

# பாடப்பிரிவு 15 தொகுத்தல்

## பாடத் திட்ட அமைப்பு

- 15.0 பாட முன்னுரை
- 15.1 படிப்பு நோக்கம்
- 15.2 தொகுத்தல் (அ) எட்டிங் என்றால் என்ன?
- 15.3 வரலாற்று பின்னணி
- 15.4 வீடியோ எட்டிங்: நுட்பங்கள் மற்றும் வழிகாட்டுதல்கள்
  - 15.4.1 தொடர்ச்சியான தொகுத்தல் அணுகுமுறை
  - 15.4.2 இணை எட்டிங்
  - 15.4.3 மாண்டேஜ் எட்டிங்
  - 15.4.4 வீடியோ மாற்றங்கள்
  - 15.4.5 வீடியோ எட்டிங்கிற்கான அடிப்படை வழிகாட்டுதல்கள்
- 15.5 நேரியல் அல்லாத எட்டிங்: இடைமுகம், செயல்முறை மற்றும் நுட்பம்
  - 15.5.1 நேரியல் அல்லாத வீடியோ எட்டிங் மென்பொருள்
  - 15.5.2 நேரியல் அல்லாத எட்டிங் பயனர் இடைமுகம்
  - 15.5.3 நேரியல் அல்லாத கணினியில் தொகுத்தல் செயல்முறை
- 15.6 பாடத் தொகுப்புரை
- 15.7 தொடர்ந்து படிப்பதற்குரிய நூல்கள்
- 15.8 தன் மதிப்பீடு விடைகள்

## 15.0 பாட முன்னுரை

தொலைக்காட்சி நிகழ்ச்சி தயாரிப்பில் வீடியோ எட்டிங் ஒரு முக்கிய பங்கைக் கொண்டுள்ளது. இது உள்ளடக்கத்தின் இறுதி வடிவத்தை வடிவமைக்கும் ஒரு முக்கியமான கட்டமாக செயல்படுகிறது. இது ஒரு செய்திப் பிரிவு அல்லது பொழுதுபோக்கு நிகழ்ச்சி என்பதைப் பொருட்படுத்தாமல், எட்டிங் தொலைக்காட்சி தயாரிப்பின் அனைத்து வகைகளையும் கணிசமாக பாதிக்கிறது. இருப்பினும், பல்வேறு வகையான நிகழ்ச்சிகளில் எட்டிங் செய்ய ஒதுக்கப்பட்ட நேரம் மாறுபடும். உதாரணமாக, செய்தி தொகுப்புகளுக்கு விரைவான எட்டிங் தேவைப்படுகிறது. அதே சமயம் பொழுதுபோக்கு நிகழ்ச்சிகள் மிகவும் நுணுக்கமான எட்டிங் செய்ய அனுமதிக்கலாம். செய்தி நிகழ்ச்சிகள், ஆவணப்படங்கள், குறும்படங்கள் மற்றும் திரைப்படங்களுக்கு இடையே எட்டிங் கலை வேறுபடுகிறது.

அவசரத் தேவையால் இயக்கப்படும் செய்தி நிகழ்ச்சிகள், விளக்கக்காட்சியின் அழகியல் அம்சங்களில் கவனம்

செலுத்துவதற்குப் பதிலாக, உடனடியாகத் தகவலை வழங்குவதை வலியுறுத்துகின்றன. இதன் விளைவாக, தொலைக்காட்சி செய்தி எட்டிங்கில் அழகியலை விட வேகம் அதிகமாக உள்ளது. இந்த பாடப்பிரிவு தொலைக்காட்சி தயாரிப்பில் வீடியோ எட்டிங் பற்றிய பல்வேறு பரிணாமங்களை ஆராய்கிறது.

## 15.1 படிப்பு நோக்கம்

இந்த பாடப்பிரிவை படித்த பிறகு, நீங்கள் பின்வருவனவற்றைச் செய்ய முடியும்:

- தொலைக்காட்சி நிகழ்ச்சி தயாரிப்பில் வீடியோ எட்டிங்கின் முக்கியத்துவத்தைப் பற்றி விவாதிக்கவும்;
- நேரியல் அல்லாத வீடியோ எட்டிங் செயல்முறையை விளக்கவும்;
- பயனுள்ள வீடியோ எட்டிங்கிற்கான பல்வேறு நுட்பங்கள் மற்றும் வழிகாட்டுதல்களை விவரிக்கவும்;
- வீடியோ எட்டிங் மென்பொருளின் பயனர் இடைமுகம் மற்றும் கருவிகளைப் புரிந்து கொள்ளவும் முடியும்.

## 15.2 தொகுத்தல் (அ) எட்டிங் என்றால் என்ன?

எட்டிங் நடைமுறை பல்வேறு ஊடகங்களில் பரவியுள்ளது. இருப்பினும் இந்த பிரிவில், ஆடியோவிசுவல் புரோகிராம் தயாரிப்பில் எட்டிங் செய்வதில் கவனம் செலுத்துவோம். எளிமையான சொற்களில், எட்டிங் என்பது திறமையான தேர்வு, சேர்க்கை மற்றும் பல்வேறு ஆடியோ மற்றும் காட்சி கூறுகளின் செம்மை ஆகியவற்றை உள்ளடக்கியது, விரும்பிய செய்தியை திறம்பட வெளிப்படுத்துகிறது.

இந்த கருத்தை விளக்குவதற்கு, சமையலின் ஒப்புமையைக் கவனியுங்கள். ஒரு சமையல் தலைசிறந்த படைப்பானது பொருட்களின் வகைப்படுத்தலில் இருந்து வடிவமைக்கப்பட்டது போல, வீடியோ எட்டிங் என்பது இறுதி நிகழ்ச்சியை உருவாக்க ஆடியோ மற்றும் காட்சி கூறுகளின் வரிசையை ஒழுங்கமைப்பதை உள்ளடக்கியது. ஒரு ஆவணப்படத்தைப் பொறுத்தவரை, எடுத்துக்காட்டாக, பதிவுசெய்யப்பட்ட காட்சிகள், வாய்ஸ் ஓவர்கள், நேர்காணல்கள், கிராபிக்ஸ், பின்னணி இசை மற்றும் ஆடியோவிசுவல் எஃபெக்ட்ஸ் போன்ற பொருட்கள் கிடைக்கின்றன. எட்டிங் செயல்முறை இந்த கூறுகளை திறமையாக ஒருங்கிணைத்து ஒரு கட்டாய மற்றும் தாக்கத்தை ஏற்படுத்தும் ஆவணப்படத்தை உருவாக்குகிறது. இந்த செயல்முறையின் தெளிவான காட்சிப்படுத்தலுக்கு படம் (1) ஐப் பார்க்கவும்.



Figure 1: Editing

### படங்களுடன் எழுதுதல்:

முன்பு கூறியது போல, ஆடியோவிசுவல் மீடியா செவிவழி மற்றும் காட்சி கூறுகள் இரண்டையும் உள்ளடக்கியது. காட்சி பெரும்பாலும் முன்னுரிமை பெறுகிறது. ஒரு திறமையான எடிட்டருக்கு, படங்கள் மூலம் கதை சொல்லும் கலையில் தேர்ச்சி பெறுவது அவசியம். உண்மையில், இந்த கைவினைப்பொருள் காட்சி கூறுகளைப் பயன்படுத்தி கதைகளை உருவாக்கும் திறனை உள்ளடக்கியது. படங்களுடன் எழுதும் ஒரு வடிவம். வெவ்வேறு காட்சிகள் ஒன்றோடொன்று இணைகின்றன, அர்த்தத்தை உருவாக்க ஒத்துழைக்கின்றன. விரும்பிய செய்தியை தெரிவிப்பதில் காட்சிகளின் ஏற்பாடு முக்கிய பங்கு வகிக்கிறது. வித்தியாசமான வார்த்தை அமைப்புகளிலிருந்து வெளிப்படும் பல்வேறு அர்த்தங்களுக்கு ஒப்பானது, காட்சிகளின் மாறுபட்ட வரிசைகள் மாறுபட்ட விளக்கங்களை அளிக்கலாம்.

இந்த கருத்தை புரிந்து கொள்ள பின்வரும் விளக்கத்தை கவனியுங்கள்:

- ஷாட் 1: ஒரு கல்லூரி மாணவர் அவரது வீட்டிற்குள் நுழைகிறார்.
- ஷாட் 2: அவர் தனது படுக்கையறை கதவை திறந்து உள்ளே நுழைந்தார்.
- ஷாட் 3: அவர் படுக்கையை உற்றுப் பார்க்கும்போது அவரது வெளிப்பாடு அதிர்ச்சியின் ஒன்றாக மாறுகிறது.
- ஷாட் 4: ஒரு கருநாகம் அவரது படுக்கையில் சுருண்டிருந்தது.

இப்போது, இந்த காட்சிகள் வெவ்வேறு வரிசைகளில் ஒழுங்கமைக்கப்படும்போது முடிவைக் கவனியுங்கள்.

வழக்கு A: தொடர்: ஷாட் 1 - ஷாட் 2 - ஷாட் 3 - ஷாட் 4

இந்த ஏற்பாட்டில், ஷாட் 3-க்குப் பிறகு சஸ்பென்ஸ் உருவாகிறது. கல்லூரி மாணவர் ஏன் அதிர்ச்சியடைந்தார் என்று பார்வையாளர்கள் சிந்திக்கிறார்கள்.

**வழக்கு B:** வரிசை: ஷாட் 1 - ஷாட் 4 - ஷாட் 2 - ஷாட் 3

இந்த வரிசையில், அதே நான்கு காட்சிகளும் பயன்படுத்தப்படுகின்றன. இருப்பினும் அவற்றின் ஏற்பாடு ஒரு தனித்துவமான தாக்கத்தை உருவாக்குகிறது. ஷாட் 4 ஐப் பார்த்த பிறகு, பார்வையாளர்கள் பயம் மற்றும் சஸ்பென்ஸின் கலவையை அனுபவிக்கிறார்கள். அவர்கள் ஏற்கனவே படுக்கையில் பாம்பு பற்றிய தகவல் மற்றும் இப்போது கல்லூரி மாணவர் நெருங்கிய போது விளைவுகளை எதிர்பார்க்கிறார்கள்.

மற்றொரு உதாரணம் இந்த கருத்தை மேலும் தெளிவுபடுத்தும். அடுத்தடுத்த புள்ளிவிவரங்கள் (2) மற்றும் (3) இன்னும் விரிவான விளக்கத்தை வழங்கும்.

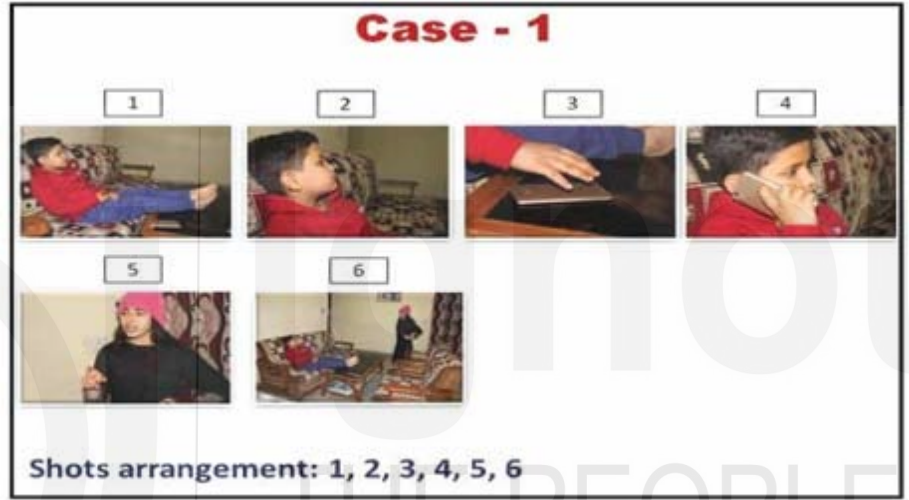


Figure 2: Shots arrangement 1,2,3,4,5,6

படம் (2) இல், ஒரு வரிசை ஆறு காட்சிகளின் வரிசையுடன் விரிவடைகிறது, ஒவ்வொன்றும் உன்னிப்பாக வைக்கப்பட்டது (1, 2, 3, 4, 5, 6). இந்த ஏற்பாட்டிலிருந்து, ஒரு குழந்தை ஒரு படுக்கையில் அமர்ந்து, சிந்தனையில் மூழ்கியிருப்பதை ஒருவர் விளக்கலாம். பின்னர், அவர் ஒரு தொலைபேசி எண்ணை டயல் செய்து, அழைப்பைத் தொடங்குகிறார். இது நிகழும்போது, அவரது மூத்த சகோதரி காட்சிக்குள் நுழைந்து, அழைப்பை நிறுத்தும்படி கேட்டுக்கொள்கிறார். அவர் சகோதரியினுடைய கட்டளைக்கு இணங்குகிறார், அவளுடைய வார்த்தைகளை கவனமாக கவனிக்கிறார்.

இப்போது, படம் (3) இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி உங்கள் கவனத்தை வழக்கு 2-க்கு மாற்றவும். இந்த சூழ்நிலையில், அதே ஆறு காட்சிகள் இணைக்கப்பட்டுள்ளன, இருப்பினும் வித்தியாசமாக (6, 5, 1, 2, 3, 4).

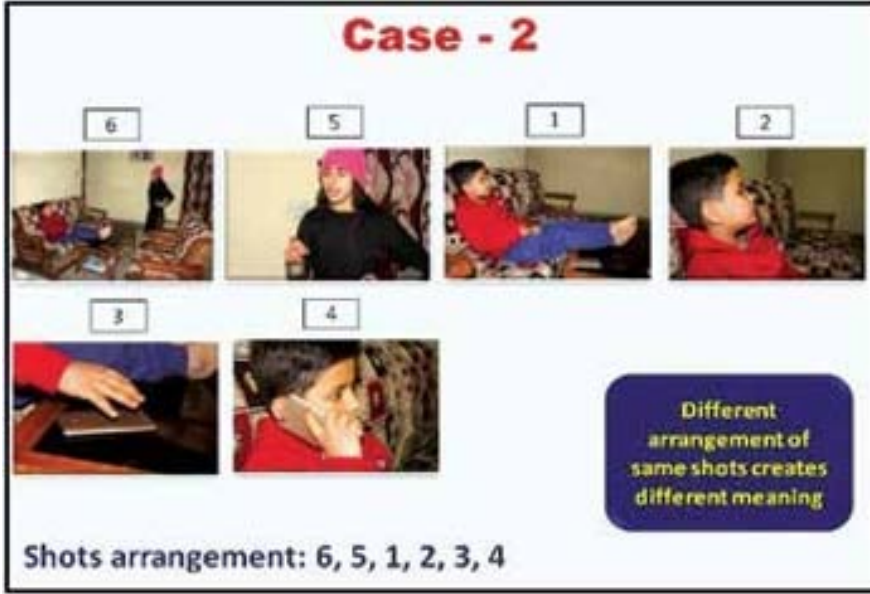


Figure 3: Shots arrangement 6,5,1,2,3,4

**வரிசை ஏற்பாட்டின் மூலம் அர்த்தத்தை உருவாக்குதல்:**

வழக்கு 2-இல், ஒரே மாதிரியான காட்சிகளின் ஏற்பாட்டில் ஒரு மாறுபாட்டைக் காண்கிறோம், இது மாறுபட்ட விளக்கங்களை அளிக்கிறது. இங்கே, ஒரு சிறுவன் சோபாவில் அமர்ந்திருப்பதை உணரலாம், அதே நேரத்தில் அவனது சகோதரி அவனை அழைப்பதற்கு ஊக்குவிக்கிறாள். ஒரு கணம் சிந்தித்ததைத் தொடர்ந்து, அவர் தனது சகோதரியின் அறிவுறுத்தலைக் கடமையாகக் கடைப்பிடிக்கிறார். இந்த விளக்க உதாரணம், ஒரே காட்சிகளின் மறுவரிசைப்படுத்தல் எவ்வாறு பல்வேறு அர்த்தங்களைத் தூண்டும் என்பதை அடிக்கோடிட்டுக் காட்டுகிறது. எனவே, ஒரு திறமையான எடிட்டரின் கட்டளை படிமங்கள் மூலம் கதை சொல்லும் கட்டளை இன்றியமையாதது.

**கண்ணுக்கு தெரியாத கலை:**

பெரும்பாலும் கண்ணுக்குத் தெரியாத கலையாகப் போற்றப்படுகிறது, எடிட்டிங் என்பது ஒரு தனித்துவமான சினிமா செயல்முறையாகும். அங்கு மாறுபட்ட இயக்கப் படங்கள் ஒன்றிணைந்து ஒரு ஒருங்கிணைந்த கதையை உருவாக்குகின்றன. 'வெட்டுதல் மற்றும் இணைத்தல்' ஆகியவற்றின் இந்த இணைவு 'கண்ணுக்கு தெரியாத கலை' என்று அழைக்கப்படுகிறது. ஏனெனில் திறமையாக எடிட் செய்யப்பட்ட படங்கள் அல்லது நிகழ்ச்சிகள் பார்வையாளர்களை மிகவும் ஆழமாக மூழ்கடித்து எடிட்டரின் உழைப்பு கருதப்படாமல் உள்ளது.

**தொழில்நுட்பம் மற்றும் ஆசிரியரின் பங்கு:**

மையத்தில், வீடியோ எடிட்டிங் என்பது மோஷன் பிக்சர்களை ஒன்று சேர்ப்பது, புறம்பான பகுதிகளை ஒழுங்கமைப்பது மற்றும் உரையாடல் காட்சிகள் மற்றும் அவற்றின் ஆடியோ கூறுகளை ஒத்திசைப்பது. இந்த லீனியர் அசெம்பிளியில் எண்ணற்ற படங்கள்,

மோஷன் சீக்வென்ஸ்கள், உரையாடல்கள், இசை மற்றும் பலவற்றை இணைப்பது அடங்கும். இதன் விளைவாக பார்வையாளர்களைக் கவரும் ஒரு தடையற்ற முழுமை உள்ளது. இந்த பணியை வழிநடத்துவது வேகம், தொடர்ச்சி மற்றும் தாளத்தை பராமரிக்க வேண்டும்.

வரலாற்று ரீதியாக, 1990-கள் வரை, எட்டிங் என்பது மிகவும் சிறப்பு வாய்ந்த மற்றும் வலிமையான முயற்சியாக இருந்தது. இருப்பினும், கணினி தொழில்நுட்பத்தின் பெருக்கம் மற்றும் புகைப்படம் எடுத்தல் மற்றும் வீடியோகிராஃபியின் டிஜிட்டல் மாற்றம் ஆகியவை இந்தத் துறையை ஜனநாயகப்படுத்தியது. இந்த ஜனநாயகமயமாக்கல் பார்வையாளர்களைக் கவரும் வகையில் அசத்தலான காட்சி விளைவுகளை உருவாக்குவதற்கு டிஜிட்டல் கருவிகள் மற்றும் தொழில்நுட்பங்களைப் பயன்படுத்த எட்டிங்களை ஊக்குவிக்கிறது.

பாரம்பரிய அனலாக் திரைப்பட எட்டிங் வரம்புகளால் தடைபட்டது. இருப்பினும், டிஜிட்டல் சகாப்தம் வணிக மற்றும் திறந்த மூல மென்பொருளை உள்ளடக்கிய எட்டிங் கருவிகளின் வரிசையை வழங்கியுள்ளது. அடோப் பிரீமியர் ப்ரோ®, சோனி வேகாஸ் மற்றும் பைனல் கட் ப்ரோ® ஆகியவை குறிப்பிடத்தக்க தொழில்முறை விருப்பங்களில் அடங்கும். HitFilm Express®, Openshot® மற்றும் Shotcut® போன்ற திறந்த மூல மாற்றுகளும் வலுவான விருப்பங்களை வழங்குகின்றன. எட்டிங்களுக்கு கூடுதலாக புகைப்பட எட்டிங் மற்றும் அடோப் ஃபோட்டோஷாப்® மற்றும் அடோப் ஆஃப்டர் எஃபெக்ட்ஸ்® போன்ற ஸ்பெஷல் எஃபெக்ட்ஸ் கம்போசி்டிங் மென்பொருளும் அல்லது க்ரிடா® போன்ற திறந்த மூல மாற்றுகளும் தேவைப்படலாம்.

இந்த டிஜிட்டல் கருவிகள் திறமையான எட்டிங்கை விரைவுபடுத்துகிறது. வண்ணம், வெளிச்சம், தெளிவுத்திறன், இயக்கம், கீயிங் மற்றும் சமநிலை ஆகியவற்றின் மீதான கட்டுப்பாட்டை செயல்படுத்துகிறது. இருப்பினும், இந்த கருவிகள் திறம்பட செயல்படுத்த உதவுகின்றன என்பதை கவனத்தில் கொள்ள வேண்டியது அவசியம். ஆனால் திருத்தப்பட்ட காட்சிகளை ஒரு விதிவிலக்கான தயாரிப்பாக மாற்றுவது மனித மூளையின் படைப்பாற்றல் மற்றும் திறன்களை நம்பியுள்ளது. தொழில்நுட்பம் ஆக்கப்பூர்வ புத்தி கூர்மைக்கு பதிலாக மாற்றியமைக்கிறது.

### 15.3 வரலாற்று பின்னணி

1895-ஆம் ஆண்டில், சினிமா நிலப்பரப்பு ஒரு மாற்றத்தக்க நிகழ்வைக் கண்டது: பாரிஸில் ஒரு திரைப்படத்தின் தொடக்க வணிகத் திரையிடல். இந்த அற்புதமான தருணத்தை பிரான்சைச் சேர்ந்த லூமியர் சகோதரர்கள், அகஸ்டே மற்றும் லூயிஸ் ஆகியோர் ஏற்பாடு செய்தனர். அவர்களின் புரட்சிகரமான பங்களிப்பு Cinématographe வடிவில் வந்தது, ஒரு புதுமையான மோஷன் பிக்சர்

கேமரா (படம்: 4 ஐப் பார்க்கவும்). இந்த குறிப்பிடத்தக்க எந்திரம் ஒரு ட்ரிபெக்டா செயல்பாடுகளை பெருமைப்படுத்தியது -இது காட்சிகளைப் பிடிக்கவும், பதிவு செய்யவும் மற்றும் திட்டமிடவும் முடியும். ஒளிப்பதிவில் இந்த திறன்களின் ஒருங்கிணைப்பு முன்னோடியில்லாதது. திரைப்படத்தின் ஒற்றைச் சுருளை உள்ளடக்கி, தொடர்ச்சியான காட்சிகளை அது தடையின்றி ஆவணப்படுத்தியது. இதைத் தொடர்ந்து, படம் புகைப்பட மேம்பாட்டின் மூலம் செயலாக்கத்திற்கு உட்பட்டது, உட்பொதிக்கப்பட்ட ப்ரொஜெக்டர் மூலம் ப்ரொஜெக்டனுக்கு ஏற்றதாக மாற்றியது. லூமியர் சகோதரர்களின் ட்ரெயில்பிளேசிங் கண்டுபிடிப்பு, மோஷன் பிக்சர் தொழில்நுட்பத்தின் பாதையை மறுவடிவமைத்தது.



Image source: By Victorgrigas- Own work, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=36486714>

Figure 4: Cinematographe

மோஷன் பிக்சர்களுக்கான எடிட்டிங் செயல்முறையின் வளர்ச்சியை மூன்று கட்டங்களாகப் பிரிக்கலாம்:

- படத்தின் உடல் வெட்டு
- மின்காந்த வீடியோ டேப் எடிட்டிங் மற்றும்
- டிஜிட்டல் நான்-லீனியர் எடிட்டிங்

இயக்கப் படங்களின் ஆரம்ப காலத்தில் எடிட்டிங் என்ற கருத்து இல்லை. ஒளிப்பதிவாளரின் பங்கு முக்கியமானது - ஒரு ஷாட் முடிந்ததும் அல்லது காட்சி மாறியதும், அவர்கள் திரைப்பட இதழில் கிராங்க் செய்வதை (உருட்டுவதை) நிறுத்திவிட்டு, அடுத்த ஷாட்டுக்கு மீண்டும் க்ராங்க் செய்வதைத் தொடங்குவார்கள். இந்த

அணுகுமுறையானது ஒவ்வொரு ஷாட்டையும் வெட்டுக்கள் இல்லாமல் ஒரு தொடர்ச்சியான எடுப்பாக உன்னிப்பாக திட்டமிட வேண்டும்.

திரைப்படத் தயாரிப்பாளரான ஜார்ஜஸ் மெலிஸ் பார்வையாளர்களை மயக்குவதற்கு புத்திசாலித்தனமான நுட்பங்களைப் பயன்படுத்தினார். உதாரணமாக, அவர் ஒரு மாயாஜால விளைவை உருவாக்க கேமராவிற்கும் நடிகருக்கும் இடையில் புகையை வெளியிடுவார். சிறிது நேரம் கேமராவை நிறுத்திய பிறகு, சட்டகத்தை விட்டு வெளியேறுமாறு நடிகரை அறிவுறுத்தினார். நடிகர் வெளியேறியதும், நடிகர் மாயமாக மறைந்துவிட்டார் என்ற மாயையை உருவாக்கி, மீண்டும் தொடங்குவார்.

அதைத் தொடர்ந்து, 1901-ஆம் ஆண்டில், எட்வின் எஸ். போர்ட்டர் ஒரு நுட்பத்தை அறிமுகப்படுத்தினார். இது நீண்ட காட்சிகளை உருவாக்க வெவ்வேறு திரைப்பட ரோல்களில் இருந்து காட்சிகளை ஒன்றாக இணைக்கிறது. இந்த எடிட்டிங் ஆரம்ப கட்டத்தைக் குறித்தது. எடிட்டர்கள் இந்த செயல்முறையை ரேஸர் பிளேடுகள், இரும்பு அடிப்படையிலான தீர்வுகள் மற்றும் டேப் மூலம் வழிநடத்தினர். நடைமுறை வரம்புகள் நிறைந்ததாக இருந்தது மற்றும் தீவிர துல்லியம், பயிற்சி மற்றும் பொறுமை ஆகியவற்றைக் கோரியது. 1920-களின் பிற்பகுதி வரை, இந்த ஸ்லைசிங் மற்றும் ஸ்பிளிசிங் முறை முதன்மை திரைப்பட எடிட்டிங் செயல்முறையாக நீடித்தது. இந்த காலகட்டத்தில், பல திரைப்பட தயாரிப்பாளர்கள் குறைந்தபட்ச ஊடுருவலை விரும்பினர், நீண்ட காலங்களை தேர்வு செய்தனர். குறிப்பிடத்தக்க விதிவிலக்குகளில் வரிசை அடிப்படையிலான படப்பிடிப்பு அடங்கும், இது பார்வையாளர்களை கதையில் ஆழமாக ஈடுபடுத்தியது.

1924-இல், 'Moviola' இயந்திரத்தின் கண்டுபிடிப்புடன் ஒரு முக்கிய பரிணாமம் ஏற்பட்டது. எடிட்டிங் செயல்முறையின் துல்லியத்தை மேம்படுத்தும் வகையில், குறிப்பிட்ட புள்ளிகளில் படத்தைப் பார்க்கவும் / வெட்டவும் இந்த கருவி எடிட்டர்களுக்கு உதவுகிறது. மூவியோலா இயந்திரம் கிட்டத்தட்ட அரை நூற்றாண்டு காலமாக திரைப்படத் துறையில் பிரதானமாக இருந்தது.

1950-களில், காந்த வீடியோ பதிவு இயந்திரங்கள் எடிட்டிங்கில் புரட்சியை ஏற்படுத்தியது. ஆம்பெக்ஸ் கார்ப்பரேஷன் VR-1000, ஒரு கருப்பு மற்றும் வெள்ளை வீடியோ டேப் ரெக்கார்டர் (VTR), இரண்டு அங்குல அகலத்தில் திறந்த ரீல்களைப் பயன்படுத்தி உருவாக்கியது. 1960-களில் எலெக்ட்ரானிக்ஸ் இன்ஜினியரிங் கம்பெனி (EECO) மூலம் முதல் வீடியோ எடிட்டிங் கன்ட்ரோலர் மெஷினை அறிமுகப்படுத்தியது. இந்த நேர குறியீட்டு அடிப்படையிலான அமைப்பு சட்டகத்தின் மூலம் பிரேம் எடிட்டிங் மீது துல்லியமான கட்டுப்பாட்டை வழங்கியது. அதன் வெற்றி பல்வேறு நேரக் குறியீடு மாதிரிகளின் வளர்ச்சியைத் தூண்டியது, இறுதியில் சொசைட்டி ஆஃப் மோஷன் பிக்சர்ஸ் அண்ட் டெலிவிஷன் இன்ஜினியர்ஸ்

(SMPTE) மூலம் உலகளவில் ஏற்றுக்கொள்ளப்பட்ட நிலையான நேரக் குறியீட்டிற்கு வழிவகுத்தது.

1970-களின் முற்பகுதியில், சோனி கார்ப்பரேஷன் U-மேடிக் கேசட்டை அறிமுகப்படுத்தியது,  $\frac{3}{4}$  அங்குல U-மேடிக் வடிவ வீடியோ ரெக்கார்டர், இது VCR உற்பத்தியாளர்களுக்கான நிலையான வடிவமாக மாறியது. இந்த வடிவம் மேம்பட்ட கேசட் அடிப்படையிலான எட்டிங் அமைப்புகளை உருவாக்க உதவியது. 1980-களில் Betacam மற்றும் Betacam SP போன்ற வடிவங்கள் மூலம் உயர்தர வீடியோ சிக்னல்கள் தோன்றின.

நேரியல் அல்லாத எட்டிங் அமைப்புகள் CMX 600 உடன் 1971-இல் வந்தன. இந்த அமைப்புகள் சீரற்ற அணுகல் வீடியோ எட்டிங் (RAVE) திறன்களை வழங்கியது மற்றும் எட்டிங் மற்றும் முன்னோட்டத்திற்கான கருப்பு மற்றும் வெள்ளை மானிட்டர்களைக் கொண்டிருந்தது. 1980-களில் எட்டிங் தொழில்நுட்பத்தில் குறிப்பிடத்தக்க விரிவாக்கம் காணப்பட்டது, பார்வையாளர்களை கவரும் வகையில் காட்சி விளைவுகள் மற்றும் எட்டிங் செயல்முறைகளை துரிதப்படுத்தியது. அவிட் சிஸ்டம் ஒரு பிரபலமான நேரியல் அல்லாத எட்டிங் கருவியாக முக்கியத்துவம் பெற்றது. அதே சமயம் பைனல் கட் ப்ரோ, மீடியா கம்போசர் மற்றும் அடோப் பிரீமியர் ப்ரோ ஆகியவை திரைப்படம் மற்றும் தொலைக்காட்சி எட்டிங் துறையில் ஆதிக்கம் செலுத்தின.

காலப்போக்கில், வீடியோ எட்டிங் தொழில்நுட்பம் அணுகக்கூடியதாக வளர்ந்துள்ளது. இப்போதெல்லாம், பல பயன்பாடுகள் ஸ்மார்ட்போன்களில் அடிப்படை வீடியோ எட்டிங் செய்ய மக்களுக்கு அதிகாரம் அளிக்கிறது, வீடியோ எட்டிங் கலையை ஜனநாயகப்படுத்துகிறது.

### தன் மதிப்பீடு 1

**குறிப்பு:** 1) உங்கள் பதில்களுக்கு கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள இடத்தைப் பயன்படுத்தவும்.

2) பாடப்பிரிவின் முடிவில் கொடுக்கப்பட்ட பதில்களுடன் உங்கள் பதில்களை ஒப்பிடவும்.

1. ஒளிப்பதிவைக் (Cinématographe) கண்டுபிடித்தவர்.

- லூயிஸ் மற்றும் அகஸ்டே லூமியர்
- எடிசன்
- எட்வின் எஸ். போர்ட்டர்
- டி.டபிள்யூ. கிரிபித்

2. பின்வருவனவற்றுள் எது கண்ணுக்கு தெரியாத கலை என்று அழைக்கப்படுகிறது?

- ஸ்கிரிப்ட் எழுதுதல்

- b) ஓவியம்  
c) திரைப்பட எடிட்டிங்  
d) நடிப்பு
3. 'Moviola' ஒரு \_\_\_\_\_ ஆகும்.  
a) புகைப்பட கருவி  
b) எடிட்டிங் இயந்திரம்  
c) எழுத்து வடிவம்  
d) நடிப்பு பாணி
4. ஒரே காட்சிகளின் வெவ்வேறு வரிசைப்படுத்துதல் வெவ்வேறு அர்த்தங்களை உருவாக்கலாம்.  
a) சரி  
b) தவறு

## 15.4 வீடியோ எடிட்டிங்: நுட்பங்கள் மற்றும் வழிகாட்டுதல்கள்

நேரியல் (வழக்கமான) அல்லது நேரியல் அல்லாத (டிஜிட்டல்) வீடியோ எடிட்டிங் ஒரு பொதுவான குறிக்கோளைப் பகிர்ந்து கொள்கிறது: ஈர்க்கக்கூடிய கதைகளை உருவாக்குவதன் மூலம் பார்வையாளர்களைக் கவர்வது. ஒரு சுவாரஸ்யமான வரிசையில் ஒரு கதையை ஒழுங்கமைப்பதற்கான அடிப்படை கருத்து இரண்டு முறைகளிலும் மாறாமல் உள்ளது. லீனியர் எடிட்டிங் வரையறுக்கப்பட்ட கருவிகளால் கட்டுப்படுத்தப்பட்டாலும், நேரியல் அல்லாத எடிட்டிங் மேம்பட்ட செயல்திறனுக்கான ஏராளமான கருவிகள் மற்றும் விளைவுகளை வழங்குகிறது. காட்சிகளைச் சேர்ப்பதன் மூலம், கையாளுதல் அல்லது அகற்றுவதன் மூலம் ஒரு திரைப்படம் அல்லது தொலைக்காட்சி நிகழ்ச்சியை மீண்டும் திருத்துவதற்கு இது நெகிழ்வுத்தன்மையை வழங்குகிறது. வீடியோ எடிட்டிங் செயல்முறையை ஆராய்வோம்.

எடிட்டிங்கின் இறுதி நோக்கம் மெருகூட்டப்பட்ட மற்றும் ஈர்க்கக்கூடிய இறுதி தயாரிப்பை உருவாக்குவதாகும். அது ஒரு திரைப்படமாகவோ அல்லது வீடியோ நிகழ்ச்சியாகவோ இருக்கலாம். இந்த செயல்முறை இரண்டு நிலைகளை உள்ளடக்கியது: தோராயமான திருத்தம் மற்றும் இறுதி திருத்தம். கரடுமுரடான திருத்தமானது ஆடியோ டிராக்குடன் தொடர்புடைய காட்சிகளை ஒருங்கிணைக்கிறது. பின்னர் அவை கதையின் தேவைகளுக்கு ஏற்ப டிரிம்மிங் அல்லது விரிவாக்கம் மூலம் சுத்திகரிக்கப்படுகின்றன. பொருத்தமான காட்சி விளைவுகள் (VFX) மற்றும் மாற்றங்களைச் சேர்ப்பது உற்பத்தியின் ஒருங்கிணைப்பு, பொருள் மற்றும் கவர்ச்சியை மேம்படுத்துகிறது. எடிட்டரின் முதன்மைப் பணி பார்வையாளர்களைக் கவர்வதும், அவர்களின்

கவனத்தைத் தக்கவைப்பதும் ஆகும். முன்னோடிகளின் ஞானத்திலிருந்து வரைந்து, பல்வேறு எட்டிங் நுட்பங்கள் மற்றும் கொள்கைகள் நிறுவப்பட்டுள்ளன. இந்த நுட்பங்களைப் புரிந்துகொள்வதும் செயல்படுத்துவதும் எட்டிங் மாஸ்டரிங் செய்ய உதவும். சில முக்கியமான வீடியோ எட்டிங் நுட்பங்கள் மற்றும் வழிகாட்டுதல்களை ஆராய்வோம்.

### 15.4.1 தொடர்ச்சியான தொகுத்தல் அணுகுமுறை

தொடர்ச்சியான தொகுத்தல் அணுகுமுறை கதையின் தர்க்கரீதியான, தடையற்ற முன்னேற்றத்தை வலியுறுத்துகிறது. இந்த அணுகுமுறையின்படி, பார்வையாளர்கள் கவனச்சிதறல்கள் இல்லாமல் மென்மையான மற்றும் தடையற்ற பார்வை அனுபவத்தை அனுபவிக்க வேண்டும். சரியான தொடர்ச்சியை அடைவது என்பது திருத்தப்படாத காட்சிகளை வழங்குவது, உண்மையான நிகழ்வுகளை முழுமையான தொடர்ச்சியுடன் பிரதிபலிப்பது ஆகியவை அடங்கும். இருப்பினும், நடைமுறைக் கட்டுப்பாடுகள் இதை சாத்தியமற்றதாக ஆக்குகின்றன. ஒரு திரைப்படம் அல்லது தொலைக்காட்சி நிகழ்ச்சியின் இயக்க நேரத்தின் கட்டுப்பாடுகளுக்குள் கதையை வெளிப்படுத்தும் போது நேரத்தையும் இடத்தையும் சுருக்க, எட்டிங் அவசியம்.

ஒரு எட்டிங் பங்கு இரண்டு முக்கிய சவால்களை உள்ளடக்கியது: முதலில், முழு கதையையும் ஒதுக்கப்பட்ட நேரத்திற்குள் விவரிப்பது. இரண்டாவதாக, காட்சி அல்லது உளவியல் அதிர்ச்சிகள் இல்லாமல் தடையின்றி அதை வழங்குவது. எட்டிங் என்பது வெவ்வேறு நேரங்களிலும் இடங்களிலும் எடுக்கப்பட்ட காட்சிகளை ஆடியோ மற்றும் பிற காட்சி கூறுகளுடன் இணைத்து ஒரு ஒருங்கிணைந்த திரைப்படம் அல்லது நிகழ்ச்சியை உருவாக்குகிறது. ஒரு மென்மையான விளைவை அடைய இந்த கூறுகளை இணக்கமாக கலப்பதில் கலை உள்ளது.

தொடர்ச்சியான எட்டிங்/ தொகுத்தல் தடையற்ற மற்றும் தர்க்கரீதியாக செயலின் உணர்வை வளர்க்கிறது. நேரம் மற்றும் இடத்தின் சாத்தியமான கையாளுதல் இருந்தபோதிலும், இது பெரும்பாலும் தர்க்கரீதியான மற்றும் கால வரிசையில் நிகழ்வுகளை வழங்குகிறது. எட்டிங் செய்யும் போது, இடம்சார்ந்த மற்றும் தற்காலிக தொடர்ச்சி, உடை மற்றும் முட்டு தொடர்ச்சி, நடிப்பு தொடர்ச்சி மற்றும் ஆடியோ தொடர்ச்சி உள்ளிட்ட பல்வேறு வகையான தொடர்ச்சிகளை கவனிக்க வேண்டும். திரையில் இயக்கத்தின் திசையை பராமரிப்பது முக்கியமானது. உதாரணமாக, ஒரு பேருந்து திரையில் இருந்து வலதுபுறமாக வெளியேறினால், பார்வையாளர்கள் பின்வரும் ஷாட்டில் இடதுபுறத்தில் மீண்டும் தோன்றும். இந்த எதிர்பார்ப்பைக் கடைப்பிடிக்கத் தவறினால் குழப்பம் ஏற்படலாம்.

தொடர்ச்சியைப் பேணுவதற்கு பாத்திர நிலைப்படுத்தல் முக்கியமானது. பாடப்பிரிவு 13-இல் விவாதிக்கப்பட்டபடி, 180-டிகிரி விதி இந்த விஷயத்தில் கருவியாக உள்ளது. இந்த விதியை மீறுவது படம் (5) இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, தொடர்புடைய தன்மை நிலைகளை மாற்றுகிறது. குழப்பத்தை உருவாக்குகிறது மற்றும் தொடர்ச்சியை சீர்குலைக்கிறது.



Breaking 180 degree rule changes the relative position of the characters

Figure 5: Breaking 180 degree rule

வழங்கப்பட்ட படத்தில், 180 டிகிரி விதியின் மீறல் இரண்டு எழுத்துக்களின் ஒப்பீட்டு நிலைகளில் மாற்றத்தை ஏற்படுத்தியது என்பது தெளிவாகிறது. தொடர்ச்சியில் இந்த இடையூறு கவனிக்கத்தக்கது.

தொடர்ச்சியை பராமரிப்பதை உறுதிசெய்ய, பல கூடுதல் விதிகளை கடைபிடிக்க வேண்டும்:

- i. வெட்டுக்கள் தடையற்றதாகவும் மென்மையாகவும் இருப்பதை உறுதி செய்வது முக்கியம். பார்வையாளர்கள் கவனச்சிதறல்கள் அல்லது இடையூறுகளை உணராதபோது, தொகுத்தல் புள்ளி பயனுள்ளதாகக் கருதப்படுகிறது.
- ii. செயலில் வெட்டுதல்: முடிந்தவரை, செயல்களின் போது வெட்டுக்களை செய்யுங்கள். நடவடிக்கையின் ஒரு கட்டத்தில் வெட்டுவதன் மூலம், பார்வையாளர்கள் இயற்கையாகவே அடுத்த தர்க்கரீதியான ஷாட்டை எதிர்பார்க்கிறார்கள். ஏனெனில் அவர்களின் மூளை முந்தைய ஷாட்டின் முடிவை எதிர்பார்க்கிறது. இந்த கருத்தின் தெளிவான விளக்கத்திற்கு படம் (6) ஐ பார்க்கவும்.

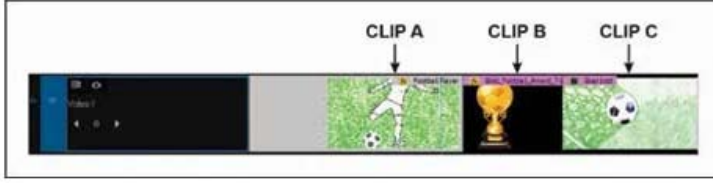


Figure 6

இங்கே கோல் போஸ்ட்டுக்கு அருகில் பந்தை உதைக்கும் லாங் ஷாட் அதிரடியாக வெட்டப்பட்டது (கிளிப் ஏ), கோல் போஸ்ட்டில் கால்பந்தின் அடுத்த க்ளோசப் முன் (வெற்றி கோலைக் காண்பிப்பதற்காக) செருகப்பட்ட கோப்பையின் (கிளிப் பி) ஷாட்டுக்கு இடையில் (கிளிப் ஏ). கிளிப் சி). இது போட்டியை வெல்லும் தருணத்தை உணர்த்துகிறது.

- iii. மேட்ச் கட்: நாம் ஒரு ஷாட்டில் இருந்து மற்றொரு ஷாட்டை வெட்டி, இரண்டு ஷாட்களையும் ஆக்ஷன் அல்லது சப்ஜெக்ட் மூலம் பொருத்தி ஒரு தடையற்ற ரியாலிட்டி-எஃப்.பெக்ட்டை உருவாக்கும்போது, அது மேட்ச் கட் எனப்படும். வெவ்வேறு செயல்பாடுகளின் இரண்டு காட்சிகளை இணைக்கும்போது தொடர்ச்சியைத் தக்கவைக்க இந்த நுட்பத்தைப் பயன்படுத்துகிறோம்.
- iv. கண்ணுக்கு தெரியாத வெட்டு: இந்த வகையான வெட்டுக்கள் தொடர்ச்சியான எடுப்பின் விளைவை உருவாக்க பயன்படுத்தப்படுகின்றன. கண்ணுக்கு தெரியாத வெட்டு ஒரே மாதிரியான பிரேம்களைக் கொண்ட இரண்டு காட்சிகளை ஒன்றாக இணைக்கிறது. பார்வையாளர்களிடமிருந்து மாற்றத்தை மறைக்க இது பயன்படுத்தப்படுகிறது. இங்கே, சில தருண காட்சிகளை மிகவும் புத்திசாலித்தனமாகப் பயன்படுத்துவதன் மூலம் நீங்கள் இன்னும் ஆக்கப்பூர்வமாக இருக்க வேண்டும்.

#### 15.4.2 இணை எடிட்டிங்

வீடியோ எடிட்டிங் சூழலில், "கிராஸ்-கட்டிங்" என்றும் குறிப்பிடப்படும் "பேரலல்/ இணை எடிட்டிங்" என்பது இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட தனித்துவமான செயல்கள் அல்லது நிகழ்வுகளை சித்தரிக்கும் காட்சிகளுக்கு இடையில் தடையின்றி மாறுவதற்குப் பயன்படுத்தப்படும் எடிட்டிங் நுட்பமாகும். இந்த செயல்கள் வெவ்வேறு இடங்களில், பெரும்பாலும் ஒரே நேரத்தில் வெளிவருவதாக இந்த முறை தெரிவிக்கிறது. இணை எடிட்டிங் என்பது கதையை ஒன்றோடொன்று இணைக்க பல காட்சிகளை ஒரே நேரத்தில் பயன்படுத்துவதை உள்ளடக்கியது. இது ஒரு கதை அல்லது நிகழ்வின் மாறுபட்ட அம்சங்களைக் காண்பிக்க உதவுகிறது மற்றும் சஸ்பென்ஸ், உற்சாகம் அல்லது மற்றொரு காட்சியின் உள்ளடக்கத்தை வேறுபடுத்துவதற்கு பங்களிக்கும். இணை எடிட்டிங்கின் பயன்பாடானது, படம் (7) இல் காட்டப்பட்டுள்ளபடி, ஒட்டுமொத்த வரிசையை மேம்படுத்தும் ஆற்றலைக்

கொண்டுள்ளது. இதில் இரண்டு தனித்துவமான செயல்களைச் சித்தரிக்கும் காட்சிகள் இணைக்கப்பட்டுள்ளன.



Figure 7: Parallel editing

### 15.4.3 மாண்டேஜ் எடிட்டிங்

எடிட்டிங் துறையில், "மாண்டேஜ் எடிட்டிங்" என்பது, நேரத்தையும் இடத்தையும் சுருக்குவதற்கு அடிக்கடி ஏற்பாடு செய்யப்படும் மாறுபட்ட குறுகிய காட்சிகளின் தொடர் ஒருங்கிணைப்பை உள்ளடக்கியது. இந்த அணுகுமுறை தொடர்ச்சியான எடிட்டிங்கிற்கு முற்றிலும் மாறுபட்டது. மாண்டேஜ் எடிட்டிங் என்பது பார்வையாளர்களுக்கு பல்வேறு காட்சிகள் மூலம் கதையின் சுருக்கத்தை வழங்கும் நோக்கத்திற்காக உதவும். கூடுதலாக, இந்த நுட்பம் ஒரு காட்சியை டைனமிக் ரிதத்துடன் உட்செலுத்தலாம், குறிப்பாக துடிப்பான இசையுடன் இருக்கும் போது.

### 15.4.4 வீடியோ மாற்றங்கள்

தொடர்ச்சியான காட்சிகளை தடையின்றி இணைப்பதில் வீடியோ மாற்றங்கள் கருவியாக உள்ளன. அவை ஒரு ஒத்திசைவான மற்றும் தடையற்ற காட்சி ஓட்டத்திற்கு பங்களிக்கின்றன, இது தொடர்ச்சியான எடிட்டிங் கொள்கைகளுடன் ஒத்துப்போகிறது. பல்வேறு மாறுதல் விருப்பங்களில், வெட்டு மிகவும் அடிப்படையானது, இன்னும் வலிமையானது மற்றும் அடிக்கடி பயன்படுத்தப்படுகிறது. மற்ற பொதுவான மாற்றங்கள் மங்குதல், கரைதல், துடைத்தல், ஸ்லைடு, பக்க உரித்தல் மற்றும் கருவிழி ஆகியவற்றை உள்ளடக்கியது. மாற்றங்கள் ஆடியோ டொமைனுக்கும் நீட்டிக்கப்படுகின்றன. ஒரு தனித்துவமான நோக்கத்திற்காக, வேண்டுமென்றே வீடியோ மாற்றங்களைப் பயன்படுத்துவது மிகவும் முக்கியமானது. படம் (8) விளக்கப்படத்தின் மூலம் மாற்றங்களின் கருத்தை விளக்குகிறது.

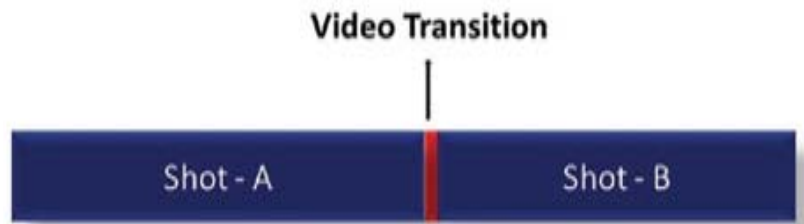


Figure 8: Video transition

## 15.4.5 வீடியோ எடிட்டிங்கிற்கான அடிப்படை வழிகாட்டுதல்கள்

முக்கியமான எடிட்டிங் நுட்பங்களை ஆராய்ந்து, பயனுள்ள வீடியோ எடிட்டிங்கிற்கான அடிப்படை வழிகாட்டுதல்களை ஆராய்வோம். இந்தக் கொள்கைகளைக் கடைப்பிடிப்பது உங்கள் எடிட்டிங் திறமையை உயர்த்தும். முக்கிய வழிகாட்டுதல்கள் இங்கே:

- **ஷாட்களின் இன்டர்பிளே:** அர்த்தத்தை உருவாக்குவதில் ஷாட் தொடர்புகளின் முக்கியத்துவத்தை அங்கீகரிக்கிறது. எடிட்டரின் பணியானது இரண்டு காட்சிகளின் இணைப்பிலிருந்து வெளிப்படும் பொருளைப் புரிந்துகொள்வதை உள்ளடக்கியது.
- **நோக்கமான வெட்டு:** தன்னிச்சையான வெட்டுக்களைத் தவிர்க்கவும். ஒவ்வொரு வெட்டும் கதையை முன்னேற்றுவதில் ஒரு நோக்கத்திற்கு உதவுகிறது என்பதை உறுதிப்படுத்தவும்.
- **எதிர்வினை காட்சிகளின் முக்கியத்துவம்:** எதிர்வினை காட்சிகள் கதையின் தடையற்ற முன்னேற்றத்திற்கு பங்களிக்கின்றன. தர்க்கரீதியான ஓட்டத்தை பராமரிக்க அவற்றை நியாயமான முறையில் பயன்படுத்தவும்.
- **உணர்ச்சித் தாக்கம்:** நெருக்கமான காட்சிகள் உணர்ச்சித் தாக்கத்தை ஏற்படுத்துகின்றன. உணர்ச்சிப்பூர்வமான ஈடுபாட்டை அதிகரிக்க அவற்றைப் பயன்படுத்துங்கள்.
- **விஷுவல் கம்யூனிகேஷன்:** காட்சிகள் அபரிமிதமான சக்தியைக் கொண்டுள்ளன என்பதை நினைவில் கொள்ளுங்கள் - ஒரு படம் தொகுதிகளை தொடர்புபடுத்துகிறது, மேலும் செயல்கள் பெரும்பாலும் வார்த்தைகளை விட அதிகமாக தெரிவிக்கும்.
- **ஆடியோவிசுவல் ஊடகம்:** ஆடியோவிசுவல் ஊடகமாக தொலைக்காட்சியின் சாராம்சத்தை எப்போதும் மனதில் கொள்ளுங்கள். முடிந்த போதெல்லாம், வாய்மொழி விளக்கத்தை விட காட்சி கதை சொல்லலை தேர்வு செய்யவும்.
- **ஜம்ப் கட்ஸை நிர்வகித்தல்:** பொதுவாக ஜம்ப் கட்ஸைத் தவிர்க்கவும், இருப்பினும் அவை விரும்பிய விளைவுகளைக் கொடுக்க ஆக்கப்பூர்வமாகப் பயன்படுத்தப்படலாம்.
- **பல்வேறு ஷாட் வகைகள்:** பலவிதமான ஷாட் வகைகளைப் பயன்படுத்தவும் - நீண்ட ஷாட்கள், ஊடகங்கள் மற்றும் நெருக்கமான காட்சிகள் - டைனமிக் மற்றும் பயனுள்ள காட்சிகளை உருவாக்க, கதையில் வேகத்தை ஊக்குவித்தல்.
- **பொருத்தமான ஷாட் நீளம்:** தேவையான தகவல்களைத் தெரிவிக்க, பொருந்தும் கால அளவைப் பயன்படுத்தவும். உரையாடல் காட்சிகளுக்கு, ஷாட் கால அளவு உரையாடல் நீளத்தை பிரதிபலிக்கும். தொடர்புடைய கட்-இன்கள் அல்லது

கட்வேகளைச் செருகுவது உபரிகளைத் தவிர்க்க உதவும்.

- **பேசிங் டைனமிக்ஸ்:** மனநிலை மற்றும் சூழலில் வேகக்கட்டுப்பாட்டின் தாக்கத்தை அங்கீகரிக்கவும். ஸ்விஃப்ட் வெட்டுகள் உற்சாகத்தைத் தூண்டுகின்றன, அதே நேரத்தில் மெதுவான வெட்டுகள் சிந்தனை, தளர்வு அல்லது சஸ்பென்ஸைத் தூண்டும்.
- **கட்-இன்கள் மற்றும் கட்வேஸ்:** கட்-இன்கள் மற்றும் கட்வேகளை நியாயமான முறையில் இணைக்கவும். இந்த நுட்பங்கள் முதன்மைப் பாடத்திற்குத் திரும்புவதற்கு முன் மற்ற உறுப்புகளுக்கு சிறிது நேரம் கவனம் செலுத்துவதை உள்ளடக்கியது. அவை கதைசொல்லலின் ஆழத்தையும் சூழலையும் மேம்படுத்துகின்றன.

**கட்-இன்கள்:** கட்-இன்கள் ஒரு பரந்த காட்சியிலிருந்து ஒரு குறிப்பிட்ட விவரத்தின் நெருக்கமான பார்வைக்கு ஒரே காட்சியில் தடையின்றி மாறுவதை உள்ளடக்கியது. இந்த நுட்பம் ஒரு குறிப்பிட்ட அம்சத்தை முன்னிலைப்படுத்துவதன் மூலம் பொருளின் ஆழத்தையும், அழுத்தத்தையும் சேர்க்கிறது. நீங்கள் ஒரு தொலைக்காட்சி நேர்காணலை நடத்தும் ஒரு காட்சியைக் கவனியுங்கள். விருந்தினர் ஒரு கருத்தை விளக்கும்போது, அவர்களின் கை சைகைகள், முகபாவனைகள் அல்லது பிற தொடர்புடைய அசைவுகளின் நெருக்கமான காட்சிகளுடன் முக்கிய ஷாட்டை நீங்கள் குறுக்கிடலாம். இந்த குளோசப் காட்சிகள் கட்-இன்கள். அவை கூடுதல் தகவல் அடுக்குகளை வழங்குகின்றன, உடல் மொழி மூலம் வெளிப்படுத்தப்படும் நுணுக்கங்களைக் கைப்பற்றுகின்றன. கட்-இன்கள் ஜம்ப் கட் சிக்கல்களைத் தீர்ப்பதற்கும் பார்வையாளர்களின் ஏகபோகத்தைத் தடுப்பதற்கும் பயனுள்ளதாக இருக்கும். ஏனெனில் அவை காட்சி வகைகளை அறிமுகப்படுத்துகின்றன.

**கட்வேஸ்:** கட்வேஸ் என்பது ஒரு வித்தியாசமான ஷாட்டைக் காண்பிக்க, முக்கியக் காட்சியிலிருந்து சிறிது நேரத்தில் விலகிச் செல்வதை உள்ளடக்கியது. இது பெரும்பாலும் தொடர்புடையது, ஆனால் தற்போதைய சூழலில் நேரடியாக இல்லை. இந்த நுட்பம் சூழ்நிலை இடைவெளிகளை வழங்குகிறது மற்றும் கதைசொல்லலை வளப்படுத்துகிறது. கோவிட்-19 பற்றி விவாதிக்கும் மருத்துவருடன் உங்கள் நேர்காணலைப் பார்ப்போம். தடுப்பூசி சோதனை கட்டங்கள் பற்றிய மருத்துவரின் விளக்கத்தின் போது, உண்மையான தடுப்பூசி சோதனைகளின் காட்சிகளை நீங்கள் செருகலாம். இந்த வரிசை ஈடுபாட்டை உருவாக்குகிறது மற்றும் நீண்ட காட்சிகள் சலிப்பானதாக மாறுவதைத் தடுக்கிறது. வெட்டப்பட்ட காட்சிகளுக்குப் பிறகு, எடிட்டிங் நிபுணரின் விளக்கத்திற்குத் திரும்புகிறது. கட்வேஸ் பார்வையாளர்களின் ஆர்வத்தைத் தக்கவைப்பது மட்டுமல்லாமல் உள்ளடக்கத்திற்கு ஆழத்தையும் பொருத்தத்தையும் சேர்க்கிறது.

கட்-இன்கள் மற்றும் கட்வேகள் இரண்டும் எடிட்டர்களுக்கு கட்டாயக் கதையை நெசவு செய்வதற்கு இன்றியமையாத கருவிகளாக செயல்படுகின்றன. அவை தகவல்களின் மாறும் விளக்கக்காட்சியை அனுமதிக்கின்றன. விவரங்களை வலியுறுத்துகின்றன மற்றும் புதிய முன்னோக்குகளை வழங்குகின்றன. இந்த நுட்பங்களை சரியாகப் பயன்படுத்தினால், உங்கள் பார்வையாளர்களுக்கு மிகவும் ஈர்க்கக்கூடிய மற்றும் தகவல் தரும் அனுபவத்தை உருவாக்க முடியும்.

## தன் மதிப்பீடு 2

- குறிப்பு:** 1) உங்கள் பதில்களுக்கு கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள இடத்தைப் பயன்படுத்தவும்.
- 2) பாடப்பிரிவின் முடிவில் கொடுக்கப்பட்ட பதில்களுடன் உங்கள் பதில்களை ஒப்பிடவும்.

1. வீடியோ மாற்றம் என்றால் என்ன?

.....

.....

.....

.....

2. இணை எடிட்டிங் சில நேரங்களில் குறுக்கு வெட்டு என்றும் அழைக்கப்படுகிறது.

- a) சரி  
b) தவறு

3. கட்-இன்கள் மற்றும் கட்வேஸ் ஆகிய இரண்டும் ஒரே மாதிரியானவை.

- a) சரி  
b) தவறு

4. 180 டிகிரி விதியை மீறுவதன் மூலம், நீங்கள் தொடர்ச்சியை பராமரிக்கலாம்.

- a) சரி  
b) தவறு

## 15.5 நேரியல் அல்லாத வீடியோ எடிட்டிங்: இடைமுகம், செயல்முறை மற்றும் கருவிகள்

இந்த பிரிவில், நேரியல் அல்லாத வீடியோ எடிட்டிங், அதன் மென்பொருள், பயனர் இடைமுகம் மற்றும் விரிவான செயல்முறை ஆகியவற்றை ஆராய்வதன் நுணுக்கங்களை ஆராய்வோம்.

## 15.5.1 நேரியல் அல்லாத வீடியோ எடிட்டிங் மென்பொருள்:

முந்தைய பிரிவுகளில் எடிட்டிங் நுட்பங்களைப் பற்றி முழுமையாகக் கலந்தாலோசித்த பிறகு, நிபுணர்களால் பயன்படுத்தப்படும் முக்கிய நேரியல் அல்லாத வீடியோ எடிட்டிங் (NLE) மென்பொருளின் சுருக்கமான கண்ணோட்டத்தை இப்போது காண்போம். பல வல்லுநர்கள் உயர்நிலை தனியுரிம மென்பொருளைத் தேர்ந்தெடுக்கும் போது, பல திறந்த மூல NLE விருப்பங்களும் கிடைக்கின்றன. திறந்த மூல மென்பொருள் இலவச அணுகலை வழங்குகிறது மற்றும் வீடியோ எடிட்டிங்குக்குத் தேவையான அடிப்படைக் கருவிகளை உள்ளடக்கியது. தனியுரிம மற்றும் திறந்த மூல NLE மென்பொருளின் எடுத்துக்காட்டுகள் கீழே உள்ளன:

### NLE மென்பொருள் (தனியுரிமை):

- Adobe® Premiere Pro®
- Sony® Vegas Pro 17®
- Apple® Final Cut Pro X®
- Pinnacle Systems® Pinnacle Studio 23 Ultimate®
- Lightworks®

### NLE மென்பொருள் (திறந்த மூலங்கள்):

- ஓபன்ஷாட் வீடியோ எடிட்டர்®
- பிளெண்டர்®
- ஹிட்ஃபில்ம் எக்ஸ்பிரஸ்®

பல்வேறு எடிட்டிங் மென்பொருட்கள் சிறிதளவு மாறுபட்ட செயல்பாட்டுக் கருவிகள், மாற்றங்கள்/விளைவுகள், திருத்தம்/சரிசெய்தல் மற்றும் வெளியீட்டுக் கட்டுப்பாடுகள் ஆகியவற்றைக் கொண்டிருந்தாலும், முக்கிய எடிட்டிங் நுட்பங்கள் பெரும்பாலும் சீரானதாகவே இருக்கும். இந்த மென்பொருள் தீர்வுகள் கருவிகள் மற்றும் கட்டுப்பாடுகளுக்கு வெவ்வேறு பெயரிடல்களைப் பயன்படுத்தினாலும், அவற்றின் செயல்பாடுகள் பொதுவாக சீரமைக்கப்படுகின்றன. கீழே, பிரபலமான NLE மென்பொருளிலிருந்து பயனர் இடைமுகங்களின் ஸ்கிரீன்ஷாட்களைக் காணலாம். இது கேலரி, காலவரிசை, முன்னோட்ட விண்டோ மற்றும் கட்டுப்பாட்டு பொத்தான்கள் போன்ற பொதுவான அம்சங்களைக் காண்பிக்கும்.

### [NLE மென்பொருள் பயனர் இடைமுகங்களின் ஸ்கிரீன்ஷாட்கள்]

இந்த மென்பொருள் தீர்வுகள் பல்வேறு தேவைகளைப் பூர்த்தி செய்கின்றன. பல நுட்பங்கள், மாற்றங்கள் மற்றும் விளைவுகள் ஆகியவற்றைப் பயன்படுத்துவதன் மூலம் அழுத்தமான வீடியோக்களை உருவாக்க எடிட்டர்களுக்கு உதவுகிறது. தனியுரிம

அல்லது திறந்த-மூல மென்பொருளைப் பயன்படுத்தினாலும், நேரியல் அல்லாத எடிட்டிங்கின் சாராம்சம் சீரானதாகவே இருக்கும். வசீகரிக்கும் காட்சி உள்ளடக்கத்தை உருவாக்க ஒரு நெகிழ்வான மற்றும் ஆக்கப்பூர்வமான தளத்தை வழங்குகிறது.



Figure 9: Screenshot of Pinnacle Studio



Figure 10: Screenshot of Sony Vegas

ஆடியோ  
விஷுவல்  
தயாரிப்பு - II



Figure 11: Screenshot of Final Cut Pro®



Figure 12: Screens



hot of Lightworks®

Figure 13: Screenshot of HitFilm Express®/

## 15.5.2 நேரியல் அல்லாத எடிட்டிங் பயனர் இடைமுகம்

நாம் மேலே விவாதித்தபடி, பெரும்பாலான வீடியோ எடிட்டிங் மென்பொருளில் கிட்டத்தட்ட ஒரே மாதிரியான கருவிகள், விண்டோக்கள் மற்றும் கட்டுப்பாடுகள் உள்ளன. அவை வித்தியாசமாக பெயரிடப்படலாம், ஆனால் கிட்டத்தட்ட ஒத்த நோக்கங்களுக்காகப் பயன்படுத்தப்படுகின்றன. NLE மென்பொருளை இன்னும் தெளிவாகப் புரிந்து கொள்ள, ஒரு மென்பொருளின் பயனர் இடைமுகத்தைப் பற்றி விவாதிக்க வேண்டியது அவசியம். இங்கே,

நாம் அடோப் பிரீமியர் ப்ரோவை ஒரு உதாரணமாக எடுத்துக் கொண்டோம். மேலும் அதன் பயனர் இடைமுகத்தை ஸ்கிரீன்ஷாட்களின் உதவியுடன் விவாதிப்போம். Adobe Premier Pro மென்பொருளின் பணியிட அமைப்பை படம்-14 இல் காணலாம். குறிப்பிட்ட அம்சங்களைக் கொண்ட வெவ்வேறு விண்டோக்கள் மற்றும் பேனல்களை இங்கே காணலாம்.

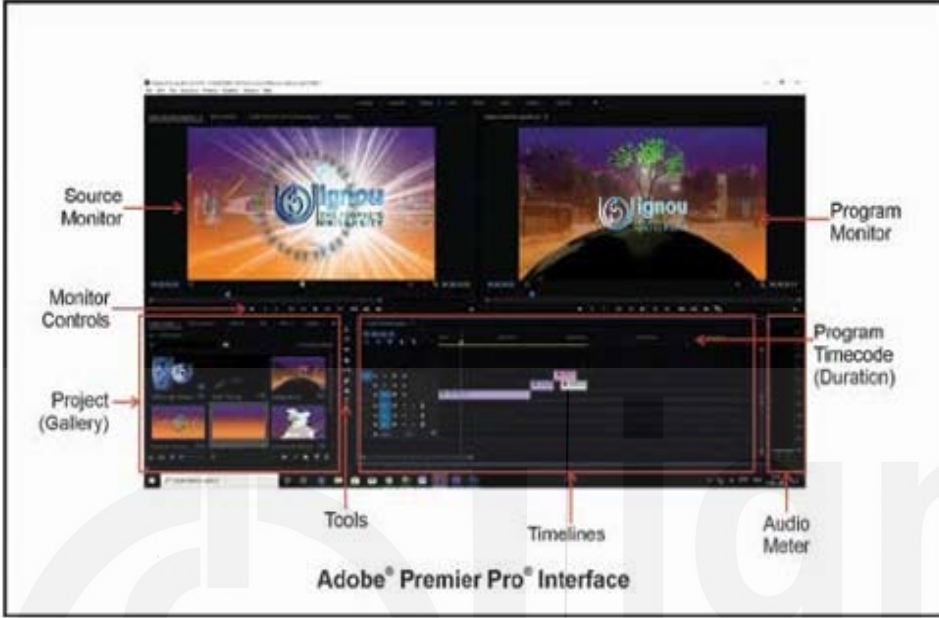


Figure 14: Adobe Premier Pro user interface

- சோர்ஸ் மானிட்டர்: இங்கே கிளிப்புகள் திருத்துவதற்கு முன்னோட்டம் பார்க்கலாம். இந்த மானிட்டரில் உள்ள கிளிப்புகளை டைம்லைனில் வைப்பதற்கு முன் பார்க்கலாம்.
- சோர்ஸ் மானிட்டர் கட்டுப்பாடுகள்: ப்ளே, பாஸ், இன் & அவுட் கண்ட்ரோல் பொத்தான்கள் மாதிரிக்காட்சிக்காக வழங்கப்பட்டுள்ளன.
- ப்ராஜெக்ட் பேனல்: இது அனைத்து மீடியா கோப்புகளும் எடிட்டிங் பயன்பாட்டிற்காக இறக்குமதி செய்யப்படும்/சேமிக்கப்படும் கேலரி ஆகும்.
- கருவிகள் குழு: வீடியோ எடிட்டிங்கில் வெவ்வேறு பணிகளைச் செய்யும் வெவ்வேறு எடிட்டிங் கருவிகளை இங்கே காணலாம். படம்-15 வெவ்வேறு கருவிகளைக் காட்டுகிறது- 1. செலக்ட், 2. டிராக் செலக்ட், 3. ரிப்பில் எடிட், 4. ரோலிங் எடிட், 5. ரேட் ஸ்ட்ரெச், 6. ரேசர், 7. ஸ்லிப், 8. ஸ்லைடு, 9. பேனா, 10. கை மற்றும் 11. பெரிதாக்கு கருவிகள். ஒவ்வொரு கருவியும் அதன் தனித்துவமான செயல்பாட்டைக் கொண்டுள்ளது. இது காலவரிசையில் திருத்த உதவுகிறது.

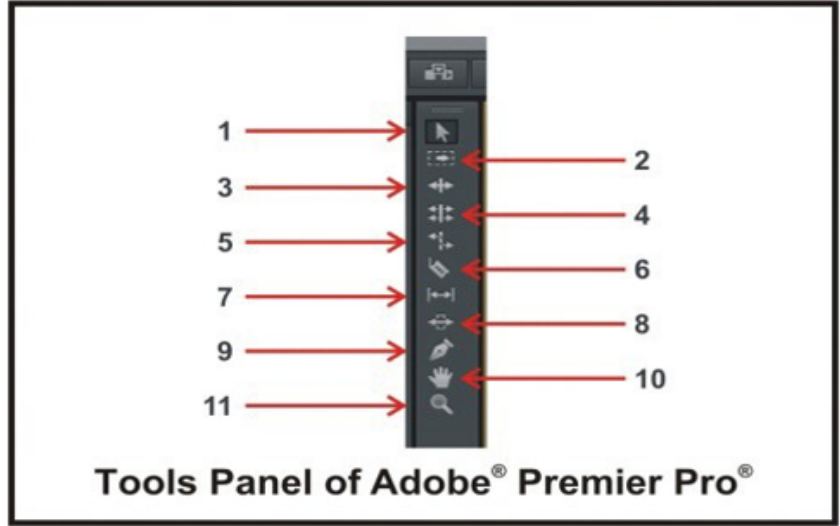


Figure 15: Tool panel

- **காலவரிசை:** உங்கள் வீடியோ இறுதி வடிவத்தை எடுக்கும் இடமே காலவரிசை ஆகும். மெயின் எடிட்டிங் நடக்கும் பகுதி இது. வீடியோ கிளிப்புகள், ஸ்டில் இமேஜ்கள் அல்லது ஆடியோ கிளிப்புகளை ப்ராஜெக்ட் பேனலில் இருந்து அல்லது சோர்ஸ் விண்டோவில் இருந்து பெறலாம் மற்றும் விரும்பிய வரிசையில் அவற்றை ஒழுங்கமைக்கலாம். நீங்கள் வெவ்வேறு கிளிப்புகளை வெட்டலாம் மற்றும் இணைக்கலாம், மாற்றங்களைச் சேர்க்கலாம். இதன் பொருள், கிட்டத்தட்ட எல்லா எடிட்டிங் காலவரிசையில் நடைபெறுகிறது. இங்கே நீங்கள் ஆடியோ மற்றும் வீடியோவிற்கான தனித் தடங்களைக் காணலாம். கிளிப்புகளை வைப்பதற்கு தேவையான எந்த டிராக்குகளையும் (ஆடியோ மற்றும் வீடியோ இரண்டும்) சேர்த்து அடுக்கி வைக்கலாம். படம் (16) காலவரிசையைக் காட்டுகிறது.



Figure 16: Timeline

- **ஆடியோ லெவல் மீட்டர் மற்றும் ஆடியோ டிராக் மிக்சர்:** இங்கே நீங்கள் வெளியீட்டு ஒலி அளவைக் கண்காணிக்கலாம் மற்றும் எந்த தனிப்பட்ட டிராக்கின் ஆடியோ அளவையும் சரிசெய்யலாம். படம் (17) ஆடியோ டிராக் கலவையின் கட்டமைப்பை விவரிக்கிறது.

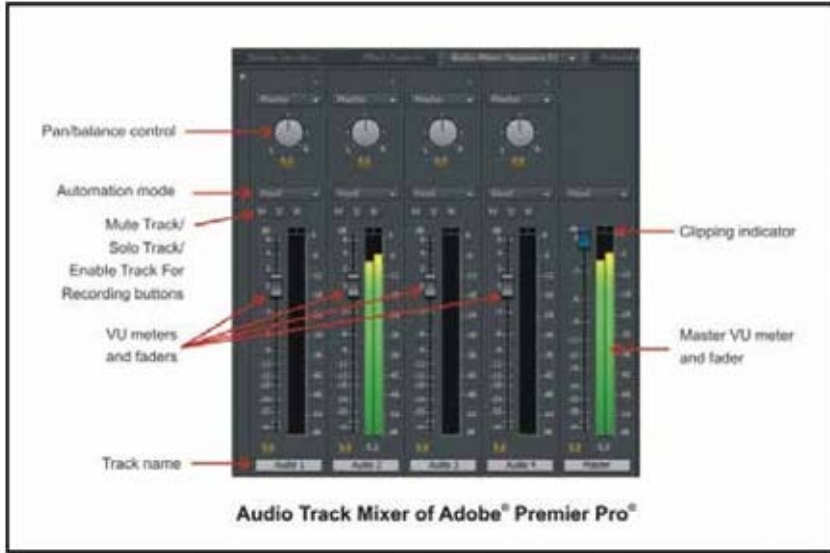


Figure 17: Audio track mixer

- **நிகழ்ச்சி கண்காணிப்பு:** நாம் வெவ்வேறு மீடியா கிளிப்களை டைம்லைனில் ஒழுங்கமைத்து எடிட் செய்கிறோம் மற்றும் நிகழ்ச்சி மானிட்டர் அவற்றைக் காட்டுகிறது. டைம்லைனில் கிளிப்களின் செயலில் உள்ள அமைப்பை நீங்கள் பார்க்க விரும்பினால், அதை நிகழ்ச்சி மானிட்டரில் பார்க்கலாம்.

### 15.5.3 நேரியல் அல்லாத கணினியில் தொகுத்தல் செயல்முறை

இந்த துணைப்பிரிவில், நேரியல் அல்லாத எடிட்டிங் அமைப்பில் எடிட்டிங் செயல்முறை பற்றி விவாதிப்போம். இங்கே நாம் சில முக்கியமான படிகளைப் பற்றி பேசுவோம். தொகுத்தல் தொடங்க, முதலில், நாம் ஒரு நிகழ்ச்சி அல்லது கோப்பை உருவாக்கி, இந்த நிகழ்ச்சியைச் சேமிப்பதற்காக கணினியின் வன்வட்டில் இருப்பிடத்தைத் தீர்மானிக்க வேண்டும். இந்த செயல்முறையை படம் 18 இல் காணலாம். இங்கே, உங்கள் நிகழ்ச்சிக்கு ஒரு பெயரையும் கொடுக்கிறீர்கள்.

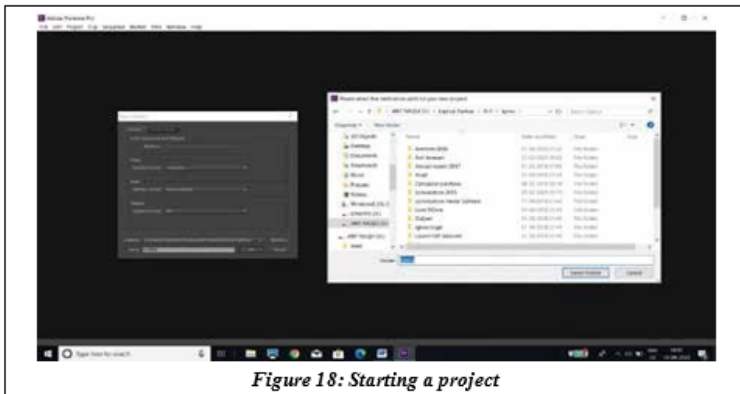


Figure 18: Starting a project

அதன் பிறகு, நிகழ்ச்சிக்கான வெவ்வேறு ஆடியோ மற்றும் வீடியோ அமைப்புகளைத் தேர்வு செய்கிறோம். இப்போது, அடுத்த படி மீடியா கோப்புகளை இறக்குமதி செய்வது அல்லது கைப்பற்றுவது. வீடியோ

வரிசையானது வீடியோ, ஆடியோ, ஸ்டில் படங்கள் மற்றும் கிராபிக்ஸ் ஆகியவற்றால் ஆனது. இந்த பல்வேறு வகையான டிஜிட்டல் மீடியா கோப்புகளை வீடியோ எடிட்டிங் மென்பொருளில் பயன்படுத்த, திட்டத்தில் அவற்றை இறக்குமதி செய்வது அவசியம். வீடியோ, ஆடியோ, படம் அல்லது கிராபிக்ஸ் கோப்புகளை நாம் இறக்குமதி செய்யக்கூடிய நிகழ்ச்சிக் குழு உள்ளது. நாம் அவற்றை இறக்குமதி செய்தவுடன், அவற்றை எடிட்டிங்கில் பயன்படுத்தலாம். டிஜிட்டல் கேமரா அல்லது வேறு எந்த பிளேயரில் இருந்தும் அவற்றை நேரடியாகப் பிடிக்கலாம். படம் (19) இல், இடதுபுறத்தில் உள்ள திட்டப் பலகத்தில் இறக்குமதி செய்யப்பட்ட மீடியா கோப்புகளைக் காணலாம்.

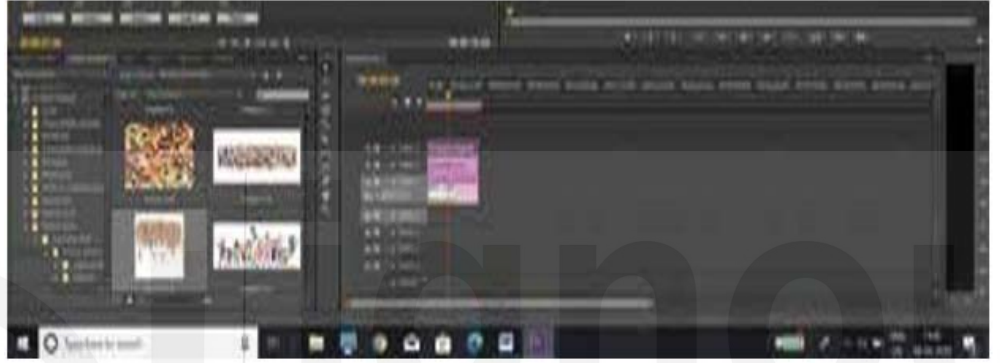


Figure 19: Imported media files in project panel

தேவையான அனைத்து வீடியோ, ஆடியோ, ஸ்டில் படங்கள் மற்றும் கிராபிக்ஸ் கோப்புகளை இறக்குமதி செய்த பிறகு, நீங்கள் இப்போது அனைத்து பொருட்களுடன் தயாராக உள்ளீர்கள். உங்கள் தேவைக்கேற்ப அவற்றை டைம்லைனில் வைத்து ஏற்பாடு செய்யலாம். பல்வேறு வகையான எடிட்டிங் செயல்பாடுகள் நடைபெறும் முக்கிய இடமாக டைம்லைன் உள்ளது. டூல் பேனலில் கிடைக்கும் பல்வேறு எடிட்டிங் கருவிகளைப் பயன்படுத்தலாம். நீங்கள் கோப்புகளை வெட்டி சேர்க்கலாம், காட்சிகளுடன் தொடர்புடைய ஆடியோவை வைக்கலாம், ஆடியோ மற்றும் வீடியோ மாற்றங்கள் மற்றும் பிற விளைவுகள் மற்றும் பலவற்றைச் சேர்க்கலாம். நாம் முன்பு விவாதித்தபடி, நிகழ்ச்சி மானிட்டரில் உள்ள காலவரிசையில் அனைத்தையும் நீங்கள் பார்க்கலாம். இறுதியாக, உங்கள் வீடியோ நிகழ்ச்சி காலவரிசையில் தயாராக உள்ளது. இப்போது, உங்கள் வீடியோ கோப்பை விரும்பிய வடிவத்தில் ஏற்றுமதி செய்யும் கடைசி கட்டத்திற்கான நேரம் இது. எடிட்டிங் மென்பொருள் நிறைய விருப்பங்களை வழங்குகிறது மற்றும் உங்கள் தேவைக்கேற்ப வடிவமைப்பை நீங்கள் தேர்வு செய்யலாம். AVI, Windows Media, MPEG4, H.264, QuickTime போன்றவை சில பிரபலமான வடிவங்கள். படம் (20) இந்தப் படியைக் காட்டுகிறது.

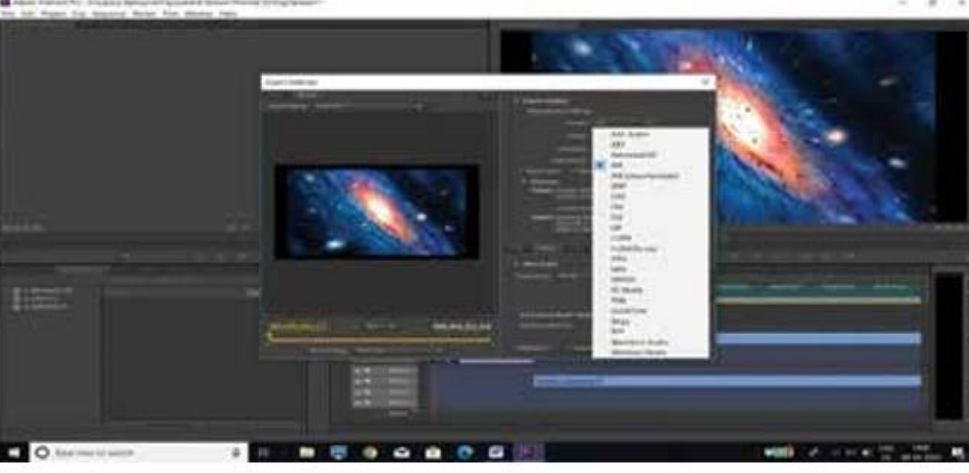


Figure 20: Exporting the final video

### பச்சை/நீலத் திரையில் வேலைப்பாடு

இது ஒரு முக்கியமான மற்றும் பிரபலமான எடிட்டிங் நுட்பமாகும். இது இப்போது அனைத்து முக்கிய டிவி/திரைப்பட வடிவங்களிலும் பயன்படுத்தப்படுகிறது. பெரிய பட்ஜெட் படங்கள் முதல் உள்ளூர் டிவி சேனல்கள் வரை எல்லா இடங்களிலும் இந்த தொழில்நுட்பம் பயன்படுத்தப்படுகிறது. இது பயன்படுத்த எளிதானது, குறைந்த விலை மற்றும் படப்பிடிப்புக்கு எந்த இடமும்/செட் தேவையில்லை. படம்-21 இல், படப்பிடிப்புக்கு நீலத் திரையைக் கொண்ட ஸ்டூடியோவைக் காணலாம். முன் மேசையும் நீல வண்ணம் பூசப்பட்டிருப்பதை இங்கே காணலாம், எனவே அது டிஜிட்டல் அட்டவணையுடன் மாற்றப்படும்.



Figure 21

எளிமையான வார்த்தைகளில், இந்த இரண்டு வண்ணங்களில் (பச்சை அல்லது நீலம்) பின்னணியில் ஏதேனும் ஒன்று பதிவுசெய்யப்பட்டால், எடிட்டிங் செய்யும் போது வேறு சில காட்சிகளால் மாற்ற முடியும் என்பதை நீங்கள் புரிந்து கொள்ளலாம். இந்த வழியில் நாம் முற்றிலும் மாறுபட்ட பின்னணியைப் பெறலாம். இது இரண்டு வெவ்வேறு காட்சிகளை மிகைப்படுத்துவது போன்றது. வீடியோ எடிட்டிங்கில் இந்த செயல்முறை கீயிங் என்று அழைக்கப்படுகிறது. எனவே, கீயிங் என்பது ஒரு சிறப்பு கலவை விளைவு ஆகும், அதில் நாம் ஒரு வீடியோவின் ஒரு பகுதியை

எடுத்து அதை வெளிப்படையானதாக மாற்றுகிறோம். வீடியோவின் இந்தப் பகுதி வண்ணத்தின் அடிப்படையிலும் தேர்ந்தெடுக்கப்படலாம். பின்னர் அதில் வேறு சில காட்சிகளை மிகைப்படுத்துகிறோம். இதன் விளைவாக, வீடியோவின் வெளிப்படையான பகுதிகளில் மிகைப்படுத்தப்பட்ட காட்சி தோன்றும். கீயிங்கின் உதாரணங்களை படம் 22 மற்றும் 23 இல் பார்க்கலாம்.



Figure 22



Figure 23

### செயல்பாடு

எந்தவொரு திறந்த மூல வீடியோ எடிட்டிங் மென்பொருளையும் பதிவிறக்கம் செய்து, பின்வரும் எடிட்டிங் செயல்பாடுகளைச் செய்ய முயற்சிக்கவும்:

வீடியோ கிளிப்களை இறக்குமதி செய்து, அவற்றை டைம்லைனில் வைக்கவும், அந்த கிளிப்களின் தேவையற்ற பகுதிகளை வெட்டி, அந்த கிளிப்களை ஒன்றாக இணைத்து, அந்த மென்பொருளில் உள்ள வீடியோ மாற்றங்களை பரிசோதனை செய்யவும்.

### தன் மதிப்பீடு 3

குறிப்பு: 1) உங்கள் பதில்களுக்கு கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள இடத்தைப் பயன்படுத்தவும்.

2) பாடப்பிரிவின் முடிவில் கொடுக்கப்பட்ட பதில்களுடன் உங்கள் பதில்களை ஒப்பிடவும்.

1. வீடியோ எடிட்டிங்கில் டைம்லைன் என்றால் என்ன?

.....

.....

.....

.....

.....

2. டைம்லைனில் வைக்கப்பட்டுள்ள கிளிப்களை நிகழ்ச்சி மானிட்டரில் பார்க்க முடியும்.
  - a) சரி
  - b) தவறு
3. மூல மானிட்டர் நிகழ்ச்சி மானிட்டர் என்றும் அழைக்கப்படுகிறது.
  - a) சரி
  - b) தவறு
4. AVI என்பது ஒரு வீடியோ கோப்பு வடிவமாகும்.
  - a) சரி
  - b) தவறு

## 15.6 பாடத் தொகுப்புரை

சுருக்கமாக, திரைப்படம் அல்லது வீடியோ தயாரிப்பை இறுதி செய்வதில் எட்டிங் முக்கிய பங்கு வகிக்கிறது. தயாரிப்புக்குப் பிந்தைய செயலாகச் செயல்படுவதால், படப்பிடிப்பின் போது ஏற்பட்ட சில பிழைகளைச் சரிசெய்து, உள்ளடக்கத்தைச் செம்மைப்படுத்தவும் வடிவமைக்கவும் இது வாய்ப்பளிக்கிறது. இந்த செயல்முறை கலை உணர்வுகளுடன் தொழில்நுட்ப திறன்களை ஒத்திசைக்கிறது, காட்சி கதை சொல்லலின் சக்தியை வலியுறுத்துகிறது.

படங்கள் மூலம் கதைகளை வெளிப்படுத்தும் திறன் திறமையான எட்டிங்முக்கு முக்கியமானது. இந்த பாடப்பிரிவு முழுவதும், வீடியோ எட்டிங்ம்கின் வரலாற்றுப் பரிணாமத்தை நாம் கடந்து வந்துள்ளோம். கதைசொல்லலை மேம்படுத்தும் அத்தியாவசிய எட்டிங் நுட்பங்களை ஆராய்ந்தோம். மேலும், திறமையான எட்டிங்ம்கில் பங்களிக்கும் முக்கிய வழிகாட்டுதல்களை நாம் ஆராய்ந்து, உங்கள் திறமைகளை உயர்த்திக் கொள்ள உதவுகிறது. வெவ்வேறு எட்டிங் மென்பொருட்கள், அவற்றின் இடைமுகங்கள் மற்றும் நேரியல் அல்லாத எட்டிங் நுணுக்கங்கள் பற்றிய நுண்ணறிவுகளையும் இந்த பாடப்பிரிவு வழங்கியுள்ளது.

எட்டிங் கலையைப் புரிந்துகொள்வதன் மூலம், நீங்கள் கதைகளை உயிர்ப்பிக்கவும், தொழில்நுட்பத் திறன் மற்றும் படைப்பாற்றல் பார்வைக்கு இடையே ஒரு ஒருங்கிணைப்பை உருவாக்கவும் தயாராக உள்ளீர்கள். இந்த பாடப்பிரிவில் விவாதிக்கப்பட்ட கருவிகள், நுட்பங்கள் மற்றும் கொள்கைகள் மூலம், பார்வையாளர்களை ஈடுபடுத்தும், எதிரொலிக்கும் மற்றும் நீடித்த தாக்கத்தை ஏற்படுத்தக்கூடிய அழுத்தமான கதைகளை உருவாக்குவதற்கான வழிமுறைகள் உங்களிடம் உள்ளன. நீங்கள் முன்னேறும்போது, எட்டிங் மண்டலம் தொடர்ந்து உருவாகி,

## 15.7 தொடர்ந்து படிப்பதற்குரிய நூல்கள்

1. Dancyger, K. (2014). The technique of film and video editing: history, theory, and practice. CRC Press.
2. Dmytryk, E., & Lund, A. (2019). On film editing: An introduction to the art of film construction. New York, NY: Routledge.
3. Murch, W. (2001). In the blink of an eye: A perspective on film editing. Los Angeles: Silman-James Press.
4. Pearlman, K. (2015). *Cutting rhythms: Shaping the film edit*. New York: Focal. .

## 15.8 தன் மதிப்பீடு விடைகள்

### தன் மதிப்பீடு 1

1. a. லூயிஸ் மற்றும் அகஸ்டே லூமியர்
2. c. திரைப்பட எடிட்டிங்
3. b. எடிட்டிங் இயந்திரம்
4. a. சரி

### தன் மதிப்பீடு 2

1. இரண்டு காட்சிகளை ஒன்றன் பின் ஒன்றாக இணைக்க வீடியோ மாற்றங்கள் பயன்படுத்தப்படுகின்றன. அவை பார்வையாளர்களுக்கு தொடர்ச்சியான எடிட்டிங் அணுகுமுறையின் அடிப்படையான தடையற்ற மற்றும் மென்மையான காட்சி அனுபவத்தை வழங்குகின்றன.
2. a. சரி
3. b. தவறு
4. b. தவறு

### தன் மதிப்பீடு 3

1. டைம்லைன் என்பது உங்கள் வீடியோ இறுதி வடிவத்தை எடுக்கும் இடமாகும். மெயின் எடிட்டிங் நடக்கும் பகுதி இது. இங்கே நீங்கள் ஆடியோ மற்றும் வீடியோவிற்கான தனித் தடங்களைக் காணலாம். காலவரிசையில், நீங்கள் வெவ்வேறு கிளிப்புகளை ஒன்றாக வெட்டி இணைக்கலாம், மாற்றங்களைச் சேர்க்கலாம்.
2. a. சரி
3. b. தவறு
4. a. சரி..