



YWriter7-ohjelma on kirjailijalle korvaamaton apuri. Sillä voi varmistaa, ettei tarina karkaa sivuraiteelle.

HAHMOTA HENKILÖHAHMOT JA JUONI:

Tehokas täsmäapu kirjan kirjoittamiseen

Monille kirjailijoille tarinan jäsentely on vähintään yhtä haastavaa kuin sen keksiminen, mutta sitäkin työvaihetta voi helpottaa.



Toimittaja
Martin Lorentsen

Oletko joskus yrittänyt kirjoittaa kirjaa tai seurannut kirjailijan työskentelyä? Silloin olet ehkä huomannut, että kiinnostavaan kirjan kirjoittamiseen tarvitaan muutakin kuin sanasepon lahjoja ja hyvä tarina.

Kirjoittamisen taito pitää nimittäin sisällään myös teoksen rakenteen ja sen juonen, hahmojen ja paikkojen hallinnan. Tämä voi olla haastavaa jopa kokeneille Hollywood-käsikirjoittajille, sillä tarinaan hiipii helposti mukaan juonipaljastuksia ja epäloogisia juonenkäännteitä. Kirjoilla ja

käsikirjoituksilla on tapana kehittyä kirjoitusprosessin aikana odottamattomiin suuntiin, mikä voi sotkea tarinaa sekavammaksi.

Näiden haasteiden kanssa painivalle yWriter7 on kuin taivaalta tipunut enkeli. Ohjelmassa tarinat voi pilkkoa pieniin palasiin, jolloin niitä voi työstää sarjana helposti muokattavia ja siirreltäviä kohtauksia yhden pitkän asiakirjan sijaan.

Lukuja ja henkilöahmoja

Ywriter7:llä voit tehdä hahmoista ja tapahtumapaikoista itsenäisiä elementtejä. Valitse tarinallesi päähenkilö ja anna hänelle nimi sekä kuvaile hänen ulkonäköään tai liitä

mukaan kuva. Saat määritellä hänen motiivinsa, tavoitteensa ja elämäntarinansa. Voit myös keksiä paikkoja ja kuvata niiden ulkonäköä ja maantieteellistä sijaintia.

Tämän tehtyäsi voit liittää hahmoja ja paikkoja kirjoittamiisi kohtauksiin. Napsauttamalla hahmoa tai paikkaa ohjelman yleisnäkymässä näet nopeasti ja helposti, missä kohdissa tarinaa ne esiintyvät. Näin pysyt helposti kärryllä juonenkänteissä ja vältät virheet tarinassa.

Periaatteessa koko tarinan voi kirjoittaa suoraan ohjelmaan, mutta koska siinä ei ole oikeinkirjoituksen tarkistustoimintoa, suosittelemme kirjoittamaan tekstin jollakin itselle tutulla tekstinkäsittelyohjelmalla. Tämän jälkeen teoksen voi kopioida tekstinkäsittelyohjelmasta leiketydälle pikanäppäimellä Ctrl + C ja liittää sen yWriter7:ään pikanäppäimellä Ctrl + V.



yWriter7

Ohjelma auttaa hahmottamaan työn alla olevan kirjasi rakenteen, juonen, hahmo-gallerian sekä tapahtumapaikat.

Kieli
Englanti

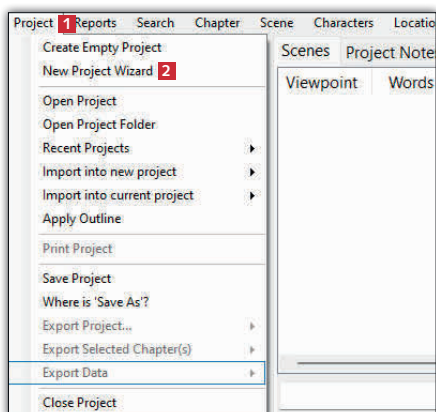
Järjestelmä
Windows 10 ja 11

Lataa ohjelma verkkosivuilta:
kotimikro.fi/2502

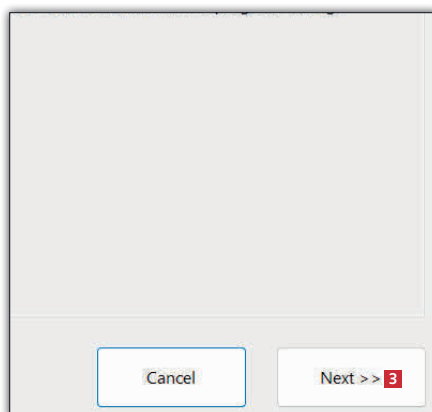


Kirjaprojektin aloittaminen

Jokainen käsikirjoitus, jota jäsenet yWriterilla, on lisättävä ohjelmaan omaksi projektikseen. Vasta projektin perustamisen jälkeen pääset käsiksi itse työhön. Tässä esimerkissä työstämme kirjaa.



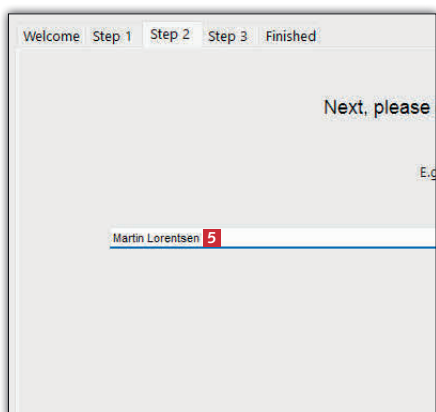
1 Aloita lataamalla yWriter7 verkkosivuiltamme ja asentamalla se. Käynnistä ohjelma ja napsauta vasemmasta yläreunasta kohtaa **Project 1**. Valitse sitten **New Project Wizard 2**.



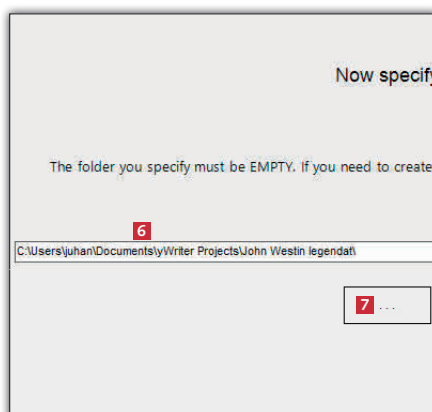
2 Napsauta avautuvan ikkunan oikeassa alakulmassa seuraavaksi painiketta **Next 3**.



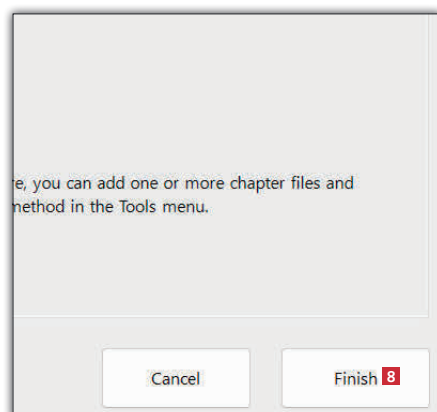
3 Kirjoita kenttään teoksen nimi **4**. Napsauta sitten uudelleen painiketta **Next** oikeassa alanurkassa.



4 Kirjoita seuraavaksi kenttään kirjailijan nimi **5** ja napsauta jälleen painiketta **Next**.



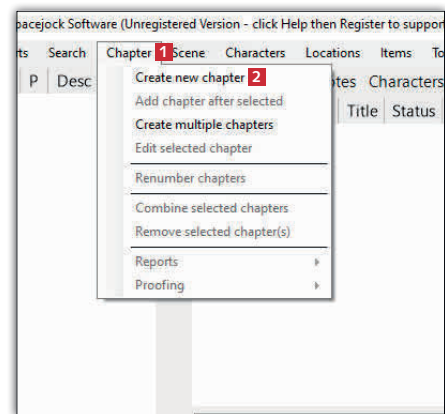
5 Projekti tallennetaan tietokoneellesi **Dokumentit**-kirjastoon **6**. Voit vaihtaa tallennuspaikkaa napsauttamalla kolmea pistettä **7** ja valitsemalla toisen kansion tietokoneeltasi.



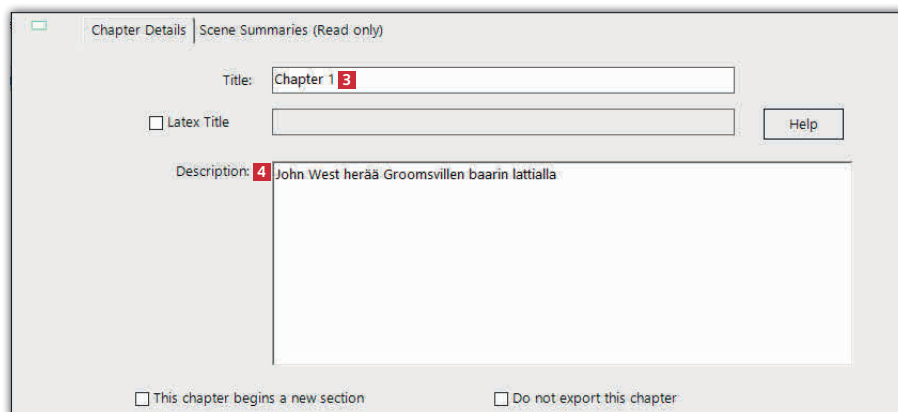
6 Napsauta vielä lopuksi painiketta **Finish 8**. Projekti on nyt luotu, ja voit ryhtyä jäsentelemään teostasi.

Lisää teokseen ensimmäinen luku

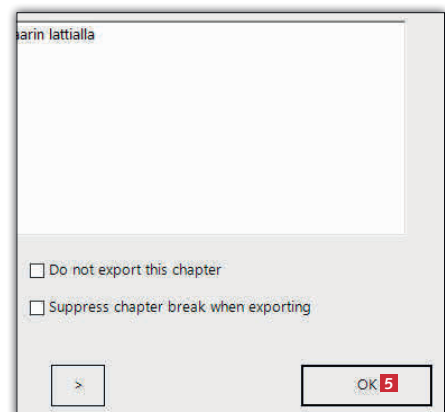
Hyvä tapa aloittaa työ on luoda kirjaan luku. Jokainen luku lisätään ohjelman vasemmalla puolella olevaan luetteloon, josta niitä on helppo selata.



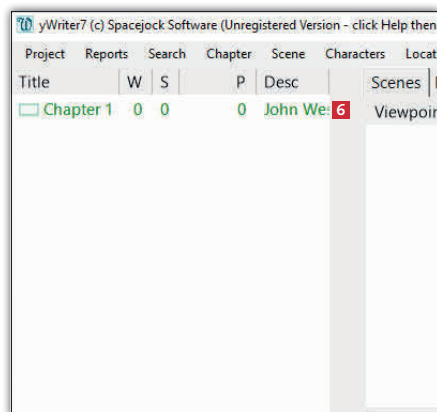
1 Avaa aluksi yWriter7. Napsauta ohjelman ylälaidassa kohtaa **Chapter 1** ja valitse avautuvasta valikosta kohta **Create new chapter 2**.



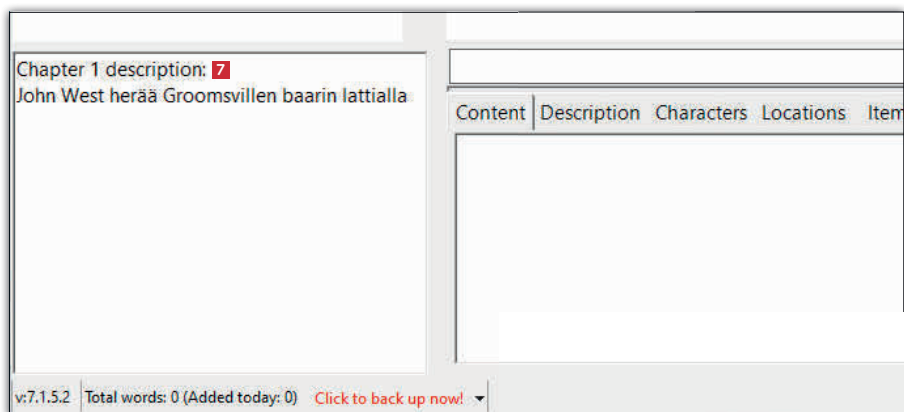
2 Ensimmäinen luku saa nimen **Chapter 1 3**. Alla olevaan kenttään **Description 4** voit kirjoittaa kyseisen luvun kuvauksen.



3 Napsauta sitten oikean alakulman painiketta **OK 5**.



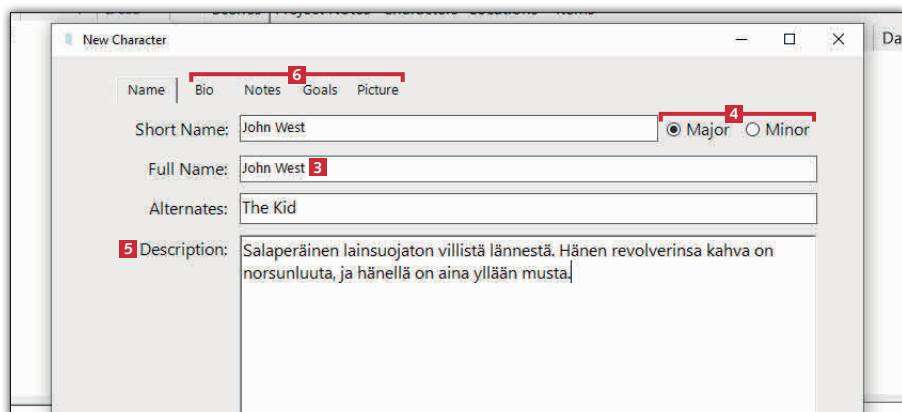
4 Luku näkyy nyt ohjelman vasemmassa reunassa olevassa luettelossa. Kaikki luvut, jotka luot, kerätään näkyville tänne. Napsauta lukua **6**.



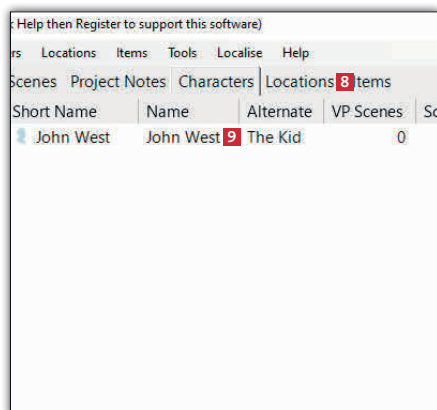
5 Vasemmasta alareunasta näet vaiheessa kaksi kirjoittamasi kuvauksen **7**, ja sitten voit jatkaa kirjasi jäsentelyä.

Lisää kirjaan henkilöhahmo

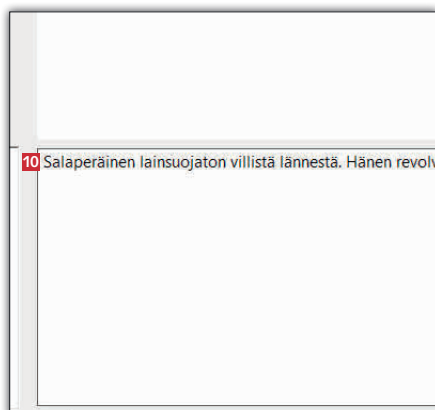
Ywriter7:ssä voit tehdä kirjasi henkilöhahmoille profiileja. Hahmot liitetään myöhemmin lukuihin ja kohtauksiin, mikä helpottaa niiden seuraamista tarinankerronnan eri vaiheissa.



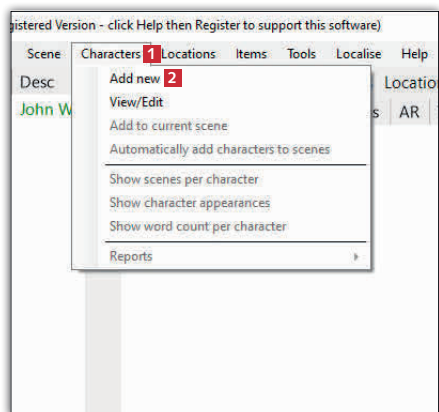
2 Kirjoita hahmon nimi **3** kohtaan **Full name**. **Short name** ja **Alternates** eli hahmon lempinimi ja muut nimitykset eivät ole pakollisia. Valitse, onko kyseessä pää- vai sivuhahmo **4** ja kirjoita hahmolle kuvaus **5**. Huomaa, että voit halutessasi lisätä hahmon profiiliin paljon muitakin tietoja **6**.



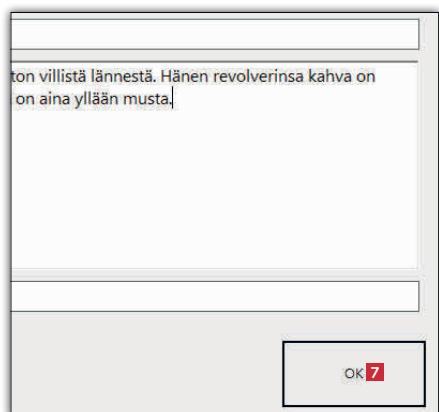
4 **Characters**-kohdasta **8** näet kaikki luomasi henkilöhahmot. Napsauta yhtä hahmoista **9**.



5 Näet sitten valitsemasi henkilön kuvauksen **10**. Luo kaikki tarinan henkilöhahmot samalla tavalla.



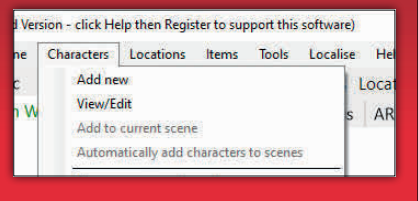
1 Avaa yWriter7 ja napsauta sitten ohjelman yläreunassa kohtaa **Characters** **1**. Valitse avautuvasta valikosta kohta **Add new** **2**.



3 Napsauta oikeassa alakulmassa painiketta **OK** **7**, kun olet lisännyt kaikki tarvittavat tiedot hahmosta.

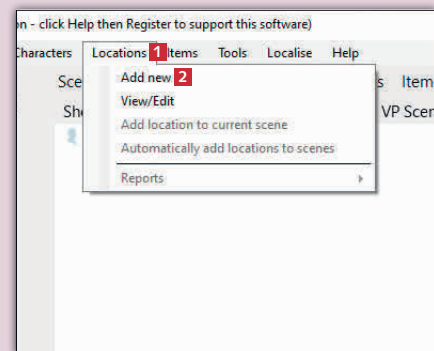
Muokkaa henkilöhahmoa

Voit palata milloin vain valmiiseen hahmoon ja muokata hänen tietojensa. Napsauta työkalupalkin yläreunasta **Characters**-painiketta ja valitse **View/Edit**, jolloin saat näkyviin kaikki projektiin luomasi henkilöhahmot. Kaksoisnapsauta sitten listalta sitä hahmoa, jota haluat muokata.



Aika ja paikka

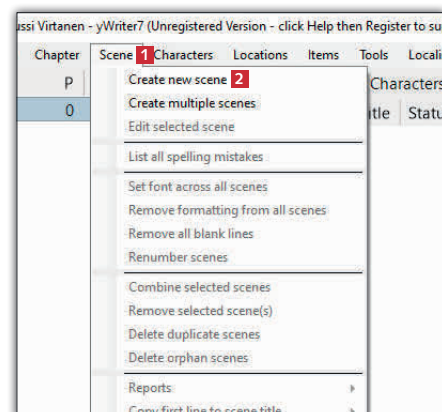
Yhteen kirjaan mahtuu yleensä useita eri tapahtumapaikkoja. Voit luoda kaikille kirjasi tapahtumapaikoille oman profiilin, jonka voit sitten liittää kohtauksiin ja lukuihin, jotka tapahtuvat kyseisessä paikassa.



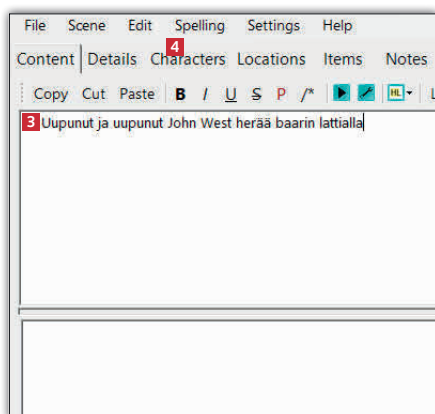
1 Aloita avaamalla yWriter7. Napsauta ikkunan yläreunassa kohdasta **Locations** **1**. Valitse pudotusvalikosta kohta **Add new** **2**.

Luo kohtaus ja liitä siihen hahmoja sekä paikkoja

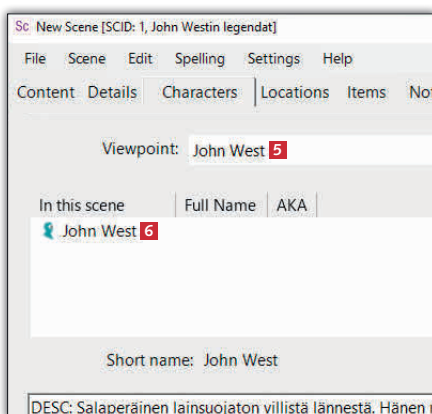
Ywriter7:ssä kirja rakentuu kohtauksista, jotka jaotellaan lukuihin. Projektiin luodut henkilöhahmot ja paikat liitetään kohtauksiin.



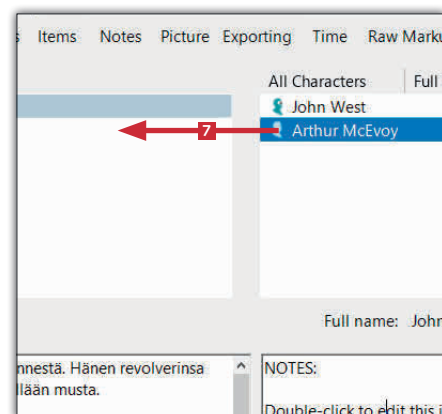
1 Avaa aluksi yWriter7. Napsauta yläreunassa kohtaa **Scene** **1**. Valitse sitten avautuvasta valikosta kohta **Create new scene** **2**.



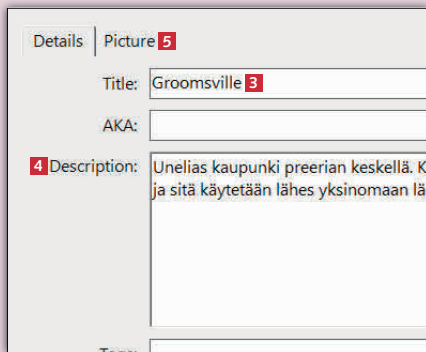
2 Kirjoita se, mitä kohtauksessa tapahtuu **3**. Voit myös kopioida tekstin tekstinkäsittelyohjelmastasi ja liittää sen tähän. Napsauta seuraavaksi kohtaa **Characters** **4**.



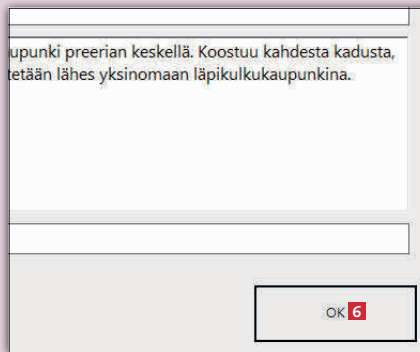
3 Kohtaan **Viewpoint** **5** valitaan henkilö, joka on kohtauksen keskiössä. Kenttään **In this scene** **6** lisätään kaikki muut kohtauksessa mukana olevat henkilöt.



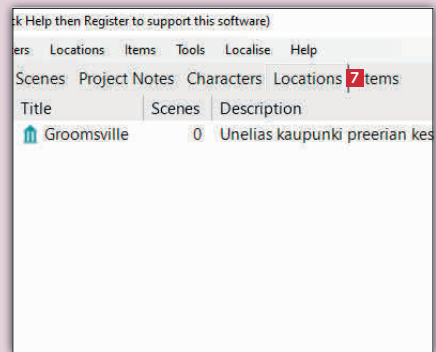
4 Napsauta haluamaasi hahmoa **7** oikeassa reunassa kohdassa **All Characters** ja pidä hiiren painiketta alhaalla. Vedä hahmo vasemmalle kentän ylle ja vapauta hiiren painike.



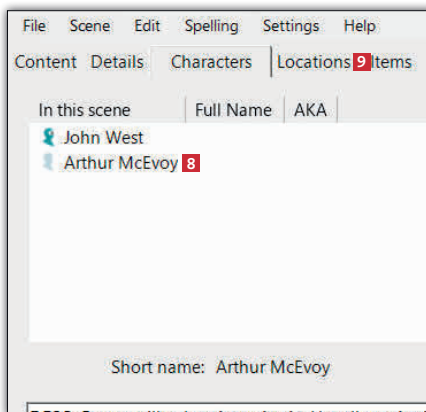
2 Anna paikalle nimi **3** ja kirjoita sille kuvaus **4**. Huomaa, että kohdassa **Picture 5** voit lisätä kuvan paikasta. Siinä tapauksessa valitset kuvan tietokoneeltasi.



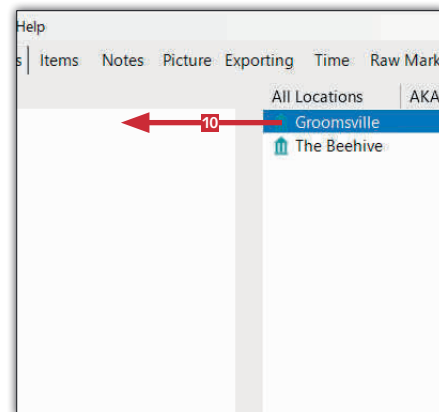
3 Napsauta painiketta **OK 6**, kun olet täyttänyt tarvittavat kentät.



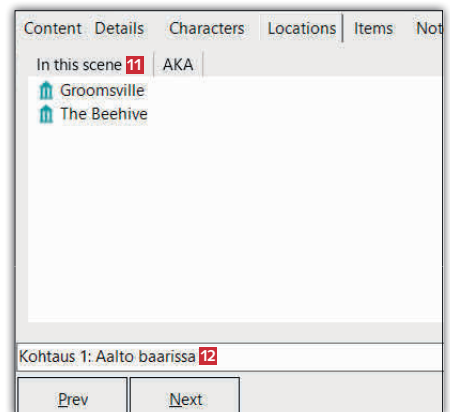
4 Tapahtumapaikka lisätään paikkokojen luetteloon. Näet sen napsauttamalla kohtaa **Locations 7**.



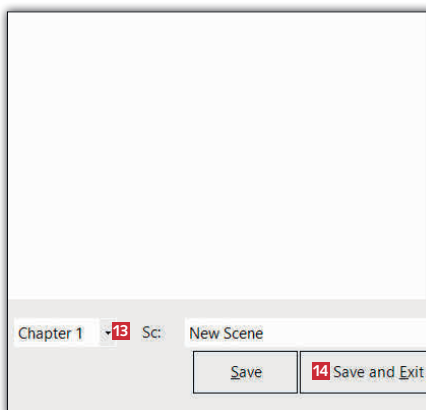
5 Olet nyt liittänyt kohtaukseen henkilön, joka siinä esiintyy **8**. Napsauta sitten kohtaa **Locations 9**.



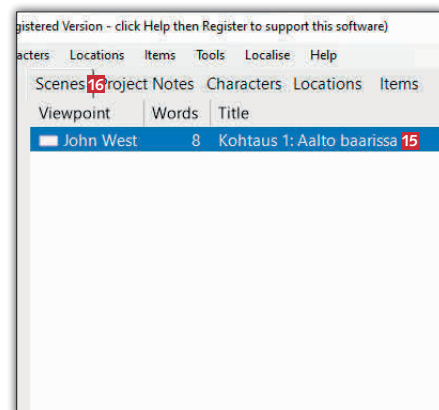
6 Oikealla on nyt lista **All locations**, jossa näkyvät kaikki projektiin luodut paikat. Lisää kohtaukselle tapahtumapaikka **10** napsauttamalla ja vetämällä, kuten kohdassa 4.



7 Kun kohtauksen paikat on lisätty kenttään **In this scene 11**, voit vielä antaa kohtaukselle nimen vasemmassa alalaidassa **12**.



8 Valitse luku **13**, johon kohtaus kuuluu. Napsauta lopuksi painiketta **Save and Exit 14**.



9 Kohtaus näky nyt kohtausluettelossa **15**, johon pääset kohdasta **Scenes 16**. Lisää kohtauksia toistamalla samat vaiheet yhä uudelleen.

Muista tallentaa projekti

Projekti kannattaa tallentaa säännöllisesti, jotta tehty työ ei mene hukkaan. Oletusarvoisesti projekti tallennetaan omaan kansioonsa Tiedostot-kirjastoon, ellei ole valinnut toisin projektia perustaessasi. Tallenna projekti valitsemalla ensin vasemmassa yläkulmassa kohta **Project** ja sitten **Save project**.

