অধ্যায় ১১ ঃ টেলিভিছ্ন অনুষ্ঠান প্রযোজনা

অধ্যায় গাঁথনি

১১.১ উদ্দেশ্য
১১.২ পৰিচয়
১১.৩ টেলিভিছ্ন অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ স্তৰ
১১.৪ টেলিভিছ্নৰ অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ মৌলিক উপাদান
১১.৫ বৈদ্যুতিকপদ্ধতিৰে কৰা সংবাদ সংগ্রহ (ENG)
আৰু
বৈদ্যুতিক পদ্ধতিৰে কৰা ক্ষেত্রভিত্তিক প্রযোজনা (EFP)
১১.৬ বিভিন্ন প্রকাৰৰ কেমেৰা এংগল্ আৰু কেমেৰা ঘূৰোৱা পদ্ধতি
১১.৭ অধ্যায়টিৰ পৰা আমি কি শিকিলোঁ
১১.৮ অধিক জানিবলৈ
১১.৯ অগ্রগতিৰ খতিয়ান
১১.১০ আৰ্হি প্রশ্ন

১১.১ উদ্দেশ্য

অধ্যায়টি অধ্যয়ন কৰি আপুনি —

- টেলিভিছ্ন অনুষ্ঠান এটা প্রযোজনা কৰোঁতে অনুসৰণ কৰা বিভিন্ন স্তৰৰ বিষয়ে জানিব পাৰিব
- টেলিভিছ্ন অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ মৌলিক উপাদানবোৰৰ পৰিচয় লাভ কৰিব
- শ্বট, এংগল্ আৰু কেমেৰা ঘূৰোৱা পদ্ধতিবোৰ বুজি পাব

১১.২ পৰিচয়

এই অধ্যায়টিত টেলিভিছ্ন অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ মৌলিক দিশবোৰৰ বিষয়ে আলোচনা কৰা হৈছে। অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ প্রয়োজন অনুসৰি কেমেৰা ঘূৰোৱা পদ্ধতি আৰু কেমেৰা এংগলৰ লগতে সংবাদ সংগ্রহৰ মৌলিক উপাদান তথা কৌশলবোৰৰ বিষয়েওঅধ্যায়টিত আলোচনা কৰা হৈছে।

১১.৩ টেলিভিছ্ন অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ স্তৰ

অধিকাংশ ভিডিঅ' প্রযোজনাতে তিনিটা প্রধান প্রযোজনা স্তৰ অনুসৰম কৰা হয়। স্তৰকেইটা হ'লঃ

প্রাক্-প্রযোজনা স্তৰ (Pre-production) ঃ

প্রাক্-প্রযোজনা স্তৰত অনুষ্ঠানটোৰ পৰিকল্পনা আৰু আৰ্হি যুগুত কৰা হয়। পৰিকল্পনা অনুসৰি কামবোৰ আগবঢ়াই নিবৰ বাবে এটা প্রযোজনা কোম্পনী আৰু এটা প্রযোজনা কার্যালয় স্থাপন কৰা হয়। এই পর্যায়টোতে একো একোটা ধাৰণাই মূর্ত পাণ্ডুলিপি (Script) ৰ ৰূপ লয়। অনুষ্ঠানৰপ্রযোজকে একোটা কাহিনী বাছনি কৰে। এই কাহিনী কিতাপৰ পৰা, নাটকৰ পৰা,কথাছবিৰ পৰা, সত্য ঘটনাৰপৰা, মৌলিক চিন্তা ইত্যাদিৰ পৰা তুলি লোৱা হ'ব পাৰে। এবাৰ কাহিনীটোৰ কেন্দ্রীয় বিষয়বস্তু অথবা অন্তর্নিহিত বার্তাটো চিনাক্ত কৰাৰ পাছত ইয়াৰ এক সাৰাংশ প্রস্তুত কৰা হয়। তাৰপাছতএটা কাহিনীক্রমৰ ৰূপৰেখা (story) তৈয়াৰ কৰা হয়। ইয়াত মূল কাহিনীটোক এটা এটা দফাৰ দৃশ্যত ভগাই লৈ তাত কেনেধৰণৰ নাটকীয় সংৰচনা যুক্ত কৰিব পাৰি সেয়া চিন্তা কাৰ হয়। তাৰ পাছত অনুষ্ঠানটোৰ বাবে এটা প্রস্তুতি ক্রিয়া (treatment) যুগুত কৰি লোৱা হয়। একোখন চিত্রনাট্য প্রস্তুত কৰিবলৈ সাধাৰণতে কেইবামাহৰো প্রয়োজন হয়। ঘটনাৰ নাটকীয়কৰণ, স্পষ্টতা, গাঁথনি, চৰিত্র, সংলাপ আৰু সামগ্রিকশৈলী উন্নত কৰিবলৈ চিত্রনাট্য এখন কেইবাবাৰো লিখিবলগীয়া হ'ব পাৰ্দৰ। কিন্তু প্রযোজকসকলে পূৱবর্তী বহুকেইটা পর্যায় প্রায়েই এৰি যায়। তেওঁলোকে এখন পূর্ণ বিকশিত চিত্রনাট্য জমা দিয়ে। এনে চিত্রনাট্য 'স্ক্রিপ্ট কভাৰেজ' নামৰ প্রক্রিয়া এটাৰ মাধ্যমেৰে চালি-জাৰি চোৱা হয়। 'স্ক্রিপ্ট কভাৰেজচৰ বাবে জমা দিয়া প্রতিলিপিটোত কাহিনীৰ চপ্তু-ত্ত্ম পৃষ্ঠা জোৰা বর্ণনা, কাহিনীৰ মেজাজ,চৰিত্রবোৰৰ পৰিচয়, কেইটামান সংলাপ, মঞ্চ নির্দেশনাৰ ইংগিত আৰু প্রায়েই বিভিন্ন ৰেখাচিত্র থাকে। ই চিত্রনাট্যখনৰ প্রধান দিশবোৰ কল্পনা কৰাত সহায় কৰে।

১১.৪ টেলিভিছন অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ মৌলিক উপাদান

টেলিভিছন অনুষ্ঠান প্রযোজনা কৰাটো এটা দীঘলীয়া প্রক্রিয়া। ইয়াৰ বাবে এক প্রণালীৱদ্ধ ব্যৱস্থা অনুসৰণ কৰা হয়। ব্যৱস্থা বুলি কওঁতে এনে কিছুমান বস্তু আৰু সাঁ-সঁজুলি সংগ্রহৰ কথা বুজোৱা হয় যিবোৰক এক নির্দিষ্ট উদ্দেশ্য সাধনৰ বাবে একেগলে ব্যৱহাৰ কৰা হয়। ব্যৱস্থাৰ অন্তর্গতকোনো একক বস্তুৰেই প্রযোজনা কার্য অকলে সম্পাদন কৰিব নোৱাৰে। টেলিভিছন অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ বাবে প্রয়োজন হোৱা উপাদানবোৰৰ ভিতৰত সা-সঁজুলি, যন্ত্র-পাতিৰলগতে সেইবোৰ চলাবলৈ প্রয়োজন হোৱা মানুহকো ধৰা হয়।

এটা সাধাৰণ টেলিভিছন অনুষ্ঠান প্রযোজনা প্রণালীটোতএকোটাকৈকেমেৰা, মাইক্র'ফোন, টেলিভিছন চেট আৰু লাউডস্পীকাৰ থাকে। এটা সু-নির্বাচিত সাধাৰণ প্রণালীক প্রয়োজন সাপেক্ষে বর্দ্ধিত ৰূপ দিব পৰা যায়। বর্দ্ধিত প্রণালীটোতএকাধিক কেমেৰা, কেমেৰা নিয়ন্ত্রকগোট, প্রিভিউ মনিটৰ, লাইন মনিটৰ, ভিজন মিক্সাৰ চুইট্ছাৰ, ভিডিঅ' কেছেট ৰেক'ৰ্ডাৰ আৰু এটা ট্রেন্সমিটাৰ থাকিব পাৰে।

প্রযোজনা কক্ষ (The Production Room ঃ

প্রযোজনা কক্ষ অথবা ষ্টুডিঅ' কোঠাটোআনুভূমিকভাৱে সমান আৰু সুস্থিৰ হ'ব লাগে। তেতিয়াহে অনাৱশ্যকীয় কম্পন ৰোধ আৰু ষ্টুডিঅ'ৰ ভিতৰত সাৱলীলভাৱে অহা-যোৱা কৰিব পৰা যাব। ষ্টুডিঅ'ৰ মজিয়াখন খোজ কাঢ়িলে শব্দ নুঠা হোৱা উচিত। তেতিয়াহে অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ সময়ত অতি সংবেদনশীল মাইক্ৰ' ফোনবোৰে অনাৱশ্যকীয় তথা একেবাৰে সৰু ধ্বনিবোৰ ধৰা পেলাব নোৱাৰে। প্রতিধ্বনি নিয়ন্ত্রণ কৰিবলৈ আৰু ধ্বনিৰ উৎকর্ষতা ৰক্ষা কৰাৰ বাবে উচিত। অৱশ্যে, সম্পূর্ণ'চাউণ্ড প্রুফ' ষ্টুডিঅ' এটাত ধ্বনিৰ মান অৱনমিত হ'ব পাৰে আৰু এনে ধ্বনি শুনাত স্বাভাৱিক যেন নালাগিব পাৰে। পোহৰ ব্যৱস্থা আৰু অন্যান্য সঁজুলিৰ বাবে যথোপযুক্ত বিদ্যুৎ অ পৰিবাহী ব্যৱস্থা আৰু সহায়ক প্রণালী থকা উচিত। বিভিন্ন ধৰণৰ পোহৰ সঁজুলি ওলোমাবলৈ উপযুক্ত পাইপ গ্রিড থকা উচিত। এনে গ্রিডবোৰ মজিয়াৰ পৰা অতি কমেও দহফুট উচ্চতাত আৰু গ্রিডবোৰৰ ওপৰত মুকলি ঠাই থকা উচিত। ষ্টুডিঅ'ৰ ভিতৰত থাকিবলগীয়া আন এটা গুৰুত্বপূর্ণ উপাদান হ'ল চাইক্ল'ৰামা (CYC) । ই এক নিৰক্ষেপ পটভূমি সৃষ্টিত সহায় কৰে। নিয়ন্ত্রণ কক্ষত থকা পৰিচালক আৰু প্রযোজকে আনসন্সলৰ সহযোগত ভিজন মিক্সাৰ/ চুইচ্ছাৰ। অডিঅ' কনচোন, ডিজিটেল কেৰেক্টাৰ জেনেৰেটৰ আৰু টে'প ৰেক'র্ডাৰৰ দৰে অন্য যন্ত্র-পাতিবোৰ নিয়ন্ত্রণ কৰে।



ষ্টুডিঅ' ৰ মজিয়া

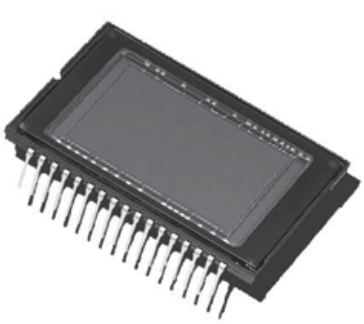


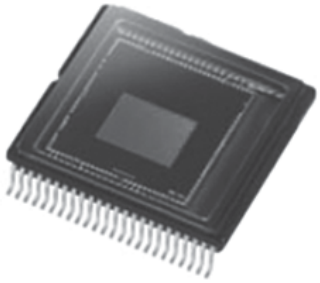
নিয়ন্ত্রণ কক্ষ

কেমেৰা (Camera) ঃ

বর্তমান বিভিন্ন আকাৰ আৰু আকৃতিৰ কেমেৰা কিনিবলৈ পোৱা যায়। উদ্দেশ্য, কেমেৰাৰ পাৰদর্শিতা আৰু ইয়াৰ ব্যৱহাৰ যোগ্যতাৰ দৰে দিশবোৰ অনুসৰি অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ বাবে কেমৰো কিনিব পাৰি। এটা ভিডিঅ' কেমেৰাক 'ষ্টেণ্ড এলোন ইউনিট' (একক কেমেৰা) ৰূপে অথবা একাধিক কেমেৰা উদ্দেশ্যত ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰি। পূর্বৰ ভিডিঅ' কেমেৰাবোৰ ভিচি আৰ (Video Cassette Recorder) নাইবা ভিটি আৰ (Reel to Reel) আর্হিৰ আছিল। এই কেমেৰাবোৰ মোন অথবা সৰু চকা লগোৱা গাড়ীত ইফালে সিফালে কঢ়িয়াই লৈ ফুৰিব পৰা গৈছিল। প্রযুক্তিৰ বিকাশ ঘটাৰ লগে লগে কেমেৰাবোৰত ডিজিটেল ষ্টোৰেজ ব্যৱস্থা সংলগ্ন কৰা হ'ল। মেম'ৰী ষ্টিক অথবা এছ এছ ডি (Solid State Drive) কার্ডৰ সহায়ত ৰেক'র্ড কৰা তথ্য জমা কৰি থচ

পৰা হ'ল। ডিজিটেল ভিডিঅ' কেপ্চাৰিং সুবিধাৰ বাবে বৃত্তিজীৱী ভিডিঅ' কেমেৰা আৰু মুভী কেমেৰাৰ মাজত পার্থক্য প্রায় নাইকিয়া হৈছে।





কম্প্লিমেণ্টৰী মেটেল অক্সাইড চেমি কণ্ডাক্টৰ (CMOs) ঃ

লেন্সযুক্ত কেমেৰাৰে ৰেক'র্ড কৰা অনুষ্ঠান এটাৰ দৃশ্যবোৰৰ প্রতিচ্ছবি কেমেৰা পিক্আপ যন্ত্রত দেখা পোৱা যায়। এনে যন্ত্রবোৰৰ নাম হ'ল কম্প্লিমেণ্টৰী মেটেল অক্সাইজ চেমি কণ্ডাক্টৰ (CMos) অথবা চার্জ কাপলড্ ডিভাইচ (CCD) । এই সংবেদনশীল পিক্আপ যন্ত্রটো হ'ল প্রধান কেমেৰা উপাদান। ই 'লেন্স ইমেজ' (কেমেৰা লেন্সত ধৰা পৰা প্রতিচ্ছবিবোৰ) ক সদৃশ ভিডি অচ সংকেতলৈ সলনি কৰে। এনে সংকেতৰ বর্দ্ধিতভৱন আৰু সংসাধন ঘটাই ইয়াক পুনৰ পর্দাত দৃশ্যমান প্রতিচ্ছৰ ৰূপ দিয়া হয়। কেমেৰাৰ 'ভিউফাইণ্ডাৰ'-এ কেমেৰাই সৃষ্টি কৰা ছবি হুবহু প্রদর্শন কৰে। পোর্টেবল কেমেৰাৰ বাবে ধ্বনি সংগ্রহ কৰিবলৈ এনে কেমেৰাত প্রায়েই মাইক্র'ফোন সংলগ্ন কৰা হয়। ছবিৰ উৎকৃষ্টতাক প্রভাৱিত কৰা বিদ্যুৎ যোগান ব্যৱস্থা তথা বিভিন্ন পৰিপূৰক নিয়ন্ত্রণ পদ্ধতিও কেমেৰাৰ সৈতে সংলগ্ন হৈ থাকে।

কেমেৰাত সংলগ্ন কেইটামান সাধাৰণ বৈশিষ্ট্য হ'ল—

(ক) ঝুম (Zoom) ঃ ইয়াৰ সহায়ত মূল বিষয়ৰ পৰা 'পইণ্ট অৱ ভিউ' ওচৰলৈ নাইবা আঁতৰলৈ নিব পাৰি। ঝুমত সংলগ্ন সাধাৰণ কার্য সম্পাদন ব্যৱস্থা দুটা হ'ল—

(i) মেনুৱেল (হস্তনিয়ন্ত্রিত) ঝুম (ৰিং) (ii) চার্ভো ঝুম (লিভাৰ)

(খ) ফোকাচ (Focus) ঃ চেমি-প্র'ফেশ্যনেল নাইবা প্র'ফেশ্যনেল কেমেৰাবোৰ সংলগ্ন সাধাৰণ ফোকাচ পদ্ধতিটো হ'ল 'লেন্স হাউচিং'-ৰ সন্মুখ ভাগত থকা 'ৰিং ফোকাচ'। 'অটো-ফোকাচ' নামৰ সুবিধাটো কেৱল নতুনকৈ কাম শিকাসকলৰ বাবেহে বুলি ধৰা হয়।

(গ) আইৰিচ (Iris) ঃ লেন্সৰ মাজেদি সৰকি অহা পোহৰ নিয়ন্ত্রণ কৰা ব্যৱস্থাটোক আইৰিচ বোলে। আইৰিচ খাপ খুৱাই লোৱাৰ পাছত ভিউফাইণ্ডাৰত ধৰা পৰা ছবিখনৰ উজ্বলতা সলনি হয়।

(ঘ) হোৱাইট বেলেন্স (White Balance) ঃ ই ছবি এখনক প্রকৃত বগা পৃষ্ঠভূমি এখন দিয়ে। অর্থাৎ, ই কোনো এক পিক্চাৰ ফ্রেমত বিভিন্ন উপাদানৰ ৰঙবোৰৰ মাজত সামগ্রিক সমতা স্থাপন কৰে।

(ঙ) অজিঅ' (Audio) ঃ সকলো প্রকাৰৰ কনজিউমাৰ লেভেল কেমেৰাতে একোটা বিল্ট-ইন

হাই-ফাই ষ্টিৰিঅ' মাইক্ৰ' ফোন থাকে। চেমি-প্ৰফেশ্যনেল কেমেৰাবোৰত 'ষ্টিৰিঅ' জেক'ৰ সুবিধা থাকে। ইয়াত মাইক্ৰ'ফোনটো বাহ্যিকভাৱে সংলগ্ন কৰি লোৱা হয়।

(চ) শ্বাটাৰ (Shutter) ঃ নতুনকৈ কাম শিকাসকলে এই সুবিধাটো কেতিয়াবাহে ব্যৱহাৰ কৰে। ই সাধাৰণতে এক্সপোজাৰ নিয়ন্ত্রণত সহায় কৰে। ক্রীড়া নাইবা দ্রুত গতিৰ একশ্বন ফুটেজ লোৱাৰ সময়ত শ্বাটাৰ ব্যৱহাৰ কৰা হয়।

(ছ) ইফেক্টচ্ (Effects) ঃ অধিকাংশ কনজিউমাৰ লেভেল কেমেৰাতে বিল্ট-ইন ডিজিটেল ইফেক্টৰ সুবিধা সংলগ্ন হৈ থাকে। বিকল্প বাছি লৈ স্থিৰ চিত্র, মিক্স আৰু ষ্ট্রোব আদি প্রস্তুত কৰিব পাৰি।

কেমেৰা বহুওৱা যতন (Mounting Devices) ঃ

ষ্টুডিঅ'ৰ ভিতৰত আৰু কেতিয়াবা বৰ্হি দৃশ্যগ্রহণৰ সময়ত লেভেল খাপ খুৱাই ল'বলৈ নাইবা কেমেৰাটো মসৃণ ভাৱে ইফালে- সিফালে ঘূৰাবলৈ ইয়াক এটা ওখ যতনত ভাল দৰে বহুৱাই লোৱা হয়। এটা শ্বটৰ সময়ত উন্নততৰ কেমেৰা সঞ্চৰণ নাইবা শ্বট এটা চলি থকাৰ সময়ত কেমেৰা তৎক্ষণাত আগৰ অৱস্থানলৈ ঘূৰাই অনাৰ কামত এই কেমেৰা বহুওৱা যতনবোৰে সহায় কৰে। চিত্র গ্রহণৰ স্থান আৰু বাজেট অনুসৰি বিভিন্ন প্রকাৰৰ যতন ব্যৱহৃত হয়। সাধাৰণ কেমেৰা বহুওৱা যতনবিধক ম'ন'পড (monopod) বুলি কোৱা হয়। ই এবিধ কমখৰছী, সহজে কঢ়িয়াই লৈ ফুৰিব পৰা আৰু পাতল কেমেৰাৰ বাবে উপযুক্ত এঠেঙীয়া যতন। বিভিন্ন স্থানলৈ গৈ দৃশ্যগ্রহণ কৰাসকলে সাধাৰণতে বিভিন্ন ধৰণে খাপ খুৱাই ল'ব পৰা ট্রাইপজ () ব্যৱহাৰ কৰে। ট্রাইপড এবিধ তিনিঠেঙীয়া যতন। তিনিওটা খুৰাকে লৰচৰ কৰিব নোৱাৰাকৈ বিভিন্ন প্রকাৰৰ নট অথবা শিকলিৰে বান্ধি ৰখা হয়। 'ক্রেংকিং' - ৰ সহায়ত কেমেৰাৰ উচ্চতা মিলাই লোৱা হয়। ষ্টুডিঅ'ৰ মজিয়াত 'ট্রাইপড ডলী' ব্যৱহাৰ কৰা হয়। এনে ট্রাইপডৰ খুৰাত চকা লগোৱা থাকে। টেলিভিছন অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ বাবে বিশেষভাৱে নির্মিত কেমেৰা বহুওৱা যতনবিধৰ নাম হ'ল 'ষ্টুডিঅ' পেডেষ্টেলচ। ই প্রত্মত্ম পাউণ্ড ওজনৰ কেমেৰা একোটা ধৰি ৰাখিব পাৰে। এই যতনবিধৰ খুৰাত তিনিটা চকা থাকে। চকা তিনিটা বাইচাইকেল শিকলিৰে সংলগ্ন কৰা থাকে। ই কেমেৰামেনকঅতি জটিল কেমেৰা ঘূৰোৱা কামবোৰ সহজতে কৰাৰ সুবিধা দিয়ে।



Tripod- ট্রাইপজ Tripod Dolly- ট্রাইপড ডলী

Monopod- ম'ন'পড Studio Pedestal- ষ্টুডিঅ' পেডেষ্টেল

কেমেৰা বহুওৱা প্লেট (Mounting Plate) ঃ



কেমেৰা আৰু ট্রাইপড সংলগ্ন কৰিবলৈ একোখন 'মাউণ্টিং প্লেট' ব্যৱহাৰ কৰা হয়। দুয়োবিদ যতনৰ মাজত ই এক ধৰাতলৰ কাম কৰে। ই আঠাৰ দৰে দুয়োবিধ যতনকে ধৰি ৰাখে। এই প্লেটৰ সহায়ত ট্রাইপড স্থিৰ কৰি ৰখা হয় আৰু কেমেৰা সহজে ইফালে-সিফালে ঘূৰোৱা হয়। এই প্লেটত কেমেৰাখাপ খুৰাই বহুৱাব পৰা সুবিধা থাকে আৰু প্রয়োজন সাপেক্ষে ট্রাইপডৰ পৰা ৰীগ আঁতৰাব পৰা যায়। প্রতিটো ট্রাইপডতে একোখন স্বীকৃত মানৰ আধাৰ প্লেট থাকে। কেমেৰা তলীত এই প্লেট'ত খাপ খুৰাই বহুৱাই ল'ব পৰা ব্যৱস্থা কিছুমান থাকে।



সম্পাদনা সঁজুলি আৰু কৌশল (Editing tools and techniques) ঃ

সম্পাদনা হ'ল এটা প্রয়োজনাৰ পৰৱর্তী প্রক্রিয়া। ইয়াত অনুষ্ঠান এটাৰ দৃশ্যগ্রহণ কৰা বিভিন্ন অংশ একেলগ কৰা হয়। ইয়াৰ বাবে ফিল্ম টে'পবোৰ হাতেৰে কাটি টুকুৰা কৰা হয় অথবা ভিডিঅ' ফুটেজবোৰ কম্পিউটাৰ হার্ড ড্রাইভলৈ স্থানান্তৰিত কৰি অংশবোৰ প্রয়োজন অনুসৰি সজাই লোৱা হয়। ভিডিঅ' সম্পাদনাৰ বিভিন্ন প্রকাৰ আছে। প্রকাৰবোৰ হ'ল—

(ক) ফিল্ম স্লাইচিং পদ্ধতি (Film Slicing) ঃ ই এক যান্ত্রিক পদ্ধতি। ইয়াত ফিল্ম টে'পবোৰ কাটি টুকুৰা কৰা হয়। এই টুকুৰাবোৰ পুনৰ সজাই লৈ জোৰা লগোৱা হয়। অপ্রয়োজনীয় অংশবোৰ পেলাই দিয়া হয়। গতিশীল ছবি সম্পাদনাৰ ই হ'ল প্রাথমিক পদ্ধতি। এই পদ্ধতি সকলো ভিডিঅ' সম্পাদনাৰ আধাৰ।

(খ) টে'প টু টে'প পদ্ধতি (Tape to Tape) ঃ ইয়াক সম্পাদনাৰ ৰৈখিক পদ্ধতি বোলা হয়। বৈদ্যুতিক ভিডিঅ' টে'প সম্পাদনাত ই মৌলিক পদ্ধতি। ইয়াৰ বাবে দুটা ভিডিঅ' যন্ত্র ব্যৱহাৰ কৰা হয়। ইয়াৰে এটা যন্ত্রক উৎস আৰু আনটো যন্ত্রক ৰেক'ৰ্ডাৰ হিচাপে ব্যৱহাৰ কৰা হয়। উৎস যন্ত্রটোৰ পৰা ভিডিঅ' ক্লিপবোৰ বাছি বাছি কপি কৰা হয় আৰু সেইবোৰ তাৰ পাছত আনটো যন্ত্রত সংস্থাপিত নাইবা পুনৰ ৰেক'র্ড কৰা হয়।

(গ) ডিজিটেল কম্পিউটাৰ পদ্ধতি (Digital Computer) ঃ ইয়াক সম্পাদনাৰ অ-ৰৈখিক পদ্ধতি বোলা হয়. দৃশ্যগ্রহণ কৰা ভিডিঅ' ফুটেজবোৰ কম্পিউটাৰ হার্ড ড্রাইভত ধৰি ৰখা অথবা স্থানান্তৰ কৰা হয়। তাৰ পাছত বিভিন্ন সম্পাদনা চফ্‌টৱেৰ ব্যৱহাৰ কৰি ফুটেজবোৰ সম্পাদনা কৰা হয়। ই এটা অতি নমনীয় পদ্ধতি। ই সম্পাদকক ভিডিঅ' এটাৰ যিকোনো অংশ সহজে সলনি কৰাৰ সুযোগ দিয়ে।

(ঘ) পোনপটীয়া সম্পাদনা পদ্ধতি (Digital Computer) ঃ দৃশ্যগ্রহণ চন্দ্রল থকা সময়তে একেলগে কৰি যোৱা সম্পাদনাকে পোনপটীয়া সম্পাদনা বোলে। এনে দৃশ্যগ্রহণত একাধিক কেমেৰা ব্যৱহাৰ কৰা হয়। এটা কনচেলিৰ জৰিয়তে কেমেৰাবোৰৰ মাজত সংযোগ স্থাপন কৰা

হয়। এনেকৈয়ে দৃশ্য একোটা একে সময়তে ৰেক'র্ড আৰু সম্পাদনা কৰা হয়।

কম্পিউটাৰ ব্যৱস্থাৰে সম্পাদনা কৰাৰ সময়ত কিছুমান কথা বিবেচনা কৰি চোৱা উচিত। কম্পিউটাৰ প্রণালী এটাৰ পৰা ফুটেজবোৰ সংগ্রহ কৰিবলৈ এটা দ্রুত গতিসম্পন্ন ষ্টোৰেজ ড্রাইভৰ প্রয়োজন হয়। সম্পাদনা চফ্‌টৱেৰ'ৰটো আৰম্ভ কৰিবলৈও এনে ড্রাইভৰ দৰকাৰ। ই ভিডিঅ'বোৰ চিডি, ডিভিডি নাইবা আন কোনো মাধ্যমলৈ স্থানান্তৰিত কৰাৰ আগতে লোডিং, ৰেণ্ডাৰিং আৰু এক্সপোর্ট কৰাত সহায় কৰে। বর্দ্ধিত 'ৰেম' (RAM)এ সম্পাদনা কার্য খৰতকীয়া হোৱাত সহায় কৰে। যিকোনো অ-ৰৈখিক সম্পাদনা পদ্ধতিত ব্যৱহৃত ড্রাইভত অতি কমেও 4GB RAM থাকিব লাগে। RAM যিমানে অধিক হ'ব সংসাধন প্রক্রিয়া সিমানে উন্নত হ'ব। অধিকাংশ ভিডিঅ' এডিটিং এপ্লিকেশ্যনৰে নিজা উপযুক্তভাৱে খাপ খোৱা গ্রাফিক কার্ড থাকে। কম্পিউটাৰ সম্পাদনাত উন্নত মানৰ ছবি আৰু সামগ্রিক পাৰদর্শিতাৰ মান বঢ়াবলৈ এনেদৰে নির্দিষ্ট কৰি দিয়া কার্ডহে ব্যৱহাৰ কৰা উচিত। দ্রুত প্র'চেছৰ এটাই দ্রুত ৰেণ্ডাৰিঙত সহায় কৰে। কিন্তু উন্নত প্র'চেছৰৰ লগতে (RAM আৰু ষ্টোৰেজ প্রণালী যোগ হ'লেহে অনুষ্ঠান এটাৰ সামগ্রিক পাৰদর্শিতা উন্নত হয় আৰু একোটা উৎকৃষ্ট মানৰ ভিডিঅ' অনুষ্ঠান সাজু হৈ উঠিব।

বর্তমান বজাৰত বিভিন্ন প্রকাৰৰ ভিডিঅ' সম্পাদনা চফ্‌টৱে'ৰ কিনিবলৈ পোৱা যায়। এনে কেইটামান সততে ব্যৱহৃত চ্‌ফটৱে'ৰ হ'ল—

(ক) প্রিমিয়াৰ প্রো (Premiere Pro)ঃ সমগ্র বিশ্বতে জনপ্রিয় ভিডিঅ' সম্পাদনা চফ্‌টৱে'ৰবোৰৰ এটা । বৃহৎআৰু ক্ষুদ্র উভয় ধৰণৰ প্রকল্পতে এই চফ্‌টৱে'ৰটো ব্যৱহাৰ কৰা হয়। ইয়াৰ আন টো বৈশিষ্ট্য হ'ল ইয়াক আফটাৰ ইফেক্ট, অ'ডিশ্যন, মিডিয়া এনকোডাৰ, ফটোশ্বপ আদিৰ দৰে অন্য চফ্‌টৱে'ৰ প্র'গ্রেমৰ সৈতে সংহত কৰি ল'ব পাৰি। সম্পাদনাতএই প্র'গ্রেমবোৰ ব্যৱহাৰ কৰি পাছত প্রিমিয়াৰ টাইমলাইনত অনুষ্ঠানএটা চূড়ান্ত ৰূপ প্রস্তুত কৰিব পৰা যায়।

(খ) ফাইনেল কাট প্রো (FCP)ঃ এপল্ ইংকে বিকশাই তোলা এটা ঔদ্যোগিক মানৰ এপ্লিকেশ্যন। ইয়াৰ অর্থ হ'ল এই চফ্‌টৱে'ৰটোৰ সৈতে একেটা কোম্পানীৰে অপাৰেটিং চিষ্টেম আৰু কম্পিুটাৰ কিনি ব্যৱহাৰ কৰিব লাগে। এই চফ্‌টৱেৰ্চৰটো যথেষ্ট সংসিদ্ধ প্রকৃতিৰ আৰু ইয়াত অসংখ্য বিকল্প আছে। বৃত্তিজীৱী জগতত এই চফ্‌টৱে'ৰটোৱে যথেষ্ট সমাদৰ লাভ কৰিছে। সময় বাগৰাৰ লগে লগে চফ্‌টৱে'ৰটোৰ উন্নততৰ সংস্কৰণ বাহিৰ হৈ আছে।

(গ) এভিদ মিডিয়া কম্পোজাৰ (Avid Media Composer)ঃ সবাতোকৈ জনপ্রিয় অ-ৰৈখিক সম্পাদনা চফ্‌টৱে'ৰ। পূর্ণ দৈর্ঘ্যৰ কথাছবি সম্পাদনাৰ বাবে অধিকাংশ হৰিউড প্রযোজনা কোম্পানীয়ে এট চফ্‌টৱে'ৰটো ব্যৱহাৰ কৰে। প্রযোজনাৰ পৰৱর্তী প্রক্রিয়াবোৰত সময়ৰ খৰছ কমাবলৈ এই চফ্‌টৱে'ৰটোৰ অধিকাংশ কাম কম্পিউটাৰ কীবোর্ড শ্বর্টকাটৰ সহায়ত সমাধা কৰিব পৰাকৈ বিকশাই তোলা হৈছে।

(ঘ) দা ভিন্সি ৰিজোল্ভ (Da Vinci Resolve)ঃ কালাৰ গ্রেডিং আৰু কাৰেক্শ্যন চফ্‌টৱেৰ্চৰৰূপে ইয়াক পোন প্রথমে বিকশাই তোলা হৈছিল। পাছত ব্লেকমেজিক ডিজাইন নামৰ কোম্পনীটোৱে চফ্‌টৱেৰ্চৰটোক এটা সম্পূর্ণ অ-ৰৈখিক সম্পাদনা চফ্‌টৱে'ৰলৈ সলনি কৰিছিল।

ইয়াৰ প্রধান বৈশিষ্ট্যটো হ'ল ইয়াৰ বিনামূলীয়া লাইট সংস্কৰণ (Lite version) । ইয়াৰ কিনিবলগীয়া সংস্কৰণটোত থকা প্রায় আটাইবোৰ সম্পাদনা কৌশল বিনামূলীয় সংস্কৰণটোতো পোৱা যায়।

আলোচিত চফ্‌টৱেৰ'ৰবোৰত উপৰি বজাৰত সহজলভ্য আন দুটামান চফ্‌টৱেৰ হ'ল— লাইটৰ'ৰ্চ, অটোডেস্ক স্মোক আৰু চোনি ভেগাছ ইত্যাদি। কিন্তু এইবোৰ ওপৰত আলোচনা কৰা চফ্‌টৱেৰ'ৰকেইটাৰ সমান জনপ্রিয় তথা **বহুল ব্যৱহৃত নহয়**।

১১.৫ বৈদ্যুতিক পদ্ধতিৰে কৰা সংবাদ সংগ্রহ (ENG) আৰু বৈদ্যুতিক পদ্ধতিৰে কৰা ক্ষেত্রভিত্তিক প্রযোজনা (EFP)

বৈদ্যুতিক পদ্ধতিৰে কৰা সংবাদ সংগ্রহ (Electronic News Gathering)

EN G হ'ল টেলিভিছন ষ্টুডিঅ'ৰ বাহিৰত সংঘটিত ঘটনা আৰু কার্যকলাপৰ প্রতিবেদন প্রস্তুত কৰা কার্য। ১৯৭০ আৰু ১৯৮০ ৰ দশকৰ পৰা এই পদ্ধতিৰ প্রচলন ঘটিছিল। এই সময়ছোৱাত সংবাদযোগনিয়াৰ সৰুলে সংগ্রহ কৰা পোন পটীয়া সংবাদ প্রতিবেদনবোৰ পোনে পোনে ষ্টুডিঅ'লৈ প্রেৰণ কৰিবলগীয়া হৈছিল। এই পয়োজনীয়তাই সমগ্র বিশ্বৰেটেলিভিছন সংবাদ পৰিৱেশনৰ ৰূপ সলনি কৰিছিল। ইয়াৰ আগতে একো একোটা সংবাদ ধাৰণা বিকশিত কৰা হৈছিল। ফিল্মৰ ৰূপত এনে সংবাদৰ ফুটেজ ৰেক'র্ড কৰা হৈছিল। সেইবোৰ ষ্টুডিঅ'লৈ আনি সম্প্রচাৰৰ পূর্বে সম্পাদনা কৰা হৈছিল।

এখন ভাল সুংগৃহিত সংবাদ প্রতিবেদনত মূল ঘটনাটোৰ লগতে অন্যান্য তথ্যাও দর্শকক অৱগত কৰোৱাৰ সুবিধা থাকে। সংবাদদাতা আৰু কেমেৰামেনগৰাকী যিকোনো মূহুর্তত উদ্ভৱ হ'ব পৰা সকলো ধৰণৰ পৰিস্থিতিৰ বাবে সাজু হৈ থকা উচিত। ইয়াৰ বাবে কেমেৰা চলোৱা আৰু কেমেৰাৰ পিছফালে থাকি অন্য কামত সষ্টম হৈ থাকিব পৰা দক্ষতাৰ প্রয়োজন।

EN G হ'ল সাধাৰণতে একেগৰাকী সংবাদদাতা যিগৰাকীয়ে অকলে এটা সংবাদ ৰেক'ড কৰে নাইবা এটা সম্পূর্ণটেলিভিছন কর্মীগোট নাইবা এখন চেটেলাইট সংযোগৰ সুবিধা থকা বাহন। তেওঁলোকে সম্প্রচাৰৰ বাবে পোনপটীয়া সংবাদ সংগ্রহ আৰু প্রেৰণ কৰে। EN G সংগ্রহকাৰী বাহনখনক DSNG(Digital Satellite News Gathering) বাহন বোলে। ষ্টুডিঅ'লৈ ভিডিঅ' সংকেত প্রেৰণ কৰিব পৰা সকলোবোৰ বৈদ্যুতিক সা-সঁজুলি এই বাহনখনত মজুত থাকে।

বৈদ্যুতিক পদ্ধতিৰে কৰা ক্ষেত্রভিত্তিক প্রযোজনা (EFP)

EN G হ'ল কোনো ঘটনা /কাহিনীৰ দৃশ্যগ্রহণৰ বাবে বাছনি কৰা স্থানত কিন্তু মূল ষ্টুডিঅ'ৰ বাহিৰত স্থাপন কৰা ভিডিঅ' অনুস্থান প্রযোজনা ব্যৱস্থা। এনে স্থানত প্রযোজক নাইবা পৰিচালকে প্রযোজনাৰ আর্হি প্রস্তুত কৰাৰ বাবে অধিক সময় পায়। এনে অনুষ্ঠানবোৰ সংবাদ মেগাজিন, তথ্যচিত্র নাইবা কেতিয়াবা তথ্য-নাট্য হ'ব পাৰে। অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ প্রস্তুতি কার্যতকেমেৰাবাছনি, মাইক্রু'ফোনৰ সংখ্যা, বিষয়টোৰ গৱেষণা, দৃশ্যগ্রহণ স্থান পৰিদর্শন, অভিনেতা, অভিনেত্রী বাছনি,

সাক্ষাৎকাৰৰ সূচী নির্ধাৰণ আদি কার্য থাকিব পাৰে। ক্ষেত্রাভিত্তিক অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ কেইটামান সাধাৰণ উদাহৰণ হ'ল বঁটা বিতৰণী অনুষ্ঠান, সংগীতানুষ্ঠান,গুৰুত্বপূর্ণ সংবাদ সৃষ্টিকাৰী সাক্ষাৎকাৰ, ৰাজনৈতিক সন্মিলন ইত্যাদি। কিন্তু এই আটাইবোৰৰ ভিতৰত ক্ষেত্রভিত্তিক অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ অধিকাংশ স্থান দখল কৰি থকা ঘটনা এটা হ'ল ক্রীড়া সমাৰোহবোৰ। ক্ষেত্রভিত্তিক অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ কামত ব্যৱহৃত বাহনখনত একোটা বৃহৎ ভিডিঅ' চুইট্ছাৰ /মিক্সাৰ, একাধিক কেমেৰা, মাইক্র'ফোন, ট্রাইপড, ৬০০ মি.মি. জোখৰ ফোকেল লেংথৰ ঝুম লেন্স, ভিডিঅ' ৰেক'র্ডিংতথা প্লে'বেক যন্ত্র অথবা হার্ড ডিস্ক ৰেক'র্ডাৰ আৰু এটা নির্দিষ্ট ডেকত জমা হৈ থকা ভিডিঅ' ফীড। অনুষ্ঠান প্রযোজনা কালত ঘটা কোনো ঘটনাৰ বিষয়ে প্রযোজক অথবা পৰিচালকে চাব খুজিলে এই ডেক 'ৰিৱাইণ্ডিং' কৰি চাব পাৰে আৰু প্রয়োজন সাপেক্ষে সম্প্রচাৰ কৰিব পাৰে।



অগ্রগতি নিৰীক্ষণ

১। কেমেৰা এটাৰ প্রধান বৈশিষ্ট্যবোৰ ব্যাখ্যা কৰক।

.....

.....

.....

.....

.....

২। ভিডিঅ' সম্পাদনাৰ প্রকাৰবোৰ কি কি?

.....

.....

.....

.....

২। CCD আৰু FCP ৰ সম্পূর্ণ নাম দুটা কি?

.....

.....

২। EN G বুলিলে কি বুজে?

.....

.....

.....

.....



চিন্তা-চর্চা কৰক ১১.১

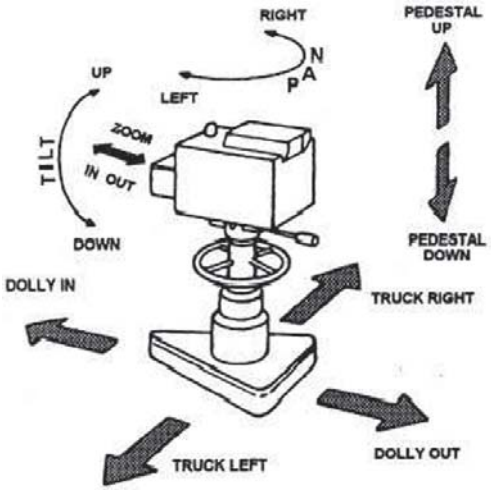
১। একক কেমেৰা একাধিক কেমেৰা ব্যৱহাৰ কৰিব পৰা পৰিস্থিতিত কোনো ঘটনা সংবাদৰ এটা চমু উপস্থাপন প্ৰস্তুত কৰক।

১১.৬ বিভিন্ন প্ৰকাৰৰ কেমেৰা এংগল্ আৰু কেমেৰা ঘূৰোৱা পদ্ধতি

বিভিন্ন এংগল্ অথবা কোণেৰে কেমেৰাই ধৰি ৰখা ছবি আৰু কেমেৰা ঘূৰোৱা বিভিন্ন পদ্ধতিৰ নিজ নিজ শৈলী আছে। কেমেৰা এটা শ্বটৰ পৰা আন এটা শ্বটলৈ আঁতৰা নিয়াৰ প্ৰধানতঃ দুটা কাৰণ থাকে। প্ৰথম কাৰণটো হ'ল নেদেখা কিবা এটা দৰ্শকক দেখুওৱা আৰু দ্বিতীয়টো হ'ল কাহিনীটোত এক আৱেগিক প্ৰভাৱৰ সৃষ্টি কৰা।

কেমেৰাৰ এংগলে আকৌ মনৰ অৱস্থা নিৰ্ণয় কৰে। এই অৱস্থাই বিষয়বস্তুটোৰ গৌণতা অথবা গুৰুত্ব প্ৰদৰ্শন কৰে। সাধাৰণ কেমেৰা এংগল্ এটাত কেমেৰাৰ স্তৰ আৰু বিষয়বস্তুৰ দুচকুৰ স্তৰ সমান হৈ থাকে। বিষয়বস্তুৰ দুচকুৰ স্তৰত ওপৰত কেমেৰা ৰাখি লোৱা শ্বটক 'হাই এংগল শ্বটচ বোলে। এনে এংগল্ৰ সহায়ত বিষয়বস্তুক হতাশাগ্ৰস্ত অথবা পৰাজিত ৰূপত উপস্থাপন কৰা হয়। কাৰণ, এনে শ্বটত কেমেৰাই বিষয়বস্তুক ইয়াতকৈ তলত ৰাখি দেখুৱায়। বিষয়বস্তুৰ দুচকুৰ স্তৰতকৈ তলত কেমেৰা থৈ লোৱা শ্বটক 'লো এংগল্ শ্বট' বোলে। ইয়াত কেমেৰা বিষয়বস্তুৰ ফালে ওপৰমুৱাকৈ চোৱা হয়। এনে এংগলৰ জৰিয়তে বিজয়ী অথবা ক্ষমতাশালী ৰূপত উপস্থাপন কৰা হয়।

তলত কেমেৰাৰ বিভিন্ন সঞ্চৰণ বহলাই বৰ্ণনা কৰা হৈছে।



সোঁ টিল্ট্ আপ বাওঁ প্যান

ইন আউট ঝুম পেডেষ্টেল আপ

ডাউন ডলী ইু ট্ৰাক ৰাইট পেডেষ্টেল ডাউন

ট্রাক লেফ্ট ডলী আউট

প্যান (Pan) ঃ কেমেৰাৰএনে সঞ্চৰণক প্যান লেফ্ট' অথবা ঙ্গপ্যান ৰাইট'বোলা হয়। ই একাষৰীয়াকৈ নাইবা আনুভূমিকভাৱে কেমেৰা ঘূৰোৱা পদ্ধতি। মানুহে নিজৰ বাওঁ অথবা সোঁফালে ঘূৰাৰ দৰে ইয়াক সঞ্চৰণ কৰা হয়। বিষয়বস্তুক অনুসৰণ কৰাৰ সময়ত এই সঞ্চৰণ পদ্ধতি ব্যৱহাৰ কৰা হয়।

টিল্ট্ (Tilt) ঃ ই এক উলম্ব সঞ্চৰণ। ইয়াত কেমেৰাৰ লেন্স তল- ওপৰা কৰা হয়। ইয়াক 'টিল্ট্ আপ' আৰু 'টিল্ট্ ডাউন' বোলা হয়।

ঝুম (Zoom) ঃ সবাতোকৈ সাধাৰণ কেমেৰা সঞ্চৰণটোৱেই হ'ল ঝুম। দৰ্শককোনো এটা অনুষ্ঠানৰ প্ৰয়োজনীয় অংশ ওচৰৰ পৰা দেখুৱাবলৈ ঝুম পদ্ধতিৰ সহায় লোৱা হয়। বিষয়বস্তু ওচৰ চপাি আনিবলৈ কেমেৰা লেন্সৰ ফোকেললেংথ্ সলনি কৰা হয়. একেদৰে, সমগ্ৰ ঘটনা ঘটি থকা অঞ্চলটো দেখুৱাবৰ বাবে কেমেৰালেন্স প্ৰেন্স ফ্ৰেমৰ বাহিৰলৈ নিয়া হয়। এই সঞ্চৰণক 'ঝুম ইন' আৰু 'ঝুম আউট' বুলি কোৱা হয়।

ডলী/ ট্ৰেক (Dolly /Track) ঃ কেমেৰাৰ এই সঞ্চৰণক 'ডলী ইন' অথবা 'ডলী আউট' বোলা হয়। ঝুমিং পদ্ধতিৰ সৈতে ইয়াৰ সাদৃশ্য আছে। অৱশ্যে ঝুম ইন /ঝুম আউট হ'ল কেমেৰা লেন্সৰ ফোকেল লেংথৰ সঞ্চৰণ। কিন্তু ডলীতএটা ট্ৰেক অথবা কৃত্ৰিম পথৰ সহায়ত সম্পূৰ্ণ কেমেৰাটো বিষয়বস্তুৰ ওচৰলৈ নাইবা আঁতৰলৈ নিয়া হয়। কেমেৰাৰ ফোকেল লেংথৰ পৰিৱৰ্তনে 'ৰাইড এংগল্' নষ্ট কৰিব অথবা ক্ষেত্ৰৰ আপাত ঃ গভীৰতা নাইকিয়া কৰিব পাৰে। এইটো কাৰণতে ঝুম সঞ্চৰণতকৈ ডলী সঞ্চৰণক অধিক প্ৰধান্য দিয়া হয়।

ট্ৰাক (Track) ঃ এই সঞ্চৰণৰ ডলীৰ সৈতে মিল আছে। কিন্তু ট্ৰেকৰ সদায় পাৰ্শ্বদিশে সঞ্চৰণ ঘটে। সেয়েহে ইয়াক 'ট্ৰেক ৰাইট' আৰু 'ট্ৰেক-লেফ্ট' বুলিকোৱা হয়। অন্য চৰিত্ৰই ঢাকি ৰখা চৰিত্ৰ এটা পোহৰলৈ আনিবলৈ অথবা পশ্চাদভূমিত থকা বিষয় এটা প্ৰকাশ কৰিবলৈ এই সঞ্চৰণৰ সহায় লোৱা হয়। পেনিং আৰু টিল্টিঙতকৈ অধিক আকৰ্ষণীয় ৰূপত দৃশ্য এটা দেখুৱাবলৈ কেমেৰা ট্ৰেকলেফ্ট নাইবা ট্ৰেক ৰাইট কৰাহয়. আৱশ্যে 'ডলী' আৰু 'ট্ৰেকচ সঞ্চৰণ দুটা নিয়ন্ত্ৰণ কৰাটো কিছু জটিল। কেতিয়াবা ট্ৰেক আৰু অন্য সৰঞ্জাসত কেমেৰা সঞ্চৰণৰ সময়ত কিছু ব্যাঘাত জন্মে বাব এই সঞ্চৰণৰ বাবে দক্ষ কেমেৰামেনৰ প্ৰয়োজন হয়।

পেডেষ্টেল (Pedestal) ঃ এই সঞ্চৰণ টিল্টিঙৰ দৰে একে। টিল্টিং-ত কেমেৰাৰ লেন্স তল-ওপৰ কৰে। কিন্তু পেডেষ্টেল আপ-ডাউনতগোটেই কেমেৰাটো তল-ওপৰ কৰে। এনে সঞ্চৰণৰ আগতে কেমেৰাটো ট্ৰাইপড বহুৱাই লোৱা হয়। ট্ৰাইপডৰ 'হেড' ওখ-চাপৰকৰি এনে দৃশ্য গ্ৰহণ কৰা হয়।

ক্ৰেন অথবা বুম (Crane /Boom) ঃ এই সঞ্চৰণৰ দ্বাৰা কেমেৰা নিৰ্দিষ্ট কেইফুটমান ওপৰলৈ উঠোৱা হয়। ইয়াৰ দ্বাৰা সৃষ্টি প্ৰভাৱ 'পেডেষ্টেল আপ-ডাউন'ৰ দৰে একে। ইয়াত মাত্ৰ কেমেৰাটো যথেষ্ট উচ্চ স্থানত ৰাখি দৃশ্য গ্ৰহণ কৰা হয়।

ক্রেব (Crab) ঃ ই এক কেমেৰা একাষৰীয়াকৈ ৰাখি কৰা দৃশ্যগ্রহণ। ইয়াৰ 'ট্রেক ইন-আউট' সঞ্চৰণৰ সৈতে মিল আছে। কিন্তু ইয়াত ট্রাইপডত বহুৱাই লেৰা কেমেৰাই পার্শ্বীয় অৱস্থানত থাকি দৃশ্যগ্রহণ নকৰিলেও হয়। ক্রেবৰ সঞ্চৰণৰ লগে লগে কেমেৰায়ো একে গতি অনুসৰণ কৰে।

আর্ক (Arc) ঃ আকৰি সঞ্চৰণ ট্রাকৰ দৰে একে। কিন্তু ই এটা একাবেঁকা পথেৰে আগবাঢ়ে। এনে সঞ্চৰণৰ বাবে 'আর্ক ইন টু দ্য ৰাইট' আৰু ' আর্ক ইন টু দ্য ৰাইট' আৰু 'আর্ক ইন টু দ্য লেফ্ট' নির্দেশ দিয়া হয়।



১১.৭ অধ্যায়টিৰ পৰা আমি কি শিকিলোঁ

- টেলিভিছন অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ সৈতে কেইবাটাও পর্যায় জড়িত- প্রাক্প্রযোজনী, প্রযোজনা আৰু প্রযোজনাৰ পৰৱর্তী প্রক্রিয়াসমূহ।
- বর্তমানৰ অধিকাংশ ভিডিঅ' কেমেৰাই একোটা স্থিৰ স্থিতিত CCD অথবা CMOS পদ্ধতি ব্যৱহাৰ কৰে।
- কেমেৰাত সংলগ্ন দুটামান সাধাৰণ বৈশিষ্ট্য হ'ল- ঝুম, ফোকাচ, আইৰিচ, হোৱাইটবেলেন্স, অডিঅ', শ্বাটাৰ আৰু ইফেক্টচ্।
- পেনিং মানে হ'ল কেমেৰা আনুভূমিকভাৱে ঘূৰোৱা পদ্ধতি,
- ডলী ট্রাইপডৰ খুৰাত চকা লগোৱা থাকে।
- বৃহৎ ৰু ক্ষুদ্র ভিডিঅ' অনুষ্ঠান প্রযোজনা প্রকল্পবোৰত ব্যৱহৃত সবাতোকৈ জনপ্রিয় ভিডিঅ' সম্পাদনা চফ্টৱেৰ'ৰটো হ'ল প্রিমিয়াৰ প্রো।
- ষ্টুজিঅ'ৰ মজিয়াত এটা নিৰপেক্ষ পৃষ্ঠভূমি তৈয়াৰ কৰা এবিধ গুৰুত্বপূর্ণ উপাদান হ'ল চাইক্লৰ'ৰেমা (CYC)
- বিষয়বস্তুৰ দুচকুৰ স্তৰতকৈ উচ্চত কেমেৰাৰাখি হাই এংগল্ শ্বট ল'ব পৰা যায়।



১১.৮ অধিক জানিবলৈ

ইংৰাজী গ্রন্থ ঃ

Zettl, Herbert, (2003), 'Television production handbook', Published by Holly J. Allen, R. R. Donnelley & Sons, Willard, USA.

Rea, Peter W, Irving , David K. (2010), Producing and Directing the

Short Film and Video', published by Taylor & Francis.

Wordsworth, Christopher, (1979), 'The Home Movie Makers Handbook', published by Lutterworth Press.

Svanberg, Lasse, (2004), 'The EDCF Guide to Digital Cinema Production', published by Focal Press Publications.



১১.৯ অগ্রগতিৰ খতিয়ান

১নং প্রশ্নৰ উত্তৰ ঃ কেমেৰা এটাৰ বৈশিষ্ট্যবোৰ হ'ললেন্স, ইমেজ চেন্সৰ, ভিউ ফাউণ্ডাৰ, মাইক্ৰ'ফোন, পাৱাৰ চাপ্লাই আৰু অন্য পৰিপূৰক নিয়ন্ত্ৰণ ব্যৱস্থাবোৰ।

২নং প্রশ্নৰ উত্তৰ ঃ ফিল্ম স্লাইচিং, টে'প টু টে'প সম্পাদনা পদ্ধতি, ডিজিটেল। কম্পিউটাৰ সম্পাদনা পদ্ধতি আৰু পোনপটীয়া সম্পাদনা পদ্ধতি।

৩নং প্রশ্নৰ উত্তৰ ঃ CCD- Charge Coupled Device

FCP- Final Cut Pro

৪নং প্রশ্নৰ উত্তৰ ঃ EN G হ'ল টেলিভিছন ষ্টুডিঅ'ৰ বাহিৰত সংঘটিত ঘটনা আৰু কার্যকলাপৰ প্রতিবেদন প্রস্তুত কৰা কার্য।



১১.১০ আৰ্হি প্রশ্ন

(ক) বস্তুধর্মী প্রশ্নঃ

১। আধাৰ প্লে'ট কি?

২। গ্রাফিক কার্ডৰ কাম কি?

৩। ডলী আৰু ঝুমৰ মাজত পার্থক্য কি?

(খ) চুটি প্রশ্নঃ (প্রায় ৩০০- টা শব্দত উত্তৰ দিয়ক)

১। কেমেৰা বহুওৱা যতনবোৰৰ মাজত পার্থক্য ব্যাখ্যা কৰক।

২। কেমেৰা ইফাল-সিফালকৰাৰ বিভিন্ন পদ্ধতি চমুকৈ ব্যাখ্যা কৰক।

৩। EN G আৰু EFP ৰ মাজত কি পার্থক্য আছে?

(গ) চুটি প্রশ্নঃ (প্রায় ৩০০-৫০০ টা শব্দত উত্তৰ দিয়ক)

১। টেলিভিছন অনুষ্ঠান প্রযোজনাৰ বিভিন্ন পর্যায় ব্যাখ্যা কৰক।

২। বিভিন্ন সম্পাদনা চফ্‌টৰে'ৰ বিস্তৃত ব্যাখ্যা আগবঢ়াওক।

****