

KINO

Published : 2012-06-02

License : GPLv2

JOHDANTO

1. KINO

1. KINO

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



Viimeisimmät tiedot Kinosta löytyvät verkkosivulta:

<http://www.kinodv.org>

Tämä käyttöopas esittelee Kinon tärkeimmät piirteet ja joukon lyhyitä harjoituksia, jotka opastavat askel askeleelta tyyppisiin toimenpiteisiin, joita Kinolla tehdään:

- Videon kaappaus
- Videoleikkeiden editointi
- Alku- ja lopputekstien lisääminen
- Erikoistehosteiden lisääminen
- Äänen käyttö
- Elokuvan ulostulo

LAITTEISTOVAATIMUKSET

Kino kaappaa kuvaa Firewire tai iLink -yhteyden läpi (IEEE1394 -yhteys).

Videota voi editoida PC:llä, johon on asennettu Linux. Tietokoneen pitäisi olla nopea ja siinä pitäisi olla paljon muistia. Kovalevytilaa tarvitaan monta gigatavua (GB). Viiden minuutin kuvamateriaalia varten tarvitaan noin 1GB vapaata tilaa. Äänelle voidaan tarvita suunnilleen saman verran lisää tilaa, samoin erikoistehosteille, siirtymille ja valmiin elokuvan tuottamiseen.

TOIMINTA

2. VIDEOKAAPPAUS

3. VIDEOLEIKKEIDEN EDITOIMINEN

2. VIDEOKAAPPAUS

KAMERAN LIITTÄMINEN

Kino tukee hyvin IEEE1394 -standardia. Tarvitset sekä PC:n että kameran tällaisella liitännällä. IEEE1394 -liitännöissä on neljä tai kuusi pinniä, sylimikroissa ja kameroissa on yleensä neljän pinnin liitäntä, pöytäkoneissa kuuden pinnin liitäntä. Yhdistä digitaalinen videokamerasi tietokoneeseen käyttäen IEEE1394 -kaapelia.



Neljän pinnin IEEE1394 porttiliitäntä sylimikron kyljessä.



Neljän pinnin kaapeli.



Kuuden pinnin ja kolmen liitännän Firewire -kortti, johon on kytketty yksi kaapeli.

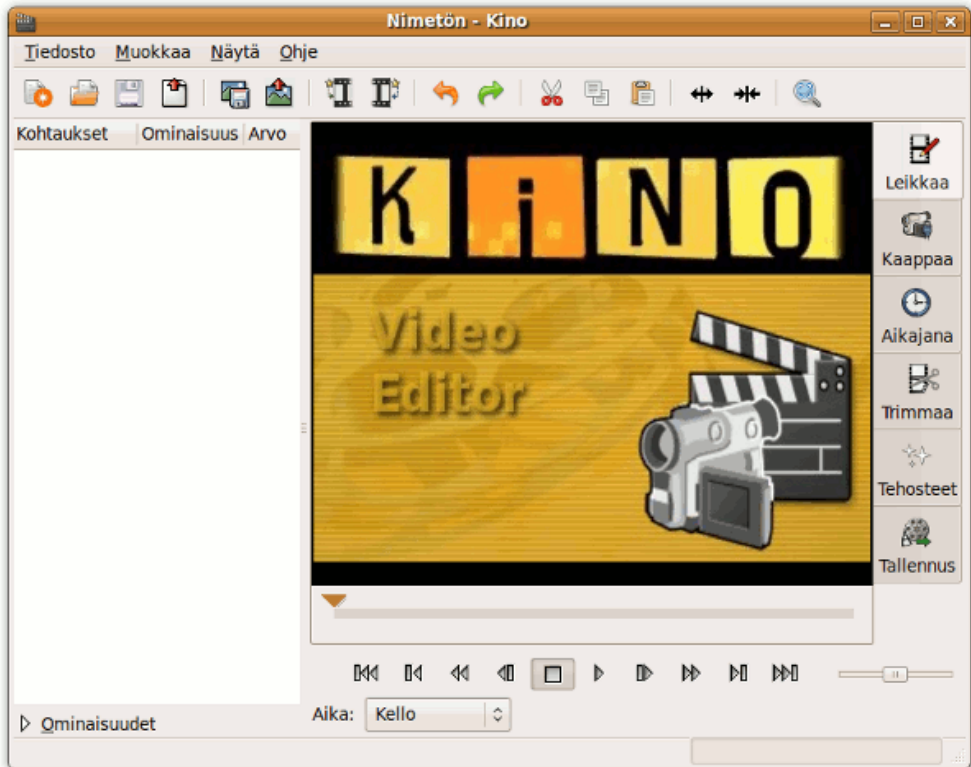


Kuuden pinnin kaapeli.

KINON KÄYNNISTÄMINEN

Käynnistä kamera ennen Kinon käynnistämistä ja mene toistotilaan (tai VCR-tilaan). Avaa tietokoneen terminaalin ikkuna ja kirjoita komentoriville komento **gsudo kino**. Kirjoita järjestelmänvalvojan salasana ja Kino käynnistyy. Joudut käynnistämään Kinon tällä komennolla kaapatessasi videota, jotta Kino saa raw1394-ajurin käyttöön. Jos et kaappaa videota, voit käynnistää Kinon komennolla **kino**.

KINON KÄYTTÖLIITTYMÄ



Kinon käyttöliittymä on yksinkertainen ja se on jaettu kolmeen tärkeimpään osaan:

1. Aikajana videoleikkeiden järjestämistä varten.
2. Pääikkuna, jonka vieressä on video- ja tilavaihtoehdot.
3. Toimintonappulat eri editointitiloja varten.

Työkalupalkki ikkunan yläosassa mahdollistaa nopean pääsyn yleisimmin käytettyjen Kinon ominaisuuksien pariin.

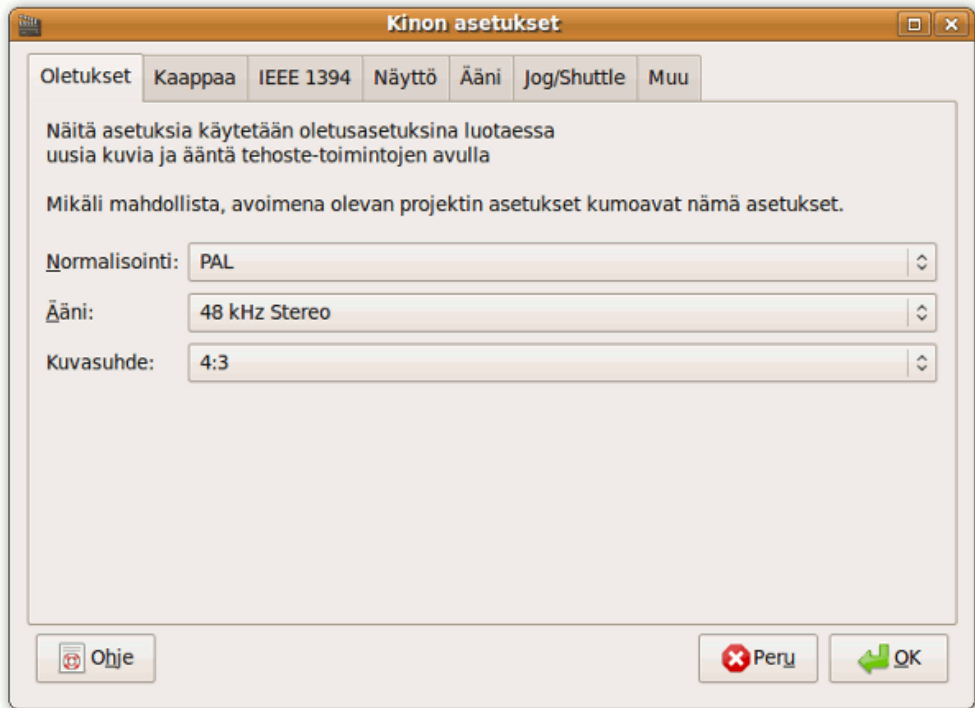
Siirtonappulat pääikkunan alla ovat kuvamateriaalin toistamista varten:

1. Vierityspalkki: napsauta ja siirrä nähdäksesi projektin videoklippejä.
2. Siirtonappulat: eteenpäin, taaksepäin ja toisto.
3. Editointiohjain: toistaa elokuvaprojektia eri nopeuksilla. Nopeus näkyy Kino-ikkunan vasemmassa alanurkassa.

ASETUKSET

Tarkasta Kinon asetukset ennen videokaappausta. Avaa **Muokkaa > Asetukset** ja valitse välilehdistä nämä vaihtoehdot:

- **Oletukset:** PAL; 48khz; 4:3;
- **Kaappaa:** Raw;
- **Ääni:** Aktivoi äänen ulostulo;
- **Muu:** Kaksivaiheinen kuvan koodaus.



KAAPPAUSPAIKKA

Valitaksesi paikan, johon kaapattu video tallennetaan kovalevylläsi, napsauta kansiota esittävää ikonia siirtymisnäppäimien päällä. Luo kansio ja lisää tiedoston nimi. Kino tekee loput, numeroiden videoleikkeet järjestyksessä ja lisäksi loppuliitteen.

Muista tallentaa työsi säännöllisesti: **Tiedosto > Tallenna**.

Jos tahdot perua tekemäsi muutokset, valitse editointitilassa: **Muokkaa > Kumoa**.

KAMERAN KONTROLLI

Valitse AV/C -palkki aktivoiaksesi videokameran ohjaimet. Pidä hiiren kohdistinta nappulan päällä nähdäksesi toiminnon tiedot. Kuvan toistaminen, kaappaus ja pysäytys on mahdollista tarvittaessa.

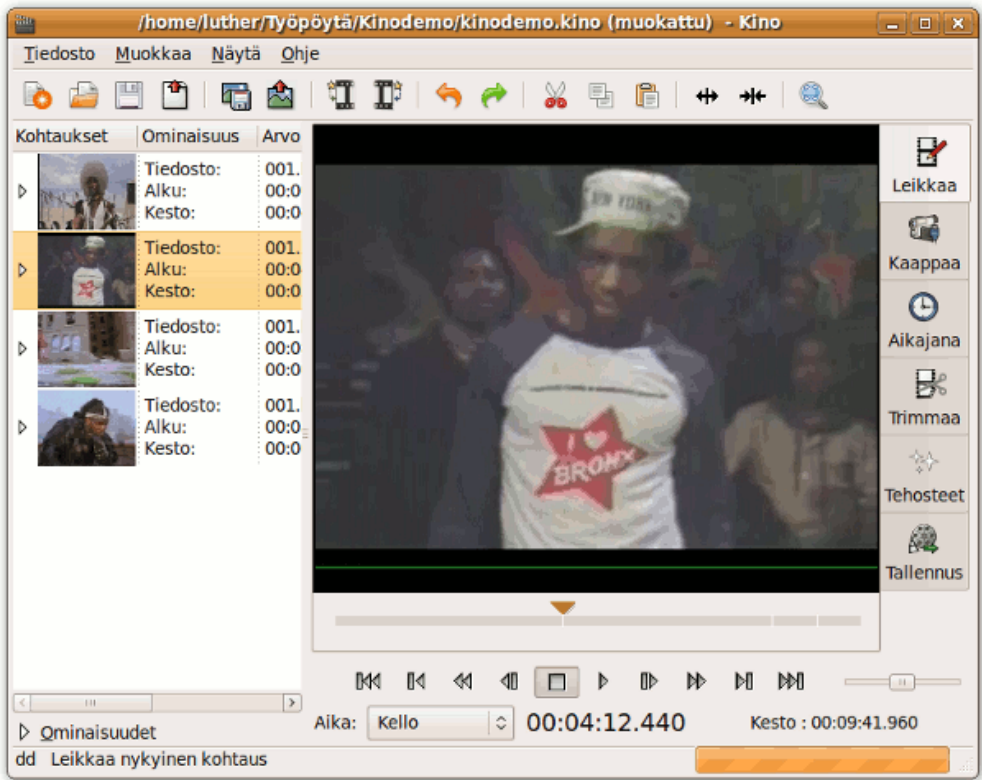
Jos kamerasi ei tue tätä, käytä kameran omia ohjaimia. Nauhoitetut videoleikkeet näkyvät aikajanassa. Jatka tätä prosessia, kunnes koko filmi on tietokoneessa.

Videoleikkeet näkyvät aikajanalla. Nähdäksesi filminpätkien eri ominaisuudet käytä **Aika**-alasvetolistaa siirtokontrollien yläpuolella.

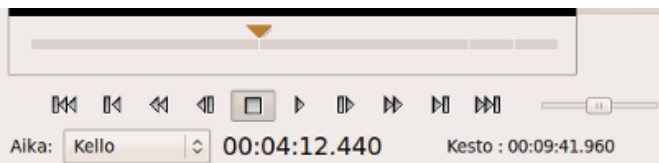
3. VIDEOLEIKKEIDEN EDITOIMINEN

Kun videoleikkeet on tuotu Kinoon, niitä voidaan järjestellä uudestaan **Leikkaa**-tilassa.

Siirry leikkaustilaan napsauttamalla **Leikkaa**-välilehteä oikealla olevassa palkissa. Napsauta videoleikettä, vedä sitä pitäen hiiren nappi pohjassa ja pudota se eri kohtaan aikajanalla lopettamalla napin painaminen.

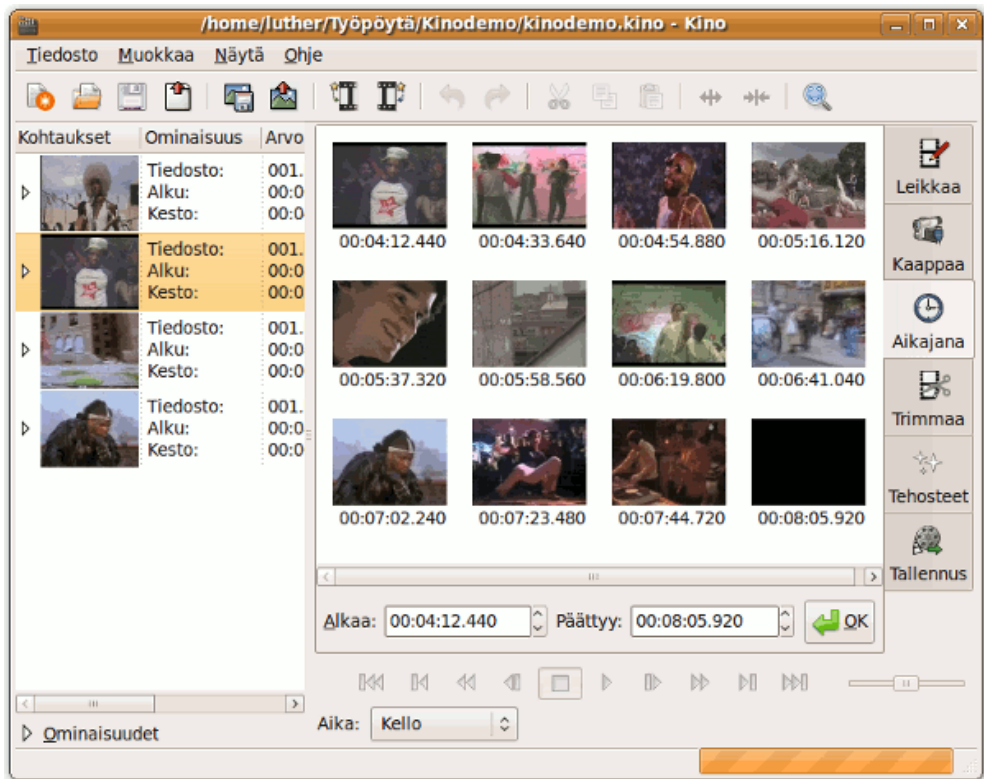


Vierityspalkki pääikkunan alla on jaettu osiin, jotka vastaavat aikajanan kohtauksia. Elokuvan voi toistaa käyttämällä siirtonappuloita. Vaihtoehtoisesti kuvamateriaalia voi tarkastella siirtämällä vierityspalkin päällä olevaa kolmiomaista soittopäätä.



AIKAJANA

Valitse **Aikajana** oikealla olevasta sivupalkista ja valittu videoleike näkyy kuvasarjana. Tämä tila on visuaalinen perusaikajana. Videoleikkeitä ei voi editoida tässä tilassa.

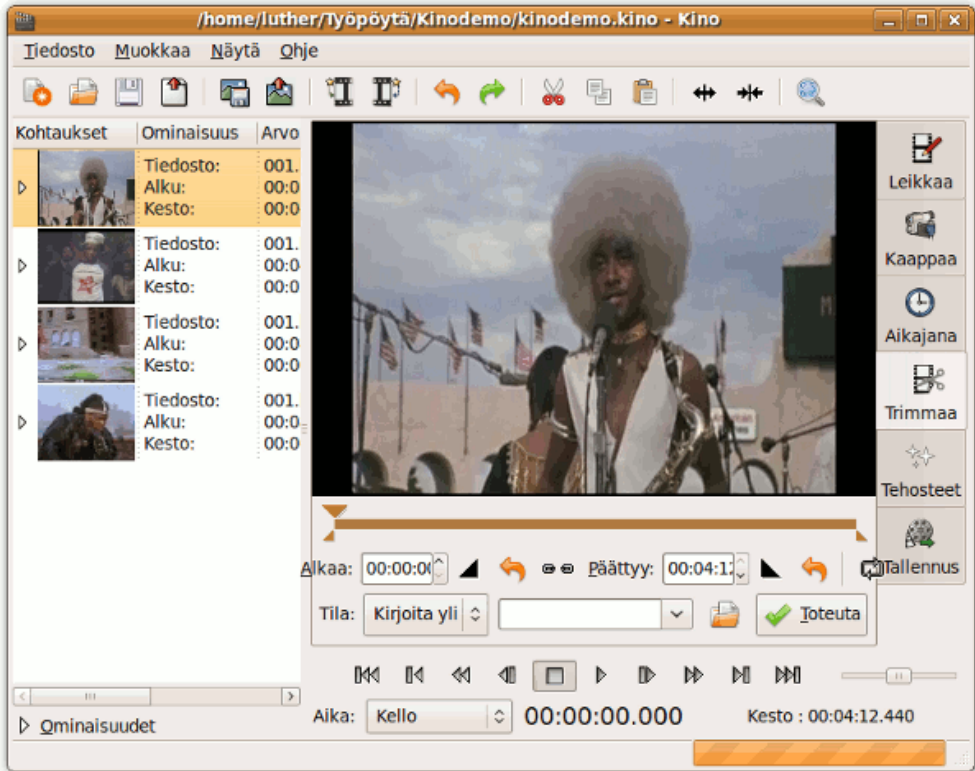


Aikajanalla näet **Alkaa** ja **Päättyy** -aikojen määrittelemän ajanjakson. Nähdäksesi koko elokuvan laita **Päättyy** -aika maksimiin. Voit muuttaa aikaa ajan oikealla puolella olevista pienistä nuolista.

VIDEOLEIKKEIDEN TRIMMAUS

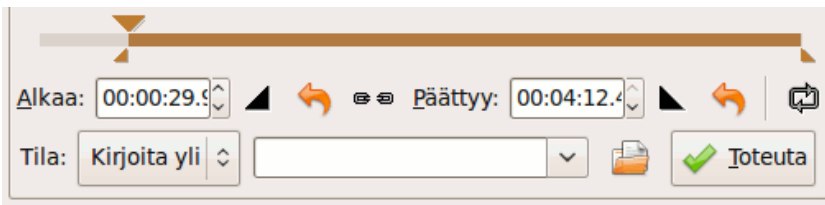
Kaapatut videoleikkeet voivat olla trimmauksen tarpeessa. Valitse leike, joka vaatii lisäeditointia, ja mene **Trimmaa**-tilaan oikealla olevasta sivupalkista.

Muista, että voit vain tehdä videoleikkeestä lyhemmän. Videoleikettä ei voi pidentää.



Soittopään tai siirtonappuloiden käyttö siirtää soittopään kohtaan, josta tahdot videoleikkeesi alkavan. T trimmaa videoleikkeen alkua napsauttamalla mustaa kolmiota, joka on **Alkaa**-laatikossa. Tällä samalla menetelmällä voidaan valita uusi **Päättyy**-kohta, mutta nyt tulee käyttää oikealla olevaa mustaa kolmiota. Harmaaksi muuttunut osa vierityspalkista on poissuljettu video, se on yhä olemassa, mutta sitä ei toisteta.

Vaihtoehtoisesti voit napsauttaa ja siirtää pienen kolmion suoraan vierityspalkin alla uuteen alkukohtaan.



Valitaksesi uudet pisteet, valitse **Kirjoita yli** -tila ja napsauta **Hyväksy**. Aikajanalla oleva videoleike muuttuu muutosten mukaiseksi.

Kirjoita yli -tila merkitsee, että uusi trimmattu videoleike tulee vanhan videoleikkeen päälle. Menetät siis videoleikkeestäsi poistamasi osat.

Lisää-tila merkitsee, että uusi trimmattu videoleike tulee vanhan videoleikkeen jälkeen. Vanha videoleike siis jää kokonaisuudessaan talteen.

VIDEON TUOMINEN

On kaksi tapaa tuoda kuvamateriaalia projektiin. Jos tahdot tuoda koota kuvamateriaalia nopeasti, käytä **Lisää** -nappuloita. Ensimmäinen nappula lisää videoleikkeen valitun leikkeen eteen aikajanalla. Toinen nappula lisää videoleikkeen nykyisen leikkeen perään aikajanalla.



Jos videoleikkeet vaativat trimmausta tai leikkausta osiin, voi olla helpompaa trimmata videoleikkeet niitä tuotaessa. Tässä tapauksessa videoleikkeet kannattaa tuoda **Trimmaa**-tilassa.

TEHOSTEET

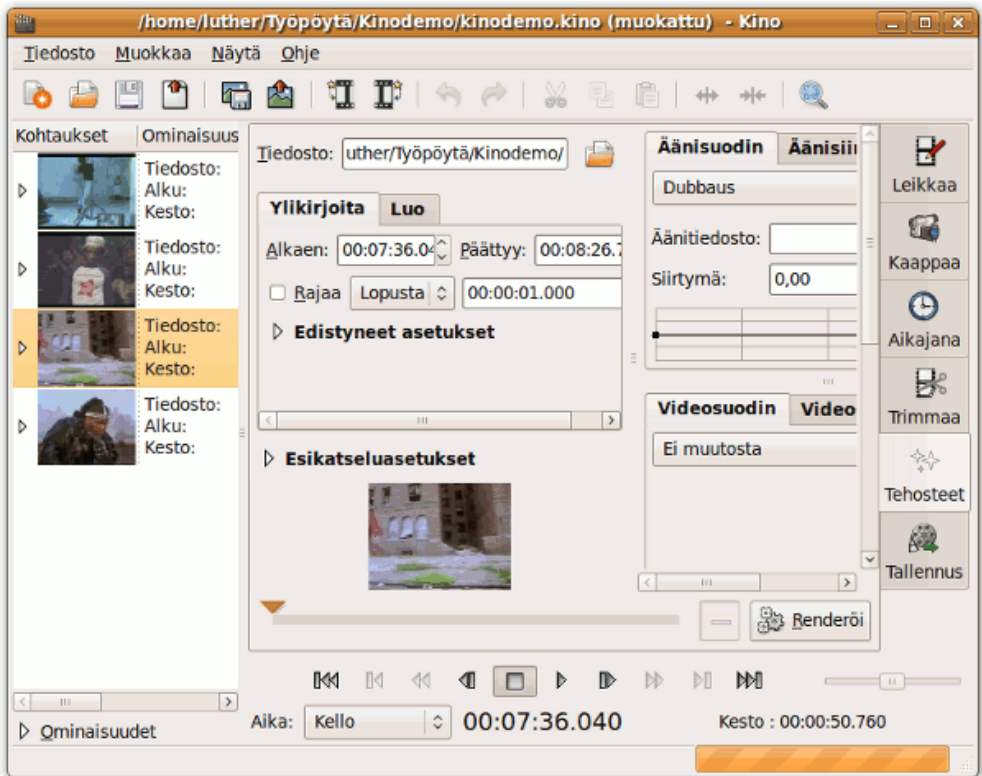
4. ALKU- JA LOPPUKSTIEN LISÄÄMINEN
5. SIIRTYMÄT JA ERIKOISTEHOSTEET
6. ÄÄNISUODATTIMET

4. ALKU- JA LOPPUKSTIEN LISÄÄMINEN

Napsauta **Tehosteet** ja kaksiosainen ikkuna avautuu.

Ensimmäisessä osassa on **Esikatseluasetukset**. Videon esikatselu toistetaan tässä osassa, kun erikoistehosteet on lisätty.

Seuraavassa osassa on valikoima ääni- ja videosuodattimia, joita voidaan käyttää elokuviin. Ennen kuin tarkastelemme eri efektejä, katsokaamme nopeasti **Ylikirjoita** ja **Luo** -vaihtoehtojen eroja.



YLIKIRJOITA JA LUO -TILAT

On tärkeää huomata ero **Ylikirjoita** ja **Luo** -tilojen välillä. **Ylikirjoita** kirjoittaa tekstit videon päälle. **Luo**-tila lisää tekstit valitun taustan päälle.

Ylikirjoita **Luo**

Alkaen: 00:07:36.040 Päättyy: 00:08:26.760

Rajaa Alusta 00:00:01.000


▷ **Edistyneet asetukset**


Tyypillinen otsikko voi olla keskitetty teksti, joka häipyy sisään ja ulos kuvamateriaalin päällä. Luodaksesi tämän, valitse ensimmäinen filmileike jaksossa ja valitse **Ylikirjoita**. Valitaksesi otsikkojakson keston, rastita **Rajaa** -laatikko ja valitse **Alusta** -vaihtoehto. Kirjoita 45 kuvaa valinta-alueeseen. Tämä vastaa noin kahden sekuntia videota.


Napsauta seuraavaksi **Videosuodin** ja valitse **Tekstittäjä** pudotusvalikosta.

Videosuodin **Videosiirtymä**

Tekstittäjä

Kirjasin: **Sans Bold** 32 Väri: 

Reunuksen leveys: 2 Väri: 

Toppausalueen leveys: 0 Korkeus: 0 Väri: 

Sijoittuminen: Vasen

Tekstissä käytetään Pango -merkkäusta

Lomitettu. Käytetäänkö kenttä perusteista renderöintiä

▷ **Sijainti ja animointi**

TEKSTIN VAIHTOEHDOT


Tekstittäjän editointialue on näkyvillä.


Kirjoita tekstilaatikkoon tahtomasi otsikko.


Oikea paikka tekstien sijoittamiseen riippuu videomateriaalistasi. Voit valita tekstin sijainnin ruudulla asettamalla **X-siirtymän** ja **Y-siirtymän** pikseleinä. Nämä valitsevat tekstin sijoituksen korkeus- ja leveysuunnassa.

Videosuodin **Videosiirtymä**

Tekstittäjä

Kirjasin: **Sans Bold** 32 Väri: 

Reunuksen leveys: 2 Väri: 

Toppausalueen leveys: 0 Korkeus: 0 Väri: 

Sijoittuminen: Vasen

Heipparallaa

Tekstissä käytetään Pango -merkkäusta

Lomitettu. Käytetäänkö kenttä perusteista renderöintiä

▼ Sijainti ja animointi

X-siirtymä : 0 pikseliä Y-siirtymä : 0 pikseliä

Ensisijainen sijainti: Keskitä Keskelle

Lopullinen sijainti: Keskitä Keskelle

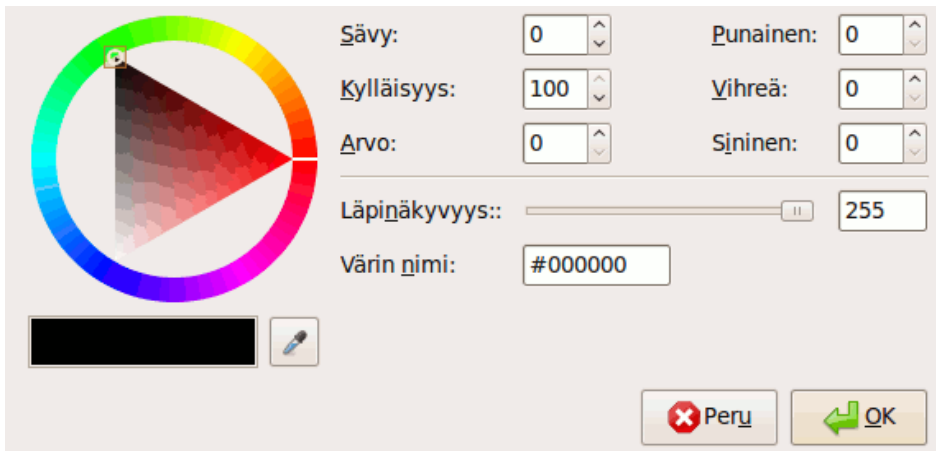
Häivytä sisään: 0 kuva Häivytä ulos: 0 kuva

Napsauta **Kirjasin** ja valitse vaihtoehdoista kirjasintyypiksi **Sans** (oletuskirjasin) ja valitse koko 72. Napsauta **OK**.



Napsauta **Väri**. Seuraavassa ruudussa voit valita sopivan värin. Muuta värikolmiota napsauttamalla tekstin väri valkoiseksi. Napsauta **OK**.

Reunuksen leveys -kohdasta voit vaihtaa samalla tavalla reunuksen värin mustaksi.



Vaihda **Sijoittuminen**-valikkoon **Keskitä**. Tämä pitää tekstin keskellä, jos se laajenee yli yhdelle riville. Aseta seuraavaksi **Reunuksen leveys** - arvoksi 6 - tämä laajentaa tekstilaatikon taustaväriä ja tekee tekstistä näkyvämmän valitussa videoleikkeessä.

Aseta tekstin **Ensisijainen sijainti** ja **Lopullinen sijainti** -kohtien arvoksi **Keskitä**. Tekstin animoimista varten voit asettaa erilaisen ensisijaisen ja lopullisen sijainnin. Tämä merkitsee sitä, että teksti liikkuu kuvaruudulla ensisijaisesta sijainnista lopulliseen sijaintiin.

Aseta **Häivytä sisään** ja **Häivytä ulos** kuuteen kuvaan.

Esikatselussa näet otsikon sellaisena kuin se näkyy videossa. Tämä näyttää otsikot, kun ne häipyvät sisään.

▼ **Esikatseluasetukset**



Silmukka Alhainen laatu

Äänetön Jätä kuvia väliin

Näytä: kuvat ennen/jälkeen



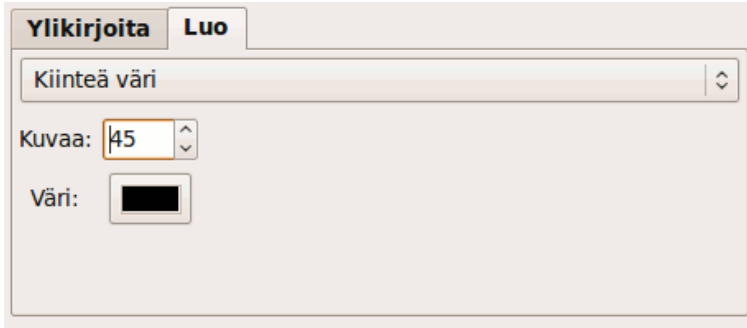
Kun olet tyytyväinen lopputulokseen, napsauta **Renderöi**. Uusi videoleike ilmestyy **Kohtaukset**-ikkunaan. Se on nimetty kinofx.dv-tiedostoksi.

Kohtaukset	Ominaisuus
▶ 	Tiedosto: Alku: Kesto:
▶ 	Tiedosto: Alku: Kesto:
▶ 	Tiedosto: Alku: Kesto:
▶ 	Tiedosto: Alku: Kesto:
▶ 	Tiedosto: Alku: Kesto:

LUO-TILA

Katsomme toista tapaa luoda otsikoita, jolloin ne vierivät ruudun yli mustina. Tätä tapaa käytetään usein lopputeksteissä. Valitse **Luo**-tila.

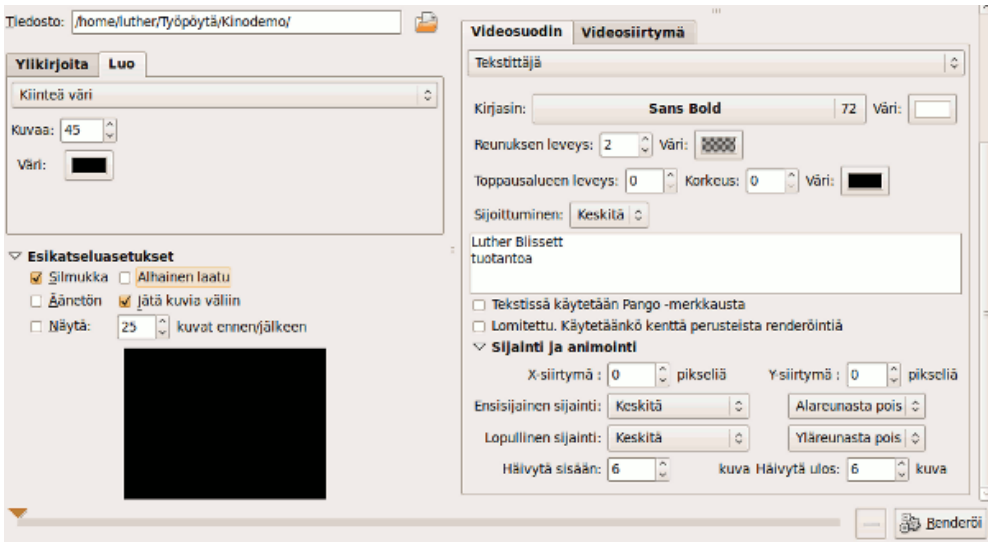
>Valitse ensimmäisissä vaihtoehtoissa **Kiinteä väri** ja kirjoita **Kuvaa**-kohtaan tahtomasi määrä kuvia.



Tekstittimen vaihtoehdoissa aseta kirjaisimen kooksi on 36 ja etualan väri valkoiseksi. Tausta voidaan jättää ruutukuvioksi, mikä merkitsee läpinäkyvyyttä. Aseta **Sijoittuminen, Ensisijainen ja Lopullinen sijainti** keskitetyksi.

Jos tahdot nähdä lopputekstien vyöryvän ruudun yli, aseta **Ensisijaiseksi sijainniksi Alareunasta pois** ja **Lopulliseksi sijainniksi Yläreunasta pois**. Lisää nyt kuuden kuvan **Häilytys sisään** ja **Häilytä ulos** ja kirjoita lopputekstisi.

Esikatsele lopputekstit ja napsauta **Renderöi**.



Uusi videoleike tipahtaa **Kohtauksiin**. Aseta lopputekstit viimeiseksi videoleikkeiden jatkumossa.

MUSTA VIDEO

On hyvä tapa laittaa jonkin aikaa mustaa videon alkuun ja loppuun, jos elokuva siirretään takaisin digitaaliselle videonauhalle. Näin se tehdään:

1. Valitse **Luo**.
2. Kirjoita kuinka monta **Kuvaa** tahdot. Valitse 250 kuvaa kymmenen sekunnin videota varten.
3. Valitse **Kiinteä väri** ja valitse **Väriksi** musta.
4. Valitse **Ennen nykyistä muokattavaa kuvaa** -nappula.
5. Valitse videosiirtymä **Ei muutosta**.
6. **Renderöi**. Uusi musta videoleike asetetaan **Kohtauksiin**.
7. Siirrä se videojatkumon alkuun.
8. Kopioi videoleike (**Muokkaa > Kopioi**)
9. Vedä kopio videoleikejatkumon loppuun.
10. Tallenna työsi.

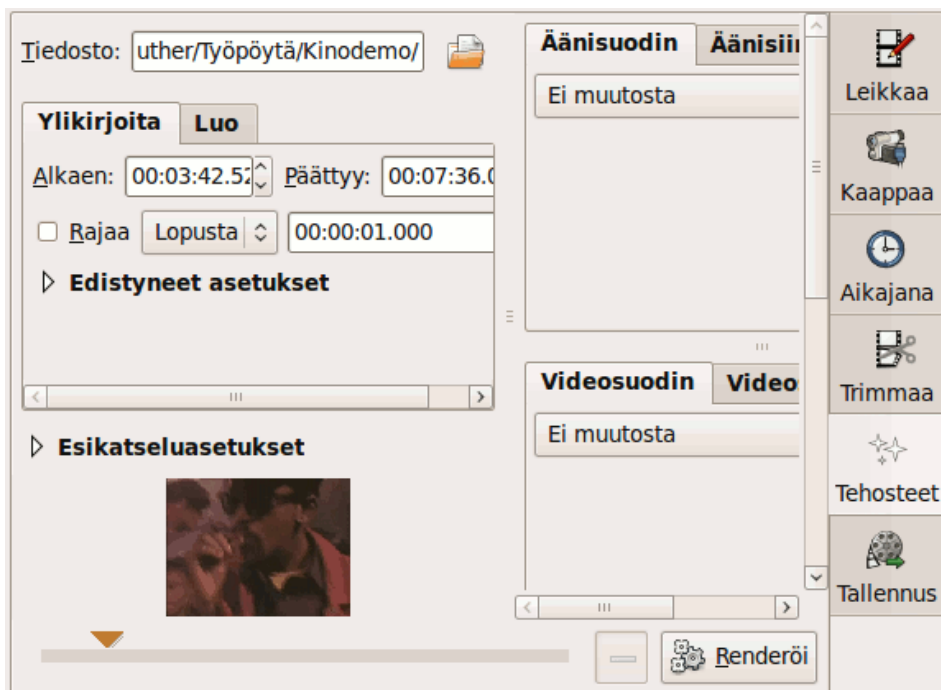


5. SIIRTYMÄT JA ERIKOISTEHOSTEET

SIIRTYMIEN LISÄÄMINEN

Kino tarjoaa joukon siirtymätehosteita. Siirtymiä käytetään yhdistämään videoleikkeitä ja ne voivat lisätä elokuvaan jotain, kun niitä käytetään ajatuksella. Yleisimmin käytetyssä siirtymässä yksi videoleike hiipuu toiseen. Sitä kutsutaan joskus ristikuvaksi tai häivytykseksi.

Siirry ensin tehostetilään napsauttamalla **Tehosteet** oikealla olevasta sivupalkista. Luodaksesi häivytyksen yhdestä videoleikkeestä toiseen, valitse ensin videoleike josta siirtymä alkaa, valitse **Ylikirjoita**, ja valitse kesto kohdista **Alkaen** ja **Päättyy**.



Valitse **Häivytyks** alkuun valikosta **Videosuodin**. Esikatselue siirtymää ja napsauta **Renderöi**. Uusi videoleike tapahtaa **Kohtaukset**-ikkunaan.

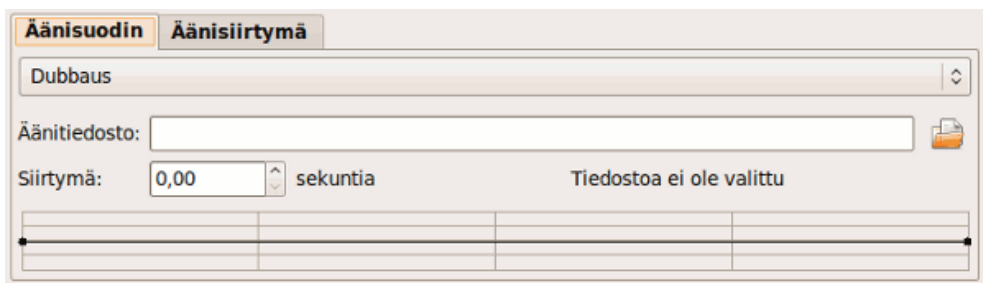
videosuodin.gif

6. ÄÄNISUODATTIMET

Äänisuodattimet toimivat kuten videosuodattimet, mutta ei ole tarpeen valita **Ylikirjoita** tai **Luo** -vaihtoehtoja. On vain muutamia äänisuodattimia ja äänisiirtymiä, mutta ne ovat hyödyllisiä yksinkertaisessa äänieditoinnissa.

Äänisuodattimien nimet esittelevät niiden toimintatavat, joten selitykset eivät ole tarpeellisia.

Dubbaus merkitsee, että alkuperäinen ääni korvataan valitulla äänitiedostolla. Valitse ensin äänitiedosto, esikatsele ja **Renderöi**. Jos tahdot korvata koko äänen yhdellä äänitiedostolla, renderöi ensin elokuvasi, tuo tämä uuteen projektiin ja dubbaa videoleike. Kehittyneempää äänieditointia voit tehdä viemällä äänitiedostosi äänieditointiohjelmaan, kuten Audacityyn.



Jos tahdot lisätä ulkoisia äänitiedostoja Kinoon, niiden tulisi olla .wav-muodossa.

TALLENAMINEN

7. VIDEON TALLENTAMINEN

7. VIDEON TALLENTAMINEN

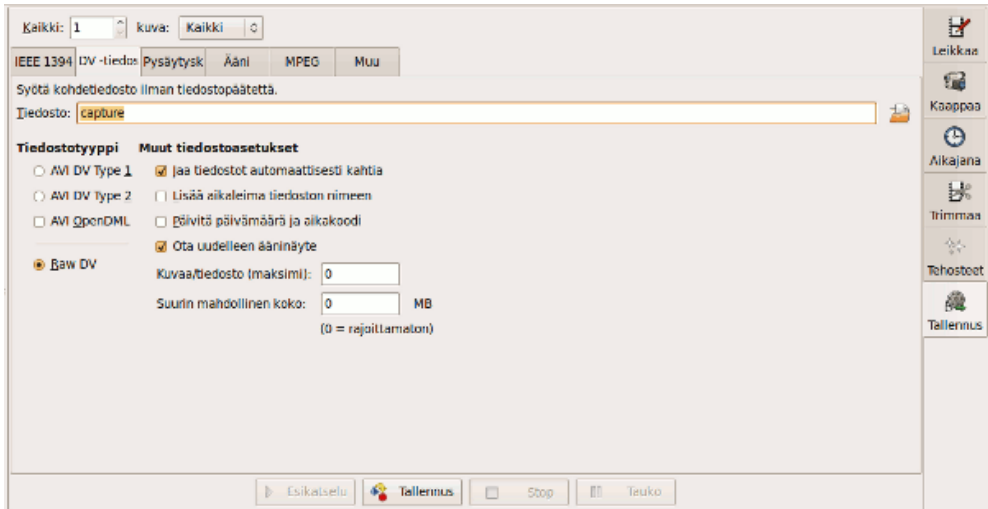
Kun elokuvasi on valmis, voit viimeistellä sen renderöimällä elokuvasta yhden AVI-tiedoston tai viemällä valmiin elokuvan takaisin digitaaliselle videonauhalle. Muita vaihtoehtoja ovat elokuvan vieminen pysäytyskuvina, äänenä, MPEG-muodossa (DVD, VCD ja SVCD) tai DV Pipe -muodossa vietäväksi toiseen ohjelmaan.

NAUHALLE VIEMINEN

Kun videokamerasi on käännettynä päälle, kelattuna alkuun ja valmiina vastaanottamaan videokuvaa IEEE1394 -portin läpi (tarkasta kamerasi käyttöoppaasta). Valitse **Vie**-pylväs ja valitse **IEEE1394**. Paina **Vie**-nappia ja kamera alkaa nauhoittaa kuvaa. Jos on ongelmia, voit joutua muuttamaan parametrien arvoja tällä sivulla. Huomaa, että jotkin IEEE1394-kortit eivät vie takaisin nauhalle.

TALLENTAMINEN AVI-MUODOSSA

Luodaksesi yhden elokuvatiedoston, napsauta **Tallennus**, valitse **DV-tiedosto** -välilehti, ja valitse valmiin elokuvan nimi ja sijainti.



Valitse nyt tiedostomuotosi: **AVI DV Type 2** on yhteensopivampi muoto. Jos tahdot jakaa elokuvasi AVI-muodossa, on suositeltavaa valita tämä vaihtoehto, vaikka tiedostot ovat suurempia. Napsauta **Tallennus**.

LIITTEET

8. TÄSTÄ OHJEESTA

9. LISENSSI

8. TÄSTÄ OHJEESTA

Tämä käyttöohje on tuotettu FLOSS Manuals -dokumentaatiowikissä. FLOSS Manuals löydät osoitteesta <http://fi.flossmanuals.net>

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

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

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

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

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

Uusi käyttöohje tuotetaan usein kirjapyrähdyksessä, jossa ohjelmasta kiinnostuneet ihmiset kokoontuvat kirjoittamaan käyttöopasta. Kirjapyrähdyksessä voi usein tuottaa uuden käyttöohjeen muutamassa päivässä.

FLOSS Manuals -verkosto on saanut maineen laadukkaiden ohjeiden tuottajana. Sitä tukevat avainprojektit, kuten [One Laptop Per Child](#) ja [Internet Archive](#). Kieliyhteisö laajenee nopeasti, käyttöoppaita käännetään nyt yli kahdellekymmenelle kielelle.

DOKUMENTAATION TARVE

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

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

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

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

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

KÄYTTÄJIEN JA KIRJOITTAJIEN YHTEISÖN RAKENTAMINEN

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

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

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

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

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

SUOMENKIELINEN FLOSS MANUALS

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

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



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



Vipuvoimaa
EU:lta
2007-2013



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

9. LISENSSI

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

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

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

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

SUOMENKIELISEN VERSION KÄÄNTÄJÄT JA KIRJOITTAJAT

Johdanto

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

Videokaappaus

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

Editoiminen

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

Tekstitykset

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

Tehosteet

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

Audiosuodattimet

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

Tallentaminen

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

Oppaasta

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

Lisenssi

Muokkaukset:

TomiToivio - Tomi Toivio 2012

Audiosuodattimet

© [Tomi Toivio](#) 2010, 2011

Lisenssi

© adam hyde 2006, 2007

Modifications:

Tomi Toivio 2009, 2010, 2011

Editoiminen

© Tomi Toivio 2009, 2010, 2011

Modifications:

Tomi Toivio 2009

Erikoistehosteet

© Tomi Toivio 2009, 2010, 2011

Modifications:

Tomi Toivio 2009

Johdanto

© adam hyde 2006, 2007

Modifications:

Tomi Toivio 2009, 2010, 2011

Tomi Toivio 2009

Oppaasta

© Tomi Toivio 2010, 2011

Tallentaminen

© Tomi Toivio 2009, 2010, 2011

Modifications:

Tomi Toivio 2009

Tekstitys

© Tomi Toivio 2009, 2010, 2011

Modifications:

Tomi Toivio 2009

Videokaappaus

© Tomi Toivio 2010, 2011

ENGLANNINKIELISEN VERSION TEKIJÄT.

ADDING TITLES

© Tim Cullen 2007

Modifications:

adam hyde 2007, 2008

Thomas Middleton 2008

Zita Joyce 2008

AUDIO FILTERS

© Tim Cullen 2007

Modifications:

adam hyde 2007, 2008

Thomas Middleton 2008

CAPTURING VIDEO

© Tim Cullen 2007

Modifications:

adam hyde 2007, 2008

Thomas Middleton 2008

Zita Joyce 2008

CREDITS

© adam hyde 2006, 2007, 2008

EDITING CLIPS

© Tim Cullen 2007

Modifications:

adam hyde 2007, 2008

Thomas Middleton 2008

EXPORTING VIDEO

© Tim Cullen 2007

Modifications:

adam hyde 2007, 2008

Thomas Middleton 2008

ADDITIONAL HELP

© adam hyde 2006, 2008

Modifications:

Thomas Middleton 2008

INTRODUCTION

© Tim Cullen 2006

Modifications:

adam hyde 2006, 2007, 2008

Simon Yuill 2007

Thomas Middleton 2008

TRANSITIONS AND EFFECTS

© Tim Cullen 2007

Modifications:

adam hyde 2007, 2008

Thomas Middleton 2008



[Vapaat käyttöoppaat vapaille ohjelmille](#)

GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

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

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

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

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

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

- a)** You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b)** You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c)** If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

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

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

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

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

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS