyysasetukset, tyypilliset editointityökalut ja suodittimet. Ohjelmassa on myös monipuolinen tuki piirustus-

levyille. ArtWeaverin ominaisuutena on, että se matkii todella hyvin eri piirustus-kyniä eli siveltimiä, väriliituja, hiilivärejä sekä paljon erilaisia kuvataiteilijoiden välineitä. Ohjelma tukee oman tiedostoformaattinsa AWD:n lisäksi paljon muita kuvamuotoja. Tuettuja muotoja ovat esimerkiksi JPG (Joint Photographic Group), TIFF (Tagged image file format), BMP (Microsoft Windows Bitmap) ja TGA (Targa), jotka ovat kaikki kuvatiedostojen tallennusformaatteja. (MB.)

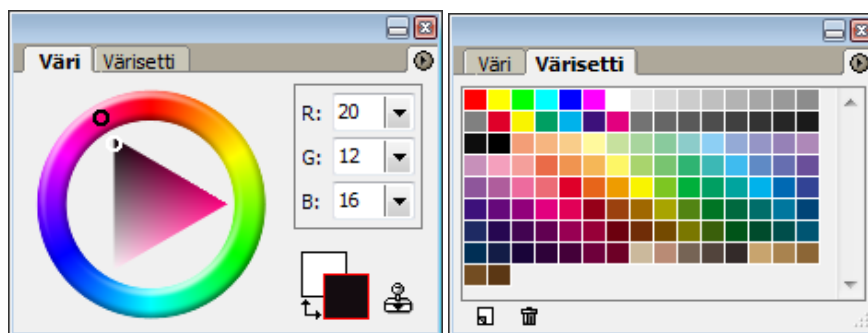


Kuva 8. Artweaver 0.5 ulkoasu

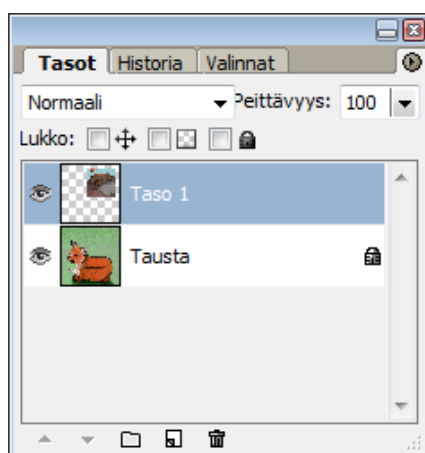
Artweaverin käyttämisen aloitus on helppoa, kun on käyttänyt aikaisemmin jotain kuvankäsittelyohjelmaa. Ohjelman avulla tietokoneella piirtäminen on helppoa ja piirustuslevyn kanssa vielä yksinkertaisempaa. Ohjelmalla voidaan alusta alkaen uutta grafiikkaa tai käsitellä olemassa olevaa. Ohjelmassa on perinteisiä editointityökaluja, kuten kuvassa 9 ilmenee, kuten kynä, lasso, rajaus, taikasauva, pyyhekumi ja maalaus. Kynä vaihtoehdoissa on paljon erilaisia siveltimiä, kuten tussi, lyijykynä ja hiili. Sivellinvaihtoehtoja voi valikoida erillisestä valikosta, jossa voi valikoida myös siveltimen koon, muodon, tekstuurin ja muita lisäasetuksia. Väriavaintoja voi vaihtaa joko värikoodeilla tai valikoimalla värin, kuten kuvassa 10 ilmenee. Tasoja voidaan hallita tasovalikosta, jossa voi esimerkiksi vaikka poistaa kokonainen tason ja tämä ilmenee kuvassa 11.



Kuva 9. Artweaverin työkalu- ja sivellinvalikko



Kuva 10. Artweaverin värivalikko

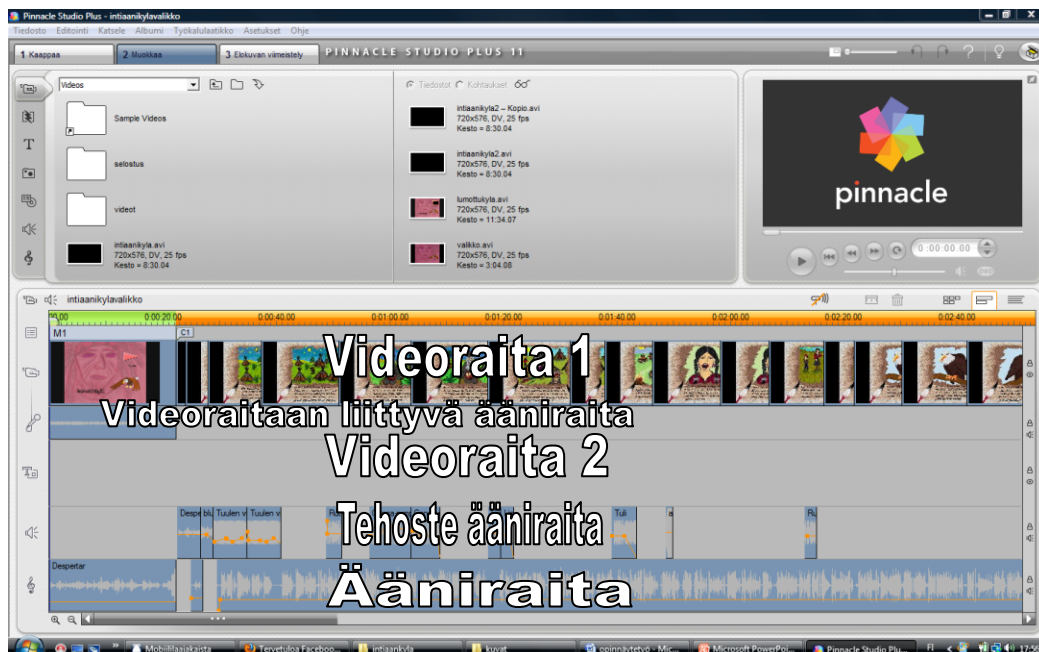


Kuva 11. Artweaverin tasovalikko

Ohjelmalla voi työskennellä eri tasoilla, mikä helpottaa kuvien liittämistä yhteen. Taustakuva ja liitettävä kuva ovat omilla tasoilla, lisäksi teksti luodaan omalle tasolle. Näin ollen yhden elementin poistaminen työstä on helppoa, kun voi poistaa kyseisen tason.

4.3.2 Pinnacle Studio 11 Plus

Pinnacle Studio on maailman johtava kuluttajille suunnattu videoeditointiohjelma. Pinnacle studio on varsin käyttäjäystävällinen ohjelmisto ulkoasultaan. Pinnacle Studiosta on kolme versiota, joita ovat Pinnacle Studio 11, Pinnacle Studio 11 Plus ja Pinnacle Studio 11 Ultimate. Pinnaclen ulkoasu on esimerkkinä kuvassa 12. Ohjelma on tarkoitettu videointieditoimiseen ja Pinnacle Studio Plussalla on mahdollista HD DVD -levyn polttaminen. Studio käyttää tietokoneen grafiikkakortin grafiikkasuoritinta (GPU) videon prosessointiin ja toistamiseen. Windows Vistalle on mahdollista 128 Megatavun standardipiirto tai 256 Megatavun Teräväpiirto. Kiintolevyn tiedostoformaatti editointia varten on oltava NTFS. (Pinnacle.)



Kuva 12. Pinnacle Studio 11 Plus

Pinnacle Studiolla editointi on yksinkertaista helpon käyttöliittymän vuoksi. Pinnacle Studio mahdollistaa suoraan videon tuomisen tuetuista kameroista ja

ohjelmalla voidaan kaapata myös kuvaa suoraan esimerkiksi webkameralla. Videotiedostot, jotka ovat tietokoneella, on helppo tuoda editointiohjelmaan. Leikkeiden käsittely tapahtuu editointiaikajanalla, jossa voidaan käsitellä videota, videon ääntä, äänitiedostoja, efektejä, otsikkoja ja tehosteita. Ohjelmassa pystyy tekemään alku- ja lopputekstejä ja otsikoita. Studioissa on valmiina erilaisia efekteitä, joita voidaan käyttää hyödykseen editoinnissa. Ohjelmalla voidaan tehdä videoon myös valikko ja tallettaa sitten projekti suoraan levyille tai tiedostona kiintolevyille tai se voidaan julkaista Internetissä.

5 MULTIMEDIA

Multimediassa tiedon välittämiseen käytetään eri medioita, kuten ääntä, kuvaa ja tekstiä. Multimedia aineisto yleensä tallennetaan digitaaliseen muotoon. Multimedia aineisto voidaan julkaista levynä, Internetissä tai esityksenä. Power-Point -esitykset ovat yleensä multimediaa. Multimedian toteutuksessa on tärkeintä huolellinen suunnittelu. Multimediaprojektin ensimmäinen tehtävä on ideointi. Tärkeintä on miettiä kenelle tuote on tarkoitettu eli valikoida kohderyhmä. Suunnittelussa on tarkoitus miettiä myös multimedian levitystapaa. Suunniteluun kuuluu rungon rakenteen miettiminen.

Multimedian tekeminen on AV-tuotantoa, ja on osa sisällön tuotantoa. AV tarkoittaa äänen ja kuvan tuottamista multimediksi. AV-tuotannon eri vaiheita ovat esituotanto, päätuotanto ja jälkituotanto. Esituotanto sisältää suunnittelun, ideoinnin, käsikirjoituksen ja sopimukset. Päätuotantoon eli varsinaiseen tuotantoon liittyvät kuvaukset ja materiaalin kokoaminen. Jälkituotanto on elokuvan koostamista, editoimista ja julkaisemista. (Paananen & Lallukka 1994.)

Graafisessa suunnittelussa määritellään sommittelu, yleisilme, värit, muodot, kuvat ja niiden viestinnälliset arvot. Typografialla, joka tarkoittaa tekstisisältöä, on suuri vaikutus teoksen ulkoasuun. Tekstisisällön suunnittelu ja typografia on tärkeää multimediatuotteessa. On tärkeää miettiä sellainen typografia, joka sopii ulkoasuun ja on helposti luettavissa taustasta. Tekstin on oltava myös asiasisäl-

löltään mielekästä. Tekstiä voidaan käyttää multimediasa monella tavalla, kuten tekstityksenä, informaation antajana, otsikkoina sekä piristeenä. Tekstin tarkoitustapa vaikuttaa vahvasti tekstin toteutukseen.

Kuvamateriaalissa tärkeää on, että kuva on asiasisältöön sopiva ja kuvan on liityttävä tuotteeseen ja tekstiin. Kuvien kannattaa olla yksinkertaisia ja kuvien määrää pitäisi rajoittaa yksittäisellä näytöllä. Multimediatuotteessa kannattaa käyttää vain hyvälaatuisia kuvia.

Animaatiot ovat liikkuvaa kuvaa. Animaatioiden tekeminen on työläs ja pitkä prosessi. Jo muutaman sekunnin pituisen animaation tekeminen voi olla pitkä työprosessi. 2D-animaatio on perinteistä piirrettyä animaatiota, jossa jokainen kuva piirretään käsin tai tietokoneella. 2D-animaatio on selkeää sekä sarjakuvamaista ja se soveltuu hyvin lapsille. 3D-animaatio on kolmiulotteista liikkuvaa kuvaa, joka luodaan täysin tietokoneella.

Äänimaailma on tärkeää multimediasa, koska tuote voi olla aika tylsä ilman mitään ääniä. Ääniä ovat tehosteäännet, selostus ja musiikki. Multimediasa taustamusiikki täytyy valikoida tuotteeseen sopivaksi ja neutraaliksi.

Viimeistelyyn ja testaukseen pitää varata paljon aikaa multimediatuotteessa, koska testauksessa voi löytyä vielä paljon viimeistelyä ja korjaamista vaativia asioita. Testausta kannattaa suorittaa myös ulkopuolisella henkilöllä tai henkilöillä, koska he voivat nähdä virheitä mitä ei itse huomaa.

Tuotteen julkaisu tapahtuu, kun tuote on testattu. DVD-tuottamisessa tarvitaan viimeistellyn tuloksen saamiseksi vielä kansilehdet. Kansilehdessä on hyvä olla multimedias sisällöstä tekstitys esimerkiksi tiivistelmä.

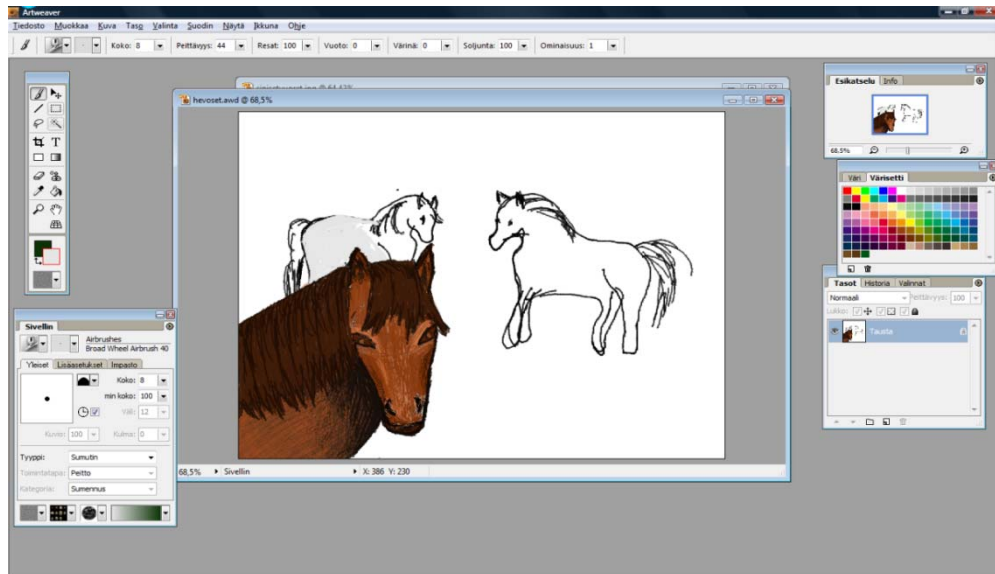
6 TOTEUTUS

Toteutus sisältää kuvituksen, selostuksen, tekstityksen, editoimisen ja julkaisun. Suunnittelun jälkeen aloitin varsinaisen toteutuksen. Toteutuksen aloitin tarinan kuvittamisella.

6.1 Kuvitus

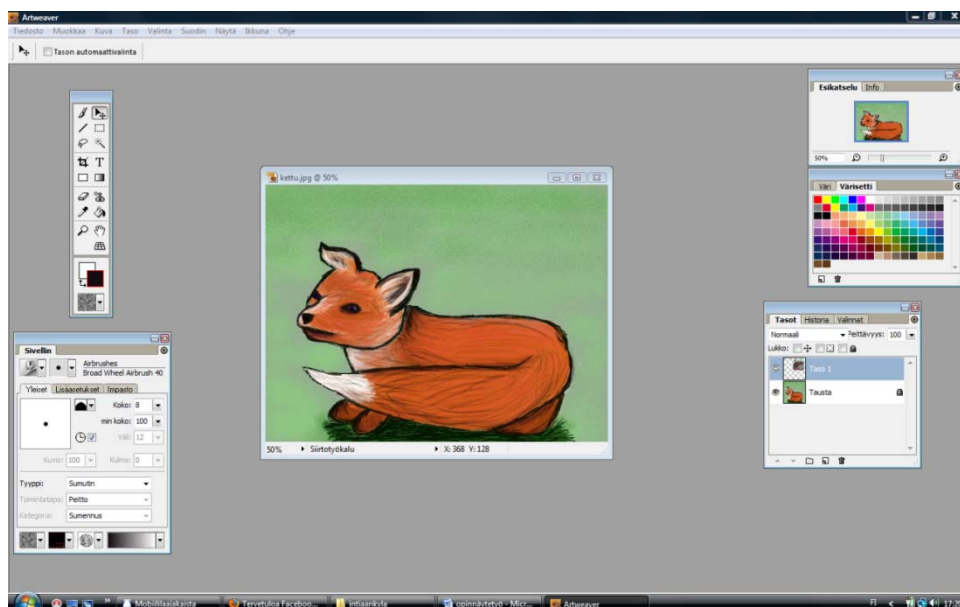
Kuvittamisen pohjana pidin kuvakäsikirjoitusta, josta näkyi suunnitelmat otoksiksi. Tässä tapauksessa yksi otos oli yksi piirretty kuva. Kuvituksen tein Artweaver 0.5 -ohjelmalla ja piirtolevyllä. Harjoittelin ensin hieman piirtolevyn käyttöä, koska en ollut aikaisemmin sitä käyttänyt. Aluksi oli vaikea seurata kynän jälkeä ruudulta ja ensimmäiset kokeilut olivatkin sen mukaisia. Piirtolevyssä on erillinen kalvo, jonka alle voi laittaa jäljennettävän kuvan, ja päätin kokeilla tätä tapaa tulostamalla Internetistä eläinten valokuvia. Ajattelin, että voisin käyttää tätä tekniikkaa hyödykseni, mutta kokeiltuani jäljennöstä huomasin sen olevan itselleni vaikeampaa kuin vapaalla kädellä piirtäminen. Tästä johtuen päätin piirtää kuvat vapaalla kädellä, katsoen vain hieman apua kuvista, kuten eläinten mittasuhteita.

Aloitin kuvien piirtämisen sadun kronologian mukaan eli sadun alusta. Kuvista halusin satukirjamaiset, joten en yrittänyt piirtää todellisen näköisiä kuvia, vaan satukirjaan sopivia pelkistettyjä kuvia. Ensimmäisenä kuvana piirsin intiaanikylän, joka oli OTOS 10 eli ensimmäinen tilanne. Piirtolevyllä piirtäminen oli antoisaa ja koko ajan piirustustaidot paranivat. Päätin käyttää kuvissa enimmäkseen Artweaverin AirBrush -sivellintä, joka sopi hyvin piirustustyyliini. Ensin hahmottelin mustalla tussilla ääriviivat, jonka jälkeen ryhdyin sävyttämään kuvaa. Sävytysvaiheessa oleva piirustus on esimerkkinä kuvassa 13.



Kuva 13. Kuvittaminen

Kuvien sävytyksen tein käyttämällä eri värejä tussilla piirtämällä pienempiä osia ja isompia taustoja maalasin maaliämpärillä. Tietokoneella piirtämisen hyvänä puolena on sen helppous eli kaikki virheet voidaan poistaa melko vaivattomasti ja kynänjäljen päälle voidaan piirtää uudelleen, joko kokonaan peittämällä tai himmeänä päälle piirtämisenä. Lopuksi vielä viimeistelin kuvia varjostamalla niitä, jotta ne saisivat eloa. Varjostusvaihe on menossa kuvassa 14.



Kuva 14. Kuvien varjostus

Satua piirtäessä kuvakäsikirjoitus hieman muuttui ja piirrettyjen kuvienkin määrä vaihtui 25:sta vähemmäksi, koska en halunnut, että kuvat vaihtuvat liian useasti. Yksi valmistunut kuva on esimerkkinä kuva 15:ssä.

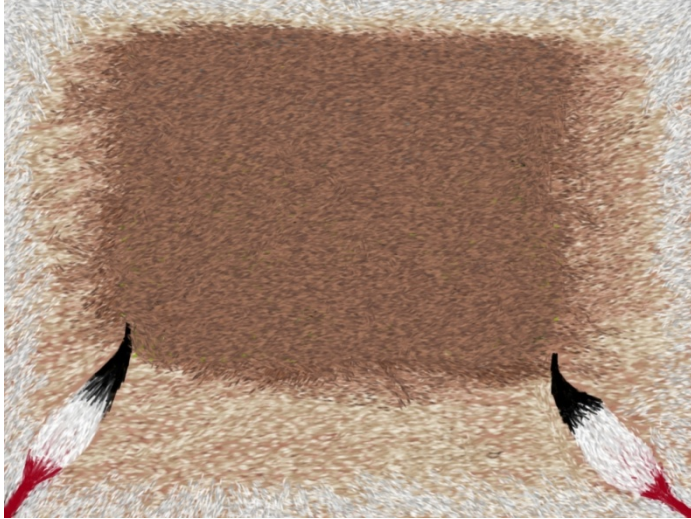


Kuva 15. Yksi valmistunut kuva

Kuvien piirtäminen oli aika työlästä ja yhden kuvan valmiiksi saamiseen saattoi mennä useita työtunteja. Kuvissa oli aiheina intiaanikylä, intiaanit, kotka, karhu, kettu, kojootit, joki, karhu, siniset vuoret ja hevoset.

6.2 Taustakuva

Valmiiden kuvitusten jälkeen mietin sadun ulkoasua, ja mielestäni yksittäiset isot kuvat eivät sopineet sadun olemukseen. Tämän vuoksi ryhdyin miettimään kuville sopivaa yhtenäistä taustaa. Tekstityksestä halusin satukirjamaisen eli en halunnut tekstin liikkuvan niin kuin elokuvan käännöstekstin. Tekstityskään ei sopinut värikkäiden kuvien pohjaan vaan päätin kirjoittaa tekstityksen taustan yhteyteen. Taustaa suunnitellessa päätin tehdä jokaiselle kuvalle saman taustan, joka yhtenäistää sadun kuvat hyvin toisiinsa. Taustan tein Artweaver-ohjelmalla. Taustan on tarkoitus toimia kehyksenä kuville ja tekstin pohjana. Päätin käyttää taustassa intiaaniteemaa. Piirsin siihen kaksi sulkaa ja käsittelin taustan siten, että kuvan kohta on tummempi. Kirjoituksen oli tarkoitus tulla sulmien väliin. Taustankuva ilmenee kuvassa 16.



Kuva 16. Kuvien taustakuva

Taustan valmiiksi saamisen jälkeen oli vuorossa asettaa kaikki kuvat taustalle. Avasin taustan ja asetettavan kuvan yksi kerrallaan Artweaverissa. Valikoin kehystyökalulla kyseisen kuvan ja kopioin sen ja liitin taustalle. Siirsin kuvan oikealle kohtaan siirtotyökalulla. Halusin vielä pehmentää kuvan suoria linjoja ja päätin pyyhkiä pyyhekumilla siirrettävän kuvan reunoja loppuvaikutelman saamiseksi. Koska siirrettykuva ja taustakuva ovat eri tasoa, ei taustakuva pyyhkiydy siirretyn kuvan tason ollessa päällä. Taustakuvaan liitetty kuva näkyy 17:ssä kuvassa.



Kuva 17. Tausta ja siirretty kuva

Kuvien siirtäminen taustakuvaan oli työläs prosessi. Jokainen kuva oli erikseen avattava ja siirrettävä taustakuvaan juuri oikealle kohdalle. Kuvat oli muistettava nimetä aina uudelleen, ettei vahingossa tallenna kuvaa jo valmiin kuvan päälle. Muutosten jälkeen, jotka ilmenivät tekstitystä tehtäessä kuvia tulikin 34-kappaletta, joten tein jokaiselle kuvalle saman operaation.

6.3 Tekstitys

Päätin tehdä tekstityksen satukirjaan sopivalla tyyllillä ja kirjoittaa sen jo taustakuvaan Artweaver-ohjelmalla, toinen vaihtoehto olisi tehdä se editointiohjelmalla. Testasin eri vaihtoehtoja tekstitykseen ja päätin käyttää Segoe Sprint -fonttia. Valmis kuva tekstityksineen näkyy kuvassa 18.

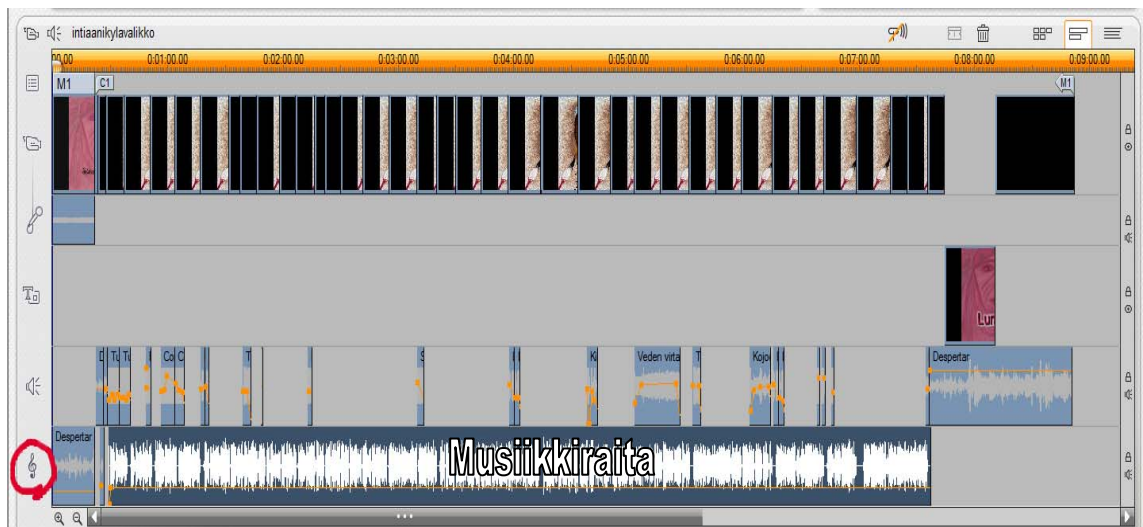


Kuva 18. Valmiskuva ja teksti

Tekstitystä tehtäessä tekstityökalulla huomasin, että samalle niin sanotulle sivulle ei mahdu niin paljon tekstiä kuin olin ajatellut. Tämän vuoksi päätin tehdä lisää otoksia, muokkaamalla tehtyjä kuvia hieman, koska yksi piirretty kuva oli yksi otos. Tekstityksen kirjoittaminen otoksiin oli aika työlästä ja hidasta tämän vuoksi.

6.4 Selostus

Selostuksen tein käyttämällä videokameraani. Tähän valintaan päätymisestä sekä kyseisestä videokamerasta oli luvussa 4.1.5 kerrottu tarkemmin. Selostuksen nauhoitin videokameralla otos kerrallaan. Tarkistin selostuksen videokameralla ennen koneeseen siirtämistä ja siirsin tarkistetun selostuksen tietokoneelle MPEG-videoformaattissa. Selostuksen pystyi videoformaattissa tuomaan Pinnacle Studio 11 Plus -ohjelmaan ja siirtämään sen editoinnin musiikkiraidalle, kuva 19.



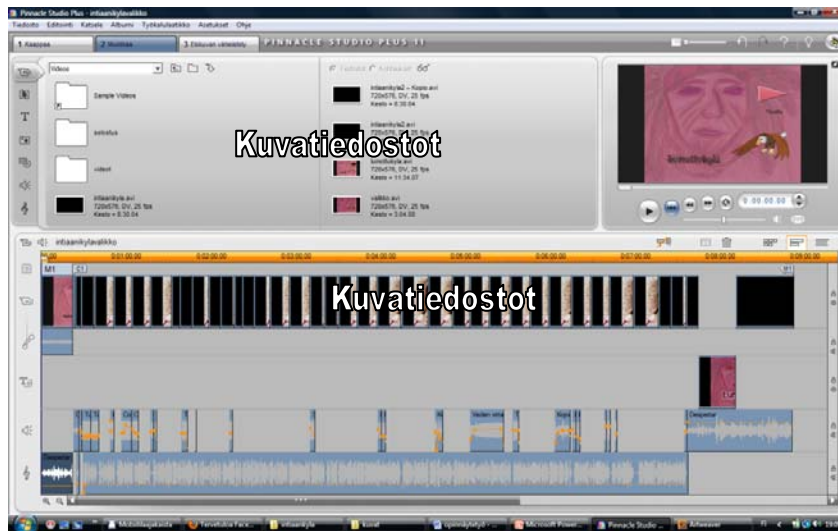
Kuva 19. Selostuksen editointi

Siirsin selostuksen musiikkiraidalle ja leikkasin aikajanalla työskennellessäni selostuksen tauot ja virheet pois. Tämän jälkeen yhdistin selostuksen yhdeksi äänileikkeeksi, jotta sitä oli helpompi siirtää aikajanalla.

6.5 Editointi

Editoinnin tein Pinnacle Studio Plus -ohjelmalla, kuva 20. Ohjelmaan on yksinkertaista tuoda tietokoneelta tiedostoja. Toin piirustuskuvat tietokoneelta ohjelmaan teräväpiirtona, kuvat olivat JPG-muodossa. Olin aikaisemmin tuonut selostuksen ohjelmaan ja siirtänyt sen aikajanalle ja muokannut sen yhtenäiseksi

tiedostoksi. Kuvatiedostot on mahdollista tuoda videoraidalle tai päällekkäisraidalle. Siirsin kuvatiedostot aikajanalle.



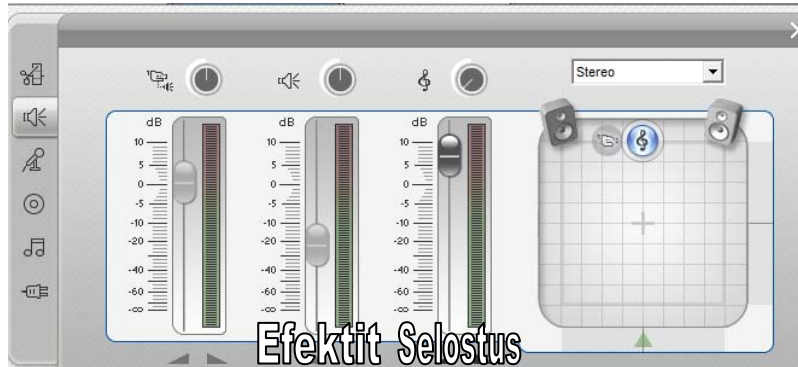
Kuva 20. Videon editointi

Aikajanalla, kuva 21, työskennellessä muokkasin kuvat selostukseen sopivan pituisiksi still-kuviksi eli pysähdyskuviksi. Määritin aina kuvan vaihtumaan hie-man ennen dian selostuksen alkua, jotta sadusta tulee selkeämpi ja tekstiä voi samalla lukea ja kuunnella. Päätin pitää sadun nopeatempoisena kerrontana. Kuvat pystyin aikajanalla helposti trimmaamaan oikean kestoiseksi dioiksi muuttamalla leikkeen pituutta. Lisäsin muutamia Pinnacle Studion omia ääniefekteitä elävöittämään kerrontaa, koska minulla ei ollut mahdollisuutta nauhoittaa esimerkiksi kojoottien ulvontaa. Trimmasin ääniefektit sopivaan kohtaan sadun kerronnassa. Ääniefektit laitoin äänitehosteraidalle.



Kuva 21. Aikajana

Muokkasin ääniä ääniensäätömuokkauksesta, jossa ääniä on helppo muokata erikseen, joten muokkasin kerrontaa hieman lujemmalle ja äänitehosteita hiljaisemmaksi. Alkuun ja loppuun lisäsin musiikiksi ääninäytteen Despertar, mikä sopi hyvin sadun teeman. Äänien säätäminen näkyy kuvassa 22.



Kuva 22. Ääniensäätömuokkaus

Tein alkuun ja loppuun erillisen kuvan Artweaverillä, jotka olivat sadun aloitus ja lopetus ja näihin lisäsin musiikkia. Lopputekstit tein otsikkoeditorilla liukuvaksi.

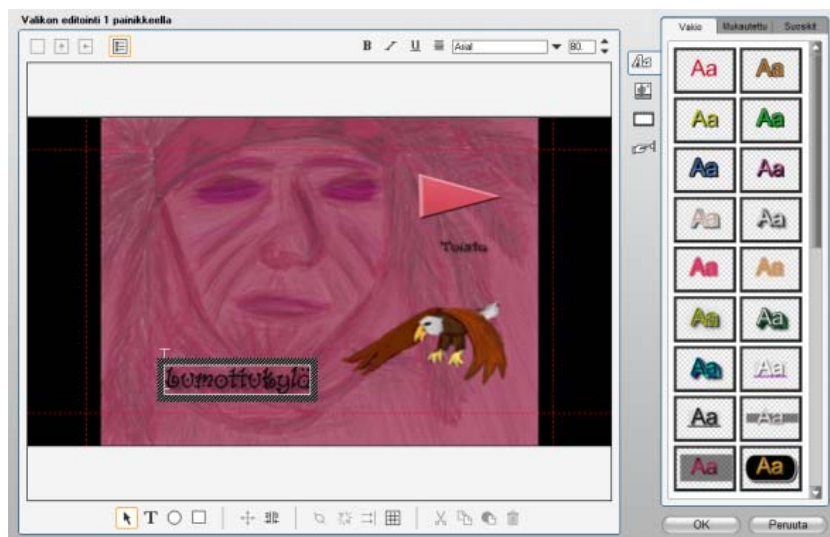
6.6 Valikko

Käytin valikon tekemiseen myös Pinnacle Studiota. Halusin kokeilla hieman animaation tekemistä piirtämällä liikkeitä ja tein tämän avulla valikkoon liikkeen. Aluksi piirsin Artweaver 0.5 -ohjelmalla kolme kuvaa, jotka muodostavat liikkeen. Nämä kuvat näkyvät kuvassa 23. Päätin tehdä kotkan räpyttelemään siipiään ja intiaanin avaamaan ja sulkemaan silmiään. Tämän jälkeen siirsin kuvat Pinnacle Studioon ja laitoin kuvat aikajanelle peräkkäin siten, että ne muodostavat liikkeen. Kuvat piti laittaa todella lyhytkestoisiksi, ja tämän jälkeen minun piti kopioida tätä sarjaa aikajanelle valikon keston pituiseksi. Lisäsin valikkoon siipienräpyttely-ääniefektin. Tämän jälkeen tein valikosta videotiedoston, jonka tallensin tietokoneelle.



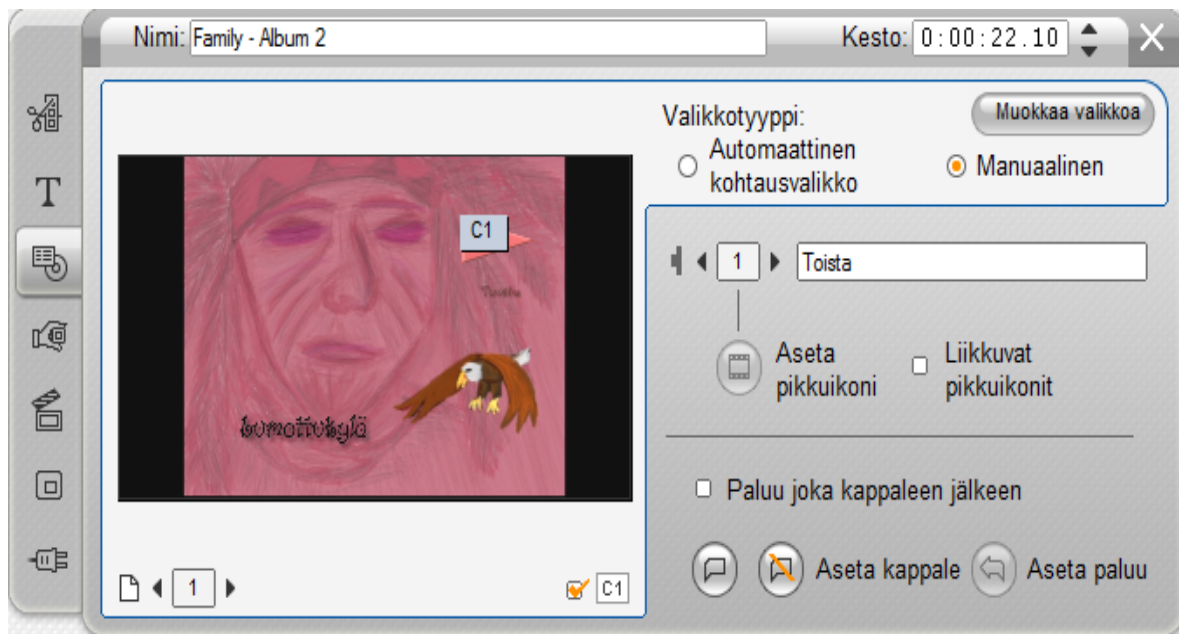
Kuva 23. Valikon liikkeen piirtäminen

Valikko-tiedosto siirretään normaalisti aikajanalle ja tämän jälkeen valikkoeditorissa valikoin PLAY eli toistotyylisen painikkeen aloittamaan sadun toiston ja kirjoitin otsikoksi lumottukylä. Kuvassa 24 näkyy valikkoeditori, joka toimii samalla tavalla kuin otsikkoeditori.

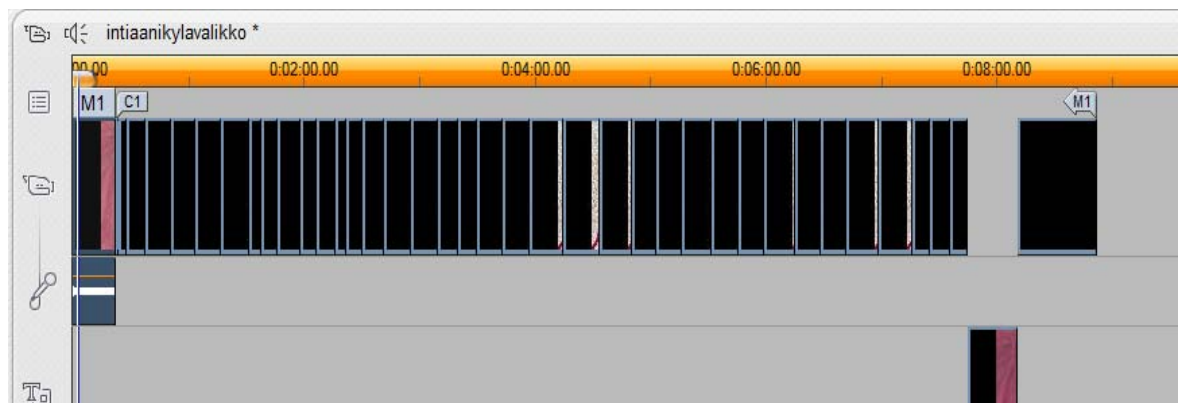


Kuva 24. Valikkoeditori

Valikon toiminnat loin valikonmuokkaustilassa, kuva 25. Valikontoistonappi piti linkittää sadun alkuun manuaalisesti. Asetin ensimmäisen ja ainoan kappaleen sadun alkuun, jonka linkitin valikontoistonappiin. Tämän jälkeen linkitin sadun lopun palaamaan takaisin automaattisesti alkuun. Tämä linkitys ja valikon luominen tapahtuu samalla aikajanalla, jossa koko projekti on, kuva 26, tällöin jos linkitystä ei tee valikko toistuu normaalina videona sadun alussa, eikä valikko toimi. Testasin valikkoa ja sain sen toimimaan.



Kuva 25. Valikon muokkaustila



Kuva 26. Valikon linkitys aikajanalla

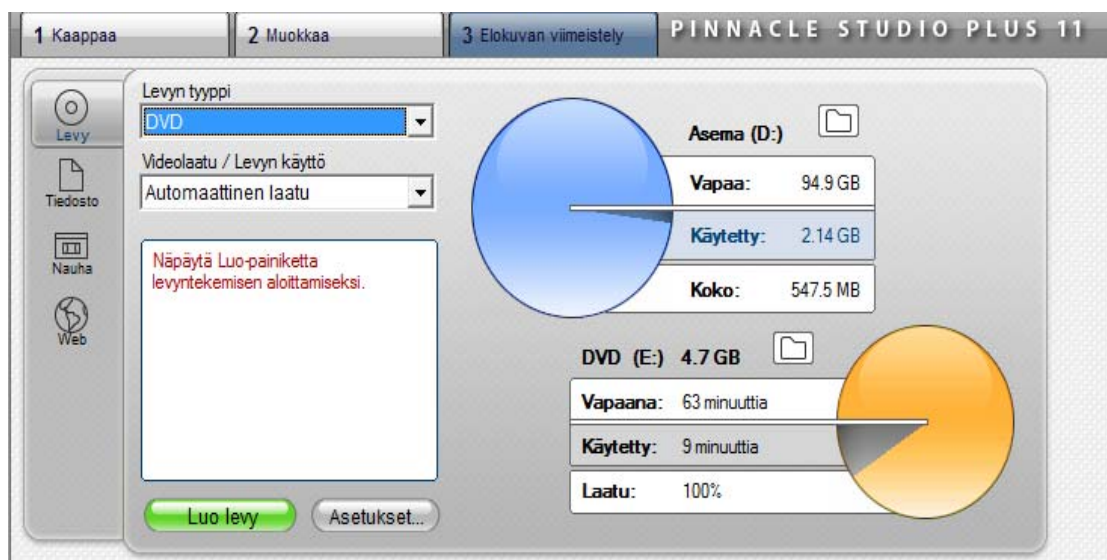
Valikon linkitys näkyy aikajanalla lippuina. Alussa M1 tarkoittaa valikkoa ja C1 on kohta, josta varsinainen tarina alkaa. Valikon toistonappi on linkitetty C1:een eli painamalla nappia toisto alkaa kyseisestä kohdasta. Tarinan loppuun on linkitetty paluu valikkoon eli toiston loputtua levy palaa automaattisesti valikkoon.

7 JULKAISU

Julkaisussa on huomioitava toteutusmuoto ja levitystapa. Julkaisun kokonaisuuden suunnittelu on tärkeää, koska ulkoasun on oltava tyyliältään samanlainen kuin sisältö, ja tällöin on kiinnitettävä paljon huomiota esimerkiksi kansilehteen. Julkaisussa on muistettava myös tekijänoikeudelliset seikat.

7.1 Videon luominen

Videon luomiseen päätin käyttää Pinnacle-studion omaa polttotoimintoa eli pystyin polttamaan videoprojektini suoraan levyille editointiohjelmalla. Videon luomisvalikko on kuvassa 27.



Kuva 27. Videon luominen

Päätin polttaa levyn DVD-muotoon, koska kaikki soittimet eivät toista HD DVD-formaattia. Levy luodaan elokuvan viimeistelytoiminnolla. Polttoprosessi on todella yksinkertaista aloittaa vain nappia painamalla, ja ohjelma polttaa projektin levyille.

7.2 Kansilehdet

Loin levyille DVD-kannet. Kannet suunnittelin Artweaver 0.5 -ohjelmalla. Käytin kansilehtikuvana kuvaa, jota olin käyttänyt aikaisemmin tarinan loppukuvana. Kääntämällä kuvaa ohjelmassa pystyin kirjoittamaan kaikki tekstit kansilehteen, joten en tarvinnut erillistä DVD-kansien teko-ohjelmaa. Muokkasin kuvan sopivan kokoiseksi DVD-kansia varten. Kansilehden kuva on 28.



Kuva 28. DVD-kansi

Kansilehdestä ilmenevät sadun nimi, formaatti, kesto, tekijä ja vuosi. Lisäksi kansilehdessä on pieni tiivistelmä sadusta kiinnostuksen herättäjänä.

7.3 Sisältö

Valmiin DVD:n sisältö sisältää kansilehden, levyn, valikon ja varsinaisen sadun. Halusin kansilehden sopivan sadun tyyliin, joten tein siitä samantyyllisen kuin valikko ja alku sekä loppu. Sadun pituudeksi tuli 9 minuuttia. Valikon liikepät-kässä on jatkuva linkki, joten liike jatkuu niin kauan ennen kuin toisto aloitetaan.

7.4 Tekijänoikeudet

Tekijänoikeudet ovat kyseisessä tuotteessa tekijällä, koska materiaali oli itse tuotettu. Projektissa ei myöskään käytetty sellaista materiaalia, johon olisi tarvittu kysyä tekijänoikeuksia.

8 YHTEENVETO

Työ oli haastava ja mielenkiintoinen. Aikaisemmin en ollut tehnyt samanlaista julkaisua. Opin projektin aikana paljon multimedian tekemisestä. Työskentelyn aikana pääsin hyvin sisälle graafiseen suunnitteluun. Satujen symboliikka oli todella mielenkiintoista, ja asiaa olisi voinut tutkia enemmänkin. Vaikka olin ollut aikaisemmin kiinnostunut saduista, niin löysin silti paljon uusia oivalluksia. Luetuani sadun luonteesta aloin ajatella satuja erillä tavalla, ja lapsille iltasatuja luokiessanikin päädyin miettimään kyseisen sadun kulkua.

Sadun julkaisun tuottaminen oli työläs, mutta mielenkiintoinen prosessi, joka antoi inspiraatiota saada satu valmiiksi. Sadun ideointia aloittaessani minulla oli näkemys lopputuloksesta ja valmis satu täyttikin tämän ajatuksen. Tarkoituksena oli tehdä multimediasatu, joka on silti satukirjamainen ja mielestäni lopputulos vastaa tätä. Uutena asiana opin käyttämään piirtolevyä. Itse en ollut aikaisemmin käyttänyt piirtolevyä kuvittamiseen. Piirtolevyn käytön opettelu ja itse kuvittaminen oli antoisaa, mutta aikaa vievää, mutta sain aikaiseksi mieluisat kuvat satuun.

Toteutusta helpotti se, että olin aikaisemmin tehnyt editointia ja kyseinen editointiohjelma oli minulle tuttu. Ainoa ongelma, joka minulla oli työn teossa, oli laiteongelmat. Ohjelman toiminto keskeytyi välillä yllättäen ja yritin etsiä ratkaisua verkosta, ja päädyinkin poistamaan tietokoneeltani epäyhteensopivia ohjelmia, jotta tietokone tulisi vakaammaksi. Tämä auttoi ongelmaan, ja sain tehtyä editoinnin loppuun.

Jatkosuunnitelmissa minulla on myöhemmin toteuttaa DVD-levyaihiolle etiketti, koska nyt levyssä on vain itse kirjoitettu teksti. Ajattelin käyttää levyn tekemiseen LightScribe-tekniikkaa, joka mahdollistaa tekstin ja grafiikan kirjoittamisen DVD-levyn päälle samalla laserilla, jolla data poltetaan levyn pintaan. Muita suunnitelmia on toteuttaa satu myös kirjasena, sekä olen aloittamassa uuden multimediasadun tekemistä, jossa on tarkoitus hyödyntää enemmän 2D-animaatiota.

KUVAT

- Kuva 1. Kolmen näytöksen malli (Juutilainen 2004). s.16
- Kuva 2. Klassisen draaman malli (Juutilainen 2004). s.17
- Kuva 3. Dramaturginen malli, Ola Olsson (Juutilainen 2004). s.18
- Kuva 4. Kuvakäsikirjoituksen yksi otos mallina, s. 21
- Kuva 5. Laitteistokokoonpanoni, s. 22
- Kuva 6. Trust TB-6300 Slimline Design Tablet (Trust). s. 26
- Kuva 7. Kynä ja syötelaitteet asetusvalikko, s. 26
- Kuva 8. Artweaver 0.5 ulkoasu, s. 29
- Kuva 9. Artweaverin työkalu- ja sivellinvalikko, s. 30
- Kuva 10. Artweaverin värivalikko, s. 30
- Kuva 11. Artweaverin tasovalikko, s. 30
- Kuva 12. Pinnacle Studio 11 Plus, s. 31
- Kuva 13. Kuvittaminen, s. 35
- Kuva 14. Kuvien varjostus, s. 35
- Kuva 15. Yksi valmistunut kuva, s. 36
- Kuva 16. Kuvien taustakuva, s. 37
- Kuva 17. Tausta ja siirretty kuva, s. 37
- Kuva 18. Valmiskuva ja tekstit, s. 38
- Kuva 19. Selostuksen editointi, s. 39
- Kuva 20. Videon editointi, s. 40
- Kuva 21. Aikajana, s. 40
- Kuva 22. Ääniensäätömuokkaus, s. 41
- Kuva 23. Valikon liikkeen piirtäminen, s. 42
- Kuva 24. Valikkoeditori, s. 42
- Kuva 25. Valikon muokkaustila, s. 43
- Kuva 26. Valikon linkitys aikajanalla, s. 43
- Kuva 27. Videon luominen, s. 44
- Kuva 28. DVD-kansi, s. 45

LÄHTEET

Buffalo. Buffalo Juststore Desktop. Kuva

<http://www.buffalo-technology.com/products/external-drives/drivestation/>

(Luettu 27.3.2010)

Dolby Digital. Wikipedia

http://fi.wikipedia.org/wiki/Dolby_Digital

(Luettu 27.4.2010)

Elokuvantaju. Elokuvatuotannon verkko-oppimateriaali.

<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus.jsp>

(Luettu 4.3.2010)

Fujitsu Siemens. Fujitsu Siemens Amilo XA 3530. Kuva

<http://fi.ts.fujitsu.com/home/products/design.html>

(Luettu 27.3.2010)

Hewlett-Packard. Hewlett- Packard DeskJet F380. Kuva

<http://search.hp.com/gwfin/query.html?lang=fi&qp=segment%3Aany&hps=&hp n=Tuotteet+ja+palvelut&la=fi&cc=fi&charset=utf-8&qt=DeskJet+F380+>

(Luettu 3.4.2010)

Honka, J, 2006. Äänielokuvassa.

<http://sound.werk23.org/tallentimientekniikkaa.html>

(Luettu 16.4.2010)

Juutilainen, M. 2004. Audio-/videotuotanto. Luento 1 & 2. Lappeenrannan teknilinen yliopisto

Keränen, V & Lamberg , N & Penttinen, J. 2006. Web-julkaiseminen & multimedia. Docendo.

Kirjapainotaito. Wikipedia.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Kirjapainotaito>

(Luettu 19.2.2010)

MB. MikroBitti net. ArtWeaver 0.5.

<http://www.mbnet.fi/apaja/alueet/tiedostot.asp?ParentID=&faid=442&Sort=name&Order=asc&Kohta=41>

(Luettu 18.4.2010)

Nikon. Nikon Coolpix P5100. Kuva

http://europe-nikon.com/fi_FI/products/catalogue.page?lang=

(Luettu 16.4.2010)

Ojanen, S & Lappalainen, I, Kureniemi, M. 1980. Sadun avara maailma: sadut varhaiskasvatuksen tukena. Otava.

Paananen, V & Lallukka, L. 1994. Multimedia. Teknolit Oy.

Peripetia. Wikipedia.

<http://fi.wiktionary.org/wiki/peripetia>

(Luettu 27.4.2010)

Piirustulauta. Wikipedia

http://fi.wikipedia.org/wiki/Piirustuslauta_%28digitointilaite%29

(Luettu 16.4.2010)

Pinnacle. Lehdistötiedote PDF. Pinnacle Studio 11 Plus.

<http://www.futureretail.fi/midcom-serveattachmentguid6a34c8881f4f11dc927d9fe349aa63f963f9/lehdistotiedote>

(Luettu 18.4.2010)

Reaxon. Piirtopöydät.

<http://www.reaxon.fi/piirtopoydat>

(Luettu 16.4.2010)

Satu. Wikipedia

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Satu>

(Luettu 12.2.2010)

Sony. Sony Handycam DCR-SR35. Kuva ja tekninen tieto.

<http://www.sony.fi/hub/handycam?campaignID=12004597>

(Luettu 16.4.2010)

Storyboard. Wikipedia.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Storyboard>

(Luettu 18.3.2010)

Trust. Trust TB-6300 Slimline Design Tablet. Kuva

<http://www.trust.com/products/group.aspx?coll=TABLETS>

(Luettu 16.4.2010)

Vepsä, M, 2004. Satua vai Totta? Kumppani-Maailman Kuvalehti 4/2004.

Verkosta: KEPA-Kehitysyhteistyön palvelukeskus.

http://www.kepa.fi/kumppani/arkisto/2004_4/3692

(Luettu 12.2.2010)

Western Digital. Western Digital My Book Essential Edition 2.0. Kuva

<http://www.wdc.com/en/products/index.asp?cat=8>

(Luettu 27.3.2010)

Ylönen, H, Sadun kulku.

<http://kirjakantaa.seniorinet.net/page6.html>

(Luettu 19.2.2010)

Äänikirja. Wikipedia.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/%C3%84%C3%A4nikirja>

(Luettu 19.2.2010)

STORYBOARD

Lumottukylä

Kuvitus

Tekstitys



OTOS 10

On hiljaista ja koko intiaanikylä nukkuu. Vain vaimea tuuli suhisee pusikoissa. Missään ei näy mitään liikettä vai näkykö sittenkin?
Kesto 8s.



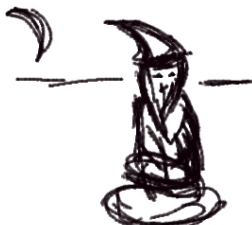
OTOS 20

Joku hiipii varovasti kylässä. Kuka on tuo kumarahahmo, joka kiertää kehää teltojen lähellä. Äkkiä hahmo pysähtyy ja hän kaivaa jotain repusta. Se on rumpu.
Kesto 10s.



OTOS 30

Hahmo istahtaa kivelle ja alkaa soittaa rummulla hiljaista naputusta. Pikku hiljaa soitto voimistuu ja hahmo hyräilee jotakin kummallista sävelmää.
Kesto 10s.



OTOS 40

Mitä ihmettä tuo oikein merkitsee? Miksi kukaan kylässä ei kuule sitä. Yllättäen hahmo pomppaa pystyyn ja survoo rumpunsa reppuun ja hiipii hiljaa pois kylästä.
Kesto 10s.



OTOS 50

On aamu ja aurinko on jo noussut. Vihdoin teltoista kuuluva tasainen tuhina alkaa muuttua liikehännäksi. Telttojen ovi-verhot avautuvat ja ulos kömpivät uniset intiaanit.
Kesto 10s.



OTOS 60

Hyvänen aika miten korkealla aurinko jo on. Miten ihmisessä olemme nukkuneet näin kauan. Kylän naiset sytyttävät nuotiot ja alkavat valmistaa perheilleen aamupalaa.

Lapset siirtyvät omiin leikkeihinsä.

Kesto 12s.

OTOS 70



Yllättäen kaiken rauhan rikkoo kamala kiljaisu. Missä on meidän hevoset koko aitaus on aivan tyhjä? Kaksikymmentä hevosta on tiellä tietämättömillä. Miten tämä voi olla mahdollista? Aivan varmasti me suljimme haan illalla, kun ruokimme hevoset.

Mitä tämä merkitsee?

Kesto 15s.

OTOS 80



Kylän miehet päättävät yhdessä lähteä etsimään kadonneita hevosia. He pakkaavat reppuihin evästä sillä matkasta tulee pitkä ja vaivalloinen.

Vaimot ja lapset toivottavat miehille onnea ja vilkuttavat hyvästiksi.

Kesto 12s.



OTOS 90

Usean kilometrin jälkeen he huomaavat läheisessä puussa kotkan joka on ennenkin auttanut intiaaneja vaikean paikan tullen. Siihen aikaan kylän vanhimmat osasivat vielä puhua eläinten kieltä.

Kesto 12s.



OTOS 100

Kotka kertoi heille miten hän oli nähnyt velho vääräsäärin juoksevan yöllä kylästä poispäin. Tämä ei voi olla totta..? Velholla on osuutta hevosiemme katoamiseen.. mutta minne hän on ne taikonut.

Kesto 12s.

OTOS 110



Kotka lupasi lähteä kiertelemään lähiseutua ja etsiä merkkejä kadonneista hevosista. Miehet jatkavat matkaa. Ellemme pian löydä hevosia meidän on pystytettävä leirinuotio ja yövyttävä ulkosalla. Pimeällä emme löydä enää kotiin.
Kesto 15s.

OTOS 120



Miehet suuntaavat kulkua yhä edemmäs ja edemmäs kylästä. Vihdoin kotka lentää heitä vastaan. Nyt tiedän mitä on tapahtunut. Velho on taikonut hevosenne sinisten vuorien taa. Mutta miksi?
Kesto 12s.

OTOS 130



Missä kummassa sitten ovat nuo siniset vuoret? Olemme kuulleet niistä kerrottavan, mutta uskoimme niiden olevan tarua. Aurinko on alkanut jo laskea ja miesten on pakko pysähtyä ja levätä yön ylitse. Mitenköhän kylässä pärjätään ovatkohan he jo huolisamme meistä, miettivät intiaanit.
Kesto 15s.

OTOS 140



Meidän on kuitenkin aamulla jatkettava matkaa ja etsittävä nuo siniset vuoret. Miehet asettuvat nukkumaan mutta heistä kukaan ei saa unta. Mielessä pyörii liian monta asiaa ja huoli perheestä on valtava.
Kesto 12s.

OTOS 150



Aamun sarastaessa miehet lähtevät jälleen liikkeelle. Mutta kuka osaisi kertoa minne päin mennä? Missä siniset vuoret sijaitsevat? Sinnikkäästi miehet jatkavat matkaa ja pian he saapuvat harmaakarhun pesälle. Karhu makailee auringon paisteessa.
Kesto 15s.

OTOS 160



Rohkeasti yksi miehistä uskaltaa häiritä karhun rauhaa ja kysyä missä sijaitsevat siniset vuoret? Karhu kertoo, että on kuullut niistä mutta ei ole niitä koskaan nähnyt. Taru kertoo, että siniset vuoret voi vain nähdä jos sydän on avoin ja hyvä.
Kesto 15.s

OTOS 170



Miehet jatkavat edelleen matkaa sillä he eivät muuta-kaan voi. Jostain kauempaa kuuluu vaimeaa valitusta. Kuka se mahtaa olla? Miehet siirtyvät lähemmäksi ään-tä.
Kesto 8s.

OTOS 180



Sehän on pieni kettu joka on eksynyt perheestään. Yhdessä miehet päättävät auttaa kettua vaikka heillä itsellään on jo kiire eteenpäin. Muutaman tunnin päästä perhe löytyykin ja voi sitä onnea, kun he ovat jälleen yhdessä.
Kesto 12s.

OTOS 190



Vihdoin intiaanit voivat taas jatkaa matkaansa. He ylittävät solisevan puron ja tulevat joen rantaan. Aurinko kimaltelee joen pinnassa ja kuinka kauniisti pienet kalat uiskentelevat kirkkaassa vedessä. Katsokaa miten kaunista vesi on ja niin puhdasta, että sitä voisi juoda. Miehet täyttävätkin juoma-astiat ja jatkavat matkaa väsynein jaloin.
Kesto 20s.

OTOS 200



Hämärä alkaa jo laskeutua ja miesten on pakko pysähtyä. He sytyttävät nuotion ja valmistavat ruokaa sillä heidän vatsansa kurnivat jo melko äänekkäästi. Intiaanit juttelevat elämästään ja siitä miten kaikki kuitenkin on hyvin. Heillä on mukavat perheet ja yhdessä asuessa he ovat selvinneet monista vaikeistakin asioista. Lapset ovat keskenään ystäviä ja kaikki kunnioittavat toisiaan.
Kesto 20s.



OTOS 210

Pian väsymys alkaa voittaa ja miesten silmät alkavat painua kiinni toinen toisensa jälkeen.

On yö ja preerialta kuuluu vain vaimeaa kojoottien huutoa. Yössä on kuitenkin jotakin taian omaista ja salaperäistä.
Kesto 10s.

OTOS 220



Levollisin mielin miehet heräävät ja eivät voi uskoa silmiään.. He ovat nukkuneet yönsä sinisten vuorten juurella.

Eihän tämä voi olla totta, tässähän oli vain joki. Vihdoin joku intiaaneista muisti, että taru kertoo, että vuoret voi nähdä vain jos sydän on avoin ja hyvä.

Kesto 12s.

OTOS 230



Lähistöltä kuuluu hevosten hirnahtelua. Tuollahan on meidän hevosemme. Intiaanit tarkistavat, että hevosilla on kaikki hyvin.

Intiaanit valjastavat hevoset ja lähtevät ratsain kotiin.

Matka sujuukin tällä kertaa paljon nopeammin ja eikä aikaa-kaan kun tuttu intiaanikylä siintää horisontissa.

Kesto 15s.

OTOS 240



Koko kylänväki rientää juoksujalkaa tulijoita vastaan. Miten onnellisia kaikki ovatkaan. Miehet kertovat perheilleen seikkailustaan ja tarunomaisesta kauniista sinisestä vuoresta. Vaimot valmistivat oikein juhlaillallisen ja syötyään perheet siirtyivät omiin teltoihinsa.

Kesto 12s.

OTOS 250



Ja pian kaikki nukkuvat.

Tämän koommin ei ole velho vääräsäärestä kuultu mitään, ehkä velhoa hävetti kiusantekonsa tai eihän sitä velhoista koskaan tiedä , velho kun on aina velho.

Kesto 10s.

Kesto:314s=5,2min.

Sadun kulku

1. Päähenkilön ongelmat



2. Esteet ja Auttajat



3. Oppimista



4. Kriisi



5. Ongelmat ratkeavat



6. Muutos



*7. Hyvyydestä palkitaan
Pahuudesta rangaistaan*