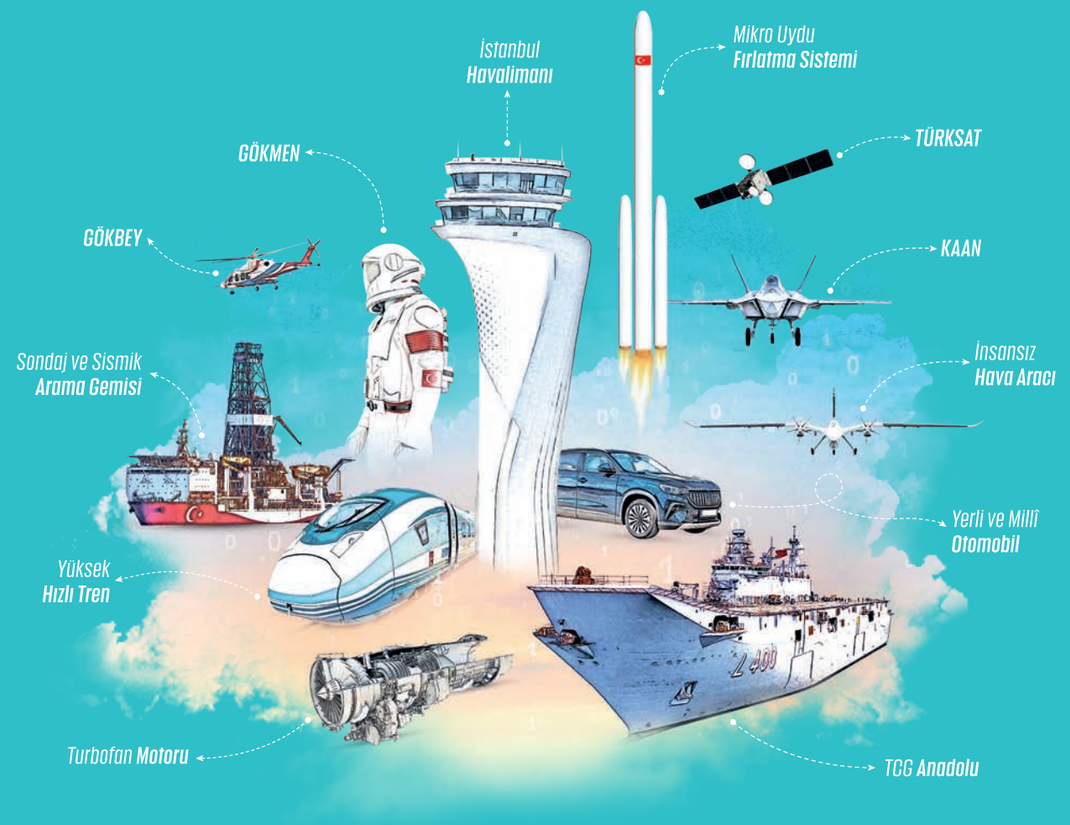
Bu kitaba sığmayan daha neler var!

eba
www.eba.gov.tr

Karekodu okut, bu kitapla ilgili EBA içeriklerine ulaş!

Teknoloji Yolculuğumuz



BU DERS KİTABI MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINCA ÜCRETSİZ OLARAK VERİLMİŞTİR.
PARA İLE SATILAMAZ.

ISBN: 978-625-91665-9-9

Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmeliğin Beşinci Maddesinin İkinci Fıkrası Çerçevesinde Bandrol Taşıması Zorunlu Değildir.

MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ | **GAZETECİLİK** ALANI



HABER ÇEKİMİ VE KURGUSU

11 DERS MATERYALİ

MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ

GAZETECİLİK ALANI

HABER ÇEKİMİ VE KURGUSU

11

DERS MATERYALİ

YAZARLAR

AYLA GÜVENÇ İMİR

DERYA TOKGÖZ

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI .....: 10898
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ .....: 03817

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Ders materyalinin metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

HAZIRLAYANLAR

DİL UZMANI
PINAR ÖZBEK

PROGRAM GELİŞTİRME UZMANI
PELİN KILIÇ KOÇAK

REHBERLİK UZMANI
FİLİZ KILIÇ

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME UZMANI
FİLİZ İSNAÇ

GÖRSEL TASARIM UZMANI
VOLKAN YILDIZ

ISBN: 978-625-91665-9-9

Millî Eğitim Bakanlığının 24.12.2020 gün ve 18433886 sayılı oluru ile Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğünce ders materyali olarak hazırlanmıştır.



İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,
Medeniyyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlâhî, şudur ancak emeli:
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,
Her cerîhamdan İlâhî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'şım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Âkif Ersoy

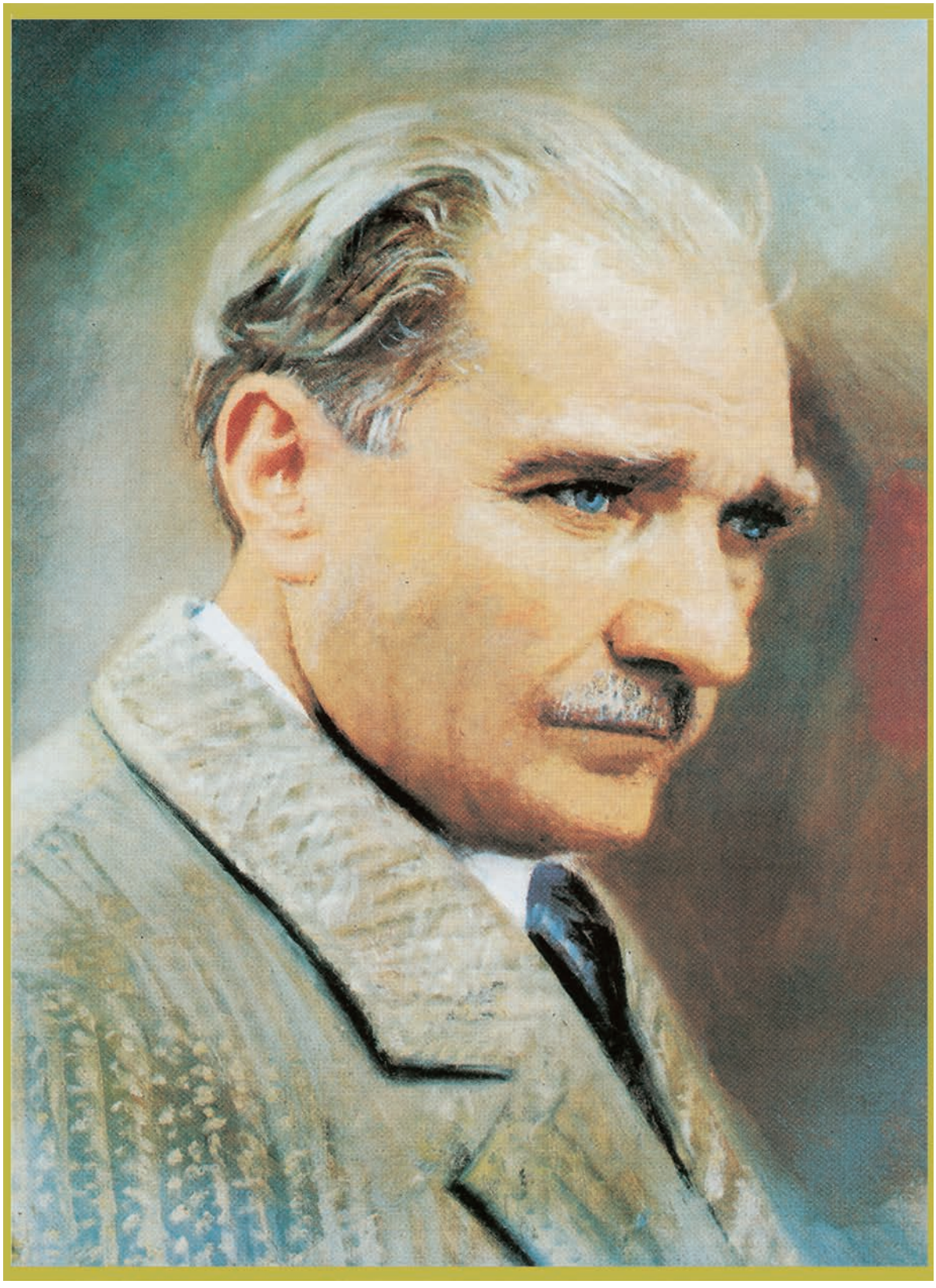
GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsait bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

İÇİNDEKİLER

DERS MATERYALİNİN TANITIMI 11

1. ÖĞRENME BİRİMİ: KAMERA VE EKİPMANLARI 13
1.1. KAMERA VE TEMEL PARÇALARI 14
1.1.1. Kamera ve Çeşitleri 15
1.1.2. Kameranın Çalışma Prensibi ve Temel Parçaları 20
1.1.3. Kameranın Bakımı ve Temizliği 34
1.2. KAMERANIN EKLENEBİLİR PARÇALARI VE AKSESUARLARI 38
1.2.1. Mikrofon 38
1.2.2. Tripot 39
1.2.3. Eklenebilir Objektifler 41
1.2.4. Aydınlatma Araçları 42
1.2.5. Renk Filtreleri 46
1.2.6. Batarya 47
1.2.7. Yardımcı Aksesuar Çeşitleri 48
1.2.8. Kameranın Eklenebilir Parçaları ve Aksesuarlarının Sökülüp Takılması 50
1.2.9. Kameranın Eklenebilir Parçalarıyla Aksesuarlarının Bakımı ve Temizliği 52
1.3. TEMEL KAMERA AYARLARI 57
1.3.1. Gün Işığında Dış Mekân Çekimi 59
1.3.2. Bulutlu Havada Dış Mekân Çekimi 60
1.3.3. İç Mekân Çekimi 61
1.3.4. Gece Dış Mekân Çekimi 63
1.3.5. Gölgeli-Yarı Gölgeli Mekânlarda Çekim 64
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 68

2. ÖĞRENME BİRİMİ: KAMERA HAREKETLERİ VE ÇEKİM ÖLÇEKLERİ 71
2.1. TEMEL KAMERA HAREKETLERİ 72
2.1.1. Kameranın Gövdesiyle Yaptığı Hareketler 72
2.1.2. Kameranın Merceğiyle Yaptığı Hareketler 74
2.1.3. Kameranın Yer Değiştirerek Yaptığı Hareketler 75
2.2. TEMEL ÇEKİM ÖLÇEKLERİ 81
2.2.1. Temel Çekim Ölçeklerinin İşlevleri 82
2.2.2. Ayrıntı Çekim 82
2.2.3. Baş Çekimi 83
2.2.4. Omuz Çekimi 85
2.2.5. Göğüs Çekimi 86
2.2.6. Bel Çekimi 87
2.2.7. Diz Çekimi 88
2.2.8. Boy Çekimi 89
2.2.9. Genel Çekim 90
2.2.10. Uzak Çekim 91
2.2.11. Çerçeveleme Türleri 92
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 95

3. ÖĞRENME BİRİMİ: HABER ÇEKİMİ 97
3.1. HABER ÇEKİMİ ÖNCESİ HAZIRLIKLAR 98
3.1.1. Haber Çekimi İçin Gerekli Ekipman 98
3.2. HABER ÇEKİMİ YAPMA 103
3.2.1. Haber Türlerine Göre Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri 103
3.2.2. Röportaj Çekimlerinde Muhabir Kesmeleri 107
3.2.3. Haber Çekimi Sırasında Uyulması Gereken Kurallar 112
3.2.4. Haber Çekimi İçin Uygun Konum Tespit Etme 112

İÇİNDEKİLER

3.3. HABER ÇEKİMİ SONRASI İŞLEMLER 116
3.3.1. Kayıt Ortamları 116
3.3.2. Kayıt Formatları 118
3.3.3. Görüntüyü Bilgisayara Aktarma Yolları 118
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 121

4. ÖĞRENME BİRİMİ: VİDEO DÜZENLEME 123
4.1. KURGUNUN TEMEL KAVRAMLARI 124
4.1.1. Habercilikte Kurgunun Önemi ve İşlevi 130
4.1.2. Habercilikte Kullanılan Temel Kurgu Metotları 131
4.1.3. Haber Kurgusunun Aşamaları 133
4.2. KURGUYA GİRİŞ 136
4.2.1. Kurgu Programının Açılış Ayarları 136
4.3. PROGRAMIN ARAYÜZÜ (TIMELINE) 141
4.4. PENCERE, EFEKT VE FİLTRELER 146
4.4.1. Proje Penceresi 147
4.4.2. Monitör Penceresi 153
4.4.3. Zaman Çizelgesi Penceresi 158
4.5. GEÇİŞ EFEKTLERİ 166
4.5.1. Video Geçişleri 166
4.5.2. Ses Geçişleri 167
4.6. YAZI (TİTLE) EKLEME 170
4.7. RENK VE HIZ DÜZENLEMELERİ 174
4.7.1. Renk Düzenlemeleri 174
4.7.2. Hız Ayarlamaları 179
4.8. ANAHTAR KARELER 183
4.9. EK İŞLEV PALETLERİ 190
4.9.1. Bilgi Paleti 190
4.9.2. Çoklu Kamera Modu 191
4.9.3. Kurgu Programına Haricî Ses Kartı Bağlama 194
4.9.4. Haricî Kamera Kullanarak Görüntü Yakalama 195
4.10. VİDEOYU KAYDETME 198
4.10.1. Kurgu Çalışmasını Video Dosyası Olarak Kaydetme 198
4.10.2. Kurgu Çalışmasını Ses Dosyası Olarak Kaydetme 199
4.10.3. Kurgu Çalışmasını Fotoğraf Dosyası Olarak Kaydetme 199
4.10.4. Kurgu Çalışmasını Kurgu Karar Listesi Dosyası Olarak Kaydetme 200
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 203

5. ÖĞRENME BİRİMİ: HABER KURGUSU 205
5.1. HABERE GÖRSEL VE İŞİTSEL MALZEME SAĞLAMA 206
5.1.1. Farklı Ortam ve Ölçeklerdeki Görsel ve İşitsel Malzemenin Kurgu Programına Aktarılması 206
5.2. SESLERİ VE GÖRÜNTÜLERİ BİRLEŞTİRME 212
5.2.1. Görüntü veya Seslendirme Önceliğine Göre Haber Kurgusu 212
5.2.2. Kurgu Süresinin Ayarlanması 213
5.2.3. Haber Kurgusu Çeşitleri 213
5.3. GÖRÜNTÜYE YAZI EKLEME 220
5.3.1. Yazı Görüntüsü Oluşturma Programları 220
5.3.2. Görüntülü Yazı Türleri 221
5.3.3. Görüntüye Verilecek Yazılara Efekt Eklenmesi 228
5.4. EFEKT VE FİLTRE EKLEME 231
5.4.1. Grafiksel Vurgular ve Yazı Tasarımı 233
5.4.2. Haberin Türüne Uygun Efekt ve Filtre Seçimi 233
5.5. HABERİN KURGUSUNU YAPMA 237
5.5.1. Farklı Türlerde Haber Kurgusu 237
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 245
CEVAP ANAHTARLARI 248
KAYNAKÇA 253

Öğrenme biriminin adını gösterir.



1. ÖĞRENME BİRİMİ

KAMERA VE EKİPMANLARI

KONULAR

1. KAMERA VE TEMEL PARÇALARI
2. KAMERANIN EKLENEBİLİR PARÇALARI VE AKSESUARLARI
3. TEMEL KAMERA AYARLARI

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Kameranın temel parçalarını ve görevlerini açıklama
- Kamera aksesuarlarını amacına uygun kullanma
- Temel kamera ayarlarını yapma
- Farklı ışık ve ortam koşullarına uygun çekim hazırlığı yapma

ANAHTAR KELİMELER

- gövde
- ışık
- kamera
- kamera bakımı ve temizliği
- kayıt
- objektif
- renk
- ses

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Gözünüzün bir kamera olduğunu hayal ediniz. Bu kamerayla ilk olarak hangi haberi çekmek istediğinizi ve haberin hangi yönlerini öne çıkaracağınızı açıklayınız.
2. Vücudunuz bir kamera olsaydı gözleriniz, kollarınız, ayaklarınız, kafanız, kulaklarınız, beyniniz kameranın hangi parçalarını temsil ederdi?

13

Öğrenme birimi konularına yönelik hazırlık çalışmasını gösterir.

Öğrenme biriminin adını gösterir.

Konu başlıklarını gösterir.



KAMERA VE EKİPMANLARI

1.1.2.2. Objektif

Kameralarda dış dünyadaki ışığı toplayarak sensör üzerine düşüren ve görüntünün kalitesini belirleyen temel birim objektiftir. Objektif olmadan kaliteli ve net bir görüntü kaydı yapmak mümkün değildir. Çekim ortamı ve çekilecek nesneye göre farklı objektif kullanılabilir.

Birçok kamerada **standart** olarak zoom (zum) objektif (değişken odak uzunluklu) bulunmaktadır. Profesyonel objektiflerin üzerinde bazı ayarlamaları yapmak için dört adet halka (bilezik) vardır. Bunlar önden arkaya doğru sırasıyla netlik bileziği, zoom bileziği, diyafram bileziği ve macro (makro) bileziğidir (Görsel 1.23).

Görsel 1.23: Objektif üzerinde yer alan bilezikler

a) Netlik Bileziği: Kamera objektifinin en önünde bulunan, bir nesneyi / kişiyi otomatik ya da manuel netleştiren halkadır. Focus ring (fokus rin) olarak da adlandırılır. Otomatik durumdayken en yakın nesneyi ve insanı seçerek net görüntüler. Manuel konumda ise kameraman netlik bileziğini sağa sola çevirerek istenen nesne / kişinin net ya da bulanık görünmesini sağlar. Netlik bileziği üzerinde feet [fit (ft)] ve metre (m) cinsinden rakamlar vardır. Bu değerler, görüntüsü alınmak istenen nesneye ne kadar yaklaşıldığını gösterir. Odaklanılan nesne ya da kişi net görünürken nesnenin arkasındaki ve önündeki diğer nesne ile unsurlar bulanık [flu (fulu)] görünür.

Örneğin netlik bileziği 2 metre olarak ayarlandığında 2 metre uzaklıktaki tüm nesne ya da kişiler net olur. Bunların arkasında veya önünde yer alan nesne ya da kişiler bulanık görünür.

Netlik bileziği ayarı yapılmadan önce zoom bileziğindeki ayarlamalar yapılmalıdır.

b)Zoom Bileziği: Objektifin üstünde ve genellikle orta kısımda bulunur. Zoom ring (zum rin) olarak da adlandırılır. Kamerayı hareket ettirmeden, kameranın odak uzaklığını manuel değiştirme imkânı vererek çerçeveyi genişletir veya daraltır. Başka bir ifadeyle kameraman, kamerayı veya nesneyi yerinden oynatmadan sadece ileri geri hareketiyle konuya yakınlaşır veya konudan uzaklaşır. Nesneden, konudan uzaklaşma hareketine zoom out; nesneye, konuya yakınlaşma hareketine ise zoom in denir.

32

Öğrenme biriminin görsel numarasını ve açıklamasını gösterir.

Sayfa numaralarını gösterir.

DERS MATERYALİNİN TANITIMI



KAMERA VE EKIPMANLARI

1.1. UYGULAMA

KAMERAYI TANIYORUM

Amaç

Kamerayı ve kameranın temel parçalarını tanımak

Kullanılacak Araç Gereç

Kamera, hafıza kartı, batarya.

Süre

2 ders saati

Uygulama Ortamı

Atölye ortamı.

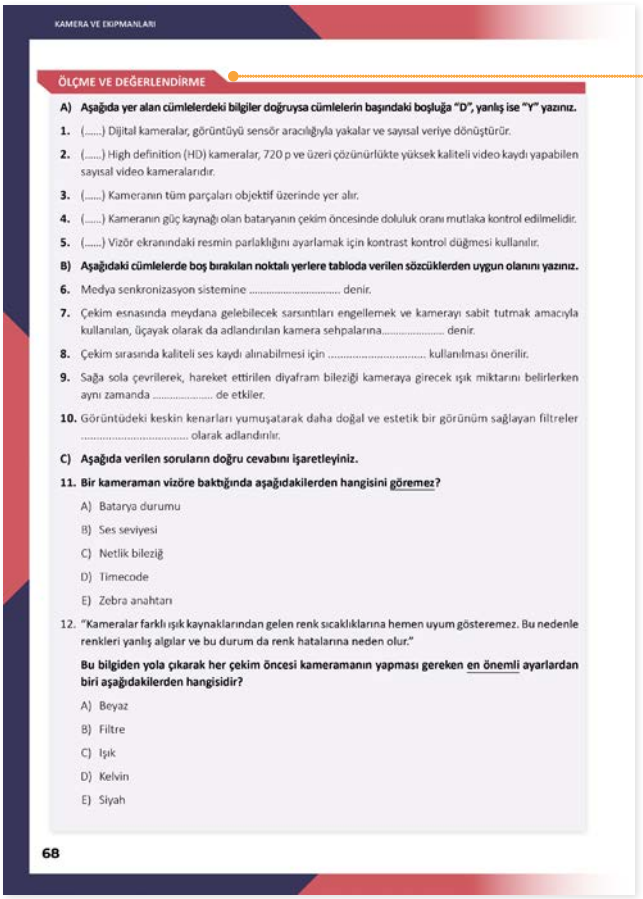
Yönerge

Bu uygulamada sizden kamerayı ve kameranın temel parçalarını tanımanız beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek aşağıdaki işlem basamaklarını sırasıyla uygulayınız.

	İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
1	Bataryayı ve SD kartı kameraya takınız.	Bataryanın dolu olmasına, SD kartın yeterli boş alana sahip olmasına dikkat ediniz.
2	Kamerayı açınız.	Güç anahtarının doğru konumda olduğundan emin olunuz.
3	Vizörü veya LCD ekran üzerindeki kamera açılış göstergelerini kontrol ediniz.	Batarya durumunu, hafıza kartı kayıt süresini ve temel göstergeleri inceleyiniz.
4	Beyaz ayarı düğmesini kullanarak beyaz ayarını yapınız.	Beyaz bir yüzeyi referans alarak WB tuşunu kullanınız.
5	IRIS düğmesini kullanarak diyaframı otomatik ve manuel modda deneyiniz.	Görüntüde oluşan değişiklikleri karşılaştırınız.
6	Diyafram değerlerini değiştirerek alan derinliğindeki farklılıkları gösteriniz.	Aynı konuyu farklı diyafram değerlerinde görüntüleyerek ön ve arka plandaki netlik değişimlerini karşılaştırınız.
7	Örtücü hızı ayarını değiştirerek bu değişimin görüntü üzerindeki etkisini gösteriniz.	Farklı örtücü hızı değerlerinde hareketli görüntüler oluşturarak sonuçları karşılaştırınız.
8	Ortam ışığını değerlendirerek ND filtre kademelerini ayarlayınız ve görüntü parlaklığındaki değişimleri gösteriniz.	Farklı ND filtre kademelerinde oluşan parlaklık değişimlerini karşılaştırınız.
9	Kazanç düğmesini hareket ettirerek farklı değerlerin görüntü üzerindeki etkilerini gösteriniz.	Kazanç değerlerini değiştirerek görüntüde oluşan parlaklık ve görüntü kalitesindeki farklılıkları karşılaştırınız.
10	Mikrofon bağlantılarını kontrol ediniz.	Harici mikrofon kullanıyorsanız bağlantıları gözden geçiriniz.

36

Öğrenme biriminin uygulamalarını gösterir.



KAMERA VE EKIPMANLARI

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıda yer alan cümlelerdeki bilgiler doğruysa cümlelerin başındaki boşluğa "D", yanlış ise "Y" yazınız.

1. (.....) Dijital kameralar, görüntüyü sensör aracılığıyla yakalar ve sayısal veriye dönüştürür.
2. (.....) High definition (HD) kameralar, 720 p ve üzeri çözünürlükte yüksek kaliteli video kaydı yapabilen sayısal video kameralarıdır.
3. (.....) Kameranın tüm parçaları objektif üzerinde yer alır.
4. (.....) Kameranın güç kaynağı olan bataryanın çekim öncesinde doluluk oranı mutlaka kontrol edilmelidir.
5. (.....) Vizör ekranındaki resmin parlaklığını ayarlamak için kontrast kontrol düğmesi kullanılır.

B) Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan noktalı yerlere tabloda verilen sözcüklerden uygun olanını yazınız.

6. Medya senkronizasyon sistemine ..... denir.
7. Çekim esnasında meydana gelebilecek sarsıntıları engellemek ve kamerayı sabit tutmak amacıyla kullanılan, üçayak olarak da adlandırılan kamera sehpalarına..... denir.
8. Çekim sırasında kaliteli ses kaydı alınabilmesi için ..... kullanılması önerilir.
9. Sağa sola çevrilerek, hareket ettirilen diyafram bileziği kameraya girecek ışık miktarını belirlerken aynı zamanda ..... de etkiler.
10. Görüntüdeki keskin kenarları yumuşatarak daha doğal ve estetik bir görünüm sağlayan filtreler ..... olarak adlandırılır.

C) Aşağıda verilen soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

11. Bir kameraman vizöre baktığında aşağıdakilerden hangisini göremez?

A) Batarya durumu
B) Ses seviyesi
C) Netlik bileziği
D) Timecode
E) Zebra anahtarı

12. "Kameralar farklı ışık kaynaklarından gelen renk sıcaklıklarına hemen uyum gösteremez. Bu nedenle renkleri yanlış algılar ve bu durum da renk hatalarına neden olur."

Bu bilgiden yola çıkarak her çekim öncesi kameramanın yapması gereken en önemli ayarlardan biri aşağıdakilerden hangisidir?

A) Beyaz
B) Filtre
C) Işık
D) Kelvin
E) Siyah

68

Öğrenme biriminin sonundaki ölçme ve değerlendirme sorularını gösterir.

1. ÖĞRENME BİRİMİ

KAMERA VE EKİPMANLARI

KONULAR

1. KAMERA VE TEMEL PARÇALARI

2. KAMERANIN EKLENEBİLİR PARÇALARI VE AKSESUARLARI

3. TEMEL KAMERA AYARLARI

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Kameranın temel parçalarını ve görevlerini açıklama
- Kamera aksesuarlarını amacına uygun kullanma
- Temel kamera ayarlarını yapma
- Farklı ışık ve ortam koşullarına uygun çekim hazırlığı yapma

ANAHTAR KELİMELER

- gövde
- ışık
- kamera
- kamera bakımı ve temizliği
- kayıt
- objektif
- renk
- ses

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Gözünüzün bir kamera olduğunu hayal ediniz. Bu kamerayla ilk olarak hangi haberi çekmek istediğinizi ve haberin hangi yönlerini öne çıkaracağınızı açıklayınız.
2. Vücudunuz bir kamera olsaydı gözleriniz, kollarınız, ayaklarınız, kafanız, kulaklarınız, beyniniz kameranın hangi parçalarını temsil ederdi?

1.1. KAMERA VE TEMEL PARÇALARI

Kamera, ışık aracılığıyla bir görüntüyü algılayan ve kaydeden cihazdır. Kamera, lens (mercek) aracılığıyla ışığı toplar ve bu ışık sensör üzerine düşer. Sensör, aldığı ışık bilgisini dijital sinyale dönüştürür. Bu sayede görüntü hafıza kartına kaydedilir. Analog kameralar görüntüyü bir filme kaydederken şimdilerde yaygın kullanılan dijital kameralar görüntüyü bir sensör yardımıyla yakalar ve sayısal veriye dönüştürür.

Kamera teknolojisindeki gelişmeler yayıncılık hayatında bir sıçrama sağladığı gibi toplumların gelişimine de katkı sağlamıştır. Önceden sadece belirli kurumların ve uzmanların ulaşabildiği bu kameralar, çağımızda akıllı telefonlar sayesinde herkesin cebinde taşıdığı bir araca dönüşmüştür. Böylece bilgiye erişim kolaylaşmış, toplumun farklı kesimleri dünyada olup bitenleri anlık takip edebilir hâle gelmiştir.

İnsanlar, tarih boyunca gördüklerini kaydetme arzusu duymuştur. Bu arzudan aldıkları güçle ilk kez **camera obscura (kamera obskura)** adlı ilkel bir cihaz icat etmişlerdir. Bu cihaz, ışığın küçük bir delikten geçerek dış dünyadaki görüntüyü ters şekilde bir yüzeye yansıtması prensibiyle çalışmaktaydı. Zamanla kamera alanında teknolojik devrimler gerçekleşmiş ve bu serüven herkes için ulaşılabilir kayıt cihazlarının üretimiyle devam etmiştir.

Camera obscuranın yarattığı deniz feneri etkisiyle ilk hareketli görüntü denemesi, 1879 yılında Eadweard Muybridge (İdverd Muybirich) tarafından geliştirilen ve hareketin aşamalarını gösteren **Zoopraxiscope (Zopiraksiskop)** adlı cihazla olmuştur (Görsel 1.1). Daha sonra 1891 yılında Thomas Edison (Tomas Edisın) ve William Dickson (Vilyım Diksın) **Kinetoscope (Kinetoskop)** adlı, tek kişiyle izlenebilen film gösterim cihazını tanıtmıştır. 1895 yılında Lumière (Limiyeğ) Kardeşler **Cinematographe (Sinematografi)** adlı cihazla ilk toplu film gösterimini yaparak sinemanın doğuşuna öncülük etmiştir.



Görsel 1.1: Zoopraxiscope

1920'lerin başlarında Vladimir Zworykin (Viladimir Zıvorkiyn) tarafından yayıncılık açısından büyük devrim niteliğinde olan ve elektronik sinyallerle çalışan ilk televizyon kamerası Iconoscope (İkonoskop) geliştirilmiştir (Görsel 1.2). Ardından ilk televizyon yayını 1936 yılında BBC tarafından sadece canlı yayın yapabilen, kayıt yapamayan kameralarla gerçekleştirilmiştir. 2. Dünya Savaşı'nın başlamasıyla kamera teknolojisinin gelişimi kısmen de olsa yavaşlamıştır. 1950'lerin başında geliştirilen ilk video kaydediciler ise bu süreci yeniden hızlandırmıştır.

1967 yılına gelindiğinde görüntüleri manyetik ortama kaydeden ve kolaylıkla taşınabilir kameraların piyasaya sürülmesi kamera tarihinde bir milat olarak kabul edilir. Böylece taşınabilir ENG kameralarla görüntü kolayca kayıt altına alınıp çoğaltılabilmiştir.



Görsel 1.2: Iconoscope

Hareketli görüntülerin kayıt serüveni tarih boyunca büyük bir dönüşüm geçirmiştir. Bu serüven ilk film kameralarından televizyon yayıncılığına, ev tipi video kaydedicilere ve nihayetinde cep telefonlarına kadar uzanmıştır.

1.1.1. Kamera ve Çeşitleri

Video yapım süreçlerinde kullanılacak kamera modelinin belirlenmesi; projenin türü, mevcut bütçe, teknik olanaklar gibi temel ölçütlerin bir araya gelmesiyle gerçekleşen planlı bir karardır. Her kamera; sensör yapısı, görüntü işleme kapasitesi ve sunduğu estetik özellikler bakımından farklı avantaj ve kısıtlamalara sahiptir. Örneğin sinema filmlerinde yüksek görüntü kalitesi sunan ağır ve karmaşık sistemler tercih edilirken haber veya sosyal medya içeriklerinde daha pratik, hafif ve hızlı taşınabilir modeller öne çıkar. Bu nedenle doğru ekipman seçimi, projenin hedeflediği görsel kaliteye ulaşabilmesi için önemlidir. Donanımsal teknik imkânları, projenin amaçlarıyla uyumlu şekilde bir araya getirmek iyi bir anlatımın en temel yapı taşlarından birini oluşturur.

1.1.1.1. Görüntü Üretme Sistemine Göre Kameralar

Hareket hâlindeki görüntüleri görüntü üretme teknolojilerine göre kaydeden kameralardır. Bu sistemler, görüntü kalitesi ve kayıt teknolojisine göre farklılık gösterir. Yüksek hızdaki ardışık görüntüleri en doğru şekilde yakalamaya çalışır. Görüntü üretme sistemine göre kameraların farklı türleri mevcuttur (Görsel 1.3).



Görsel 1.3: Görüntü üretme sistemlerine göre kamera çeşitleri

a) Analog Kameralar

Görüntüyü manyetik bantlara (örneğin VHS, Hi8, Betamax gibi formatlara) analog sinyal olarak kaydeden, dijital olmayan eski nesil video kayıt cihazıdır. Modern dijital kameralardan farklı olarak görüntü ve ses sayısallaştırılmaz, sinyal elektriksel dalgalar (analog sinyaller) hâlinde kaydedilir. Bu analog sinyaller, bir sayısal çevirici [digital converter (dijital konvertır)] yardımıyla bilgisayarın işleyebileceği veri kodlarına dönüştürülerek sayısal ortamlara aktarılır.

b) Dijital Kameralar

Görüntü ve sesi dijital sinyallere dönüştürerek bellek kartı, dâhilî hafıza veya dijital kaset gibi ortamlara kaydeden video kayıt cihazlarıdır. Analog kameralardan farkı verilerin sayısal olarak (1 ve 0) işlenmesidir. Bu sayede kayıt kalitesi artar, görüntü ve ses kayıpları azalır, kayıtların aktarılması ve düzenlenmesi kolaylaşır.

Dijital kameralar, sundukları çözünürlük değerlerine göre farklı kalite seviyelerinde görüntü kaydedebilir. Bu çözünürlük standartlarından biri de HD [High Definition (Hay Definişın) (Yüksek Çözünürlük)] teknolojisidir. HD dijital kameralarda video kalitesini belirleyen en önemli özelliklerden biri çözünürlüktür. Çözünürlük, görüntüyü oluşturan piksel sayısını ifade eder. Dijital görüntünün en küçük birimine piksel denir. Piksel sayısının artması, görüntünün daha net ve ayrıntılı görünmesini sağlar. Ancak daha fazla depolama alanı gerektirir.

HD dijital kameralar, 720p ve üzeri çözünürlüklerde yüksek kaliteli görüntü kaydı yapabilen kameralardır. Dijitalleşmenin yaygınlaşmasıyla HD kayıt teknolojisi hem amatör hem de profesyonel kullanıcılar arasında yaygın kullanılmaya başlanmıştır. Tablo 1.1'de HD kameraların sahip olduğu farklı çözünürlük seviyeleri verilmiştir.

Tablo 1.1: HD Video Kameraların Çözünürlük Seviyeleri

Adı	Çözünürlük	Piksel Sayısı
HD (720 p)	1.280 x 720	~0.9 Megapiksel
Full (HD (1080 p)	1.920 x 1.080	~2.1 Megapiksel
Ultra HD (4 K)	3.840 x 2.160	~8.3 Megapiksel
8 K UHD	7.680 x 4.320	~33 Megapiksel

1.1.1.2. Işık Alıcısına Göre Kameralar

Işık alıcısının (sensör) türüne göre sınıflandırılan kameralardır. Kameraya gelen ışık bu sensörler aracılığıyla elektriksel sinyale dönüştürülür ve dijital görüntü oluşturulur. Video kameralarda kullanılan üç sensör türü vardır (Görsel 1.4).

a) Tüplü Kameralar

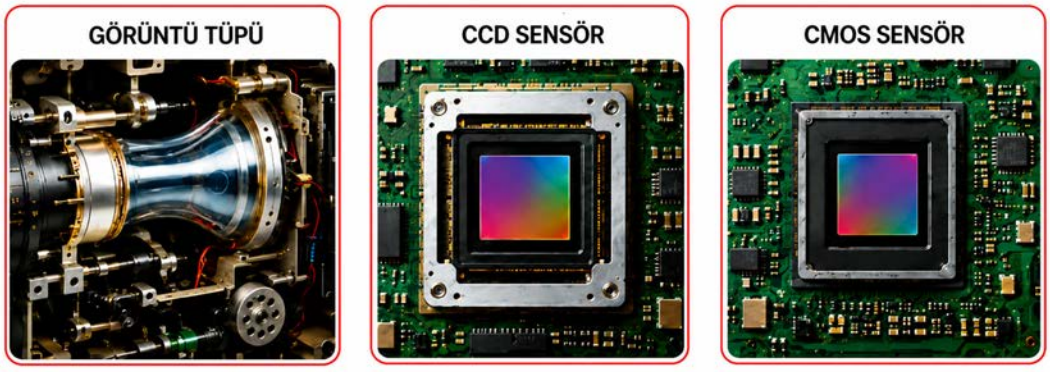
Görüntüyü kaydetmek için **CCD** veya **CMOS sensörler** yerine **vakumlu görüntü tüpleri** kullanan eski tip kameralardır. Bu kameralar, **1950'ler** ile **1980'ler** arasında televizyon yayıncılığı, film ve stüdyo kayıtlarında yaygın kullanılmıştır.

b) CCD Kameralar

Görüntüyü dijital sinyallere dönüştürmek için CCD [Charge-Coupled Device (Çarç Kapıl Divays)] başka bir ifadeyle **şarj bağlantılı dijital sensör** kullanan kameralardır. 1980'lerden 2010'lara kadar yüksek görüntü kalitesi, renk doğruluğu ve düşük gürültü seviyesi nedeniyle yaygın tercih edilmiştir.

c) CMOS Kameralar

Görüntüyü algılamak için CMOS [Complementary Metal Oxide Semiconductor (Kompliymantıriy Metıl Oksayd Semaykondaktır)] sensör kullanan kameralardır. CMOS sensörler, düşük enerji tüketimi ve hızlı veri işleme özellikleri sayesinde günümüzde yaygın kullanılmaktadır. Hafif yapıları ve maliyet avantajları sayesinde haber, belgesel, stüdyo, dijital içerik üretimi gibi birçok alanda tercih edilir. Son zamanlarda üretilen dijital kameraların büyük bölümü CMOS sensör teknolojisinden yararlanmaktadır.



Görsel 1.4: Işık alıcısına göre kameralar

1.1.1.3. Kullanım Yerine Göre Kameralar

Bulundukları ortamın ihtiyaçlarına ve kullanım amacına göre tasarlanan video kameralardır. Bu kameralar, farklı çekim koşullarına uyum sağlayacak donanım ve ergonomiye sahip olması nedeniyle birçok sektörde yaygın kullanılır.

a) Stüdyo Kameralar

Televizyon, haber, canlı yayın ve prodüksiyon stüdyolarında kullanılır. Kendi kayıt ünitesi yoktur. Yüksek kaliteli görüntü ve ses üreten, genellikle **çok kameralı sistemlere** entegre edilen profesyonel kameralardır (Görsel 1.5). Büyük mercek yapıları vardır. Geniş ve dar açı seçenekleri sunar. Dramatik çekimler, spor karşılaşmaları, stüdyo dışı çekimler, konser vb. alanlarda kullanılır. Oldukça büyük kameralardır. Bu nedenle tripod yerine dolly hareketine olanak sağlayan pedestal adlı özel mekanizmayla desteklenir.



Görsel 1.5: Stüdyo tipi kamera

b) ENG Kameralar

Hızlı, taşınabilir ve profesyonel çekim imkânı sunan kameralardır. Haber çekimleri, belgeseller, röportajlar, olay yerinden canlı yayınlar gibi ortamlarda kullanılır. Uzun pil ömürleri vardır. Kolaylıkla taşınabilir ve yüksek çözünürlüğe sahiptir. Tüm bu özelliklerinden dolayı yaygın tercih edilir. Betacam, XDCAM, HDV ve DVCAM gibi kayıt formatlarını/sistemlerini kullanan cihazlar, başlıca ENG (Electronic News Gathering-Elektronik Nivs Getrin) kameralarındandır (Görsel 1.6).



Görsel 1.6: ENG kamera

c) EFP Kameralar

Dış mekân çekimleri için tasarlanmış profesyonel video kameralardır (Görsel 1.7). EFP (Electronic Field Production-Elektronik Fiıld Prodakşın) kameralar genellikle canlı yayın, spor karşılaşmaları, konserler, açık hava etkinlikleri, belgesel çekimleri gibi stüdyo dışı prodüksiyonlarda kullanılır. Yüksek çözünürlüğe sahiptir (Full HD, 4K gibi). Hem omuz desteğiyle hem de tripodla kullanılabilir. Bu kameralarda canlı yayın sırasında hangi kameranın yayında olduğunu gösteren kayıt göstergesi (tally-telii) ışığı mevcuttur.

Not: ENG ve EFP kameralarda bulunan ATW (Auto Tracing White-Oto Tiresing Veyt) fonksiyonu ışık değişimleri ile renk sıcaklığını hızlıca ve otomatik algılar. Böylece değişen ışık ortamlarına göre sürekli beyaz ayarı yapmaya gerek kalmaz. Bu kolaylaştırıcı özellikleri sayesinde habercilikte ENG ve EFP kameralar tercih edilir.



Görsel 1.7: EFP kamera

ç) Drone

Üzerinde sabit bir kamera bulunan ve uzaktan kumandayla kontrol edilen drone (dıron), geniş ölçekli alanların çekimini mümkün kıldığı için habercilikte de yaygın tercih edilir. Özellikle yangın, deprem gibi ulaşılması zor koşullarda haberciliğe olağanüstü katkısı bulunur (Görsel 1.8).



Görsel 1.8: Drone

d) Fotoğraf Makinesi Kamerası

Son dönemlerde üretilen modern dijital kameralarda video kayıt özelliği de bulunmaktadır. Bu tip kameralar ani gelişen durumlar karşısında hareketli görüntü çekme imkânı sağlar. Bu tip kameraların yerleşik mikrofonlarının ses alma gücü zayıf olduğundan haricî mikrofon kullanmak gerekir. Güncel DSLR ve aynasız makineler video üretiminde de kullanılmaktadır. Bu tür cihazlarda, uzun süreli kayıt yapılmak istendiğinde ısınma veya kayıt süresi sınırlaması sorunu oluşabilmektedir.

e) Özel Amaçlı Kameralar

Değişik amaçlara hizmet etmek için üretilen kameralardır. Su altı kameraları, motorlu araçlarda kullanılan kameralar, kalem kameralar, bilgisayar kameraları, tıp alanında kullanılan özel kameralar örnek gösterilebilir (Görsel 1.9).



Görsel 1.9: Özel amaçlı kameralar

1.1. SIRA SİZDE

Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerleri uygun kavramlarla doldurunuz.

1. Kameranın topladığı ışığın düştüğü ve ışık bilgisini dijital sinyale dönüştüren parçaya _____ denir.
2. Dış dünyadaki görüntüyü küçük bir delikten geçirerek ters şekilde bir yüzeye yansıtan ilkel görüntüleme cihazına _____ adı verilir.
3. İlk toplu film gösterimini gerçekleştiren cihaz _____ olarak adlandırılır.
4. Görüntüyü manyetik bantlara analog sinyal olarak kaydeden eski nesil video kayıt cihazlarına _____ kameralar denir.
5. Görüntü ve sesi sayısal verilere dönüştürerek hafıza kartı veya dâhilî hafızaya kaydeden kameralar _____kameralar olarak adlandırılır.
6. Dijital görüntüdeki en küçük görüntü birimine _____ denir.
7. 720p ve üzeri çözünürlüklerde kayıt yapabilen yüksek çözünürlüklü dijital kameralar _____ dijital kameralar olarak adlandırılır.
8. Görüntüyü dijital sinyallere dönüştürmek için CCD sensör kullanan kameralara _____ kameralar denir.
9. Haber çekimleri, röportajlar ve olay yerinden yayınlarda yaygın kullanılan taşınabilir profesyonel kameralara _____ kameralar denir.
10. Üzerinde sabit bir kamera bulunan ve uzaktan kumandayla kontrol edilen hava aracına _____ adı verilir.

1.1.2. Kameranın Çalışma Prensibi ve Temel Parçaları

Işığı algılayıp dijital veriye dönüştüren kameranın birçok temel bileşeni vardır. Kameranın farklı parçalarında yer alan bu bileşenlerin temel görevi kameranın performansını ve görüntü kalitesini artırmaktır. Kameranın iki önemli temel parçası olan gövde ve objektif üzerinde birçok ayar düğmesi vardır. Bu ayar düğmelerinin temel amacı, ışığı en verimli biçimde kullanarak görüntüyü en yüksek kalitede kaydetmektir.

1.1.2.1. Gövde

Kameranın ana yapısı olan gövde [body (badi)] tüm parçaları bir arada tutar. Bu gövde üzerinde yer alan düğmeler ve kadranlar; diyafram, enstantane, beyaz ayarı gibi temel çekim ayarlarının hızlı yapılmasını sağlar. Ayrıca gövde, objektiften gelen ışığın sensöre iletilmesini sağlayan optik yolun korunması ve hafıza kartı, batarya gibi bileşenlerin güvenli bir şekilde barındırılması görevini üstlenir. Ergonomik tasarımı sayesinde çekim anında cihazın dengeli bir şekilde kavranmasını sağlayan gövde, dış etkenlere karşı dayanıklılığıyla da hassas iç mekanizmaları koruma altına alır. Gövde üzerinde kameranın temel işlevlerinin kontrol edilmesini sağlayan çeşitli düğmeler bulunmaktadır.

Güç Anahtarı

Kameranın açılıp kapanmasını sağlayan düğmedir. Kameranın açılması için düğme ON konumuna, kameranın kapatılması için de OFF konumuna getirilmelidir (Görsel 1.10).



Görsel 1.10: Kameranın güç anahtarı

Beyaz Ayarı

Farklı ışık koşullarında, renklerin gerçek tonlarında görünmesini sağlamak amacıyla yapılan bir işlemdir. Farklı ışık kaynakları farklı renk sıcaklıkları üretir. İnsan gözü ve beyni bu değişimlere otomatik uyum sağlar ancak kameralar bunu doğrudan yapamaz. Bu nedenle kamera renkleri olduğundan farklı ve yanlış algılar. Bu da çekimlerde istenmeyen türden kayıtlara neden olur. Bu yüzden kameraman, çekimlerde oluşabilecek renk hatalarını önlemek için çekim öncesinde mutlaka beyaz ayarını [White Balance-WHT (Vayt Belıns)] yapmalıdır. Beyaz ayarı, kamera gövdesinde farklı şekillerde gösterilebilir. Beyaz ayarı için kameraların gövdesinde genellikle WHT BAL, WB veya WB SET tuşları bulunmaktadır.

Doğru beyaz ayarı, beyaz rengin gerçekten beyaz görünmesini ve böylece diğer renklerin de doğru yakalanmasını sağlar. Bu işlem, beyaz rengin tüm renkleri içinde barındırması nedeniyle beyaz bir yüzey referans alınarak yapılır.

Kameralar, beyaz ayarını Auto White (oto vayt) özelliğiyle genellikle otomatik yapar. Hızlı ve hareketli çekimlerde bu özellik kameramanın işini kolaylaştırsa da her zaman tatmin edici sonuçlar vermeyebilir. Bu nedenle özellikle sabit çekimlerde beyaz ayarını manuel yapmak en doğrusudur. Işık değişimlerinde, iç-dış mekân geçişlerinde, sabah-akşam saati farklılıklarında beyaz ayarı mutlaka yeniden yapılmalıdır.

Beyaz ayarı sırasıyla şu şekilde yapılır (Görsel 1.11):

1. Ortamdaki ışık kaynağı belirlenir.
2. Diyafram bileziği otomatik konuma getirilir.
3. Objektif, beyaz bir zemine yönlendirilir veya objektifin karşısına beyaz bir sayfa tutularak sayfaya zoom yapılır (Çerçevenin en az %50'si beyazla doldurulmalıdır.).
4. Ardından WHT BAL, WB veya WB SET tuşuna basılır.
5. Tüm bu aşamalardan sonra vizörde (bakaç) OK yazısı belirdiğinde beyaz ayarı yapılmış demektir.



Görsel 1.11: Beyaz ayarı adımları

Siyah Ayarı

Profesyonel makinelerde bulunan bu ayar beyaz ayarıyla aynı düğmede bulunur. Beyaz ayarındaki gibi siyah bir nesneye ihtiyaç duyulmaz ve beyaz ayarı kadar sık yapılmaz. Siyah ayarı [Black Balance (Bılek Belıns)], siyah renkte kaymaların olmaması için yapılır. Örneğin siyah takım giymiş bir konuğun kıyafeti bazen siyah bazen lacivert görünebilir. Kameradaki BLK (black) düğmesinin konumu ayarlanır, diyafram otomatik moda getirilir, kazanç tuşu 0 dB olarak seçilir. Bakaçta **Black:Ok** ifadesi görülünce ayar tamamlanır.

Otomatik Diyafram Ayarı / IRIS

Kamera gövdesinde bulunan Irıs düğmesi (Görsel 1.12), diyaframın otomatik veya manuel ayarlanmasına yardımcı olur. Kameraman, görüntü elde ederken diyafram ayarını **otomatik (A)** ya da **manuel (M)** moda almak için bu düğmeyi kullanır. Düğme otomatik moda getirilmediği sürece diyafram manuel çalışır. Push Auto Iris (Puş Oto Ayriş) düğmesine basılı tutulduğunda diyafram kontrolü geçici olarak kameraya geçer. Düğme bırakıldığında ise diyafram yeniden manuel moda döner. Bu özellik, manuel diyafram ayarı yapmak için zamanın olmadığı durumlarda ve ışık koşullarının sabit olduğu ortamlarda oldukça kullanışlıdır.

Diyafram manuel (M) moda alındığında, objektif üzerinde yer alan diyafram bileziği halkası sağa sola çevrilerek diyafram ayarı gerçekleştirilir.



Görsel 1.12: Otomatik diyafram ayarı kontrol düğmesi

Örtücü Hızı [Enstantane (Shutter Speed-Şatır Sipid)]

Örtücü (shutter), sensörün ışığı algılama süresini kontrol eden mekanizmadır. Bu süreyi belirleyen temel unsur çekilen nesnenin hareketidir. Bu hareket, ortam ışığıyla doğrudan ilişkilidir. Örtücü hızı [Shutter Speed (Şatır sipid) (enstantane)] ise kameranın sensörünün bir kareyi ne kadar süreyle ışığa maruz bıraktığını ifade eder. Sayısal olarak 1/15 s, 1/30 s, 1/50 s, 1/60 s, 1/100 s, 1/125 s, 1/1.000 s şeklinde ifade edilebilir.

Örtücünün hızı videodaki hareketin bulanıklığını veya netliğini kontrol eder. Hareketli çekimlerde (spor, aksiyon vb.) yüksek örtücü hızı (1/250 s-1/1.000 s) kullanılırken karanlık ve az hareketli ortamlarda düşük örtücü hızı (1/30 s-1/50 s) kullanılır. Hareketli ortamlarda örtücü hızı düşük olursa görüntüde bulanıklık ve titreşim olur. Örtücü hızını gerektiğinden fazla ayarlamak ise harekete donmuşluk etkisi vererek görüntüde yapaylığa neden olur. Işığın az ama örtücü hızın yüksek olduğu ortamlarda görüntü karanlık olur.

Kare Hızı

Bir video, saniyede gözün göremeyeceği kadar hızlı gösterilen sabit görüntülerden meydana gelir. Bu sabit görüntülere kare (frame) denir. Frame rate (firiym rit) olarak da adlandırılan kare hızı videoda bir saniyede çekilen / gösterilen kare sayısını ifade eder. Saniyede geçen kare sayısının fazla olması görüntünün daha akıcı ve doğal olmasını sağlar. Başka bir ifadeyle daha yüksek kare hızı ayarı daha akıcı görüntü demektir. Bu ayar FPS [(Frames Per Second) (Freyms Pör Sekınd)] ile ifade edilir.

Çekim yapılacak konuya göre ortalama FPS ayarları Tablo 1.2'de belirtilmiştir.

Tablo 1.2: Çekim Yapılacak Konuya Göre Kullanılması Önerilen Ortalama FPS Ayarları

KARE HIZI	KULLANIM ALANI	ETKİSİ
25 FPS / 50 i / 50 p	sinema, habercilik	Dramatik etki yaratır.
30 FPS	sosyal medya içerikleri	Gerçekçi etki yaratır.
60 FPS	spor müsabakaları	Akıcı etki yaratır.
120 ve üzeri FPS	ileri düzey hareketli sahneler (aksiyon filmi gibi)	Çekimi kaliteli bir şekilde yavaşlatarak gösterme imkânı sunar.

Örtücü hızıyla FPS arasında görüntünün daha kaliteli olabilmesi için direkt bir ilişki vardır. FPS bir saniyede kaç kare geçtiğini belirlerken örtücü hızı o karenin ışığa ne kadar süreyle maruz kalacağını belirler. Bu nedenle örtücü hızı her zaman FPS ayarının 2 katı değere sahip olmalıdır. Örneğin 25 FPS / 50 i / 50 p değerine karşılık örtücü hızı 1/50 s olmalıdır. Bu kural sayesinde videolardaki hareketler, insan gözünün algısına yakın biçimde doğal ve akıcı görünür. Örtücü hızı FPS hızından düşükse görüntü bulanık, yüksekse hareketler kesik ve yapay görünür.

Netlik Ayarı

Çekilen görüntünün net görünmesini sağlayan ayardır. Işık ya da hareket hızını etkilemez, sadece görüntüye kesinlik katar. Netlik ayarı kamera gövdesinde bulunan Focus [Fokus (Netleme)] kontrol düğmesiyle yapılır (Görsel 1.13).

Focus kontrol düğmesi otomatik moddayken kamera netlemeyi otomatik yapar. Bu özellik, hareketli haberlerde kameramana büyük kolaylık sağlar. Ancak düşük ışıklı ortamlarda yanlış nesneye odaklanma riski taşır.

Focus kontrol panelindeki manuel mod özellikle sabit çekimlerde, düşük ışık koşullarında, yaratıcı alan derinliği kullanılmak istendiğinde tercih edilir. Bu modda tüm kontrol kameramandadır ve objektif üzerindeki netlik bileziğiyle netleme gerçekleştirilir.

Push auto basılı olduğu sürece kameramana geçici otomatik netleme olanağı sağlar. Tuş bırakıldığında yeniden manuel moda geçilir.

Hold (holt) özelliği, yapılan ayarların bozulmaması için düğmenin kilitlenmesini sağlar.



Görsel 1.13: Focus kontrol paneli

Kazanç

Işığın yetersiz olduğu ortamlarda sensörden gelen elektriksel sinyali yükseltmek için yapılan ayara **kazanç** diğer adıyla **gain** (geyn) denir. Fotoğraf makinelerindeki ISO ayarına benzer. Işık yetersizse görüntüyü parlaklaştırır. L [Low (lav)-Düşük] / M [Medium (midyum)-Orta] ve H [High (hay)-Yüksek] (Görsel 1.14) şeklinde kamera gövdesinde yer alır. Fazla kullanımı görüntüyü bozar. Kazanç değerini minimumda tutmak daha kaliteli bir görüntü elde edilmesini sağlar. Uygulama birimi dB (desibel)'dir. Değerler L = 0 dB, M = 9 dB, H = 18 dB şeklindedir. Kazanç düğmesi aracılığıyla bu değerler istenen oranda değiştirilebilir.



Görsel 1.14: Kamera gövdesinde yer alan kazanç tuşu

NOT

Kazanç değeri artırılmadan önce diyafram değeriyle oynanarak kameraya giren ışık miktarı artırılmalıdır. Eğer ışık hâlâ yetersizse o zaman kazanç ayarı değiştirilebilir.

Kamera Renk Filtreleri

Kameraya giren ışığın niteliğini düzeltmek veya değiştirmek için filtrelere ihtiyaç duyulur. Renk filtresi, kameraların gövdesinde dâhilî olarak FILTER ikonuyla gösterilir ve her bir filtre 1-2-3-4 şeklinde tanımlanır. Filtreyi ayarlamak için ortamın renk sıcaklığı-renk ısısı dikkate alınır ve filter ikonundaki tekerlek çevrilerek istenen filtre ayarı yapılır.

NOT

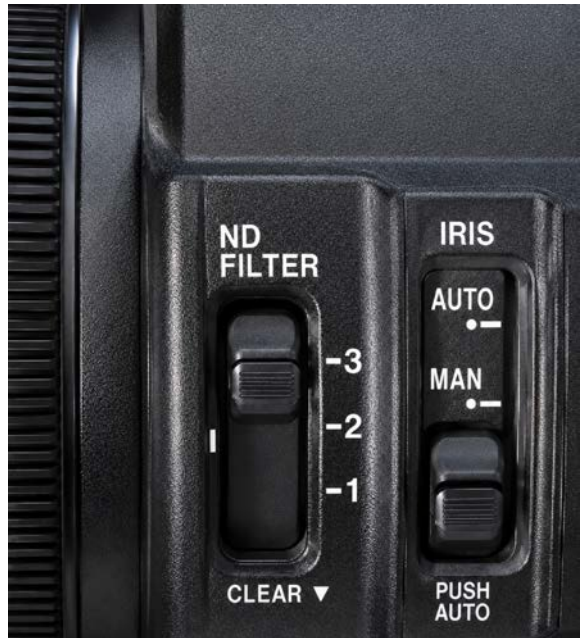
Renk sıcaklığı, ışık kaynağının yaydığı ışık rengini **kelvin (K)** cinsinden ifade eder. Sıcaklık-ısı arttıkça ışığın rengi kırmızdan maviye doğru değişir. Görüntüdeki doğru renk ayarını yapabilmek için renk sıcaklığını bilmek gerekir. Görsel 1.15'te renk sıcaklıkları verilmiştir.



Görsel 1.15: Kelvin renk sıcaklığı

Kelvin (K), bir ışık kaynağının yaydığı ışığın rengini tanımlayan ve kelvin (K) birimiyle ölçülen bir değerdir.

Habercilikte sıklıkla kullanılan EFP ve ENG kameralarda **ND** [Neutral Density (Nutrul Densiti) (Nötr Yoğunluk)] **filtreleri** bulunur. Bu filtreler, farklı ışık ortamlarına hızlıca uyum sağlar. ND filtrelerin en önemli özelliği ışık tonunda kayma yapmadan ışığın şiddetini azaltmasıdır. Başka bir ifadeyle ND filtreler renk tonunu bozmadan kameraya giren ışığın miktarını azaltır. Bunun için açık ve güneşli dış mekân çekimlerinde ND değeri 2 veya 4 olarak ayarlanabilir (Görsel 1.16).



Görsel 1.16: Kamera gövdesindeki ND filtre ayar düğmesi

ND filtreler sayesinde kameraman istediği diyafram aralığı veya örtücü hızıyla çalışarak doğru pozlama yapabilir. Açık ve güneşli havalarda kameraman, diyaframı daha fazla açmaya veya daha uzun pozlama yapmaya ihtiyaç duyar. Bu durumda kameraman ND ayarını kullanarak daha geniş diyafram açıklığıyla çekim yapar. Böylece daha az alan derinliği (net alan) yakalar ya da doğru örtücü hızıyla görüntüleme yapar.

ND filtrelerinin yoğunluk dereceleri birbirinden farklıdır. Bu yüzden ihtiyaca göre bir ayar tercih edilir. ND filtrelerinin yoğunluk dereceleri Tablo 1.3'teki gibidir.

Tablo 1.3: ND Filtrelerinin Yoğunluk Derecesi

FİLTRE DERECESİ	YOĞUNLUK
ND2	Işık miktarını 1/2'ye (yarıya) indirir.
ND4	Işık miktarını 1/4'e (dörtte bire) indirir.
ND8	Işık miktarını 1/8'e (sekizde bire) indirir.
ND16	Işık miktarını 1/16'ya (on altıda bire) indirir.
ND32	Işık miktarını 1/32'ye (otuz ikide) bire indirir.

NOT

Diyafram aralığı açılmak istendiğinde veya örtücü hızı daha az değerlerde kullanılmak istendiğinde ND değeri artırılmalıdır.

Genellikle kameralarda **2** ve **4** numaralı filtreler **ND filtre** olarak kullanılır.

Farklı ortamlara göre filtre kullanımı Tablo 1.4'teki gibi belirtilebilir.

Tablo 1.4: Farklı Ortamlarda Kullanılabilecek Filtre Değerleri

FİLTRE No. (DEĞERİ)	RENK SICAKLIĞI (ISISI)	KULLANIM ORTAMI
1	3.200K	gün doğumu, gün batımı, iç mekân ve stüdyo
2	5.600K + ¼ ND	dış mekân, açık parlak gökyüzü
3	5.600K	bulutlu, yağmurlu, kapalı hava ile floresan ortamlar
4	5.600K + 1/16 ND	çok parlak ortamlar, kar, deniz kenarı, çöl

Batarya-Pil Yuvası

Enerji kaynağının yerleştirildiği birimdir. İç mekân çekimlerinde fiş yardımıyla güç kaynağına bağlanan kameralar dış çekimlerde batarya kullanılarak çalıştırılır. Batarya veya pil yuvaya yerleştirilirken dikkatli olunmalı, sert hareketlerden kaçınılmalıdır.

Kamera Kayıt Ünitesi

Çekilen görüntülerin direkt elektromanyetik bir ortam üzerine kaydedilmesi kamera kayıt ünitesiyle yapılır. Bu bir videokaset, DVD, hard disk, USB veya SD kart olabilir.

Hard Disk: Daha fazla kayıt alanı sunar ama ağır olması kullanışlı olmasının önünde engeldir.

USB Kayıt Girişi: Kameraların üzerinde yer alan USB bağlantı arayüzü vasıtasıyla haricî olarak bağlanan taşınabilir belleklerdir. Hafif, pratik ve ekonomik olduğu için tercih edilir. Bu ortamlara yapılan kayıtların kesintisiz ve yüksek verimle gerçekleşebilmesi için kullanılan belleğin en az 64 veya 128 GB kapasiteye ve yüksek veri yazma hızına sahip olması gerekir.

SD Kart: Kamera tarafından kaydedilen görüntü ve ses dosyalarının depolanmasını sağlayan taşınabilir bir veri depolama birimidir. SD kartlar, farklı depolama kapasitelerine ve veri aktarım hızlarına sahiptir. Çekim sürecinde kayıtların güvenli şekilde saklanabilmesi için kullanılacak SD kartın kapasitesi ve veri yazma hızının çekim gereksinimlerine uygun olması gerekir. Küçük boyutu, ekonomik olması ve yeniden kullanılabilmesi nedeniyle kamera, fotoğraf makinesi ve diğer dijital cihazlarda yaygın tercih edilmektedir (Görsel 1.17).



Görsel 1.17: Kamera gövdesinde yer alan SD kart giriş alanı

Kaset Yuvası: Teknolojik gelişmelerle üretilen yeni kameraların birçoğunda kaset yuvası olmasa da hâlâ videokasetle çekim yapan kameralar (HDV-Betacam-XDCAM) mevcuttur. Bu tür kameralarda kaset yuvası gövdenin sağ veya sol yanında yer alır.

Kayıt Ünitesi Kumanda Düğmeleri: HDV-Betacam kameralarda kaset yuvasının üzerinde bulunur. XDCAM ailesinde ise optik disk ve bellek kartı kullanan sürümler de bulunmaktadır. Bu düğmelerle kasetin ileri, geri, dondurma, başlatma, durdurma, silme gibi işlemleri yapılır.

VTR-HDV Kamera Kontrol Düğmeleri: Kameranın sağ ya da sol kısmında bulunur. Bu düğmelerle DVD ve hard diskin ileri, geri, dondurma, başlatma, durdurma, silme gibi işlemleri yapılır.

Ses ve Ses Girişleri Paneli

Kamera üzerinde yer alan dâhilî mikrofon ile haricî bağlanmış mikrofonların ses ayarlarının otomatik veya manuel yapıldığı paneldir.

Görüntünün temel bileşenlerinden biri ekranda görülen görsel iken bir diğeri de sestir. Ses, bir görüntünün vazgeçilmez unsurudur. İzleyici, bir haberi görüntü olmadan televizyona uzak bir konumda sadece sesle takip edebilir ama ses olmadan görüntünün etkisi çok sınırlıdır. Dolayısıyla haber çekimlerinde ses ve sesin kalitesi çok önemlidir.

Örneğin bir görevlinin yaptığı önemli bir açıklama canlı veya kayıttan yayınlanırken ses kaydı yoksa ya da kayıt cızırtılıysa bu açıklamayı sadece görüntüyle izleyiciye ulaştırmanın hiçbir anlamı yoktur.

Birçok kameranın üzerinde kamera üstü mikrofonu vardır ama bu mikrofonlar çevredeki diğer sesleri de aldığı için gürültü kirliliğine neden olabilir. Kurgu aşamasında bu tür gürültüleri temizlemek oldukça zordur.

Bu nedenle daha net ve profesyonel bir ses kaydı için haricî mikrofon kullanılması önerilir. Haberin iç mekânda mı yoksa dış mekânda mı yapıldığına dikkat edilerek haricî mikrofon sesin geldiği objeye doğru açıdan konumlandırılmalıdır.

Kullanılan dâhilî veya haricî mikrofonların ses seviyesini ölçmek için profesyonel göstergeler kullanılır. Kameraların pek çoğunda LCD ekranlardan ses ölçümü yapılabilmektedir. Kamera gövdesinde yer alan ses ayar paneli ve haricî mikrofonların takılacağı ses girişleri Görsel 1.18.a ve Görsel 1.18.b' de belirtilmiştir.

NOT

Vumetre, vizörde veya LCD ekranda yer alan ve kaydedilen sesin seviyesini ölçen göstergedir.



Görsel 1.18.a: Kamera gövdesinde yer alan ses ayar paneli



Görsel 1.18.b: Ses girişleri paneli

Ön Panel: Cihazın ön yüzünde bulunan bağlantılar veya kontrol panellerine ön panel (front-firont) denir. Genellikle kullanıcıların kolay erişebilmesi için girişler (mikrofon, kulaklık vb.) ve kontrol düğmeleri burada bulunur.

Arka Panel: Cihazın arka kısmında yer alan bağlantı noktalarına **arka panel** (rear-riir) denir. Genellikle daha kalıcı bağlantılar (hoparlör çıkışları, güç bağlantısı, line girişleri vb.) buraya yerleştirilir.

Hat Seviyesi: Ses cihazları arasında bağlantı kurmak için kullanılan standart ses sinyaline **hat seviyesi** [Line (Layn) Giriş / Çıkış] denir. Mikrofon seviyesinden daha yüksek, hoparlör seviyesinden daha düşüktür. Mikser, ses kartı, enstrüman gibi cihazlarda bulunur.

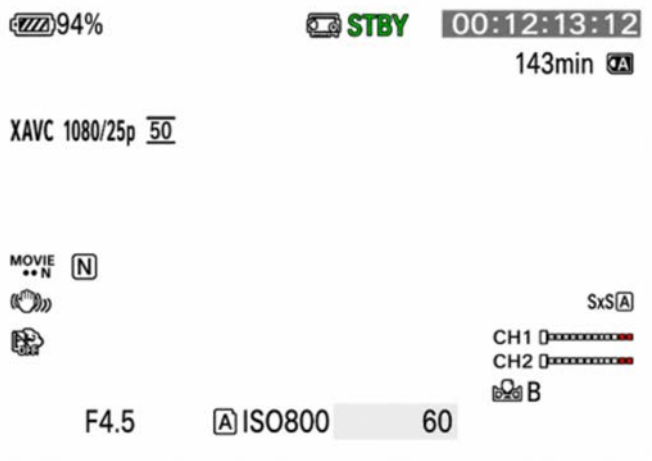
Kablosuz İletişim: Cihazın Bluetooth, Wi-Fi ya da kablosuz mikrofon / alıcı sistemi gibi bağlantılarla çalışabildiğini gösterir.

48 V Anahtarı: Kondenser mikrofon gibi bazı mikrofon türlerinin çalışabilmesi için gerekli 48 voltluk güç kaynağını açıp kapamaya yarayan anahtara **48 V anahtarı** [48 V Switch (Siviçi)–Phantom Power (Fontom Pavır)] denir. Bu güç, mikrofon kablosu üzerinden mikrofonlara iletilir.

Alçak Frekans Kesici: Belirli bir frekansın altındaki sesleri (örneğin uğultu, rüzgâr sesi, ayak sesleri gibi düşük frekanslar) kesmek için kullanılan filtreye alçak frekans kesici [Low Cut (Luv Kat)–High-Pass Filter (Hay Pes Fıldır)] denir. Genellikle mikrofon girişlerinde bulunur ve daha temiz bir ses kaydı sağlar.

Vizör / Bakaç

Kullanıcının çekilecek görüntüyü görmesine imkân vererek görüntü karesinin çerçevelenmesini ve gerekli ayarların yapılmasını sağlayan merceğe vizör / bakaç denir. Son yıllarda üretilen birçok profesyonel kamerada vizörün yanı sıra, LCD ekran da yer almaktadır. Kameramana hem görüntüyü çerçeveleyip çekim yapma imkânı tanır hem de kameradan gelen uyarı ve sinyalleri takip etmek için kullanılan bir tür monitördür. Vizör, kontrast farkını daha iyi görebilmek ve gözü yormamak amacıyla genellikle siyah beyaz üretilir (Görsel 1.19).



Görsel 1.19: Bir kameraya ait vizörün genel görüntüsü

Vizör üzerinden takip edilerek yapılan bazı temel ayarlar bulunmaktadır.

Parlaklık Kontrolü: Vizör ekranındaki resmin parlaklığını (bright-bırayt) ayarlamak için kullanılır.

Karşıtlık Kontrolü: Vizör ekranındaki görüntünün renk ve ışık karşıtlığını (contrast-kontrast) ayarlamak için kullanılır.

Keskinlik Kontrolü: Netlik ayarını daha kolay yapmak için vizör ekranındaki resmin keskinliğini (peaking-pikin) ayarlamaya yarar.

Kayıt Göstergesi: Kameranın kayıt durumunu gösteren uyarı ışığına **kayıt göstergesi** (tally Lamp-teli lemp) denir. Kayıt sırasında yanar. Batarya seviyesinin düşmesi veya kayıt ortamının dolması gibi durumlarda kullanıcıya uyarı verir.

Zebra Anahtarı: Doğru pozlama için kullanılır. Diyaframı manuel olarak ayarlamaya yardımcı olur. Görüntüde aşırı pozlanmış başka bir ifadeyle parlak alanlar çizgili bir desen şeklinde kullanıcıya gösterilir (Görsel 1.20). Bu şekilde uyarı alan kameraman zebra anahtarını (switch-siviç) kullanarak aşırı pozlamayı düzeltebilir.



Görsel 1.20: Vizörde aşırı pozlanmış alanın zebra anahtarıyla gösterilmesi

Marker Anahtarı: Vizörde görülen çerçeve ile televizyonlarda görülen çerçeve aynı değildir. Marker (markır) anahtarıyla güvenli bir görüntünün sınırları çizilir. Marker çizgisi kesin sınır olarak görülmeli ve çerçeve buna göre ayarlanmalıdır.

Diopter Ayar Halkası: Vizördeki görüntünün netliğini kamerayı kullanan kişinin gözüne göre ayarlamaya yarar. Net bir görüntü elde edebilmek için vizördeki görüntünün netlenmesi yetmez. Bunun için diopter (dayaptır) ayarının doğru yapılması gerekir.

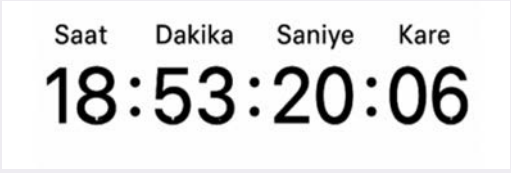
Vizörlerde genellikle şu bilgiler gösterilir:

- Rec başka bir ifadeyle kayıt durumu
- Kayıttan çıkıldığını belirten STD [Stand-By (sıtand bay)] durumu (Genellikle yeşil gösterilir.)
- Batarya durumu
- Kalan kaset süresi
- Işık az (low light) uyarısı
- Kazanç bilgisi

- Filtrenin konumu
- F-stop değeri başka bir ifadeyle diyafram aralığı durumu
- Ses seviyesi
- Zebra anahtarı
- Örtücü hızı
- Beyaz ayarı hafızası
- Timecode [taym kod (zaman kodu)]
- Vumetre

NOT

Timecode, medya senkronizasyon sistemidir. Bir kayıttaki kareleri sayar ve etiketler. Belirli bir zamanı saat, dakika, saniye ve çerçeve cinsinden ifade eder. İstenen karenin konumunun kolayca bulunmasına yardımcı olduğu için kurgu esnasında oldukça önemlidir (Görsel 1.21).



Görsel 1.21: Zaman kodunun ekrandaki görüntüsü

Kayıt Düğmesi: Kamera kaydını başlatan ve bitiren düğmedir (Görsel 1.22). Bu düğmeye basıldığında vizörde **REC** [Rec (Rek) On-Off] simgesi görünüyorsa kamera kayıttadır ancak ekranda yeşil renkle **STBY** yazısı beliriyorsa bu durum kameranın kayda başlamadığını gösterir.



Görsel 1.22: Kamera kayıt tuşu

1.1.2.2. Objektif

Kameralarda dış dünyadaki ışığı toplayarak sensör üzerine düşüren ve görüntünün kalitesini belirleyen temel birim objektiftir. Objektif olmadan kaliteli ve net bir görüntü kaydı yapmak mümkün değildir. Çekim ortamı ve çekilecek nesneye göre farklı objektif kullanılabilir.

Birçok kamerada **standart** olarak zoom (zum) objektif (değişken odak uzunluklu) bulunmaktadır. Profesyonel objektiflerin üzerinde bazı ayarlamaları yapmak için dört adet halka (bilezik) vardır. Bunlar önden arkaya doğru sırasıyla netlik bileziği, zoom bileziği, diyafram bileziği ve macro (makro) bileziğidir (Görsel 1.23).



Görsel 1.23: Objektif üzerinde yer alan bilezikler

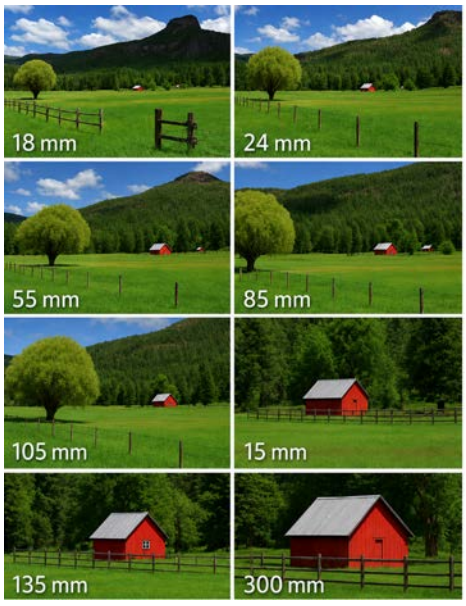
a) Netlik Bileziği: Kamera objektifinin en önünde bulunan, bir nesneyi / kişiyi otomatik ya da manuel netleştiren halkadır. Focus ring (fokus rin) olarak da adlandırılır. Otomatik durumdayken en yakın nesneyi ve insanı seçerek net görüntüler. Manuel konumda ise kameraman netlik bileziğini sağa sola çevirerek istenen nesne / kişinin net ya da bulanık görünmesini sağlar. Netlik bileziği üzerinde feet [fit (ft)] ve metre (m) cinsinden rakamlar vardır. Bu değerler, görüntüsü alınmak istenen nesneye ne kadar yaklaşıldığını gösterir. Odaklanılan nesne ya da kişi net görünürken nesnenin arkasındaki ve önündeki diğer nesne ile unsurlar bulanık [flu (fulu)] görünür.

Örneğin netlik bileziği 2 metre olarak ayarlandığında 2 metre uzaklıktaki tüm nesne ya da kişiler net olur. Bunların arkasında veya önünde yer alan nesne ya da kişiler bulanık görünür.

Netlik bileziği ayarı yapılmadan önce zoom bileziğindeki ayarlamalar yapılmalıdır.

b)Zoom Bileziği: Objektifin üstünde ve genellikle orta kısımda bulunur. Zoom ring (zum rin) olarak da adlandırılır. Kamerayı hareket ettirmeden, kameranın odak uzaklığını manuel değiştirme imkânı vererek çerçeveyi genişletir veya daraltır. Başka bir ifadeyle kameraman, kamerayı veya nesneyi yerinden oynatmadan sadece ileri geri hareketiyle konuya yakınlaşır veya konudan uzaklaşır. Nesneden, konudan uzaklaşma hareketine zoom out; nesneye, konuya yakınlaşma hareketine ise zoom in denir.

Görsel 1.24'te objektif değiştirilmeden veya nesne yerinden oynatılmadan zoom in-zoom out hareketiyle çekim yapılmıştır.



Görsel 1.24: Aynı objektif kullanılarak sabit nesnenin zoom in-zoom out hareketiyle çekilmiş hâli

Zoom out-zoom in hareketi zoom bileziğinin yanı sıra, zoom motoru düğmesi aracılığıyla otomatik de yapılabilir. Genellikle objektifin sağında yer alan zoom motoru düğmesinde geniş açı W, dar açı ise T harfiyle ifade edilir (Görsel 1.25).



Görsel 1.25: Zoom motoru düğmesi

c) Diyafram Bileziği: Objektif üzerindeki son halkadır. **Aperture ring** (aparçır rin) olarak da adlandırılır. Sağa sola çevrilerek hareket ettirilen bu bilezikle kameraya giren ışık miktarı belirlenir. Diyafram bileziğinin bir diğer önemli işlevi ise alan derinliğine etkisidir. Alan derinliği, çekilecek planın arka ve ön planındaki alanların bulanıklık ve netlik derecesini belirler. Birbirinin katları şeklinde büyüyen bu değerler f-stop değeri olarak ifade edilir ve f simgesiyle gösterilir.

Sayısal olarak en küçük değer ışığın en çok geçtiği miktarı, sayısal olarak en büyük değer ise ışığın en az geçtiği miktarı ifade eder. Diyafram açıklığı büyüdükçe alan derinliği azalır, diyafram açıklığı küçüldükçe alan derinliği artar.

f/1,4, f/2,8, f/4, f/5,6, f/8, f/11, f/16, f/22, f/32 gibi f-stop değerleriyle gösterilir.

Düşük f değeri (f/1,4): Geniş açıklık → daha fazla ışık → daha sığ alan derinliği

Yüksek f değeri (f/16): Dar açıklık → daha az ışık → daha fazla alan derinliği

ç) Makro Bileziği: Objektif üzerinde yer alan bu parça çok yakın çekimler yapmak için kullanılır ve genellikle belgesel türlerinde tercih edilir.

1.2. SIRA SİZDE

Kameranın çalışma prensibi ve temel parçalarıyla ilgili edindiğiniz bilgilerden yararlanarak aşağıdaki soruları yanıtlayınız.

1. Görüntüde oluşan aşırı parlaklığı azaltmak için hangi filtre kullanılmalıdır?

   .....

2. Röportaj yapılan kişinin yüz renginin doğal görünmesi için hangi ayar yapılmalıdır?

   .....

3. Görüntüde yaşanan netlik sorununun giderilmesi için hangi ayar kontrol edilmelidir?

   .....

4. Düşük ışıklı bir ortamda görüntüyü aydınlatmak amacıyla hangi ayardan yararlanılabilir?

   .....

5. Ses kaydının uygun seviyede olup olmadığını kontrol etmek için hangi göstergeden yararlanılır?

   .....

6. Çekim öncesinde hangi kamera parçalarının doluluk ve depolama durumları kontrol edilmelidir?

   .....

7. Çekim sonrasında görüntü ve ses kalitesini kontrol etmek neden önemlidir?

   .....

1.1.3. Kameranın Bakımı ve Temizliği

Kameralar her ne kadar dayanıklı malzemeden üretilmiş olsalar da özellikle dış çekimlerde kullanıldıklarından toz, nem, yağış, duman, ısı gibi faktörlerden olumsuz etkilenir. tripodla, elde veya omuzda taşınan kameraların gövdesi her durumda sarsıntıya maruz kalır. Bu durum, vidaların ve diğer bağlantı noktalarının gevşemesine neden olur. Kamera taşınırken, kameranın objektifi herhangi bir şeye takılarak zarar görebilir. Kameraların zarar görmemesi için şu hususlara dikkat edilmelidir:

- Çekime giderken özel kamera kılıfları ve çantaları kullanılmalıdır.
- Kamera ara sıra yumuşak fırçalarla, hava kompresörleriyle veya basınçlı havayla temizlenerek tozdan mümkün olduğunca arındırılmalıdır.

- Sıcak ortamda bulunan kamera bir örtüyle güneşten korunmalıdır. Soğuk ortamlarda, ortam ısısına uyum sağlaması için çekimden bir süre önce kamera çalıştırılarak ısıtılmalıdır.
- Nemli ve ıslak ortamlarda kameralar su geçirmez kılıflara konulmalıdır.
- Yağmurlu ve karlı çekimlerde kamera şemsiyeyle veya kamera yağmurluğuyla korunmalıdır.
- Çekimden sonra objektif kapakları hemen takılmalıdır.
- Kamera, özel temizleme bezleri ve fırçaları dışında herhangi bir temizlik ürünüyle temizlenmemelidir.
- Bakacın göze temas eden kısmı hijyen açısından sık sık temiz bir bezle silinmelidir.
- Gevşeme ihtimaline karşı vidalar sıklıkla kontrol edilmeli, gevşemiş vidalar sıkılmalıdır.
- Sensör temizliği uzman kişiler tarafından yapılmalıdır.
- Uzun süre kullanılmayan bataryaların ömrü zamanla kendiliğinden biter. Bu nedenle uzun süre kullanılmayacak bataryaları belli periyotlarda şarj etmek gerekir. Uzun süre kullanılmayan bataryanın ömrünü uzatmak için batarya %50 oranında doldurularak muhafaza edilmelidir.
- Bataryalar genel olarak oda sıcaklığında muhafaza edilmelidir. Soğuk veya sıcak ortamda saklanan bataryalar kullanılmadan önce mutlaka oda sıcaklığında bir süre bekletilmelidir.
- Bataryanın tamamen bitmemesine dikkat edilmelidir. Bu nedenle batarya sıfırlanmadan şarj edilmelidir.
- Bataryalar kuru ve nemsiz bir ortamda muhafaza edilmelidir. Direkt güneş ışığına maruz bırakılmamalı, yağmurdan ve sert darbelerden korunmalıdır. Ateşten uzak tutulmalıdır.
- Batarya tamirini sadece profesyoneller yapmalıdır.
- Kameraların üzerinde takılı bulunan bataryalar mutlaka çıkarılmalıdır.
- Ömrü biten bataryalar ezilmemeli, yakılmamalı, toprağa gömülmemelidir. Bataryaların içeriğinde yer alan kimyasal madde zamanla doğaya ve çevreye zarar verir. Bu nedenle asla normal çöpe atılmamalıdır. Bu bataryalar ayrıştırılmış atık pil kutularına atılmalı veya yerel yönetimlerin atık merkezlerine götürülmelidir.

1.1. UYGULAMA

KAMERAYI TANIYORUM

Amaç

Kamerayı ve kameranın temel parçalarını tanımak

Araç Gereç

kamera, hafıza kartı, batarya.

Süre: 2 ders saati

Uygulama Ortamı: atölye ortamı.

Yönerge

Bu uygulamada sizden kamerayı ve kameranın temel parçalarını tanımanız beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek aşağıdaki işlem basamaklarını sırasıyla uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI		ÖNERİLER	
1.	Bataryayı ve SD kartı kameraya takınız.	**1.**	Bataryanın dolu olmasına, SD kartın yeterli boş alana sahip olmasına dikkat ediniz.
2.	Kamerayı açınız.	**2.**	Güç anahtarının doğru konumda olduğundan emin olunuz.
3.	Vizörü veya LCD ekran üzerindeki kamera açılış göstergelerini kontrol ediniz.	**3.**	Batarya durumunu, hafıza kartı kayıt süresini ve temel göstergeleri inceleyiniz.
4.	Beyaz ayarı düğmesini kullanarak beyaz ayarını yapınız.	**4.**	Beyaz bir yüzeyi referans alarak WB tuşunu kullanınız.
5.	IRIS düğmesini kullanarak diyaframı otomatik ve manuel modda deneyiniz.	**5.**	Görüntüde oluşan değişiklikleri karşılaştırınız.
6.	Diyafram değerlerini değiştirerek alan derinliğindeki farklılıkları gösteriniz.	**6.**	Aynı konuyu farklı diyafram değerlerinde görüntüleyerek ön ve arka plandaki netlik değişimlerini karşılaştırınız.
7.	Örtücü hızı ayarını değiştirerek bu değişimin görüntü üzerindeki etkisini gösteriniz.	**7.**	Farklı örtücü hızı değerlerinde hareketli görüntüler oluşturarak sonuçları karşılaştırınız.
8.	Ortam ışığını değerlendirerek ND filtre kademelerini ayarlayınız ve görüntü parlaklığındaki değişimleri gösteriniz.	**8.**	Farklı ND filtre kademelerinde oluşan parlaklık değişimlerini karşılaştırınız.
9.	Kazanç düğmesini hareket ettirerek farklı değerlerin görüntü üzerindeki etkilerini gösteriniz.	**9.**	Kazanç değerlerini değiştirerek görüntüde oluşan parlaklık ve görüntü kalitesindeki farklılıkları karşılaştırınız.
10.	Mikrofon bağlantılarını kontrol ediniz.	**10.**	Haricî mikrofon kullanıyorsanız bağlantıları gözden geçiriniz.

11.	Ses seviyesini kontrol ediniz.	**11.**	Vumetre göstergelerini takip ederek ses seviyesini ayarlayınız.
12.	Zoom ayarını yapınız.	**12.**	Aynı konuyu farklı uzaklıklardan görüntüleyiniz.
13.	Netlik ayarını yapınız.	**13.**	Net ve bulanık görüntü arasındaki farkı karşılaştırınız.
14.	Vizör veya LCD ekran üzerinden son kontrolleri yapınız.	**14.**	Netlik, pozlama, ses seviyesi ve kadrajı tekrar gözden geçiriniz.
15.	REC düğmesine basarak kısa bir sesli kayıt gerçekleştiriniz.	**15.**	Kayıt göstergesinin aktif olduğunu kontrol ediniz.
16.	Kaydı izleyerek görüntü ve sesi değerlendiriniz.	**16.**	Görüntü ve ses kalitesini kontrol ediniz.

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

	ÖLÇÜTLER	**Evet**	**Hayır**
1.	Batarya ve SD kartı doğru şekilde yerleştirdi.		
2.	Kamerayı açarak vizör veya LCD ekranı kontrol etti.		
3.	Beyaz ayarını doğru şekilde gerçekleştirdi.		
4.	IRIS düğmesini kullanarak diyaframı otomatik ve manuel modda kullandı.		
5.	Farklı diyafram değerlerini kullanarak alan derinliğindeki farklılıkları ortaya koydu.		
6.	Örtücü hızı ayarlarını değiştirerek hareketli görüntüler üzerindeki etkilerini karşılaştırdı.		
7.	ND filtre kademelerini kullanarak görüntü parlaklığındaki değişimleri ortaya koydu.		
8.	Kazanç değerlerini değiştirerek görüntü üzerindeki etkilerini gösterdi.		
9.	Mikrofon bağlantılarını ve ses girişlerini kontrol etti.		
10.	Ses seviyesini kontrol ederek kayıt göstergelerini takip etti.		
11.	Zoom ayarını kullanarak farklı kadrajlar oluşturdu.		
12.	Netlik ayarını yaparak görüntüyü netleştirdi.		
13.	Çekim öncesi vizör / LCD ekranından son kontrolleri gerçekleştirdi.		
14.	REC düğmesini kullanarak sesli görüntü kaydı gerçekleştirdi.		
15.	Kayıt sonrasında görüntü ve sesi kontrol etti.		

“Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

1.2. KAMERANIN EKLENEBİLİR PARÇALARI VE AKSESUARLARI

Gelişen teknolojiyle kameraların görüntü kaliteleri ve kullanım alanları genişlemiş olsa da kameraların sunduğu temel işlevlerin ötesine geçebilmek kullanılan ek parçalar ve aksesuarlarla mümkündür. Kameranın performansına katkıda bulunmak amacıyla ayrıca temin edilmesi gereken bu parçalar kameramanlar için vazgeçilmez tamamlayıcılardır.

Kameranın eklenebilir parçaları; kameraya takılabilen, çekimi kolaylaştıran ya da görüntü kalitesini artırmaya yardımcı parçalardır. Bu parçalar elde edilmek istenen görüntünün ihtiyaçlarına ve ortam koşullarına göre belirlenir. Bu parçalar genellikle haricî olarak satın alınır.

1.2.1. Mikrofon

Ses dalgalarını elektriksel sinyallere çeviren elektroakustik bir cihazdır. Kameranın kullanım yerine ve ortamına göre daha kaliteli ses kaydı alabilmek için haricî mikrofon kullanılabilir. Haricî mikrofon kullanmak ses kalitesinin artırılmasına yardımcı olur. Mikrofonlar farklı yapıda özelliklere sahiptir.

Mikrofon, çekimin yapılacağı ortama (stüdyo-dış mekân-rüzgârlı hava) göre seçilir. Fiziki yapılarına göre en çok dinamik, şerit ve kondansatör mikrofonlar kullanılır.

a) **Dinamik Mikrofonlar:** Genel olarak en dayanıklı, sesi net ve güçlü algılayan mikrofon çeşididir. Ses kaynaklarına çok yakın çalışabilir. Ses kaynağına 45 derecelik açıyla konumlandırıldığında en doğru ses alınabilir. Habercilikte en çok kullanılan mikrofon çeşididir.

b) **Şerit Mikrofonlar:** Çok hassas olan bu mikrofonlar, bir sesi en doğal hâliyle yakalamak için kullanılır. Bu mikrofonları ses seviyesinin yüksek olduğu yerlerde kullanmaktan kaçınılmalıdır. Kalitesi oldukça yüksek bu mikrofonlar daha çok ses kayıtlarında kullanılır.

c) **Kondansatör Mikrofonlar:** Kullanım alanı oldukça yaygın bu mikrofonlar daha çok kapalı ortamlarda kullanılır. Stüdyo ses kayıtlarında kullanılan mikrofonlar veya röportajlardaki yaka mikrofonları bu tip mikrofonlara örnek gösterilebilir.

Çekimlerde amacına göre mikrofon seçimi kaliteli ses kaydı için olmazsa olmaz bir ölçüttür. Ancak çekim esnasında doğru mikrofon seçilmiş olsa bile mikrofon yanlış yere konumlandırıldıysa ses kalitesi bundan olumsuz etkilenir. Bu nedenle mikrofon hem kullanım amacına göre seçilmeli hem de doğru konumlandırılmalıdır. Kaliteli bir ses kaydına ancak bu şekilde ulaşılabilir. Kullanım yerine göre dört mikrofon çeşidi bulunmaktadır (Görsel 1.26).

a) **Yaka Mikrofonu:** Daha çok röportajlarda kullanılan bu mikrofon ceket, gömlek, kravat gibi giysilere tutturulur. Bu şekilde kullanılan yaka mikrofonu konuşmacının çenesine ortalama **15 cm** uzaklıkta takılmalıdır. Yaka mikrofonunun en önemli avantajı **sürekli ses kaydı** alabilmesidir. Mikrofonun hep aynı mesafede sabit kalması kesinti olmamasına ve dolayısıyla sürekli ses kaydı alınmasına yardımcı olur.

b) **Masaüstü Mikrofon:** Daha çok stüdyo ortamlarında çekilen programlarda kullanılan bu mikrofonlar konuşmacıya doğru **45 derecelik** açıyla yerleştirilmelidir.

c) **El Mikrofonu:** Sokak röportajlarında sıklıkla kullanılan bu mikrofonlar, çekim ölçeği ve çevresel şartlar da dikkate alınarak konuşmacının ağzına doğru ortalama 10-15 cm mesafede tutulmalıdır.

d) **Boom Mikrofon:** Daha çok film çekimlerinde kullanılan boom (bum) mikrofon sadece konuşan kişinin sesine karşı duyarlıdır. Bu nedenle konuşan kişinin kafasının üzerinde konumlandırılması veya onun hareketine göre yönlendirilmesi gerekir.



Görsel 1.26: Kullanım yerine göre mikrofon çeşitleri

NOT

Rüzgârlı dış çekim ortamlarında mikrofon süngeri veya rüzgâr kürkü (Görsel 1.27) kullanmak rüzgârın sesinin kesilmesine ve gürültü kirliliğinin önüne geçilmesine yardımcı olur.



Görsel 1.27: Mikrofon kafalarına takılan mikrofon süngeri ve rüzgâr kürkü

1.2.2. Tripod

Çekim esnasında meydana gelebilecek sarsıntıları engellemek ve kamerayı sabit tutmak amacıyla kullanılan, üçayak olarak da adlandırılan kamera sehpalarıdır. Yaygın kullanılan bir kamera yardımcı elemanıdır (Görsel 1.28). Özellikle sabit konulu çekimlerde (konuşma, basın açıklaması, tek plan çekim) tripod kullanılması önerilir. Böylece hem görüntü sabit kalır hem de kameramanın yorulması önlenir. Ancak hareketli çekimlerde hareketi kısıtlayabileceği için tripod kullanımı önerilmez.

Tripodun bazı önemli parçaları bulunmaktadır. Bunların kurulumu titizlikle yapılmalıdır.

Kafa: Tripodun en önemli parçasına **kafa** [head (hed)] denir. Bu parçada kameranın yerleştirildiği pan, tilt ayarları ve ağırlıkları ile çekim düzlemini ayarlamak için kullanılan su terazisi, yaylar ve frenler bulunur.

Kamera Kızak Adaptörü: Kamera ile ayağın bağlantısını sağlayan araçtır. Kamera, tripoda monte edilen kamera kızağına arkadan öne ittirilerek yerleştirilir ve sabitlenir.

Denge Numaratörü: Kamera hareketlerinin kontrolünün sağlanması için kamera ağırlığı önemlidir. Kameranın dengede durması için denge numaratörü geri hareket ettirilerek en iyi denge noktası bulunur ve vidayla sabitlenir.

Tilt Kilidi: Tilt hareketinin yapılmasını engeller.

Pan-Tilt Kolu: Kameranın kolayca hareket edebilmesi için kullanılan bir parçadır. Bu kol sayesinde kameraman kamerayı kolayca sağa sola, yukarı aşağı çevirebilir.

Su Terazisi: Kamerayla çekilen görüntünün dikey ve yatay olarak her zaman doğru düzlemde olması gerekir. Bu doğru düzlemlerin kolayca ayarlanabilmesi için tripod üzerinde basit bir su terazisi vardır. Kameraman, alttaki kolu gevşeterek su damlacığının daire içine yerleşmesiyle doğru düzlemi yakalar.

Pan Kilidi: Pan hareketinin yapılmasını engeller.

Tripod Ayakları: Kameramanın çekim yapacağı habere ve yere göre tripodun istenen yüksekliğe ayarlanmasını sağlar. Uygun yükseklik sağlandıktan sonra çekim esnasında ani bir düşmeyi engellemek ve mevcut yüksekliği korumak için kenarlarda bulunan aparatlarla ayakların sıkılması gerekir.

Ayak Üçgenleri: Kamera ayaklarının kaymaması için ayakları bir arada tutan parçadır. Üç ayak örümceği de denir.



Görsel 1.28: Tripod ve tripodun bazı parçaları

Görsel 1.29'da görüldüğü gibi habercilikte sıklıkla kullanılan ve kameramanların işini kolaylaştıran farklı kamera sabitleyicileri de bulunmaktadır.

a) **Monopod:** Tripod kadar sarsıntısız görüntü sağlamasa da özellikle kolay açılıp kapanabilirliği sayesinde habercilikte sıklıkla kullanılır. Üretim mantığı tripoda benzeyen, dengesi kameraman tarafından sağlanan tek ayaklı bir alettir. Pratikliği ve hafifliği sayesinde özellikle dış mekân haberciliğinde tercih edilir.

b) **Jimmy Jib:** Bir tür kamera taşıma sistemidir. Kamera, uzun bir kol üzerine yerleştirilerek hareket ettirilir. Jimmy jib (cimi cip), kameranın her yönde kolayca hareket etmesine yardımcı olur. Özellikle yüksekten görüntü almaya olanak tanır. Bu özelliğiyle miting gibi geniş alan haberciliğinde, toplu etkinlik, konser ve spor müsabakalarında iç veya dış mekân fark etmeksizin kolaylıkla kullanılır. Kameramana çok fazla güç sarf etmeden hareket imkânı tanıdığı ve durağan durumlara hareket kattığı için TV'lerin ana haber bültenlerinde sıklıkla kullanılır. Uzun yapısı nedeniyle yüksek tavanlı alanlarda kullanılması önerilir.

c) **Gimbal:** Kameranın hareketini dengede tutan başka bir dengeleme aracıdır. Gimbal (gimbıl), kullanım ve taşınabilirlik açısından oldukça pratik olduğu için daha küçük kameralarda, video çekimi de yapabilen fotoğraf makineleri ve akıllı telefonlarda tercih edilir.



Görsel 1.29: Monopod, jimmy jib ve gimbal

1.2.3. Eklenebilir Objektifler

Son yıllarda bazı kameralar sabit, değiştirilemeyen objektiflerle üretilirken, profesyonel ve yarı profesyonel kameralarda objektifler takılıp çıkarılabilir şekilde tasarlanmıştır. Bu değiştirilebilir objektifler, belirli çekim ihtiyaçlarını karşılamak üzere üretildiklerinden kullanım alanları ve teknik özellikleri bakımından farklılık gösterir. Kullanım amaçlarına göre genel olarak altı ana başlık altında incelenir.

a) **Standart (Normal) Objektifler:** Odak uzaklığı değişmeyen objektiflerdir. Portre, sokak fotoğrafçılığı ve genel amaçlı çekimlerde kullanılır. Doğal bir perspektif verir. İnsan gözünün gördüğü açıya (460) en yakın objektif türüdür.

NOT

Odak uzaklığı, mercekten geçen ışınların kırılıp toplandığı nokta ile sensör arasındaki optik uzaklıktır. Odak uzaklığı objektifin görüntüyü büyütmesini sağlar ve yakalanmak istenen görüntünün bakış açısını direkt etkiler. mm cinsinden ifade edilir. Objektif üzerindeki mm cinsinden değer ne kadar yüksekse görüntü de o oranda büyütülebilir.

b) **Geniş Açılı Objektifler:** Daha fazla alanı kadraja aldığı için dar mekânlarda, kamera ile nesne arasındaki mesafenin az olduğu çekim ortamlarında kullanılır. Bazen de geniş görüş açısı istenen ortamlarda kullanılır. Odak uzaklığı 10-35 mm arasında olur. Mimari, manzara ve iç mekân çekimlerinde kullanılır. Daha fazla alanı kadraja alması bir avantajken bu özelliği aynı zamanda kenarlarda bozulma yaratabilir.

c) **Dar Açılı Objektifler:** Odak uzaklığı normal objektiflere göre daha uzun (70-300 mm ve üzeri) objektiflerdir. Uzak nesnelerin çekiminde kullanılır. Uzak konumları çekerken alan derinliği sağlar. Ağır ve titremeye duyarlı olduğundan görüntü kalitesinin bozulmaması için tripod kullanılması önerilir. Spor, vahşi yaşam ve belgesel çekimlerinde kullanılır.

ç) **Zoom Objektifler:** Değişken odak uzaklığı sunduğu için (18-55 mm / 24-70 mm / 70-200 mm) farklı konular çekilmek istendiğinde objektif değiştirme ihtiyacını ortadan kaldırır. Kameramanın işini kolaylaştıran, televizyon ve sinema alanında yoğun kullanılan bir objektif çeşididir. Zoom objektifler kullanılarak kompozisyona daha fazla dramatik ve estetik katkı sunulabilir.

d) **Balıkgözü Objektif:** 6-16 mm odak uzunluğuna sahip çok geniş bakış açısıyla geniş bir alanın çekimini kolaylaştırır. Ancak kavisli ve dikdörtgen şeklinde ortaya çıkan görüntü çekilen planın gerçek dışı görünmesine neden olur. Bu da komik, eğlenceli ya da gerilimli bir durum yaratabilir.

e) **Makro Objektif:** Çok küçük nesneleri (çiçekler, böcekler, takılar, dokular gibi detaylı konuları) gerçek boyutlarına çok yakın görüntüleyebilen özel bir lenstir. Bu lensler, yakın netleme mesafesi ve yüksek büyütme oranıyla tanınır. Çok yakın çekimler için özel tasarlanmıştır. 1:1 (gerçek boyut) makro çekim sağlar. Bazı lenslerde 2:1 hatta 5:1 olur. Daha çok belgesel ve sanat çekimlerinde kullanılır.

1.2.4. Aydınlatma Araçları

Etraftaki nesneleri görebilmek için ışığa ihtiyaç vardır. İnsan gözü, çevresini doğal ışık kaynakları (güneş, ay vb.) ve yapay ışık kaynakları (lamba, far vb.) sayesinde algılar. Kameralar da görüntüyü kaydedebilmek için ışığa ihtiyaç duyar.

Çekim sırasında yalnızca ortamın aydınlık olması yeterli değildir. Işığın yönü, şiddeti ve konu üzerindeki etkisi görüntü kalitesini doğrudan etkiler. Bu nedenle kameramanlar, çekmek istedikleri görüntünün daha net, anlaşılır ve estetik görünmesini sağlamak için ışığı doğru şekilde kullanmaya çalışır. Kamera ne kadar kaliteli olursa olsun uygun ışık kullanılmadığında istenen görüntü elde edilemez.

Haber çekimlerinde ortam ışığının yetersiz, fazla veya uygun olmadığı durumlarda ek aydınlatma araçları ve ışık yönlendirme ekipmanından yararlanılır. Görüntü kalitesini artırmada önemli rol oynayan bu araçlar farklı başlıklar altında incelenebilir.

Tungsten Lambalar: Ampullerde kullanılan bir aydınlatma çeşididir. Tungsten, lambanın içindeki flaman telinin yapıldığı malzemeyi ifade eder. Bu lambalar genellikle sarı bir ışık kaynağı yaratarak sıcak ve doğal bir ışık verir. Işık kalitesi yüksek olduğu ve renkleri doğru gösterdiği için fotoğraf ve kamera çekimlerinde sıklıkla kullanılır.

NOT

Flaman; evlerde kullanılan ampullerde de görülen, elektrik akımı geçtiğinde ısınan ve ışık yayan tel parçasıdır.

Floresan Lambalar: Daha az enerji harcayarak daha fazla ışık üreten bu lambalar geniş alanları eşit aydınlatır.

HMI Lambalar: Bu lambalarda ışık kaynağı gün ışığıdır. HMI [hydrargyrum medium (haydıraycarım midiım)] lambalar dış mekânlarda gün ışığının oluşturduğu sert gölgeleri ve kontrastların etkisini azaltmak için kullanılır.

LED Işık: Geniş yüzeyli homojen bir aydınlatma olanağı sunan bu lambalar set çekimleri başta olmak üzere ürün tanıtımı ve sosyal medya çekimlerinde de sıklıkla kullanılır.

Spot Işık: Öne çıkarılmak istenen objeyi vurgulayan, dar açılı, güçlü bir ışık kaynağıdır. Yüksek kontrast ve parlaklık sağlar.

Taşınabilir Halojen Işıklar: Kolay taşınabilir, güçlü ışıklardır. Geniş bir aydınlatma ortamı oluşturur.

Görsel 1.30'ta habercilikte kullanılan bazı ışık çeşitleri verilmiştir.



Görsel 1.30: Işık çeşitleri

Kamera Üstü Işıklar: Çekimlerde daha dengeli ve profesyonel bir aydınlatma sağlamak amacıyla kullanılan, düşük enerjiyle çalışan, LED tabanlı, kolay taşınabilir küçük ışık kaynaklarıdır (Görsel 1.31).



Görsel 1.31: Kamera üstü ışığı

Kameranın üstündeki kızağa takılarak kullanılır. Özellikle düşük ışıklı ortamlarda veya doğal ışığın yetersiz olduğu durumlarda video kalitesini artırmak için tercih edilir. Güç kaynağını kameradan alır. İhtiyaç duyulması hâlinde önüne filtre takılarak kullanılabilir. Haber çekimlerinde bu ışık kaynağı genellikle ihtiyacı görür ama daha özel çekim ve stüdyolarda farklı ışık kaynakları ve araçları kullanılabilir. Kamera üzerindeki **otomatik ışık modu** seçildiğinde devreye girer.

Kepenk: Aydınlatma aracının önüne takılan dört kanatlı [barn dors (barn dor)] metal aparatlardır. Kepenkler açılıp kapatılarak ışığın yayılma alanı ve yönü kontrol edilir, istenmeyen bölgelere ışık düşmesi engellenir (Görsel 1.32).



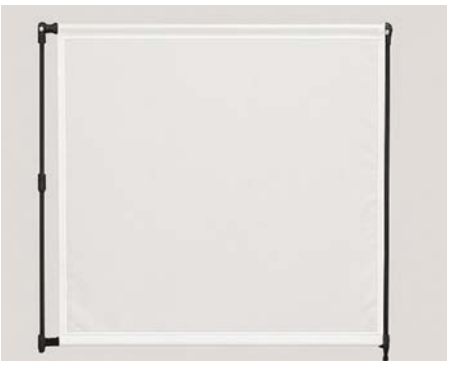
Görsel 1.32: Kepenk kullanma açıları

Sonsuz Fon: Daha çok stüdyo çekimlerinde kullanılan sonsuz fon [cyclorama (saykılorama)], zemin ile arka plan arasındaki çizgiyi ortadan kaldıran kavisli bir yüzeydir. Kesintisiz bir fon oluşturarak görüntüde sonsuzluk etkisi yaratır (Görsel 1.33).



Görsel 1.33: Sonsuz fon

Difüzör: Işık kaynağının önüne konulan ve ışığı yumuşatarak doğal hâle getiren malzemelerdir. Difüzör, ışık kaynağının alanını genişleterek ışığın doğal ve homojen yayılmasını sağlar (Görsel 1.34).



Görsel 1.34: Difüzör

Işık Kesici Panel: Işığı kesmek, gölge oluşturmak veya belirli bir alana ışık düşmesini engellemek için kullanılan ve **flag** (filag) olarak da adlandırılan düz bir paneldir. Işık kaynağı ile aydınlatılmak istenmeyen alan arasına yerleştirilir (Görsel 1.35).



Görsel 1.35: Işık kesici panel

Kelvinmetre: Bir ışık kaynağının kaç kelvin olduğunu ölçen alettir. Ortam ışığının doğru ölçülmesi ve beyaz ayarının doğru yapılmasına yardımcı olur. Aynı zamanda filtre tercihini kolaylaştırır.

Parasoley: Objektifin önüne takılarak kameraya giren sert ışık kaynaklarının sebep olduğu parlamayı ve kontrast kayıplarını önler. Görüntünün daha net olmasına olanak sağlar. Aynı zamanda objektifi yağmur, toz, çizilme gibi dış etkenlerden önemli oranda korur.

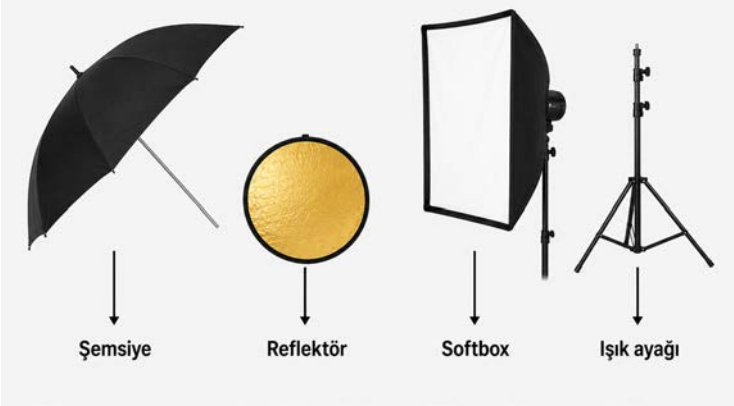
Şemsiye: Şemsiyenin iç kısmı direkt gelen ışığı yansıtarak yumuşatır.

Reflektör: Işık kaynağından gelen ışığı yansıtarak başka bir kişiye veya nesneye yönlendirmeye yarayan araçtır. Hem iç hem dış çekimlerde kullanılır. Gölgeleri yumuşatarak ortam ışığına doğal bir denge sağlar.

Softbox: Işık kaynağının çevresini saran, önünde yarı saydam bir kumaş bulunan, içi yansıtıcı özelliğe sahip kutu şeklindeki araçtır. Softbox (yumuşak ışık kutusu-softboks), ışığı yansıtarak doğal ve dengeli bir aydınlatma sağlar. Sert gölgelenmelere engel olur.

Işık Ayağı: Çekimlerde kullanılacak ışıkların güvenli ve doğru yerleştirilmesi için kullanılan, ayarlanabilir ayaklı, genellikle alüminyum veya çelikten yapılan sehpalar ya da stantlardır.

Görsel 1.36'da ışık ekipmanlarından şemsiye, softbox, ışık ayağı ve reflektörün görselleri yer almaktadır.



Görsel 1.36: Şemsiye, reflektör, softbox, ışık ayağı

NOT

Aydınlatmaya başlamadan önce konu / nesne, yere ve varsa doğal ışık kaynaklarına göre konumlandırılmalı ve yapay ışık kaynakları buna göre seçilmelidir. Özel amaçlar ve çekimler dışında (korku, romantik, dramatik) ışık kullanırken dikkatli olunmalıdır. Çünkü aşırı ışık, çekilen nesnenin yapay ve çekilen kişinin ise korkutucu görünmesine neden olabilir. Yetersiz ışık kullanımı ise tek tonlu, duygusuz bir etki yaratabilir.

1.2.5. Renk Filtreleri

Işık kaynağının önüne takılarak ışığın niteliğini değiştiren malzemelerdir. Kamera dâhilindeki (bk. Kamera Parçaları) filtrelerin yanı sıra, objektif ve aydınlatma kaynaklarının önüne takılarak kullanılan filtreler de vardır. Kamera üstündeki filtreler genellikle her zaman kullanılır. Gelişmiş programlar sayesinde artık kurgu esnasında da filtreler eklenebildiği için objektif ve aydınlatma kaynaklarının önüne takılan filtreleri her zaman kullanmak zorunlu değildir. Filtreler kullanım amaçlarına ve yerlerine göre farklı sınıflara ayrılır.

Fotoğrafçılığın ve görüntülemenin temelini oluşturan ışık kavramı doğru anlaşılmadan başarılı bir çekimden söz edilmesi mümkün değildir. Bu nedenle ışıkla ilgili temel kavramlar iyi anlaşılmalıdır.

a) **Objektif Filtreleri:** Objektifin önüne takılarak kullanılan bu filtrelerin şekli yuvarlak ve malzemesi camdır. Dört adet objektif filtresi vardır.

Yumuşatma Filtreleri: Keskin kenarları yumuşatarak görüntüye estetik bir form katar. Yumuşatma (diffusion-difüzyon) filtreler, pürüzleri azaltarak daha doğal bir görüntü elde edilmesini sağlar.

Kontrast Filtreler: Çekim esnasında aydınlık ve karanlık bölgeler arasındaki farkı azaltmak için kullanılır. Çok sert olan ışık ve gölgeleri yumuşatır. Özellikle dış çekimlerde güneş ışıklarının sert bir açıyla düştüğü anlarda kullanılır.

Polarize Filtreler: Özellikle dış çekimlerde yansımaları azaltmak için kullanılır. Deniz, göl, cam, metal, gözlük gibi yüzeylerdeki yansımaları azaltır.

A1-Skylight Filtreler: Gözle görülmeyen UV ışınlarından kamerayı korur, mavi tonu dengeler. A1-Skylight [ey van sıkaylayt (gün ışığı)] filtreler genellikle hafif pembe renginde olur. Renk düzeltici etkisi olduğu için özellikle dış çekimlerde renklerin daha sıcak ve doğal görünmesine yardımcı olur.

b) **Aydınlatma Filtreleri:** Aydınlatma kaynağının önüne takılan bu filtreler yumuşak bir aydınlatma yakalama prensibiyle kullanılır. Üç adet aydınlatma filtresi vardır (Görsel 1.37).



Görsel 1.37: Aydınlatmada kullanılan filtreler

Difüzyon Filtreler: Keskin kenarları yumuşatır, ışığın doğal yayılmasını sağlar, ciltteki pürüzleri azaltır. Görüntüye romantik ve dramatik bir etki verir.

Gün Işığı Filtreleri: UV ışınlarını keserek puslu görünümü ortadan kaldırır. Gölgelerdeki mavi tonu dengeler. İstenirse aydınlatma önünde sürekli takılı kalabilir.

Renk Filtreleri: Kameranın renk dengesine yardımcı olur. Renk tonlarını değiştirir veya dengeler. Özellikle kırmızı, mavi, yeşil, sarı renklerinde kullanılır. Kullanıma göre bazı renkleri tamamen engellerken bazı renkleri de geçirir. Görüntüye estetik ve dramatik etkide bulunur. Siyah beyaz çekimler en bilinen kullanım alanıdır.

1.2.6. Batarya

Haber çekimine çıkılmadan önce kontrol edilmesi gereken en önemli parçalardan biri bataryadır (Görsel 1.38). Kameraman, haber çekiminden önce bataryanın doluluk oranını mutlaka kontrol etmeli ve yanına mutlaka yedek bir batarya almalıdır. Çünkü bazen kısa diye gidilen çekim çeşitli nedenlerden dolayı uzayabilir veya yoldayken haber değeri taşıyan başka bir olaya denk gelinebilir. Bu tür durumlar dikkate alınarak yedek batarya taşımak haberci için çok önemlidir.



Görsel 1.38: Kamera bataryası

İç mekân çekimlerinde kameralar, elektrik enerjisini kablo aracılığıyla prizden alarak çalışır. Dış mekân çekimlerinde ise bu tür bir enerji kaynağına erişim bulunmadığından kameralar taşınabilir bataryalarla kullanılmaktadır. Batarya donanımı bulunmayan kameralar yalnızca güç kaynağına bağlı çalışabildiği için bu durum dış çekimlerde ciddi bir kısıtlama yaratır. Özellikle haber, belgesel veya anlık gelişmelerin takip edildiği çekimlerde bataryaların tam dolu olması ve yedek batarya bulundurulması büyük önem taşır. Çekim sırasında bataryanın aniden tükenmesi ve yedek bataryanın bulunmaması görüntülenmesi gereken önemli anların kaçırılmasına neden olabilir. Bu tür durumlarla karşılaşmamak için batarya kontrolü ve enerji yönetimi profesyonel çekim süreçlerinin vazgeçilmez bir parçasıdır.

Profesyonel kameralar için batarya seçilirken bataryanın kalitesine, hafifliğine, kamera dengesini bozmamasına, uzun çalışma performansına ve güvenliğine dikkat edilmelidir.

Her kameramanın batarya seçimi ve kullanımı sırasında bazı temel kavramları bilmesi gerekir.

a) **V (Volt):** Bataryanın sağladığı elektrik gerilimini ifade eden ölçü birimidir. Kameranın güvenli ve doğru şekilde çalışabilmesi için batarya voltajının cihazın gereksinimlerine uygun olması gerekir.

b) **Wh (Watt-Saat):** Bataryanın depolayabildiği toplam enerji miktarını ifade eder. Wh değeri yükseldikçe bataryanın kullanım süresi de artar. Bu nedenle uzun süreli çekimlerde yüksek Wh değerine sahip bataryalar tercih edilir.

c) **Ah (Amper-saat):** Bataryanın belirli bir süre boyunca sağlayabileceği elektrik akımını ifade eder. Ah değeri arttıkça bataryanın enerji depolama kapasitesi de artar.

Bataryanın kapasitesi, V ve Ah değerleri kullanılarak hesaplanabilir.

Wh = V × Ah

Örnek

14,4 V ve 5 Ah değerlerine sahip bir bataryanın kapasitesi şu şekilde hesaplanır:

14,4 × 5 = 72 Wh

Bu batarya ile 24 W güç tüketen bir kamera kullanılacaksa kameranın yaklaşık çalışma süresi şu şekilde hesaplanır:

72 Wh ÷ 24 W = 3 saat

Bu özelliklere sahip bir batarya kamerayı yaklaşık 3 saat çalıştırabilir.

Batarya seçimi yapılırken kapasite, çalışma süresi ve cihaz uyumluluğu dikkate alınmalıdır. Ayrıca aşırı sıcak ve soğuk hava koşulları bataryanın performansını düşürebilir. Kameraya bağlanan ek ekipman enerji tüketimini artırarak bataryanın çalışma süresinin kısalmasına neden olabilir. Son zamanlarda kullanılan birçok profesyonel kamerada bataryanın kalan doluluk oranı vizör veya ekran üzerinden takip edilebilmektedir.

Yaygın kullanılan üç çeşit batarya bulunmaktadır.

a) **NP-F Serisi Batarya:** Diğer bataryalara göre daha ucuz ve geniş kullanım alanına sahip bu bataryalar farklı kapasitelerde güç kaynağı yaratabilir.

b) **V-Mount Batarya:** Dayanıklı, uzun ömürlü ve en önemlisi yüksek bir kapasiteye (95 Wh-260 Wh ve üzeri) sahip V-mount (vi meant) bataryalar birçok profesyonel kamerayla uyumlu olduğu için çoğunlukla tercih edilir.

c) **Gold Mount Batarya:** Daha üst segment kameralarda ve büyük prodüksiyonlarda kullanılır.

1.2.7. Yardımcı Aksesuar Çeşitleri

Kamera için kullanılan yardımcı gereç ve aksesuarların yanı sıra, daha küçük aksesuarlar da bulunmaktadır (Görsel 1.39).



Görsel 1.39: Kamera için kullanılan yardımcı aksesuar çeşitleri

a) **Ana Elektrik Kablosu:** Kamerayı elektrik sistemine bağlamak için kullanılır.

b) **Bağlantı Kabloları:** Mikrofon kabloları, güç kabloları, uzaktan kumanda kabloları (LANC), yüksek çözünürlükteki video sinyallerini ileten SDI kablolar, görüntü aktarımında kullanılan USB kablolar çekim esnasında yardımcı gereç olarak kullanılır.

c) **Taşıma Askısı:** Çekime giderken ve çekim esnasında kameranın güvenli ve kolay taşınması için kullanılır. Ayarlanabilir ve kaymaz olması kullanım açısından kolaylık sağlar.

ç) **Yağmurluk:** Yağmurlu ve karlı havalarda kameraların ıslanmaması için kullanılan malzemedir. Şeffaf olanların tercih edilmesi çekim esnasında gerekli ayarlamaları yapmak açısından önemlidir.

d) **Koruma Kılıfı:** Kamerayı, objektifleri, filtreleri ve diğer tüm yardımcı malzemeleri tozdan, nemden, darbelerden kısaca tüm olumsuz dış etkenlerden korumak için kullanılan malzemelerdir.

e) **Taşıma Çantaları:** Tüm parçaların yapısına uygun, özel hazırlanmış, malzemeleri olumsuz dış etkenlerden koruyan yardımcı gereçtir.

f) **Işık Ayakları:** Işığın doğru bir açı ve yükseklikte konumlandırılması için aydınlatma ışıklarının takıldığı ayaklardır. Hafif yapıda, tekerlekli ve sağlam olmalıdır.

1.3. SIRA SİZDE

Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerleri uygun kavramlarla doldurunuz.

1. Ses dalgalarını elektriksel sinyallere dönüştüren elektroakustik cihaza _____ denir.
2. Röportajlarda kıyafete tutturularak kullanılan mikrofon türüne _____ mikrofonu denir.
3. Kameranın uzun bir kol üzerine yerleştirilerek yüksekten ve farklı açılardan görüntü alınmasını sağlayan kamera taşıma sistemine _____ denir.
4. Uzak nesnelerin çekiminde kullanılan, odak uzaklığı uzun objektiflere _____ objektif denir.
5. Işığı yansıtarak gölgeleri yumuşatmak ve konuya yönlendirmek için kullanılan araca _____ denir.
6. Objektifin önüne takılarak yansımaları azaltan filtreye _____ filtre denir.
7. Bataryanın depolayabildiği toplam enerji miktarını gösteren birim _____ olarak ifade edilir.
8. Objektifin önüne takılarak parlamaları ve kontrast kayıplarını azaltan parçaya _____ denir.
9. Kamerayı, objektifleri ve diğer ekipmanı darbelerden ve dış etkenlerden koruyan malzemeye _____ denir.
10. Kameranın hareketini dengede tutarak daha akıcı görüntüler elde edilmesini sağlayan dengeleme aracına _____ denir.
11. Işık kaynağının önüne yerleştirilerek ışığın daha yumuşak ve doğal yayılmasını sağlayan malzemeye _____ denir.
12. Dar açılı ve güçlü ışık oluşturarak belirli bir nesneyi veya kişiyi vurgulamak amacıyla kullanılan ışık türüne _____ denir.

1.2.8. Kameranın Eklenebilir Parçaları ve Aksesuarlarının Sökülüp Takılması

Kameranın eklenebilir parçaları ve aksesuarları, çekim ihtiyaçlarına göre cihazın işlevselliğini artırmak amacıyla kullanılır. Bu parçaların doğru sökülüp takılması hem ekipmanın korunması hem de çekim güvenliği açısından büyük önem taşır.

1.2.8.1. Mikrofonların Takılıp Sökülmesi

Mikrofon, ses kalitesini doğrudan etkileyen bir ekipman olduğundan temel çekim araçları arasında değerlendirilmektedir. Bu nedenle mikrofonların kameraya bağlanması ve kameradan sökülmesi sırasında dikkat edilmesi gereken noktaların bilinmesi, ekipmanın zarar görmesini önlemek ve sağlıklı kayıt almak açısından gereklidir. Mikrofon kullanımında dikkat edilmesi gereken noktalar şunlardır:

- Çekim öncesinde ses ayarları mutlaka kontrol edilmelidir.
- Ses, vumetreden kontrol edilmelidir. Vumetrede hareket yoksa ses kapalı demektir.
- Vumetredeki ses seviyeleri kontrol edilmelidir. Vumetrede fazla ışık yanması sesin fazla olması demektir. Bu durum, ses patlamalarına neden olduğundan ses seviyesi düşürülmelidir. Vumetredeki ışıkların az olması da ses kaydının yetersiz olacağı anlamına geldiğinden ses ayarı yükseltilmelidir.
- Çekim öncesi mikrofonları test etmek için üflemek doğru bir yöntem değildir. Çünkü üflemek hem mikrofona zarar verir hem de alınmak istenen ses hakkında gerçek bir veri sunmaz. Bu nedenle kaydedilecek ses doğal hâliyle test edilmelidir.
- Haber çekimlerinde ses kaydı için 1. kanal [rear (riir) konumu] kullanılır, çevresel sesler ve efektler için 2. kanal [front (firont) konumu] kullanılır.
- Kablolu mikrofonlarda jak mikrofon girişine [mic in (mik in)] takılarak bağlantı sağlanır.
- Özellikle dış mekân ve hareketli ortamlarda kullanılan el mikrofonları ile yaka mikrofonları başka bir ifadeyle kablosuz mikrofonlar bir alıcı aracılığıyla kameraya bağlanır. Mikrofon alıcısında kulaklık çıkışına [audio out (aido aut)] benzer bir çıkış bulunur. Jak uçlu kablonun bir ucu bu çıkışa, diğer ucu mikrofon girişine takılır. Güç düğmesi açıldığında çalışmaya başlayan alıcı ile kablosuz mikrofon çalışır duruma gelir.

İPUCU: Kamera ses ayarları genellikle menü sekmesinde yer alan mikrofon seviyesi (mic level - mayk levıl) veya ses girişi (audio input-aido ipot) sekmesiyle yapılır.

NOT

Kayıt öncesinde yapılan ses ayarları çekim boyunca sabit kalmayabilir ya da çekim esnasında çevresel gürültüler de kayıt altına alınabilir. Bu nedenle kameraman, herhangi bir etkenden dolayı bozulma ihtimali olan ses ayarlarını ve oluşabilecek gürültü kirliliğini tüm çekim boyunca takacağı kulaklıkla mutlaka kontrol etmelidir. Böylece çekim esnasında seste oluşabilecek bir olumsuzluğa karşı önlem alınmış olur. Kullanılacak kulaklık, kamera gövdesindeki **kulaklık girişine** takılır.

1.2.8.2. Tripodun Takılıp Sökülmesi

Tripod seçimi mutlaka kameranın ağırlığı ile doğru orantılı olmalıdır. Kamerayı tripoda yerleştirirken önce kamera kızak adaptörü takılır.

Ardından kamera kızağa oturacak şekilde yerleştirilerek ileri doğru itilir. Kameraman, kamerayı tripoddan çıkarırken tripod üzerinde yer alan kırmızı butonu kendisine doğru çeker. Daha sonra kolu ok yönünde çekip, ileri doğru ittiğinde kamera yerinden çıkar. Kamera, tripoddan çıkarılırken mutlaka diğer elle tutulmalıdır. Aksi taktirde kamera boşta kalıp düşebilir.

1.2.8.3. Objektiflerin Takılıp Sökülmesi

Birçok kamerada objektifler sabittir ve takılıp çıkarılamaz. Ancak daha ileri düzeyde kullanılan bazı profesyonel modellerde objektifler takılıp çıkarılabilir. Bu özelliğe sahip kameralarda objektifler çok hassas ve pahalı parçalar olduğu için takılıp çıkarılırken dikkat edilmesi gereken hususlar şunlardır:

- Objektif takılmadan önce lens ve gövde kapakları çıkarılır.
- Kamera kapalı hâldeyken kamera ve lens üzerinde bulunan hizalama noktaları eşleştirilir.

NOT

Kameradan kameraya değişmekle birlikte bu noktalar genellikle beyaz, kırmızı, turuncu renginde olur.

- Noktalar eşleştirildikten sonra objektif çok hafifçe bastırılır ve yerine oturtulur. Yerine oturan objektif **klik** sesi duyulana kadar saat yönüne doğru çevrilir.
- Objektif çıkarılırken de tersi bir yol izlenir. Objektif serbest bırakma düğmesine basılır. Düğmeye basılı hâldeyken objektif saat yönünün tersine çevrilir ve çıkarılır.

1.2.8.4. Aydınlatma Araçlarının Takılıp Sökülmesi

Çekimler esnasında aydınlatma araç gerecinin takılıp sökülmesi hem güvenlik hem de nitelikli görüntüyü yakalama açısından oldukça önemlidir. Çekimlerde ışık kaynaklarının zarar görmemesi ve doğru pozisyonlarda yerleştirilmesi için acele edilmemeli, planlama adım adım gerçekleştirilmelidir. Işığı doğru vermek için ışık ayakları düz ve sağlam bir zemine yerleştirilmelidir. Zeminin eğik, çıkıntılı veya çukur olması görüntüde hatalara neden olabilir. Aydınlatma araçları takılıp sökülürken şu hususlara dikkat edilmelidir:

- Nesnenin konumuna göre ışık ayaklarındaki teleskobik borular kullanılarak ihtiyaç duyulan yükseklik ayarı yapılır.
- Kullanılacak ışık dikkatlice ayaklık üzerindeki yuvaya yerleştirilir ve vidalar sıkılır.
- İhtiyaç duyulduğu takdirde kullanılacak diğer aksesuarlar (softbox, difüzör, filtre vb.) takılır.
- Elektrik kabloları önce ışık kaynağına sonra elektrik kaynağına / prize takılır.
- Işığın yönü, kontrast, renk sıcaklığı ayarlanarak kameradan test görüntüsü alınır.
- Işık kaynağını sökerken yapılacak ilk iş ışığı kapatmak, ardından da elektrik kaynağından ayırmaktır.
- Isınmış ışık kaynaklarına dokunulmamalı, ışık kaynaklarının soğuması için bir süre beklenmelidir. Bunun için yeterli zaman yoksa ışık mutlaka koruyucu bir eldiven kullanılarak sökülmelidir.
- Varsa kullanılan diğer aksesuarlar (softbox, difüzör, filtre) dikkatlice sökülür ve koruma çantalarına konulur.
- Işığı ayaklığa sabitleyen vidalar gevşetilerek ışık yuvadan çıkartılır ve koruma kutusuna yerleştirilir.
- Son olarak ayaklar dikkatli bir şekilde katlanıp taşıma çantalarına yerleştirilir.

1.2.8.5. Filtrelerin Takılıp Sökülmesi

İster objektifin önüne takılsın ister aydınlatmanın önüne takılsın filtreler oldukça hassas parçalar olduğu için takılıp, sökülürken çok dikkat edilmelidir.

Objektif Filtrelerinin Takılıp Sökülmesi

- Amaca uygun filtre seçilir.
- Doğru şekilde tutulan filtre lensin ön kısmındaki, mm cinsinden ifade edilen, filtre dişine hizalanır.
- Filtre, lensin dişli yuvasına oturtulur ve saat yönünde nazikçe çevrilerek takılır.
- Eğer filtre takılmıyorsa zorlamadan, ilk adıma dönülerek takma işlemi yinelenir.
- Filtre takıldıktan sonra gevşeme ya da ses olup olmadığı kontrol edilir.
- Tüm aşamalar sorunsuz ilerlemişse filtre uygun şekilde takılmış demektir.
- Objektif filtrelerini çıkarmak için tersi işlemler yapılır. Filtre saat yönünün tersi yönde çevrilir.

Aydınlatma Fitrelerinin Takılıp Sökülmesi

- Işığın önüne jel ışık filtresi takılacaksa aydınlatma aracının boyutuna göre kesilerek hazırlanır.
- Filtreleri ışık kaynağına takmak için özel tutacaklar ve elastik bantlar bulunur. Filtre dikkatlice bu noktalardan ışık kaynağına takılır.
- Çekim esnasında renk kaymalarının önüne geçmek için filtrenin doğru sabitlendiğinden emin olunur.
- Işık filtreleri, özel tutacak veya elastik bantlarından dikkatlice çekilerek ışık kaynağından çıkarılır.

1.2.8.6. Bataryanın Takılıp Sökülmesi

Kameralarda batarya / pil takma sökme işlemi en sık yapılan işlemlerden biridir. Kameranın açılarak, çalışır vaziyete getirilmesi ve pil ömrü açısından batarya / pil takıp sökme işlemleri dikkatlice yapılmalıdır. Batarya / pilin takılıp sökülmesi işlemi şu şekilde yapılır:

- Batarya takılıp, sökülürken kamera mutlaka kapalı olmalıdır.
- Bataryanın yuvaya doğru yönde yerleştirilmesine dikkat edilmelidir.
- Kamera açılarak, bataryanın çalışıp çalışmadığı kontrol edilmeli ve vizörden pil seviyesi mutlaka takip edilmelidir.
- Batarya çıkarılırken genellikle bataryanın hemen yanında kilit ya da release [rılis (serbest bırakma)] düğmesi bulunur. Bu düğmeye basılı hâldeyken batarya geriye doğru kaydırılır ya da direkt çıkarılır.
- Bataryayı çıkarırken yavaş hareket edilmeli, batarya zorlanmamalıdır.
- Bataryaların ömrünün uzun olması için batarya mutlaka tam şarj edildikten sonra kullanılmalıdır.

1.2.9. Kameranın Eklenebilir Parçalarıyla Aksesuarlarının Bakımı ve Temizliği

Kameralara takılan parça ve aksesuarların düzenli olarak temizlenmesi ve bakımının yapılması ekipmanın uzun ömürlü kullanılması açısından önemlidir. Doğru bakım yapılmadığında görüntü ve ses kalitesinde düşüş yaşanabilir, ayrıca ekipmanda çeşitli arızalar oluşabilir. Kamera ekipmanının kullanımı sırasında dikkat edilecek hususlar şunlardır:

- Dış çekimlerde kullanılan mikrofonlar yağmur, toz gibi etkenlerden korunmalıdır.
- Mikrofonların ses kontrolü üfleyerek yapılmamalıdır.
- Mikrofonlar, çekim bittikten sonra düşme ve çarpmalara karşı dikkatle taşınarak nemsiz bir ortamda muhafaza edilmelidir.
- Çekim bittikten sonra tripodlar kameradan nazikçe ayrılmalı ve belirtilen noktalardan dikkatlice katlanmalıdır.
- Tripodların kilit noktaları çok fazla zorlanmamalıdır.
- Dış çekimlerde çamur vb. kirlenmelere maruz kalan tripodlar temizlenip, çantalarına konularak taşınmalıdır.
- Objektifler tozlanma, çizilme ve çarpmalara karşı çekimin hemen ardından lens kapakları takılarak, koruyucu kılıfa sarılıp taşıma çantasına yerleştirilmelidir.
- Kullanılacak elektrik kabloları kaliteli malzemeden üretilmeli ve kablolarda topraklama olmalıdır.
- Işık kaynakları ve kabloları dikkatlice sarılarak toplanmalıdır.
- Filtreler kolay kırılabilir ve çizilebilir özellikte malzemeler olduğu için çekim sonrası hemen filtre çantasına konulmalıdır.
- Filtre takılıp, çıkarılırken lensin zarar görmemesi için nazik olunmalıdır.
- Görüntüde kirliliğe ve lekelenmelere engel olmak için filtreler mutlaka sık sık nazik bir şekilde temizlenmelidir.
- Kullanılmayan ve kameraların üzerinde takılı bulunan bataryalar mutlaka çıkarılmalı ve şarj aletine takılmalıdır.

1.2. UYGULAMA

KAMERA PARÇALARINI TAK, SÖK, TEMİZLE

Amaç

Kamera ekipmanını güvenli şekilde takıp sökmek, bakım ve temizlik işlemlerini uygun yöntemlerle gerçekleştirmek

Araç Gereç

kamera, mikrofon, tripod, objektif, batarya, ışık ekipmanı, temizlik bezi, koruyucu çanta.

Süre: 2 ders saati

Uygulama Ortamı: atölye.

Yönerge

Bu uygulamada sizden kamera parçalarını güvenli bir şekilde takıp sökmeniz ve bakım işlemlerini yapmanız beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek aşağıdaki işlem basamaklarını uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI		ÖNERİLER	
1.	Uygulama alanını güvenlik kurallarına uygun hâle getiriniz.	**1.**	Çalışma alanında kablo karmaşası olmamasına ve ekipmanın güvenli şekilde yerleştirilmesine dikkat ediniz
2.	Kameranın kapalı olup olmadığını kontrol ediniz.	**2.**	Ekipman bağlantılarına başlamadan önce kameranın kapalı olduğundan emin olunuz.
3.	Bataryayı uygun yönde kameraya takınız.	**3.**	Bataryayı zorlamadan, yön işaretlerine dikkat ederek takınız.
4.	Objektifi hizalama noktalarına dikkat ederek kameraya yerleştiriniz.	**4.**	Objektif ve kamera üzerindeki hizalama işaretlerini kontrol ederek işlem yapınız.
5.	Mikrofon bağlantılarını kontrol ederek mikrofonu kameraya bağlayınız.	**5.**	Ses kaybı yaşamamak için bağlantı noktalarının tam olarak oturduğunu kontrol ediniz.
6.	Tripod kızağını kameranın alt kısmına sabitleyiniz.	**6.**	Kızağın güvenli şekilde sabitlendiğini kontrol ediniz.
7.	Kamerayı tripod kızağına yerleştirerek sabitleyiniz.	**7.**	Kameranın düşmesini önlemek için sabitleme kilidini mutlaka kontrol ediniz.
8.	Işık ekipmanını uygun konuma yerleştiriniz ve ekipmanın bağlantılarını yapınız.	**8.**	Işık ekipmanını devrilmeyecek şekilde yerleştirmeye özen gösteriniz.
9.	Kamerayı açarak görüntü ve ses kontrolünü gerçekleştiriniz.	**9.**	Görüntü ve ses kalitesini kontrol etmek için kısa bir deneme kaydı yapabilirsiniz.
10.	Kamerayı kapatınız.	**10.**	Ekipmanı sökmeden önce kamerayı güvenli şekilde kapatınız.

11.	Işık ekipmanının elektrik bağlantısını kesiniz.	**11.**	Elektrik bağlantılarını kablodan çekmek yerine fiş kısmından tutarak çıkarınız.
12.	Mikrofon bağlantılarını ayırınız.	**12.**	Bağlantı kablolarını çekiştirmeden dikkatlice çıkarınız.
13.	Kamerayı tripoddan güvenli şekilde çıkarınız.	**13.**	Kamerayı çıkarırken bir elinizle gövdeyi destekleyiniz.
14.	Objektifi kilit düğmesine basarak çıkarınız ve lens kapağını takınız.	**14.**	Objektifi çıkardıktan sonra tozdan korunması için lens kapağını hemen takınız.
15.	Bataryayı dikkatlice çıkarınız.	**15.**	Batarya temas noktalarına zarar vermemeye dikkat ediniz.
16.	Objektif yüzeyini uygun temizlik beziyle nazikçe temizleyiniz.	**16.**	Objektifi yalnızca uygun lens temizleme bezi kullanarak temizleyiniz.
17.	Mikrofonu toz ve nemden korunacak şekilde muhafaza ediniz.	**17.**	Mikrofonu koruyucu kılıfında veya kutusunda saklamaya özen gösteriniz.
18.	Tripod ayaklarını temizleyerek dikkatlice katlayınız.	**18.**	Katlama sırasında sıkışma riskine karşı parmaklarınızı hareketli bölümlerden uzak tutunuz.
19.	Kabloları düzenli şekilde sarınız.	**19.**	Kabloların kırılmaması için çok sıkı sarmamaya dikkat ediniz.
20.	Bataryaların şarj durumunu kontrol ediniz.	**20.**	Bir sonraki kullanım için düşük seviyedeki bataryaları şarja takınız.
21.	Tüm ekipmanı koruyucu çantalarına veya saklama koşullarına uygun alanlara yerleştiriniz.	**21.**	Ekipmanı yerleştirmeden önce eksik veya hasarlı parça olup olmadığını kontrol ediniz.

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	NUMARASI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

	ÖLÇÜTLER	**Evet**	**Hayır**
1.	Uygulama alanını güvenlik kurallarına uygun şekilde hazırladı.		
2.	Kameranın kapalı olup olmadığını kontrol etti.		
3.	Bataryayı uygun yönde kameraya taktı.		
4.	Objektifi hizalama noktalarına dikkat ederek kameraya yerleştirdi.		
5.	Mikrofon bağlantılarını kontrol ederek mikrofonu kameraya bağladı.		
6.	Kameraya kızağı taktı.		
7.	Kamerayı tripod kızağına yerleştirerek sabitledi.		
8.	Işık ekipmanını uygun konuma yerleştirerek ekipmanın bağlantılarını yaptı.		
9.	Kamerayı açarak görüntü ve ses kontrolünü gerçekleştirdi.		
10.	Kamerayı kapattı.		
11.	Işık ekipmanının elektrik bağlantısını kesti.		
12.	Mikrofon bağlantılarını ayırdı.		

	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
13.	Kamerayı tripoddan güvenli şekilde çıkardı.		
14.	Objektifi çıkararak lens kapağını taktı.		
15.	Bataryayı dikkatlice çıkardı.		
16.	Objektif yüzeyini uygun temizlik beziyle temizledi.		
17.	Mikrofonu uygun şekilde muhafaza etti.		
18.	Tripod ayaklarını temizleyerek dikkatlice katladı.		
19.	Kabloları düzenli şekilde sardı.		
20.	Bataryaların şarj durumunu kontrol etti.		
21.	Tüm ekipmanı uygun şekilde saklama alanlarına yerleştirdi.		
22.	Çalışma alanını düzenli ve planlı kullandı.		

"Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

ÖZ DEĞERLENDİRME FORMU

Bu form kendinizi değerlendirmeniz amacıyla hazırlanmıştır. Çalışmalarınızı en doğru yansıtan seçeneğe "X" işareti koyarak kendinizi değerlendiriniz.

	Uygulamaya İlişkin Davranışlar	Dereceler		
		Evet	Kısmen	Hayır
1.	Kamera ekipmanını doğru sırayla taktım.			
2.	Ekipmanı güvenli şekilde söktüm.			
3.	Temizlik işlemlerini uygun araçlarla gerçekleştirdim.			
4.	Uygulama sırasında güvenlik kurallarına dikkat ettim.			
5.	Ekipmanın zarar görmemesine özen gösterdim.			
6.	Çalışma alanını düzenli kullandım.			
7.	Uygulama sırasında karşılaştığım sorunları çözmeye çalıştım.			

Uygulama sırasında geliştirmem gerektiğini düşündüğüm yönler

.....
.....

Uygulama sırasında dikkat ettiğim güvenlik kuralları

.....
.....

Bir sonraki uygulamada daha başarılı olmak için yapabileceklerim

.....
.....

1.3. TEMEL KAMERA AYARLARI

Çekim ortamları, çekim aynı gün içerisinde de olsa ışık, ses, konum açısından birbirinden farklı özelliklere sahip olabilir. Bu nedenle her çekim ortamı için farklı kamera ayarı yapmak gerekir. Örneğin sabah saatlerinde başlayıp akşam gün batımına kadar süren Bakanlar Kurulu toplantısını takip eden bir kameramanın, tüm gün aynı kamera ayarlarıyla çekim yapması mümkün değildir. Çünkü sabah saatlerindeki güneş ışınlarının geliş açısı ile akşam saatlerindeki geliş açısı arasında büyük farklılık vardır. Hatta gün içinde hava durumundaki değişiklikler bile dikkate alınarak tüm ayarlar gözden geçirilmeli ve gerekli düzenlemeler yeniden yapılmalıdır.

Kameramanın her çekim öncesi dikkat etmesi gereken **temel kamera** ayarları şunlardır:

a) Diyafram ayarı

b) Enstantane ayarı

c) Beyaz ayarı

ç) Kazanç ayarı

d) Ses seviyelerinin kontrol edilmesi

e) Ortam ışığının kontrol edilmesi

a) Diyafram Ayarı

Diyafram, sensöre düşen ışık miktarını belirlediği gibi doğru pozlama için gerekli üç ana ögeden biridir. f-stop değeri sayısal olarak düşükse sensöre daha çok ışık düşer. f-stop değeri sayısal olarak büyük olduğunda sensöre daha az ışık düşer. Dolayısıyla ortamdaki ışığın potansiyeline göre ihtiyaç duyulan diyafram değeri ayarlanır.

Kameraman, istediği alan derinliğini yakalamak için diyafram ayarına öncelik vermek isteyebilir. Bu nedenle sensöre düşen ışık miktarını ayarlamak ve doğru pozlamayı yakalamak için doğru pozlamanın diğer elemanları olan enstantane ve kazanç ayarından faydalanabilir.

b) Örtücü Hızı

Örtücü, sensöre düşen ışığın süresini belirler. Ortamda bulunan ışığa göre ayarlanır. Örtücü hızı ise sensörün her karede açık kaldığı süredir. Hareketli çekimlerde örtücü hızı yüksek sayısal değerle (1/250 s-1/1.000 s), karanlık ve az hareketli ortamlarda ise örtücü hızı düşük sayısal değerle (1/30 s-1/50 s) kullanılmalıdır. Işığın az ama örtücü hızın yüksek olduğu ortamlarda görüntü karanlık olur.

Diyafram değeri (f-stop) sayısal olarak düşük olduğunda diyafram aralığı çok olduğu için sensöre daha çok ışık girer. Bu durum, görüntüde aşırı parlamaya neden olur. Parlama, örtücü hızının sayısal olarak artırılmasıyla engellenir. Tablo 1.5'te de gösterildiği gibi diyafram ve enstantane ayarları arasında ters orantı vardır.

Tablo 1.5: Diyafram ve Enstantane Arasındaki Ters Orantı

F	1.2	1.4	1.8	2	2.8	4	5.6	8	11	16	32
1/sn	2000	1000	500	250	125	60	30	15	8	2	1

c) Beyaz Ayarı

Diyafram, sensöre düşen ışık miktarını belirlediği gibi doğru pozlama için gerekli üç ana ögeden biridir. f-stop değeri sayısal olarak düşükse sensöre daha çok ışık düşer. f-stop değeri sayısal olarak büyük olduğunda sensöre daha az ışık düşer. Dolayısıyla ortamdaki ışığın potansiyeline göre ihtiyaç duyulan diyafram değeri ayarlanır.

Yanlış kaydedilmiş renkler kurgu esnasında düzeltilemez ve görüntüde rahatsız edici bir duruma neden olur. Beyaz ayarıyla kameranın beyaz rengi nasıl gördüğü belirlenir ve diğer renklerin tonları da buna göre ayarlanır. Yanlış beyaz dengesi ayarı, görüntüde istenmeyen renk sapmalarına yol açabilir. Bu nedenle renklerin doğru görüntülenmesi için her çekim ortamında yapılması gereken en temel ayarlardan biri beyaz ayarıdır. Çekime gidilen ortamda hemen bir beyaz kâğıt veya kâğıt yoksa beyaz bir zemin kullanılarak beyaz ayarı yapılmalıdır.

NOT

Video kameralarda sensöre düşen ışık miktarına **pozlama** denir. Sensöre düşen ışık miktarı az olursa görüntü karanlık (yetersiz pozlama), çok olursa görüntü fazla parlak (aşırı pozlama) olur. Doğru pozlama ise kaliteli ve net bir görüntü elde etmek ve istenen etkiyi uyandırmak için ışık miktarının doğru ayarlanmasıdır. Doğru pozlama için üç önemli faktör vardır. Pozlama üçgeni olarak da adlandırılan bu faktörler diyafram, örtücü hızı ve kazançtır. Bu üç değerden herhangi birinin yetmediği veya eksik kaldığı ortamlarda yapılan manuel düzeltmelere ise **pozlama telafisi** denir.

ç) Kazanç Ayarı

Işığın yetersiz olduğu ortamlarda görüntüye yapay ışık kazandırmak için yapılan ayardır. Kameralarda L (Low-Düşük) / M (Medium-Orta) / H (High-Yüksek) şeklinde belirtilir. Çalışma prensibi olarak fotoğraf makinelerindeki ISO ayarına benzetilir. Diyafram ve örtücü hızı ayarıyla doğru ışık ortamı oluşturulamamışsa bu değerle oynanabilir. Işık az ise yüksek (H) değer, ışık çok ise düşük (L) değer kullanılır. Kazanç değerinin fazla kullanımı görüntüyü bozar. Zorunlu olmadıkça kazanç değeri Low (L) ayarında kullanılmalıdır.

d) Ses Seviyelerinin Kontrol Edilmesi

Ses, kaliteli bir görüntünün ayrılmaz parçasıdır. Bir çekimde görüntüye ne kadar önem veriliyorsa sese de o kadar önem verilmelidir. Hiç sesi olmayan ya da kaliteli sese sahip olmayan bir görüntünün izleyicinin gözünde bir anlamı yoktur. Bu nedenle kameraman, çekimlerden önce mutlaka ortamın ses kalitesini etkileyebilecek tüm unsurları gözden geçirmeli ve gerekli tedbirleri almalıdır. Kameraman ses kontrolünü kulaklıkla yapabileceği gibi vizördeki çubukla gösterilen ses ikonundan da sesi kontrol edebilir. Bu ikonda ses çubuklarının orta seviyelerde seyretmesi sesin yeterli olduğu anlamına gelir. Kameraman, kameradan ses ayarını yaptıktan sonra ses hâlâ yeterli gelmiyorsa haricî mikrofon bağlantısıyla ses sorununu çözebilir.

Özellikle dış mekân çekimlerinde rüzgârın şiddeti, yoldan geçen araçların sesi, iş makinelerinin gürültüsü gibi dış sesler çekim esnasında ses kalitesini doğrudan etkiler. Kameraman bu gibi durumlarda dış sesleri azaltmak için rüzgâr kürkü, mikrofon süngeri gibi yardımcı malzemeleri kullanabilir.

e) Ortam Işığının Kontrol Edilmesi

Görüntünün temel yapı taşı ışıktır. Bu nedenle çekim sürecinde ışığın şiddeti, yönü ve konumu konunun netliği, derinliği ve görsel algısı açısından belirleyici unsurlar arasında yer alır.

Özellikle dış mekân çekimlerinde güneş ışığı gibi güçlü doğal ışık kaynakları kontrol edilemez olduğu için çeşitli sorunlar ortaya çıkabilir. Sert gölgeler, istenmeyen parlamalar, aşırı pozlama gibi durumların önüne geçebilmek için kameraman ışıkla konu arasındaki ilişkiyi dikkatle analiz etmeli ve buna göre doğru kamera açısını ve kadrajını belirlemelidir. Ayrıca mevcut ışık koşulları doğrultusunda difüzör, reflektör gibi yardımcı aydınlatma ekipmanını kullanarak ışığın şiddetini azaltabilir, yönünü değiştirebilir veya istenmeyen gölgelenmelerin önüne geçebilir.

Kapalı mekânlarda ya da gece yapılan dış çekimlerde doğal ışık yetersiz olduğundan yapay aydınlatma sistemlerine başvurulur. Farklı renk sıcaklıklarına ve ışık yayılım özelliklerine sahip bu kaynaklar teknik bilgi ve görsel tasarım ilkeleri doğrultusunda konumlandırılmalıdır. Aksi takdirde konu ya da nesne yeterince vurgulanamaz. Görüntüde istenmeyen karanlık alanlar veya kontrast dengesizlikleri oluşabilir.

Her çekim ortamı birbirinden farklı olduğu gibi her kameraman da aynı ekipmanı kullanmaz. Ancak farklı ışık ortamlarının öznel koşulları da unutulmamak kaydıyla genelgeçer bazı temel kamera ayarları mevcuttur. Kameramanın her çekim öncesinde kontrol etmesi gereken temel kamera ayarları **farklı ışık ortamlarında** farklı şekillerde uygulanabilir.

1.3.1. Gün Işığında Dış Mekân Çekimi

Açık havada gerçekleştirilen dış mekân çekimlerinde temel aydınlatma kaynağı güneştir. Açık havada güneş tepe ışığı görevini görür. Bu da yüksek kontrast ve sert gölgeler yaratabilir. Yüksek kontrast ve sert gölgelenmeleri önlemek için **reflektör** kullanılarak ışık yumuşatılabilir.

Güneş, günün erken saatlerinde veya öğleden sonra daha az sert gölgeler oluşturduğu için mümkünse dış mekân çekimlerinde bu saatler tercih edilebilir. Öğlen saatlerinde güneş tam tepeden geldiği için parlamalar yoğun ve gölgeler sert olur.

Gün ışığının yoğun olduğu dış mekân çekimlerinde diyafram mümkün olduğunca kısılmalı, örtücü hızı düşürülmelidir.

Çekim dış mekânda olduğu zaman dış sesleri ayıklamak için haricî mikrofon kullanımı önerilir (Görsel 1.40). Bu mikrofonlara rüzgâr süngeri veya rüzgâr kürkü takılabilir.



Görsel 1.40: Açık havada dış mekân çekimi

Tablo 1.6'da gün ışığında dış mekân çekimleri için önerilen temel kamera ayarları mevcuttur.

Tablo 1.6: Gün Işığında (Açık Hava) Dış Mekân Çekimi İçin Önerilen Temel Kamera Ayarları

AYAR	ÖNERİ
Kazanç	L
Diyafram	f/4-f/11
Örtücü	1/50-1/60
Beyaz Dengesi	Otomatik: Auto WB Manuel: Güneşli mod veya 5.200K-5.600K olarak belirlenir.
Filtre	ND filtre kullanılabilir (1-3 stop).
Işık	Işık yeterince olduğu için ayrıca bir ışık kaynağı kullanmaya gerek yoktur. Ama yüksek ışıktan dolayı oluşabilecek sert gölgeler, kontrast ve parlamaları engellemek için reflektör, parasoley, şemsiye gibi yansıtıcılar kullanılabilir.
Mikrofon	Konuya göre mutlaka yaka mikrofonu veya el mikrofonu kullanılmalıdır. Mikrofonlarda rüzgâr süngeri veya rüzgâr kürkü olmalıdır.

1.3.2. Bulutlu Havada Dış Mekân Çekimi

Bulutlu havalarda güneş bulutların arkasına saklanır. Bu da çekim için yetersiz ışık anlamına gelir. Işık oranını artırmak için kamerada yapılacak diyafram, örtücü hızı, kazanç ayarları dışında yapay ışık kaynaklarından da destek alınabilir (Görsel 1.41). Bu havalarda ışık yetersiz olduğu için diyafram mümkün olduğunca açılmalıdır (f değeri sayısal olarak düşük olmalıdır.).



Görsel 1.41: Bulutlu havada dış mekân çekimi

Tablo 1.7'de bulutlu havada dış mekân çekimleri için önerilen temel kamera ayarları mevcuttur.

Tablo 1.7: Bulutlu Havada Dış Mekân Çekimi İçin Önerilen Temel Kamera Ayarları

AYAR	ÖNERİ
Kazanç	M
Diyafram	f/1,8-f/2,8
Örtücü hızı	1/24-1/60
Beyaz dengesi	Otomatik: Auto WB Manuel: Cloudy (kılaadi) modu veya 6.000K-6.500K olarak belirlenir.
Filtre	Özel bir efekt verilmek istenmiyorsa filtreye gerek yoktur.
Işık	Kamera tepe ışığı kullanılabilir.
Mikrofon	Konuya göre mutlaka yaka mikrofonu veya el mikrofonu kullanılmalıdır. Mikrofonlarda rüzgâr süngeri veya rüzgâr kürkü olmalıdır.

1.3.3. İç Mekân Çekimi

Dış mekân çekimlerinde kameraman çoğunlukla dış koşullara uyum sağlayıp sınırlı çözümler üretebilir. İç mekân çekimlerinde ise malzemelere ve teknik detaylara müdahale edebilir. İç mekân çekimlerinde doğal ışık çoğunlukla yetersizdir. Çekim eğer büyük bir salonda yapılıyorsa (konser, parti kongresi, basın açıklaması) kamera üstü tepe ışığı kullanılabilir. Ancak çekim stüdyoda gerçekleşiyorsa **üç nokta aydınlatma** kullanılması önerilir.

Üç Nokta Aydınlatma Düzeni

Anahtar ışık, dolgu ışık ve fon ışığın birlikte kullanıldığı temel aydınlatma düzenine **üç nokta aydınlatma** denir. Röportaj, haber ve stüdyo çekimlerinde sıklıkla tercih edilir. Bu düzen, konunun net görünmesini sağlarken görüntüye derinlik ve boyut kazandırır. Dengeli ve profesyonel bir görüntü elde edilmesine yardımcı olur. **T aydınlatma düzeni** de denir. Üç nokta aydınlatma düzeninin üç adet bileşeni bulunmaktadır.

a) Anahtar Işık

Sahnedeki temel ışık kaynağına **anahtar ışık** denir. Genellikle konunun sağ veya sol tarafına yaklaşık 45 derecelik açıyla yerleştirilir. Konunun genel görünümünü belirler ve diğer ışıkların konumlandırılmasında temel alınır. Işık yoğunluğu diğer ışıklardan daha fazladır. Tek başına kullanıldığında sert gölgeler oluşturabilir. Daha yumuşak bir etki elde edilmek istendiğinde konuya yaklaşık 20-30 derecelik açıyla konumlandırılır.

b) Dolgu Işık

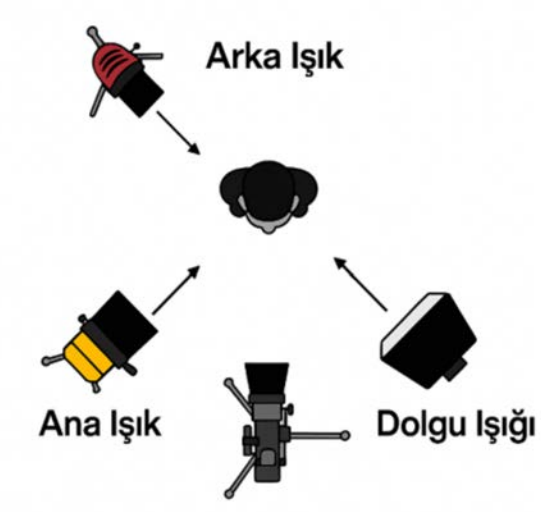
Anahtar ışıktan gelen sert gölgeleri yumuşatmak veya yok etmek için kullanılan dolgu ışık, anahtar ışığın karşısına konuya 45 derecelik açıyla bakacak şekilde konulur. Şiddeti daha düşüktür. Kontrast oranını belirler. Denge sağlayarak detayları görünür kılar. Konuya veya nesneye derinlik ve boyut katar.

c) Fon Işık

Konunun arkasına yerleştirilen ışık kaynağına **fon (arka) ışık** denir. Konunun arka plandan ayrılmasını sağlar ve görüntüye derinlik kazandırır. Tek başına kullanıldığında genellikle konunun arkasında ve yaklaşık 45 derece yukarıda olacak şekilde konumlandırılır. Üç nokta aydınlatma düzeninde ise diğer ışıklar yerleştirildikten sonra konunun arkasına yönlendirilir. Işık yoğunluğu çoğunlukla anahtar ışıktan daha düşüktür.

Üç nokta aydınlatma düzeninin nesneye göre konumları ve yerleştirilme sıralaması Görsel 1.42'de belirtildiği gibi olmalıdır.

- Nesne / konu kameranın tam karşısına alınır.
- Anahtar ışık, kameranın sağına veya soluna 45 derecelik açıyla nesneye / konuya doğru yerleştirilir.
- Dolgu ışık, anahtar ışığın karşısına 45 derecelik açıyla yerleştirilir. Dolgu ışık, anahtar ışığın oluşturacağı sert gölgelenmeleri yumuşatmak için kullanılır.
- Fon ışık, nesnenin / konunun arkasına yukarıdan 45 derecelik açı oluşturacak şekilde yerleştirilir. Işık yoğunluğu genellikle anahtar ışıktan daha düşük tutulur ve anahtar ışığın 1/3 oranında ayarlanır.



Görsel 1.42: Üç nokta aydınlatma düzeni

İç mekân çekimlerinde genel olarak sabit (açık oturum, kürsü konuşması, sahne gösterisi gibi) bir haber takip edildiği için tripot kullanmak kameramanın işini kolaylaştırır. Stüdyo çekimlerinde farklı açılarla çekim yapılmak isteniyorsa jimmy jib tercih edilebilir.

İç mekân çekimlerinde ister stüdyo ister salon olsun mutlaka haricî mikrofon tercih edilmelidir, aksi hâlde ses dağıldığı için ses kaydı yetersiz kalır. İç mekân çekimlerinde ortam önceden özel malzemelerle iyileştirilmelidir.

Tablo 1.8'de iç mekân çekimleri için önerilen temel kamera ayarları mevcuttur.

Tablo 1.8: İç Mekân Çekimi İçin Önerilen Temel Kamera Ayarları

AYAR	ÖNERİ
Kazanç	M
Diyafram	f/1,8-f/4
Örtücü hızı	1/50-1/60
Beyaz dengesi	Otomatik: Auto WB Manuel: Tungsten (iç ışık) modu veya 3.200K-4.500K olarak belirlenir.
Filtre	Özel bir efekt verilmek istenmiyorsa filtreye gerek yoktur.
Işık	Kamera üstü ışıkları veya tepe ışığı kullanılabilir. Stüdyo çekimi ise konuya göre anahtar, dolgu, fon veya üç noktalı aydınlatma kullanılabilir.
Mikrofon	Konuya göre mutlaka yaka mikrofonu veya el mikrofonu kullanılmalıdır. Mikrofonlarda çarpmalar ve sürtünmelerden kaynaklanacak ses kirliliğine karşı sünger kullanılmalıdır.

1.3.4. Gece Dış Mekân Çekimi

Gece çekimleri en zor çekimlerdendir (Görsel 1.43). Çünkü hem doğal ışık kaynakları (ay vb.) yetersizdir hem de dış seslerin yoğunluğu çekimi olumsuz etkileyebilir. Bu nedenle görüntü ışık açısından yetersiz kalır ve seste gürültü meydana gelebilir.

Işığın yetersiz kaldığı gece dış mekân çekimlerinde haber ekibi farklı ışık kaynaklarıyla çekime gitmek zorundadır. Götürülecek ışık kaynaklarının yüksek kontrast oluşturmamasına dikkat edilmeli ya da yüksek kontrastı engelleyecek yardımcı araç gereç (difüzör vb.) kullanılmalıdır. Kaliteli bir ses kaydı için rüzgâr kürkü veya rüzgâr süngeri takılmış yaka mikrofonu veya el mikrofonu kullanılmalıdır. Tripot kullanımı çekim esnasında titreşimin az olmasına yardımcı olur.



Görsel 1.43: Gece dış mekân çekimi

Tablo 1.9'da gece dış mekân çekimleri için önerilen temel kamera ayarlar mevcuttur.

AYAR	ÖNERİ
Kazanç	M
Diyafram	f/1,4-f/2,8
Örtücü hızı	1/50-1/60
Beyaz dengesi	Otomatik: Auto WB modu
Filtre	Kullanılmasına gerek yoktur.
Işık	Mutlaka kullanılmalı. Kamera üstü ışığı, haricî LED ışık kullanılabilir. Yardımcı araç olarak reflektör kullanılabilir.
Mikrofon	Konuya göre mutlaka yaka mikrofonu veya el mikrofonu kullanılmalıdır. Çarpmalardan doğacak ses kirliliğini engellemek için mikrofon süngeri veya mikrofon kürkü kullanılmalıdır.

1.3.5. Gölgeli-Yarı Gölgeli Mekânlarda Çekim

Gölgeli-yarı gölgeli alanlar, ışık dengesinin en zor yakalandığı haber çekim ortamlarından biridir. Bir binanın veya ağacın altında yapılan bir röportaj, cami avlusundaki çadır altında gerçekleşen bir cenaze töreni, üstünde çatı bulunan çardak bu mekânlara örnek verilebilir. Bu tür ortamlarda çekilen konu veya nesne gölgede kalırken arka planda aşırı ışık patlamaları olur. Gölgeli-yarı gölgeli mekânlarda yapılan çekimlerde aşırı kontrast ve renk sapmaları da olmakta ve bu nedenle detaylar kaybolmaktadır. Kameraman mümkün olduğunca bu ortamlarda çekim yapmaktan kaçınmalı, zorunlu hâller için ise dolgu ışık ve reflektör kullanmalıdır (Görsel 1.44).



Görsel 1.44: Gölgeli-yarı gölgeli mekânda çekim

Tablo 1.10'da gölgeli-yarı gölgeli mekânlarda çekim için önerilen temel kamera ayarlar mevcuttur.

Tablo 1.10: Gölgeli-Yarı Gölgeli Mekânlarda Çekim İçin Önerilen Temel Kamera Ayarları

AYAR	ÖNERİ
Kazanç	M/L
Diyafram	f/2,8-f/5,6
Örtücü hızı	1/50-1/60
Beyaz dengesi	Otomatik: Auto Mod Manuel: Shadow (şadov) veya 6.500K-7.500K olarak belirlenir.
Filtre	ND filtre kullanılabilir (1-2 stop).
Işık	Işık geçişli veya dengesiz olduğu için dolgu ışık ile reflektör kullanılabilir.
Mikrofon	Konuya göre mutlaka yaka mikrofonu veya el mikrofonu kullanılmalıdır. Mikrofonlarda rüzgâr süngeri veya rüzgâr kürkü olmalıdır.

NOTLAR

1.3. UYGULAMA

BEŞ FARKLI ORTAM, BEŞ FARKLI IŞIK, BEŞ FARKLI ÇEKİM

Amaç

Farklı çekim ortamlarında ortam ışığını analiz edip uygun temel kamera ayarlarını yapmak

Araç Gereç

kamera, mikrofon, reflektör, tripod, ışık ekipmanı, hafıza kartı.

Süre: 1 hafta

Uygulama Ortamı: okul içi ve okul çevresindeki uygun çekim alanları.

Yönerge

Bu uygulamada sizden farklı ışık ortamlarında çekim yapmanız beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek aşağıdaki işlem basamaklarını sırasıyla uygulayınız. Uygulamanın yapılacağı ortam ve görevlerinizi dikkatle inceleyiniz.

Ortam	Görev
1. Gün ışığında dış mekân çekimi	**1.** Sokak röportajı
2. Bulutlu havada dış mekân çekimi	**2.** Hava durumu haberi
3. İç mekân çekimi	**3.** Etkinlik haberi (tören, konuk konuşmacı)
4. Gece dış mekân (karanlık bir okul ortamı) çekimi	**4.** Hazırlanan bir haberin anonsunun yapılması
5. Gölgeli-yarı gölgeli alan çekimi	**5.** Ağaç altında röportaj

İŞLEM BASAMAKLARI		ÖNERİLER	
1.	Grubunuzu kurarak görev dağılımı yapınız.	**1.**	Her bir grup üyesine kameraman, muhabir, ses sorumlusu, ekipman sorumlusu gibi görevler veriniz.
2.	Çekim yapılacak ortamı önceden inceleyiniz.	**2.**	Ortamdaki ışık durumunu, arka planı ve ses kaynaklarını analiz ediniz.
3.	Çekimde kullanılacak ekipmanı hazırlayınız.	**3.**	Hafıza kartı, batarya, ışık ve ses ekipmanını çekim öncesinde kontrol ediniz.
4.	Çekim ortamına uygun temel kamera ayarlarını yapınız.	**4.**	Beyaz ayarı, netlik, ses seviyesi ve pozlama değerlerini ortam ışığına göre düzenleyiniz.
5.	Çekim öncesinde kısa prova yapınız.	**5.**	Konunun kadraj içindeki konumu ve ses seviyesini kontrol ediniz.
6.	Belirlenen tüm görevler için en az 2 dakikalık çekim yapınız.	**6.**	Çekim sırasında görüntüde sarsıntı oluşmamasına dikkat ediniz.
7.	Çekim sonrasında görüntü ve ses kalitesini kontrol ediniz.	**7.**	Ses patlaması, netlik sorunu veya ışık hatası bulunan bölümleri yeniden çekiniz.
8.	Çekim sürecini ve elde edilen sonuçları sınıf ortamında paylaşınız.	**8.**	Karşılaşılan teknik sorunlar ve çözüm yollarını açıklayınız.

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

Grup Adı:

	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1.	Çekim yapacağı ortamı çekim öncesinde inceledi.		
2.	Çekim için gerekli ekipmanı hazırladı.		
3.	Çekim ortamına uygun temel kamera ayarlarını yaptı.		
4.	Çekim öncesinde kısa bir prova gerçekleştirdi.		
5.	Belirlenen tüm görevler için en az 2 dakikalık çekim yaptı.		
6.	Çekim sonrasında görüntü ve ses kalitesini kontrol etti.		
7.	Çekim sürecini ve elde edilen sonuçları sınıf ortamında paylaştı.		

"Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

GRUP DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı Soyadı: **Numarası:**

Grubun Adı: **Tarih:**

1. Grubunuzun gerçekleştirdiği çekim çalışmasını kısaca anlatınız.

.....
.....

2. Grubunuzun güçlü yönleri nelerdir?

.....
.....

3. Çekim sürecinde grubunuz hangi sorunlarla karşılaştı?

.....
.....

4. Grup üyeleri görev paylaşımına uygun şekilde çalışmaya katkı sağladı mı?

.....
.....

5. Grup çalışması sırasında arkadaşlarınızın düşüncelerini dikkatli ve saygılı şekilde dinlediniz mi?

.....
.....

6. Bir sonraki grup çalışmasının daha verimli olması için neler yapılabilir?

.....
.....

7. Bu uygulama sürecinde iş birliği yaparak öğrendiğiniz bilgiler ve grup çalışmasına sağladığınız katkılar nelerdir?

.....
.....

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıda yer alan cümlelerdeki bilgiler doğruysa cümlelerin başındaki boşluğa "D", yanlış ise "Y" yazınız.

1. (.....) Dijital kameralar, görüntüyü sensör aracılığıyla yakalar ve sayısal veriye dönüştürür.

2. (.....) High definition (HD) kameralar, 720p ve üzeri çözünürlükte yüksek kaliteli video kaydı yapabilen sayısal video kameralarıdır.

3. (.....) Kameranın tüm parçaları objektif üzerinde yer alır.

4. (.....) Kameranın güç kaynağı olan bataryanın çekim öncesinde doluluk oranı mutlaka kontrol edilmelidir.

5. (.....) Vizör ekranındaki resmin parlaklığını ayarlamak için kontrast kontrol düğmesi kullanılır.

B) Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan noktalı yerlere tabloda verilen sözcüklerden uygun olanını yazınız.

6. Medya senkronizasyon sistemine ..... denir.

7. Çekim esnasında meydana gelebilecek sarsıntıları engellemek ve kamerayı sabit tutmak amacıyla kullanılan, üçayak olarak da adlandırılan kamera sehpalarına..... denir.

8. Çekim sırasında kaliteli ses kaydı alınabilmesi için ..... kullanılması önerilir.

9. Sağa sola çevrilerek, hareket ettirilen diyafram bileziği kameraya girecek ışık miktarını belirlerken aynı zamanda ..... de etkiler.

10. Görüntüdeki keskin kenarları yumuşatarak daha doğal ve estetik bir görünüm sağlayan filtreler ..... olarak adlandırılır.

C) Aşağıda verilen soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

11. Bir kameraman vizöre baktığında aşağıdakilerden hangisini göremez?

A) Batarya durumu

B) Ses seviyesi

C) Netlik bileziği

D) Timecode

E) Zebra anahtarı

12. "Kameralar farklı ışık kaynaklarından gelen renk sıcaklıklarına hemen uyum gösteremez. Bu nedenle renkleri yanlış algılar ve bu durum da renk hatalarına neden olur."

Bu bilgiden yola çıkarak her çekim öncesi kameramanın yapması gereken en önemli ayarlardan biri aşağıdakilerden hangisidir?

A) Beyaz

B) Filtre

C) Işık

D) Kelvin

E) Siyah

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

13. Aşağıdaki durumlardan hangisi ters ışık kullanımına örnek gösterilebilir?

A) Konuşmacının yüzü net ve parlak görünürken arka plan gölgede kalmıştır.

B) Işık, kameranın bulunduğu yerden geldiği için nesnenin tüm yüzeyi eşit aydınlanmıştır.

C) Işık, nesneye tepeden vurduğu için yüzeyde detaylar belirginleşmiştir.

D) Işık 45 derecelik açıyla geldiği için sert gölgeler oluşmuştur.

E) Güneş arka plandadır ve konuşmacının yüzü karanlık görünmektedir.

14. Aşağıdakilerden hangisi kameranın bakım ve temizliğinde dikkat edilmesi gereken noktalardan biri değildir?

A) Çekime giderken mutlaka koruyucu çantalarda taşınmalıdır.

B) Sensör, cam silme bezi ve losyonlarıyla temizlenmelidir.

C) Yağışlı havalarda su geçirmez kılıflarla korunmalıdır.

D) Bataryalar kuru ve temiz bir ortamda muhafaza edilmelidir.

E) Mikrofonların ses kontrolü uygun yöntemlerle yapılmalıdır.

15. Üç nokta aydınlatma düzeniyle ilgili aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

A) Fon ışık, nesnenin arkasına 90 derece açıyla yerleştirilir.

B) Anahtar ışık, kameranın sağına veya soluna 45 derecelik açıyla yerleştirilir.

C) Dolgu ışık, anahtar ışığın karşısına 45 derecelik açıyla yerleştirilir.

D) Fon ışığın yoğunluğu, anahtar ışığın 1/3'ü oranında olmalıdır.

E) Fon ışık, nesnenin arkasına 45 derecelik açıyla yerleştirilir.

Ç) Aşağıdaki soruların cevaplarını noktalı yerlere yazınız.

16. Tripodun kurulumu ve kameraya takılıp sökülme işlemi nasıl yapılır? Yazınız.

.....

.....

17. Üç nokta aydınlatma düzeninin temel bileşenleri nelerdir? Yazınız.

.....

.....

18. Pozlama telafisinin nasıl yapılır? Kısaca yazınız.

.....

.....

19. Beyaz ayarı nasıl yapılır? Yazınız.

.....

.....

20. Kare hızıyla örtücü hızı arasındaki bağlantı nedir? Kısaca açıklayınız.

.....

.....

NOTLAR

2. ÖĞRENME BİRİMİ

KAMERA HAREKETLERİ VE ÇEKİM ÖLÇEKLERİ

KONULAR

1. TEMEL KAMERA HAREKETLERİ

2. TEMEL ÇEKİM ÖLÇEKLERİ

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

1. Farklı kamera hareketleriyle çekim yapma

2. Farklı çekim ölçekleriyle çekim yapma

ANAHTAR KELİMELER

- arc
- dolly
- kamera, pan
- pedestal
- tilt
- track
- tripod
- zoom

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Bir arkadaşınız sınıf içinde sağdan sola doğru yürürken onu gözlerinizle takip ediniz. Takip sırasında görüş alanınızda meydana gelen değişiklikleri gözlemleyiniz. Bu hareketin bir olayı izleme ve takip etme açısından ne gibi avantajlar sağlayabileceğini tartışınız.

2. Bulunduğunuz ortamda yüksek bir yapıya veya duvara bakarak başınızı yavaşça yukarı ve aşağı hareket ettiriniz. Bu hareket sırasında hangi ayrıntıları farklı açılardan görebildiğinizi değerlendiriniz.

3. Bir arkadaşınız sınıfta sabit dururken ona doğru yavaşça yaklaşınız, ardından birkaç adım geri gidiniz. Yakınlaşıp uzaklaştıkça arkadaşınızın yüzü, kıyafeti ve çevresindeki ayrıntıların görünümünde meydana gelen değişiklikleri gözlemleyiniz. Gözlemlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.

2.1. TEMEL KAMERA HAREKETLERİ

Kameranın konuya uzaklığı ile görüş açısı izleyiciye neyin nasıl gösterileceğini belirler. Sinema ve televizyonda kullanılan kamera hareketleri sadece görüntüyü aktarmakla kalmaz, aynı zamanda anlatıya bir anlam katar. Bu anlam hareketin yönü, gücü, hızı, sürekliliği ve zamanıyla oluşur. Kamera hareketleri izleyiciye olayları gösterirken anlatının temposunu, duygusunu ve bakış açısını da belirler. Kameranın hareketi ne kadar doğal ve sarsıntısız olursa izleyici de kamera hareketlerini o kadar az fark eder. Sert kamera hareketleri izleyicinin dikkatini dağıtır ve izleyicide rahatsız edici bir etki yaratır.

Çeşitli temel kamera hareketleri bulunmaktadır.

2.1.1. Kameranın Gövdesiyle Yaptığı Hareketler

Çevrinme hareketi, kameranın sabit dururken sağa sola (yatay) veya aşağı yukarı (dikey) yaptığı hareketi ifade eder. Kameranın gövdesiyle yaptığı çevrinme hareketleri pan (yatay çevrinme) ve tilt (dikey çevrinme) olarak ikiye ayrılır. Bu hareketler, izleyicinin dikkatini sahnedeki belirli bir noktaya yönlendirmek, mekânın tanıtımını akıcı bir şekilde yapmak ve oyuncu hareketlerini takip etmek için kullanılır. Böylece sahnenin anlaşılması kolaylaşır, olay akışı daha rahat takip edilir ve karakterlerin duygu durumları etkili bir şekilde desteklenir. Doğru hız ve eksende uygulanan pan ve tilt hareketleri sahnenin görsel bütünlüğünü güçlendirerek doğal bir izleme hissi yaratır.

2.1.1.1. Yatay Çevrinme

Pan hareketi, kamera gövdesinin ayaklık (tripod) üzerinde, elde ya da omuzdayken yatay eksende sağa veya sola doğru çevrinme hareketidir (Görsel 2.1). Bu hareket, en sık kullanılan kamera hareketlerinden biridir. Kameranın sağa doğru yaptığı çevrinmeye **sağa çevrinme (sağa pan)**, sola doğru yaptığı çevrinmeye ise **sola çevrinme (sola pan)** denir.



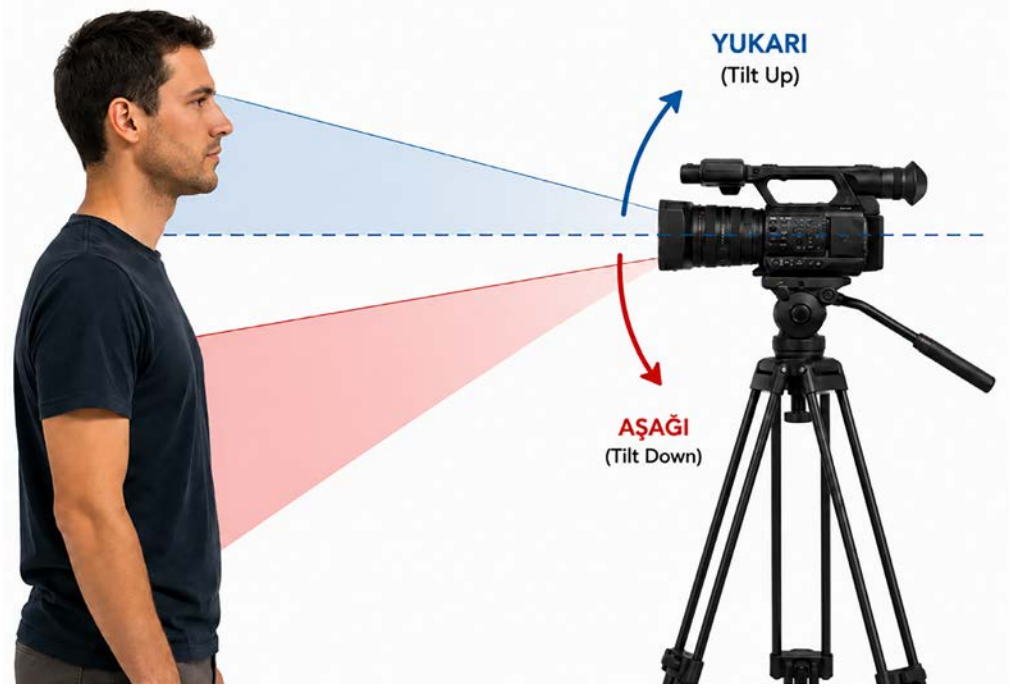
Görsel 2.1: Kameranın pan hareketi

2.1. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu okutarak kameranın pan hareketini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Kameranın yatay eksende sağa ve sola hareket ederek sahneyi nasıl aktardığını gözlemleyiniz. Pan hareketinin görüntüye kattığı akıcılık ve genişlik hissini arkadaşlarınızla tartışınız.

2.1.1.2. Dikey Çevrinme

Tilt hareketi, kameranın dikey eksende yukarı ve aşağı doğru yaptığı çevrinme hareketidir (Görsel 2.2). Bu hareket pan kadar sık kullanılmaz. Tilt hareketi yapılırken, kamera aynı pozisyonda kalarak yukarı-aşağı hareket eder. Tilt yukarı yapılırsa **tilt up (tilt ap)**, aşağı yapılırsa **tilt down (tilt davn)** denir. Tilt hareketi, özellikle bir nesnenin yüksekliğini ya da derinliğini göstermek; bir karakterin fiziksel üstünlüğünü ya da zayıflığını vurgulamak için tercih edilir. Genellikle tilt hareketi camiler, katedraller, gökdelenler gibi yüksek binaları göstermek için kullanılır.



Görsel 2.2: Kameranın tilt hareketi

2.2. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak kameranın tilt hareketini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken kameranın sabit bir noktada yukarı ve aşağı doğru hareket ederek sahnenin farklı bölümlerini nasıl gösterdiğini gözlemleyiniz. Bu hareketin görüntüye kattığı etkiyi arkadaşlarınızla tartışınız.

2.1.2. Kameranın Merceğiyle Yaptığı Hareketler

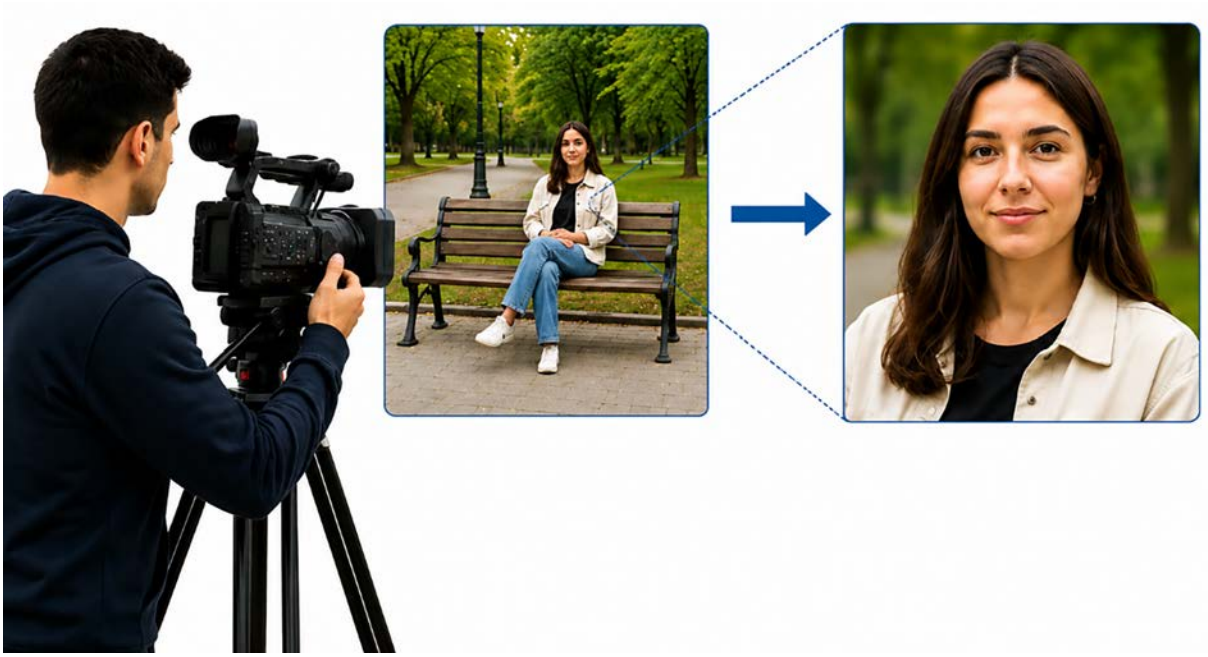
Mercek, kameranın gövdesi sabitken görüntüyü yakınlaştırma veya uzaklaştırma işlevini görür. Bu hareketler **zoom-in (yakınlaştırma)** ve **zoom-out (uzaklaştırma)** olarak ikiye ayrılır. Mercekle yapılan hareketler, sahnedeki nesne veya karakterin çerçevede daha büyük veya daha küçük görünmesini sağlar. Doğru kullanıldığında zoom hareketleri, sahnedeki önemli noktaların daha belirgin olmasını sağlar ve sahnenin akışını daha etkili hâle getirir.

2.1.2.1. Zoom

Kamera merceğiyle içe ya da dışa doğru yapılan optik kaydırmaya **zoom** denir. Bu teknikte kamera hareket etmez. Yalnızca lens kullanılarak görüntü büyütülür ya da küçültülür. Zoom, doğal olmayan bir yöntem kabul edilir çünkü insan gözü odak uzaklığını değiştiremez. Bu nedenle de zoom tekniği çoğunlukla dramatik etki yaratmak ya da belirli bir vurguyu güçlendirmek amacıyla kullanılır.

2.1.2.2. Zoom-In

Kamerada içe doğru yapılan kaydırma hareketine **zoom-in (yakınlaştırma)** denir. Kısaca nesneye yaklaşma olarak ifade edilebilir. Bu teknikte lensin odak uzaklığı değiştirilerek görüntü yakınlaştırılır ve böylece detaylar ön plana çıkarılır. Kamera ile nesne arasındaki mesafe sabittir (Görsel 2.3.a).



Görsel 2.3.a: Zoom-in

2.3. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak kameranın zoom-in hareketini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken kameranın görüntüyü kademeli olarak yakınlaştırarak seçilen nesneyi nasıl ön plana çıkardığını gözlemleyiniz. Zoom-in hareketinin izleyicinin dikkatini belirli bir noktaya nasıl yönlendirdiğini arkadaşlarınızla tartışınız.

2.1.2.3. Zoom-Out

Kamerada dışa doğru yapılan kaydırma hareketine **zoom-out (uzaklaştırma)** denir. Lensin odak uzaklığı değiştirilerek görüntü uzaklaştırılır ve izleyiciye sahneden uzaklaşılıyormuş hissi verilir. Kamera ile nesne arasındaki mesafe sabittir (Görsel 2.3.b).



Görsel 2.3.b: Zoom-out

2.4. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak kameranın zoom-out hareketini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken kameranın görüntüden kademeli olarak uzaklaşarak sahnenin daha geniş bir bölümünü nasıl gösterdiğini gözlemleyiniz. Zoom-out hareketinin görüntüye kattığı genişlik etkisini arkadaşlarınızla tartışınız.

2.1.3. Kameranın Yer Değiştirerek Yaptığı Hareketler

Kameranın hareketli görüntü üretebilme özelliği, filmi resimden ve fotoğraftan ayıran önemli bir özelliktir. Kamera, bir taşıyıcıya monte edilerek hareket ettirilebileceği gibi ayaklık üzerinde sabit durabilir ya da omuzda taşınabilir. Bu hareketler sayesinde sahneye dinamizm katılır, izleyici olayların içine daha kolay çekilir ve anlatım daha etkili hâle gelir.

Kameranın bir taşıyıcı yardımıyla yaptığı hareketler dört başlık altında işlenir.

2.1.3.1. Takip Ederek Çekim Hareketi

Track (trak) hareketi, hareket eden bir karakterin veya nesnenin arkasından, yanından ya da önünden eş zamanlı olarak kaydedilir (Görsel 2.4). Bu hareket genellikle dolly, pedestal, tekerlekli üçayak (tripod), şaryo gibi özel kamera sehpaları kullanılarak gerçekleştirilir.



Görsel 2.4: Kameranın track hareketi

2.5. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak kameranın track hareketini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken kameranın hareket eden kişiyi yandan takip ederek görüntüye nasıl akıcılık kazandırdığını gözlemleyiniz. Track hareketinin hareketin izlenmesini nasıl kolaylaştırdığını arkadaşlarınızla tartışınız.

2.1.3.2. Dolly Hareketi

Kameranın bir nesneye doğru yaklaşarak **dolly in (doli in)** veya bir nesneden uzaklaşarak **dolly out (doli aut)** şeklinde hareket ettirilmesidir (Görsel 2.5). Görüntünün sarsıntısız olması için düz ya da özel döşenmiş zeminler tercih edilir. Düz zeminlerde kaydırma hareketi tekerlekli bir tripod veya dolly ile yapılır. Düz olmayan zeminlerde ise kaydırma hareketi şaryoyla yapılabilir.



Görsel 2.5: Kameranın dolly hareketi

2.6. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak kameranın dolly hareketini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken kameranın öne doğru hareket ederek sahneyi nasıl aktardığını gözlemleyiniz. Dolly hareketinin görüntüye kattığı akıcılık ve derinlik etkisini arkadaşlarınızla tartışınız.

2.1.3.3. Yukarı Aşağı Hareketi

Pedestal hareketi, kamerayı dikey eksende yukarıdan aşağıya alçaltan veya aşağıdan yukarıya yükselten harekettir (Görsel 2.6). Kamera, pedestal denilen özel bir sistemle yukarı ve aşağı doğru hareket ettirilir. Bu harekette seyirci; obje, oyuncu veya mekân seviyesine ulaştırılmış olur.



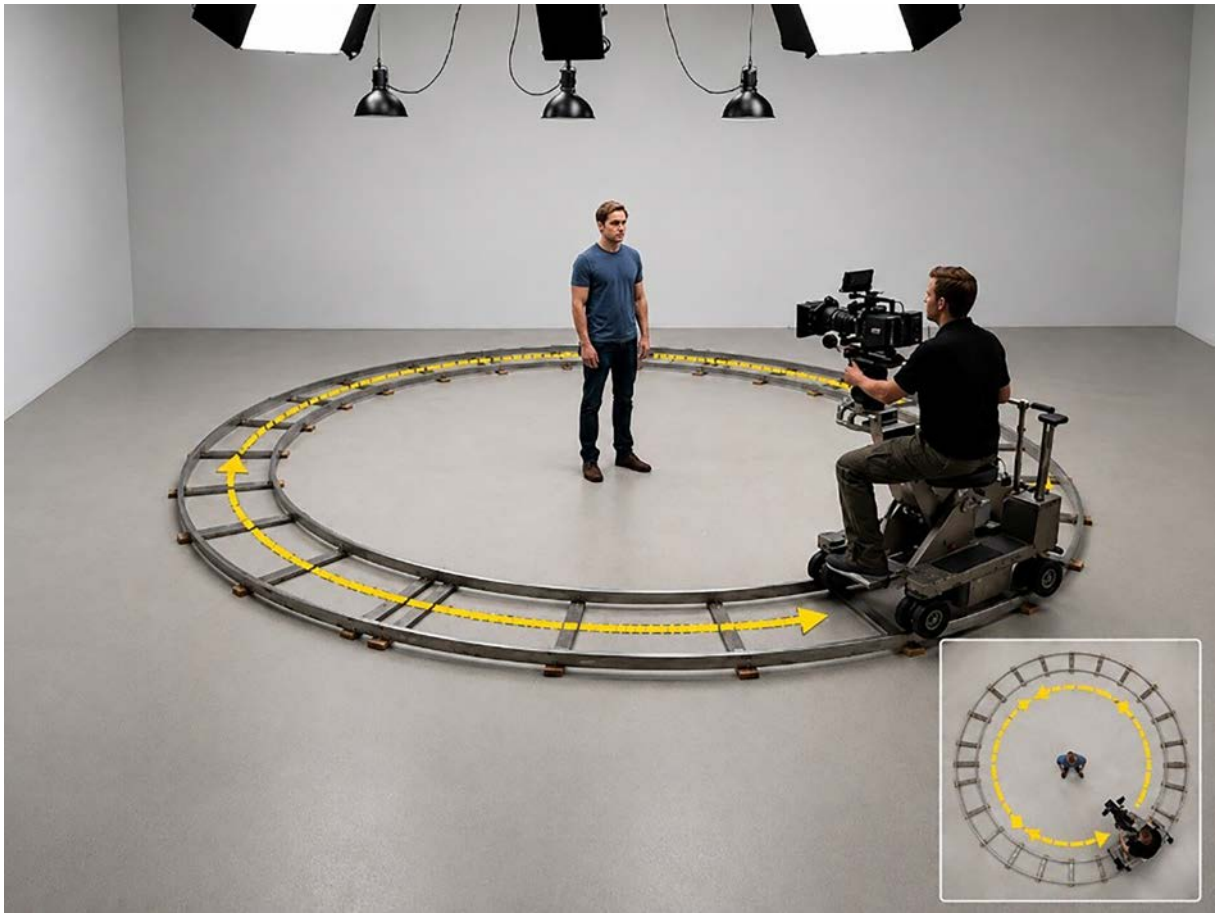
Görsel 2.6: Kameranın pedestal hareketi

2.7. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak kameranın pedestal hareketini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Kameranın aşağıdan yukarı doğru hareket ederek kişiyi kadraja nasıl aldığına dikkat ediniz. Pedestal hareketinin sahnede oluşturduğu yükseklik ve derinlik hissi hakkındaki düşüncelerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.

2.1.3.4. Yay Hareketi

Arc (ark) hareketi, kameranın dairesel **(O)** yaptığı harekettir (Görsel 2.7). Bu hareket sırasında kamera, objenin etrafında 180-360 derece hareket etmektedir. Çerçevenin sabit tutulması hareketin doğru yapılması için gereklidir.



Görsel 2.7: Kameranın arc hareketi

2.8. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak kameranın arc hareketini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken kameranın kişinin etrafında yay çizerek hareket etmesini gözlemleyiniz. Bu hareketin kişiyi farklı açılardan nasıl gösterdiğine dikkat ediniz. Arc hareketinin görüntüye kattığı hareket etkisini arkadaşlarınızla tartışınız.

2.1. UYGULAMA

KAMERAYI HAREKETE GEÇİR

Amaç	
Temel kamera hareketlerini (pan, tilt, zoom, dolly, track, pedestal ve arc) teknik kurallara uygun şekilde gerçekleştirmek	
Araç Gereç	
kamera, kamera sehpası (tripod), çekim planı çizelgesi, kalem ve not kâğıdı.	
Süre: 2 ders saati	
Uygulama Ortamı: sınıf, atölye ortamı.	
Yönerge	
Bu uygulamada sizden, pan, tilt, zoom, dolly, track, pedestal ve arc hareketlerini gerçekleştirmeniz beklenmektedir. Belirtilen önerilere göre işlem basamaklarını sırasıyla uygulayınız.	
İŞLEM BASAMAKLARI	**ÖNERİLER**
1. Kamerayı sehpaya monte ediniz.	**1.** Sehpa bağlantılarını dikkatlice yapınız. Mekanizmanın tam oturduğundan emin olunuz.
2. Pan hareketini uygulayınız.	**2.** Kamerayı sabit konumda tutarak gövdeyi sağa sola hareket ettiriniz.
3. Tilt hareketini uygulayınız.	**3.** Kamerayı sabit konumda tutarak gövdeyi yukarı ve aşağı çeviriniz.
4. Zoom merceğiyle optik kaydırma (zoom-in, zoom-out) uygulayınız.	**4.** Kameranın gövdesini hareket ettirmeden yalnızca merceği kullanınız.
5. Dolly hareketini uygulayınız.	**5.** Kameranın konumunu değiştirerek nesneye doğru yaklaşınız veya nesneden uzaklaşınız.
6. Track hareketini uygulayınız.	**6.** Hareket eden konuyu yanından, arkasından veya önünden eş zamanlı takip ederek kamerayı nesneyle hareket ettiriniz.
7. Pedestal hareketini uygulayınız.	**7.** Kamerayı dikey eksende yukarı aşağı hareket ettiriniz.
8. Arc hareketini uygulayınız.	**8.** Kamerayı konunun etrafında dairesel biçimde hareket ettiriniz.

2.1. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1. Pan hareketini doğru şekilde uyguladı.		
2. Tilt hareketini doğru şekilde uyguladı.		
3. Zoom-in ve zoom-out hareketlerini doğru şekilde uyguladı.		
4. Track hareketini doğru şekilde uyguladı.		
5. Dolly hareketini doğru şekilde uyguladı.		
6. Arc hareketini doğru eksenlerde uyguladı.		
7. Hareketlerin sahne üzerindeki etkilerini gözlemleyerek not etti.		

“Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

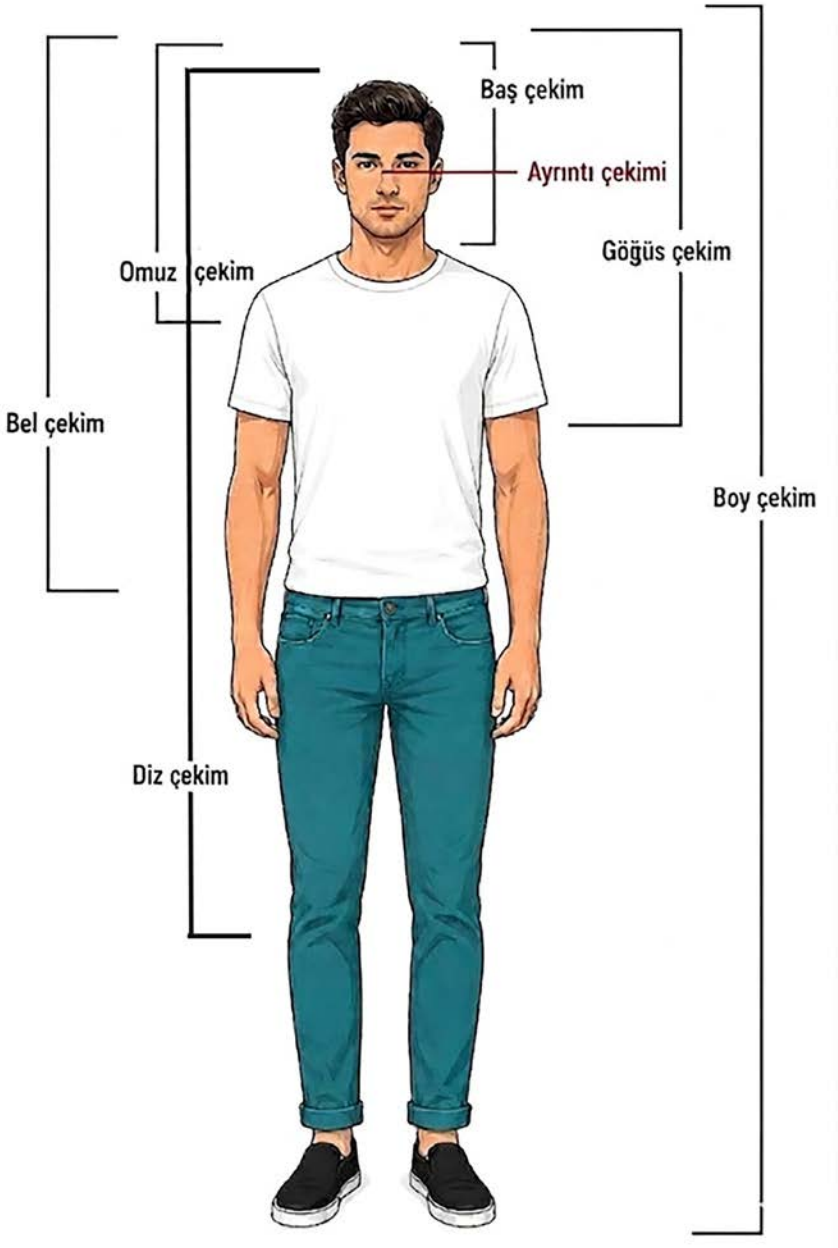
2.2. TEMEL ÇEKİM ÖLÇEKLERİ

Çekim ölçekleri, kamerayla çekilen konuların kadrajda ne kadar yer kapladığını gösterir (Görsel 2.8). Ölçek, sahnede yer alan nesne veya kişinin çerçevede ne kadarının görüneceğini belirler. Çekim ölçeği, kameranın konuya mesafesini başka bir ifadeyle konuya ne kadar yakın ya da uzak duracağını gösterir. **Çekim,** kameranın bir kez çalıştırılıp durdurulmasıyla oluşan kısa görüntüdür. Çekimde, nesnelerin ekranda kapladığı alan sahnenin anlatımına göre farklı boyutlarda görünebilir. Her çekim ölçeği kendine özgü bir anlatım tarzına sahiptir ve sahnede farklı etkiler yaratır.

Kadraj oluşturulurken kişilerin eklem yerlerinin kesilmemesine özen gösterilmelidir, aksi hâlde bu durum seyircide görsel açıdan rahatsızlık oluşturabilir. Bu nedenle diz, bel, omuz veya baş çekimlerinde kişilerin hareketli bölgeleri (bel, diz, boyun gibi) kesilmeyecek şekilde kadraj oluşturulmalıdır.

Çekim ölçekleri şu şekilde sıralanır:

- Ayrıntı Çekim
- Baş Çekimi
- Omuz Çekimi
- Göğüs Çekimi
- Bel Çekimi
- Diz Çekimi
- Boy Çekimi
- Genel Çekim
- Uzak Çekim



Görsel 2.8: Çekim ölçekleri

2.2.1. Temel Çekim Ölçeklerinin İşlevleri

Çekim ölçekleri; sinema, televizyon ve habercilikte yalnızca teknik bir kadrajlama tercihi değildir. Her ölçek, kişi ya da nesneyi bulunduğu mekân içinde göstererek konu ve çevre arasındaki ilişkiyi vurgulamak için kullanılır. Kameranın konuya uzaklığı değiştikçe izleyiciye aktarılan bilgi, duygu ve anlatımın niteliği de değişir.

Genel bir kural olarak uzak çekimlerde kişiler ve nesneler arasındaki ilişki ile bunların çevre ve mekânla bağı ön plana çıkar. Kamera konuya yaklaştıkça, başka bir ifadeyle yakın çekimlere geçildikçe nesneler veya kişiler daha belirgin hâle gelir, daha kolay algılanır. Karakterlerin iç dünyaları ve duyguları daha güçlü vurgulanır.

Habercilikte doğru çekim ölçeğinin seçilmesi haberin daha anlaşılır, etkili ve izleyici açısından ilgi çekici olmasını sağlar. Kullanılan çekim ölçeği, haberin anlatım biçimini ve izleyicinin dikkatinin hangi noktaya yöneltileceğini doğrudan belirler. Çekim ölçekleri, haber anlatımına çeşitli yönlerden katkı sağlar.

Mekân ve Çevre Boyutu: Genel ve uzak ölçekler; olayın geçtiği çevreyi, kalabalığı ve mekânın genel görünümünü göstermek amacıyla kullanılır. Böylece izleyici olayın geçtiği yer hakkında bilgi edinir ve olayın büyüklüğünü daha iyi algılar.

Beden Dili ve İfade Boyutu: Orta ölçekler; haber sunucusunun, muhabirin veya röportaj yapılan kişinin beden dili ile yüz ifadelerinin izleyiciye aktarılmasına yardımcı olur. Özellikle televizyon haberciliğinde hem yüz ifadelerini hem de beden hareketlerini izleyiciye dengeli biçimde aktaran, ilgiyi kişiye yönelterek onu çevresinden kısmen ayıran, jestleri ve el hareketlerini gösteren ölçekler sıkça tercih edilir.

Duygu ve Detay Boyutu: Yakın ölçekler ve ayrıntı ölçekleri; yüz ifadelerini, mimikleri, derin duyguları, düşünceleri veya önemli bir ayrıntıyı vurgulamak amacıyla kullanılır. Bu planlarda izleyicinin dikkati belirli bir noktaya yönlendirilerek dramatik etki artırılabilir ve izleyiciyle güçlü bir duygusal bağ kurulabilir.

NOT: Baş ve ayrıntı çekimlerinin haber kurgusunda gereğinden fazla kullanılması izleyicinin dikkatini dağıtabilir ve anlatımın gücünü azaltabilir. Bu nedenle habercilikte çekim ölçeklerinin doğru kullanılması, olayın izleyiciye daha anlaşılır, etkili ve dikkat çekici biçimde aktarılmasına katkı sağlar.

2.2.2. Ayrıntı Çekim

Bir nesnenin belirli bir kısmının ekranı tamamen doldurduğu çekim türüne **ayrıntı çekim** denir (Görsel 2.9). Bu tür çekimlerde sahnedeki önemli bir detay yakın açıdan gösterilir. Genellikle oyuncunun yüzü, eli veya bir nesnenin belirli bir kısmı çerçeveyi doldurur. Ayrıntı çekimin amacı, izleyicinin dikkatini sahnedeki önemli bir noktaya yönlendirmektir. Örneğin bir elin kapı koluna uzanması, bir gazete parçasının ekranda yer alması, bir kedinin gözleri, bir kalemin kâğıda dokunması bu çekim ölçeğiyle vurgulanabilir.

Ayrıntı çekimlerde göz çekimi yapılıyorsa şu temel kurallara dikkat edilmelidir:

1. Gözlerin her zaman net olması gerekir.
2. Gözler çerçevenin tam ortasına yerleştirilmemelidir. Doğal bir çekim için gözler, çerçevenin orta çizgisinin biraz üzerinde konumlandırılmalıdır.

Ayrıntı çekimlerde karakterin ifadesi öne çıkarılır ancak izleyicinin sahneyle bağının kopmaması için zaman zaman genel çekimler de gösterilmelidir.



Görsel 2.9: Ayrıntı çekim

2.9. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak ayrıntı çekimi gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken gözlerin kadrajda nasıl vurgulandığını ve bu çekimin izleyicide nasıl bir etki oluşturduğunu gözlemleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Gözlerin yakın planda gösterilmesi sizde nasıl bir duygu oluşturdu?

.....

2. Yalnızca gözlerin gösterilmesi karakterin duygu durumunu anlamanızı kolaylaştırdı mı? Açıklayınız.

.....

3. Bu sahne uzak çekimle verilseydi aynı etki oluşur muydu? Neden?

.....

2.2.3. Baş Çekimi

Bu ölçekte karakterin başı ve boynu tamamen görünür (Görsel 2.10). Bu tür çekimlerde izleyici, karakterin düşüncelerini ve hislerini yüz ifadelerinden anlar. Karakter konuşuyorsa karakterin çenesi mutlaka kadrajda olmalıdır, böylece çene hareketleri izlenebilir.



Görsel 2.10: Baş çekimi

Kadrajda başın tamamı görünmüyorsa kadraj dışında kalan bölüm başın üst kısmı olmalıdır (Görsel 2.11.a). Yüzün anlamını belirleyen gözler ve ağız kadraj içinde bulunmalıdır. Doğru kadrajla yapılan bir yüz çekimi, karakterin duygusal durumunu güçlü ve etkileyici bir biçimde izleyiciye aktarır.

Yanlış kadraj sebebiyle çenenin kesilmesi sık karşılaşılan bir hatadır (Görsel 2.11.b). Bu durum yüz ifadesinin etkisini azaltır ve portreyi tamamlanmamış bir görüntüye dönüştürür.



Görsel 2.11.a: Doğru kadraj



Görsel 2.11.b: Yanlış kadraj

2.10. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak baş çekimini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken baş çekiminde yüzün kadrajdaki konumunu ve bu çekim ölçeğinin karakteri izleyiciye aktarış biçimini gözlemleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Baş çekiminde karakterin yüzü kadraj içinde nasıl gösterilmiştir?

.....

.....

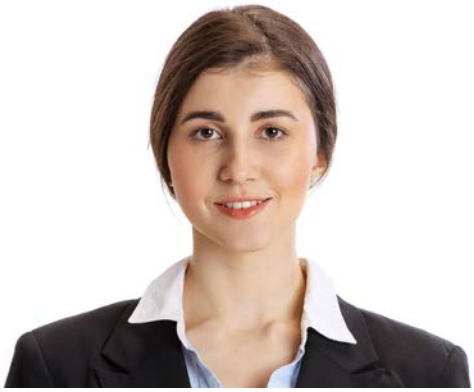
2. Baş çekimi karakterin duygu ve düşüncelerini izleyiciye aktarmada etkili olmuş mudur? Açıklayınız.

.....

.....

2.2.4. Omuz Çekimi

Omuz çekiminde baş, omuzlar ve kolların birleştiği bölüm kadrajda yer alır (Görsel 2.12). Bu çekim türü genellikle vesikalık fotoğraf çekimlerinde tercih edilir. Televizyon yayıncılığında da sıkça kullanılan temel çekim ölçeklerinden biridir.



Görsel 2.12: Omuz çekimi

Omuz çekimi, karakteri en iyi gösteren çekim ölçeklerinden biri olarak kabul edilir. Günlük hayatta bir kişiyle konuşurken sahip olunan görme açısına yakın bir görüntü sunduğu için izleyicinin doğrudan karaktere odaklanmasını sağlar.

2.11. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak omuz çekimini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken karakterin baş, omuz ve üst beden bölümünün kadraj içinde nasıl gösterildiğine dikkat ediniz. Omuz çekiminin izleyiciyi karaktere nasıl odakladığını gözlemleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Omuz çekiminde karakterin hangi bölümleri kadraj içinde yer almaktadır?

.....

.....

2. Omuz çekimi karakteri izleyiciye doğal ve yakın göstermekte etkili olmuş mudur? Açıklayınız.

.....

.....

2.2.5. Göğüs Çekimi

Kişinin başının üst kısmından göğüs hizasına kadar olan bölümün kadraja girdiği çekim ölçeğidir (Görsel 2.13). Televizyon çekimlerinde sıklıkla kullanılır. Kişinin duygusal durumu ya da iç dünyası vurgulanmak istendiğinde bu çekim ölçeği tercih edilir.

Bu çekimde kişi kameraya bakıyorsa sağ ve sol kol ile çerçeve arasındaki mesafe eşit olmalıdır. Yüz ve beden kadrajın tam ortasında olmalıdır. Ancak kişi kadrajın sağına ya da soluna doğru bakıyorsa kişinin bakış yönünde bir boşluk bırakılmalıdır.



Görsel 2.13: Göğüs çekimi

2.12. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak göğüs çekimini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken karakterin baş ve göğüs hizasına kadar olan bölümünün kadrajda nasıl gösterildiğine dikkat ediniz. Göğüs çekiminin izleyiciyi karakterin yüz ifadelerine ve konuşmasına nasıl odakladığını gözlemleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruyu cevaplayınız.

Göğüs çekimi karakterin duygu ve düşüncelerini izleyiciye aktarmada etkili olmuş mudur? Açıklayınız.

.....

.....

2.2.6. Bel Çekimi

Kişinin bel hizasından başının üst kısmına kadar olan bölümün kadraja girdiği çekim ölçeğidir (Görsel 2.14). Genellikle kişinin vücut uzunluğunun yaklaşık yarısını kapsar. Bu çekim, karakteri izleyiciye daha yakından tanıtmak, karakterin özelliklerini vurgulamak ve karakter hakkında bir izlenim oluşturmak amacıyla kullanılır.

Boy veya genel plan çekimlerinde yüz ifadeleri yeterince belirgin değilse bel planı tercih edilir. Bu ölçekte hem mimikler hem de beden hareketleri daha etkili yansıtılır. Bu nedenle ikili çekimlerde bel planı sıklıkla kullanılır.



Görsel 2.14: Bel çekimi

2.13. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak bel çekimini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken karakterin bel hizasından başının üst kısmına kadar olan bölümünün kadraj içinde nasıl gösterildiğine dikkat ediniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Bel çekiminde karakterin hangi bölümleri kadraj içinde yer almaktadır?

.....

.....

2. Bel çekimi, karakterin beden dili ve yüz ifadelerini izleyiciye aktarmada nasıl bir etki oluşturmaktadır?

.....

.....

2.2.7. Diz Çekimi

Kişinin kadrajda diz ve dizinden yukarısının görüldüğü çekimdir (Görsel 2.15). Bu çekim türü özellikle Hollywood (Holivud) filmlerinde sık kullanıldığı için **Amerikan planı** olarak da adlandırılır. Kovboy filmlerinde, karakterleri silahlarıyla göstermek amacıyla sık tercih edilmiştir.



Görsel 2.15: Diz çekimi

2.14. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak diz çekimini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken karakterin diz hizasından yukarısının kadraj içinde nasıl gösterildiğine dikkat ediniz. Diz çekiminin, karakterin duruşunu ve hareketlerini izleyiciye nasıl aktardığını gözlemleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Diz çekiminde karakterin hangi bölümleri kadraj içinde yer almaktadır?

.....

.....

2. Diz çekimi karakterin hareketlerini ve beden duruşunu göstermede nasıl bir etki oluşturmaktadır?

.....

.....

2.2.8. Boy Çekimi

Bu çekimde karakter veya nesnelerin tamamı boydan görülür (Görsel 2.16). Boy çekimin amacı, kişileri tanıtmak ve kişiler hakkında genel bir bilgi vermektir. Karakterin çevresiyle ve diğer kişilerle ilişkisi de bu planda görülebilir. Böylece karakterlerin tüm vücut hareketleri izlenebilir.

Boy çekiminde kadrajın üst ve alt boşluklarına dikkat edilmelidir. Üstteki boşluk, alttaki boşluğun iki katı olmalıdır. Bu boşluklar doğru verilmezse kişi dar bir alana sıkışmış ve ezilmiş gibi görünür.



Görsel 2.16: Boy çekimi

2.15. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak boy çekimini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken karakterin tüm vücudunun kadraj içinde nasıl gösterildiğine dikkat ediniz. Boy çekiminin, karakterin çevresiyle ilişkisini ve beden hareketlerini izleyiciye nasıl aktardığını gözlemleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Boy çekiminde karakterin vücudunun hangi bölümleri kadraj içinde yer almaktadır?

.....

.....

2. Boy çekimi, karakterin çevresiyle ilişkisini ve hareketlerini göstermede nasıl bir etki oluşturmaktadır?

.....

.....

2.2.9. Genel Çekim

Sahneler çoğunlukla genel planla başlar (Görsel 2.17). Bu planda izleyiciye olayın geçtiği yer ve karakterlerin konumları gösterilir. Ayrıca kişi veya nesne çevresindekilerle görüntülenir. Böylece karakterler arasındaki ilişkiler de anlaşılır hâle gelir.

Genel çekim, seyirci tarafından algılanması daha uzun süren bir çekim türüdür. Çünkü kadrajdaki ögelerin sayısı fazla olduğunda her bir ögeyi fark etmek için daha fazla zaman gerekir. Bu nedenle genel çekim gibi planların izleyici tarafından daha iyi anlaşılabilmesi için ekranda daha uzun süre kalması önemlidir.



Görsel 2.17: Genel çekim

2.16. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak genel çekimi gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken karakterin bulunduğu ortamın ve çevresindeki unsurların kadraj içinde nasıl gösterildiğine dikkat ediniz. Genel çekimin karakteri bulunduğu çevreyle birlikte nasıl aktardığını gözlemleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Genel çekimde kadraj içinde hangi çevresel ayrıntılar yer almaktadır?

.....

.....

2. Genel çekim, karakteri bulunduğu çevreyle birlikte göstermede nasıl bir katkı sağlamaktadır?

.....

.....

2.2.10. Uzak Çekim

Kadrajda mekân veya manzaranın ön planda olduğu çekimdir (Görsel 2.18). İzleyiciye ortamın veya olayın büyüklüğünü hissettirmek için kullanılır. Böylece seyirci, çevrenin coğrafi özellikleri hakkında genel bir fikir edinir.



Görsel 2.18: Uzak çekim

2.17. SIRA SİZDE

Yandaki karekodu taratarak uzak çekimi gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken çekim yapılan ortamın ve çevresindeki unsurların kadraj içinde nasıl gösterildiğine dikkat ediniz. Uzak çekimin mekânın geniş bir bölümünü izleyiciye nasıl aktardığını gözlemleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Uzak çekimde kadraj içinde hangi çevresel ayrıntılar yer almaktadır?

.....

.....

2. Uzak çekim, mekânın büyüklüğünü ve ortamın genel yapısını izleyiciye nasıl aktarmaktadır?

.....

.....

2.2.11. Çerçeveleme Türleri

Kadrajda birden fazla kişinin yer alması gerektiğinde, kişilerin aynı kadraj içinde birlikte gösterilebilmesi için kadraj genişletilerek ikili ya da üçlü çekimden yararlanılır. Özellikle röportaj, söyleşi ve grup sahnelerinde birden fazla kişinin aynı kadraj içinde gösterilmesi gerektiğinde ikili ve üçlü çekimlerden yararlanılır.

İkili Çekim: Kadrajda iki kişinin birlikte yer aldığı çerçeveleme türüdür. Genellikle röportaj ve karşılıklı konuşma sahnelerinde kullanılır (Görsel 2.19.a).

Üçlü Çekim: Kadrajda üç kişinin birlikte yer aldığı çerçeveleme türüdür. Grup hâlindeki konuşmaları ve etkileşimleri göstermek amacıyla tercih edilir (Görsel 2.19.b).



Görsel 2.19.a: İkili çekim



Görsel 2.19.b: Üçlü çekim

2.18. SIRA SİZDE

Aşağıdaki habercilik durumlarını inceleyiniz ve soruları çekim ölçeklerinin işlevlerine göre kısaca yanıtlayınız.

1. Bir muhabir, şehirde yeni açılan devasa şehir hastanesiyle ilgili haber hazırlarken, kamerayı binadan uzak bir noktaya yerleştirerek en geniş çekim ölçeğini kullanır. Muhabirin hastaneyi çok uzaktan çekmesinin temel amacı nedir?

.....

.....

2. Ana haber bültenini sunan bir spiker, elindeki önemli belgeleri ve grafikleri izleyiciye anlatırken kamera spikeri bel hizasından (orta ölçek) ekrana getirir. Spikerin sunumu sırasında el ve kol hareketlerinin izleyici tarafından daha rahat fark edilmesine orta ölçekli çekim nasıl katkı sağlar?

.....

.....

3. Bir belgesel yönetmeni, yıllar sonra eski okul arkadaşına kavuşan yaşlı bir kişinin gözlerindeki mutluluk gözyaşlarını izleyiciye tam olarak yansıtmak ister. Yönetmen, bu duyguyu izleyiciye güçlü şekilde geçirmek için hangi çekim ölçeğini tercih etmelidir? Neden?

.....

.....

2.2. UYGULAMA

KADRAJI AYARLA, ÖLÇEĞİ BELİRLE

Amaç

Temel çekim ölçeklerini (genel, boy, bel, göğüs, omuz ve baş çekim) doğru uygulayarak konuya ve amaca uygun kadraj oluşturmak

Araç Gereç

kamera veya cep telefonu, tripod, ışık ekipmanı, batarya, pil, hafıza kartı, mikrofon (isteğe bağlı), taşıma çantası, yedek malzemeler.

Süre: 4 ders saati

Uygulama Ortamı: sınıf, atölye ortamı.

Yönerge

Bu uygulamada sizden belirlediğiniz senaryo doğrultusunda farklı çekim ölçeklerini kullanarak kısa bir çekim dizisi hazırlamanız beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER	
1. Çekim alanını hazırlayınız ve kamerayı tripoda sabitleyiniz.	**1.**	Sınıf veya atölye içindeki ışık kaynaklarını (pencere, floresan vb.) kontrol ederek modelin arkasında ters ışık oluşmayacak bir çekim yönü seçiniz.
2. Model üzerinde ayrıntı çekim tekniğini uygulayınız.	**2.**	Modelin göz veya el gibi bir detayına odaklanarak netliğini ayarlayınız.
3. Model üzerinde baş çekim tekniğini uygulayınız.	**3.**	Kadrajın alt sınırını belirlerken boyun eklemine dikkat ediniz. Kesimi bu hat üzerinden kurallara uygun yapınız.
4. Model üzerinde omuz çekim tekniğini uygulayınız.	**4.**	Doğal bir konuşma açısı yakalamak için başı ve omuz başlangıcını kadraja yerleştirip modele odaklanınız.
5. Model üzerinde göğüs çekim tekniğini uygulayınız.	**5.**	Model yan profile bakıyorsa modelin baktığı yönde mutlaka **bakış boşluğu** bırakınız. Karşıya bakıyorsa gövdeyi ortalayınız.
6. Model üzerinde bel çekim tekniğini uygulayınız.	**6.**	Kesimi tam kalça / kemer ekleminin üzerinden değil kemer çizgisinin hafifçe altından (uyluk başlangıcından) yapınız.
7. Model üzerinde diz çekim tekniğini uygulayınız.	**7.**	Kadrajın alt sınırını diz kapağının hemen üstünde veya altında tutunuz. Kesimi tam diz ekleminin üzerinden yapmayınız.
8. Model üzerinde boy çekim tekniğini uygulayınız.	**8.**	Modelin başının üstünde kalan boşluğun (baş boşluğu), ayaklarının altında kalan boşluğun iki katı olmasına dikkat ediniz.
9. Model ve çevre üzerinde genel çekim tekniğini uygulayınız.	**9.**	Modelin etrafındaki mimari unsurları ve çevreyle ilişkisini göstermek amacıyla açıyı genişletiniz.
10. Model ve çevre üzerinde uzak çekim tekniğini uygulayınız.	**10.**	Sınıf veya atölye ortamında modeli sınıfın veya atölyenin en uzak köşesine ya da duvar dibine yerleştiriniz. Geniş açılı lens kullanarak sınıfın tavanını, tabanını ve yan duvarlarını kadraja dâhil ediniz. Böylece modelin, kapalı mekânın bütünü içinde küçük bir detay olarak görünmesini sağlayınız.

2.2. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1. Kamera ve ekipmanı eksiksiz hazırladı.		
2. Çekim öncesi kamera, pil ve hafıza kartını kontrol etti.		
3. Ayrıntı çekimde odaklandığı detayı (göz, el vb.) net ve kompozisyona uygun şekilde kadrajladı.		
4. Baş çekiminde boyun eklemini kesmeden karakterin duygu durumunu ön plana çıkaracak şekilde kadrajlama yaptı.		
5. Omuz çekiminde kol ve omuz birleşim noktasını kesmeden omuzların hafifçe altından kadrajlama yaptı.		
6. Göğüs çekiminde dirsek eklemlerini kesmeden modelin yönüne göre bakış boşluğunu doğru ayarladı.		
7. Bel çekiminde eklem yerinden kesmeme kuralına uyarak kadrajı kemer çizgisinin hafifçe altından (uyluk başlangıcından) belirledi.		
8. Diz çekimini tam diz kapağı ekleminin üzerinden kesmeden tekniğe uygun hizadan gerçekleştirdi.		
9. Boy çekiminde el ve ayak bileği eklemlerini kesmeden baş ve ayak boşluğu oranlarını doğru şekilde ayarladı.		
10. Genel çekimde karakterin hiçbir uzvunu veya eklemini çerçeve sınırında kesmeden mekânla ilişkisini doğru yansıttı.		
11. Uzak çekimde, modeli küçük görünecek şekilde mekânın en uzak noktasına konumlandırıp çevreyi geniş açıyla yansıttı.		
12. Netlik ayarlarını doğru yaptı.		
13. Çekim sonrası kısa bir değerlendirme notu hazırladı.		

"Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıda yer alan cümlelerdeki bilgiler doğruysa cümlelerin başındaki boşluğa "D", yanlış ise "Y" yazınız.

1. (.....) Ayrıntı çekim sık kullanılırsa dramatik etki yaratma durumu ortadan kalkar.

2. (.....) Baş çekiminde karakterin başı ve boynu tamamen görünür.

3. (.....) Omuz çekiminde kişinin vücudunun yaklaşık yarısı gösterilir.

4. (.....) Kameranın merceğiyle yapılan optik kaydırma hareketi sırasında kamera sabittir.

5. (.....) Kameranın sabit dururken sağa sola (yatay) veya aşağı yukarı (dikey) yaptığı harekete çevrinme hareketi denir.

B) Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan noktalı yerlere tabloda verilen sözcüklerden uygun olanını yazınız.

6. Kameranın bir nesneye doğru yaklaşarak veya nesneden uzaklaşarak hareket ettirilmesi ..... olarak adlandırılır.

7. Kamerayı dikey eksende yukarıdan aşağıya alçaltan veya aşağıdan yukarıya yükselten harekete ..... denir.

8. Kamera, karakterin etrafında dairesel bir yol izlediğinde yapılan hareket ..... olarak adlandırılır.

9. Kişinin omuz hizasından yukarısının yer aldığı çekim duygu ve mimikleri vurgulayan ..... çekimidir.

10. Kişi ya da nesnenin çevresiyle gösterildiği, mekân ilişkisini vurgulayan çekim ölçeği ..... çekim olarak tanımlanır.

C) Aşağıda verilen soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

11. Pan ve tilt hareketleri arasındaki temel fark nedir?

A) Pan yatay, tilt dikey eksende hareket eder.

B) Pan dikey, tilt yatay eksende hareket eder.

C) İkisi de aynı eksende hareket eder.

D) Pan yukarı aşağı, tilt sağa sola hareket eder.

E) Pan sabit, tilt serbest hareket eder.

12. Arc hareketi sırasında meydana gelen aşağıdaki olaylardan hangisi doğrudur?

A) Karakter çerçevenin merkezinde kalır.

B) Kamera sabit kalır, nesneler hareket eder.

C) Kamera yalnızca ileri geri hareket eder.

D) Arc hareketinde tilt kullanılmaz.

E) Kamera yukarı aşağı hareket eder.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

13. Bir insanın başı ve ayakları kadrajdan kesilmeden ayakların altında az, başın üstünde ise ayakların altında bırakılan boşluğun yaklaşık iki katı kadar yer bırakılarak yapılan çekim ölçeği aşağıdakilerden hangisidir?

A) Bel B) Boy C) Genel D) Omuz E) Yakın

14. Kadrajda mekân veya manzaranın ön planda olduğu çekim ölçeği aşağıdakilerden hangisidir?

A) Baş B) Bel C) Boy D) Göğüs E) Uzak

15. Çerçevelenen kişinin göğsünden başının üst kısmına kadar olan alanı kapsayan çekim ölçeği aşağıdakilerden hangisidir?

A) Baş B) Bel C) Boy D) Genel E) Göğüs

Ç) Aşağıdaki soruların cevaplarını noktalı yerlere yazınız.

16. Bir asansörle yukarı çıktığınızı veya aşağı indiğinizi hayal ediniz. Bu hareket sırasında çevrede hangi değişiklikler meydana gelir?

.....

.....

17. Bir arkadaşınızın etrafında dairesel bir şekilde dans ettiğinizi hayal ediniz. Siz dönerken arkadaşınız hep çerçevenin ortasında kalır. Bu hareket sırasında neler fark edersiniz?

.....

.....

18. Yakın çekimlerde kadrajın daralması izleyicinin dikkatini nasıl etkilemektedir? Açıklayınız.

.....

.....

19. Boy çekimi, izleyici üzerinde nasıl bir etki oluşturmaktadır? Bu çekim ölçeğinin görsel anlatım açısından önemini açıklayınız.

.....

.....

20. Uzak ve yakın çekimler konunun anlatımını nasıl etkilemektedir? Örnek vererek açıklayınız.

.....

.....

3. ÖĞRENME BİRİMİ

HABER ÇEKİMİ

KONULAR

1. HABER ÇEKİMİ ÖNCESİ HAZIRLIKLAR

2. HABER ÇEKİMİ YAPMA

3. HABER ÇEKİMİ SONRASI İŞLEMLER

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

1. Haber çekimi öncesinde gerekli kamera ve ekipmanı hazırlama

2. Farklı haber türleri için uygun kamera hareketleri ve çekim ölçekleriyle haber çekimi yapma

3. Görüntüyü bilgisayarda farklı ortamlara kaydetme

ANAHTAR KELİMELER

- çekim öncesi
- ekipman
- görüntüyü aktarma
- haber çekimi
- kayıt ortamı
- uygun konum

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

Okulunuzda düzenlenecek bilim fuarı için okul televizyonunda yayımlanmak üzere kısa bir haber hazırlanacaktır. Bu çalışmada kameraman olarak görev alacağınızı düşünün. Çekim sırasında fuar alanının görüntüleri alınacak, öğretmen ve öğrencilerle kısa röportajlar yapılacaktır.

Aşağıdaki soruları verilen senaryoya göre cevaplayınız.

1. Bilim fuarı çekimine giderken yanınıza hangi kamera ekipmanını alacağınızı ve ekipmanı çekim sırasında hangi amaçlarla kullanabileceğinizi açıklayınız.

2. Fuar alanının genel görünümünü ve stantları etkili bir şekilde göstermek için kamerayı nasıl hareket ettirirdiniz? Açıklayınız.

3. Röportaj sırasında hangi çekim ölçeklerini tercih ederdiniz? Görüşülen kişinin yüz ifadelerini ve konuşmasını izleyiciye daha etkili aktarmak için hangi çekimlerin kullanılabileceğini açıklayınız.

3.1. HABER ÇEKİMİ ÖNCESİ HAZIRLIKLAR

Çekim öncesi hazırlık, habercilik sürecinin önemli bir aşamasıdır. Haberin izleyiciye etkili, doğru ve zamanında ulaşabilmesi için çekimden önce kapsamlı bir hazırlık süreci gerekir. Bu süreç, kullanılacak ekipmanın belirlenmesi ve kontrol edilmesinden, çekim mekânının incelenmesine kadar birçok adımı içerir. Ortamın ışık, ses ve güvenlik koşullarının önceden değerlendirilmesi ile çekimde görev alacak ekibin görev dağılımının netleşmesi olası aksaklıkların önüne geçer.

Kamera ve ses ekipmanlarının doğru seçilmesi, olayın gerçekliğini bozmadan net ve anlaşılır bir görüntü-ses bütünlüğü sağlar. Doğru ayarlanan ve çalışır durumdaki kamera, mikrofon, ışık ve diğer ekipman haberin teknik kalitesini doğrudan belirler. Tüm bu hazırlıkların planlı yapılması, haberin profesyonel bir dille aktarılmasını ve izleyicinin ilgisinin canlı tutulmasını sağlar.

3.1.1. Haber Çekimi İçin Gerekli Ekipman

Haber çekiminin teknik açıdan sorunsuz gerçekleştirilebilmesi için kullanılacak ekipmanın çekim öncesinde eksiksiz hazırlanması gerekir. Kameraman, çekim yapılacak ortamın koşullarına, haberin türüne ve çekim süresine göre uygun ekipman seçimi yapmalıdır (Görsel 3.1). Haber çekimi öncesinde kameramanın hazırlayacağı ekipman ve bunlarla ilgili dikkat etmesi gereken noktalar başlıklar hâlinde sıralanmıştır.



Görsel 3.1: Haber çekiminde kullanılan gerekli ekipman

3.1.1.1. Kamera

Haber çekiminde kullanılacak kameranın seçimi haberin türüne, çekim yapılacak mekâna ve çalışma koşullarına göre titizlikle yapılmalıdır. Yüksek çözünürlükte görüntü kaydı yapabilen ve uzun süreli kayıt imkânı sunan kameralar özellikle uzun süren haberlerde büyük avantaj sağlar. Bunun yanında kameranın hafif, sağlam ve kolay taşınabilir olması kameramanın hem çekim sırasında daha hızlı hareket etmesini hem de uzun süren çekimlerde daha az yorulmasını sağlar. Ergonomik tasarıma sahip bir kamera, ayarların daha hızlı yapılmasına ve beklenmedik durumlarda kameramanın daha pratik çözümler üretebilmesine imkân tanır. Bu nedenle doğru kamera seçimi, haberciliğin hem teknik kalitesini hem de saha performansını doğrudan etkileyen önemli bir adımdır.

3.1.1.2. Objektif

Kameranın en önemli bileşenlerinden biri olan objektif, çekim yapılacak ortama ve habercilik koşullarına göre özenle seçilmelidir. Her ortamın ışık, mesafe ve hareketlilik düzeyi farklı olduğundan objektifin sağladığı kadraj esnekliği büyük önem taşır. Haber çekimlerinde genellikle geniş aralıklı zoom objektifler tercih edilir çünkü bu objektifler sayesinde yakın planlar arasında hızlı geçiş yapılabilir. Böylece kameraman, beklenmedik durumlara hızla tepki verebilir ve hareketi kaybetmeden görüntüyü kontrol edebilir. Örneğin spor müsabakası ya da miting gibi geniş alanlarda çalışan bir kameraman önce genel planlarla izleyiciye ortam hakkında kapsamlı bir fikir verebilir. Ardından kalabalık içinde dikkatini çeken bir özneye hızla zoom yaparak haberi detaylandırabilir. Bu sayede hem mekânın ve olayın bütünü hem de mekânda öne çıkan ayrıntılar etkili aktarılmış olur. Bu yönüyle doğru objektif seçimi, haberin teknik kalitesini belirleyen temel unsurlardan biridir.

3.1.1.3. Tripod

Basın açıklaması, basın toplantısı, kongre gibi kameranın çok fazla hareket etmesine ihtiyaç duyulmayan haber çeşitlerinde kullanılır. Bu ortamlarda tripod, görüntünün titrememesi ve olası uzun çekimlerde kameramanın yorulmasını önlemek için tercih edilmelidir.

Tripod, kameramana hareketli çekimlerde kolaylık sağlamasının yanı sıra, görüntünün titremesini engelleyerek kalitesini artırır. Özellikle futbol, atletizm, araba yarışı, voleybol gibi spor müsabakalarında hem kameranın kolayca pan, tilt, truck gibi hareketleri yapabilmesi hem de kaliteli görüntüler elde edilebilmesi için tripod kullanımı büyük önem taşır.

3.1.1.4. Haricî Mikrofon

Kameraların üzerinde bulunan dâhilî mikrofonlar, ortam seslerini genel olarak kaydedebilse de çoğu zaman net ve kaliteli ses elde etmek için yeterli değildir. Özellikle kalabalık, rüzgârlı veya gürültülü ortamlarda çevredeki sesler konuşmanın önüne geçebilir. Bu nedenle haber çekimlerinde daha temiz ve anlaşılır ses kaydı alabilmek için haricî mikrofonlardan yararlanılır. Kullanılacak mikrofon türü, haberin çekildiği ortamın özelliklerine ve çekim türüne göre seçilmelidir. Röportaj çekimlerinde konuşan kişinin sesini net kaydetmek amacıyla genellikle yaka mikrofonu tercih edilir. Daha uzak mesafeden yönlü ses alınması gereken durumlarda shotgun (şatgan) mikrofon kullanılır. Muhabirin hareket hâlinde olduğu canlı yayın veya saha çekimlerinde ise kablo kullanımını azaltarak hareket kolaylığı sağlayan telsiz mikrofonlar tercih edilir. Doğru mikrofon seçimi, haberin izleyiciye daha anlaşılır ve profesyonel şekilde aktarılmasını sağlar.

3.1.1.5. Işık Ekipmanı

Işığın yetersiz olduğu ortamlarda görüntünün karanlık, pürüzlü veya detay kaybına uğramış şekilde oluşmaması için ek ışık kaynaklarından yararlanılır. Özellikle gece çekimlerinde, kapalı alanlarda ve doğal ışığın yeterince ulaşmadığı ortamlarda yapay ışık sistemleri haber çekiminin önemli bir parçasıdır. Kameraya kolayca monte edilebilen kamera üstü ışıkları hareketli çekimlerde pratik kullanım sağlar ve kısa mesafedeki kişilerin daha net görüntülenmesine yardımcı olur. Daha geniş alanların aydınlatılması gereken durumlardaysa taşınabilir LED paneller tercih edilir. LED paneller güçlü ışık vermelerinin yanı sıra, enerji tüketimlerinin düşük olması ve kolay taşınabilmeleri nedeniyle haber çekimlerinde sık kullanılır. Röportaj ve stüdyo benzeri çekimlerde ise sert gölgeleri azaltarak daha doğal ve yumuşak bir görüntü oluşturmak amacıyla soft box gibi ışık ekipmanından yararlanılır. Doğru ışık kullanımı görüntü kalitesini artırırken izleyicinin dikkatini konuya daha kolay çeker.

3.1.1.6. Batarya ve Yedek Batarya (Pil)

Bir kameranın kalbi olarak nitelendirilebilecek batarya olmadan kamera çalışamaz. Kablolu enerji temin edilemeyen haber ortamlarında kameranın vazgeçilmezi bataryadır. Sadece kamera değil; ışık, mikrofon gibi diğer ekipmanlar da genellikle bataryayla çalışır. Bu nedenle çekim öncesinde, kullanılacak tüm ekipman için uzun süreli enerji sağlayan kaliteli bataryalar temin edilmeli ve bataryaların doluluk oranları mutlaka kontrol edilmelidir. Kameraman yanında yedek batarya da bulundurmalıdır.

3.1.1.7. Hafıza Kartı

Gidilecek haberin niteliğine bakılmaksızın yüksek kayıt alanına (64 GB-128 GB) ve hızlı yazma-okuma özelliğine sahip hafıza kartları tercih edilmelidir. Hafıza kartları hassas ve küçük parçalar olduğu için kolayca bozulabilir veya kaybolabilir. Bu nedenle kameraman çekime giderken mutlaka yedek hafıza kartı götürmelidir.

3.1.1.8. Taşıma Çantası

Kameraman, tüm ekipman ve kamerayı güvenle taşımak ve çevresel koşullara karşı korumak için yanına mutlaka taşıma çantası almalıdır. Bu çantalar bütün ekipmanı korurken ek parçaların da çantaların küçük ceplerinde düzenli bir biçimde kolaylıkla taşınabilmesini ve lazım olması durumunda bulunabilmesini sağlar.

3.1.1.9. Kulaklık

Kulaklık kameraman için görüntü kadar sesin de kontrol altında tutulmasını sağlar. Kulaklık, çekim sırasında ortam seslerini, röportaj yapılan kişinin sesini veya teknik sorunları anında fark etmeye yardımcı olur. Böylece çekim hataları erkenden tespit edilir ve çekimi tekrar etme ihtiyacı azalır. Sesin kayıt esnasında kalitesini ve mikrofonların çalışıp çalışmadığını kontrol etmek için kulaklık kullanılmalıdır.

NOT

Kameraman için en önemli araçlardan biri de kameraman yeleğidir. Bu yelekler çeşitli büyüklükte birçok cebe sahiptir. Kameraman; kullanacağı hafıza kartı, batarya ve mikrofonu bu ceplerde taşıyarak onlara kolayca ulaşılabilir.

Çekim öncesi kamerayı ve tüm ekipmanı hazırlayan kameraman, haber merkezinden ayrılmadan önce tüm cihazları tek tek açmalı ve cihazların çalışıp çalışmadığını kontrol etmelidir. Eksiklik veya aksaklık olması durumunda o cihazı çalışır durumdaki yedek bir cihazla değiştirmelidir.

3.1. UYGULAMA

ÇEKİM İÇİN HAZIRLANALIM

Amaç			
Haber çekimi öncesinde çekim için gerekli kamera ve ekipmanı hazırlamak			
Araç Gereç			
kamera, objektif, tripod, haricî mikrofon, ışık ekipmanı, batarya, pil, hafıza kartı, taşıma çantası, kulaklık, yelek.			
Süre: 2 ders saati			
Uygulama Ortamı: bilgisayar laboratuvarı, atölye, stüdyo.			
Yönerge Bu uygulamada sizden çekim öncesinde gerekli kamera ve ekipmanı eksiksiz bir şekilde hazırlamanız beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.			
İŞLEM BASAMAKLARI		**ÖNERİLER**	
1.	Çekim yapılacak ortamı inceleyerek ihtiyaç duyulacak ekipmanı belirleyiniz.	**1.**	Bu aşamada çekim ortamına dair notlar tutunuz.
2.	Çekim ortamına göre kullanılacak ekipmanı hazırlayınız.	**2.**	Ekipman hazırlığı sırasında süre tutarak çalışma hızınızı değerlendirebilirsiniz.
3.	Kameranın çalışır durumda olup olmadığını ve bataryanın doluluk oranını kontrol ediniz.	**3.**	Batarya seviyesi düşükse yedek batarya hazırlayınız veya bataryayı şarj ediniz.
4.	Hafıza kartının takılı olup olmadığını ve kartta kayıt için yeterli boş alanın olup olmadığını kontrol ediniz.	**4.**	Hafıza kartında yeterli alan yoksa gerekli dosyaları yedekleyerek boş alan oluşturunuz.
5.	Mikrofon bağlantılarını yaparak ses kontrolünü gerçekleştiriniz.	**5.**	Ses seviyesini kulaklık kullanarak kontrol ediniz.
6.	Tripodu kurarak kamerayı sabitleyiniz.	**6.**	Tripod parçalarının eksiksiz ve sağlam olduğundan emin olunuz.
7.	Işık ekipmanının çalışır durumda olup olmadığını kontrol ediniz.	**7.**	Işık ekipmanında sorun varsa bağlantıları ve güç kaynaklarını kontrol ediniz.
8.	Kamera ve ekipmanın kurulumunu tamamlayarak sistemin genel kontrolünü gerçekleştiriniz.	**8.**	Tüm ekipmanın çalışıp çalışmadığını test ediniz.
9.	Yedek malzemeleri (batarya, pil, hafıza kartı) yanınızda bulundurunuz.	**9.**	Bu malzemelerin taşınması için yelek kullanınız.

3.1. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1. Çekim yapılacak ortam için gerekli kamera ve ekipmanı belirledi.		
2. Belirlediği kamera ve ekipmanı eksiksiz hazırladı.		
3. Çekim öncesinde kameranın çalışır durumda olup olmadığını kontrol etti.		
4. Bataryanın doluluk oranını kontrol etti.		
5. Hafıza kartında yeterli boş alanın olup olmadığını kontrol etti.		
6. Mikrofon bağlantılarını yaparak sesi test etti.		
7. Tripodu kurarak tripodun parçalarının tam olup olmadığını kontrol etti.		
8. Işık ekipmanının çalışır durumda olup olmadığını kontrol etti.		
9. Kamera ve ekipmanın kurulumunu tamamlayarak sistemi test etti.		
10. Yedek malzemeleri hazır hâle getirdi.		

"Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

3.2. HABER ÇEKİMİ YAPMA

Haber çekimi sadece kamerayla görüntü almak değildir, olayın gerçekleştiği ortamı dikkatle incelemeyi ve elde edilen bilgiyi izleyiciye anlaşılır bir şekilde aktarmayı gerektiren bir süreçtir. Televizyon haberciliğinde görüntü ve ses haberin daha etkili anlatılmasına yardımcı olur. Böylece izleyici, olayın geçtiği yeri ve ortamın havasını daha kolay anlayabilir. Bunun yanında, haber çekiminde etik kurallar çok önemlidir. Kişilerin özel hayatına saygı gösterilmesi, görüntülerin değiştirilmemesi, olayların olduğu gibi aktarılması gazetecinin temel sorumluluklarındandır. Tüm bu unsurlar bir araya geldiğinde izleyiciye hem doğru hem de bilgilendirici bir haber sunulmuş olur. Bu nedenle haber çekimi; teknik bilgi, dikkat, dürüstlük ve özen gerektiren çok yönlü bir çalışma alanıdır.

3.2.1. Haber Türlerine Göre Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Haber çekimlerinde kullanılan kamera hareketleri ve çekim ölçekleri, haberin türü ile içeriğine göre farklı amaçlarla uygulanır. Kamera hareketleri; olayın gerçekleştiği ortamda bulunan nesneler, kişiler ve durumlar arasında ilişki kurarak izleyicinin dikkatini doğru noktaya yönlendirir, anlatımı güçlendirir ve mekânın daha etkili gösterilmesini sağlar. Çekim ölçekleri ise haberin görsel dilini oluşturarak izleyicinin olayın geçtiği mekânı algılamasına, önemli ayrıntıları fark etmesine ve kişilerin duygusal ifadelerini doğru kavramasına yardımcı olur.

Bu süreçte omuzda ya da elde taşınan kamerayla gerçekleştirilen yatay, dikey, çapraz, dairesel veya karma biçimdeki manuel kaydırma hareketleri genellikle müdahalesiz ve doğal haber çekimlerinde tercih edilir (Görsel 3.2). Bu teknik, izleyiciye olayları veya kişileri kameramanın bakış açısından izleme hissi verir ve haberde daha doğal bir görünüm oluşturur. Sabitlik ve takip gerektiren çekimlerde ise tripod gibi destek ekipmanından yararlanılır. Aynı kamera hareketi ve çekim ölçeği farklı haber türlerinde kullanılabilmekle birlikte haberin amacı ve içeriği hangi tekniğin ön plana çıkacağını belirler. Sahada karşılaşılacak röportaj, sıcak olay, spor veya basın açıklaması gibi farklı haber türlerinde anlatımı güçlendirmek ve izleyiciye doğru bilgiyi aktarmak için tercih edilen çeşitli kamera teknikleri ve çekim ölçekleri bulunmaktadır.



Görsel 3.2: Omuzda ya da elde taşınan kamera

3.2.1.1. Röportaj Çekimlerinde Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Röportaj haberlerinde temel amaç, görüşülen kişinin bilgi, düşünce ve duygularını izleyiciye doğru ve anlaşılır biçimde aktarmaktır.

Bu nedenle hem konuşmacının ifadelerini net gösterecek çekim ölçekleri hem de röportajın doğal akışını destekleyecek kamera hareketleri tercih edilir (Görsel 3.3).



Görsel 3.3: Röportaj çekimi

Kamera Hareketleri: Röportajlarda genellikle kamera ve konuşmacı sabittir. Ancak görüşülen kişi hareket hâlindeyken kamera elde veya omuzda yapılan takip hareketleriyle konuşmacıyı izler. Önemli bir ifadeyi veya detayı vurgulamak için zoom-in hareketi uygulanır. Konuşmacıyı çevresiyle göstermek için ise zoom-out hareketi tercih edilir.

Çekim Ölçekleri: Görüşülen kişinin yüz ifadelerini, beden dilini, duygu ve düşüncelerini izleyiciye etkili biçimde aktarabilmek amacıyla yakın ölçekli çekimlerden yararlanılır. Bu doğrultuda genellikle omuz çekimi, göğüs çekimi ve baş çekimi kullanılır. Konuşmacının hareketli olduğu durumlarda ise bel çekimi tercih edilebilir.

NOT

Röportaj esnasında muhabirin soruları sorarken tek başına görüntülenmesi, konuşmacının yanıtları veya tarafların dinleme anındaki baş sallama gibi tepki ifadeleri farklı çekim ölçekleriyle kaydedilmelidir. Bu çeşitlilik, haberin kurgulanması sürecinde kurgu operatörüne büyük kolaylık sağlar.

3.2.1.2. Sıcak Gelişme Haberlerinde Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Kaza, afet, yangın, protesto ve benzeri sıcak olay haberlerinde olayın gerçekleştiği ortamın atmosferini ve kapsamını izleyiciye doğru aktarabilmek için çeşitli kamera hareketleri ve çekim ölçeklerinden yararlanılır (Görsel 3.4).

Kamera Hareketleri: Bu tür haberlerde olaylar hızla geliştiği için çekimler çoğunlukla elde veya omuzda taşınan kameralarla gerçekleştirilir. Olay yerinin genişliğini, çevreyi ve kalabalığı göstermek için pan; binaların yüksekliğini veya meydana gelen hasarı göz önüne sermek için tilt hareketlerinden yararlanılır. Kalabalık anlarda veya olay yerinde farklı yüksekliklerden görüntü elde etmek amacıyla pedestal hareketi tercih edilir.

Çekim Ölçekleri: İzleyicinin olayın geçtiği mekân hakkında bilgi edinmesini ve olayın büyüklüğünü daha iyi algılamasını sağlamak amacıyla çekime genel çekim veya uzak çekim ölçekleriyle başlanır. Olayın gelişimine göre kilit unsurları (örneğin hasar görmüş bir nesneyi veya önemli bir ipucunu) vurgulamak ve ayrıntıları belirginleştirmek amacıyla ayrıntı / detay çekim ölçeklerine yer verilir. Yaralı, tanık veya olayın merkezindeki kişilerin duygu durumlarını göstermek amacıyla yakın çekim ölçeklerinden de yararlanılabilir.



Görsel 3.4: Olay yeri çekimi

3.2.1.3. Spor Haberlerinde Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Hızın, anlık kararların ve yüksek temponun hâkim olduğu spor haberciliğinde müsabakanın coşkusunu ve kritik anları izleyiciye eksiksiz aktarmak amacıyla farklı kamera hareketleri ve çekim ölçekleri kullanılır (Görsel 3.5).



Görsel 3.5: Spor haberi çekimi

Kamera Hareketleri: Hızlı hareket eden sporcuları, topu veya spor ekipmanını kadrajda kaybetmemek için sürekli, pürüzsüz ve eş zamanlı bir pan hareketi zorunludur. Pozisyonların içindeki ikili mücadeleleri, faul anlarını veya sporcuların sevincini yakalamak için ani ve hızlı zoom-in; oyunun yön değiştirdiği anları bütünüyle göstermek için ise zoom-out hareketleri kullanılır. Yarış pistleri veya atletizm sahaları gibi geniş alanlarda ise sporcuların hızına ayak uydurabilmek için track çekimlerinden yararlanılır.

Çekim Ölçekleri: Spor müsabakalarında oyunun genel gidişatına, saha veya kort hâkimiyetine odaklanmak için genel çekim tercih edilir. Takımların sahadaki dizilişini, oyun düzenini ve müsabakanın genel akışını göstermek amacıyla çok genel planlardan da yararlanılabilir. Bir sporcunun bireysel yeteneğini, hareket estetiğini veya pozisyon içindeki fiziksel mücadelesini kaydetmek için boy çekim kullanılır. Hakemin kritik bir karar anındaki yüz ifadesini, teknik direktörlerin taktik verirken yaşadığı heyecanı veya tribünlerdeki taraftar coşkusunu yakalamak için ise baş çekimi ve göğüs çekimi bir arada uygulanabilir.

Gol sevinci, faul pozisyonu veya bir sporcunun kritik hareketi gibi anlar boy çekim ya da diz plan ile gösterilebilir. Bir atletin başlangıç çizgisindeki ayak pozisyonu veya hakemin düdüğü gibi ayrıntılar ise ayrıntı çekimle vurgulanabilir.

3.2.1.4. Basın Açıklamalarıyla Resmî Etkinliklerde Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Resmî açıklamaların, protokol düzeninin ve kitlesel katılımların ön planda olduğu bu tür haberlerde hem kurumsal ciddiyeti hem de etkinliğin büyüklüğünü izleyiciye aktarmak için uygun kamera hareketleri ve çekim ölçeklerinden yararlanılır (Görsel 3.6).

Kamera Hareketleri: Kürsüdeki konuşmacıyı sabit bir planda tutarken salondaki dinleyicileri, katılım yoğunluğunu, protokolü ve diğer katılımcıları göstermek amacıyla yavaş, dengeli ve kontrollü pan hareketi yapılır. Kalabalık etkinliklerde, törenlerde veya toplumsal olaylarda ortamın fiziki yapısına göre farklı yüksekliklerden dinamik görüntüler elde etmek amacıyla pedestal hareketinden yararlanılır. Resmî törenlerde ve protokol etkinliklerinde ani ve sert kamera hareketlerinden kaçınılır.

Çekim Ölçekleri: Kürsü konuşmalarında ve basın açıklamalarında konuşmacıyı öne çıkarmak, konuşmacının açıklamalarını ve ifadelerini net aktarmak amacıyla standart olarak göğüs çekim veya omuz çekim ölçekleri tercih edilir; duruma göre bel çekim de kullanılabilir. Konuşmacı ile katılımcıları aynı kadrajda göstermek için boy çekim planlarına yer verilir. Salondaki kalabalığı, organizasyonun kapsamını ve etkinliğin genel atmosferini göstermek amacıyla araya genel çekim ve uzak çekim planları girilir. Etkinlikteki önemli isimleri, kürsüdeki önemli görsel unsurları veya olayla ilgili kritik detayları vurgulamak amacıyla yakın çekim ve ayrıntı çekim ölçeklerinden yararlanılır.



Görsel 3.6: Basın açıklaması çekimi

3.2.1.5. Magazin ve Kültür-Sanat Haberlerinde Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Sergiler, film galaları, zanaat atölyeleri ve insan hikâyeleri gibi görselliğin ve estetik unsurların ön planda olduğu magazin ve kültür-sanat haberlerinde izleyicinin ilgisini çekmek ve haberin atmosferini yansıtmak amacıyla farklı kamera hareketleri ve çekim ölçeklerinden yararlanılır.

Kamera Hareketleri: Bu tür haberlerde görüntülerin daha akıcı ve estetik görünmesini sağlamak amacıyla tripodun yanı sıra, gimbal gibi yardımcı ekipman da kullanılabilir. Konuya yaklaşmak veya konudan uzaklaşmak amacıyla dolly-in ve dolly-out hareketlerinden yararlanılır. Sergilenen eserleri, mekânı veya kişileri farklı açılardan göstermek için ise ark hareketi tercih edilebilir. Bu hareketler haberin görsel zenginliğini artırarak izleyiciye daha etkileyici bir anlatım sunar.

Çekim Ölçekleri: İnsan hikâyelerinde kişilerin duygu ve ifadelerini ön plana çıkarmak amacıyla baş çekimi kullanılır. Bir sanat eserinin ayrıntılarını, zanaatkârın el becerilerini veya sergilenen objeleri vurgulamak için ayrıntı çekim tercih edilir. Kişiyi bulunduğu ortamla birlikte göstermek ve kişinin mekânla ilişkisini yansıtmak amacıyla bel çekiminden yararlanılır.

3.1. SIRA SİZDE

Aşağıdaki durumları inceleyiniz. Her durum için uygun olabileceğini düşündüğünüz kamera hareketini ve çekim ölçeğini ilgili alanlara yazınız. Seçimlerinizi arkadaşlarınızın seçimleriyle karşılaştırınız.

Durum	Kamera Hareketi	Çekim Ölçeği
Bir röportaj sırasında konuşmacının duygu ve düşüncelerini etkili biçimde aktarmak		
Bir yangın alanının büyüklüğünü ve çevresini göstermek		
Hızla hareket eden bir sporcuyu görüntülemek		
Basın açıklaması yapan konuşmacının ifadelerini aktarmak		
Olay yerindeki önemli bir ayrıntıyı vurgulamak		

Tartışınız: Aynı durum için farklı kamera hareketleri ve çekim ölçekleri kullanılabilir mi? Neden?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3.2.2. Röportaj Çekimlerinde Muhabir Kesmeleri

Haber görüntülemenin temel unsuru insandır. İnsan unsurunun öne çıktığı haber fotoğraflarında temel çekim ölçeklerine dikkat edilmesi gerekir. Çekim boyutları genel olarak vücudun ya da sahnenin tamamı (genel plan), vücudun yarısı (bel planı), vücudun dörtte üçü (diz planı) ve yüzlere yapılan yakın çekim olarak sınıflandırılır. Haber çekimlerinde kullanılacak çekim ölçekleri, haberin içeriğine ve verilmek istenen mesaja göre değişebilir.

Kurgu devamlılığını sağlamak, konuşma aralarındaki duraksamaları veya teknik hataları gizlemek için kullanılan dört temel muhabir kesmesi (ara görüntü) vardır.

1. Muhabirin omzundan röportaj yapılan kişiyi gösteren ikili çekim
2. Soruları soran muhabirin tekli senkronize çekimi
3. Muhabirin sessiz dinleme detayları
4. Röportaj yapılan kişinin omzundan muhabiri gösteren ikili çekim

3.2.2.1. Muhabirin Omzundan Röportaj Yapılan Kişiyi Gösteren İkili Çekim

Bu çekim türünde kamera, röportaj yapılan kişiyi karşıdan görüntülerken muhabirin omzunu veya vücudunun bir bölümünü de kadraja dâhil eder (Görsel 3.7). Böylece izleyici, röportajın kimler arasında gerçekleştiğini daha kolay anlar. Bu çekimin amacı, muhabir ile röportaj yapılan kişi arasındaki iletişimi ve etkileşimi izleyiciye aktarmaktır. Kameranın konumu, muhabirin yüzünden çok omuz ve üst vücut bölümünü gösterecek şekilde ayarlanır. Bu sayede dikkat, röportaj yapılan kişinin yüz ifadelerine ve konuşmasına yönelirken röportajın doğal akışı da korunur.



Görsel 3.7: Muhabirin omzundan röportaj yapılan kişiyi gösteren ikili çekim

3.2. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak muhabirin omzundan röportaj yapılan kişiyi gösteren ikili çekimi izleyiniz. Videoyu izlerken muhabir ile röportaj yapılan kişinin kadrajda birlikte nasıl gösterildiğine dikkat ediniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Bu çekimde muhabir ve röportaj yapılan kişi kadraj içinde nasıl gösterilmektedir?

.....

.....

.....

2. Bu çekim türü röportajın soru-cevap şeklinde ilerlediğini anlamanızı kolaylaştırdı mı? Açıklayınız.

.....

.....

.....

3.2.2.2. Muhabirin Tekli Senkronize Çekimi

Bu çekimde yalnızca muhabir kadrajda yer alır ve muhabirin sesi görüntüyle birlikte kaydedilir (Görsel 3.8). Muhabirin soru sorduğu, açıklama yaptığı veya bilgi verdiği bölümlerde bu çekim türü kullanılır. Genellikle röportajın temel çekimlerini desteklemek amacıyla tercih edilir. Röportaj yapılan kişinin görüntüleri arasına muhabirin tek başına yer aldığı çekimler eklenerek röportajın farklı açılardan sunulması ve görüntülerin daha akıcı görünmesi sağlanır.



Görsel 3.8: Muhabirin tekli senkronize çekimi

Ters açıdan yapılan çekimlerde muhabir, röportaj yapılan kişinin baktığı yönün tersine bakmalıdır. Bu çekimler için yeni kamera konumları gerekebilir. Kameranın, muhabirin bulunduğu noktadan daha iyi bir arka plana sahip başka yere taşınması faydalı olabilir. Röportajları bir gün, uzağa kesmeleri de başka bir gün çekmek mümkün olabilir. Bu durumlarda muhabirin bakış yönünü doğru ayarlamak, görüntülerin montaj sırasında uyumlu ve doğal görünmesi açısından önemlidir.

3.3. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak muhabirin tekli senkronize çekimini gösteren videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken muhabirin kadrajda tek başına nasıl gösterildiğine ve bu çekimin röportajın anlatımına sağladığı katkıya dikkat ediniz. Videoyu izledikten sonra gözlemlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız ve aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Bu çekimde muhabir kadraj içinde nasıl gösterilmektedir?

.....

.....

2. Bu çekimde muhabirin tek başına kadrajda yer alması izleyicinin dikkatini nereye yönlendirmektedir?

.....

.....

3.2.2.3. Muhabiri Dinlerken Gösteren Tekli Sessiz Çekim

Bu çekimde muhabirin baş sallama hareketleri, set-up (set-ap-kurulum), göz çizgisi ve çekim ölçekleri bir önceki çekimle aynı şekilde uygulanır (Görsel 3.9). Baş sallama hareketleri, yanıtın bir bölümünden diğerine geçiş yapılırken kullanılır ve montajda akıcılığı sağlar. Muhabirin farklı ifadeler sergilemesi faydalıdır ancak bunu abartmamak önemlidir. Röportaj neşeli bir havadaysa bazı baş sallama çekimlerinde muhabirin hafifçe gülümsemesi de uygun olur.



Görsel 3.9: Muhabiri dinlerken gösteren tekli sessiz çekim

3.4. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak, muhabiri dinlerken gösteren tekli sessiz çekimi izleyiniz. Videoyu izlerken bu çekim açısının sahne ve izleyici üzerindeki etkisini gözlemleyiniz. Gözlemleriniz doğrultusunda aşağıdaki soruyu yanıtlayınız.

Bu çekim türü röportajın akışına nasıl katkı sağlamaktadır? Açıklayınız

.....

.....

.....

3.2.2.4. Röportaj Yapılan Kişinin Omzundan Muhabiri Gösteren İkili Çekim

Bu çekimde kamera, röportaj yapılan kişinin omzunun üzerinden muhabiri görüntüler (Görsel 3.10). Ters açılı bir çekim olduğundan muhabir, röportaj yapılan kişinin baktığı yönün tersine bakmalıdır. Eğer çekim sessiz bir baş sallama çekimiyse röportaj yapılan kişinin muhabire doğru konuşması sağlanmalıdır. Kamera, röportaj yapılan kişinin yalnızca çene hareketini görmeli, dudak hareketleri kadraja girmemelidir. Sorular sorulurken senkron çekimlerle de bu görüntüler desteklenebilir.



Görsel 3.10: Röportaj yapılan kişinin omzundan muhabiri gösteren ikili çekim

3.5. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak röportaj yapılan kişinin omzundan muhabiri gösteren ikili çekimi izleyiniz. Videoyu izlerken bu çekim türünün röportajın anlatımına ve izleyici üzerindeki etkisine dikkat ediniz. Gözlemlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız. Ardından aşağıdaki soruyu cevaplayınız.

Bu çekim türünün izleyici üzerindeki etkisi nedir?

.....

.....

.....

.....

3.2.3. Haber Çekimi Sırasında Uyulması Gereken Kurallar

Haber kameramanlarının görevi çok önemlidir. Toplumdaki pek çok olay kameralar aracılığıyla izleyicilere ulaştırılmaktadır. Bu nedenle televizyon haberciliğinde haber kameramanlarının mesleki eğitimi ve gelişimi büyük önem taşır.

Kimi zaman olay yerindeki teknik yetersizlikler ya da çekim koşullarını etkileyen dış etmenler kaliteli görüntü elde etmeyi zorlaştırabilir. Buna rağmen deneyimli bir haber kameramanı her durumda en iyi görüntüyü yakalamaya çalışmalıdır. Olay yerindeki ani gelişmeleri dikkatle izlemeli ve hiçbir detayı gözden kaçırmamalıdır.

Haberlerin doğru ve objektif aktarılması esastır. İzleyiciyi yanıltacak veya manipüle edecek çekimlerden kesinlikle kaçınılmalıdır.

Haber çekimleri sırasında dikkat edilmesi gereken başlıca noktalar şöyle sıralanabilir:

- Çekim yapılacak ortama ilişkin önceden bilgi toplanmalı.
- Kamera ve yardımcı ekipmanın bakımının yapıldığından ve çalışır durumda olduğundan emin olunmalı.
- Olaylar ve röportajlar çekilirken kayıt işleminin başladığından emin olunmalı.
- Olaylar ve röportajlar çekilirken, kayıt süresi ile akülerin doluluk oranı sürekli kontrol edilerek çekim planı buna göre yapılmalı.
- Ses kayıtları temiz ve anlaşılır olmalı, mikrofon yerleşimi doğru ayarlanmalı.
- Çekimler mümkün olduğunca tripod kullanılarak yapılmalı.
- Kameranın tripod üzerine sağlam ve dengeli yerleştirildiğinden emin olunmalı.
- Çekim sırasında ortamdaki doğal seslerin kayda alındığından emin olunmalı.
- Çekim ölçekleri sürekli akılda tutulmalı.
- Çekilen esas bölümlerin sonunda ve başında pay bırakılmalı.
- Sabit çekimlerden yararlanılmalı.
- Çekim yapılırken odaklanılan nesnenin veya kişinin arkasındaki mevcut ve olası arka plan ögelerine dikkat edilmeli.
- Ana görüntülerin yanı sıra, ek detay çekimleri de yapılmalı.
- Çekim öncesinde olduğu gibi çekim sonunda da ekipman ve malzemelerin bakımı ve kontrolü yapılmalı.

Röportaj çekimi tamamlandıktan sonra çekim tamamen bitmiş sayılmaz. Çekim sırasında ve sonrasında da özel hayat ve kişisel alanlara saygı gösterilmelidir. Evde veya ofiste çekim yapıldıysa ve eşyaların yeri istenen arka plan için değiştirildiyse çekim sonunda eşyalar eski yerlerine konulmalıdır. Ayrıca röportaj yapılan kişiye ve çekime yardımcı olan herkese teşekkür edilmelidir.

3.2.4. Haber Çekimi İçin Uygun Konum Tespit Etme

Haber çekimlerinde görüntü kalitesini ve anlatım gücünü belirleyen en temel unsurlardan biri kameranın konumudur. Doğru nokta seçimi, olayın izleyiciye daha net ve anlaşılır biçimde aktarılmasını sağlar. Bu nedenle kameraman, kayda başlamadan önce çekim alanını dikkatle incelemeli ve kamerayı yerleştireceği yeri önceden belirlemelidir.

Haber çekimi için konum belirlenirken dikkat edilmesi gereken bazı temel unsurlar bulunmaktadır.

Açı Seçimi: Kameranın konumu, olayın en iyi görülebileceği ve önemli ayrıntıların yakalanabileceği açıyı sunmalıdır. Özellikle kalabalık ortamlarda, törenlerde veya spor müsabakalarında izleyicinin görüşünü engelleyecek unsurların (örneğin diğer insanların başları, direkler vb.) kadraja girmemesine özen gösterilmelidir.

Işık Koşulları: Seçilen konumun ışık yönü çekim kalitesini doğrudan etkiler. Konunun yeterli ve dengeli ışık alması sağlanmalıdır. Güçlü ışık kaynaklarının (güneş, stüdyo spotu vb.) doğrudan kameranın lensine gelmesi engellenmeli, görüntüde oluşabilecek ters ışık veya istenmeyen parlamaların önüne geçilmelidir.

Ses Kalitesi: Sahadaki ses kaynakları doğru değerlendirilmelidir. Trafik, yoğun kalabalık veya yüksek sesli cihazlar gibi çevresel gürültüler röportajları ve haber sesini olumsuz etkileyebilir. Bu yüzden mikrofonların en temiz ve anlaşılır sesi alabileceği noktalar tercih edilmelidir.

Arka Plan Estetiği: Çekim yapılan alanın arka planı haberin içeriğini desteklemelidir. Konuyla ilgisiz, dikkat dağıtıcı veya görsel estetiği bozan ögelerin kadrajda yer almamasına dikkat edilmelidir. Sade ve amaca uygun bir arka plan, izleyicinin odağını haberin ana unsuruna yönlendirir.

Can Güvenliği: Özellikle afet, kaza, toplumsal olaylar ve savaş bölgelerinde çekim yapılırken güvenlik kuralları her şeyin önünde tutulmalıdır. Kameraman hem kendisini hem de ekibini tehlikeye atmayacak, arama-kurtarma ya da güvenlik görevlilerinin çalışmasını engellemeyecek güvenli bir konum seçmelidir.

3.2. UYGULAMA

KAMERA SENİN, HABER SENİN

Amaç
Farklı haber türleri için farklı kamera hareket ve çekim ölçeklerinde haber çekimi yapmak
Araç Gereç
kamera, objektif, tripod, haricî mikrofon, ışık ekipmanı, batarya, pil, hafıza kartı, taşıma çantası, kulaklık, yelek.
Süre: 40 dk.
Uygulama Ortamı: stüdyo, sınıf veya atölye, okul bahçe, spor salonu.
Yönerge Bu uygulamada sizden röportaj, sıcak gelişme, spor, basın açıklaması, magazin ya da kültür sanat haber türlerinden en az iki tanesinin çekimini yapmanız beklenmektedir. Seçtiğiniz haber türüne uygun kamera hareketlerini ve çekim ölçeklerini kullanarak haber çekimlerini gerçekleştiriniz. Belirtilen önerilere dikkat ederek İşlem basamaklarını uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI		ÖNERİLER	
1.	Haber türünü belirleyiniz.	**1.**	Röportaj, sıcak gelişme, spor, basın açıklaması veya magazin-kültür sanat haberlerinden birini seçiniz.
2.	Görev ve rol dağılımını planlayınız ve her çekim türünde rollerinizi değiştiriniz.	**2.**	Muhabir, kameraman ve haber türüne göre gerekli kişileri belirleyiniz.
3.	Çekim ekipmanlarını hazırlayınız.	**3.**	Kamera, objektif, batarya, hafıza kartı, mikrofon, tripod ve diğer ekipmanların çalışır durumda olduğunu kontrol ediniz.
4.	Çekim yapılacak ortamı inceleyiniz.	**4.**	Bu aşamada çekim ortamına dair notlar tutunuz.
5.	Haber türüne uygun kamera hareketlerini planlayınız.	**5.**	Örneğin röportajda zoom, sıcak gelişmede pan-tilt, sporda pan-track, basın açıklamasında kontrollü pan, kültür-sanatta dolly veya arc kullanınız.
6.	Haber türüne uygun çekim ölçeklerini belirleyiniz.	**6.**	Genel plan, boy plan, bel plan, göğüs planı, baş planı veya detay çekimlerden uygun olanları kullanınız.
7.	Haber çekimini gerçekleştiriniz.	**7.**	Çekimler sırasında planladığınız kamera hareketleri ve çekim ölçeklerini uygulayınız.
8.	Ses ve görüntü kontrollerini yapınız.	**8.**	Mikrofon, ışık ve kadrajı kontrol ederek gerekli düzeltmeleri yapınız.
9.	Çekimleri gözden geçiriniz.	**9.**	Seçtiğiniz haber türünün anlatımını destekleyen görüntülerin eksiksiz olup olmadığını değerlendiriniz.

3.2. UYGULAMA

Değerlendirme		
Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.		
KONTROL LİSTESİ		
SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	**EVET**	**HAYIR**
1. Haber türüne uygun görev ve rol dağılımı yaptı.		
2. Çekim için gerekli ekipmanları eksiksiz hazırladı.		
3. Çekim yapılacak ortamı haber türüne uygun şekilde inceledi.		
4. Haber türüne uygun kamera hareketlerini planladı.		
5. Çekimlerde planladığı kamera hareketlerini doğru uyguladı.		
6. Haber türüne uygun çekim ölçeklerini belirledi.		
7. Çekimlerde uygun çekim ölçeklerini etkili biçimde kullandı.		
8. Kadraj, kompozisyon ve görüntü düzenine dikkat etti.		
9. Ses kaydını anlaşılır ve temiz şekilde gerçekleştirdi.		
10. Işık ve görüntü kalitesini kontrol ederek gerekli düzenlemeleri yaptı.		
11. Çekimlerin haberin anlatımını desteklemesine dikkat etti.		
12. Çekimleri tamamladıktan sonra görüntü ve ses kayıtlarını kontrol etti.		
13. Çalışma süresince ekip arkadaşlarıyla iş birliği içinde çalıştı.		
14. Çalışmayı verilen süre içinde tamamladı.		

“Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

3.3. HABER ÇEKİMİ SONRASI İŞLEMLER

Haber çekimi tamamlandıktan sonra görüntülerin düzenli aktarılması ve arşivlenmesi kurgu öncesi sürecin en önemli aşamalarından biridir. Ham görüntüler, kurgu aşamasında sorun yaşanmaması için bilgisayara güvenli bir biçimde aktarılır. Kullanılan ekipmanın kalitesi görüntü aktarımının sorunsuz gerçekleşmesini sağlar. Sonuç olarak haber çekimi sonrası işlemler, haberin yayına hazır hâle gelmesini sağlayan önemli bir aşamadır.

3.3.1. Kayıt Ortamları

Video kayıt ortamları, çekilen görüntünün kaydedildiği fiziksel ya da dijital ortamı ifade eder. Bu ortam kameranın özelliklerine ve kullanım amacına göre değişir. Analog kayıt sistemi, başka bir ifadeyle kaset kaydıyla başlayan video kayıt sistemleri tarihsel bir dönüşüm geçirerek zamanla dijital depolamaya evrilmiştir. Hatta son yıllarda güvenlik alanında kullanılan bulut depolama ortamlarının yakın gelecekte video kayıt ortamları için de kullanılacağı öngörülmektedir.

Video kayıtlarında çoğunlukla kullanılan manyetik kasetler ve optik diskler son yıllarda yerini modern kayıt sistemleri olan hafıza kartlarına, haricî ve dâhilî dijital depolama ortamlarına bırakmıştır.

3.3.1.1. Hafıza Kartları

Hafıza kartları küçük yapılarına rağmen geniş bir depolama alanına sahiptir. Kolay taşınabilme ve görüntüyü kolay aktarma özelliğine sahip olduğu için yaygın kullanılan hafıza kartları kamera gövdesinde yer alan kart yuvalarına yerleştirilir (Görsel 3.11).



Görsel 3.11: Kamera gövdesi üzerinde yer alan hafıza kartı yuvası

Hafıza kartları farklı özelliklerde üretilir, bu nedenle kullanılacağı alana göre seçilmelidir. Kullanılacağı alana ve amaca göre farklı özellikleri olan başlıca hafıza kartı çeşitleri Tablo 3.1'de belirtilmiştir.

Tablo 3.1: Başlıca Hafıza Kartı Çeşitleri

Kart Türü	Açıklama	Kullanım Alanı
SD [Secure Digital (Sekur Dijital)]	Standart boyuttadır ve yaygın kullanılır.	kameralar, kayıt cihazları
SDHC [High Capacity (Hay Kapasiti)]	Kapasite 4 GB-32 GB	HD videolar
SDXC [Extended Capacity (Ekstid Kapasity)]	Kapasite 32 GB-2 TB	4K-8K videolar
Micro SD (Micro Esdi)	SD kartların küçük boyutlu hâlidir.	drone, aksiyon kameraları
CFexpress (Cefekspires) / XQD (Ekskudi)	Üst düzey kameralarda kullanılır. Geleceğin kayıt ortamı olarak nitelendirilir.	sinema, 4K-8K videolar

Hafıza kartı seçilirken çekilecek görüntünün süresi ve kalitesi göz önünde bulundurulmalıdır. Hafıza kartı seçilirken dikkat edilecek noktalar şöyle sıralanabilir:

- Kayıt alanı olarak GB [(gigabayt) kartın veri saklama miktarı] cinsinden yüksek (64 GB, 128 GB, 256 GB) olan kartlar tercih edilmelidir.
- Hafıza kartları veri yazma hızlarına göre çeşitlilik gösterir. Kartın veri yazma hızı MB/s cinsinden ifade edilir. Kaydedilen görüntünün kaliteli olması için kartın veri yazma hızının yüksek olmasına dikkat edilmelidir.

NOT

Veri yazma hızı Class [(C) Kılas (Sınıf) 10], UHS [Ultra High Speed (Ultra Hay Sipid-Ultra Yüksek Hız)], V30, V60 (Video Hız Sınıfı) şeklinde kart üzerinde belirtilir (Görsel 3.12).



1. Maksimum okuma hızı
2. SD hafıza kartı türü
3. UHS veri yolu hızı
4. SD hız sınıfı
5. UHS hız sınıfı
6. Hafıza kartı kapasitesi

Görsel 3.12: Bir hafıza kartının üzerindeki işaretlerin anlamları

3.3.1.2. Dâhilî Depolama Ortamları

Bazı profesyonel kameralar, görüntüyü kameranın içinde yer alan depolama alanlarına kaydeder. Kameralarda HDD [Hard Disk Drive (Hard Disk Dırayv)-Sabit Disk Sürücüsü] (Görsel 3.13) veya SSD [Solid State Drive (Solid Siteyt Dırayv)-Katı Hâl Sürücüsü] (Görsel 3.14) depolama aygıtları bulunmaktadır. Bu depolama aygıtları yüksek kayıt kapasitesine sahiptir. Bu nedenle haricî hafıza kullanımına gerek yoktur. Ancak bu depolama aygıtlarının kayıt alanları sıklıkla kontrol edilmelidir. Kayıt alanları dolmuşsa dosyalar silinerek yeni kayıtlar için alan açılmalıdır. Ayrıca kameranın arızalanması durumunda tüm veri kaybolacağı için dosyalar mutlaka başka alana da aktarılmalıdır.



Görsel 3.13: HDD sabit disk sürücüsü



Görsel 3.14: SSD sabit disk sürücüsü

3.3.1.3. Haricî Depolama Ortamları

Haricî depolama alanları kameraya kabloyla bağlanarak kullanılır. Haber çekimi esnasında kablolu haricî depolama diskinin kullanımı zorluk yaratacağı için haricî disk daha çok görüntünün yedeklenmesi ve arşivlenmesinde kullanılır. Haricî depolama ortamlarının HDD, haricî SSD ve USB bellek türleri bulunur.

3.3.2. Kayıt Formatları

Çekilen bir görüntünün dijital ortamda nasıl işlendiğini, kodlandığını ve saklandığını belirleyen yapıdır. Seçilen format; video kalitesini, görüntülerin aktarım hızını, kurgu sırasında düzenlenebilirliğini ve paylaşılabilirliğini doğrudan etkiler. Bu nedenle kullanım amacına uygun bir kayıt formatı seçimi büyük önem taşır.

Dijital video formatlarında codec (kodek) adı verilen bileşenler temel rol oynar. Kodek, kelime anlamıyla kodlayıcı / çözücüdür. Dijital video dosyalarının daha az yer kaplaması ve kolay aktarılabilmesi için görüntüleri sıkıştırır ve daha sonra çözerek oynatılabilir hâle getirir.

H.264, H.265 gibi yaygın kullanılan kodekler, yüksek kaliteli görüntüyü daha küçük dosya boyutlarına indirerek saklamaya ve paylaşmaya olanak tanır. Ancak sıkıştırılmış formatlarda bilgisayardaki kurgu süresi uzar.

Dijital kayıt formatları, aynı zamanda bu kodeklerin yer aldığı kapsayıcı yapılardır. Kapsayıcı formatlar sadece video verisini değil aynı zamanda ses, alt yazı, zaman kodları gibi bilgileri tek bir dosya içinde barındırır. Örnek olarak .mp4, .mov, .mkv gibi kapsayıcı formatlar farklı kodeklerle uyumlu çalışır.

Birçok dijital kayıt formatı, sıkıştırma süreci sırasında belirli oranlarda veri kaybına neden olabilir. Bu nedenle görüntü kalitesinin kritik olduğu durumlarda kayıpsız ya da düşük sıkıştırmalı formatlar tercih edilmelidir. Format seçimi hem hedeflenen kaliteye hem de kullanılacak platforma göre yapılmalıdır. Başlıca dijital kayıt formatları ve bu formatların kullanım alanları Tablo 3.2'de verilmiştir.

Tablo 3.2: Bazı Dijital Kayıt Ortamları ve Bu Ortamların Kullanım Alanları

Format	Uzantı	Özellik	Kullanım Alanı
MP4	.mp4	Yaygın kullanılır. Yüksek sıkıştırma olanağı verir ve kaliteli görüntü sağlar.	sosyal medya, TV
AVI	.avi	Yaygın kullanılır.	sosyal medya, TV
MOV	.mov	Yüksek kaliteli ses ve görüntü verir.	sosyal medya, TV
WEBM	.webm	Web için tasarlanmıştır, düşük dosya boyutu sunar.	bazı web ortamları
WMV	.wmv	Yüksek sıkıştırma, kaliteli görüntü ve küçük dosya boyutu olanağı verir. Ancak diğer video oynatıcılardan format desteği alamaz.	Bazı cihazlarda oynatılabilir.

3.3.3. Görüntüyü Bilgisayara Aktarma Yolları

Çekilen haber görüntüsünün yayımlanabilmesi için işlenmesi gerekir. Bu işlemin gerçekleştirilebilmesi için görüntülerin bilgisayar ortamına aktarılması zorunludur. Görüntü aktarımı, kurgu sürecinin ilk aşamalarından biridir. Görüntülerin düzenlenmesi, arşivlenmesi ve paylaşılması açısından büyük önem taşır. Aktarım işlemi sırasında görüntü dosyalarının eksiksiz ve güvenli şekilde bilgisayara kaydedilmesine dikkat edilmelidir. Son zamanlarda görüntüyü bilgisayara aktarmak için USB kablosu, hafıza kartı veya haricî depolama aygıtları gibi birden fazla yöntem kullanılmaktadır. Kullanılacak yöntem; kameranın teknik özelliklerine, kayıt ortamına ve çalışma koşullarına göre değişiklik gösterebilir.

3.3.3.1. USB Kablosuyla Doğrudan Aktarım

Kamera, bir USB kablosu yardımıyla bilgisayara bağlanarak görüntüler doğrudan bilgisayara aktarılabilir. Bilgisayar, çoğu durumda cihazı otomatik tanır.

Tanımazsa masaüstünden **Bilgisayarım** veya **Bu Bilgisayar** simgesine tıklanır. Açılan pencerede kamera haricî bir cihaz olarak listelenir. Bu cihaza çift tıklanarak, cihazın içindeki video dosyaları bilgisayarda önceden oluşturulmuş bir klasöre kopyalanıp kaydedilir.

USB kablosuyla yapılan aktarımda işlemin hızlı ve sorunsuz gerçekleşmesi için orijinal, başka bir ifadeyle cihazın kendi markasına ait kablonun kullanılması önerilir. Ayrıca aktarım sırasında kablonun bağlantısının kopmaması önemlidir. Aksi takdirde veri kaybı yaşanabilir ve aktarım tamamlanamayabilir.

3.3.3.2. Hafıza Kartıyla Aktarım

Kamerada bulunan hafıza kartı, kart yuvasından çıkarılarak aktarım için kullanılır. Bilgisayarda yerleşik bir kart okuyucu varsa kart bu yuvaya takılır. Bilgisayarda kart okuyucu bulunmuyorsa haricî bir kart okuyucu cihaz kullanılarak bilgisayara bağlanır.

Bilgisayar, hafıza kartını genellikle otomatik tanır. Tanımazsa **Bilgisayarım** simgesi üzerinden karta ulaşılır. Tanıma işlemi tamamlandıktan sonra kart içindeki video dosyaları bilgisayarda oluşturulmuş bir klasöre kopyalanarak kaydedilir.

Hafıza kartıyla veri aktarımı, kullanılan kartın özelliklerine bağlı olarak hızlı ve pratik bir yöntem olabilir. Ayrıca bu yöntem, kameraya ihtiyaç duyulmadan veri aktarımı yapılmasını sağlar.

Çekilen ve bilgisayara aktarılan görüntüler, haberin konusu ve tarihi belirtilerek özenle klasörlenmelidir. Bu sayede hem kurgu aşamasında görüntülere kolayca ulaşılır hem de ham hâliyle arşivlenen görüntüler düzenli saklanmış olur.

Hafıza kartı veya USB kablosu, tüm işlemlerin ardından bilgisayarın **Güvenle Kaldır** sekmesinden çıkarılmalıdır. Çünkü hafıza kartı ya da USB kablosu veri aktarımı tamamlanmadan çıkarılırsa dosyalar zarar görebilir, bozulabilir veya tamamen kaybolabilir. Ayrıca bu durum hafıza kartına ya da diske kalıcı donanım zararları verebilir.

3.3. UYGULAMA

KAYDETTİM, AKTARDIM, FORMATLADIM

Amaç

Görüntüyü bilgisayara farklı formatlarda kaydetmek

Araç Gereç

kamera, haricî disk, USB kablosu, hafıza kartı, bilgisayar.

Süre: 2 ders saati

Uygulama Ortamı: bilgisayar atölyesi, kurgu atölyesi.

Yönerge

Bu uygulamada sizden görüntüyü bilgisayara aktararak farklı formatlarda kaydetmeniz beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
1. Görüntü dosyasını bilgisayara aktarmak için kullanacağınız yöntemi belirleyiniz.	**1.** USB bağlantısı veya hafıza kartı kullanınız.
2. Çok kısa bir görüntü çekiniz.	**2.** 30 sn. veya 1 dk. yeterli olacaktır.
3. Çektiğiniz görüntüyü bilgisayara aktarınız.	**3.** Görüntüyü kart okuyucu veya USB kablosu aracılığıyla aktarınız.
4. Uygun kayıt formatını seçiniz.	**4.** MP4, MOV veya bilgisayarınızın desteklediği bir formatı kullanınız.
5. Bilgisayarda klasör oluşturunuz ve görüntüyü bu klasöre kopyalayınız.	**5.** Dosya açıklamasına haberin adını ve tarihini yazınız.
6. Kartı veya USB kablosunu bilgisayardan çıkarınız.	**6.** Cihazı, Güvenle Kaldır seçeneğini kullanarak çıkarınız.

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen ölçütlere göre göre öğretmen tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1. Görüntü dosyasını bilgisayara aktarmak için uygun yöntemi belirledi.		
2. Video çekimini yaptı.		
3. Uygun kayıt formatını seçti.		
4. Çekilen görüntüyü bilgisayara aktardı.		
5. Bilgisayarda uygun isimle bir klasör açarak görüntüyü dosyaya kopyaladı.		
6. Kartı veya USB kablosunu bilgisayardan Güvenle Kaldır seçeneğini kullanarak çıkardı.		

”Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıda yer alan cümlelerdeki bilgiler doğruysa cümlelerin başındaki boşluğa "D", yanlış ise "Y" yazınız.

1. (....) Haber çekimi ciddi ve planlı yürütülmesi gereken bir süreçtir.

2. (....) Haber çekimlerinde kameraman yalnızca teknik görevlerden sorumludur.

3. (....) Röportaj çekimi tamamlandıktan sonra ortamın eski düzenine getirilmesi etik bir sorumluluktur.

4. (....) Haber görüntüsü bilgisayara sadece USB okuyucuyla aktarılır.

5. (....) Kayıt formatı kurguyu etkiler.

B) Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerlere uygun sözcükleri yazınız.

6. Kameranın kalbi niteliğindeki ..... olmadan kamera çalışmaz.

7. Röportajlarda soruların ardından kullanılacak .....çekimleri kurgu geçişleri için yararlıdır.

8. H.264 ve H.265 birer ..... örneğidir.

9. Sesin net ve anlaşılır kaydedilmesi için ..... doğru konumlandırılmalıdır.

10. Röportaj yapılan kişiyi doğal biçimde dinlerken gösteren çekimle..... denir.

C) Aşağıda verilen soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

11. Aşağıdakilerden hangisi görüntüyü bilgisayara doğrudan aktarma yollarından biridir?

A) Görüntüyü kameradan izlemek

B) Görüntüyü sosyal medyadan izlemek

C) Görüntünün timecodenu tutmak

D) Hafıza kartı ile aktarım

E) Görüntüyü kurgu programında düzenlemek

12. Kayıt formatının aşağıdakilerden hangisi üzerinde etkisi <u>yoktur</u>?

A) Video kalitesi

B) Görüntünün aktarım hızı

C) Kurgu sırasında düzenlenebilirliği

D) Görüntünün paylaşılabilirliği

E) Görüntünün dosyalanması

13. Aşağıdakilerden hangisi kayıt formatı <u>değildir</u>?

A) AVI

B) MOV

C) MP4

D) SD

E) WEBM

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

14. Aşağıdakilerden hangisi haber çekimi sırasında dikkat edilmesi gereken etik kurallardan biri <u>değildir</u>?

A) Kişisel alana saygı göstermek

B) Doğru ve objektif çekim yapmak

C) Görüntüleri manipüle etmek

D) Çekim sırasında çevreyi korumak

E) Özel hayatı ihlal etmemek

15. Muhabirin omzundan röportaj yapılan kişiyi gösteren ikili çekimin amacı aşağıdakilerden hangisidir?

A) Röportajın yapıldığı ortamı tanıtmak

B) Muhabir ve konuğu aynı karede göstermek

C) Röportaj yapılan kişinin yüz ifadesini gizlemek

D) Yalnızca muhabiri ön plana çıkarmak

E) Arka plandaki detayları öne çıkarmak

Ç) Aşağıdaki soruların cevaplarını noktalı yerlere yazınız.

16. Haber çekimi öncesinde hazırlanması gereken ekipmanlar nelerdir? Sıralayınız.

.....
.....
.....

17. Televizyon haberciliğinde haber kameramanlarının mesleki eğitimi ve gelişimi neden önemlidir? Açıklayınız.

.....
.....
.....

18. Haber çekimi sırasında uyulması gereken temel kurallar nelerdir? Açıklayınız.

.....
.....
.....

19. Hafıza kartı seçilirken nelere dikkat edilmelidir? Açıklayınız.

.....
.....
.....

20. Bilgisayara kameradan görüntü aktarılırken nelere dikkat edilmelidir? Açıklayınız.

.....
.....
.....

4. ÖĞRENME BİRİMİ

VİDEO DÜZENLEME

KONULAR

1. KURGUNUN TEMEL KAVRAMLARI
2. KURGUYA GİRİŞ
3. PROGRAMIN ARAYÜZÜ (TİMELİNE)
4. PENCERE, EFEKT VE FİLTRELER
5. GEÇİŞ EFEKTLERİ
6. YAZI (TİTLE) EKLEME
7. RENK VE HIZ DÜZENLEMELERİ
8. ANAHTAR KARELER
9. EK İŞLEV PALETLERİ
10. VİDEOYU KAYDETME

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Kurgunun önemi ve kurgu metotları açıklama
- Yeni projede başlangıç ayarları yapma
- Programın zaman çizelgesine ses ve görüntü aktarma
- Kurgu programı pencerelerini, efektlerini ve filtrelerini kullanma
- Videoya geçiş efektlerini uygulama
- Videoya yazı ekleme
- Video üzerinde renk ve hız ayarları yapma
- Çalışmaları hareketlendirmek için anahtar kareleri kullanma
- Kurgu programı ek işlevleriyle video düzenleme
- Bitmiş kurgunun farklı formatlarda çıktısını alma

ANAHTAR KELİMELER

- başlangıç ayarı
- çıktı
- donanım
- düzenleme
- efekt
- ek paletler
- filtre
- format
- kayıt
- kurgu
- pencere
- program arayüzü
- renk
- video düzenleme
- yazı ekleme

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. İzlediğiniz bir haber videosunda görüntülerin belirli bir sırayla verilmesi haberin anlaşılmasını nasıl etkiler? Açıklayınız.

2. Bir haber videosunda görüntü ve sesin uyumlu olmaması izleyiciyi nasıl etkileyebilir? Görüşlerinizi açıklayınız.

3. İzlediğiniz haber videolarında görüntüler, yazılar, müzik veya ses geçişleriyle ilgili dikkatinizi çeken özellikler nelerdir? Açıklayınız.

4.1. KURGUNUN TEMEL KAVRAMLARI

Bir haberin izleyiciye etkili, anlaşılır ve hızlı ulaştırılabilmesi için kurgunun temel kavramlarının iyi bilinmesi gerekir. Kurgu; görüntü, ses ve zamanın düzenlenmesiyle anlam oluşturma sanatıdır. Bu nedenle kullanılacak planların doğru seçimi, görüntülerin anlamlı bir sırayla birleştirilmesi ve görüntü geçişlerinde sürekliliğin korunması haberin hem akıcılığını hem de anlam bütünlüğünü sağlar. Dolayısıyla kurgu bilgisi yalnızca teknik bir beceri değil aynı zamanda haberi en öz hâliyle ve etkili anlatma sanatıdır. **Kurgu**; çekilen görüntü, ses ve efektlerin anlamlı bir bütün oluşturacak biçimde birleştirilmesidir.

Kurgunun doğuşu ve gelişimi sinema sanatıyla doğrudan bağlantılıdır. Sinemanın doğduğu ilk yıllarda (1890-1900) filmler tek plan hâlinde çekiliyordu. O dönemde henüz kurgu yoktu ve kamera bir yere sabitlenerek film baştan sona kesintisiz çekiliyordu. Lumière Kardeşler'in (Görsel 4.1) 1895 yılında çektikleri Trenin Gara Girişi (Görsel 4.2) adlı sinema tarihinin ilk filmi tek plan çekime iyi bir örnektir.



Görsel 4.1: Lumière Kardeşler

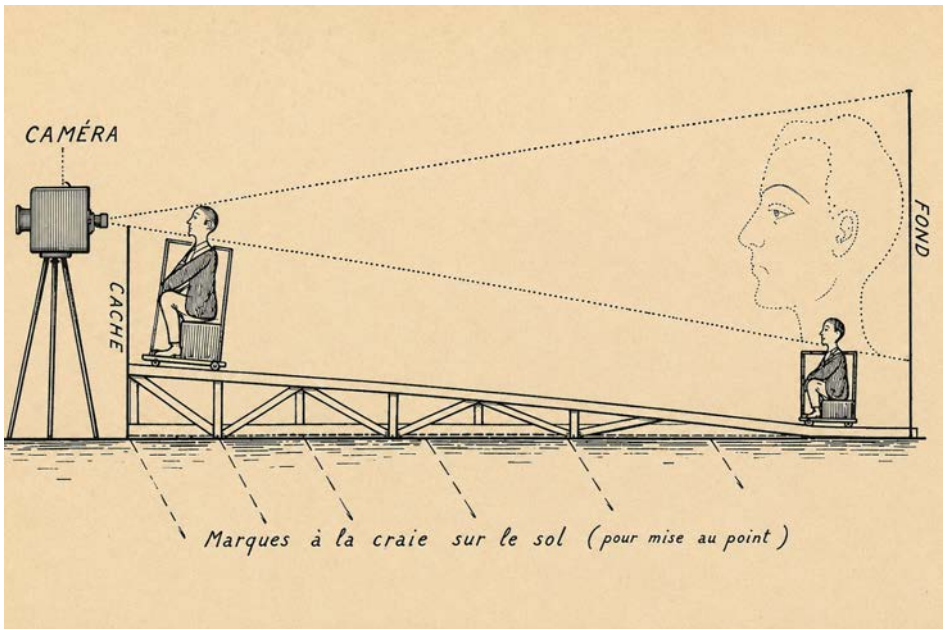


Görsel 4.2: Sinema tarihinin ilk filmi "Trenin Gara Girişi" filminden bir kesit

1900'lerin başında asıl mesleği sihirbazlık olan Fransız Georges Mèliès (Corç Maıls) (Görsel 4.3) kullandığı ilk kurgu teknikleriyle sinemanın da sihirbazı olmuştur. Filmlerinde kullandığı üst üste bindirilen görüntüler, çapraz geçişler, montaj, siyah arka planlar, yakın çekimlerle sinemaya kurguyu kazandırarak sanatsal filmler çekmiştir. Özellikle Lastik Kafalı Adam filmiyle perspektif (Görsel 4.4) ve efektleri kullanarak sinemada çığır açmıştır. Mêliês, bu efekti bir el arabasıyla yapmıştır. Bu efekt, oyuncu ve el arabasının sabit duran bir kameraya yaklaştırılması veya uzaklaştırılmasıyla yapılmıştır. El arabası kameraya yaklaştıkça büyüme, kameradan uzaklaştıkça küçülme etkisi meydana gelmektedir. Mèliès'ın çalışmalarıyla sinema sadece olayları kaydeden bir araç olmaktan çıkıp hikâye anlatma aracı olmuştur.



Görsel 4.3: Georges Mèliès



Görsel 4.4: Georges Mèliès'ın "Lastik Kafalı Adam" filminde kullandığı perspektif tekniğinin çalışma kâğıdı

NOT

Görsel 4.4'te yer alan "Marques à la craie sur le sol (pour mise au point) [(Mark a la kre sür lö sol) (pur miz o puan)]" cümlesinin Türkçesi "Yere çizilmiş tebeşir işaretleri (odaklanmayı sağlamak için)."

1902 yılında çektiği Aya Yolculuk (Görsel 4.5) filminde görüntüleri birleştirerek yeni bir anlatım biçimi ortaya koyan Mèliès sinema sektöründe çığır açmıştır.

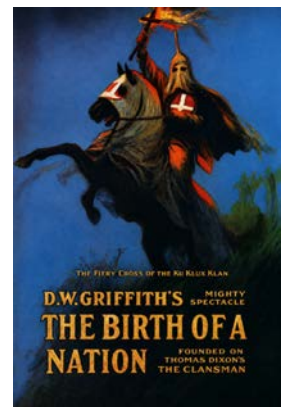


Görsel 4.5: Mèliès'in "Aya Yolculuk" filminden bir görüntü

Amerikalı D.W. Griffith (Girift) (Görsel 4.6) 1915'te gösterime giren **Bir Ulusun Doğuşu** (Görsel 4.7) adlı filmiyle modern kurgunun temellerini atmıştır. Bu filmde Griffith, farklı açılardan çekilen sahneleri birleştirerek zaman ve mekân sürekliliğini sağlamıştır. Griffith, paralel kurgu tekniğini kullanarak aynı anda farklı yerlerde geçen olayları birleştirip, bunları dönüşümlü göstererek izleyiciye sunmuştur.

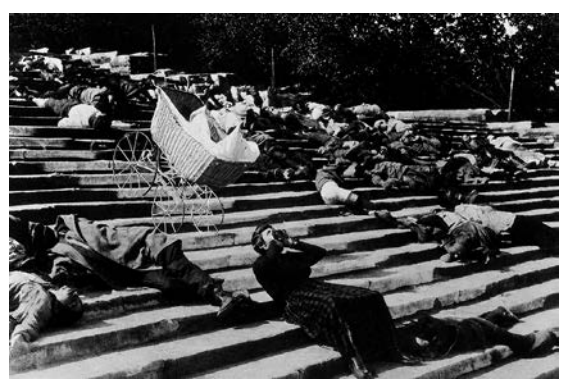


Görsel 4.6: D.W. Griffith



Görsel 4.7: "Bir Ulusun Doğuşu"adlı filmin afişi

1900'lerin ilk çeyreğine gelindiğinde Rus sanatçılar kurgunun sadece teknik bir araç değil görüntüde anlam yaratan bir sanat olduğunu savunmuştur. Sergei Eisenstein (Sergey Ayzenştayn) 1925 yılında çektiği Potemkin Zırhlısı (Görsel 4.8) filminde entelektüel montaj tekniğini kullanarak kurgu aracılığıyla duygusal ve düşünsel bir etki yaratmak istemiştir.



Görsel 4.8: "Potemkin Zırhlısı" filminden bir kesit

Lev Kuleshov (Lev Koleşhov) meşhur Kuleshov Efekti Deneyi (Görsel 4.9) adlı çalışmasıyla anlamın planlar arasındaki ilişkiden kaynaklandığını kanıtlamıştır. Bu deney, izleyicilerin gördükleri görüntünün anlamının art arda gelen iki görüntünün etkileşiminden oluştuğunu varsayar. Bu deneyde bir aktör, bir kâse çorba, tabut içinde bir kız çocuğu ve bir kadın görüntülenmektedir. Ardından bu dört görüntü

1. adam-çorba-adam
2. adam-tabutta kız çocuğu-adam
3. adam-kadın-adam

şeklinde gruplandırılarak izleyicilere bu üç farklı sıralamanın kendilerinde uyandırdığı etki sorulmuştur.

Seyirciler tarafından ilk sıradaki görüntüye verilen yanıt açlık, ikinci sırada yer alan görüntüye verilen yanıt hüzün, üçüncü sıradaki görüntüye verilen yanıt ise sevgi olmuştur.



Görsel 4.9: "Kuleshov Efekti" deneyinde kullanılan görüntü

1930'lara gelindiğinde sinemada artık sesli dönem başlamıştır. 1927'de çekilen Alan Corsland'ın (Elın Korsland) Caz Şarkıcısı (Görsel 4.10) adlı filmi ilk sesli film kabul edilir. Sesli sinema döneminde kurgu alanını sadece görüntü değil ses ve müzik de oluşturmaktadır.



Görsel 4.10: "Caz Şarkıcısı" film afişi

Sinemadan yaklaşık elli yıl daha genç olan televizyonculuğun kurguyla tanışması 1950-1980 yılları arasında olmuştur. Yaygınlaşan televizyon yayıncılığıyla haber ve belgesel kurgu kavramları gelişmiştir. 1990'lardan itibaren bantla yapılan kurgu yerini dijital kurgu programlarına bırakmıştır.

4.1. SIRA SİZDE

Aşağıdaki açıklamaların karşısına tabloda yer alan uygun kişi, kavram veya filmin harfini yazınız. Tablodaki bazı seçenekler kullanılmayacaktır.

HARFLER	KİŞİ / KAVRAM / FİLM
A	Lumiere Kardeşler
B	Georges Mèliès
C	D.W. Griffith
Ç	Sergei Eisenstein
D	Kuleshov Efekti
E	Aya Yolculuk
F	Potemkin Zırhlısı
G	Caz Şarkıcısı
Ğ	Lev Kuleshov
H	Trenin Gara Girişi
İ	Belgesel kurgu

1. ( ) Sinemada sesli sinema dönemini başlatan ilk sesli filmdir.

2. ( ) Sinemanın ilk yıllarında tek plan çekimleriyle tanınan öncü sinemacılardır.

3. ( ) Kurgu yoluyla izleyicide duygusal ve düşünsel etki oluşturmayı amaçlayan Rus yönetmendir.

4. ( ) Görüntülerin anlamının, yan yana geliş biçimine göre değişebileceğini ortaya koyan deneydir.

5. ( ) Modern kurgunun gelişimine katkı sağlayan ve farklı açılardan çekilmiş görüntüleri bir araya getiren yönetmendir.

6. ( ) Georges Mèliès'in görüntüleri birleştirerek yeni bir anlatım biçimi oluşturduğu önemli filmidir.

7. ( ) Entelektüel montaj anlayışının önemli örneklerinden biri olan filmdir.

8. ( ) Sinemada özel efektler ve kurgu tekniklerinin gelişmesine öncülük eden Fransız sinemacıdır.

Kurguyla ilgili temel kavramlar hem film yapımında hem de habercilikte anlamlı bir bütün oluşturmak için kurgu sürecini tanımlayan önemli terimlerdir. Bir kurgucunun kurgu yaparken bilmesi gereken temel kavramlar bulunmaktadır.

Plan

Kameramanın haber çekimi sırasında kayda girip kaydı durdurması arasında kaydettiği görüntüye plan denir. Kameraman farklı çekim ölçekleri kullanarak plan kayıtlarını genel, orta, yakın veya detay plan şeklinde yapabilir. Kurgu esnasında plan ise uzun olan planların bir veya birden fazla parçaya bölünüp kullanılmasını ifade eder. Bu nedenle ham görüntüdeki plan ile kurgu aşamasındaki plan sayısı birbirinden farklı olabilir.

Kesme

En temel kurgu tekniğidir. Bir planın bittiği yerde diğer planın başlamasıdır. Örneğin genel plandan seyirciye yansıtılan haber görüntüsü birdenbire bir röportaja dönebilir. Kesmeler, dikkatli ve haberin doğal akışına uygun yapıldığında seyirci tarafından hissedilmez. Kesme yapılırken sesin, görüntünün, konuşmaların haber içeriğiyle ilgili olmasına dikkat edilmelidir.

Geçiş
Bir plandan başka bir plana geçerken kesmeler yerine kullanılan geçiş efektleri görüntüyü yumuşatır. Özellikle duygusal içerikli haberlerde dramatik ya da romantik etki yaratmak için kullanılır. Habercilikte geçişlerin konunun doğal akışına uygun olması gerekir. Abartılı ve dikkat dağıtan geçiş efektleri habercilikte genellikle kullanılmaz.

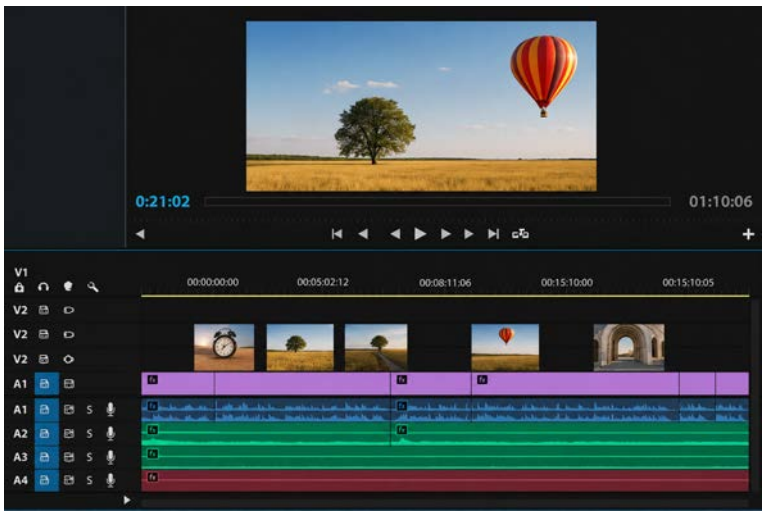
Süreklilik
Haberin zaman, mekân ve hareket açısından tutarlı ve akıcı görünmesidir. Süreklilik sağlanırken planlar arasındaki geçişlerin mantıklı olması, seslendirme ve konuşmaların tutarlı ilerlemesi, görüntülerdeki eylemlerin kesintisizmiş gibi verilmesi gerekir. Böylece haberin izleyici üzerindeki profesyonellik ve gerçeklik algısı olumlu yönde olur.

Ses Kurgusu
Ses, müzik ve seslendirmelerin görüntüyle uyumlu hâle getirilmesidir. Ses kurgusunda ortam sesleri, ses efektleri ve konuşmalar arasındaki dengenin sağlanarak izleyicinin dikkatinin doğru noktaya çekilmesi hedeflenir. Ayrıca ses kurgusunda gürültülü sesler temizlenir, ses seviyeleri düzenlenir. Böylece hem video klibin anlatımı güçlenir hem de görüntünün seyirciyi etkileme gücü artar.

Senkron
Haberde kullanılacak görüntü ile sesin zaman açısından uyum içinde olmasıdır. Konuşan muhabirin, basın açıklaması yapan veya röportaj yapılan kişinin ağız hareketleriyle sesin aynı anda kullanılmasıdır. Bu uyum, izleyicinin konuşmayı kolaylıkla takip etmesini sağlarken anlatının doğal akışı da bozulmamış olur.

İçe Aktarmak
Kameradan bilgisayara aktarılan ve haber kurgusunda kullanılacak görüntü ile ses dosyalarının bilgisayardan kurgu programına aktarılması işlemidir. Kurgunun ilk adımını oluşturan bu işleme **import etmek** de denir.

Zaman Çizelgesi
Video kurgu yazılımında görüntü, ses, efekt, yazı ve diğer ögelerin sıralandığı ve düzenlemelerin yapıldığı çalışma alanına Timeline [Taymlayn (Zaman Çizelgesi)] denir (Görsel 4.11). Programın arayüzünün çalışma panelidir. Videoların yerleştirildiği, ses dosyaları ve yazıların eklendiği, efekt, geçiş ve filtrelerin uygulandığı, kesme, birleştirme gibi tüm işlemlerin yapıldığı alandır.



Görsel 4.11: Genel bir zaman çizelgesi ekran görüntüsü

Birleştirme

Ham görüntülerin haberde kullanılacak şekilde doğru sırayla birleştirilmesidir. Kameraman tarafından çekilen görüntülerin, yapılan röportajların, seslerin zaman çizelgesine kesilmeden sırayla yerleştirilmesidir. Assemble (assembıl) olarak da adlandırılan bu aşamada zaman çizelgesine yerleştirilen görüntülerin haber akışına uygun sıralanması kurgu için büyük önem taşır. Doğru bir ön yerleştirme, kurgu sürecinin daha düzenli ve hızlı ilerlemesini sağlayarak kurgucunun işini büyük ölçüde kolaylaştırır.

İşleme

Haberde kullanılacak görüntülerin, efektlerin, yazıların, seslerin ve diğer tüm düzenlemelerin bir araya getirilerek işlenip habere son hâlinin verilmesidir. Başka bir ifadeyle sıraya dizilmiş görüntü ve seslerin işlenerek işlenerek [render (rendır)] tek bir video hâline getirilmesidir.

Dışa Aktarma

İşlenmiş haber videosunun tek bir dosya hâlinde dışa aktarılarak [export (eksport)] kaydedilmesine denir. Başka bir ifadeyle kurgusu biten haber MP4, MOV, AVI gibi bir formatla dışa çıkarılır ve yayına hazır hâle getirilir. Kurgunun dışa aktarılması, haberin yayına hazır olduğu anlamına gelir.

4.1.1. Habercilikte Kurgunun Önemi ve İşlevi

Kurgu yalnızca sinema sektöründe değil habercilikte de oldukça önemli bir yere sahiptir. Sinemada yönetmenler, kurgu teknikleri aracılığıyla izleyicide estetik bir algı oluşturmayı amaçlar. Habercilikte ise çekilen haber görüntülerinin tüm yönleriyle izleyiciye en doğru ve etkili biçimde ulaştırılması hedeflenir.

Çekilen ham görüntünün, ses düzenlemeleri ve görsel düzenlemelerle kurgulanması sürecine **post-prodüksiyon aşaması** denir. Habercilikte post-prodüksiyon, haberin doğruluğunu ve etkileyiciliğini doğrudan etkiler.

Post-prodüksiyon, çekim sonrasında ham görüntülerin işlenerek izleyiciye sunulacak nihai hâline getirilmesi sürecidir. Bu aşamada gereksiz görüntüler silinir, görüntüler anlamlı bir sırayla düzenlenir, seslendirme yapılır ve haber akışı içinde bütünlük sağlanır. Böylece izleyici haberi akıcı bir şekilde takip eder ve haberin içeriğini net biçimde anlar.

Post-prodüksiyon sürecinde ayrıca çekim sırasında kaydedilen sesler üzerinde çeşitli düzenlemeler yapılır. Arka planda yer alan gürültüler azaltılır, ses temizlenir ve haberin içeriğine uygun anons, müzik veya ses efektleri eklenir. Bu uygulamalar, haberin profesyonel ve estetik bir biçimde sunulmasını sağlar.

Görsel açıdan da post-prodüksiyon büyük önem taşır. Ham görüntülerdeki aşırı karanlık veya parlak sahneler düzeltilir; görüntülere renk düzenlemeleri, alt yazılar ve gerekli grafik ögeleri eklenir. Böylece haberin görsel kalitesi artırılarak izleyicide profesyonel bir izlenim oluşturulur.

Post-prodüksiyon aynı zamanda bir denetim aşamasıdır. Kurgu sırasında haberin içeriği değiştirilmeden yapılan kesmelerle anlatım güçlendirilir ve yanlış bilgiler ayıklanır. Ayrıca görüntülerin etik ilkeler çerçevesinde kalması sağlanır. Örneğin bir cinayet haberinde mağdurun kimliğinin korunması amacıyla görüntüler flulaştırılabilir. 18 yaşından küçüklerin yüzleri gizlenebilir veya kan gibi rahatsız edici sahneler bulanıklaştırılarak ya da siyah beyaz hâle getirilerek yayımlanabilir. Bu düzenlemeler sayesinde post-prodüksiyon **haberin doğruluğunu** ve profesyonel görünümünü sağlar.

Habercilikte kurgu; **oluşturma, birleştirme, düzeltme ve kısaltma** olmak üzere dört temel işlevden oluşur. Bu işlemler haberin izleyiciye anlaşılır, akıcı ve profesyonel bir biçimde sunulmasını sağlar.

a) Oluşturma

Ham görüntü ve seslerin 5N1K (ne, nerede, ne zaman, nasıl, neden, kim) kuralına göre düzenlenmesidir. Böylece olaylar, kişiler ve olgular arasındaki ilişkilerin açıkça kurulması sağlanır.

Amaç; haberin sade, anlaşılır ve bütünlüklü bir biçimde izleyiciye ulaştırılmasıdır.
Örneğin bir muhabirin olay yerinde yaptığı haberde olayın geçtiği yerin genel planını, muhabirin anonsunu, tanık röportajlarını ve olayın sonucunu sırasıyla sunması oluşturma kurgusuna örnektir.

b) Birleştirme

Kameramanın farklı açılardan ve farklı zamanlarda çektiği görüntülerin tek bir olay gibi algılanmasını sağlar. Farklı mekân ve zamanlarda çekilen görüntüler birleştirilerek görsel akıcılık sağlanır ve böylece izleyicide olayın kesintisiz gerçekleştiği izlenimi oluşturulur. Bu sayede izleyici, olayları gerçek zamanlı ve mekânsal bütünlük içinde izler.

c) Düzeltme

Haber çekimi sırasında ortaya çıkan teknik, dilsel veya etik sorunların giderilmesini sağlar. Bu aşamada rahatsız edici çekimler çıkarılır, muhabirin anonslarındaki hatalar düzeltilir, röportajlardaki etik dışı ifadeler ya da görüntüler elenir. Röportaj sırasında arka planda uygunsuz görüntüler yer alıyorsa bu kısımlar kurguda çıkarılır veya flu hâle getirilir. Böylece haberin etik sorunları ortadan kaldırılır.

ç) Kısaltma

Trim olarak da bilinen kısaltma, uzun süren bir çekimin özünü koruyarak daha kısa ve etkili sunulmasını sağlar. Bu yöntemle hem zamandan tasarruf edilir hem de izleyicinin ilgisi canlı tutulur. Haber gereksiz ayrıntılardan arındırılarak yalnızca temel bilgi ve olayın özü aktarılır.

Bu dört işlev birlikte kullanıldığında haber anlamlı, etik, dinamik ve izlenebilir bir bütün hâline gelir. Kurgu, haberciliğin sadece teknik bir aşaması değil aynı zamanda hikâye anlatımının ve etik bilincin bir parçasıdır.

4.1.2. Habercilikte Kullanılan Temel Kurgu Metotları

Görüntü ve seslerin belirli bir amaç doğrultusunda düzenlenmesini sağlayan yöntemlere **kurgu metotları** denir. Habercilikte bu yöntemler, olayların izleyiciye doğru, anlaşılır ve etkili bir biçimde aktarılmasına yardımcı olur. Haberin içeriğine, anlatım amacına ve hedef kitlesine göre farklı kurgu metotları kullanılabilir. Böylece haberler daha akıcı, dikkat çekici ve izlenebilir bir yapıya kavuşur.

a) Süreklilik Kurgusu

Olayların zaman, mekân ve hareket bakımından tutarlı aktarılmasını sağlar. Bu yöntemde görüntüler arasında kopukluk hissi oluşmaması amaçlanır. Böylece izleyici haberi kolaylıkla takip eder. Spor müsabakalarına ilişkin haberlerde görüntülerin olayların gerçekleşme sırasına göre düzenlenmesi süreklilik kurgusunun uygulanışını gösterir.

b) Paralel Kurgu

Aynı zaman diliminde farklı yerlerde gerçekleşen olayların dönüşümlü gösterilmesidir. Bu yöntem özellikle birden fazla gelişmenin aynı anda yaşandığı haberlerde kullanılır. Seçim gecesinde farklı şehirlerden gelen görüntülerin dönüşümlü verilmesi paralel kurguya örnek olarak verilebilir.

c) Montaj Kurgu

Aynı konuya ilişkin farklı görüntülerin belirli bir anlam bütünlüğü içinde bir araya getirilmesidir. Tematik kurgu da denilen bu yöntem haberin kısa sürede daha fazla bilgi aktarmasını sağlar. Bir doğal afet haberinde bölgeden çekilen farklı görüntülerin art arda verilmesi montaj kurgusuna örnek gösterilebilir.

ç) Ritmik Kurgu

Haberde yer alan görüntülerin sürelerinin ve geçiş hızlarının olayın içeriğine ve duygusal etkisine uygun düzenlenmesine **ritmik kurgu** denir. Bu yöntem, haberin temposunu belirleyerek izleyici üzerindeki etkiyi güçlendirir. Hızlı kesmeler ve geçişler heyecan, hareketlilik ve dinamizm hissi oluştururken daha uzun planlar sakinlik, durgunluk ve ciddiyet duygusu yaratır. Bu nedenle hırsızlık, kovalamaca veya kutlama haberlerinde hızlı geçişler tercih edilirken anma törenleri ve resmî etkinliklerle ilgili haberlerde daha uzun planlar kullanılır.

Bu kurgu metotları habercilikte çoğu zaman birlikte kullanılır. Haberin türüne, içeriğine ve anlatım amacına göre farklı kurgu metotları bir araya getirilebilir. Örneğin bir haberde olayların zaman ve mekân bütünlüğünü sağlamak için süreklilik kurgusu kullanılırken aynı haberde farklı noktalarda yaşanan gelişmeleri göstermek için paralel kurguya da yer verilebilir.

4.2. SIRA SİZDE

Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerlere kutuda verilen uygun kavramları yazınız. Tablodaki bazı seçenekler kullanılmayacaktır.

Post-prodüksiyon	Plan	Kesme	Geçiş
Süreklilik	Senkron	Ritmik Kurgu	İçe Aktarma
Paralel Kurgu	İşleme	Dışa Aktarma	Zaman Çizelgesi

1. Çekim sonrasında ham görüntülerin işlenerek izleyiciye sunulacak son hâline getirilmesi sürecine.....denir.
2. Kameranın kayda başlaması ile kaydı durdurması arasında elde edilen görüntüye ..... adı verilir.
3. Bir plandan başka bir plana geçerken kullanılan efektlere .....adı verilir.
4. Haberin zaman, mekân ve hareket açısından tutarlı ve akıcı görünmesi .....
5. Görüntü ile sesin zaman bakımından uyum içinde olmasına ..... denir.
6. Kurgu temposunun olayın duygusuna göre ayarlanmasına ..... adı verilir.
7. Kameradan bilgisayara aktarılan görüntü ve ses dosyalarının kurgu programına alınması işlemine ..... denir.
8. Ham görüntülerin haber akışına uygun sıralanmasına ..... adı verilir.
9. Kurgusu tamamlanan haber videosunun MP4, MOV veya AVI gibi formatlarda kaydedilmesine ..... denir.

4.1.3. Haber Kurgusunun Aşamaları

Haber kurgusu aşamaları; ham görüntülerin izleyiciye anlamlı, akıcı ve etkileyici sunulabilmesi için gerçekleştirilen sistemli düzenleme sürecini ifade eder. Bu aşamalar, haberin görüntü ve ses açısından düzenli olmasını sağlar. Son yıllarda haber kurgusu bilgisayar ortamında [non-lineer (non linyır)] yapılmaktadır. Bu doğrultuda haber kurgusunun aşamaları şu şekilde belirtilir:

1. Çekilen haberin görüntüsü uygun bir klasörleme yöntemiyle bilgisayara aktarılmalıdır.
2. Ardından görüntüler kurgu ekibi tarafından izlenerek hangi görüntülerin kullanılacağı not edilmelidir.
3. Kullanılmasına karar verilen görüntüler haberin akışına göre sıralanarak haberin kaba kurgusu yapılmalıdır.
4. Görüntüler netleştikten sonra ince kurguya geçilerek gerekli düzeltmeler, kesmeler, efektler yapılmalı ve alt yazılar ile sesler eklenerek izleyiciye aktarılmak istenen habere son hâli verilmelidir.

4.1.4. Kurguyla İlgili Temel Donanımlar

Haber kurgusu, ham görüntüleri izleyici için anlamlı bir bütün hâline getirirken güçlü bir teknik altyapıya ihtiyaç duyar. Kurgu sürecinde kullanılan temel donanımlar (Görsel 4.12) hem kurgu sürecinin yapılma hızına hem de görüntü ve sesin kalitesine etki eder. Bu nedenle kurgu işleminin hızlı ve kaliteli olması için doğru bir teknik donanımla çalışmak büyük önem taşır.



Görsel 4.12: İdeal donanımlara sahip bir kurgu ortamı

Haber kurgusunun yapılacağı ortamda kurgucunun ihtiyacı olan bazı donanımlar vardır.

a) Bilgisayar

Kurguda kullanılacak bilgisayar kurgunun kalbini oluşturur. Haberde kullanılacak ham görüntüler dâhil kurgu sürecinde kullanılacak tüm işlemlerin hızlı ve kaliteli olabilmesi için kurguda kullanılacak bilgisayarın donanımı güçlü olmalıdır. Kurguda kullanılacak bilgisayarın yüksek çekirdekli bir işlemciye ve yüksek RAM alanına sahip olması tercih edilir. İşleme ve efekt işlemlerinin hızlı gerçekleşebilmesi için güçlü bir ekran kartına ve yüksek kayıt alanına sahip olmalıdır. Kurgu işleminde özellikle kısayolları kullanmak ve kurgu sürecini hızlandırmak için haricî klavye kullanılması önerilir.

b) Monitör

Kurgu aşamasında, kurgucunun renkleri ve görüntüyü doğru algılaması ortaya çıkacak işin kalitesini doğrudan etkiler. Bu nedenle kullanılan monitörün yüksek çözünürlüklü (Full HD, QHD, 4K gibi) olması ve doğru renk kalibrasyonuna sahip olması büyük önem taşır. Ayrıca kurgu yazılımının arayüzünün etkin kullanılması ve yapılan değişikliklerin ön izlemesi için mümkünse çift monitör kullanımı tercih edilmelidir.

c) Ses Donanımları

Ses kurgusunun başarılı yapılabilmesi için kurgucunun sesleri doğru algılaması gerekir. Bu nedenle kurgu esnasında kaliteli bir referans kulaklığı veya stüdyo hoparlörü kullanılmalıdır. Doğru ekipman kullanımı, sesteki gürültülerin fark edilmesini ve ses seviyelerinin hassas ayarlanmasını sağlar. Böylece haberde kullanılan sesler hem teknik açıdan temiz olur hem de izleyiciye daha etkili bir işitsel deneyim sunar.

ç) Görüntü Aktarım Donanımları

Kameradan gelen görüntülerin hızlı bir şekilde bilgisayara aktarılması kurgu işlemine vakit kaybedilmeden başlanmasını sağlar. Bunun yanı sıra, kurgu esnasında kameradaki veya haricî bir kaynaktaki ses ve görüntü sinyalini anlık olarak sisteme iletmek için yüksek kaliteli dijital yayın standartları olan HDMI veya SDI bağlantı donanımlarından yararlanılır. Bunun dışında SD kart veya haricî diskte bulunan görüntüler aktarılırken de bu donanımların yüksek veri aktarım hızına sahip olmasına dikkat edilmelidir.

d) Çalışma Ortamı

Kurgu işlemi başından sonuna kadar saatlerce sürebilen yoğun ve yorucu bir işlemdir. Ayrıca kurgu dikkat ve hız gerektiren bir süreç olduğundan çalışma ortamının sakin, sessiz ve ferah olması önemlidir. Geniş ve düzenli bir masa üzerinde çalışmak hem ekipmanın rahat yerleştirilmesini hem de ergonomiyi sağlar. Bu tür bir çalışma alanı, kurgucuya verimli ve hatasız bir kurgu süreci için ideal ortamı sunar.

e) Video Kurgu Yazılımları

Bir kurgunun olmazsa olmazı video kurgu yazılımları ham görüntüleri düzenleyerek izlenebilir, etkileyici ve anlamlı bir bütün hâline getirmeyi sağlayan dijital araçlardır. Farklı özellik ve kullanım kolaylıkları sunan bu yazılımlar, amatör projelerden profesyonel film yapımlarına kadar geniş bir yelpazede tercih edilmektedir. Bu nedenle doğru yazılım seçimi, kurgu sürecinin hızını ve çıktı kalitesini doğrudan etkiler. Etkili ve güvenilir olabilmesi için lisanslı bir kurgu yazılım programı tercih edilmelidir.

f) Yedekleme

Kurgu, emek ve zaman isteyen bir süreç olduğundan üzerinde çalışılan haber görüntülerinin olası veri kayıplarına karşı mutlaka yedeklenmesi gerekir. Böylece kurgusu tamamlanan haberin kaybolması veya hasar görmesi önlenir. Kullanılan teknik altyapıya göre yedekleme işlemi haricî disk, bulut depolama sistemi veya her ikisi kullanılarak güvenli şekilde yapılabilir.

4.3. SIRA SİZDE

Aşağıdaki senaryoyu okuyunuz ve soruları cevaplayınız.

Bir televizyon kanalı, şehir merkezinde düzenlenen Cumhuriyet Bayramı kutlamalarıyla ilgili bir haber hazırlamaktadır. Haber kapsamında tören alanının genel görüntüleri, öğrencilerin gösterileri, vatandaşlarla yapılan röportajlar ve farklı noktalardan çekilmiş kutlama görüntüleri kaydedilmiştir. Ayrıca aynı saatlerde şehrin farklı meydanlarında yapılan etkinliklerden de görüntüler alınmıştır. Kurgucu, haberin izleyici tarafından kolay anlaşılmasını ve ilgiyle izlenmesini istemektedir.

1. Kutlama görüntülerinin, olayların gerçekleşme sırasına göre verilmesi için hangi kurgu yöntemi kullanılmalıdır? Neden?

.....
.....
.....

2. Şehrin farklı meydanlarında aynı anda gerçekleştirilen etkinliklerin dönüşümlü gösterilmesi için hangi kurgu yöntemi tercih edilmelidir? Gerekçesiyle açıklayınız.

.....
.....
.....

3. Farklı noktalardan çekilmiş kutlama görüntülerinin bir araya getirilerek kutlamaların genel atmosferinin izleyiciye aktarılması için hangi kurgu yöntemi kullanılabilir? Gerekçesiyle açıklayınız.

.....
.....
.....

4. Kutlamaların coşkusunu artırmak amacıyla görüntülerin kısa sürelerle ve hızlı geçişlerle verilmesi hangi kurgu yöntemine örnek oluşturur? Bu yöntemin izleyici üzerindeki etkisini açıklayınız.

.....
.....
.....

5. Senaryoda anlatılan haberin izleyiciye doğru, anlaşılır ve etkili biçimde aktarılmasında kurgunun önemini açıklayınız.

.....
.....
.....

4.2. KURGUYA GİRİŞ

Video kurgu programları, bilgisayar ortamında televizyon ve sinema yapımlarının kurgulanmasını ve görüntülerin düzenlenmesini sağlayan yazılımlardır (Görsel 4.13). Bu yazılımlar sayesinde haber, belgesel, film, dizi, klip, tanıtım videosu, fragman gibi görsel ve işitsel içerikler düzenlenip biçimlendirilir.

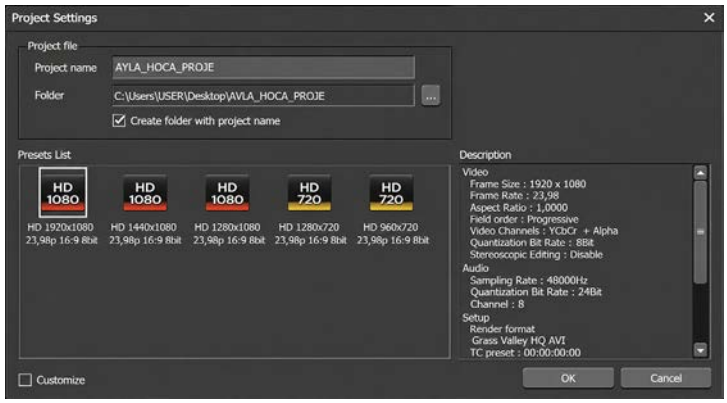


Görsel 4.13: Dijital video kurgu

Video kurgu programlarının kullanılabilmesi için öncelikle bilgisayara kurulması veya yazılımın kullanım koşullarına uygun şekilde çalıştırılması gerekir.

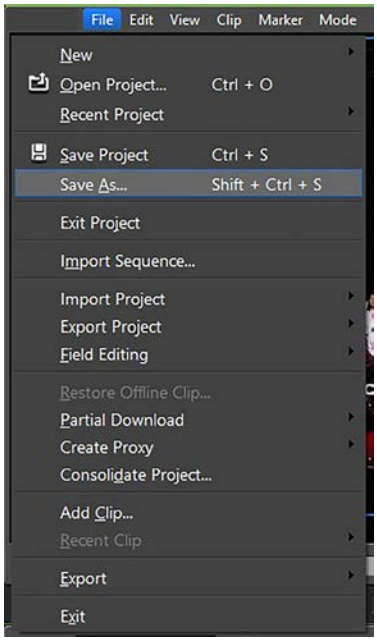
4.2.1. Kurgu Programının Açılış Ayarları

Kurgu programı bilgisayara yüklendikten sonra masaüstünde veya Başlat → Programlar menüsünde bulunan kısayol tıklanarak program çalıştırılabilir. Eğer bu iki yerde de programın kısayol simgesi yoksa Program Files [Progrım Fayls (Program Dosyaları)] içindeki klasörden de program başlatılabilir.
Kurgu programı açıldığında, düzenleme sürecine başlamadan önce çeşitli seçeneklerin yer aldığı menü ekrana gelir (Görsel 4.14). Bu pencereden Recent [Risent (Son Kullanılanlar)] ile önceki projelere erişilebilir, New Project [Niu Procekt (Yeni Proje)] ile yeni bir proje oluşturulabilir ve Open Project [Opın Procekt (Proje Aç)] ile daha önce kaydedilmiş projeler yeniden açılabilir. Open Project'in hemen yanında bulunan Save Project [Seyv Procekt (Proje Kaydet)] ile proje kaydedilebilir.



Görsel 4.14: Yeni proje oluşturma penceresi

Bu aşamadan sonra programın çalışma alanı otomatik açılır (Görsel 4.15). Çalışma alanında farklı görevler için kullanılan çeşitli paneller bulunur. Fare imleci panel kenarına getirildikten sonra sürüklenerek panellerin boyutları ayarlanabilir. Üzerinde çalışılan projeler ise File [Fayl (Dosya)] menüsündeki Save [Seyv (Kaydet)], Save As [Seyv Es (Farklı Kaydet)] ve Save a Copy [Seyv e Kopi (Bir Kopyasını Kaydet)] seçenekleriyle kaydedilebilir ve daha sonra yeniden açılarak düzenlenebilir.



Görsel 4.15: Farklı kaydet ayarı

Programın çalışma alanı, kurgu sürecinin tüm aşamalarının yönetildiği temel arayüzlerden oluşur (Görsel 4.16).

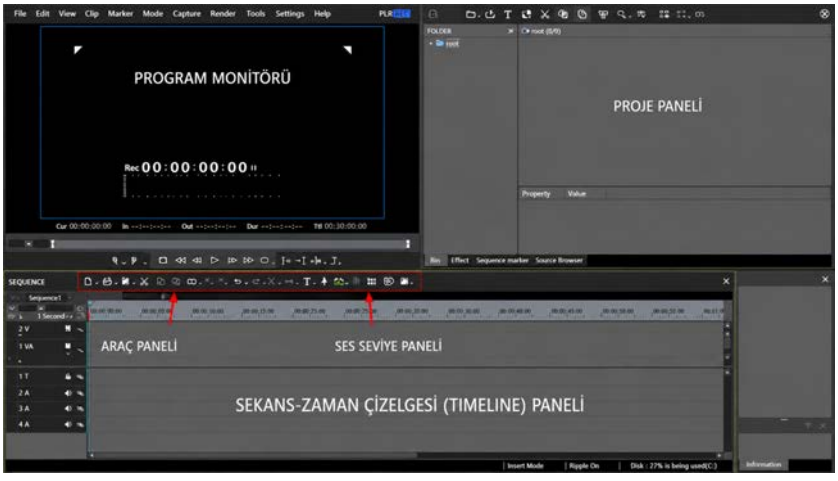
Proje (Project) Monitörü: Video, ses, fotoğraf gibi kullanılacak tüm materyallerin yer aldığı monitördür.

Program Monitörü: Zaman çizelgesine yerleştirilen ve düzenlenen görüntülerin nasıl görüneceğini gösterir.

Araç Paneli: Düzenleme sırasında kullanılan temel araçlara buradan ulaşılır.

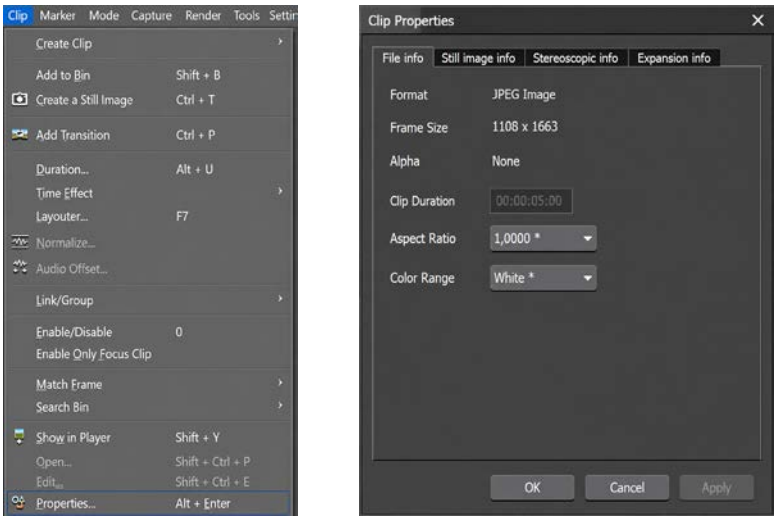
Zaman Çizelgesi: Materyallerin sıralandığı, sürelerinin ayarlandığı, yazı ve efektlerin uygulandığı çalışma panelidir.

Ses Seviyesi Paneli: Projedeki seslerin seviyelerini takip etmeye yarayan paneldir.



Görsel 4.16: Programın çalışma alanı

Programın klip ayarlarına Clip > Properties [Klip > Propırtiz (Klip Özellikleri)] menüsünden ulaşılır (Görsel 4.17).



Görsel 4.17: Klip özellikleri menüsü

4.1. UYGULAMA

KURGUYA BAŞLAYALIM

Amaç

Yeni bir projenin başlangıç ayarlarını yapmak

Araç Gereç

kurgu yazılımı yüklü bilgisayar, örnek video klip, fotoğraf ve ses dosyaları, kulaklık, haricî disk veya USB bellek.

Süre: 2 ders saati

Uygulama Ortamı: kurgu atölyesi.

Yönerge

Bu uygulamada sizden yeni bir proje oluşturarak proje ayarlarını yapmanız ve kurgu için gerekli medya dosyalarını çalışma alanına aktarmanız beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
1. Masaüstü kısayolunu veya programlar menüsünü kullanarak kurgu programını başlatınız.	**1.** Eğer kısayol yoksa program dosyaları klasörünün içinden ".exe" uzantılı dosyayı bulunuz.
2. Karşılama ekranında yeni proje seçeneğine tıklayınız.	**2.** Mevcut bir projede çalışacaksanız proje aç veya son kullanılanlar kısmını kullanınız.
3. Açılan pencerede isim kısmına projenin adını (ör.: Haber Uygulaması) yazınız.	**3.** Proje isimlerinde Türkçe karakter (ç, ş, ğ vb.) kullanmamaya özen gösteriniz.
4. Konum kısmından Göz At seçeneğini kullanarak projenin kaydedileceği klasörü seçiniz.	**4.** Proje dosyası ile ham görüntülerin aynı klasörde olması kayıp medya hatasını önler.
5. Program arayüzü açıldığında proje monitörü, zaman çizelgesi ve program monitörünü bulunuz.	**5.** Panellerin yerini karıştırırsanız Window > Workspace > Reset (Pencere > Çalışma alanı > Sıfırla) adımlarıyla arayüzü sıfırlayınız.
6. Örnek bir video dosyasını içeri aktarınız veya sürükleyerek proje paneline aktarınız.	**6.** Dosyanın üzerine sağ tıklayıp, özellikler seçeneğini işaretleyerek çekim özelliklerini kontrol ediniz.
7. Aktardığınız videoyu zaman çizelgesine sürükleyerek kurguya hazır hâle getiriniz.	**7.** Videonun ses ve görüntü kanallarının zaman çizelgesinde ayrı göründüğünden emin olunuz.
8. Zaman çizelgesindeki görüntünün gereksiz kısımlarını kesme araçlarını kullanarak temizleyiniz.	**8.** Kesme işlemlerini yaparken görüntü ve ses senkronizasyonunun bozulmamasına dikkat ediniz.
9. Yaptığınız işlemleri Dosya > Farklı Kaydet komutuyla belirlediğiniz klasöre kaydediniz.	**9.** Çalışma sırasında Kaydet (Ctrl+S) kısayolunu kullanınız.

4.1. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

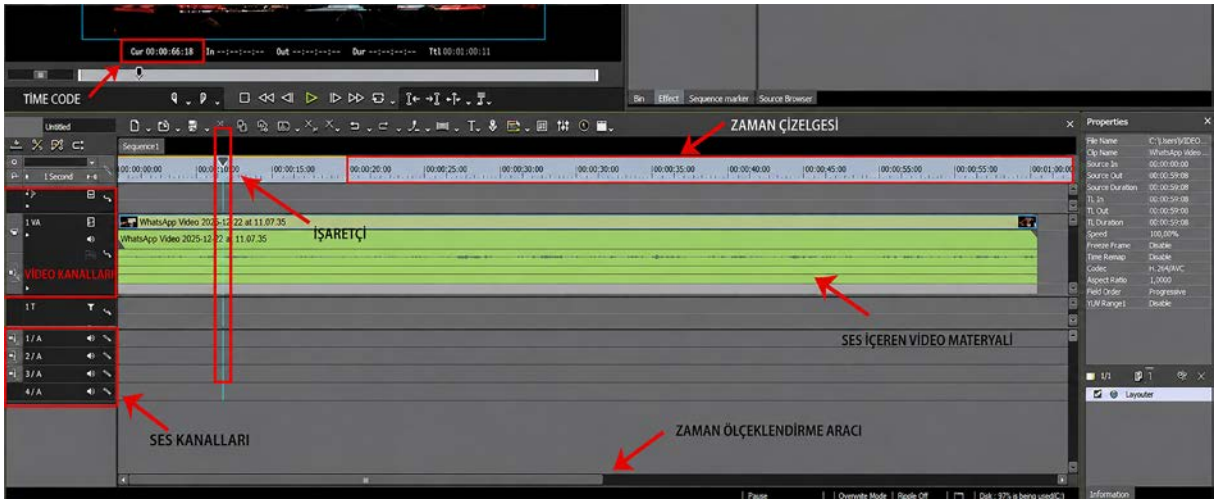
SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1. Kurgu programını doğru şekilde başlattı.		
2. Yeni bir proje oluşturdu veya mevcut bir projeyi açtı.		
3. Projeyi belirlenen kurallara uygun adlandırdı.		
4. Proje dosyasının kaydedileceği konumu belirledi.		
5. Çalışma alanındaki temel panelleri kullandı.		
6. Materyalleri proje içine aktardı.		
7. Görüntüleri zaman çizelgesine yerleştirdi.		
8. Kesme işlemini uyguladı.		
9. Projeyi belirlenen klasöre kaydetti.		

”Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

4.3. PROGRAMIN ARAYÜZÜ (TIMELINE)

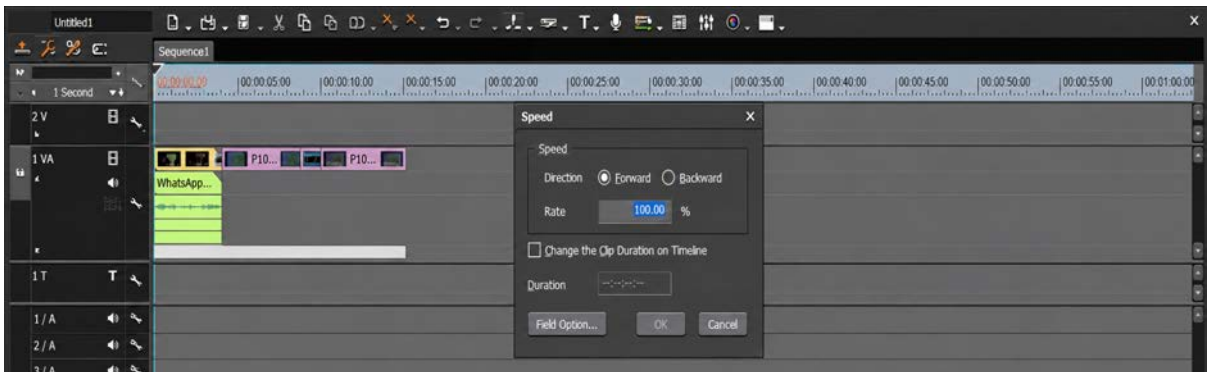
Video kurgu programlarında kullanılan tüm videolar, sesler ve diğer materyaller sekans panelindeki zaman çizelgesi üzerinde düzenlenir. Kurgu işlemleri, temel çalışma alanı olan zaman çizelgesinde başlar (Görsel 4.18). Bir video alt kısımdaki zaman çizelgesi bölümüne sürüklenip, bırakıldığında Zaman Çizelgesi 1 adıyla yeni bir çalışma alanı oluşur.



Görsel 4.18: Zaman çizelgesi

Zaman çizelgesi bölümünde birden fazla video yan yana getirilerek sıralı bir sekans oluşturulabilir. Kurguya uygun hazırlanan videolar zaman çizelgesinin başına, sonuna veya mevcut kliplerin arasına sürüklenip, bırakılarak eklenir. Sekansa eklenen materyalleri daha geniş zamana yayarak görebilmek için zaman çizelgesi penceresinin alt kısmında bulunan zaman ölçeklendirme aracı kullanılır. Zaman çizelgesindeki ögelerin konumu fareyle sürüklenerek düzenlenebilir. Kullanılmak istenmeyen materyaller ise silinerek kaldırılabilir.

Zaman çizelgesindeki bir klibe sağ tıklandığında çıkan uzun menünün devamında Speed [Spid (Hız)] bulunmaktadır. Bu kısım, klibi hızlı ya da yavaş oynatmaya yarar. Ayrıca verilen değer ters yönde olursa klip tersten oynatılır (Görsel 4.19).



Görsel 4.19: Hız ayarı

4.4. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak zaman çizelgesi bölümüne birden fazla çalışma eklemeyi anlatan kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruyu cevaplayınız.

Zaman çizelgesine birden fazla klibi ardışık olarak eklerken videolar arasında mantıklı ve akıcı bir geçiş sağlamak için nelere dikkat edilmelidir?

.....

.....

.....

Sekansa eklenen videonun içinde ses varsa görüntü otomatik olarak video kanalına, ses ise ses kanalına yerleşir. Kanallar birer katman gibi işlev görür. Videoları üst üste getirmek için videolar yukarıdaki bölüme taşınarak yeni bir katman oluşturulabilir (Görsel 4.20). Ses ve video katmanlarına Track [Tırak (Katman)] denir. Sekansa yeni video veya ses kanalları eklemek için kanal üzerinde farenin sağ tuşuna basılarak açılan menüden Add Tracks [Ed Tıraks (Katman Ekle)] seçeneği seçilir.



Görsel 4.20: Yeni katmanın oluşturulması

4.5. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak yeni katman oluşturulmasıyla ilgili kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken adımları dikkatle takip ediniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruyu cevaplayınız.

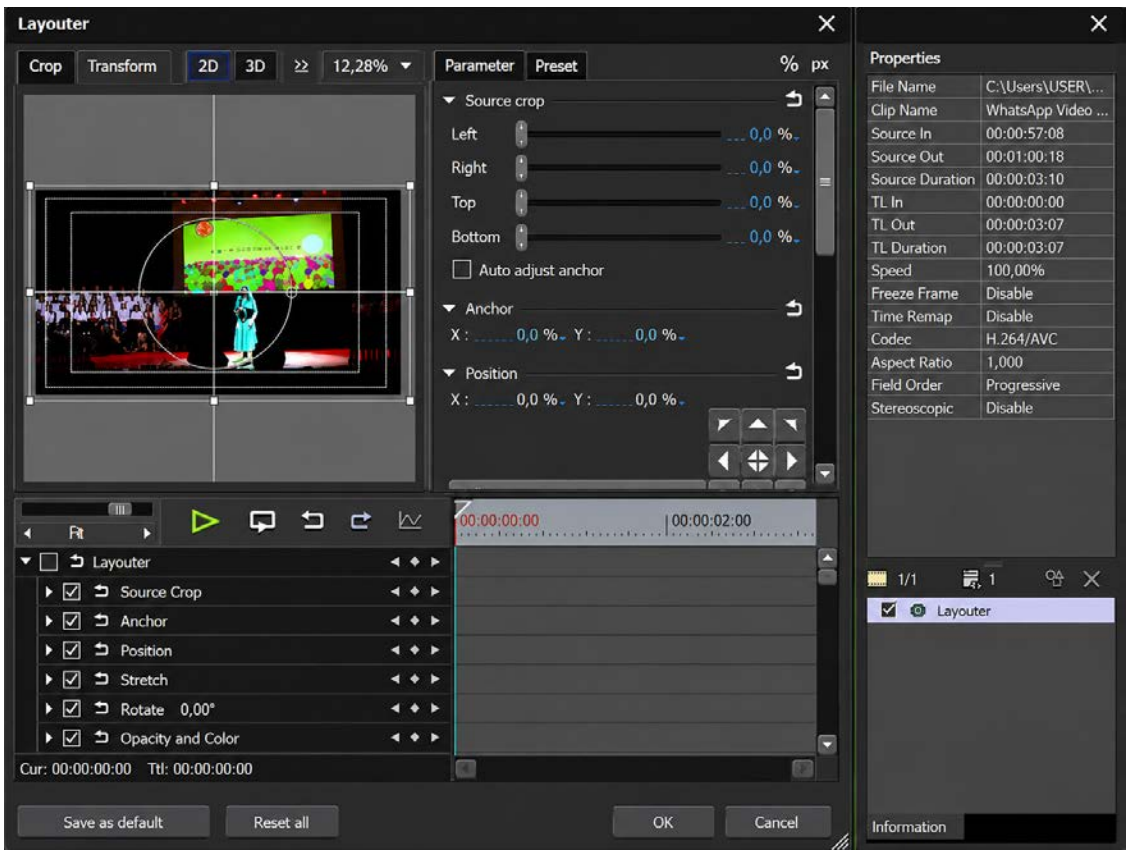
Kurgu programlarında kullanılan katman mantığının işlevini ve kurgu sürecinde sağladığı kolaylıkları açıklayınız.

.....

.....

.....

Layouter [Leyavtır (Yerleşim Aracı)] bölümü görüntüyü küçültmek, büyütmek, sıkıştırmak (crop kullanarak ya da kullanmadan) ve görüntünün ekrandaki konumunu ayarlamak için kullanılır (Görsel 4.21). Görüntüde sıkıştırma yapılacaksa Preserve Frame Aspect [Prizerv Freym Espekt (En-Boy Oranını Koru)] seçeneğinin işareti kaldırılmalıdır.



Görsel 4.21: Yerleşim aracı

4.6. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak yerleşim aracıyla ilgili kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken adımları dikkatle takip ediniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruyu cevaplayınız.
Kurgu programlarında yer alan yerleşim aracı panelinin işlevini ve görüntüyü ölçeklendirmede sağladığı kolaylığı açıklayınız.

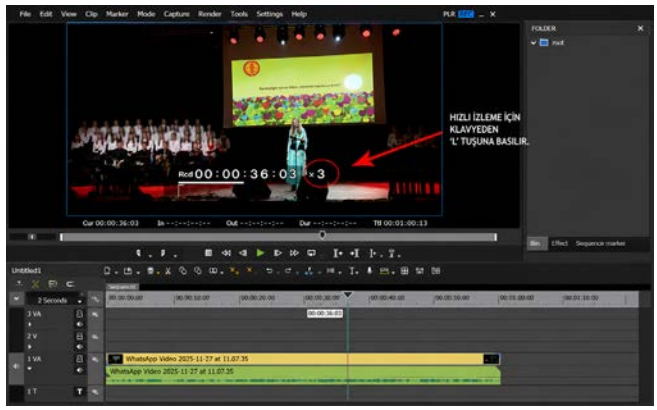
.....
.....
.....

Düzenlenen video ve katmanların oynatma süresinin izlenebileceği bölüm daire içindeki süre alanıdır (Görsel 4.22).



Görsel 4.22: Video süresi

Uzun süreli videoların tüm senkronlarını hızlı ve toplu izleyebilmek için kırmızı daire içinde gösterilen Fast Review [Fest Riviuv (Hızlı İzleme)] tuşu kullanılır (Görsel 4.23). Bu seçenek etkinleştirildiğinde program, videoların sürelerine göre en uygun oynatma hızını otomatik belirler. Bu aşamada uzun videolar daha hızlı, kısa videolar ise daha yavaş hızda oynatılmalıdır.



Görsel 4.23: Hızlı izleme

4.2. UYGULAMA

TIMELINE ÜZERİNDEKİ MATERYALLERİ KIRPMA

Amaç

Programın arayüzüne ses ve görüntü aktarmak

Araç Gereç

kurgu yazılımı yüklü bilgisayar, video klipler, ses dosyaları ve fotoğraflar.

Süre: 40 dakika

Uygulama Ortamı: kurgu atölyesi.

Yönerge

Bu uygulamada sizden medya dosyalarını kurgu programına aktararak zaman çizelgesi üzerinde temel kırpma ve düzenleme işlemlerini gerçekleştirmeniz beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
1. Kurgulanacak video, ses ve görsel dosyalarını proje havuzu penceresine dâhil ediniz.	**1.** Dosyalarınızı türlerine göre (görüntü, ses, müzik) klasörleyerek proje havuzu penceresinde daha düzenli bir çalışma ortamı oluşturunuz.
2. İstenen ayarlarda bir sekans oluşturunuz.	**2.** Sekans ayarlarınızın (çözünürlük ve kare hızı) elinizdeki görüntülerin teknik özellikleriyle eşleştiğinden emin olunuz.
3. Video, fotoğraf ve ses materyallerini sekans paneline sürükleyerek uygun kanallara yerleştiriniz.	**3.** Görüntüleri üst kanallara (V), sesleri ise alt kanallara (A) yerleştirirken birbirinin üzerine binmemesine dikkat ediniz.
4. Her bir materyalin bitiş noktasına fareyle yaklaşınız. Kırpma simgesi görüntülendiğinde materyali kırpınız.	**4.** İmleciniz klibin kenarında şekil değiştirdiğinde kırpma işlemine hazırsınız demektir.
5. Materyalleri simge oku yönünde sırasıyla kaydırarak belirlenen süreye göre kırpınız.	**5.** Kesme işlemi sırasında program monitörüne bakınız ve doğru karede durunuz.

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1. Video, fotoğraf ve ses materyallerini proje havuzu penceresine aktardı.		
2. İstenen ayarlarda bir sekans oluşturdu.		
3. Video, fotoğraf ve ses materyallerini sekans panelinde konumlandırdı.		
4. Materyallere kırpma işlemi uyguladı.		
5. Materyalleri belirlenen süreye göre kesti.		

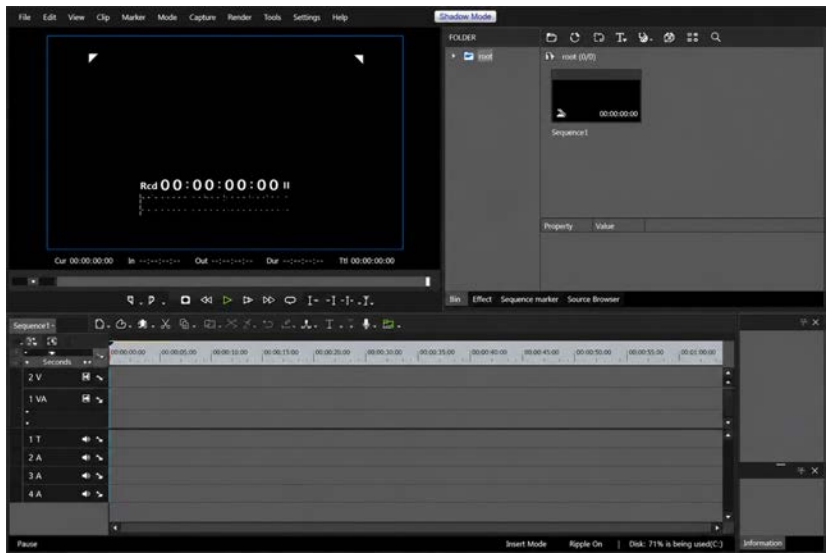
”Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

4.4. PENCERE, EFEKT VE FİLTRELER

Başlangıç ayarları yapıldıktan sonra kurgu işleminin yapıldığı pencere, düğme ve araçların yer aldığı çalışma alanına geçilir. Bu alan; görüntü ve ses materyallerinin düzenlenmesini, materyallerin üzerinde değişiklikler yapılmasını ve kurgunun adım adım oluşturulmasını sağlar.

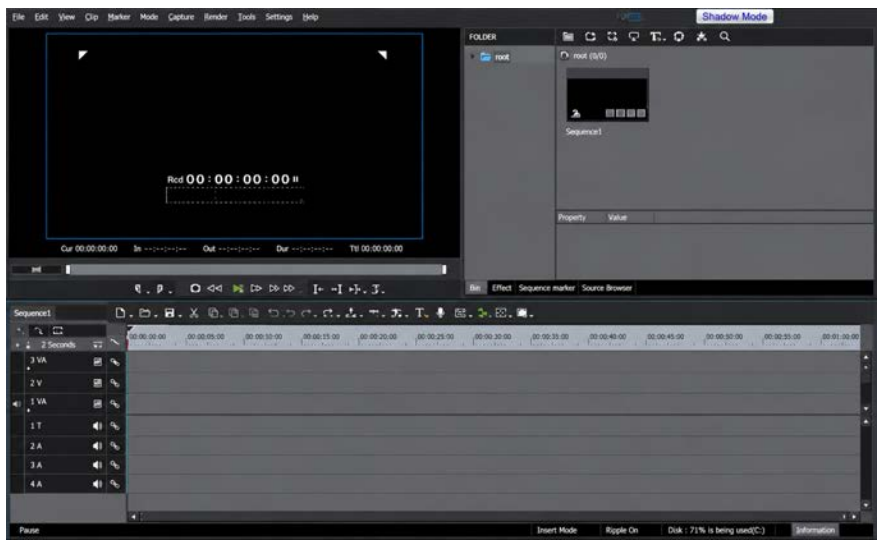
Kurgu yazılımının çalışma alanında her biri farklı görevleri olan çeşitli pencere, panel ve paletler bulunur. Bu araçlar sayesinde kurgu süreci daha kontrollü ve düzenli yürütülür. Proje penceresi, kullanılacak dosyaların programa aktarıldığı ve düzenlendiği bölümdür. Monitör pencereleri, görüntü ve seslerin ön izlemelerinin yapıldığı pencerelerdir. Kurgu sürecinde zaman çizelgesi penceresinden de yararlanılır. Efekt penceresi ise görüntü ve sese uygulanacak efektlerin seçilip eklendiği penceredir.

Kurgu programı açıldığında pencere ve paletlerin varsayılan yerleşim düzeni ekrana otomatik gelir (Görsel 4.24).



Görsel 4.24: Kurgu programının ilk açılışında gelen pencere / palet yerleşim düzeni

Pencere ve paletlerin yerleşimi kullanıcı tarafından yeniden düzenlenebilir. Yeri değiştirilmek istenen pencere ya da palet fareyle tutularak ekranda istenen bölüme taşınabilir (Görsel 4.25).



Görsel 4.25: Kullanıcı tarafından düzenlenmiş bir başka pencere / palet yerleşim düzeni

4.4.1. Proje Penceresi

Kurgu sürecinde kullanılan tüm video, ses ve görsel dosyalarının bir arada tutulduğu ve düzenlendiği temel çalışma alanlarından biridir. Bu pencere sayesinde projeye ait medya dosyaları kolayca bulunur, sınıflandırılır ve zaman çizelgesine aktarılır. Düzenli bir proje yapısı oluşturmak, kurgu sürecinin daha hızlı ve verimli ilerlemesini sağlar.

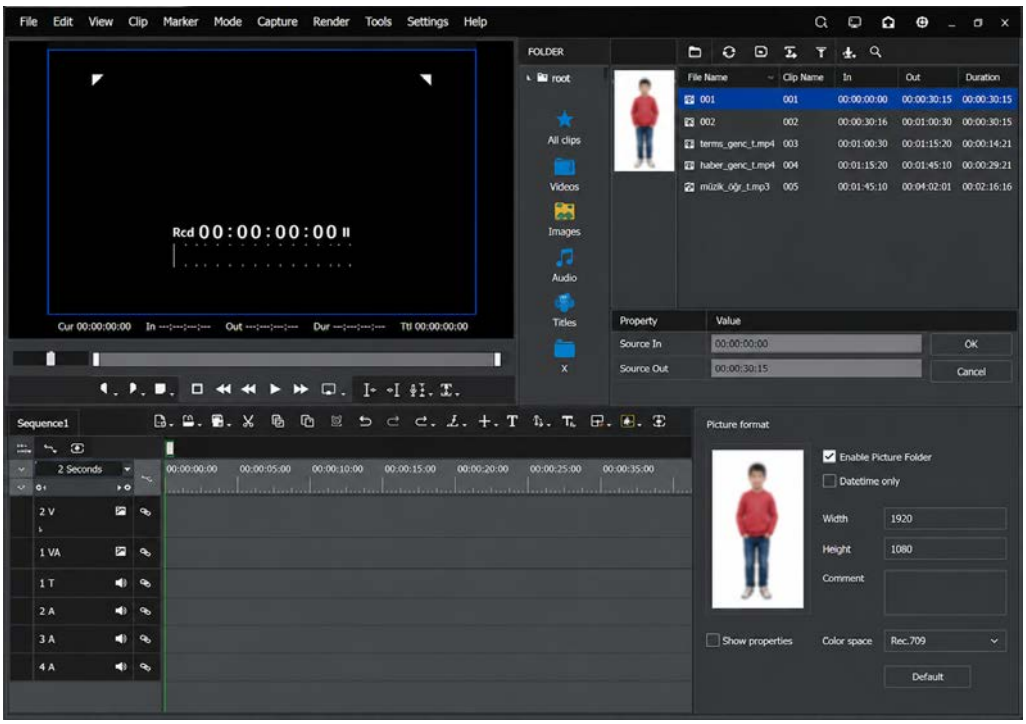
Program penceresinin sol bölümünde klasör konumunu gösteren ve gizleyen bir alan bulunur. Bu bölümde ayrıca arama butonu ve Backspace [Bekspeys (Geri Sil)] butonu yer alır. Bu butonlar sayesinde dosya konumundan video ve görseller programa eklenebilir. Aynı alanda Title [Taytıl (Yazı)], yeni klip ekleme, zaman çizelgesine ekleme ve silme butonu ile kes–kopyala–yapıştır butonları bulunmaktadır. Bu bölümde yer alan video ve görsellerin özelliklerini görmek için özellikler butonu kullanılır. Dosyaların istenen şekilde görüntülenmesini sağlayan görüntüleme butonu ve içinde çeşitli araçların bulunduğu Tools [Tuls (Araçlar)] butonu da bu alanda yer alır.

Programda Root [Rut (Kaynak Klasör)] adıyla görünen bir kaynak klasörü bulunmaktadır. Bu kaynak klasörün adı istenildiğinde değiştirilebilir. Klasörün üzerine sağ tıklanıp, Rename [Rineym (Yeniden Adlandır)] seçildiğinde proje adı yazılabilir. Kaynak klasörünün altına yeni klasörler oluşturmak da mümkündür. Örneğin kaynak klasörüne sağ tıklanarak New Folder [Nyu Foldır (Yeni Klasör)] seçilir ve burada video adlı bir klasör oluşturulur. Bu klasörler sayesinde proje dosyaları düzenli bir şekilde saklanır.

Proje penceresi üzerinde farklı görev ve işlevlere sahip sekmeler bulunmaktadır.

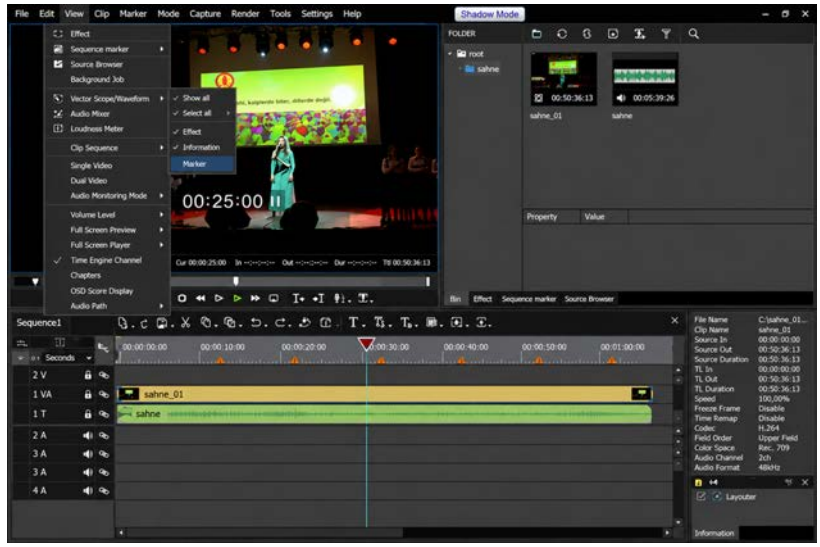
Bin Penceresi

Kurguda kullanılacak video, ses ve görsel dosyalarının yer aldığı alan Bin [Bin (Proje Havuzu)] olarak adlandırılır. Projede kullanılacak tüm materyaller burada yer alır. Proje havuzu penceresindeki boş alana çift tıklanarak açılan pencereden istenen dosyalar seçilir ve programa aktarılır (Görsel 4.26). Başka bir ifadeyle dosyalar içe aktarılmış olur. Böylece üzerinde çalışılacak tüm materyallerin bulunduğu bir medya havuzu oluşturulur.



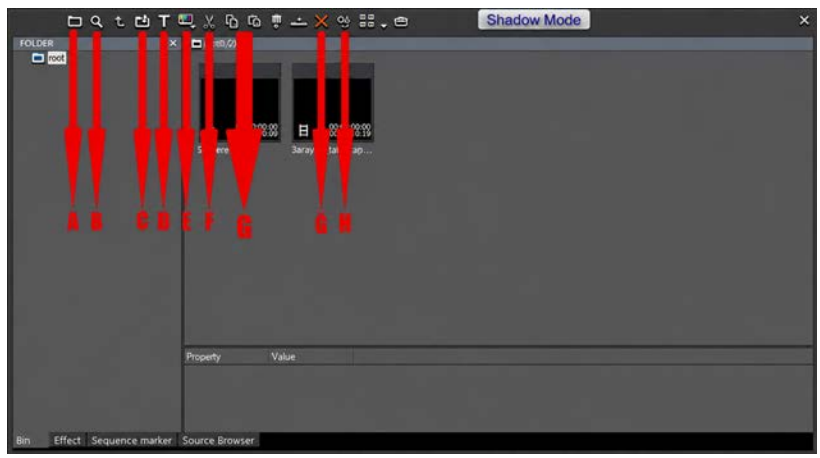
Görsel 4.26: Klasör alanına görsel aktarma

Proje havuzu penceresi genellikle kurgu programı arayüzünün sağ üst bölümünde hazır hâlde görünür. Ancak bazen farkında olmadan kapatılabilir. Bu durumlarda View [Viyu (Görünüm)] penceresindeki Palette [Palit (Palet)] sekmesinde bulunan Show All [Şov Ol (Hepsini Göster)] sekmesi tıklanarak proje havuzu penceresine ulaşılabilir (Görsel 4.27).



Görsel 4.27: Görünüm penceresinden proje havuzu penceresinin açılışı

Proje havuzu penceresinin üst kısmında temel sekmeler bulunmaktadır (Görsel 4.28).



Görsel 4.28: Proje havuzu penceresinde yer alan sekmeler

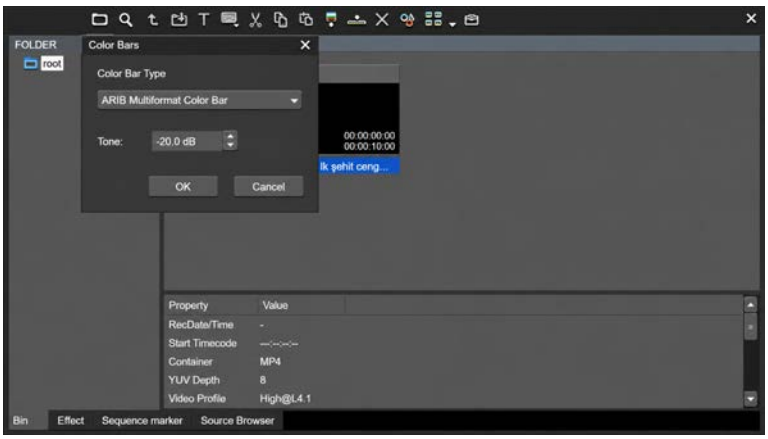
A) Folder [Foldır (Klasör)]: Video, ses ve fotoğraf dosyalarını düzenli gruplamak için kullanılır. Kısayolu Ctrl+R'dir.

B) Search [Sörç (Ara)]: Proje penceresinde bulunan dosya isimlerine göre arama yapılarak istenen dosyanın hızlıca bulunmasını sağlar. Kısayolu Ctrl+F'dir.

C) Add Clip [Ed Klip (Klip Ekle)]: Bilgisayardaki video, ses veya fotoğraf dosyalarını projeye eklemek için kullanılır. Kısayolu Ctrl+O'dur.

D) Add Tıtle [Ed Taytıl (Yazı Ekle)]: Projeye yazı ve başlık eklemek için kullanılır. Kısayolu Ctrl+T'dir.

E) Colour Bar [Kalır Bar (Renk Çubukları)]: Görüntü ile test tonu sesini projeye ekler (Görsel 4.29).



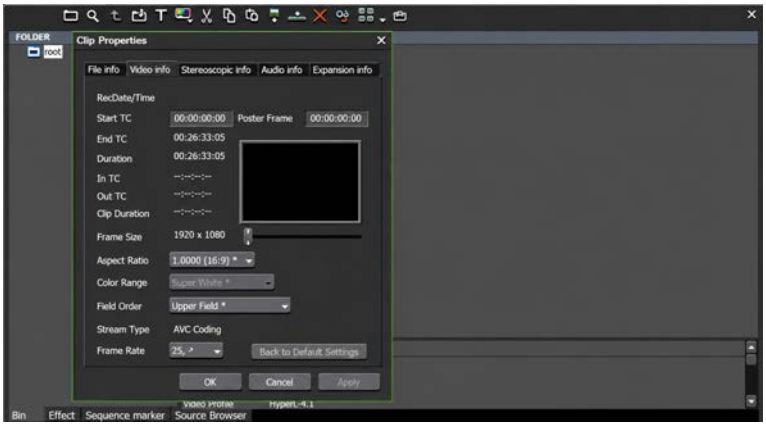
Görsel 4.29: Renk çubuğu

F) Cut [Kat (Kes)]: Bir klibi, belirlenen noktadan ikiye ayırmak için kullanılan araçtır. Kısayolu Ctrl+X'tir.

G) Copy [Kopi (Kopyala)]: Seçili klibi veya dosyayı çoğaltarak aynı içeriğin bir kopyasını oluşturmayı sağlar. Kısayolu Ctrl+C ve Ctrl+V'dir.

Ğ) Delete [Dileyt (Sil)]: Seçili klibi veya dosyayı projeden kaldırmak için kullanılır.

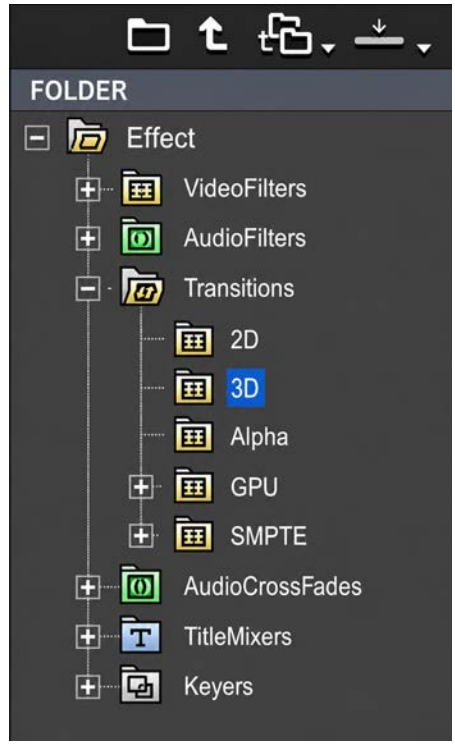
H) Properties [Propörtiz (Özellikler)]: Seçili klibin süresi, çözünürlüğü, dosya türü, çekim bilgileri gibi ayrıntılarının görüntülenmesini sağlar (Görsel 4.30). Kısayolu Alt +Enter'dır.



Görsel 4.30: Özellikler paneli

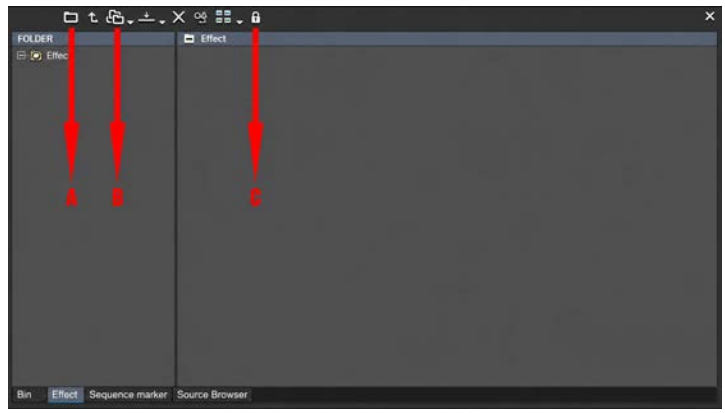
Efekt Sekmesi

Video klibe, klipler arası geçişlere, seslere ve kliplerde kullanılan yazılara efekt verme işlemleri bu sekme üzerinden yapılır. Video, ses veya yazıda kullanılacak efekt, zaman çizelgesine aktarılan ögenin üstüne bırakılarak uygulanır. Yalnızca geçiş efektleri videoların veya fotoğrafların arasına bırakılarak kullanılır (Görsel 4.31).



Görsel 4.31: Proje havuzu penceresi efekt sekmesinde yer alan efektler

Efekt sekmesinde yer alan araç çubuğundaki simgelerin çeşitli görevleri bulunmaktadır (Görsel 4.32).

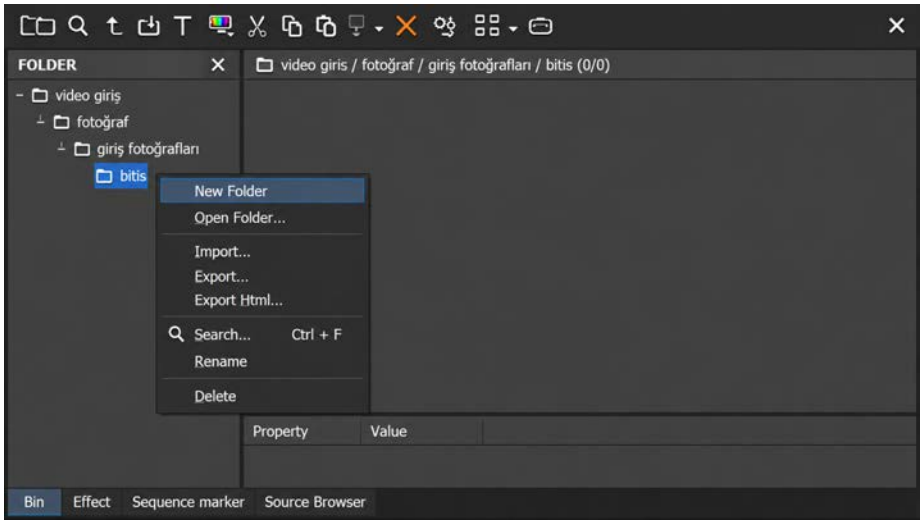


Görsel 4.32: Efekt paneli üst sekmeleri

A: Hide Effect View **B:** Folder Link **C:** Lock

Hide Effect View [Hayd İfekt Viyu (Efekt Görünümünü Gizle)]: Efekt görünümünü gizler. Show Effect View [Şov İfekt Viyu (Efekt Görünümünü Göster)] tuşundan efektler tekrar açılır.

Folder Link [Foldır Link (Klasör Bağlantısı)]: Projenin dijital hafızasını bilgisayarın gerçek klasör yapısıyla canlı bir bağ üzerinden ilişkilendirir (Görsel 4.33).



Görsel 4.33: Klasör bağlantısı

Lock [Lok (Kilitle)]: Ekrandaki pencereyi yer değiştirmesini önlemek başka bir ifadeyle sabit kalması için kilitler. Kısayolu **Ctrl + L**'dir.

4.7. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak kesme aracının kullanımını gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruyu cevaplayınız.

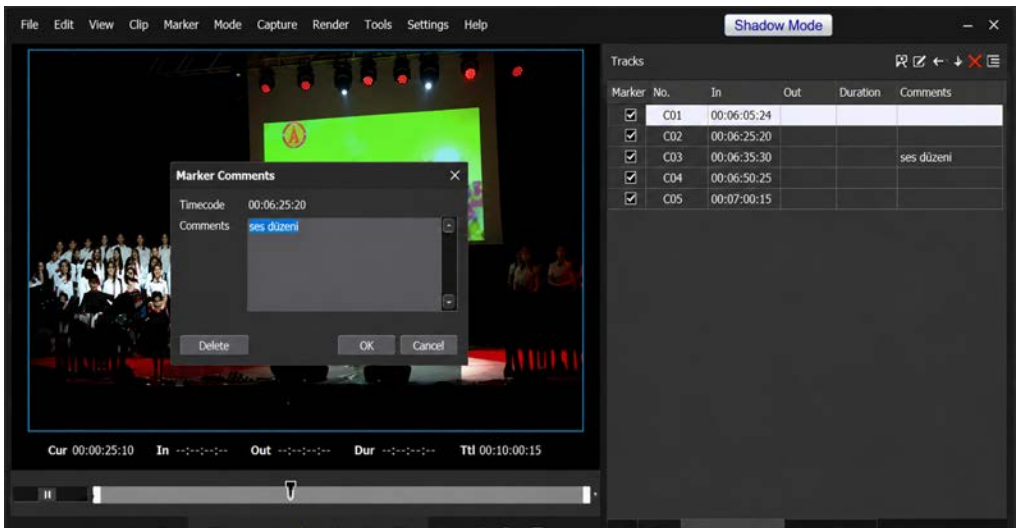
Kesme aracının kurgu sürecindeki görevini açıklayınız.

.....
.....
.....

Sequence Marker Sekmesi

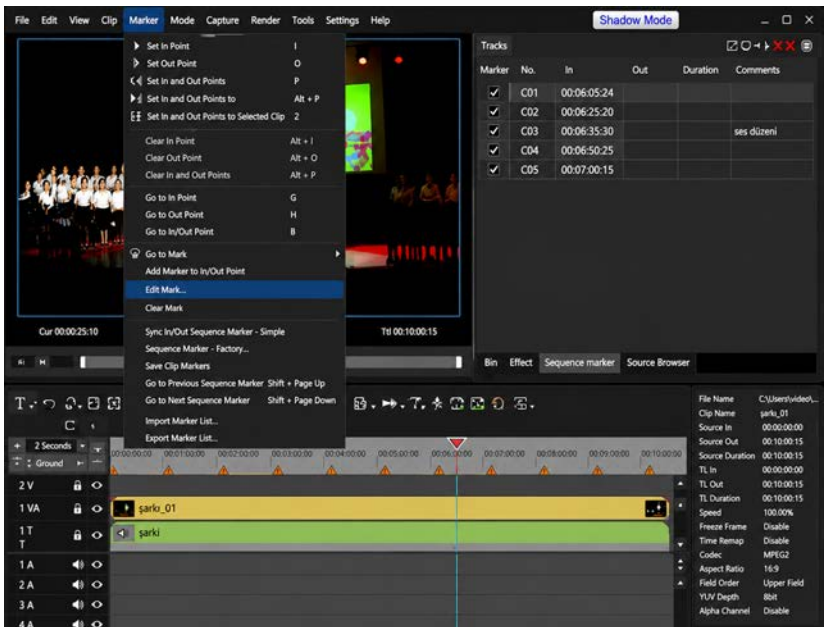
Bu sekme, zaman çizelgesi üzerinde çalışılan videonun istenen noktalarına not eklemeye yarar. Özellikle uzun süreli kurgu çalışmalarında kurgucunun işini kolaylaştıran oldukça kullanışlı bir araçtır. Bu sekme sayesinde yapılacak değişiklikler, eklemeler veya dikkat edilmesi gereken bölümler rahatlıkla hatırlanabilir.

Kurgucu, zaman çizelgesindeki video klipte not bırakmak istediği noktaya imleçle gelir. Ardından klavyede V tuşuna basar ve zaman çizelgesinde farklı renkte (genellikle turuncu) bir alan açılır. Açılan bu alana istenen not yazılır (Görsel 4.34).



Görsel 4.34: Sekans işaretleyicisi alanına not girilmesi

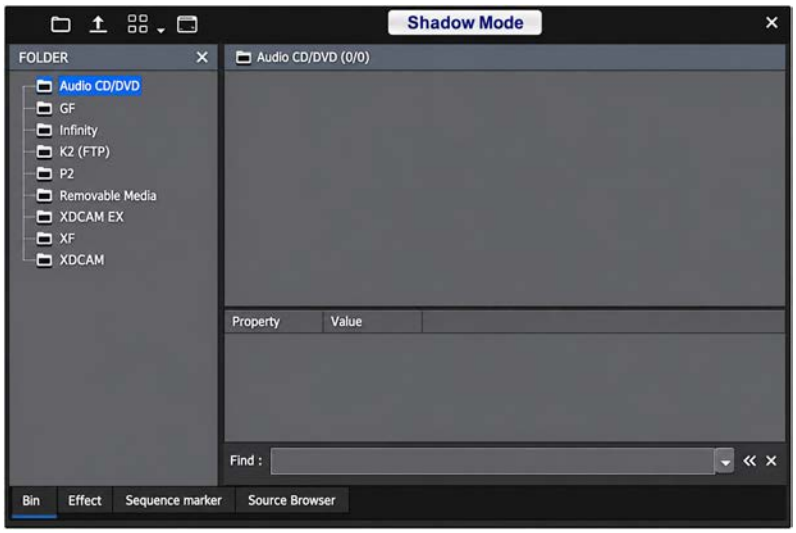
Yazılan tüm notlar Sequence Marker [Sekıns Markır (Sekans İşaretleyicisi)] sekmesinde saklanır. Kurgucu bu sekmeye tıklayarak notların hangi dakika ve saniyeye eklendiğini kolayca görebilir (Görsel 4.35). Aynı sekmeye, ana ekran üst panelde yer alan Marker [Markır (İşaretleyici)] penceresindeki Edit Marker [Edit Markır (İşaretleyiciyi Düzenle)] bölümünden de ulaşılır. Bu özellik sayesinde uzun kurgu süreçlerinde önemli detaylar korunarak düzenlemeler çok daha rahat yapılır.



Görsel 4.35: Ana panelden işaretleyici sekmesinin açılışı

Source Browser

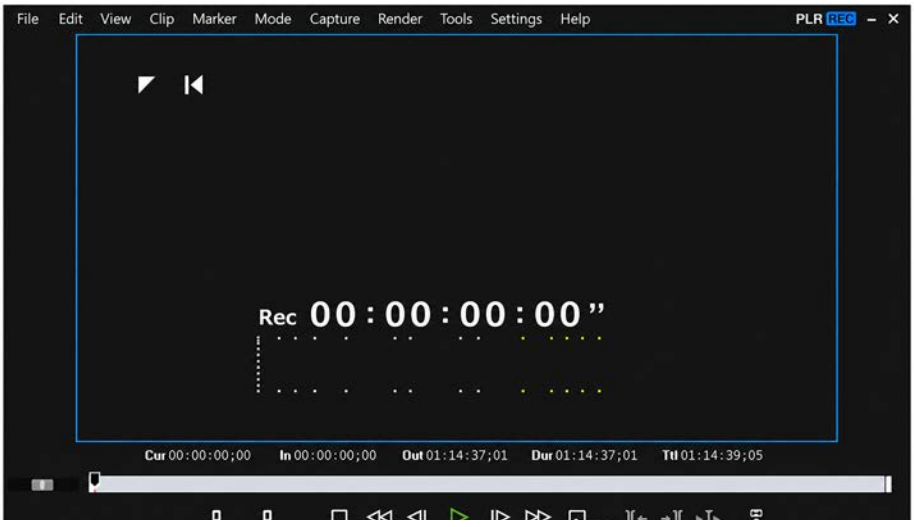
Bilgisayardaki dosyaları tarayıp projeye yeni bir medya dosyası eklemek için kullanılır. Hafıza kartı, kamera veya bilgisayardaki herhangi bir klasörde bulunan görselleri proje dosyasına aktarmadan önce görüntüleme olanağı sunar. Bu sekme sayesinde kurgucu, kullanılacak görüntü dosyalarını izleyerek ve ses dosyalarını dinleyerek bu dosyalardan uygun olanları seçer. Böylece kurgu programına gereksiz görüntü yüklenmesinin önüne geçilir. Başka bir ifadeyle bu sekme dosya bulma, inceleme ve medyayı içe aktarma sekmesidir. İstenen görüntü Source Browser [Sors Brauzır (Kaynak Tarayıcısı)] alanına aktarılır. Aktarılan dosya seçilir ve böylece görüntü zaman çizelgesinde kolaylıkla kullanılmak üzere Bin penceresine düşer (Görsel 4.36).



Görsel 4.36: Kaynak tarayıcı sekmesi

4.4.2. Monitör Penceresi

Monitör penceresinin sol üst kısmında dosya, düzenle, görünüm, klip, işaretleyici, yakalama, işleme, araçlar, ayarlar ve yardım menüleri yer alır. Bu menüler sayesinde dosya işlemleri yapılır, görüntü düzenlenir, klipler ve işaretler yönetilir, kayıt ve çıktı alma işlemleri gerçekleştirilir (Görsel 4.37).



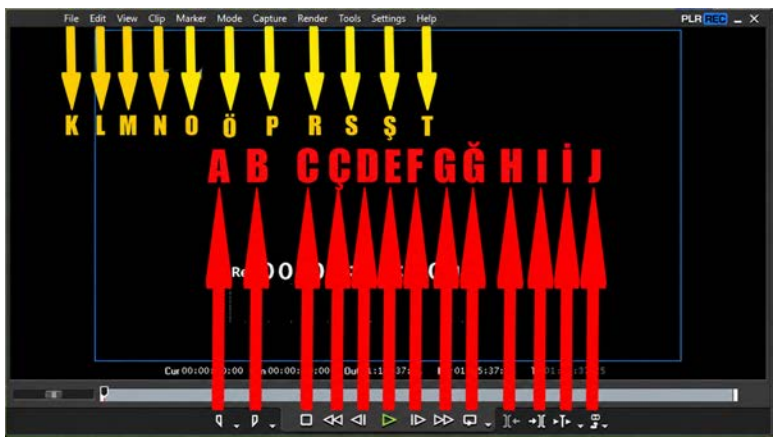
Görsel 4.37: Monitör penceresi

Kurgu programında Timecode [Taymkod (Zaman Kodu)], görüntünün zaman bilgisini gösteren sayısal bir göstergedir. Monitör penceresinin altında yer alır ve görüntünün hangi dakika, saniye ve karede olduğunu belirtir (Görsel 4.38).



Görsel 4.38: Timecode

Monitör penceresinde bulunan sekmeler ile araç paletindeki araçların çeşitli işlevleri bulunmaktadır (Görsel 4.39).



Görsel 4.39: Monitör penceresinde bulunan sekmeler

A: Set In **B:** Set Out **C:** Stop **Ç:** Review **D:** Previous **E:** Play **F:** Next Frame / Right **G:** Fast Forward **Ğ:** Loop **H:** Previous Edit Point **I:** Next Edit Point **İ:** Play the Current Area **J:** Export **K:** File **L:** Edit **M:** View **N:** Clip **O:** Marker **Ö:** Mode **P:** Capture **R:** Render **S:** Tools **Ş:** Settings **T:** Help

A) Set-In [Set İn (Başlangıç Noktası Belirle)]: Bir video veya ses klibinin başlangıç noktasını belirler. Kısayolu I tuşudur.

B) Set-Out [Set Aut (Bitiş Noktası Belirle)]: Bir video veya ses klibinin bitiş noktasını belirler. Kısayolu O tuşudur.

C) Stop [Stop (Durdur)]: Videonun oynatılmasını durdurur.

Ç) Review [Rivyu (Geri Sar)]: Videoyu hızlı bir şekilde geri sarar. Kısayolu Shift+Space tuş kombinasyonudur.

D) Previous [Previyıs (Geri Oynat)]: Videoyu normal hızda geri oynatır. Kısayolu Shift+Left Arrow'dur (Sol Ok).

E) Play [Pley (Oynat)]: Videoyu normal hızda oynatır.

F) Next Frame / Right [Nekst Freym / Rayt (Sonraki Kare / Sağa Git)]: Videoyu normal hızda ileri oynatır. Kısayolu Right Arrow'dur (Sağ Ok).

G) Fast Forward [Fast Forvırd (İleri Sar)]: Videoyu hızlıca ileri oynatır.

Ğ) Loop [Lup (Döngüde Oynat)]: Klip bittikten sonra klibin başa dönmesini ve tekrar oynatılmasını sağlar. Kısayolu Ctrl+L'dir.

H) Previous Edit Point [Previyıs Edit Poynt (Önceki Kurgu Noktası)]: Bir önceki kurgu noktasına geçer. Kısayolu Shift+Left Arrow'dur (Sol Ok).

I) Next Edit Point [Nekst Edit Poynt (Sonraki Kurgu Noktası)]: Bir sonraki kurgu noktasına geçer. Kısayolu Shift+Right Arrow'dur (Sağ Ok).

İ) Play The Current Area (Pley dı Körınt Eriya): Zaman çizelgesinde başlangıç ve bitiş noktaları arasında belirlenen bölümü oynatır. Kurgucunun, oynatılan bölümü görüntüleyerek hızlıca kontrol etmesine olanak tanır. Kısayolu Shift+Space'tir.

J) Export [Eksport (Dışa Aktar)]: Kurgusu tamamlanan videonun kaydedilerek dışa aktarılmasını sağlar. Kısayolu Ctrl+M'dir.

K) File [Fayl (Dosya)]: Yeni proje açma, kaydetme, dosya açma gibi işlemler için kullanılır (Görsel 4.40). Kısayolu **Alt+F**'dir.



Görsel 4.40: Dosya menüsü

L) Edit [Edit (Düzenle)]: Kes, kopyala, yapıştır ve silme işlemleri yapılır (Görsel 4.41). Kısayolu Alt+E'dir.



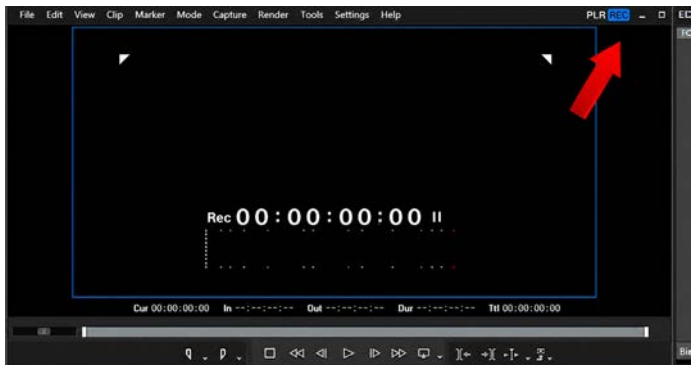
Görsel 4.41: Düzenleme menüsü

M)View [Viyu (Görünüm)]: Hangi pencerelerin ekranda görüneceğini belirler (Görsel 4.42). Kısa yolu Alt+V'dir.



Görsel 4.42: Görünüm menüsü

Monitör penceresinin sağ tarafında Player [Pıleyır (Oynatıcı)] ve Recorder [Rikordır (Kaydedici)] monitörleri yer alır. Video oynatıldığında görüntü otomatik olarak oynatıcı monitöründe izlenir. Kayıt yapılırken ya da zaman çizelgesi üzerinde çalışılırken görüntü otomatik olarak kaydedici monitörüne geçer (Görsel 4.43).



Görsel 4.43: Oynatıcı ve kaydedici monitörleri

Oynatıcı ve kaydedici monitörlerini aynı anda görmek için görünüm menüsünden bölünmüş ekran seçeneği kullanılabilir. Dual Mode [Düal Mod (Çift Ekran Modu)] seçildiğinde iki monitör tek ekranda birlikte görüntülenir (Görsel 4.44).



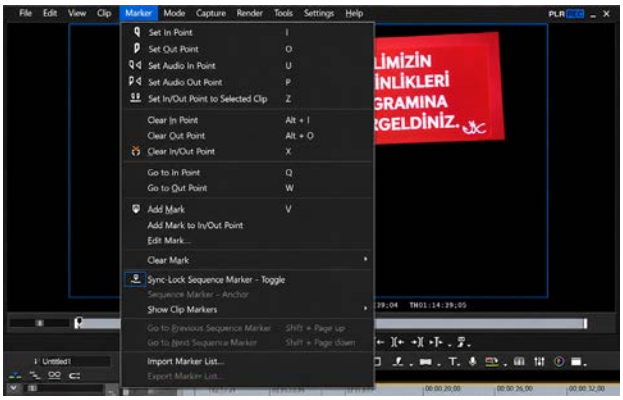
Görsel 4.44: Çift ekran seçildiğinde görüntülenen oynatıcı ve kaydedici monitörleri

N) Clip (Klip): Klip üzerinde düzenleme yapılmasını sağlar. Kısayolu Alt+C'dir (Görsel 4.45).



Görsel 4.45: Klip menüsü

O)Marker [Markır (İşaretleyici)]: Videoda önemli yerleri işaretlemeye yarar (Görsel 4.46). Kısayolu Alt+M'dir.



Görsel 4.46: İşaretleyici menüsü

Ö) Mod: Kurgu programının hangi düzenleme modunda çalışacağını seçer. Kısayolu **Alt+O**'dur.

P)Capture [Kepçır (Yakalama)]: Haricî bir cihazdan videoyu yakalama işlemidir. Kısayolu **Alt+P**'dir.

R) Render [Rendır (İşle)]: Efektli veya işlem gücü yüksek sahnelerin kesintisiz izlenmesini sağlar. Kısayolu **Alt+R**'dir.

S) Tools [Tuls (Araçlar)]: Düzenleme sürecini kolaylaştıran araçları açar. Kısayolu **Alt+T'**dir.

Ş) Settings [Setings (Ayarlar)]: Programın çalışma ayarlarını düzenler. Kısayolu **Alt+S'**dir.

T) Help [Help (Yardım)]: Program hakkında yardım ve açıklamalar sunar. Kısayolu **Alt+H**'dir.

NOT

Kurgu esnasında videoda kare kare ilerlemek istenirse klavyedeki yön tuşları kullanılır.

4.8. SIRA SİZDE

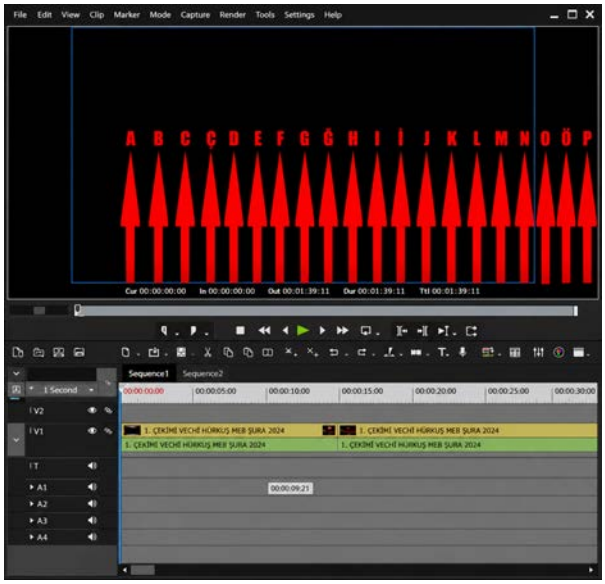
Aşağıdaki karekodu taratarak monitör penceresinin kurgu sürecindeki işlevini ve sahnenin bu pencere üzerinden nasıl görüntülendiğini gözlemleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruyu cevaplayınız.

İzlediğiniz videoya göre monitör penceresinin kurgu sürecindeki temel görevi ve sağladığı en büyük kolaylık nedir? Açıklayınız.

.....
.....
.....

4.4.3. Zaman Çizelgesi Penceresi

Zaman çizelgesi penceresinde kurgu sürecinde kullanılan temel araçlar yer alır. Bu araçlar sayesinde sekans oluşturma, proje açma ve kaydetme, kesme, kopyalama, yapıştırma, silme, ses düzenleme, yazı ekleme, görüntü işleme gibi işlemler gerçekleştirilebilir. Ayrıca kayıt, ses mikseri, vektör skop ve palet araçlarına erişim de bu pencere üzerinden sağlanır. Zaman çizelgesi penceresinde bulunan araçlar video ve ses düzenleme işlemlerinin daha kontrollü ve düzenli yapılmasını sağlar (Görsel 4.47).



Görsel 4.47: Zaman çizelgesi penceresi

A: Create New Sequence **B:** Open Project **C:** Save Project **Ç:** Cut **D:** Copy
E: Paste To Current Location **F:** Replace Clip **G:** Delete **Ğ:** Ripple Delete **H:** Undo **I:** Redo
İ: Add Cut Point **J:** Set Default Transition **K:** Create Title **L:** Toggle Voice Over Display
M: Render In / Out **N:** Toggle Bin Window Display **O:** Toggle Audio Mixer Display
Ö: Toggle Vector Scope / Waveform Display **P:** Toggle Palette Display

A) Create New Sequence [Kriyet Nyu Sikvıns (Yeni Sekans Oluştur)]: Yeni bir sekans başka bir ifadeyle çalışma alanı açmak için kullanılır (Görsel 4.48). Böylece kurgucu aynı anda farklı çalışmalar yapabilir. Kısayolu **Ctrl+Shift+N**'dir.



Görsel 4.48: Yeni sekans açma

B) Open Project [Oupın Procekt (Proje Aç)]: Daha önce kaydedilmiş bir projeyi yeniden açmak için kullanılır. Kısayolu Ctrl+O'dur.

C) Save Project [Seyv Procekt (Projeyi Kaydet)]: Kurgusu yapılmış projeyi kaydetmek için kullanılır. Kısayolu Ctrl+S'dir.

Ç) Cut [Kat (Kes)]: Kanaldaki seçili klibi keser. İmleç, zaman çizelgesinde bulunan görüntünün kesilmek istenen yerine getirilerek tıklanır. Ardından kesme aracına basılarak zaman çizelgesindeki görüntü işaretlenen yerden kesilir. Kısayolu Ctrl+X'tir.

NOT

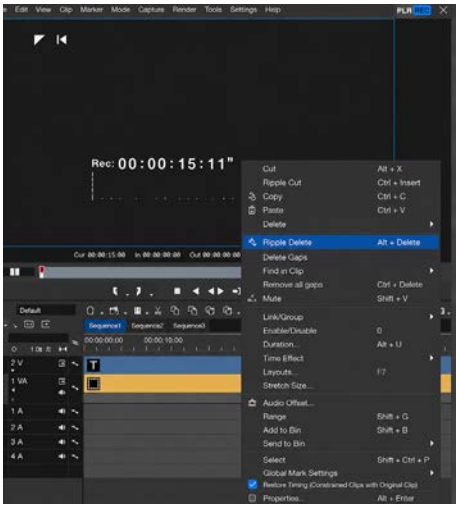
Kesilen videonun sağındaki görüntüyü silmek için klavyeden M, solundaki görüntüyü silmek için ise N harfine basılır.

D) Copy [Kopi (Kopyala)]: Seçili klibi kopyalar. Böylece klip farklı bir noktada yeniden kullanılabilir. Kısayolu Ctrl+C'dir.

E) Paste to Current Location [Peyst tu Körınt Lokeyşın (Geçerli Konuma Yapıştır)]: Kopyalanan klibi oynatma çizgisinin bulunduğu konuma yapıştırır. Kısayolu Ctrl+V'dir.

F) Replace Clip [Ripleys Klip (Klibi Değiştir)]: Zaman çizelgesindeki mevcut klibi silmeden onun yerine başka bir klip yerleştirme işlemidir. Kısayolu Ctrl+R'dir.

G) Delete [Diliyt (Sil)]: Seçilen klip veya ögeyi projeden kaldırma işlemidir (Görsel 4.49).



Görsel 4.49: Sil butonu

Ğ) Ripple Delete [Ripıl Dilit (Kaydırarak Sil)]: Seçili klibi silmek ve onun sağındaki bütün klipleri silinen klibin süresi kadar sola yanaştırmak için kullanılır. Böylece zaman çizelgesinde boşluk oluşması önlenir. Kısayolu Alt+Delete'tir. Bu işlem manuel olarak fare yardımıyla da gerçekleştirilebilir. Görüntü fareyle seçilerek tutulur ve birleştirilmek istenen görüntünün yanına boşluk oluşturmayacak şekilde bırakılır.

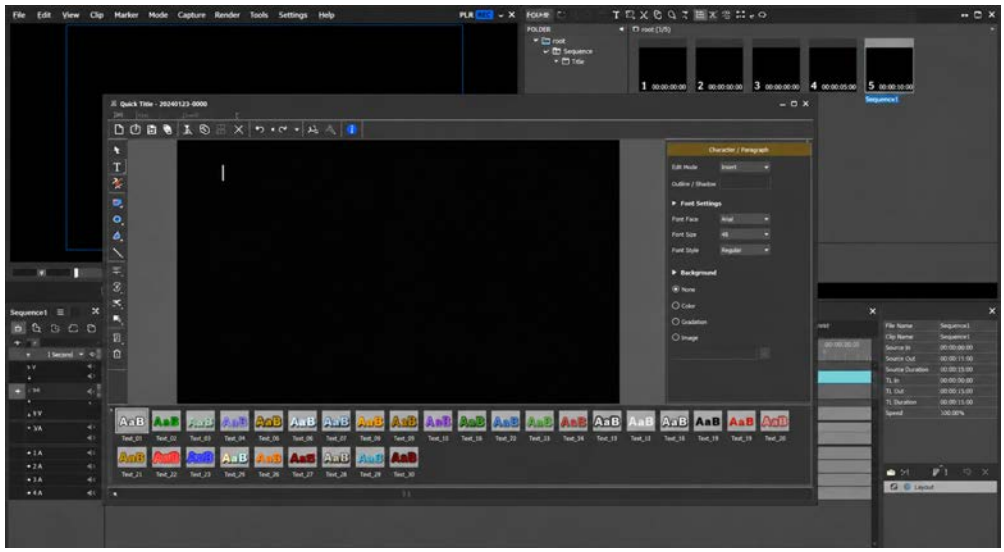
H) Undo [Andu (Geri Al)]: Yapılan son işlemi geri alma komutudur. Kısayolu Ctrl+Z'dir.

I) Redo [Ridu (Yinele)]: Geri alınan son işlemi tekrar uygulamak için kullanılır. Kısayolu Ctrl+Y'dir.

İ) Add Cut Point [Ed Kat Poynt (Kesme Noktası Ekle)]: Klibi, oynatma çizgisinin bulunduğu noktadan keserek iki parçaya ayırma işlemidir. Kısayolu C'dir.

J) Set Default Transition [Set Difolt Tranzişın (Varsayılan Geçişi Ayarla)]: Klipler arasına uygulanacak varsayılan geçiş efektini belirleme işlemidir. Kısayolu Ctrl+P'dir.

K) Create Title [Kriyet Taytıl (Yazı Oluştur)]: Projeye yazı ve grafik ögeleri eklemeyi sağlar (Görsel 4.50). Kısayolu T'dir.



Görsel 4.50: Yazı

L) Toggle Voice Over Display [Togıl Voys Ovır Displey (Seslendirme Görünümünü Göster / Gizle)]: Seslendirme kayıt penceresini göstermek ve gizlemek için kullanılan komuttur. Zaman çizelgesine anlık ses kaydı eklemek için kullanılır. Bu araç sayesinde dâhilî veya haricî mikrofonla metin seslendirmesi gerçekleştirilebilir. Seslendirme program içine doğrudan kaydedilir ve istenen ses kanalına otomatik yerleştirilir. Uygulama, Voice Over [Voys Ovır (Seslendirme Aracı)] aracına tıklanıp, ardından çıkan pencerede Start tuşuna basılarak yapılır. Açılan ses kayıt ekranının sol üst köşesinde 5 saniyelik geriye sarma süresi belirir. Geriye sarma süresi bittikten sonra program ses kaydı için hazır hâle gelmiş olur.

4.9. SIRA SİZDE

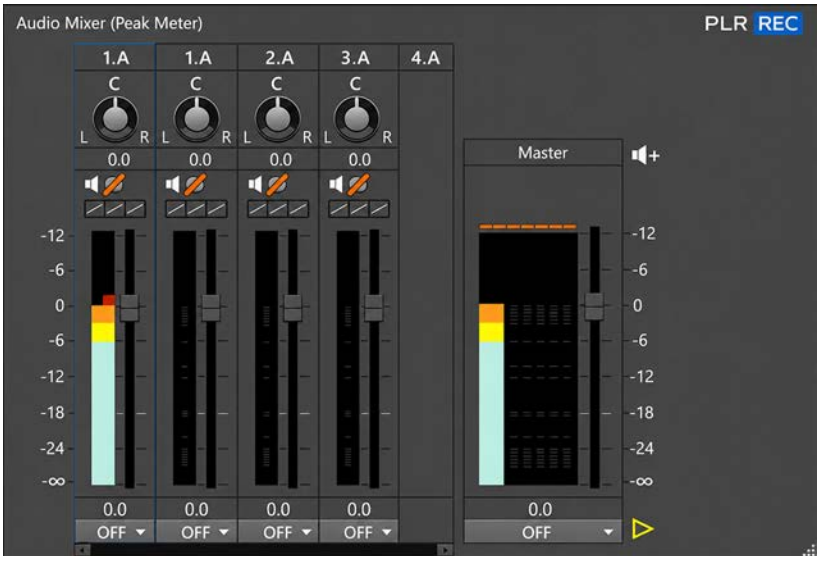
Aşağıdaki karekodu taratarak kurgu programında ses kaydı araçları ve ayarlarını gösteren videoyu izleyiniz. Videoyu izledikten sonra ses kaydı sırasında dikkat edilmesi gereken ayarları açıklayınız.

.....
.....
.....

M) Render In / Out [Rendır İn / Avt (In–Out Aralığını İşle)]: Seçilen giriş ve çıkış noktaları arasındaki bölümü kaydetme işlemidir. Kısayolu Ctrl+Q'dur.

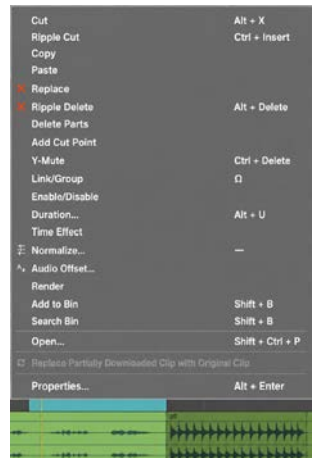
N) Toggle Bin Window Display [Togıl Bin Vindov Displey (Bin Penceresini Göster / Gizle)]: Proje havuzu penceresinde yer alan dosyaların, seslerin, fotoğrafların, videoların boyutlarını belirler. Başka bir ifadeyle dosyaların büyük, orta, küçük görünmesini ayarlar. Kısayolu B'dir.

O) Toggle Audio Mixer Display [Togıl Odio Miksır Displey (Ses Mikseri Penceresini Göster / Gizle)]: Ses ayarlarının yapıldığı ses penceresini açıp kapatmaya yarayan araçtır. Tüm ses ayarları buradan yapılır. Ses aracına tıklandığında ekranda ses mikseri paneli açılır. Ses mikserindeki ses dalgaları sesin şiddeti hakkında bilgi verir. Kırmızı dalga ses patlamasını, sarı dalga yüksek sesi, mavi dalga ise normal ses seviyesini gösterir. Ses mikseri kanalından (Görsel 4.51) ses tuşu aşağı ya da yukarı hareket ettirilerek ses seviyesi ayarı yapılır.



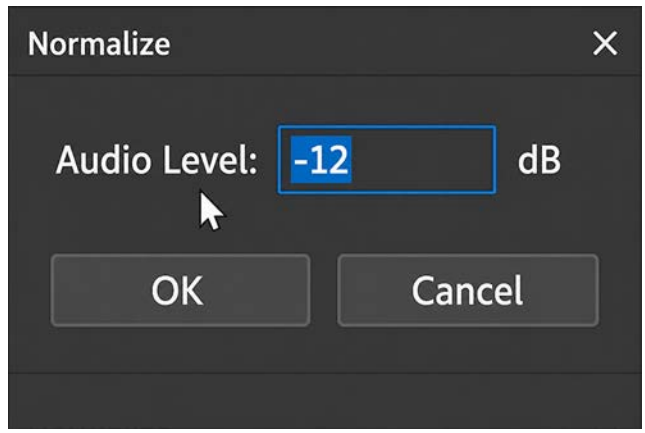
Görsel 4.51: Ses mikseri penceresi

Bir başka yöntem olarak zaman çizelgesindeki ses kanalında yer alan ses üzerine sağ tıklanarak açılan pencereden Normalize [Normılayz (Normalleştir)] (Görsel 4.52) sekmesi seçilir.



Görsel 4.52: Ses kanalından açılan normalleştir penceresi

Açılan pencerede (Görsel 4.53) istenen değer girilerek ses seviyesi ayarlanabilir. Habercilikte kullanılan standart ses seviyesi değeri -12'dir.



Görsel 4.53: Ses ayarı değerinin girilmesi

Zaman çizelgesinde bulunan ses seviyesi çizgisi kullanılarak da ses ayarı yapılır. Öncelikle zaman çizelgesinin solunda yer alan Volume / Pan [Volyum / Pen (Ses Düzeyi / Ses Konumu)] seçeneği aktifleştirilir. Ardından zaman çizelgesinde yer alan ses çizgisi fareyle yukarı ya da aşağı sürüklenerek videodaki tüm ses seviyesi eşit oranda artırılır veya azaltılır. Bu işlem yapılırken fareyle birlikte Shift [Şift (Değiştirici Tuş)] tuşuna basılmalıdır.

Sesin yalnızca belirli bölümlerde yükselmesi ya da alçalması isteniyorsa farklı bir yöntem kullanılır. Ses seviyesi çizgisine tıklanarak ses noktaları oluşturulur. Oluşturulan bu noktaların önünde veya arkasında kalan ses seviyesi çizgisi yukarı ya da aşağı hareket ettirilerek yalnızca seçilen bölümün ses seviyesi ayarlanabilir. Bu yöntem sesin yavaşça yükseldiği, bir süre sabit seviyede kaldığı ve ardından düşerek devam ettiği yayınlarda sıkça tercih edilen etkili bir ses düzenleme tekniğidir.

4.10. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak araç paletinde yer alan ses sekmesinden ses ayarı yapma videosunu izleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Videoda izlediğiniz uygulama basamaklarından hangisini en faydalı buldunuz? Açıklayınız.

.....

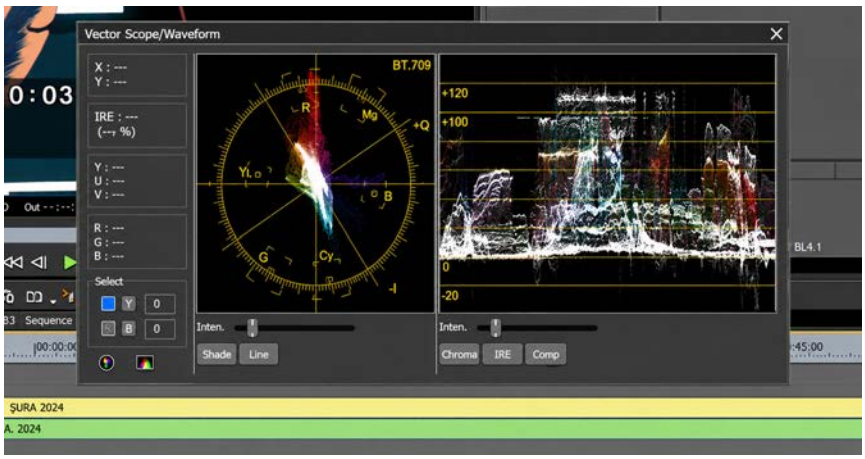
.....

2. Uygulama sırasında dikkat edilmesi gerektiğini düşündüğünüz bir noktayı yazınız.

.....

.....

Ö) Toggle Vector Scope / Waveform Display [Togıl Vektör Skop / Veyvform Displey (Vektör Skop ve Dalga Formu Penceresini Göster / Gizle)]: Videodaki renklerin ton ve doygunluk değerlerini ölçerek renklerin doğru ayarlanmasını sağlayan analiz ekranıdır (Görsel 4.54). Yayın sınırlarını aşan herhangi bir renk probleminin önüne geçmek için bu araç kullanılır.



Görsel 4.54: Vektör skop ve dalga formu penceresi

P) Toggle Palette Display [Togıl Palet Displey (Palet Penceresini Göster / Gizle): Kurgu programında kullanılan tüm araçların olduğu palette (palet) sekmesinin kısayoludur.

4.3. UYGULAMA

ARAÇ PALETİNDEKİ BAZI ARAÇLARI DENEYELİM

Amaç

Çalışmaya farklı pencereler ile efekt ve filtreler uygulamak

Araç Gereç

bilgisayar, kurgu programı, örnek sesli video dosyası, kulaklık, not defteri.

Süre: 2 ders saati

Uygulama Ortamı: kurgu atölyesi.

Yönerge

Bu uygulamada sizden araç paletindeki temel araçları kullanarak video üzerinde seçme, kesme ve düzenleme işlemlerini gerçekleştirmeniz beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
1. Çalışmanızı grup hâlinde ya da bireysel yapınız.	**1.** Kişisel bilgisayarlarınızı kullanarak çalışınız.
2. Kullanılacak ekipmanı (bilgisayar, kurgu programı, örnek video dosyaları, kulaklık) hazırlayınız.	**2.** Kullanacağınız kurgu programı ve örnek video dosyalarıyla ilgili öğretmeninizden yardım alınız. Görsel dosyalarının tek bir örnekle sınırlı olmasına özen gösteriniz.
3. Örnek video dosyasını ilgili adımları izleyerek zaman çizelgesine ekleyiniz.	**3.** Çalışacağınız videonun yüksek çözünürlük lü olmasına dikkat ediniz.
4. Videonun kullanacağınız kısmını seçmek için başlangıç ve bitiş noktaları komutlarını uygulayınız. Ardından ilgili pencereleri kullanarak videoya bir efekt veya filtre uygulayınız ve yazı ekleyiniz.	**4.** Etkili bir gözlem yapabilmek için başlangıç ve bitiş noktalarını doğru konumlandırınız. Uyguladığınız efekt veya filtrenin görüntü üzerindeki etkisini gözlemleyiniz.
5. Videoda kesilmesi gereken yerleri belirleyerek kesme komutuyla kesiniz.	**5.** Görüntünün akışını bozmamak için kesme noktalarının birbiriyle tutarlı görüntüler olmasına dikkat ediniz.
6. Daha hassas kesimler için kesme noktası ekle komutunu uygulayınız.	**6.** İki nokta arasındaki kesim farklarını gözlemlemek için yakın aralıklı kesim noktaları da oluşturunuz.
7. Ses mikseri panelini açarak videonun ses seviyesini önce panelden, sonra zaman çizelgesinde yer alan ses çubuğundan ayarlayınız.	**7.** Ses seviyesinde ani yükselme ve azalmaları engellemek için -12 değerinin referans gösterildiğini unutmayınız.
8. Zaman çizelgesinde yer alan ses çizgisinde, belirli bölümlerde sesi artırmak veya azaltmak için fareyle noktalar vererek gerekli ayarlamaları yapınız.	**8.** Kısa ve uzun aralıklı noktalar belirleyerek uygulamanızı farklılaştırınız.
9. Uyguladığınız tüm işlemleri videonuzu oynatarak kontrol ediniz.	**9.** Uygulamalarınızdaki gözlemlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.

4.3. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1.	Çalışma düzenini oluşturdu.		
2.	Kullanılacak ekipmanı (bilgisayar, kurgu programı, örnek video dosyası, kulaklık) hazırladı.		
3.	Örnek video dosyasını zaman çizelgesine ekledi.		
4.	Videoya başlangıç ve bitiş noktaları komutlarını vererek farklı uygulamalar yaptı.		
5.	Video üzerinde kesme komutunu uyguladı.		
6.	Video üzerinde kesme noktası ekle komutunu uyguladı.		
7.	Ses mikseri panelini açarak ses seviyelerini ayarladı.		
8.	Ses noktalarını belirleyerek bölgesel ses düzeltmeleri ve denemelerini yaptı.		
9.	Tüm uygulamaların ardından videoyu oynatarak uygulamaların etkisini gözlemledi.		
10.	Uygulamalarını arkadaşlarıyla paylaşarak değerlendirdi.		

”Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

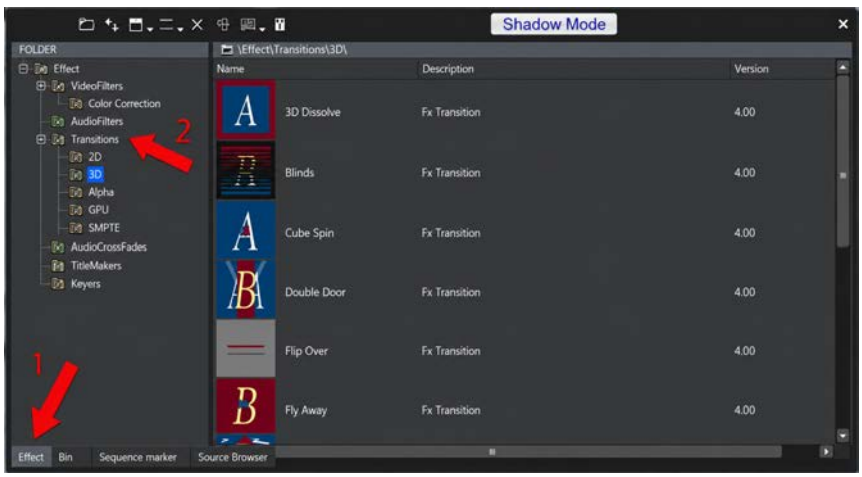
4.5. GEÇİŞ EFEKTLERİ

Kurgu sürecinde bir yapım genellikle birden fazla sahneden oluşur. Bu sahnelerin, anlatılmak istenen konuya uygun düzenlenmesi ve ardışık olarak bir araya getirilmesi gerekir. Geçiş efektleri, kurgu sırasında sahneler arasındaki geçişlerin daha akıcı ve estetik görünmesini sağladığı gibi sahneler arasındaki geçişleri de yumuşatır. Bu efektler, sahneleri birbirine uyumlu şekilde bağlayarak izleyiciye daha etkileyici bir görsel anlatım sunar.

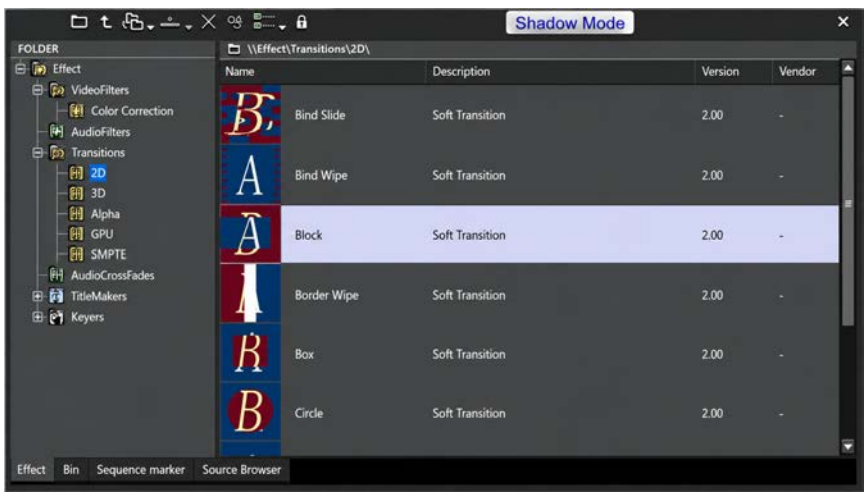
4.5.1. Video Geçişleri

Sahneleri birbirine bağlayan geçiş efektlerine ulaşmak için proje penceresinin yanında yer alan efekt sekmesine tıklanır. Ardından Transitions [Tranzişıns (Geçişler)] seçilerek bu sekmenin içindeki efektler arasından kurguya uygun sahne geçiş efekti belirlenir. Seçilen efekt, zaman çizelgesinde iki sahnenin birleştiği geçiş noktasının üzerine sürüklenip bırakılır.

Geçiş efektinin uygulanabilmesi için video ya da ses kliplerinin başlangıç veya bitiş noktalarında yeterli süre payı (boşluk) bulunması gerekmektedir (Görsel 4.55.a, 4.55.b).



Görsel 4.55.a: Geçiş efektleri



Görsel 4.55.b: Geçiş efektleri

4.11. SIRA SİZDE

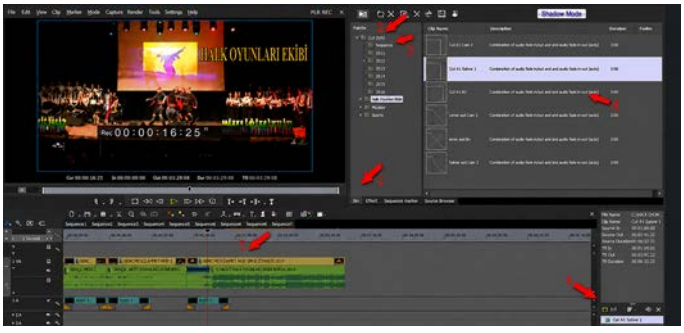
Aşağıdaki karekodu taratarak geçiş efektinin kullanımını gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruyu cevaplayınız.

Kurguda iki video arasında geçiş efekti kullanılmasının temel amacı nedir? Sizce doğru geçiş efekti seçimi görsel anlatımı nasıl etkiler?

.....
.....
.....

4.5.2. Ses Geçişleri

Efekt penceresindeki efekt klasörünün içinden Audio Filter [Odio Filtır (Ses Filtresi)] seçilir. Ses filtresi bölümünde ses kliplerine uygulanabilen geçiş ve düzenleme efektleri bulunur. Kullanılacak efekt, zaman çizelgesindeki ilgili ses kanalının üzerine sürüklenerek bırakılır. Efektin ayrıntılı ayarlarının yapılması için Information [İnformeyşın (Bilgi)] penceresine çift tıklanarak ayar ekranı açılır (Görsel 4.56).



Görsel 4.56: Ses filtresi uygulaması

4.12. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak ses filtresinin kullanımını gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Kurgu sürecinde kullanılan ses filtresinin videoya katkıları nelerdir?

.....
.....

2. Yanlış seçilen bir ses filtresi, kurguladığınız sahnenin inandırıcılığını ve atmosferini nasıl etkiler?

.....
.....

4.4. UYGULAMA

GEÇİŞLERİN AKICI MI?

Amaç

Pencere, efekt ve filtreleri kullanmak

Araç Gereç

kurgu yazılımı yüklü bilgisayar, medya dosyaları (video, ses, fotoğraf).

Süre: 2 ders saati

Uygulama Ortamı: kurgu atölyesi.

Yönerge

Bu uygulamada sizden haber görüntüleri arasındaki geçişleri düzenleyerek akıcı bir kurgu oluşturmanız beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
1. Haber görüntülerini kurguya uygun hâle getiriniz.	**1.** Kurguya başlamadan önce her zaman projenin güncel bir yedeğini almayı alışkanlık ediniz.
2. İki haber görüntüsü arasındaki gözü yoran sıçramaları ve sert geçiş noktalarını belirleyiniz.	**2.** Geçiş çok sertse ve efekt yeterli değilse o noktanın üzerine uygun bir ara görüntü yerleştiriniz.
3. Efektler panelinden haberin ciddiyetini bozmayan sade bir geçiş seçiniz.	**3.** Haberi gösteriş yapmadan açık ve anlaşılır biçimde aktarınız. Süslü ve karmaşık efektler izleyicinin dikkatini dağıtacağından sadelikten ayrılmayınız.
4. Seçtiğiniz geçiş efektlerini görüntülerin arasına uygulayınız.	**4.** Efektin uygulanabilmesi için her iki klibin ucunda yeterli süre payı (boşluk) olduğundan emin olunuz.
5. Geçiş efektlerinin sürelerini haber akışına uygun düzenleyiniz.	**5.** Haberde akışın seri olmasına dikkat ediniz. Uzun süren efektler haberin etkisini azaltacağından geçişleri kısa ve hızlı tutunuz.
6. Kurgusu tamamlanan projenin yayın formatına uygun çıktısını alarak dosyalarınızı güvenli bir şekilde yedekleyiniz.	**6.** Çıktı alırken yayın standartlarına uygun formatları seçiniz ve projenizi mutlaka haricî bir diske yedekleyiniz.

4.4. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1. Haber projesini kurgu yazılımında sorunsuz açtı.		
2. Görüntü sıçramalarını doğru noktalarda tespit etti.		
3. Haber diline uygun, sade ve profesyonel bir geçiş efekti kullandı.		
4. Seçtiği efekti iki klibin birleşim noktasına doğru şekilde yerleştirdi.		
5. Efekt süresini haberin hızına göre (10-15 frame) başarıyla kısalttı.		
6. Yayın formatına uygun çıktı alarak projesini yedekledi.		

”Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

4.6. YAZI (TİTLE) EKLEME

Bir video kurgu çalışmasında görüntü ve sesin yanı sıra, yazı ve grafiklerden de yararlanılır. Bu unsurlar, izleyiciye bilgi aktarımını kolaylaştırır. Film ya da programların başında ve sonunda yer alan jenerik yazıları ile haberlerde olayın yeri, zamanı ve haberde geçen kişilerin adlarını gösteren alt yazılar buna örnek verilebilir. Ayrıca coğrafi, teknik veya istatistiksel bilgilerin aktarımında harita, şekil ve çeşitli grafikler kullanılır.

Video kurgu programlarında çalışmalara birkaç farklı yolla yazı ve grafik eklenebilir. Tracklerde bulunan harfler kanalın hangi amaçla kullanıldığını belirtir. V video, A ses (audio), T ise yazı anlamına gelir.

İlk yöntemde ilgili kanalın üzerinde sağ tıklanır, ardından New Clip [Nyu Klip (Yeni Klip)] ve Quick Titler [Kuik Taytılır (Hızlı Yazı Oluşturucu)] seçilir. Açılan pencerede yazı yazılır ve disket simgesine basılarak kaydedilir. Oluşturulan yazı aynı zamanda proje havuzu penceresine de kaydedilir (Görsel 4.57.a, 4.57.b).



Görsel 4.57.a: Yazı ekleme uygulaması



Görsel 4.57.b: Yazı ekleme uygulaması

Yazı eklemenin bir başka yolu, proje havuzu penceresinde sağ tıklayıp yazı ekle seçeneğini kullanmaktır. Bu işlem yapılınca yazı penceresi açılır. Proje havuzu penceresinde görünen yazı, zaman çizelgesinde görünmüyorsa farenin sol tuşu basılı tutularak zaman çizelgesine doğru aşağı çekilir. Böylece yazı zaman çizelgesine eklenir. Yazıyı silmek için ise farenin sağ tuşuna basılıp Sil tuşu kullanılır. Yazı eklemenin diğer yollarından biri de klavyeden T tuşuna basmaktır. Ayrıca çalışma alanında bulunan yazı oluştur seçeneği tıklanarak da yazı oluşturulabilir.

4.13. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak videoya yazı ekleme işlemini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Videolarda kullanılan alt yazı ve grafiklerin okunabilmesi için font, boyut ve renk seçimi yaparken nelere dikkat edilmelidir?

.....
.....

2. Ekrana eklenen yazının arka plandaki görüntüyle karışmaması ve net görünmesi için hangi yöntemler kullanılabilir?

.....
.....

4.5. UYGULAMA

HABERİN KİMLİĞİNİ OLUŞTUR

Amaç

Videoya farklı türlerde yazı eklemek

Araç Gereç

kurgu yazılımı yüklü bilgisayar, medya dosyaları (video, ses, fotoğraf).

Süre: 2 ders saati

Uygulama Ortamı: kurgu atölyesi.

Yönerge

Bu uygulamada sizden haber görüntülerine uygun yazılar ekleyerek okunabilir ve düzenli bir haber kurgusu oluşturmanız beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
1. Kurguladığınız haber projesini açınız ve yazı eklemek istediğiniz görüntünün üzerine geliniz.	**1.** Haberde yazıyı genellikle olayın başlangıcında (yer bilgisi) ve röportajlarda (isim / ünvan) kullanınız.
2. İlgili kanal üzerinde sağ tıklayarak hızlı başlık oluşturucu penceresini açınız veya klavyeden T tuşuna basınız.	**2.** En hızlı yöntem klavye kısayolu olan T tuşunu kullanmaktır. Haber merkezinde zamanla yarıştığınızı unutmayınız.
3. Açılan pencereye haberdeki kişinin adını, ünvanını veya olayın gerçekleştiği yer bilgisini yazınız.	**3.** Yazıların okunaklı olması için arka planla zıt renkler seçiniz veya metnin altına hafif bir gölge / bant ekleyiniz.
4. Yazıyı kaydettiğinizde proje havuzu penceresine gelen dosyayı zaman çizelgesindeki T kanalına sürükleyiniz.	**4.** Yazının altındaki videonun kapanmaması ve sadece yazının üste binmesi için yazıyı görüntünün en üst kanalına yerleştiriniz.
5. Yazının ekranda kalma süresini, izleyicinin rahatça okuyabileceği (ortalama 3-5 saniye) şekilde ayarlayınız.	**5.** Yazı çok kısa kalırsa okunmaz, çok uzun kalırsa görüntüyü bozar. Bu nedenle yazının süresini doğru ayarlayınız. Yazının seslendirmeyle paralel gitmesine dikkat ediniz.
6. Hatalı veya gereksiz yazıları sağ tıklayıp, sil komutuyla silerek kurgunuzu temizleyiniz.	**6.** Ekranı yazıyla doldurmayınız. Sadece gerekli bilgileri veriniz ve kurgu masanızı bir sonraki haber için hazırlayınız.
7. Kurgusu ve yazıları tamamlanan haber projesini, yayın formatına uygun şekilde çıktı alma / dışa aktarma işlemiyle güvenli bir alana yedekleyiniz.	**7.** Çıktı alırken yayın standartlarına uygun formatları seçiniz ve projenizi mutlaka haricî bir diske yedekleyiniz.

4.5. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1. Yazının ekleneceği haberi ve doğru zamanlama noktalarını belirledi.		
2. Programdaki yazı oluşturma, hızlı başlık oluşturucu vb. araçlardan birini başarıyla kullandı.		
3. Haber için gerekli bilgileri doğru ve hatasız yazdı.		
4. Oluşturulan yazıyı zaman çizelgesi üzerindeki doğru kanala yerleştirdi.		
5. Yazının ekranda kalma süresini okunabilirlik kurallarına göre ayarladı.		
6. Yazı kanallarını düzenli kullanarak haber kurgusunu tamamladı.		
7. Yayın formatına uygun çıktı alarak haber projesini yedekledi.		

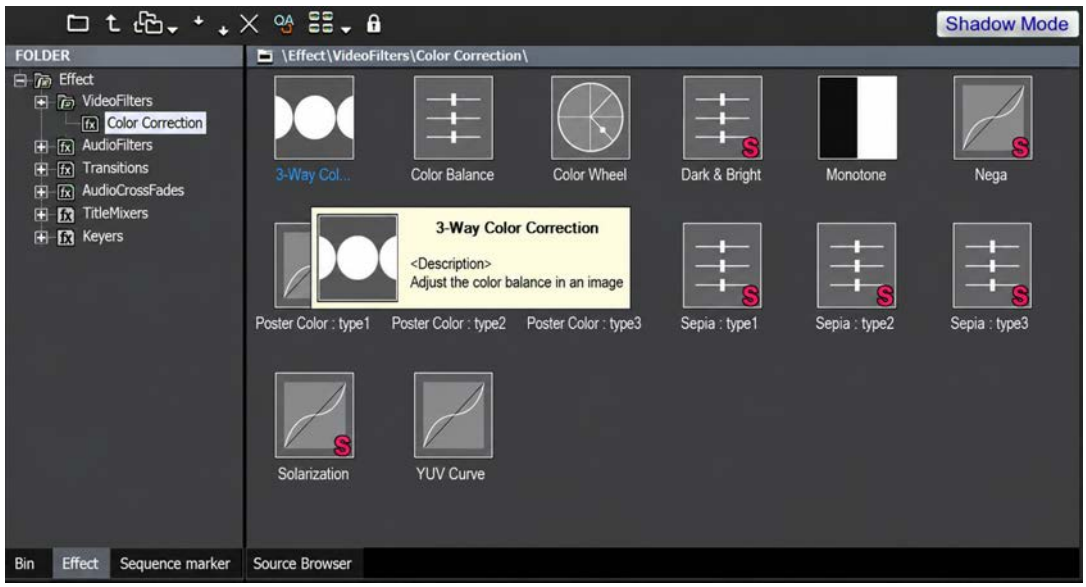
”Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

4.7. RENK VE HIZ DÜZENLEMELERİ

Haber kurgusunda renk ve hız düzenlemeleri, görüntünün anlatım gücünü artırmak ve izleyicinin dikkatini yönlendirmek amacıyla kullanılır. Renk düzenlemeleri görüntünün atmosferini ve duygusunu desteklerken hız düzenlemeleri olayın etkisini ve anlatım temposunu güçlendirmeye yardımcı olur.

4.7.1. Renk Düzenlemeleri

Haber kurgusunda, çekilen görüntülerin izleyiciye doğal ve doğru renklerle aktarılması büyük önem taşır. Kurgu programlarında videoların renk ayarlarını yapmak için Color Correction [Kalır Korekşın (Renk Düzeltme)] araçları kullanılır. Bu işlemi gerçekleştirmek için öncelikle kurgulanacak video çalışma alanına eklenir. Ardından programın efekt paletinde yer alan Video Filters [Vidyo Filtırs (Video Filtreleri)] klasöründen seçilen efekt doğrudan klibin üzerine sürüklenip bırakılır (Görsel 4.58).

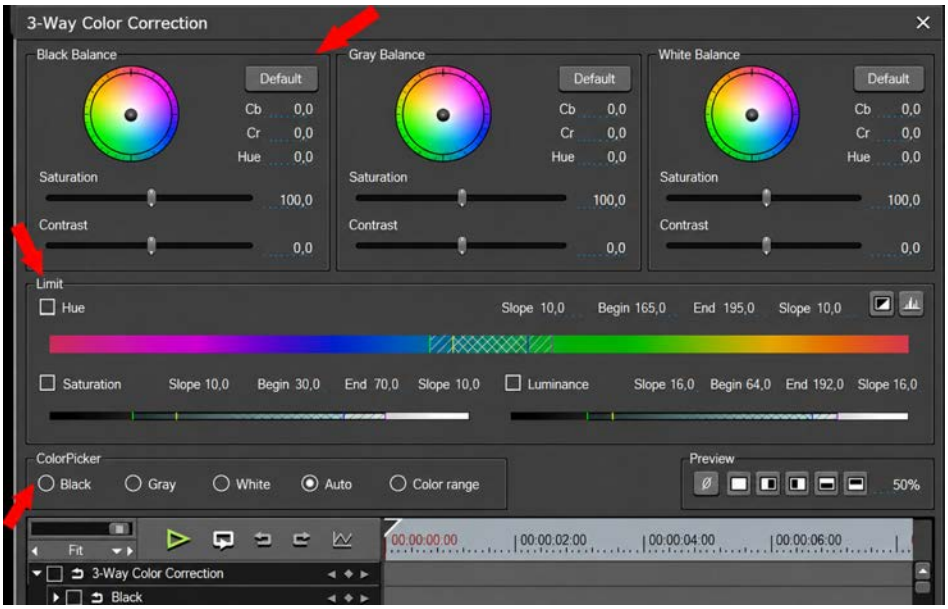


Görsel 4.58: Renk düzeltme araçları

Efekt uygulandıktan sonra klibin bilgi sekmesinde ilgili efekt görüntülenir. Efektin ince ayarlarını yapmak için isminin yanındaki Setup [Setap (Kurulum)] seçeneğine çift tıklanır ve ayarlar penceresi açılır. Açılan bu pencerede klibe uygulanacak renk uzayı ve renk ayarlaması için kullanılacak çeşitli araçlar bulunur.

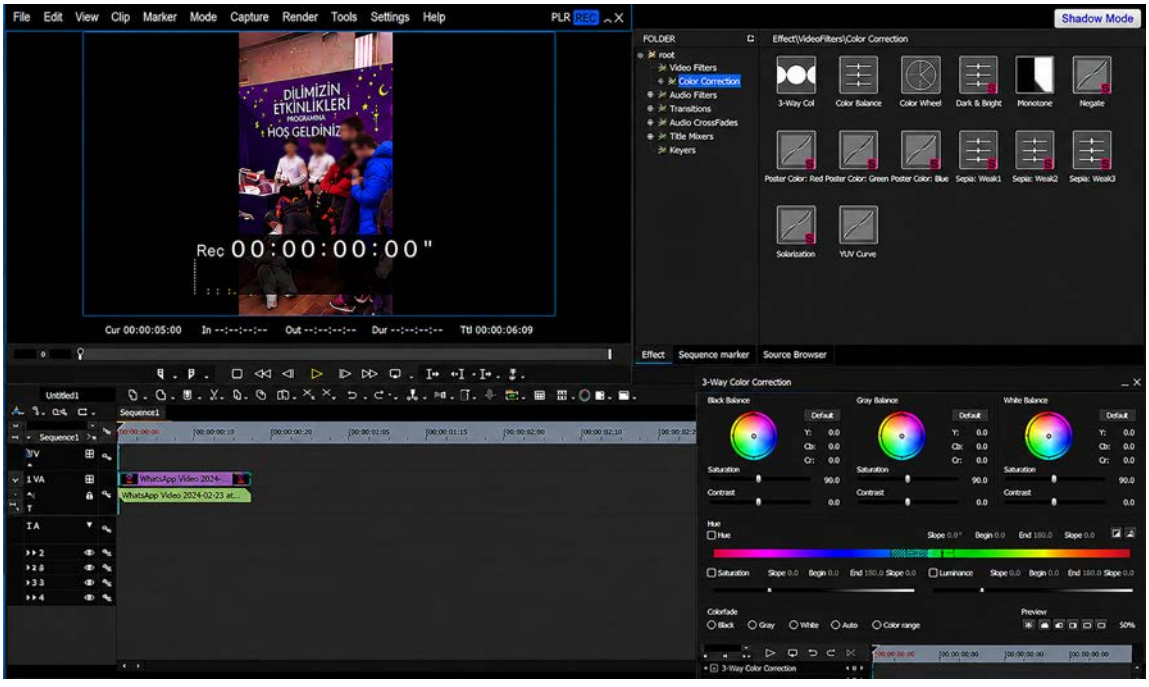
Bu pencerede klibin renk dengesini sağlamak ve atmosferini belirlemek amacıyla siyah, gri ve beyaz renk değerleri üzerinde ayarlamalar yapılır. Böylece videonun genel renk dengesi düzenlenir. Ayrıca klibe doygunluk verilir; siyah-beyaz dengesi, kontrast ve gölge ayarları yapılır. Renk skalaları kullanılarak görüntüye farklı renk tonları kazandırılır. İnce ayarlar için pencerenin alt kısmında bulunan Limit bölümüyle onun altındaki Saturation [Saçureyşın (Doygunluk)] ve Luminance [Luminans (Parlaklık)] değerleri kullanılır. Daha altta ise renk seçici Color Picker [Kalır Pikır (Renk Seçici)] paleti bulunur. Bu araçla siyah renk seçilip klipteki siyah bir alan referans alınır. Aynı işlem gri ve beyaz renkler için de uygulandığında temel renk ayarı yapılmış olur. Yapılan değişiklikleri iptal etmek için Default [Difolt (Başlangıç Ayarları)] sekmesine tıklanır. Böylece tüm değişiklikler kaldırılarak video ilk hâline döndürülür. Pencerenin sağ tarafında, uygulanan renk düzeltmelerinin anlık izlenebileceği ön izleme ayarları bulunur.

Bu bölüm, tam ekran olarak veya öncesi-sonrası karşılaştırması yapmak amacıyla ikiye bölünmüş ekran şeklinde kullanılır. Pencerenin en alt kısmında ise videonun akışının takip edildiği zaman çizelgesi yer alır (Görsel 4.59).



Görsel 4.59: Renk düzeltme penceresi ve temel araçları

Renk düzeltme işlemi sırasında kurgu programının genel çalışma arayüzünde ön izleme ekranı, zaman çizelgesi ve ayar pencereleri bir arada görülür. Sağ bölümde ise klibe uygulanacak efektlerin seçildiği efekt paleti ile detaylı renk ayarlarının yapıldığı pencere konumlandırılmıştır. Bu arayüz düzeni sayesinde yapılan renk değişikliklerinin video üzerindeki etkisi anında gözlemlenir. Böylece kurgu süreci daha kontrollü ve verimli bir şekilde yürütülür (Görsel 4.60).



Görsel 4.60: Genel çalışma arayüzü

4.14. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak renk düzeltme işleminin uygulanışını gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Video kurgusunda renk düzeltme işleminin temel amacı nedir ve bu işlem çekim hatalarını gidermede nasıl bir rol oynar?

.....
.....
.....

2. Bir videonun renk ve ışık ayarları düzenlenirken görüntünün doğallığını korumak için nelere dikkat edilmelidir?

.....
.....
.....

4.6. UYGULAMA

HABERİN RENGİNİ DÜZENLE

Amaç

Video üzerinde farklı formlarda renk uygulaması yapmak

Araç Gereç

kurgu yazılımı yüklü bilgisayar, renk ayarı yapılması gereken medya dosyaları (video).

Süre: 2 ders saati

Uygulama Ortamı : kurgu atölyesi.

Yönerge

Bu uygulamada sizden haber görüntülerindeki renk dengesini düzenlemeniz beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
1. Kurguladığınız haber projesini açınız ve renk düzeltmesi yapmak istediğiniz video-yu zaman çizelgesine ekleyiniz.	**1.** Haber görüntülerinde abartılı renklerden kaçınınız. İzleyiciye olayı en doğal renkle-riyle aktarınız.
2. Efekt paletindeki video filtreleri klasörün-den renk düzeltme efektini bulunuz ve bu efekti klibin üzerine sürükleyiniz.	**2.** Efekti uyguladıktan sonra sekmeler bö-lümünden efektin eklenip eklenmediğini kontrol ediniz.
3. Bilgi sekmesinde efektin yanındaki kurulum seçeneğine çift tıklayarak renk ayar pence-resini açınız.	**3.** Bu pencerede işlem yaparken, sağ taraftа-ki ön izleme ekranını kullanarak değişiklik-leri anlık takip edebilirsiniz.
4. Renk seçici aracını kullanarak siyah, gri ve beyaz renkleri seçiniz. Ardından klipteki referans noktalarına tıklayınız.	**4.** Doğru referans noktalarını seçmek temel renk dengesini tek hamlede düzeltmenizi sağlar. Siyah için en karanlık, beyaz için en aydınlık noktayı seçmelisiniz.
5. Gerekirse limit bölümünün altındaki doy-gunluk ve parlaklık ayarlarıyla ince düzelt-meler yapınız.	**5.** Yaptığınız ayarlar görüntüyü bozarsa baş-langıç ayarları sekmesine tıklayarak klibi tek tuşla orijinal hâline döndürebilirsiniz.
6. Ayarları tamamladıktan sonra zaman çizel-gesi üzerinde klibi baştan sona oynatarak renk bütünlüğünü kontrol ediniz.	**6.** Ön izleme ekranını ikiye bölerek klibin ori-jinal hâli ile sonraki hâlini kıyaslayınız ve kurgunuzu yedekleyiniz.
7. Kurgusu ve renk düzeltmesi tamamlanan haber projesini yayın formatına uygun şe-kilde işleme / dışa aktarma işlemi yaparak güvenli bir alana yedekleyiniz.	**7.** Çıktı alırken yayın standartlarına uygun formatları seçiniz ve projenizi mutlaka ha-ricî bir diske yedekleyiniz.

4.6. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

	ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1.	Renk düzeltmesi yapılacak haber görüntüsünü çalışma alanına doğru şekilde ekledi.		
2.	Efekt paletinden renk düzeltme efektini bularak bu efekti klibe başarıyla uyguladı.		
3.	Kurulum penceresini açarak renk seçici aracıyla referans noktalarını (siyah, gri, beyaz) doğru belirledi.		
4.	Doygunluk ve parlaklık değerlerini kullanarak görüntünün ince ayarlarını gerçekleştirdi.		
5.	İhtiyaç duyduğunda başlangıç ayarları butonunu kullanarak değişiklikleri sıfırladı.		
6.	Ön izleme ekranını kullanarak klibin eski ve yeni hâlini karşılaştırdı.		
7.	Yayın formatına uygun çıktısı alınan ve renk düzeltmesi yapılan haber projesini yedekledi.		

”Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

4.7.2. Hız Ayarlamaları

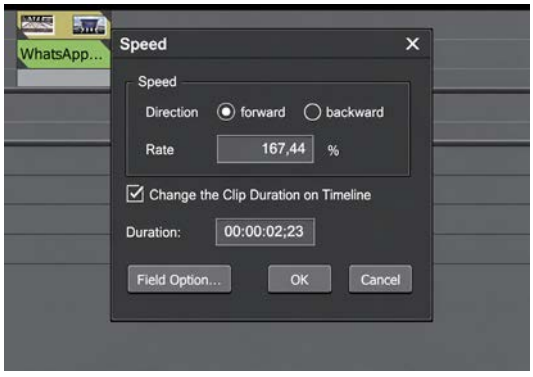
Kurgu programlarında videonun oynatma hızını değiştirmek (hızlandırmak veya yavaşlatmak) için zaman efektleri kullanılır. Bu işlemi gerçekleştirmek için öncelikle zaman çizelgesi üzerinde yer alan video klibe sağ tıklanır. Açılan menüden sırasıyla Time Effect [Taym Efekt (Zaman Efekti)] ve ardından hız seçeneklerine tıklanır. Bu ayar penceresine klavyeden **Alt+E** kısayol tuşu kullanılarak da hızlıca erişilir (Görsel 4.61).



Görsel 4.61: Videoyu hızlandırma / yavaşlatma

Açılan hız ayarı penceresinde videonun oynatma hızı Rate [Reyt (Oran)] kutusuna girilen yüzdelik değerlere göre belirlenir. Videoyu ters yönde oynatmak için Direction [Direkşın (Yön)] kısmından Backward [Bekvırd (Geriye)] seçeneği işaretlenir veya oran değerinin başına eksi (-) işareti konur (Görsel 4.62).

Kurgu sırasında sık kullanılan temel hız değerleri ve bu değerlerin işlevleri aşağıda verilmiştir.
100: Normal hız (Videonun orijinal oynatma hızıdır.)
50: Yarı yavaş (Videonun hızı %50 oranında yavaşlatılır.)
-100: Geriye oynatma (Video normal hızında, sondan başa doğru tersine oynatılır.)
-50: Geriye yavaş oynatma (Video yarı hızda, sondan başa doğru tersine oynatılır.)



Görsel 4.62: Hız penceresi

4.15. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak kurgu programında videonun oynatma hızını değiştirme (hızlandırma, yavaşlatma ve tersine oynatma) işlemlerini gösteren kısa videoyu izleyiniz. Videoyu izledikten sonra aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Bir haber kurgusunda görüntüyü hızlandırmak veya yavaşlatmak görsel anlatıma nasıl bir katkı sağlar?

.....
.....
.....

2. Kurgu programında bir görüntüyü tersine oynatırken ses akışının da bozulmaması veya amaca uygun olması için nelere dikkat edilmelidir?

.....
.....
.....

4.7. UYGULAMA

HABERİN HIZINI AYARLA

Amaç

Video üzerinde hızlandırma / yavaşlatma uygulaması yapmak

Araç Gereç

kurgu yazılımı yüklü bilgisayar, hız ayarı yapılması gereken medya dosyaları.

Süre: 2 ders saati

Uygulama Ortamı: kurgu atölyesi.

Yönerge

Bu uygulamada sizden zaman efekti ve hız araçlarını kullanarak haber görüntülerinin hızını düzenlemeniz beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
1. Kurguladığınız haber projesini açınız ve hızını değiştirmek istediğiniz videoyu zaman çizelgesine ekleyiniz.	**1.** Haberde hız değişimi genellikle aksiyon sahnelerini vurgulamak veya süreyi habere uydurmak için kullanılır. Uygulama sırasında görüntü akışının korunmasına dikkat ediniz.
2. Zaman çizelgesindeki klibe sağ tıklayarak zaman efekti menüsünden hız seçeneğine tıklayınız.	**2.** Bu pencereye daha hızlı erişmek için klavyeden Alt+E kısayol kısayolunu kullanabilirsiniz. Hızın haber kurgusuna uygun olmasına dikkat ediniz.
3. Açılan penceredeki oran kısmına istediğiniz hız değerini yüzde (%) olarak giriniz.	**3.** Videoyu yavaşlatmak için 100'den küçük, hızlandırmak için 100'den büyük değerler girmelisiniz.
4. Videoyu tersine oynatmak istiyorsanız yön kısmından geriye seçeneğini işaretleyiniz veya değerin başına eksi (-) koyunuz.	**4.** Geriye oynatma efekti genellikle bir olayın tekrar gösterimi veya sanatsal vurgular için tercih edilir.
5. Ayarları tamamladıktan sonra klibi oynatarak hızın görüntü üzerindeki etkisini kontrol ediniz ve kurgunuzu yedekleyiniz.	**5.** Hız değişiminin ses üzerindeki etkisini kontrol etmeyi unutmayınız. Gerekirse video hızlanırken sesin bozulmaması için ses kanalını ayırabilirsiniz.
6. Kurgusu ve hız ayarları tamamlanan haber projesini yayın formatına uygun şekilde çıktı alarak güvenli bir alana yedekleyiniz.	**6.** Çıktı alırken yayın standartlarına uygun formatları seçiniz ve projenizi mutlaka haricî bir diske yedekleyiniz.

4.7. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1. Hız değişimi yapılacak haber görüntüsünü çalışma alanına doğru şekilde ekledi.		
2. Programdaki hız ayarı penceresine ulaştı.		
3. Görüntü hızını haber akışına ve amacına uygun olarak başarıyla düzenledi.		
4. İhtiyaç duyulan sahnede geriye oynatma ayarını doğru şekilde uyguladı.		
5. Hız değişiminin video ve ses üzerindeki etkilerini ön izleme ekranından kontrol etti.		
6. Hız değişikliklerini kontrol ederek kurguyu tamamladı.		
7. Yayın formatına uygun çıktısı alınan ve hız ayarları yapılan haber projesini yedekledi.		

”Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

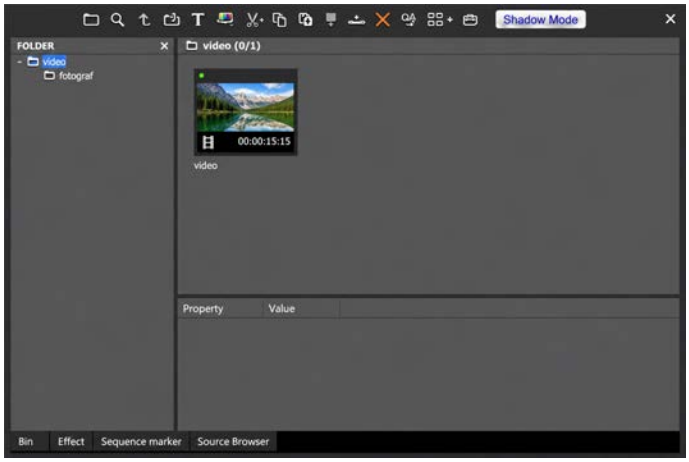
4.8. ANAHTAR KARELER

Kurgu programlarının en temel yapı taşlarından biridir. Bir video ya da ses ögesinin zaman çizelgesindeki belirli bir anda sahip olduğu değeri işaretleyen Anahtar Kare [Keyframe (Keyfreym)] görüntü ve ses üzerinde yapılacak tüm değişimleri belirler. Anahtar kare sayesinde görüntüde konum, ölçek, opaklık gibi görsel özellikler; seste ise ses seviyesi ve efekt ayarları zaman içinde aşamalı olarak değiştirilebilir. Bu yöntem görüntüye animasyon, geçiş ve çeşitli efektler eklenmesini mümkün kılar.

Anahtar kare mantığı, her bir saniye ya da kare için ayrı komutlar verilerek çalışır. Başka bir ifadeyle anahtar kare, o noktada ögenin nasıl davranması gerektiğini programa adım adım bildirir. Anahtar kare kullanılarak bir araca hareket verilebilir, çerçevesi hatalı bir görüntü düzeltilebilir, zaman çizelgesi üzerinde yazı eklenebilir ve tüm bunlara farklı efektler uygulanabilir.

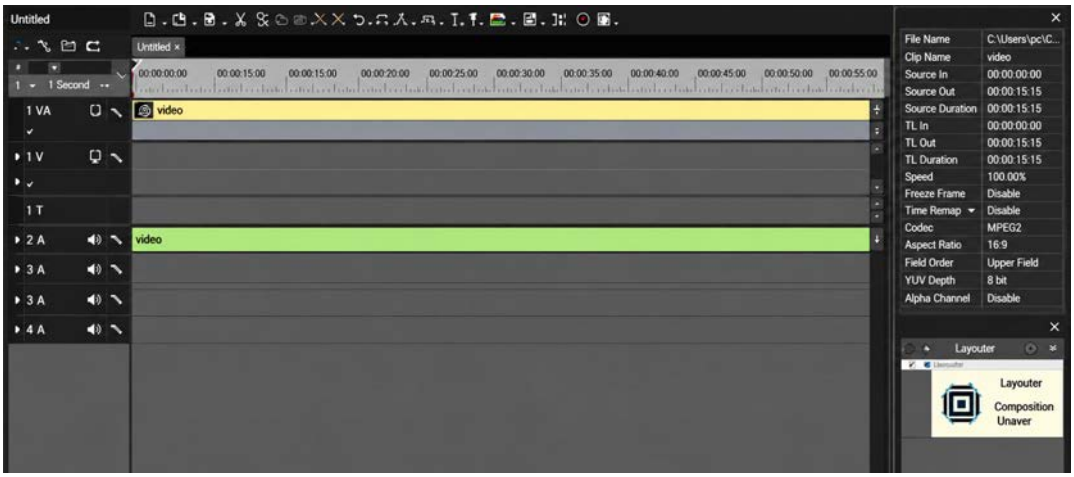
Bir kurgu çalışmasına aynı anda birden fazla anahtar kare komutu vermek mümkündür. Hatta doğru birkaç anahtar karenin bir arada kullanılması görüntüyü çok daha dikkat çekici hâle getirir.

Anahtar kare uygulamalarına kurgu programında yer alan proje havuzu (Görsel 4.63) penceresinden ulaşılır.



Görsel 4.63: Proje havuzu paleti

Anahtar kare işlemlerini yapabilmenin ilk adımı kurguda kullanılacak videonun, sesin veya fotoğrafın zaman çizelgesine aktarılmasıdır. Proje havuzu panelinde yer alan ve kullanılmak istenen dosya (görüntü ya da ses) fareyle tutularak zaman çizelgesi paneline bırakılır. Görüntünün zaman çizelgesine aktarılmasıyla ekranın sağ alt köşesinde yerleşim penceresi sekmesi açılır (Görsel 4.64).



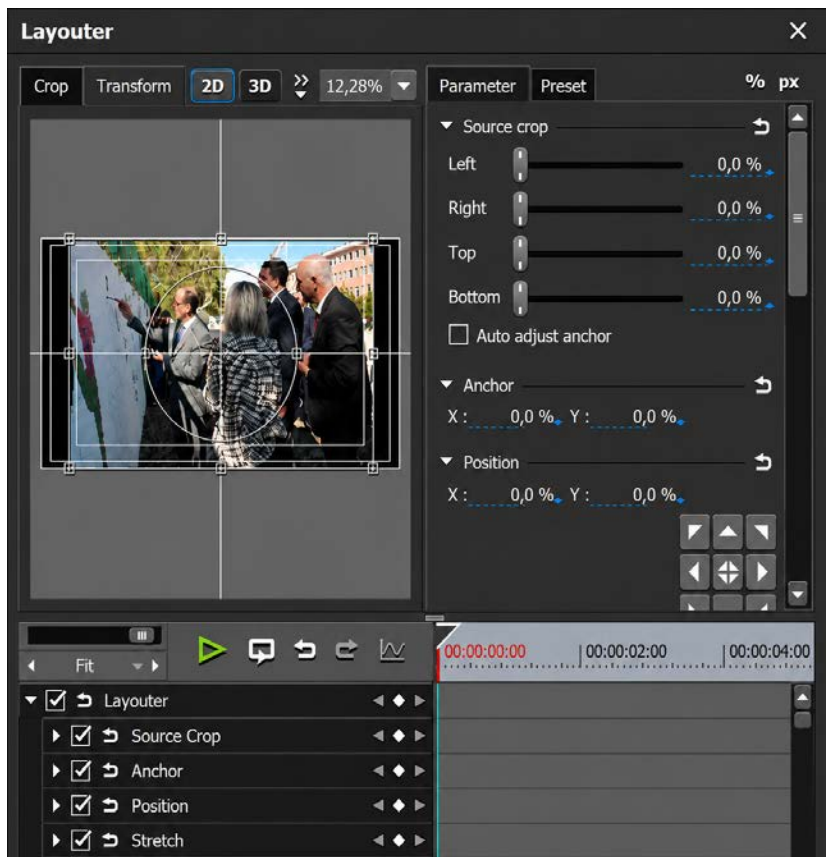
Görsel 4.64: Yerleşim penceresi

Yerleşim penceresi sekmesine tıklandığında görsel üzerinde tüm değişiklik ve eklemelerin ayarlandığı anahtar kare komut penceresine ulaşılır (Görsel 4.65).



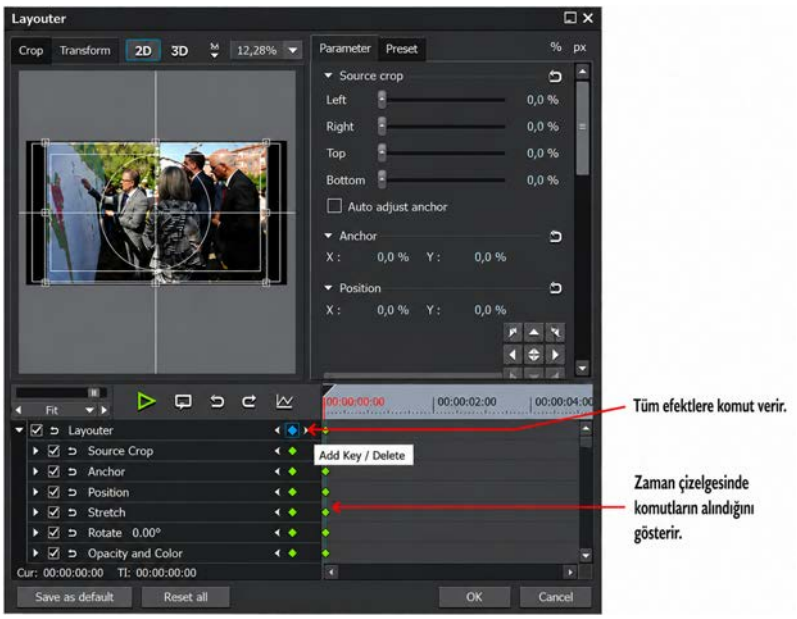
Görsel 4.65: Anahtar kare komut penceresi

Açılan anahtar kare komut penceresinde, düzenleme ifadesinin sol tarafında bulunan kutucuk işaretlenerek aktif hâle getirilir. Bu işlemle düzenleme ifadesinin altındaki diğer tüm efektlerin sol tarafında bulunan kutucuklar da otomatik olarak aktifleşir. Böylece düzenleme özellikleri kullanıma açılır (Görsel 4.66).



Görsel 4.66: Düzenlemenin işaretlenerek aktifleştirilmesi

Ardından düzenleme komutunun sağında bulunan ◆ simgesi tıklanarak aktif (yeşil) hâle getirilir. Bu işlemle alt bölümde yer alan tüm anahtar kare özelliklerinin yanındaki ◆ simgeleri de otomatik olarak aktifleşir. Böylece anahtar kare başlangıç komutu verilmiş olur (Görsel 4.67).



Görsel 4.67: Anahtar kare başlangıç komutu verilmesi

Kurgu esnasında anahtar kare, video klibin hangi zaman dilimine uygulanacaksa imleçle o zamana tıklanır. Örneğin 2. saniye, 4. saniye gibi. Ardından kullanılacak anahtar karenin sağ tarafında yer alan (◆) simgesine tıklanır. Ekranın sağ üst köşesinde yer alan Parametre [Parameter (Pıremedır)] paletinden, seçilen görüntü için istenen değerler girilir. Değerler uygulandıktan sonra zaman çizelgesi üzerinde beyaz renkte (◆) elmas ikonları belirir. Bu ikonlar, hangi zaman noktasında kaç adet anahtar kare komutu verildiğini gösterir (Görsel 4.68). Her anahtar kare komutu tek tek verilir. Silinmek istenen anahtar kareler fareyle seçilerek Sil tuşuyla silinir.



Görsel 4.68: Görüntüye farklı zaman aralıklarıyla anahtar kare komutu verilmesi

NOT

Parametre sekmesindeki değerler üç şekilde değiştirilebilir:

1. Klavyeden sayı yazılarak
2. Sekme üzerinde yer alan oklar sağa sola veya yukarı aşağı sürüklenerek
3. Ekrandaki görselin köşe ve kenarları fareyle tutulup çekilerek

Anahtar kare komutları ve işlevleri şu şekilde sıralanabilir:

- **Source Crop [Sörs Cırap (Kaynak Kırpma)];** görüntünün üstünden, altından, sağından veya solundan kesilmesini sağlar. Kesme işlemi, ekranın kenarlarında ve köşelerinde siyah alanlar olmayacak şekilde yapılmalıdır. Aksi hâlde görüntü oynatıldığında kesilen yerler siyah arka plan olarak görünür. Bu da görselin kötü görünmesine neden olur.
- **Anchor [Ankır (Referans Noktası)]** görüntünün **merkez noktasını** belirler. Diğer işlemler yapılırken merkez noktası referans alınır. Başka bir ifadeyle dönme, büyütme, hareket ettirme işlemleri merkez noktasında başlar. Örneğin büyütme işleminde referans noktası merkezdeyse görüntü her yöne eşit büyür. Ama referans noktası görüntünün sağındaysa büyütme sağ kenardan açılarak gerçekleşir.
- **Position [Pozışın (Konum)],** bir video ya da görsel ögenin ekranda yatay ve dikey konumunu ayarlar. Görüntünün sağa sola, yukarı aşağı, köşelere, ekran dışına ya da tam merkeze taşınmasını sağlar. Anahtar kareler kullanıldığında konum ayarı görüntüye hareket kazandırır. Örneğin bir arabanın ekranda yokken birdenbire görünmesi ve ardından tekrar kaybolması bu komutla kolayca yapılabilir. Habercilikte ise görüntüye ulaşılamayan durumlarda veya olayın izleyiciye daha anlaşılır aktarılması amacıyla hazırlanan animasyonlu canlandırmalarda konum anahtar kare uygulaması sıkça kullanılmaktadır.

4.16. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak anahtar kare uygulamasında konum komutuyla arabaya hareket verilmesini gösteren videoyu izleyiniz. Video sırasında gözlem yaparak önemli gördüğünüz noktaları not ediniz. Ardından aşağıda yer alan soruları yanıtlayınız.

1. Videoda konum komutu kullanılarak görüntü üzerinde hangi değişiklik yapılmıştır?

.....
.....

2. Anahtar karelerin görüntüye hareket kazandırmada nasıl bir rolü olduğunu açıklayınız.

.....
.....



- **Stretch [Sıtreç (Esnetme)]** komutu, video ya da görselin en boy oranını, genişliğini veya yüksekliğini değiştirmeye yarar. Bu sayede görüntüdeki kare büyütülerek görüntünün yalnızca belirli bir bölümü kullanılabilir, belirli bir noktaya odaklanılabilir veya içerik sağa sola, yukarı aşağı kaydırılarak hareketli bir etki oluşturulabilir. Kurgu programı aracılığıyla doğal ve akıcı bir şekilde kameradaki zoom in–zoom out etkisi verilebilir. Örneğin ormanda beslenen bir geyik görselinde önce ormanın genel görüntüsü verilir. Ardından görüntü yavaş yavaş beslenen geyiğe odaklanarak genelden detaya doğru bir akışla ilerletilir. Esnetme uygulamasında görüntü fareyle yeniden boyutlandırılırken oransal bozulma yaşanmaması için mutlaka aynı anda Shift tuşuna basılmalıdır.

4.17. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak anahtar kare uygulamasında esnetme komutuyla görüntüye hareket verme videosunu izleyiniz. Videoyu izlerken önemli gördüğünüz noktaları not alınız. Ardından aşağıdaki soruları yanıtlayınız.

1. Esnetme bölümünde değiştirilen X ve Y değerleri görüntüyü nasıl etkilemiştir?

.....
.....

2. Esnetme özelliği hangi durumlarda görüntü üzerinde kullanılabilir?

.....
.....

- **Rotate [Roteyt (Döndür)] komutu,** kullanılacak görüntü veya fotoğrafın ekran üzerinde döndürülmesini sağlar. Nesne, sağa sola doğru 360 dereceye kadar döndürülebilir. Habercilikte dönen ok işaretlerinde ve açılıp kapanan grafik nesnelerin animasyonlarında sıklıkla kullanılır.
- **Opacity and Color [Opasiti end Kalır (Opaklık ve Renk)]** komutuyla bir video veya görselin saydamlık derecesi ve renk özellikleri düzenlenir. Opaklık değeri arttıkça görüntünün görünürlüğü artar, değer azaldıkça görünürlüğü azalır. Üst üste kullanılan iki görüntünün şeffaflaştırılarak karıştırılması, haber alt bantlarının yumuşakça açılıp kapanması, yazıların ekran üzerinde hafif bir geçişle belirip kaybolması gibi işlemlerde kullanılır. Renk ayarlarında ise görüntünün tonu, rengi, parlaklığı gibi özellikler düzenlenir.

NOT

Zaman çizelgesinde verilen anahtar karelerin bulunduğu saniye aralıkları, hareketin akıcılığı ve doğal görünmesi açısından büyük önem taşır. Anahtar kareler birbirinden uzak zaman noktalarına yerleştirildiğinde hareket daha yavaş ve akıcı olur. Ancak anahtar kareler birbirine çok yakın zamanlara eklenirse hareket hızlanır ve doğal olmayan bir görünüm ortaya çıkabilir. Habercilikte genellikle akıcı bir geçiş tercih edildiğinden zaman aralıklarının geniş tutulması önerilir. Yakın zamanlı anahtar kare kullanımı ise yalnızca özel bir etki amaçlandığında tercih edilir.

4.8. UYGULAMA

GÖRÜNTÜYE HAREKET VERME

Amaç

Anahtar karelerle görüntülere animasyon uygulamak

Araç Gereç

bilgisayar, kurgu programı, örnek video dosyası, kulaklık.

Süre: 2 ders saati

Uygulama Ortamı: bilgisayar atölyesi, kurgu atölyesi.

Yönerge

Bu uygulamada sizden görüntüye anahtar karelerle animasyon uygulamanız beklenmektetir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
1. Kullanılacak ekipmanı hazırlayınız.	**1.** Kişisel bilgisayarınızla çalışınız.
2. Örnek video dosyasını zaman çizelgesine ekleyiniz.	**2.** Çalışacağınız videonun çözünürlüğünün yüksek olmasına dikkat ediniz.
3. Düzenleme sekmesini tıklayarak anahtar kare penceresini açınız.	**3.** Düzenleme sekmesi görünmüyorsa üst menüde yer alan görünüm sekmesinden palet sekmesini ardından bilgi sekmesini tıklayarak açınız.
4. Konum özelliğini etkin hâle getiriniz.	**4.** Solda yer alan kutucuktaki alanın işaretli olmasına dikkat ediniz.
5. Videonun başlangıç bölümüne ilk konum anahtar karesini ekleyiniz.	**5.** İlk anahtar karenin videonun başlangıç noktasında bulunduğundan emin olunuz.
6. Videonun zaman çizelgesindeki farklı noktalarına konum anahtar kare komutu veriniz.	**6.** Düzenleme penceresinin zaman çizelgesinde işaretlemelerin aktif olduğundan emin olunuz.
7. Konum değerlerini değiştirerek görüntüye hareket veriniz.	**7.** Yumuşak geçişler oluşturmak için anahtar kare komutları arasında zaman aralıklarını geniş kullanınız. Ancak aradaki farkı görebilmeniz için mutlaka dar aralıklı komutlar da veriniz.
8. Verilen hareket komut geçişlerini çalışmanın sonunda inceleyerek gerekli düzenlemeleri yapınız.	**8.** Uyguladığınız efektleri videonuzu birkaç kere oynatarak, mutlaka izleyip gözlemleyiniz.

4.8. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1. Kullanılacak ekipmanı hazırladı.		
2. Örnek video dosyasıyla ilgili adımları uygulayarak zaman çizelgesine ekledi.		
3. Düzenleme sekmesini tıklayarak anahtar kare penceresini doğru şekilde açtı.		
4. Konum özelliğini etkin hâle getirdi.		
5. Videonun başlangıç bölümüne ilk konum anahtar karesini doğru şekilde ekledi.		
6. Anahtar kare komutlarını uygun zaman aralıklarıyla farklı noktalara uyguladı.		
7. Konum değerlerini değiştirerek görüntüye hareket kazandırdı.		
8. Verilen hareket komutlarını ve geçiş aralıklarını çalışma sonunda inceleyerek gerekli düzenlemeleri yaptı.		
9. Çalışma sonuçlarını sınıf arkadaşlarıyla tartıştı.		

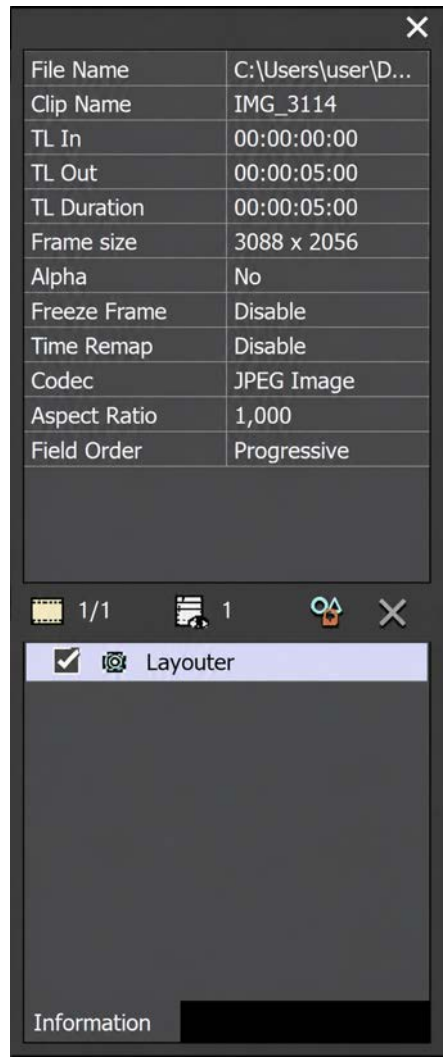
”Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

4.9. EK İŞLEV PALETLERİ

Kurgu programları yalnızca temel kesme, birleştirme ve efekt ekleme işlemlerinden ibaret değildir. Programın sahip olduğu ek işlevler, kurgucunun çalışma sürecini hem hızlandırır hem de daha kontrollü bir montaj ortamı sağlar. Bilgi paleti, araç paleti, geçmiş paleti gibi ek araçlar sayesinde kullanıcı kliplerin teknik özelliklerini anlık görebilir, düzenleme sırasında ihtiyaç duyduğu araçlara hızlıca erişebilir ve yaptığı her işlemi geri alarak güvenli bir şekilde çalışmayı sürdürebilir. Bu paletler özellikle uzun ve karmaşık projelerde düzenlemeyi kolaylaştıran, hataları en aza indiren ve kurgucunun iş akışını profesyonel düzeyde yönetmesine imkân tanıyan önemli yardımcı işlevlerdir.

4.9.1. Bilgi Paleti

Kurgu programının genellikle sağ alt köşesinde bulunan bilgi paleti zaman çizelgesinde yer alan görselin niteliği hakkında genel teknik bilgiler içerir (Görsel 4.69). Bilgi paletinde video çözünürlüğü, kare hızı, görüntünün bilgisayardaki konumu ve adı, dosya formatı, kullanılan efektler, kurgulanan işin başlangıç ve bitiş zamanı ile kurgulanan görüntünün toplam süresi gibi genel bilgiler bulunur.



Görsel 4.69: Bilgi paleti

4.9.2. Çoklu Kamera Modu

Birden fazla kamerayla çekilen görüntülerin aynı zaman çizelgesinde birleştirilerek kurgulanmasına **Multicam [Multikem (Çoklu Kamera)] kurgusu** denir. Bu yöntem, kurgu sürecini daha hızlı ve pratik hâle getirir. Özellikle röportajlarda, görüntüye göre seslendirme yapılan haberlerde ve belgesel çekimlerinde sıkça kullanılır. Kullanılan kurgu programının sürümüne göre çoklu kamera modunda 8 ila 32 kamerayla aynı anda çalışılabilir.

Örneğin iki kişinin röportaj yaptığını düşünün.

- Birinci kamera genel plan çekimi yapar. Bu çekimde gazeteci ile röportaj yapılan kişi aynı kadrajda görünür.
- İkinci kamera yalnızca gazeteciyi çeker.
- Üçüncü kamera ise sadece röportaj yapılan kişiye odaklanır.

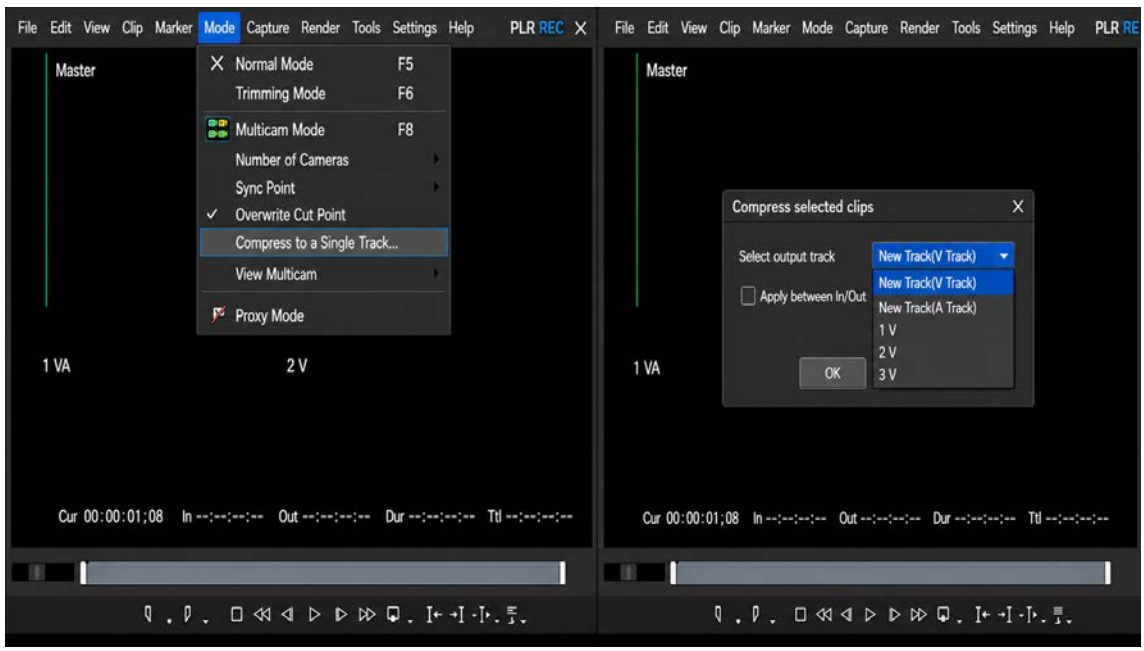
Bu durumda farklı kamera açılarıyla çekilmiş üç ayrı görüntü elde edilir. Benzer şekilde bir miting haberinde drone, elde kamera ve jimmy jib kamerayla çekilen görüntüler de aynı yöntemle kurgulanabilir. Bu kurgu tekniğinde görüntü üzerine seslendirme yapılabileceği gibi mitingde yapılan konuşmalar ve doğal ortam sesleri fonda kullanılabilir.

Üç ayrı kamerayla çekim yapıldığı varsayılan bir haber üzerinden çoklu kamera kurgusunu örneklendirmek gerekirse öncelikle çekimde kullanılan kamera sayısı kadar video kanalı zaman çizelgesi üzerinde açılmalıdır. Ardından daha önce proje havuzu penceresine aktarılan farklı kameralarla çekilmiş videolar zaman çizelgesi üzerindeki ilgili kanallara yerleştirilir. Ardından menü sekmesinde yer alan mod seçilir ve açılan alt penceredeki çoklu kamera modu (F8) seçeneği tıklanır. Bu işlemden sonra zaman çizelgesi üzerine yerleştirilen üç video aynı anda ekranda görünür. Bu üç görüntünün üst kısmında ise master ekran bulunur. Master ekran, seçilen kameranın görüntüsünün yansıtıldığı ve asıl kurgunun oluştuğu ekrandır. Alttaki üç videodan hangisi seçiliyse (seçili video mavi çerçeveli görünür) o görüntü master ekrana yansır (Görsel 4.70).



Görsel 4.70: Çoklu kamera modunda görülen master ekran ve alt ekranlar

Çoklu kamera modu kurgusunda görüntü iki şekilde seçilebilir. İlk yöntem, oynatma sırasında kullanılmak istenen görüntünün üzerine fareyle tıklanmasıdır. Diğeri de klavyedeki rakam tuşları kullanılarak videonun seçilmesidir. Her iki yöntemde de mavi çerçeveli video görüntüsü seçilir ve o görüntü kurguya dâhil edilir. Kurgu tamamlandıktan sonra zaman çizelgesinde kullanılmayan görüntüleri temizlemek için ilgili mod seçilir. Açılan pencerede OK tuşuna basıldığında pasif görüntüler silinir ve zaman çizelgesi düzenlenir. Zaman çizelgesinde kullanılmayan görüntülere ait parçalar pasif görünmeye devam eder. Bu durum zaman çizelgesinde görüntü kirliliğine ve bilgisayarın kasılmasına neden olabilir. Bu nedenle pasif hâlde bulunan görüntülerin silinmesi gerekir. Bu görüntüleri tek tek silmek zaman alacağından mod menüsünde yer alan Compress to a Single [Kompres tu e Singıl (Tek Parçaya Dönüştür)] ifadesi tıklanmalıdır. Açılan ekranda Ok tuşuna basıldığında pasif görüntülerin hepsi kolaylıkla silinebilir (Görsel 4.71).



Görsel 4.71: Zaman çizelgesindeki pasif görüntülerin silinmesi

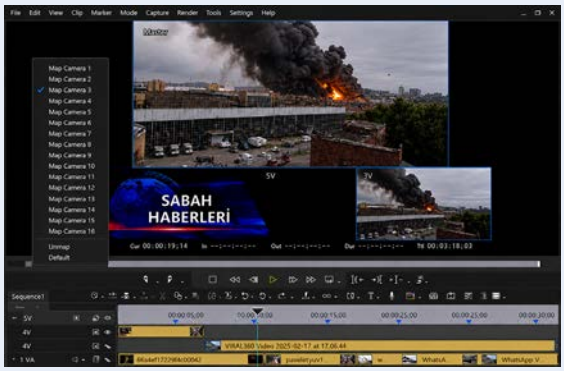
Çoklu kamera kurgusu yapılırken ses kullanımına dikkat edilmelidir. Bu tür kurgularda, tek bir ses kanalında yer alan tek bir ses kullanılır. Aksi hâlde ses kirliliği meydana gelir. Videoda kullanılacak ana ses dosyası zaman çizelgesine tek parça hâlinde tek bir ses kanalına yerleştirilir. Eğer birden fazla ses parçası kullanılırsa pasif görüntüler zaman çizelgesinde silinirken ses kayıpları da yaşanabilir. Örneğin röportaj esnasında kayıt altına alınan konuşmalar, tek bir seslendirme metni veya tek parça müzik kullanılabilir.

NOT

Bazen görüntüler zaman çizelgesine eklenmiş olmasına rağmen çoklu kamera modunun ana ekranında görünmeyebilir. Bu durumda şu adımlar uygulanır (Görsel 4.72.a,b): Zaman çizelgesinin sol tarafında yer alan kanal tablosundaki C1, C2, C3 şeklinde görünen simgelerden biri seçilir. Ardından görünmeyen görüntüye ait kamera numarası işaretlenir. Böylece ilgili kamera görüntüsü çoklu kamera ekranında görünür hâle gelir.



Görsel 4.72.a: Kanal tablosu



Görsel 4.72.b: Görünmeyen görüntüye ait kamerayı seçme

Görsel 4.72.a,b: Çoklu kamera ekranında görünmeyen kamera görüntüsünün görünür hâle getirilme adımları

4.18. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak çoklu kamera moduyla kurgu uygulamasını gösteren videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken, işlem basamaklarını dikkatle gözlemleyerek notlar alınız. Ardından aşağıdaki soruları yanıtlayınız.

1. Çoklu kamera modunun kurgu sürecindeki temel amacını açıklayınız.

.....

.....

2. Videoda dikkatinizi çeken bir işlem basamağını açıklayınız.

.....

.....

3. Videodan öğrendiğiniz iki önemli bilgiyi yazınız.

.....

.....

4.9.3. Kurgu Programına Haricî Ses Kartı Bağlama

Seslendirmenin daha kaliteli ve pürüzsüz olması için bilgisayara bir kablo aracılığıyla haricî bir ses kartı (ses kutusu) bağlanabilir (Görsel 4.73). Haricî ses kartı, istenmeyen arka plan seslerini ve parazitleri azaltır. Böylece daha temiz, net ve profesyonel bir ses kaydı elde edilir.



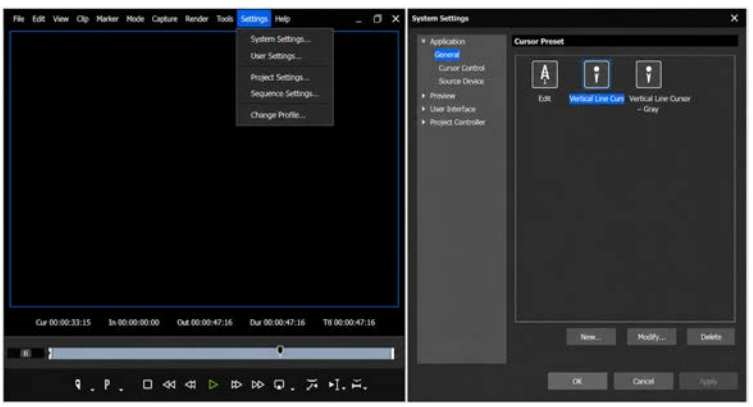
Görsel 4.73: Haricî ses kartı kutusu

Kurulum aşamasında mikrofon, kablo yardımıyla ses kartına bağlanır (Görsel 4.74). Ses kartı da bilgisayara bağlanır.



Görsel 4.74: Haricî ses kartı kutusu ve mikrofon bağlantısı

Ardından bilgisayarda ayarlar bölümüne girilerek ses aygıtı seçeneklerinden bağlı olan ses kartı seçilir ve gerekli ayarlar yapılır. Bu işlemler tamamlandığında ses kartı bilgisayara tanıtılır ve seslendirme sağlıklı bir şekilde gerçekleştirilir (Görsel 4.75).



Görsel 4.75: Bilgisayara ses kutusu bağlama aşamaları

4.9.4. Haricî Kamera Kullanarak Görüntü Yakalama

Kurgu programları, başka bir araca ihtiyaç duyulmadan doğrudan görüntü kaydı veya diğer adıyla görüntü yakalama yapılmasına olanak sağlar. Bilgisayara tanımlanmış haricî bir kamerayla çekim yapılarak görüntü doğrudan programa aktarılabilir ve hemen kurgu aşamasına geçilebilir.

Bu özellik, hızlı üretim gerektiren içeriklerde büyük kolaylık sağlar ve kurgu sürecini daha pratik hâle getirir. Özellikle sosyal medya haberciliğinde yaygın kullanılır. Haberci ya da programcı, haber çekimini tamamladıktan sonra kurgu işlemini gerçekleştirerek içeriği kısa sürede izleyiciye ulaştırır. Böylece zaman kaybı olmadan hızlı ve pratik bir yayın süreci sağlanır.

Web kamerayla görüntü yakalama işlemine başlamadan önce cihazın programa tanıtılması gerekir. Bunun için şu adımlar izlenir:

1. Ayarlar bölümünde System Settings [Sistım Sedıngs (Sistem Ayarları)] bölümü açılır.
2. Açılan pencerede Hardware [Hardver (Donanım)] bölümüne girilir ve Device Present [Divays Pirezınt (Mevcut Cihaz)] seçilir. Burada New [Nyu (Yeni)] seçeneğine tıklanarak cihaz için bir ikon belirlenir, cihaza bir isim verilir ve Tamam (OK) butonuna basılır. Hemen ardından Next [Nekst (İleri)] butonuna basılarak işlem onaylanır ve bir sonraki adıma geçilir.
3. Açılan pencerede Interface [Intırfeys (Arayüz)] sekmesindeki Direct Show Capture [Dayrek Şov Kepçır (Doğrudan Görüntü Yakalama)] seçeneği işaretlenir. Stream [Sitrım (Aktarım)] sekmesinde ise web kamera seçeneği otomatik görüntülenir.
4. Ayarlar butonu tıklanarak görüntünün ön izlemesi yapılır. Bu aşamada Audio Device [Audio Divays (Ses Cihazı)] bölümünden kullanılacak mikrofon seçilir ve Set Video Frame Audio Sampling Rate [Vidyo Fraym Audio Sempli Reyt (Video Karesi Ses Örnekleme Hızı)] kutucuğu işaretlenir. Ardından Apply [Apliy (Uygula)] ve Ok butonlarına basılır. Sonraki adımlarda genellikle ek bir değişiklik yapmaya gerek yoktur. Completed [Kompilıdıt (Tamamlama)] seçeneğiyle işlem tamamlanarak haricî kamera görüntü kaydı için hazır hâle getirilir.

Görüntü yakalama işleminde şu adımlar izlenir:

1. Üst menüden görüntü yakala sekmesine tıklandıktan sonra Select Input Device [Selekt İnput Devays (Giriş Aygıtı Seç)] bölümünden web kamera seçilir ve Ok butonuna basılır. Ardından klavyeden F9 tuşuna basıldığında yakalama ekranı açılır ve kayıt başlatılır.
2. Kayıt durdurulduktan sonra yakalanan görüntü doğrudan proje havuzu penceresinde görünür. Buradan video dosyası sürüklenerek zaman çizelgesi üzerine bırakılır. Daha sonra görüntüde kesme, efekt verme, ses düzenleme işlemleri yapılarak kurgu işlemi gerçekleştirilir.

Bu yöntem, eski kaset hâlindeki arşiv görüntülerinin dijital ortama aktarılması için de kullanılır. Böylece analog kayıtlar dijitalleştirilerek düzenlenir ve arşivlenir.

4.9. UYGULAMA

ÇOKLU KAMERA MODUYLA KURGU YAPMA

Amaç

Kurgu programı ek işlevleriyle video düzenlemesi yapmak

Araç Gereç

bilgisayar, kurgu programı, üç veya daha fazla kamerayla farklı açılardan çekilmiş bir söyleşi, telifli bir müzik veya söyleşiye ait tüm ses kaydını içeren ses dosyası.

Süre: 2 ders saati

Uygulama Ortamı : bilgisayar atölyesi, kurgu atölyesi.

Yönerge

Bu uygulamada sizden farklı kamera açılarıyla çekilmiş görüntüleri zaman çizelgesine yerleştirerek çoklu kamerayla kurgu yapmanız beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
1. Zaman çizelgesinde üç ayrı video kanalı açınız.	**1.** Kaç kamera varsa zaman çizelgesinde o kadar video kanalı oluşturunuz.
2. Görüntüleri, açtığınız video kanallarına yerleştiriniz.	**2.**Proje havuzu penceresindeki videoları ilgili kanallara sürükleyerek bırakınız.
3. Çoklu kamera modunu açınız.	**3.**Çoklu kamera modu için menü-mod-çoklu kamera (F8) adımlarını takip ediniz.
4. Görüntüleri oynatınız	**4.** Play tuşuna basarak tüm kameraları eş zamanlı izleyiniz.
5. Kullanacağınız kamerayı seçiniz.	**5.** Fareyle tıklayarak ya da klavyeden rakam tuşlarını kullanarak kamera seçimini yapabilirsiniz. Seçili kameranın çerçevesi mavi görünür.
6. Kurguyu tamamlayınız.	**6.** Seçilen görüntülerin master ekranında otomatik olarak birleştiğini gözlemleyiniz.
7. Zaman çizelgesindeki pasif görüntüleri temizleyiniz.	**7.** Tek parçaya dönüştür / Ok adımlarını izleyerek silme işlemini yapabilirsiniz.
8. Zaman çizelgesindeki ses düzenlemesini yapınız.	**8.** Kullanacağınız ses dosyasını tek parça hâlinde ses kanalına yerleştiriniz.
9. Kurgunuzun son hâlini oynatarak gözlemleyiniz.	**9.** Oynatmak için Play tuşuna basınız.

4.9. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1. Kullanılacak ekipmanı hazırladı.		
2. Görüntüleri doğru sırayla kanallara yerleştirdi.		
3. Çoklu kamera modunu aktif etti.		
4. Kullanacağı kameraları sırayla oynattı.		
5. Kullanacağı kamera görüntülerini kurgu konusuna uygun olarak seçti.		
6. Görüntülerin kurgusunu tamamladı.		
7. Zaman çizelgesindeki pasif görüntüleri temizledi.		
8. Ses dosyasını ses kanalına yerleştirerek ses düzenlemesini yaptı.		
9. Kurguyu görüntülü ve sesli bir şekilde tamamladı.		

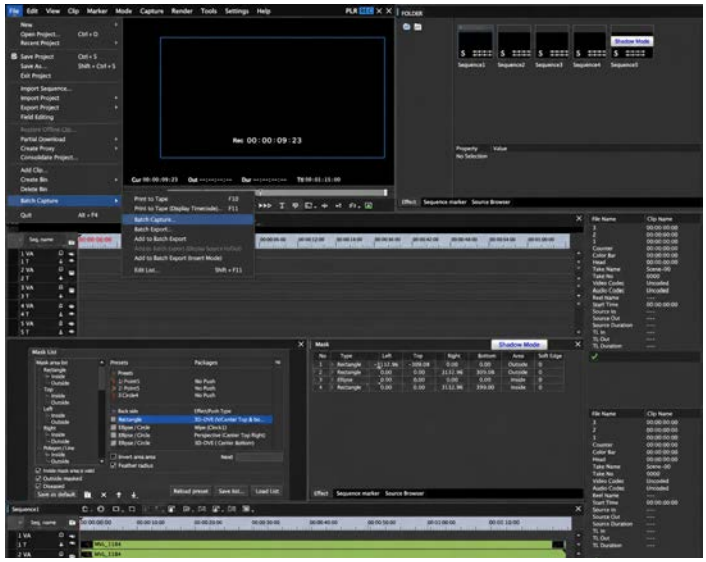
”Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

4.10. VİDEOYU KAYDETME

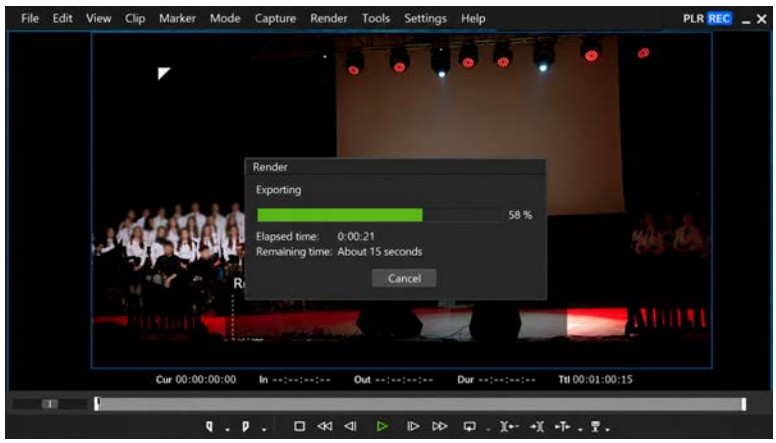
Kurgusu tamamlanan bir haber videosunun izleyiciye ulaştırılabilmesi için uygun formatlarda kaydedilmesi gerekir. Her yayın mecrasının (televizyon, sosyal medya, web platformları veya arşivleme sistemleri) farklı teknik gereksinimleri vardır. Montajı biten projenin doğru format, çözünürlük, codec ve dosya tipinde çıktısını almak hem görüntü kalitesini korur hem de içeriğin sorunsuz oynatılmasını sağlar. Bu nedenle dışa aktarma aşaması kurgu sürecinin en önemli adımlarından biridir.

4.10.1. Kurgu Çalışmasını Video Dosyası Olarak Kaydetme

Zaman çizelgesinde yer alan bitmiş projenin tümünü dışa aktarmak için öncelikle çalışmanın başına başlangıç noktası ve sonuna bitiş noktası verilmelidir. Projenin sadece bir kısmını dışa aktarmak için çalışmada istenen bölgelere başlangıç ve bitiş noktası verilebilir. Ardından kurgu programının üst menüsünde yer alan dosya sekmesine tıklanır. Açılan menüden dışa aktar sekmesine geçilir ve buradaki dosyayı yazdır seçeneği seçilir (Görsel 4.76.a). Daha sonra videonun yayınlanacağı platforma uygun format belirlenir. Yeni açılan pencerede dışa aktarılacak dosyanın bilgisayarda nereye kaydedileceği seçildikten sonra işleme ekranı görünür ve işlem süreci buradan takip edilir (Görsel 4.76.b). İşlem tamamlandığında dışa aktarılan videoya bilgisayarda kaydedilen konumdan erişilebilir.



Görsel 4.76.a: Kurgusu bitmiş projenin çıktısını alma

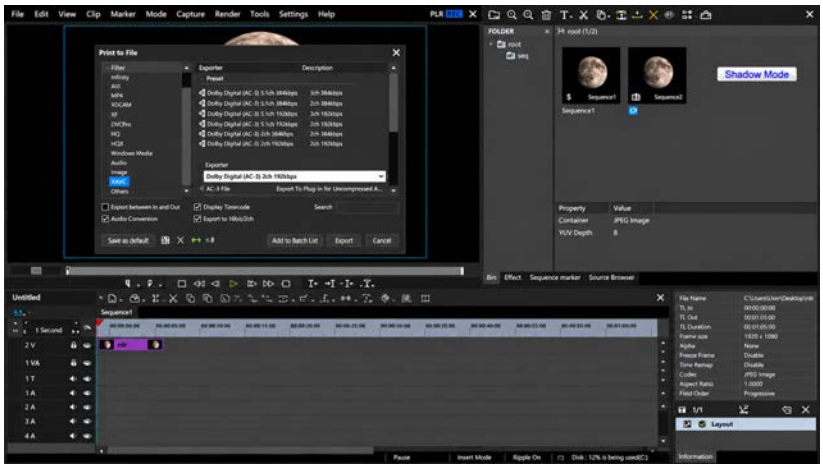


Görsel 4.76.b: Çıktısı alınan projenin işleme ekranı

4.10.2. Kurgu Çalışmasını Ses Dosyası Olarak Kaydetme

Bazı durumlarda kurgusu tamamlanan bir çalışmanın yalnızca ses içeriğine ihtiyaç duyulabilir. Haber bültenleri, radyo yayınları, podcast (ses ağ günlüğü) içerikleri, arşiv amaçlı ses kayıtları gibi uygulamalarda yalnızca sesin dışa aktarılması büyük kolaylık sağlar.

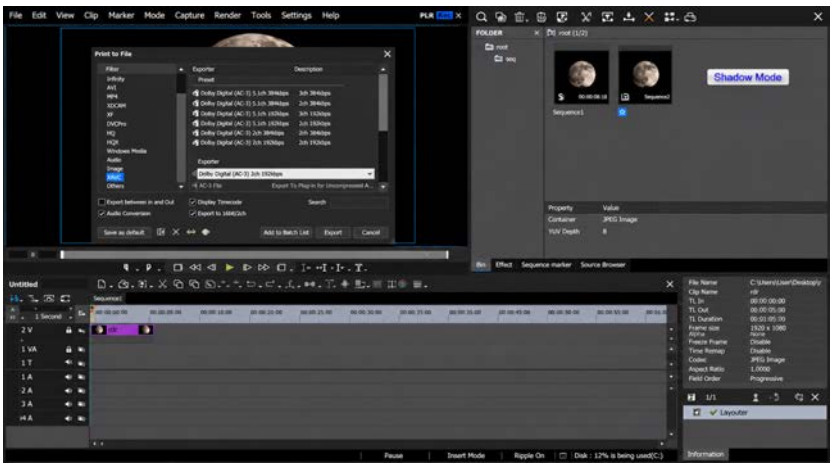
Bu nedenle kurgu programlarında tamamlanan projeler farklı ses formatları kullanılarak dışa aktarılabilir (Görsel 4.77). İşlem adımları video dışa aktarım süreciyle aynıdır. Tek fark, dosyayı yazdır penceresinde ses seçeneğinin işaretlenerek kaydın yapılmasıdır.



Görsel 4.77: Kurgusu bitmiş ses dosyası projesinin çıktısının alınması

4.10.3. Kurgu Çalışmasını Fotoğraf Dosyası Olarak Kaydetme

Kurgu sırasında videonun belirli bir karesini sabit bir görüntü olarak kaydetme ihtiyacı doğabilir. Haber grafikleri, kapak görselleri, sosyal medya paylaşımları veya arşivleme amaçlı kullanımlar için videodaki tek bir kareyi fotoğraf dosyası şeklinde dışa aktarmak oldukça işlevseldir. Bu işlem sayesinde seçilen kare JPEG, PNG, BMP gibi çeşitli formatlarda yüksek kaliteyle kaydedilerek farklı medya alanlarında kolayca kullanılabilir (Görsel 4.78). Bu işlem için öncelikle hangi karenin fotoğrafı isteniyorsa video zaman çizelgesinde ilgili noktada durdurulur. Ardından dosyayı yazdır penceresinden Diğer [Other (Adır)] sekmesine geçilir ve Still Image [Sitil İmeyc (Sabit Görüntü)] seçeneği seçilerek kayıt işlemi tamamlanır. Seçilen karenin videonun en net, anlamlı ve estetik görünen anından seçilmesi videoyu yayın esnasında daha dikkat çekici hâle getirir.



Görsel 4.78: Kurgu çalışmasının fotoğraf dosyası olarak kaydedilmesi

NOT

Zaman çizelgesinde verilen anahtar karelerin bulunduğu saniye aralıkları, hareketin akıcılığı ve doğal görünmesi açısından büyük önem taşır. Anahtar kareler birbirinden uzak zaman noktalarına yerleştirildiğinde hareket daha yavaş ve akıcı olur. Ancak anahtar kareler birbirine çok yakın zamanlara eklenirse hareket hızlanır ve doğal olmayan bir görünüm ortaya çıkabilir. Habercilikte genellikle akıcı bir geçiş tercih edildiğinden zaman aralıklarının geniş tutulması önerilir. Yakın zamanlı anahtar kare kullanımı ise yalnızca özel bir etki amaçlandığında tercih edilir.

4.10.4. Kurgu Çalışmasını Kurgu Karar Listesi Dosyası Olarak Kaydetme

Kurgu karar dosyası, kurgusu yapılan video veya sesin kendisini içermez. Kurgu karar dosyası; klibin seçimi, sıralaması ve efekt kullanımına dair talimatların olduğu bir çeşit metin tabanlı listedir. Dosya boyutu küçük olduğu için paylaşımı kolaydır. Kısaca zaman çizelgesinin yazılı bir özeti gibidir.

Bu dosya sayesinde dışa aktarılan bir kurgu dosyası tekrar çalışılmak üzere içe aktarılabilir ya da farklı kurgu programlarına taşınarak kullanılabilir. Diğer program, önceki programda kullanılan uygulamaları bu listeden okuyarak orijinal kaynak klipleri kullanır ve kurguyu yeniden oluşturur.

Kullanılan kurgu programına göre bazen kayıt otomatik gerçekleşirken bazen de manuel olarak projeyi kaydetmek gerekebilir. Manuel kayıt yapmak için dosya menüsündeki projeyi dışa aktar tıklanır. Ardından EDL seçilerek kayıt gerçekleştirilir. Kaydedilen bu çalışma içe aktarılmak istendiğinde dosya menüsünden projeyi içe aktar tıklanır ve açılan pencerede EDL seçilerek dosya yüklenmiş olur.

4.10. UYGULAMA

VİDEO KLİBİ FARKLI FORMATLARDA KAYDETME

Amaç

Bitmiş kurgunun farklı formatlardaki çıktısını almak

Araç Gereç

bilgisayar, kurgu programı, örnek video dosyası, örnek fotoğraf dosyası, kulaklık, not defteri.

Süre: 2 ders saati

Uygulama Ortamı: bilgisayar atölyesi, kurgu atölyesi.

Yönerge

Bu uygulamada sizden bir video klibi farklı formatlarda kaydetmeniz beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
1. Gerekli ekipmanı hazırlayınız.	**1.** Bilgisayar, kurgu programı, haber videosu ve kulaklığı hazırlayınız.
2. Zaman çizelgesine kurgusu bitmiş videoyu yerleştiriniz	**2.** Önceden hazırladığınız bir projeyi kullanabilirsiniz.
3. İlgili adımları izleyerek videonuzu video dosyası şeklinde dışa aktarınız.	**3.** MP4, H264, 1920x1080 , 25 fps ayarlarını tercih edebilirsiniz. Anlaşılır bir dosya adı veriniz.
4. İlgili adımları izleyerek videonuzu ses dosyası şeklinde dışa aktarınız.	**4.** MP3 veya WAV formatında kayıt yapabilirsiniz. Anlaşılır bir dosya adı veriniz**.**
5. İlgili adımları izleyerek videonuzu tek kare fotoğraf şeklinde dışa aktarınız.	**5.** Dosyayı JPEG veya PNG formatında yüksek çözünürlükle kaydediniz. Anlaşılır bir dosya adı veriniz.
6. Dışa aktardığınız dosyaları tek tek açarak dosyaların doğruluğunu kontrol ediniz.	**6.** Dosyaların açılıp açılmadığını, görüntü ve ses kalitesini gözden geçiriniz.

4.10. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	Evet	Hayır
1. Kullanılacak ekipmanı (bilgisayar, kurgu programı, örnek video dosyası, kulaklık) hazırladı.		
2. Kurgusu tamamlanmış projeyi zaman çizelgesine yerleştirdi.		
3. Projeyi uygun ayarlarla video dosyası olarak dışa aktardı.		
4. Projeyi uygun ayarlarla ses dosyası olarak dışa aktardı.		
5. Projeyi uygun ayarlarla fotoğraf dosyası olarak dışa aktardı.		
6. Dışa aktardığı tüm dosyalara anlaşılır ve uygun dosya adları verdi.		
7. Bilgisayara kaydettiği tüm dosyaları tek tek açarak kontrol etti.		

”Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için çekimi tekrar ediniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıda yer alan cümlelerdeki bilgiler doğruysa cümlelerin başındaki boşluğa "D", yanlışsa "Y" yazınız.

1. (....) Sekans işaretleyicisi, zaman çizelgesi üzerinde çalışılan videonun istenen noktalarına not eklemeye yarar.

2. (....) Araç paletinde yer alan kırpma aracı hem videoyu keser hem de kesilen bölümü zaman çizelgesinden siler.

3. (....) Yeni proje seçeneği yeni bir proje oluşturmak için kullanılır.

4. (....) Program monitörü, projedeki ses seviyelerini takip etmek için kullanılır.

B) Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan noktalı yerlere uygun sözcükleri yazınız.

5. Habercilik video kurgularında kullanılan standart ses seviyesi genellikle ..... dB'dir.

6. Bir kurgu projesinde kullanılan tüm video, ses ve görsel dosyalarının listelendiği alan ..... penceresi olarak adlandırılır.

7. Seçili klibin süresi, çözünürlüğü, dosya türü gibi bilgileri gösteren araç ..... aracıdır.

8. Video ve ses kliplerinin düzenlenerek sıralandığı çalışma alanına ..... denir.

9. Yazı eklemenin bir başka yolu proje havuzu penceresine sağ tıklayıp ..... seçeneğini kullanmaktır.

10. Kurgu programlarında videoların renk ayarlarını yapmak için ..... araçları kullanılır.

11. Kurgu programında düzenleme sürecini kolaylaştıran araç ve pencereleri açmak için ..... menüsü kullanılır.

C) Aşağıda verilen soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

12. Aşağıdakilerden hangisi anahtar kare kullanılarak yapılabilecek işlemlerden <u>değildir</u>?

A) Bir görüntünün zaman içinde konumunu değiştirmek

B) Bir ögenin ölçek (zoom in–zoom out) değerini aşamalı olarak ayarlamak

C) Ses seviyesini belirli bir anda artırıp azaltmak

D) Videoyu farklı bir dosya formatına dönüştürmek

E) Bir yazıya hareket veya opaklık animasyonu vermek

13. Başlangıç ve bitiş komutları, kurgu sürecinde aşağıdaki işlemlerden hangisini gerçekleştirmek için kullanılır?

A) Videoyu içe aktarmak

B) Klibin kullanılacak bölümünü seçmek

C) Görüntüye zoom in–zoom out efekti vermek

D) Ham hâlde bulunan videoyu kesmek

E) Ses seviyesini otomatik ayarlamak

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

14. Aşağıdakilerden hangisi zaman çizelgesi panelinin görevlerinden biridir?

A) Ses seviyelerini takip etmek

B) Yardım içeriklerini açmak

C) Materyalleri sıralamak ve düzenlemek

D) Proje klasörünü belirlemek

E) Programdan çıkış yapmak

15. Kurgu sürecinde uzun görüntü kayıtlarını kısa sürede incelemeyi sağlayan özellik aşağıdakilerden hangisidir?

A) Hızlı izleme

B) Kesme

C) Yakınlaştırma

D) Geçiş efekti

E) Renk düzeltme

Ç) Aşağıdaki soruların cevaplarını noktalı yerlere yazınız.

16.Kurgu programı arayüzünde görünmeyen proje havuzu penceresi hangi menü kullanılarak açılır? Yazınız.

.....
.....

17.Kurgusu bitmiş bir projenin çıktısını almak için hangi adımlar uygulanır? Yazınız.

.....
.....

18. Efekt sekmesi hangi amaçlarla kullanılır? Yazınız.

.....
.....

19. Dosya ve düzenle menülerinin kurgu sürecindeki kullanım amaçlarını yazınız.

.....
.....

20. Zaman çizelgesi üzerinden yazı ekleme işlemi hangi adımlarla gerçekleştirilir? Yazınız.

.....
.....

5. ÖĞRENME BİRİMİ

HABER KURGUSU

KONULAR

1. HABERE GÖRSEL VE İŞİTSEL MALZEME SAĞLAMA

2. SESLERİ VE GÖRÜNTÜLERİ BİRLEŞTİRME

3. GÖRÜNTÜYE YAZI EKLEME

4. EFEKT VE FİLTRE EKLEME

5. HABERİN KURGUSUNU YAPMA

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

1. Habere farklı kaynaklardan görsel ve işitsel malzeme sağlayarak haberi kurgu programına aktarma

2. Haber görüntüsünün üzerine farklı ses kayıtlarını yerleştirme ve seslerin ayarlarını yapma

3. Her görüntü karesi için habere farklı tiplerde yazı ekleme

4. Haberin türüne uygun efekt ve filtreleri seçerek uygulama yapma

5. Farklı türlerde haber kurgusu yapma

ANAHTAR KELİMELER

- donanım
- efekt
- ek paletler
- filtre
- görsel malzeme
- haber kurgusu
- işitsel malzeme
- meslek etiği
- müzik
- pencere
- program arayüzü
- ses ayarı
- seslendirme

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Hangi haber bültenlerini takip edersiniz? Bu haber bültenlerini tercih etmenizin sebepleri nelerdir?

2. Takip ettiğiniz haber bültenlerinde kullanılan efekt, müzik ve görsellerden en çok hangisi ilginizi çekiyor?

3. Magazin haberleri ile ana haber bültenlerinde kullanılan görüntü, ses ve efektleri karşılaştırdığınızda aralarında hangi farkları görüyorsunuz? Düşüncelerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.

5.1. HABERE GÖRSEL VE İŞİTSEL MALZEME SAĞLAMA

Haber kurgusu, çekimi tamamlanan görüntü ve seslerin belirli bir düzen içerisinde bir araya getirilerek haberin izleyiciye doğru, anlaşılır ve etkili aktarılmasını sağlayan bir süreçtir (Görsel 5.1). Bu süreçte kurgucu haberin içeriğini bozmadan, gereksiz görüntü ve sesleri çıkararak kurguyu tamamlar. Haberin etkisini ve güvenilirliğini artırmak amacıyla içeriği destekleyen nitelikli görsel ve işitsel materyallerin sağlanması büyük önem taşır. Doğru zamanda ve doğru bağlamda sunulan fotoğraf, video, ses kaydı, müzik, yazı ve efektler haberin doğruluğunu pekiştirirken izleyicinin ilgisini artırır. Sadece teknik değil aynı zamanda yaratıcı bir anlatım yöntemi olan haber kurgusu farklı kaynaklardan elde edilen görsel, işitsel ve yazılı malzemelerle zenginleştirilerek daha etkili hâle getirilir.



Görsel 5.1: Haberin kurgu aşaması

5.1.1. Farklı Ortam ve Ölçeklerdeki Görsel ve İşitsel Malzemenin Kurgu Programına Aktarılması

Haber üretim sürecinde kullanılacak görsel ve işitsel malzemelerin kurgu programına aktarılması haber kurgusunda anlamlı bir bütün oluşturulması açısından oldukça önemlidir. Görüntü ve seslerin kayıt formatları korunarak başka bir ifadeyle hiçbir değişiklik yapılmadan (ham hâlleriyle) kurgu programına aktarılması gerekir. Böylece kurgu aşamasında yaşanabilecek ses, görüntü, senkron sorunlarının önüne geçilir. Ayrıca aktarılan malzemenin sınıflandırılmış bir şekilde dosyalanarak aktarılması kurgucunun çalışmasını hızlandırır ve haberin doğru kurgulanmasına yardımcı olur.

5.1.1.1. Kameradan Görüntü Aktarımı

Modern teknolojide haber çekimleri hafıza kartı bulunan dijital kameralarla yapılmaktadır. Görüntüler hafıza kartı veya USB bağlantısı kullanılarak bilgisayara aktarılır. Bilgisayara aktarılan görüntüler orijinal hâlleriyle dosyalanmalıdır. Dijital kameralarda görüntü aktarımı şu şekilde gerçekleştirilir:

- Hafıza kartı kameradan çıkarılarak kart okuyucuya takılır veya kamera USB bağlantısıyla bilgisayara bağlanır.
- Bilgisayar, hafıza kartı veya kablo aracılığıyla kamerayı algılar.
- Görüntü dosyaları, kurgu programının desteklediği formatlar kullanılarak bilgisayara kopyalanır.
- Dosyalar tarih ve konusuna göre tasnif edilir.

5.1.1.2. VTR Cihazından Görüntü Aktarımı

VTR [Video Tape Recorder (Vidyo Teyp Rikordır)] (Görsel 5.2), arşiv görüntülerinin aktarılmasında kullanılan bir cihazdır. Eski kayıtların büyük bir kısmı, eski tip video kasetlerde kayıtlı olduğundan bu görüntülerin dijital ortama aktarılması için VTR cihazları kullanılır. VTR cihazına takılan kasetteki görüntüler gerçek zamanlı olarak bilgisayara aktarılır. Bu yöntem, eski bir teknoloji olmasına rağmen haber arşivciliği açısından oldukça önemlidir. Kasetlerdeki görüntülerin bilgisayara aktarılması şu aşamalardan oluşur:

- Görüntü alınacak kaset VTR cihazına yerleştirilir.
- VTR cihazı ile bilgisayar arasında kablolar aracılığıyla bağlantı sağlanır.
- Cihazın bilgisayar tarafından algılanmasından sonra kurgu programı açılır ve record sekmesiyle görüntü kaydedilir.



Görsel 5.2: VTR cihazı

5.1.1.3. Haber Değeri Taşıyan Görüntülerin Seçimi

Kameradan ham bir şekilde bilgisayara aktarılan görüntülerin tamamı kurgu sürecinde kullanılmaz. Kurgucu, haberin bültende yer alacağı süreyi de dikkate alarak haber değeri taşıyan görüntüleri seçer. Kurgucu, zaman çizelgesine eklediği görüntüleri izleyerek haberde yer vermeyeceği görüntüleri siler. Böylece haber izleyiciye kısa sürede, net, kaliteli ve doğru ulaşır. Kurgucu, görüntüleri haber değeri açısından seçerken şu unsurlara dikkat etmelidir:

- Görüntü net olmalı ve görüntüde kadraj hatası olmamalıdır.
- Görüntüde aşırı sarsıntı olmamalıdır.
- Sesli görüntülerde ses anlaşılır olmalıdır.
- Işık ve renk sorunu olmayan görüntüler seçilmelidir.
- Olayı direkt anlatan planlar seçilmelidir.
- Olaya dair genel ve yakın plan çekimlerine yer verilmelidir.
- Varsa röportaj ve tanık ifadelerine yer verilmelidir.

5.1.1.4. Haber Metninin Seslendirilmesi

Perfore de denilen **haber metni seslendirmesi**, haberin bir anlatıcı aracılığıyla izleyiciye aktarılmasıdır. Haber metni ve haber metninin seslendirilmesi haberin önemli ögeleridir. Haber, sadece görüntü ve sesler aracılığıyla izleyiciye aktarılmaz. Haber görüntüsü tek başına izleyicide bir algı oluşturamazken haber metniyle sunulduğunda çok daha anlaşılır hâle gelir. Yazılan haber metninin seslendirmesi haberin akıcılığını, inandırıcılığını, mesajını, duygusunu doğrudan etkiler. Kaliteli bir ses kaydı için haber, diksiyon eğitimi almış spiker veya muhabir tarafından profesyonel altyapıya sahip stüdyolarda seslendirilmelidir.

Seslendirme yapılırken şu noktalara dikkat edilmelidir:

- Haber metni açık, kısa ve anlaşılır olmalıdır.
- Haber metni görüntülerle uyumlu olmalıdır.
- Seslendirmeden önce mutlaka metin okunarak telaffuz ve vurgu çalışması yapılmalıdır.
- Seslendirme ortamı sessiz olmalıdır.
- Mikrofon doğru konumda olmalıdır.
- Haber metninin özüne uygun bir ses tonu kullanılmalıdır.
- Haberdeki doğal sesler ile seslendirmenin ses düzeyleri aynı olamaz. Bu nedenle kurgu esnasında, zaman çizelgesinde seslerle ilgili gerekli ayarlamalar yapılmalıdır.

5.1. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak örnek haber metni seslendirme videosunu izleyiniz. Videoyu izlerken notlarınızı alınız, ardından aşağıdaki soruları yanıtlayınız.

1. Ses kaydı sırasında mikrofonun doğru kullanımı neden önemlidir?

.....

.....

2. Haber metni seslendirilirken diksiyon, vurgu ve tonlama açısından nelere dikkat edilmiştir?

.....

.....

5.1.1.5. Haber Kurgusunda Müzik ve Efekt Seçimi

Haber kurgusunda müzik ve efektler haberin duygusal etkisini artırmak için kullanılır. Yapılan haberin türüne göre müzik ve efekt kullanılır. Örneğin politikayla ilgili haberlerde müzik ve efekt kullanımı neredeyse hiç olmazken komik veya sevimli hayvanların yer aldığı haberlerde ve magazin haberciliğinde müzik ve efekt sıklıkla kullanılır. Haber kurgusunda haberin türüne göre müzik veya efekt kullanılacaksa bu unsurlar haberin önüne geçmemeli ve izleyiciyi yormamalıdır. Haber kurgusunda müzik ve efekt seçimi yapılırken dikkat edilecek noktalar şu şekilde sıralanabilir:

- Müzik ve efekt haberin türüne uygun seçilmelidir.
- Müzik sesi, ortam konuşmaları ile ortam seslerini ve metin seslendirmelerini bastırmamalıdır.
- Başlangıç, bitiş ve geçiş efektleri ile ses efektleri haberin türüne göre abartılmadan kullanılmalıdır.

5.2. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak haber videosuna uygun efektlerin nasıl eklendiğiyle ilgili videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken notlarınızı alınız, ardından aşağıdaki soruları yanıtlayınız.

1. Videoda haber videosuna hangi efektler uygulanmıştır?

.....
.....

2. Efekt eklemek için kurgu programında hangi araç veya panel kullanılmıştır?

.....
.....

5.1.1.6. Haber İçin Görsel Malzemeler Seçme

Bazı durumlarda haber sadece video görüntülerinden oluşmaz. Kurgu esnasında haberi destekleyen farklı görsel malzemeler de kullanılabilir. Adliye haberlerinde olayda adı geçen mağdura ait fotoğrafın kullanımı, yayın izni bulunmayan futbol müsabakalarından maç anına ait fotoğraf kareleri, ekonomik verilerin daha iyi anlaşılabilmesi için hazırlanan grafikler bu duruma örnek verilebilir. Haber için görsel seçerken dikkat edilecek hususlar şunlardır:

- Görsel, haberi desteklemeli ve haberin içeriğiyle uyumlu olmalıdır.
- Görsel, gerçeklik ilkesine uygun olmalıdır.
- Görsel, yayın ilke ve etik kurallarına uygun olmalıdır.
- Görsel sade ve anlaşılır olmalıdır.

5.1. UYGULAMA

KURGU YAPIYORUM

Amaç
Haberin içeriğine uygun görsel ve işitsel malzemelerle kurgu yapmak
Araç Gereç
bilgisayar, kurgu programı, örnek haber görüntüleri.
Süre: 4 ders saati
Uygulama Ortamı: kurgu atölyesi.
Yönerge Bu uygulamada sizden haberin içeriğine uygun görsel ve işitsel malzemelerle kurgu yapmanız beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

	İŞLEM BASAMAKLARI		ÖNERİLER
1.	Haber konunuzu ve buna bağlı olarak kullanacağınız görüntülerin içeriğini belirleyiniz.	**1.**	Görüntülerin haberinizin içeriğiyle ilişkili olmasına dikkat ediniz.
2.	Haber metninizi yazınız.	**2.**	Haberinizi TV haberciliği kurallarına uygun teknik kullanarak yazınız.
3.	Haber metnini seslendiriniz.	**3.**	Seslendirme yaparken, biten her cümleden sonra duraklayarak bir sonraki cümleyi seslendiriniz. Bu teknik, kurgu esnasında kesme ve yerleştirme işlemlerinizi kolaylaştıracaktır.
4.	Görüntü ve ses dosyalarını kurgu programına ham hâliyle aktarınız.	**4.**	Aktardığınız dosyalar proje havuzu penceresinde görülecektir.
5.	Haber içeriğine uygun fotoğraf, grafik vb. görsellerden en az birini programa aktarınız.	**5.**	Görüntü kalitesine dikkat ediniz.
6.	Dosyaları tarih ve konusuna göre düzenleyiniz.	**6.**	Bu dosyalama sistemi görüntülerinizi arşivlemek için de çok yararlı olacaktır.
7.	Kullanacağınız görüntüleri keserek zaman çizelgesine olay akışına uygun biçimde yerleştiriniz.	**7.**	Kısa, anlaşılır, akıcı ve anlamlı bir sıralama yapınız.
8.	Seslendirme metnini görüntülerle uyumlu olacak şekilde zaman çizelgesine ekleyiniz.	**8.**	İlk görüntünün başlangıcında ve son görüntünün bitişinde doğal sesi 1-2 sn. fonda veriniz. Sesli videoların üzerine yerleştirilen seslendirmelerde ihtiyaca göre videonun sesini tamamen kısabilir veya sadece metnin olduğu yerlerde kısabilirsiniz. Böylece iki ses çakışmamış olur.
9.	Haberin türüne göre uygun müzik ve efekt seçerek uygulamanızı yapınız.	**9.**	Haber kurgusunda aşırı efekt uygulamalarından kaçınınız. Göz yoran, abartılı efektler haberin gerçeklik algısını sekteye uğratabilir.
10.	Kurgusu biten haber dosyasını dışa aktararak kaydediniz.	**10.**	Dosyayı dışa aktarmadan önce kurgulanmış videoya başlangıç ve bitiş noktaları vermeyi unutmayınız. Doğru dosyalama yöntemiyle videoyu bilgisayara kaydediniz.

5.1. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	EVET	HAYIR
1. Haberde kullanılacak görüntüleri haberin içeriğine uygun şekilde belirledi.		
2. Haber metnini haber yazma tekniklerine uygun şekilde yazdı.		
3. Haber metnini seslendirdi.		
4. Görüntü ve ses dosyalarını kurgu programına aktardı.		
5. Haber içeriğine uygun fotoğraf, grafik vb. görseli kurgu programına aktardı.		
6. Görüntü ve ses dosyalarını doğru şekilde düzenledi.		
7. Haberde kullanılacak görüntüleri uygun yerlerinden keserek olayın akışına uygun sıraladı.		
8. Seslendirilmiş metni, haber görüntülerinin sıralamasına uygun yerleştirdi.		
9. Habere uygun efekt kullandı.		
10. Haberde müzik kullanılması gerekiyorsa habere uygun müzik seçti.		
11. Kurgulanmış videoyu dışa aktararak doğru dosyalama yöntemiyle bilgisayara kaydetti.		

“Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

5.2. SESLERİ VE GÖRÜNTÜLERİ BİRLEŞTİRME

Kurgu sırasında, görsel ve işitsel unsurların zaman çizelgesinde senkronize edilerek bir bütün oluşturulmasıdır. Bu süreçte verilmek istenen haberin akışına uygun olarak görüntü, ses, metin, ortam sesleri, efektler ve geçişler arasında bir denge sağlanmalıdır. Ses seviyelerinin yayın standartlarına uygun ayarlanması, uygun görüntü ve ses efektlerinin girilmesi, görüntü giriş çıkışlarının ses veya seslendirmeyle uyumlu olması, görüntü ve ses arasında senkronize bir düzenlemenin olması gerekir. Kurgunun kalitesini etkileyen doğru görüntü ve ses düzenlemeleri haberin algılanabilirliğini, güvenilirliğini, akıcılığını kısaca yayının niteliğini artırır.

5.2.1. Görüntü veya Seslendirme Önceliğine Göre Haber Kurgusu

Haber kurgusundaki anlatımın hangi unsur üzerinden ilerleyeceği kuruluşun yayın politikasına, haberin amacına ve içeriğine göre belirlenir. Bazı haberlerde görüntü ön plandayken bazı haberlerde seslendirme metni ana unsur olarak kullanılır. Haber kurgusu bu iki temel yaklaşım kullanılarak yapılır.

5.2.1.1. Görüntü Kurgusuna Göre Seslendirme Metni Yazımı

Bazı haberlerde olayın görsel anlatımı çok güçlüdür ve olay görüntülerle anlatılır. Bu tür durumlarda önce görüntüler kurgulanır. Daha sonra yazılan haber metni görüntülerin üzerine okunur ve kaydedilir. Haber metni aksi bir durum olmadıkça haberi takip eden muhabir tarafından yazılmalıdır. Böylece olay, ayrıntılı ve anlaşılır bir haber metnine dönüştürülür. Seslendirilecek haber metni görüntüyü tekrar eden değil görüntüyü tamamlayan ve açıklayan bir yapıda olmalıdır. Özel haber, röportaj ve saha haberlerinde sıklıkla kullanılan bir kurgudur. İzleyici üzerinde dramatik bir etki yaratır. Bu kurgu yönteminde çoğunlukla arşiv görüntülerine de başvurulur. Örneğin kurumaya yüz tutmuş bir göl haberinde gölün geçmiş ve güncel durumunu gösteren öncesi-sonrası görüntüleri ile yakın ve uzak plan çekimleri kullanılır. Bu görüntülerin üzerine yerleştirilen kısa ve açıklayıcı bir seslendirme metni anlatıyı güçlendirir. Doğal afet, kaza, spor müsabakaları, canlı yayın ve özellikle son yıllarda artan sosyal medya üzerinden haber merkezlerine ulaştırılan görüntülerde bu kurgu türü tercih edilir.

Haber metni yazılırken dikkat edilecek noktalar şu şekilde sıralanabilir:

- Gazetecilik ve yayın ilkelerine uygun olmalıdır.
- Anlaşılır, açık ve kısa cümlelerden oluşmalıdır.
- 5N1K kuralına uygun yazılmalıdır.
- Metinde haberin temel bilgileri eksiksiz ifade edilmelidir.
- -di'li geçmiş zaman kullanılmalıdır.
- Yazım kurallarına uygun olmalıdır.
- Verilerden yararlanılacaksa veriler güvenilir ve objektif olmalıdır.
- Metin, akıcı bir dile sahip olmalıdır.
- Haber metninin uzunluğu haberin yayın süresi dikkate alınarak belirlenmelidir.

5.2.1.2. Seslendirme Metnine Göre Görüntü Döşenmesi

Haber metninin önceden hazırlanıp, seslendirilerek kaydedilmesi ve görüntülerin bu ses kaydı üzerinden kurgulanması ilkesine dayanır. Habere ait görüntülerin kurgusu, önceden seslendirilen haber metnine göre yapılır. Kurgucu, seslendirilmiş haber metnini zaman çizelgesine sıralı bir şekilde yerleştirir. Ardından seslendirmenin akışına göre kullanılacak görüntüleri zaman çizelgesine yerleştirir. Görüntülerin metinde yer alan kişi, olay, zaman ve mekânla uyumlu olması gerekir. Metin görüntülerle desteklenmelidir. Bu yöntem özellikle ekonomi haberlerinde, analizlerde, grafik destekli ve karşılaştırmalı içeriklerde yaygın kullanılır. Haber bültenlerinde bu kurgu çeşitlerinin bazen sadece biri kullanılırken bazen her iki kurgu çeşidi de kullanılabilir.

5.2.2. Kurgu Süresinin Ayarlanması

Yayınlanacak haber türüne göre kurgu süresi değişir. Haber türüne göre kullanılan görüntüler ve seslendirmeler haberin süresini direkt etkiler. Haberin türü ne olursa olsun her haberin kurgu süresinde bir denge olmalıdır. Haber kurgusunda temel amaç, haberi belirlenen yayın süresi içerisinde izleyiciye açık, anlaşılır ve akıcı bir şekilde aktarmaktır. Bu nedenle haberin kurgu süresi ayarlanırken tekrarlardan kaçınılmalı, gereksiz planlar kullanılmamalıdır. Geçişler ve efektler hayatın olağan hızına uygun tasarlanmalıdır. Gereğinden uzun, kısa veya hızlı olmamalıdır.

Haber bültenlerinde güncel olaylardan oluşan kısa haberler, adliye haberleri, güncel haberler ortalama 30 sn.-1 dk. arasında sürerken politika haberleri ortalama 1,5-2 dk., özel haberler 2-3 dk., canlı bağlantılar ise 3-5 dk. sürebilmektedir.

Kurgusu yapılan haberin sonunda yer alan görüntü perfore bittikten sonra bir süre devam etmelidir. Başka bir ifadeyle haber videosu her zaman perforeden birkaç saniye daha uzun olmalıdır. Ayrıca haber videosunda yer alan doğal sesler kademeli kısılmalı ve kurgu bitirilmelidir. Böylece anchor person [enkır pörsın (ana sunucu)] ya da haber spikerine bir sonraki habere geçiş için zaman tanınmış olur.

NOT

Anchor person; haber bültenini sunmakla kalmayan, yorumlayan, yönlendiren ve temsil eden ana haber sunucusudur.

5.2.3. Haber Kurgusu Çeşitleri

Haber kurgusu, çekim sırasında elde edilen görüntü, ses, röportaj ve diğer materyallerin belirli bir anlatım düzeni içinde bir araya getirilmesi sürecidir. Haberin konusu, elde bulunan materyalin niteliği, yayın süresi, hedef kitle ve yayın kuruluşunun editoryal (kurumsal görüş) yaklaşımı, uygulanacak kurgu yöntemini etkileyen temel unsurlardır.

Haber üretim sürecinde farklı amaçlara hizmet eden kurgu çeşitleri kullanılır. Bazı haberlerde olayın hızlı biçimde aktarılması ön plandayken bazı haberlerde ayrıntılı açıklamalar, röportajlar veya karşılaştırmalı anlatımlar tercih edilebilir. Bu nedenle haber kurgusunda genellikle tek bir yöntem kullanılmaz.

Haber kurgusunun temel amacı bilgiyi doğru, anlaşılır ve etkili biçimde sunarken izleyicinin ilgisini canlı tutmaktır. Haber üretim sürecinde sıklıkla kullanılan haber kurgusu çeşitleri bulunmaktadır.

5.2.3.1. Ham Haber Kurgusu

Ham haber, bir olayla ilgili elde edilen görüntü ve ses kayıtlarının çok sınırlı düzenlemelerle ya da herhangi bir kurgu işlemine tabi tutulmadan izleyiciye aktarılmasıdır. Bu haber yaklaşımı, özellikle zamanın kritik olduğu ve kamuoyunun hızlı bir şekilde bilgilendirilmesinin gerektiği durumlarda tercih edilir.

Doğal afetler, büyük kazalar, güvenlik olayları veya kamuoyunu yakından ilgilendiren beklenmedik gelişmeler sırasında haber merkezleri elde edilen görüntüleri mümkün olan en kısa sürede yayınlamaya çalışır. Bu nedenle haber metninin hazırlanması, görüntülerin seçilmesi, kurgulanması gibi süreçler sınırlı düzeyde gerçekleştirilebilir. Böyle durumlarda olay yerinden gelen görüntüler ve bilgiler doğrudan yayına aktarılabilir.

Ham haberlerde görüntü ve sesler üzerinde kapsamlı bir düzenleme yapılmadığından olayın gelişimi doğal akışı içinde izleyiciye sunulur. Bu durum haberin güncelliğini artırırken görüntü ve ses kalitesine ilişkin bazı eksikliklerin de zaman zaman yayına yansımasına neden olabilir. Ancak ham haberlerde öncelikli amaç, yaşanan gelişmeler hakkında kamuoyunu hızlı ve doğru şekilde bilgilendirmektir.

5.2.3.2. Doğal Ses Fonda Haber Kurgusu

Haber çekimlerinde kamera yalnızca görüntüleri değil çevredeki sesleri de kaydeder. Röportajlar ve konuşmaların yanı sıra, korna, rüzgâr, kuş sesi, motor gürültüsü veya kalabalığın oluşturduğu sesler de kayıt altına alınır. Bu sesler, haberin geçtiği ortamı yansıtarak izleyicinin olayın atmosferini daha iyi algılamasına yardımcı olur.

Haber kurgusunda ortamın doğal seslerinden yararlanılan uygulamalara Doğal Ses Fonda (DSF) adı verilir. DSF haberlerde, çekim sırasında kaydedilen sesler haber metnini destekleyecek biçimde kullanılır. Ses düzeyi, anlatıcının veya sunucunun sesini bastırmayacak şekilde ayarlanır ve böylece hem haber metni hem de olayın doğal atmosferi birlikte izleyiciye aktarılır.

DSF uygulamaları çoğu zaman kurgu aşamasında hazırlanır ve yayın için hazır hâle getirilir. Ancak ani gelişen olaylarda veya zaman baskısının bulunduğu durumlarda görüntüler ekrana verilirken haber metni sunucu tarafından canlı olarak okunabilir. Bu nedenle haberin DSF formatında olduğu bilgisi, yayın öncesinde sunucuya mutlaka iletilmelidir.

DSF haberlerde yayın genellikle görüntü ve ortam sesleriyle başlar. Ardından haber metni okunarak gelişmeler aktarılır. Kapanış bölümünde ise olayın atmosferini yansıtan seslere yeniden yer verilerek haber tamamlanır. Bu yöntem, izleyicinin olayın geçtiği ortamı daha gerçekçi biçimde deneyimlemesine katkı sağlar.

5.3. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak doğal sesler ile seslendirmenin karışmaması için zaman çizelgesinde yapılacak ses ayarlarını gösteren videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken notlarınızı alınız, ardından aşağıdaki soruları yanıtlayınız.

1. Videoda doğal sesler ve seslendirme hangi ses kanallarında yer almaktadır?

.....
.....

2. Doğal seslerin seslendirmeyi bastırmaması için hangi ayarlar yapılmıştır?

.....
.....

5.2.3.3. Seslendirmeli Haber Kurgusu

Klasik TV haberciliğinde sıklıkla kullanılan bu kurgu çeşidinde sadece habere dair görüntü ve perfore yer alır. Haber metni yazılır ve perfore gerçekleştirilir. Kaydedilen ses dosyası kurgu programına aktarılır ve burada habere ait video görüntüleriyle birleştirilerek haberin kurgu süreci tamamlanır. Bu tür haber kurgusunda görüntüyle arka planda seslendirme yapan kişinin sesi duyulur.

5.2.3.4. Seslendirmeli ve Anonslu Haber Kurgusu

Anonslu haber, olay yerinde bulunan muhabirin, haberin ana fikri ile gelişmeleri kısa ve anlaşılır bir dille kameraya bakarak aktarmasıdır. Muhabirin konuşmaları mikrofon aracılığıyla kameraya kaydedilir. Kurgu esnasında bu konuşmalar diğer seslendirmelerle kullanılır. Haberlerde genellikle olay yerinden bildiren muhabirin konuşmaları kullanılırken anonslu haberde bazen stüdyo ortamında gerçekleştirilen haber metni seslendirmesi de kullanılır.

Anonslu haber izleyiciye doğrudan hitap ettiği için izleyicinin haberle daha çok ilgilenmesini sağlar. Aynı zamanda anonslu haberde muhabirin jest, mimik, heyecan veya duyguları kameraya doğrudan yansıdığı için haber daha dinamik olur.

Anonslu haberde kullanılacak anonslar izleyiciyi sıkmamak ve izleyicinin ilgisini dağıtmamak için haberin başında, ortasında ve sonunda çekilmelidir. Haberin başında çekilen açılış anonsu olaya dair ilk bilgileri içerir. Ortasında çekilen anons olaya dair bilgileri derinleştirir. En sonda çekilen kapanış anonsu ise olayın sonu hakkında izleyiciye bilgi verir.

Anonslu haber çekilirken dikkat edilmesi gereken noktalar şöyle sıralanabilir:

- Anonslu haberi çeken muhabirin olay yerinde hazır bulunduğu doğru çekim ölçekleri kullanılarak mutlaka belirtilmelidir.
- Muhabir doğrudan kameraya bakmalıdır.

- Muhabir, mikrofonu çenesinin biraz altına gelecek şekilde göğüs hizasında yerleştirmeli (Görsel 5.3) ve ağzını mikrofonla kapatmamalıdır.



Görsel 5.3: Muhabirin mikrofon tutuşu

- Mikrofonu görüntüde yapaylık ve acemilik oluşturmayacak şekilde doğal tutmalıdır.
- Muhabir, haber metni okur gibi anonsu gerçekleştirmeli; evet, sevgili seyirciler, sayın seyirciler gibi ifadelerden kaçınmalıdır.
- Muhabir, anons çekiminden önce mutlaka haber metnini kaba hatlarıyla hazırlamalı ancak anonsu kâğıda bakarak yapmamalıdır. Bunun yerine metnin genel sıralamasına sadık kalarak doğaçlama yapmalıdır.
- Anonslu haberde muhabir yürüyecekse veya hareket edecekse kameraman ile uyumlu hareket etmeye dikkat etmelidir.
- Anons çekiminden önce mutlaka birkaç kere prova yapmalıdır.
- Diksiyon ve telaffuza dikkat etmelidir.
- Kişisel yorum ve duygularını habere yansıtmamalıdır.
- Beden dili, jest ve mimikleri kullanırken, gazetecilik ilkelerine bağlı kalarak izleyiciyi yoracak abartılı davranışlardan kaçınmalıdır.

5.2.3.5. Anonslu Röportaj Ağırlıklı Haber Kurgusu

Bu kurgu türünde haber, ağırlıklı olarak röportajlara dayanır. İçerik, yetkili kişilerden alınan görüşler ya da olayın tanıklarının anlatımları üzerinden oluşturulur. Seslendirme sınırlıdır. Bu haber kurgusunda, girişte flaş bilgiden hemen sonra olayla ilgili bilgi sahibi kişilerle yapılan röportajlara yer verilir. Röportaj yapılan kişiler kimi zaman olaya tanıklık eden bireylerden, kimi zaman da konuya ilişkin uzmanlığı bulunan yetkililerden oluşur. Henüz gerçekleşmiş kaza, doğal afet veya yangın gibi olaylarda, yetkili makamlardan yeterli bilgi alamayan muhabirin, olaya tanıklık eden kişilerle yaptığı röportajlar aracılığıyla olayın detaylarını izleyiciye aktarması söz konusu kurgu türüne örnek gösterilebilir. Uzman görüşlerine dayalı sağlık haberleri, kamuoyu araştırmaları ve habere konu olan olaya tanıklık eden ya da olayı bizzat yaşayan kişilerle yapılan röportajlara dayanan bu kurgu yöntemi habercilikte sıklıkla kullanılmaktadır.

Röportajlar olay yerinde bulunan kişilerle, sokaktaki vatandaşlarla ya da telefon aracılığıyla yapılabilir. Gelişen teknolojinin etkisiyle son yıllarda telefonla yapılan röportajların sayısında belirgin bir artış gözlemlenmektedir. Gündemde önemli yer tutan güncel sorunlara karşı nabız yoklayan sokak röportajları hızlı kurgulanabilmeleri nedeniyle sıklıkla tercih edilir. Çarşı pazar haberleri ve bayram alışverişi haberleri bu türe örnek verilebilir. Bu yöntem sadece TV haberciliğinde değil sosyal medya üzerinden yayın yapan birçok haber kanalı tarafından da sıklıkla kullanılır.

5.2.3.6. Karşılaştırmalı Anlatıma Dayalı Kurgu

Bu kurguda iki ya da daha fazla durum, olay, görüntü, istatistik ve grafik karşılaştırılarak sunulur. Bu kurgu çeşidi ekonomi, kentsel dönüşüm ve çevre haberlerinde ağırlıklı olarak kullanılır. Habere konu olan olayın öncesi ve sonrası, eski ve yeni hâli veya farklı bakış açıları üzerinde durulur. Örneğin yanmış bir ormanın öncesi ve sonrası görüntüleri verilerek kaç hektar alanın yandığı ile yapılacak yeni ağaçlandırma alanlarına dair sayısal verilerle kullanılabilir. İki ülkenin güncel tarım politikaları istatistiki verilerle karşılaştırmalı olarak izleyiciye sunulabilir.

5.2.3.7. Tematik Konu Odaklı Kurgu

Ele alınan konunun kapsamı ve derinliği nedeniyle ekranda yer alma süresi uzun olan özel / dosya haber türüne eşlik eden kurgu çeşididir (Görsel 5.4). Tematik konu odaklı haberlerde tek bir konu üzerinde ayrıntılı araştırmalar yapılır, bilimsel verilerden yararlanılır ve alanında uzman kişilerle ya da olayın tanıklarıyla yapılan röportajlarla konu çok yönlü biçimde aydınlatılır. Haber içeriğinde görüntülerin yanı sıra, doğal ortam sesleri, röportaj kayıtları ve anonslara kronolojik, öyküleyici ve açıklayıcı bir anlatımla yer verilebilir. Haber dosyasının içeriğine bağlı hazırlanan haber metni, seslendirme yoluyla izleyiciye ayrıntılı ve anlaşılır biçimde aktarılmaya çalışılır. Bu nedenle yapılacak kurgu tematik konuyu desteklemeli ve izleyiciye ulaşabilmelidir. Tematik konu odaklı kurguda haberin metni, kurgu süresi ve anlatım yapısı da diğer haber türlerine göre daha uzun ve kapsamlı olur. Özel / dosya haberleri tek dosya hâlinde veya birkaç bölüm hâlinde farklı günlerde izleyiciye sunulabilir.



Görsel 5.4: TV ekranında yer alan özel haber görüntüsü

5.2. UYGULAMA

HABERİN ÇEKİMİ VE KURGUSU

Amaç
Sesleri ve görüntüleri birleştirerek haber kurgusu yapmak
Araç Gereç
kamera, bilgisayar, kurgu programı, mikrofon, kulaklık.
Süre: 1 hafta
Uygulama Ortamı: kurgu atölyesi.
Yönerge Bu uygulamada sizden sesleri ve görüntüleri birleştirerek kurgu yapmanız beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

	İŞLEM BASAMAKLARI		ÖNERİLER
1.	Uygulama için 3-4 kişilik gruplar oluşturunuz.	**1.**	Muhabir, kameraman, röportaj yapılan kişiler ve kurgucu şeklinde görev dağılımı yapınız.
2.	Haberinizin konusunu belirleyiniz.	**2.**	Haberinizin konusunu çevrenizde gördüğünüz herhangi bir şeyden seçebilirsiniz. Örneğin okula ulaşım sorunu, okulda gerçekleştirilen herhangi bir törende ödül alan bir okul arkadaşınız, sokak hayvanları, gençlerin sosyal medya kullanımı gibi konuları belirleyebilirsiniz.
3.	Haberin anonsunu hazırlayınız ve çekimi gerçekleştiriniz.	**3.**	Haberin flaşı olan anons ile haberin konusu, yeri veya temel sorununu tek cümleyle veriniz.
4.	Konu hakkında en az üç kişiyle röportaj yapınız.	**4.**	Sorularınız konuya uygun, açık ve kısa olmalıdır. Mikrofonu doğru mesafe ve açıyla kullanınız. Kullanacağınız çekim ölçeklerine dikkat ediniz.
5.	Haber konunuzla ilgili genel ve yakın plan çekimleri yapınız.	**5.**	Uygun çekim hareketlerini kullanınız.
6.	Haberinizle ilgili kısa bir seslendirme metni hazırlayarak ses kaydını gerçekleştiriniz.	**6.**	Haberinize dair kısa, özet geçen ifadeler kullanınız.
7.	Görüntü ve ses dosyalarını bilgisayarınıza aktarınız.	**7.**	Aktardığınız dosyalar proje havuzu penceresinde görülecektir.
8.	Ham görüntüleri kurgu programının zaman çizelgesine aktarınız ve kullanmayacağınız görüntüleri keserek siliniz.	**8.**	Bu işlem size zaman kazandıracaktır.
9.	Kullanacağınız görüntüleri anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde sıralayınız.	**9.**	Kısa, anlaşılır, akıcı ve anlamlı bir sıralama yapınız. Muhabirin anonsunu en başa koyarak röportajlar ile genel veya yakın plan çekimlerinizi haberin kurgusuna uygun sıralayınız.
10.	Düzenlemesini yaptığınız görüntülerin üzerine seslendirilmiş haber metnini yerleştirerek görüntü ve ses kurgusunu yapınız.	**10.**	Doğal sesler ve seslendirmenin birbiriyle çakışmaması için gerekli ses ayarlarını yapınız.

11.	Haber kurgusunda kullanacağınız video veya geçiş efektini seçiniz.	**11.**	Abartılı efektler kullanmamaya özen gösteriniz.
12.	Haberiniz dramatik, komik veya eğlenceli unsurlar barındırıyorsa müziğinizi buna göre seçiniz ve videonun üstüne yerleştiriniz.	**12.**	Abartılı ve konuya uygun olmayan müziklerden kaçınınız. Kullanacağınız müziğin telif haklarına dikkat ediniz.
13.	Kurgusu biten haberinizi dışa aktarınız.	**13.**	Dışa aktarmadan önce kurgulanmış videoya başlangıç ve bitiş noktaları vermeyi unutmayınız. Videoyu, doğru dosyalama yöntemiyle bilgisayara kaydediniz.
14.	Haber videonuzu sınıf ortamında arkadaşlarınızla paylaşınız.	**14.**	Haberinizde geliştirilmesi gereken noktalar varsa bunları arkadaşlarınızla tartışınız.

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	**EVET**	**HAYIR**
1. Gerekli ön hazırlıkları yaptı.		
2. Anons çekimini gerçekleştirdi.		
3. Konu hakkında röportajlar yaptı.		
4. Genel ve yakın plan çekimlerini gerçekleştirdi.		
5. Haber metnini yazarak metnin seslendirmesini yaptı.		
6. Görüntü ve ses dosyalarını kurgu programına aktardı.		
7. Haberde kullanılacak görüntüleri uygun yerlerinden keserek olay akışına göre sıraladı.		
8. Seslendirilmiş metni, gerekli ayarlamaları yaparak haber görüntüsü sıralamasına uygun yerleştirdi.		
9. Habere uygun video veya geçiş efekti kullandı.		
10. Habere uygun müzik seçti.		
11. Kurgulanmış videoyu dışa aktararak doğru dosyalama yöntemiyle bilgisayara kaydetti.		
12. Haberi sınıf ortamında arkadaşlarıyla paylaştı.		

“Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

5.3. GÖRÜNTÜYE YAZI EKLEME

Televizyon haberciliğinde sadece görüntü yeterli değildir. İzleyicinin olayı tam kavrayabilmesi için görüntüler yazılı ve görsel grafiklerle desteklenir. Bu unsurlar, haberin içeriğini zenginleştirir ve mesajın izleyiciler tarafından daha net anlaşılmasını sağlar. Haberin geçtiği yer, flaş gelişmeler, haberdeki kişilerin isim ve ünvanları, bir sonraki haberin başlığı ile anlaşılması güç ses kayıtları, izleyiciyi bilgilendirmek amacıyla görüntü üzerine alt yazı şeklinde yansıtılır. Bu yazı ve grafikler, kurgu aşamasında hazırlanabileceği gibi yayın esnasında reji (yönetim) birimindeki karakter jeneratörü (KJ) veya alt yazı programları aracılığıyla da yayına verilebilir.

5.3.1. Yazı Görüntüsü Oluşturma Programları

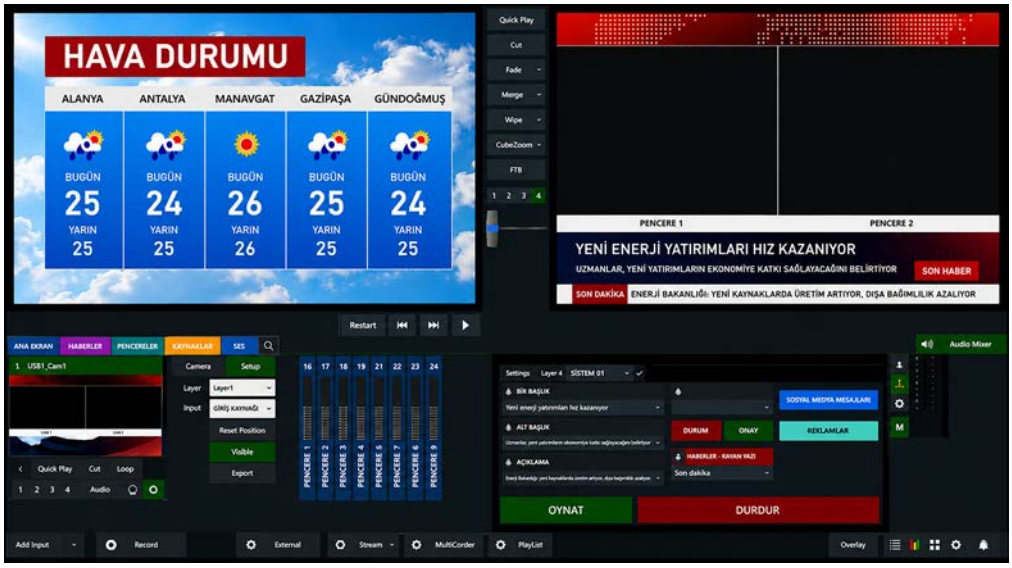
Televizyon yayıncılığında kullanılan yazı ve grafikler, içeriğin kalitesini ve izleyici üzerindeki etkisini doğrudan belirleyen önemli bileşenlerdir. Bu görsel ögeler; anlatımı güçlendirmek, karmaşık durumları netleştirmek, izleyicinin odağını korumak gibi temel işlevlere sahiptir. Televizyon yayıncılığında bu yazı ve grafikleri oluşturmak için karakter jeneratörleri ve uygun donanımlara sahip bilgisayarlar kullanılır.

Bilgisayar ortamında üretilen yazı, logo ve grafiklerin video görüntüleriyle eş zamanlı biçimde birleştirilmesinde **Genlock (Cenlok) teknolojisi** uzun yıllar önemli bir rol oynamıştır (Şema 5.1). Alt yazı, kayan yazı, jeneriklerin yayına verilmesi gibi işlemlerde kullanılan Genlock sistemleri görüntü ve video sinyallerinin uyumlu çalışmasını sağlar.



Şema 5.1: Klasik televizyon yayın sistemlerinde kullanılan Genlock sistem şeması

Alt yazı ve grafik işlemleri için **karakter jeneratörü** ile **dijital yayın grafiği** programları kullanılmaktadır (Görsel 5.5). Bu uygulamalar; alt yazı ekleme, kayan yazı oluşturma, logo ve animasyon bindirme gibi işlemleri kolaylaştırır. Ayrıca reklam kuşaklarının hazırlanmasına ve çeşitli görsel efektlerin uygulanmasına olanak tanır. Son zamanlarda bu işlemler çoğunlukla yazılım tabanlı yayın otomasyon sistemleriyle gerçekleştirilmektedir.



Görsel 5.5: Dijital karakter jeneratörü ve yayın grafiği kontrol arayüzü

5.3.2. Görüntülü Yazı Türleri

Haber kurgusunda yazı haberi özetler, sesin yeterince duyulmadığı durumlarda izleyiciye haberle ilgili temel bilgileri verir ve anlatımı daha somut hâle getirir. Ayrıca yazı kullanımı, haberin daha düzenli ve güvenilir algılanmasına katkı sağlar.

Haber kurgusuna yazı yerleştirirken dikkat edilecek noktalar şu şekilde sıralanabilir:

- Yazılar, kurgu programındaki görüntünün yer aldığı çerçeveye yerleştirilmelidir. Dışarıya taşan yazıların uç kısımları ekranda görünmez.
- Yazının fontu (yazı karakteri), puntosu, tipi gözü yormayan ve okunabilir nitelikte olmalıdır.
- Yazılar ile kullanılan fon birbirine zıt renklerden oluşmalıdır.
- Yazının okunabilirliğini artırmak için fon sade olmalıdır.
- Yazının ekranda kalma süresi (başlık hariç) herkes tarafından okunabilecek kadar uzun olmalıdır (Görsel 5.6).



Görsel 5.6: Yazı yazma uygulaması

Televizyon haberciliği kurgusunda farklı türlerde yazı eklemeleri yapılır. Bu yazı eklemeleri, haberin anlaşılmasını kolaylaştıran ve görsel anlatımı destekleyen önemli unsurlardır.

5.4. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak yazı yazma uygulaması yapılan videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken ekranda yer alan haber başlığı, kişi adı ve diğer yazıların nasıl kullanıldığına dikkat ediniz. Videoyu izledikten sonra gözlemlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız ve aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Bu haberde hangi yazı türleri kullanılmıştır?

.....
.....

2. Kullanılan yazılar haberin anlaşılmasına ve izleyicinin dikkatinin yönlendirilmesine nasıl katkı sağlamaktadır?

.....
.....

5.3.2.1. Karakter Jeneratörü

Televizyon haberlerinde karakter jeneratörü, haber başlığı, haber spotu, haberde yer alan kişi ya da kişilerin adları ve ünvanları ile yer bilgilerinin ekrana yansıtılmasında kullanılır. Karakter jeneratörü hazırlama ve ekleme görevini üstlenen kişilere **karakter jeneratörü operatörü** denir.

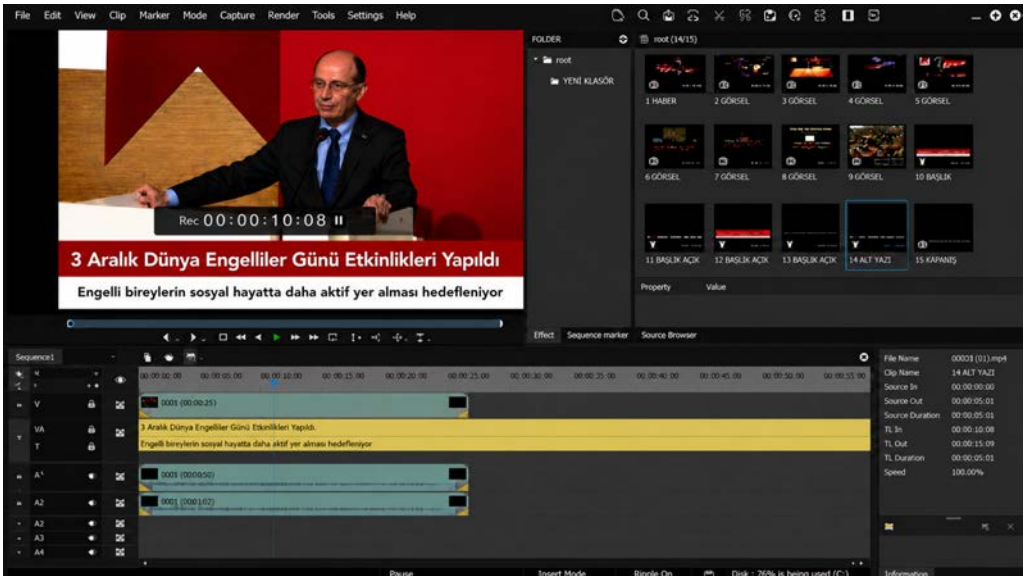
Bir televizyon haberi kurgulanırken izleyiciyi bilgilendiren yazıların ekrana eklenmesi aşamalı bir süreçtir. Görsel 5.7.a ve 5.7.c'de bir karakter jeneratörü operatörünün hızlı yazı oluşturucu panelini kullanarak habere dair ana başlıkları ve alt bilgileri nasıl tasarladığı görülmektedir. Bu arayüzde metnin fontu, rengi ve ekrandaki konumu ayarlanarak görsel bir hiyerarşi oluşturulur. Görsel 5.7.b'de ise bu tasarımların kurgu zaman çizelgesine yerleşimi izlenmektedir. Hazırlanan yazı blokları, video kanallarının üzerindeki katmanlara yerleştirilerek haber görüntüsüyle eş zamanlı biçimde ekrana yansıtılır. Bu süreçte karakter jeneratörü, ham görüntüyü anlamlandırarak izleyicinin haberi daha kolay takip etmesini sağlayan tamamlayıcı bir unsur görevini üstlenir.



Görsel 5.7.a: Karakter jeneratörü arayüzünde metin-stil tasarımı kullanımı



Görsel 5.7.b: Haber görüntüsü üzerinde karakter jeneratörü



Görsel 5.7.c: Zaman çizelgesi üzerinde karakter jeneratörünün yerleştirilmesi

5.3.2.2. Tam Ekran Yazılar

Tam ekran yazılar ekranın bütününe yayılan ve genellikle arka planda canlı bir görüntünün bulunmadığı grafik türleridir. Bu yazılar, izleyiciye yoğun bilgi aktarmak için kullanılır; ekranda kısa bir süre kalır ve ardından kaybolur. Yazıların arkasında bir görsel kullanılacaksa bu görsel yazının okunabilirliğini zorlaştırmayacak şekilde seçilmelidir. Yazıların ekrana giriş anında kullanılan ses efektleri izleyicinin dikkatini yazı üzerine toplar (Görsel 5.8).



Görsel 5.8: Tam ekran yazı uygulaması

5.5. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak tam ekran yazı kullanılan bir haber videosunu izleyiniz. Videoyu izlerken tam ekran yazının ekranda kalma süresine ve yazıların okunabilirliğine dikkat ediniz. Videoyu izledikten sonra gözlemlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız ve aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Tam ekran yazıda verilen bilgiler haberin anlaşılmasına nasıl katkı sağlamaktadır?

.....
.....

2. Tam ekran yazının ekranda kalma süresi ve yazıların okunabilirliği sizce yeterli midir? Açıklayınız.

.....
.....

5.3.2.3. Alt Yazı

Ekranda başka bir yayın devam ederken flaş bir haberi duyurmak, habere konu olan kişi yabancı bir dilde konuşuyorsa o konuşmanın çevirisini yapmak veya teknik bir nedenle görüntüde anlaşılmayan sözlere açıklık kazandırmak için **alt yazı** kullanılır. Toplumsal erişilebilirlik açısından da önemli bir role sahip alt yazılar, işitme engelli bireylerin yayını takip edebilmesi için sesli ifadeleri metne dönüştürür (Görsel 5.9).



Görsel 5.9: Tam ekran yazı uygulaması

Alt Yazının Oluşturulması

Alt yazılar, yazı oluşturma araçları kullanılarak hazırlanır ve zaman çizelgesinde görüntüyle eş zamanlı olacak şekilde yerleştirilir. Hazırlanan metin, ekranın alt bölümüne konumlandırılır ve ekranda kalma süresi konuşma veya görüntü süresine göre ayarlanır. Alt yazının okunabilirliğini artırmak amacıyla uygun yazı tipi, boyut, renk ve arka plan seçenekleri kullanılabilir. Yazının ekrana giriş ve çıkış zamanları düzenlenerek görüntüyle uyumlu bir sunum sağlanır.

5.6. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak bir haber programı için hazırlanan alt yazı videosunu izleyiniz. Videoyu izlerken alt yazı şeridinde kullanılan renkleri, yazı tipini ve metnin akış hızını inceleyiniz. Videoyu izledikten sonra gözlemlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız ve aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Alt yazıda kullanılan renkler ve yazı tipi okunabilirlik açısından uygun mudur? Açıklayınız.

.....
.....

2. Alt yazıdaki metnin akış hızı, bilgilerin rahat okunabilmesine olanak sağlamakta mıdır? Değerlendiriniz.

.....
.....

5.3.2.4. Kayan Alt Yazı

Son dakika gelişmesine ait bir haberin detaylarını aktarmak veya haber bülteni esnasında gündemdeki diğer haberlerle ilgili bilgileri akış hâlinde vermek için kullanılan kuşaktır (Görsel 5.10). Televizyon yayıncılığında, ekranın alt kısmında sağdan sola doğru akan veya bazen aşağıdan yukarıya doğru satır satır kayan alt yazılar da bulunur. Ana haber dışındaki diğer gelişmelerin özetlerini içeren bu yazı şeritleri bilgi akışını kesintisiz ve dinamik bir hâle getirmek için kullanılır.



Görsel 5.10: Kayan alt yazı

Kayan Alt Yazının Oluşturulması

Kayan alt yazılar, yazı oluşturma araçları kullanılarak hazırlanır ve zaman çizelgesine yerleştirilir. Metnin okunabilirliğini artırmak amacıyla yazının altına bant veya arka plan grafiği eklenebilir. Yazıya hareket özelliği verilerek metnin genellikle sağdan sola doğru akması sağlanır. Yazının zaman çizelgesindeki süresi, metnin ekrandaki kayma hızını belirler. Süre uzatıldığında yazı daha yavaş, kısaltıldığında ise daha hızlı hareket eder. Bu nedenle kayma hızı, izleyicinin metni rahat okuyabileceği şekilde ayarlanmalıdır. Ayrıca yazı ve arka plan bandının sürelerinin birbiriyle uyumlu olmasına dikkat edilmelidir.

5.7. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak bir haber programı için hazırlanan kayan alt yazı videosunu izleyiniz. Videoyu izlerken kayan alt yazı şeridinde kullanılan renkleri, yazı tipini ve metnin akış hızını inceleyiniz. Videoyu izledikten sonra gözlemlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız ve aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Kayan alt yazıda kullanılan renkler ve yazı tipi okunabilirlik açısından uygun mudur? Açıklayınız.

.....

.....

2. Kayan alt yazının akış hızı, bilgilerin rahat takip edilmesine olanak sağlamakta mıdır? Değerlendiriniz.

.....

.....

5.3.2.5. Kuşak Yazısı

Televizyon haberciliğinde kullanılan kuşak yazıları, izleyiciye haberle ilgili kişi ve bu kişinin görev bilgilerini aktarmak amacıyla ekrana yerleştirilen yazılardır (Görsel 5.11.a). Bu yazılarda haberi hazırlayan muhabir, kameraman ve gerektiğinde kurgucu bilgilerine yer verilebildiği gibi haberde konuşan kişilerin adları, ünvanları ve görevleri de belirtilebilir. Bu bilgiler genellikle haber metni hazırlanırken belirlenir ve yayın sırasında görüntü üzerine eklenir. Ekranda kolay okunabilmesi için bu yazılar çoğunlukla büyük harflerle hazırlanır. Tasarım sürecinde kullanılan yüksek kontrastlı renkler ve okunaklı tipografi (basım) izleyicinin bilgiye hızlı şekilde ulaşmasını sağlar (Görsel 5.11.b).



Görsel 5.11.a: Haber yayınında kuşak yazısı



Görsel 5.11.b: Kuşak yazısı

Kuşak Yazısının Oluşturulması

Kuşak yazıları, yazı oluşturma araçları kullanılarak hazırlanır ve görüntünün alt bölümüne yerleştirilir. Yazı alanlarına kişinin adı, ünvanı, görevi veya haberle ilgili açıklayıcı bilgiler girilir. Metnin okunabilirliğini artırmak amacıyla yazının altına renkli bir bant veya grafiksel arka plan eklenebilir. Hazırlanan kuşak yazısı zaman çizelgesine yerleştirilir ve yazının ekranda kalma süresi görüntü veya konuşma süresine uygun şekilde ayarlanır. Yazı tipi, boyutu, rengi ve konumuyla ilgili düzenlemeler yapılarak bilginin izleyiciye açık ve anlaşılır biçimde aktarılması sağlanır.

5.3.2.6. Jenerik

Televizyon yapımlarının giriş bölümünde yer alan, izleyiciye programın kimliğini ve içeriğini yansıtan, müzikle desteklenmiş hareketli grafiksel tasarımlara **jenerik** (tanıtma yazısı) denir. Bir televizyon programının açılışında yer alan jenerik; renkler, yazılar, hareketli görüntüler, fotoğraflar ve grafiklerin (harita, saat, şekiller gibi) müzikle birleşmesiyle oluşur. Tüm bu parçalar bir araya gelerek programın kimliğini ve konusunu izleyiciye tanıtır. Jeneriklerin asıl amacı, izleyiciyi henüz program başlamadan yapımın atmosferine hazırlamak ve izleyiciye program hakkında ön bilgi sunmaktır (Görsel 5.12.a). Haber programlarında kullanılan jeneriklerin hazırlanma süreci ve zaman çizelgesindeki düzenlenişi Görsel 5.12.b'de gösterilmiştir.



Görsel 5.12.a: Jenerik



Görsel 5.12.b: Haber jeneriği ve zaman çizelgesi

5.8. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak bir haber programı için hazırlanan hareketli jenerik videosunu izleyiniz. Videoyu izledikten sonra jenerikte kullanılan renkleri, yazıları ve hareketli grafikleri inceleyiniz. Videoyu izledikten sonra gözlemlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız ve aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Jenerikte kullanılan renkler, yazılar ve grafikler programın içeriği hakkında nasıl bir izlenim oluşturmaktadır?

.....
.....

2. Jenerikte yer alan hareketli grafikler ve yazılar izleyicinin dikkatini çekmek açısından etkili midir? Değerlendiriniz.

.....
.....

5.3.3. Görüntüye Verilecek Yazılara Efekt Eklenmesi

Görüntü üzerine yerleştirilen yazı ve grafik efektleri; metnin ekrana hangi açıdan girdiği, ekrana giriş ve çıkış şekli, ekranda bulunduğu sürede yaptığı hareketler ile ekrandan çıkarken yaptığı hareketlerdir. Bir finans haberinde döviz kurlarının yukarı veya aşağı yönlü hareketini gösteren oklar, borsa verilerinin alt banttaki akış hızı veya piyasa grafiklerinin yükselip alçalması bu efektlere örnektir. Benzer şekilde önemli bir gelişmeyi duyuran **Son Dakika** yazısının yanıp sönmesi veya dikkat çekici bir hızla ekrana gelmesi kurgu yazılımlarında yapılan teknik düzenlemelerle elde edilir (Görsel 5.13).



Görsel 5.13: Yazılara uygulanan efekt

5.3. UYGULAMA

HABER YAZILARININ TASARLANMASI

Amaç
Televizyon haberciliğinde kullanılan yazı türlerini (karakter jeneratörü, alt yazı, kayan yazı, kuşak yazısı ve jenerik) kurgu programları aracılığıyla oluşturmak ve bu yazıları haber görüntülerine uygulamak
Araç Gereç
bilgisayar, kurgu yazılımı, haber görüntüleri, yazı fontları, grafik şablonları, örnek haber videoları.
Süre: 2 ders saati
Uygulama Ortamı: kurgu atölyesi.
Yönerge Bu uygulamada sizden öğretmen tarafından verilen veya grupça belirlenen haber senaryosuna uygun olarak haber görüntülerine farklı yazı türleri eklemeniz beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

	İŞLEM BASAMAKLARI		ÖNERİLER
1.	Çalışma sırasında görev alacağınız rolleri belirleyiniz.	**1.**	Sırayla kurgu operatörü, karakter jeneratörü operatörü ve yönetmen görevlerini üstleniniz.
2.	Haber görüntülerini ve gerekli materyalleri hazırlayınız.	**2.**	Bilgisayar, kurgu yazılımı, fontlar ve haber videolarını kontrol ediniz.
3.	Haber için uygun yazı türünü belirleyiniz.	**3.**	Yazı seçimlerini (kuşak yazısı, karakter jeneratörü ve kayan yazı) haberin anlatımını destekleyecek şekilde düzenleyiniz.
4.	Yazıların ekrandaki konumunu düzenleyiniz.	**4.**	Yazıların görüntüyü kapatmamasına ve güvenli alan içinde yer almasına dikkat ediniz.
5.	Yazıların font, renk ve puntosunu ayarlayınız.	**5.**	Okunabilir yazı tipleri ve zıt renkler tercih ediniz.
6.	Yazıların ekranda kalma süresini kontrol ediniz.	**6.**	Süreyi, izleyicinin metni rahat okuyabileceği şekilde ayarlayınız.
7.	Kuşak yazısı, kayan yazı ve alt yazı uygulaması yapınız.	**7.**	Yazı akış hızının izleyiciyi yormamasına dikkat ediniz.
8.	Haber başlığı ve vurgu yazıları ekleyiniz.	**8.**	Son dakika gibi dikkat çekici ifadelerde vurgu renkleri kullanınız.
9.	Hazırladığınız haber kurgusunu sınıfta sununuz.	**9.**	Sunum sırasında yazı kullanımının haber anlatımına sağladığı katkıları açıklayınız.
10.	Kurgusu biten haber dosyasını dışa aktararak kaydediniz.	**10.**	Dosyayı dışa aktarmadan önce kurgulanmış videoya başlangıç ve bitiş noktaları vermeyi unutmayınız. Doğru dosyalama yöntemiyle videoyu bilgisayara kaydediniz.

5.3. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

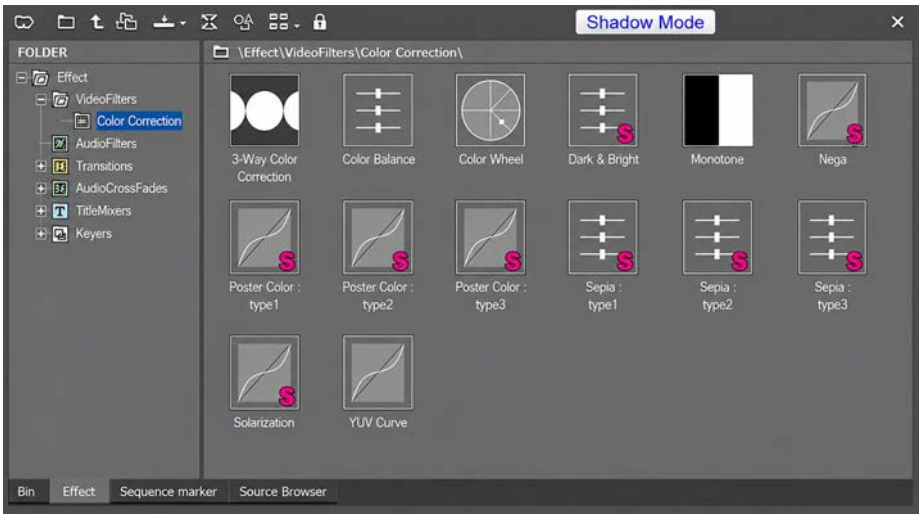
SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	EVET	HAYIR
1. Kurgu yazılımını ve gerekli materyalleri eksiksiz hazırladı.		
2. Haber içeriğine uygun yazı türlerini doğru seçti.		
3. Yazıları ekranda uygun konuma yerleştirdi.		
4. Yazıların font, renk ve punto seçimlerini okunabilir şekilde düzenledi.		
5. Karakter jeneratörü uygulamasını doğru biçimde gerçekleştirdi.		
6. Alt yazı ve kayan yazı uygulamalarını uygun hızda kullandı.		
7. Yazıların ekranda kalma sürelerini kontrol etti.		
8. Yazı ve grafiklerin haber anlatımını desteklemesine dikkat etti.		
9. Çalışmasını zamanında tamamlayarak sunum yaptı.		

“Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

5.4. EFEKT VE FİLTRE EKLEME

Haber kurgusunda **efektler,** haberin içeriğini görsel bir dille destekler. Örneğin bir spor haberinde oyuncuların sahadaki hareketlerini analiz eden dijital çizgiler veya bir yol durumu raporunda trafiğin akış yönünü gösteren hareketli oklar kurgu yazılımlarıyla yapılan teknik düzenlemelerin bir sonucudur. Ayrıca görsel dikkat ve vurgu oluşturmak amacıyla önemli bir gelişmeyi duyuran başlıkların yanıp sönmesi veya arşiv görüntülerine uygulanan eskitme filtreleri, izleyicinin ilgisini doğru noktaya çekmek ve haberin etkisini artırmak için tasarlanır. **Grafiksel hareketler** yalnızca metinlerle sınırlı kalmayıp hava durumu gibi tematik içeriklerde kar, bulut, sis gibi doğa olaylarının canlandırılmasını da kapsar. Seçilen bu efekt ve filtreler, haberin daha doğru ve güvenilir algılanmasına katkı sağlar (Görsel 5.14).



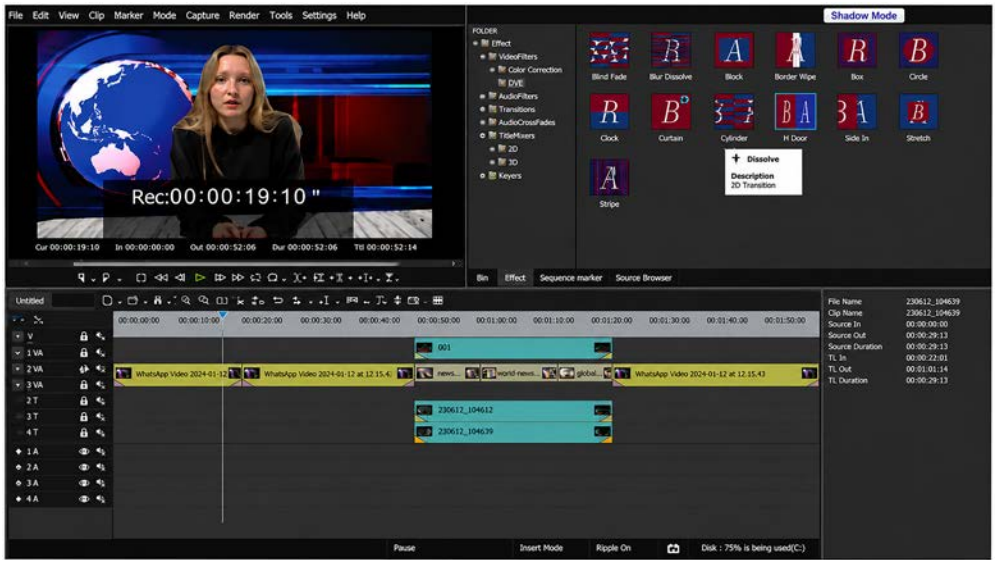
Görsel 5.14: Kurgu yazılımında renk ve efekt düzenleme paneli

Kurgu yazılımları, haberin görsel dilini güçlendirmek için zengin efekt ve filtre kütüphaneleri sunar. Yazılım arayüzünde bulunan renk düzeltme sekmesi, görüntüye estetik veya tematik bir değer katmak amacıyla kullanılır. Bu paneldeki siyah beyaz veya kahverengi tonlar sunan filtreler görüntüde geçmiş veya arşiv algısı oluştururken, renk çarkı gibi araçlar ışık dengesini düzenleyerek haberin daha profesyonel görünmesini sağlar (Görsel 5.15).



Görsel 5.15: Haber içeriğine uygun renk filtresi uygulaması

Haber kurgusunda metinlerin okunabilirliğini ve etkisini artırmak için kurgu yazılımlarının sunduğu kapsamlı yazı efekti kütüphanelerinden yararlanılır. Yazılım arayüzünde yer alan hazır stil kütüphanesi metinlere farklı renkler, dış hatlar ve gölgeler ekleyerek yazıların karmaşık veya hareketli görüntüler üzerinde bile net görünmesini sağlar. Tasarım aşamasında tercih edilen parlak renkler ve dikkat çekici yazı stilleri, haberdeki en önemli bilgilerin izleyici tarafından hızla fark edilmesine yardımcı olur. Bu tasarım süreçleri, haberin görsel hiyerarşisini kurarak bilginin iletim hızını ve görsel kalitesini doğrudan etkiler (Görsel 5.16).



Görsel 5.16: Kurgu yazılımında hazırlanan farklı yazı efekti stilleri

5.9. SIRA SİZDE

Aşağıdaki karekodu taratarak haber kurgusunda filtre ve renk düzenleme süreçlerini anlatan videoyu izleyiniz. Videoyu izlerken görüntülere uygulanan filtrelerin haberin duygusunu (geçmiş zaman, hüzün, teknoloji vb.) nasıl değiştirdiğine dikkat ediniz. Videoyu izledikten sonra gözlemlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız ve aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Videoda kullanılan filtreler ve renk düzenlemeleri haberin atmosferini nasıl etkilemektedir? Açıklayınız

.....

.....

2. Filtre ve renk düzenlemeleri haberin izleyici tarafından algılanışını nasıl değiştirmektedir? Değerlendiriniz.

.....

.....

5.4.1. Grafiksel Vurgular ve Yazı Tasarımı

Görsel dikkat ve vurgu oluşturmak amacıyla yapılan teknik müdahaleler yalnızca filtrelerle sınırlı kalmayıp **grafiksel hareketleri** de kapsar. Karmaşık görüntüler üzerinde izleyicinin odağını doğru noktaya çekmek için kırmızı halka veya ok gibi grafiksel işaretler kullanılırken haberin en önemli kısımları büyük puntolu ve dikkat çekici renkli yazılarla tasarlanır. Karakter jeneratörüyle hazırlanan bu vurgulu başlıklar ve alt bantlar, kurgu sürecinde görüntüyle bir bütün hâlinde işlenerek bilginin izleyiciye en hızlı ve etkili şekilde ulaşmasını sağlar (Görsel 5.17).



Görsel 5.17: Haberde odak noktası oluşturan grafiksel vurgular ve yazı tasarımı

5.4.2. Haberin Türüne Uygun Efekt ve Filtre Seçimi

Haber kurgusunda kullanılacak efekt ve filtreler haberin türüne ve içeriğine göre seçilir. Bu araçlar önemli ayrıntıları vurgulamak, bazı bilgileri gizlemek ve haberin daha anlaşılır sunulmasını sağlamak amacıyla kullanılır. Ancak kullanılan efekt ve filtreler haberin gerçekliğini değiştirmemeli, yalnızca anlatımı desteklemelidir (Görsel 5.18).



Görsel 5.18: Haber kurgusunda kullanılan efekt ve filtre örnekleri

Haberin türüne ve içeriğine göre kurguda kullanılan temel efektler aşağıda açıklanmıştır.

Mozaikleme / Buzlama (Blur) Filtresi: Kimliğinin gizlenmesi gereken kişilerin ve çocukların yüzleri, araç plakaları, ticari logolar veya adli belgelerdeki kişisel bilgiler kurgu yazılımlarındaki takip araçları kullanılarak mozaiklenir veya bulanıklaştırılır. Ayrıca aşırı şiddet içeren görüntüler ile ekrandaki tütün ve alkol ürünleri yasal mevzuata uygun şekilde gizlenerek izleyiciye aktarılır.

Ses Değiştirme Filtresi: Can güvenliği riski taşıyan kişilerin, gizli tanıkların ya da kimliğini saklı tutmak isteyen haber kaynaklarının ses tonları kurgu aşamasında yazılım yöntemleriyle kalınlaştırılarak veya inceltilerek tanınmayacak hâle getirilir.

Siyah Bant (Göz Gizleme) Efekti: Özellikle suça sürüklenen, istismara uğrayan veya şiddet mağduru çocukların yanı sıra, yasal olarak açık kimliği verilemeyecek kişilerin sadece göz bölgesine yerleştirilen geometrik bant efektidir. Kimlik ifşasını kesin olarak engellemek amacıyla sıklıkla başvurulan bu yöntemle kişilerin ve ailelerinin deşifre edilmesinin önüne geçilir.

Yönlendirme / Odaklama Efektleri: Karmaşık veya kalabalık haber görüntülerinde izleyicinin dikkatini belirli bir karaktere, suç aletine veya kilit bir nesneye yönlendirmek için kullanılır. Bu efektler; ok, kırmızı halka gibi grafiksel işaretlerle ya da arka planın karartılıp hedef nesnenin aydınlatılmasıyla uygulanır.

NOT

Haber kurgusunda uygulanan mozaikleme, siyah bant veya ses değiştirme gibi koruyucu teknikler sadece görsel bir tercih değil aynı zamanda yasal bir zorunluluktur. Kurgu esnasında filtrelerin hareketli nesneyi veya yüzü bir anlığına bile kaçırması (ifşa suçu), kişilerin temel haklarının ihlaline ve yayıncı kuruluş için hukuki / idari yaptırımlara yol açar.

5.4. UYGULAMA

HABER KURGUSUNDA EFEKT VE FİLTRE KULLANIMI

Amaç

Haber kurgusunda yasal, etik, koruyucu ve yönlendirici efekt ile filtreleri kurgu yazılımında uygulamak

Araç Gereç

kurgu yazılımı yüklü bilgisayar, haber materyalleri (video, ses, karakter jeneratörü).

Süre: 2 ders saati

Uygulama Ortamı: kurgu atölyesi.

Yönerge

Bu uygulamada sizden öğretmen tarafından verilen veya grupça belirlenen haber materyalleri üzerinde koruyucu filtre ve yönlendirici efekt uygulamaları yapmanız beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

	İŞLEM BASAMAKLARI		ÖNERİLER
1.	Kurgulanacak haber görüntülerini ve ses dosyalarını proje havuzu penceresine aktarınız.	**1.**	Süreci hızlandırmak için dosyaları gizlilik gerektiren görüntüler, ses kayıtları ve aktüel görüntüler olarak ayrı klasörlerde düzenleyiniz.
2.	Uygun sekans ayarlarını yapınız ve haber materyallerini zaman çizelgesine yerleştiriniz.	**2.**	Sekansın; haberin yayın standardına, görüntü çözünürlüğüne ve kare hızına uygun olmasına dikkat ediniz.
3.	Kimlik, kişisel veri veya hassas içerik barındıran görüntüler için efekt panelinden maske ile mozaikleme / bulanıklaştırma filtreleri seçiniz.	**3.**	Filtreleri uygulamadan önce görüntünün filtreli ve filtresiz hâlini kaynak monitöründen karşılaştırınız.
4.	Gizlenmesi gereken alanları (yüz, plaka, logo, tütün / alkol ürünü) çizim araçlarıyla maskeleyerek mozaikleme veya bulanıklaştırma uygulayınız.	**4.**	Görüntüdeki kişi veya nesne hareketliyse yazılımın otomatik takip özelliğini kullanınız. Kayma olan kareleri elinizle düzeltiniz.
5.	Yasal olarak açık kimliği verilemeyecek mağdurlar veya çocuklar için göz bölgesine geometrik siyah bant efekti yerleştiriniz.	**5.**	Siyah bandın, kişinin hareketine rağmen göz bölgesini tamamen kapattığından ve kimlik ifşasına yol açmadığından emin olunuz.
6.	Can güvenliği riski taşıyan kaynakların veya gizli tanıkların sesine ses değiştirme filtresi uygulayınız.	**6.**	Ses değiştirme filtresi uygularken konuşmacının ses perdesi ve frekans değerlerini değiştiriniz. Ancak haberin anlaşılması için kelimelerin netliğini ve anlaşılırlığını bozmadan kimliği gizleyiniz.
7.	Karmaşık görüntülerdeki kilit nesnelere (suç aleti vb.) grafik aracıyla ok / çember ekleyiniz.	**7.**	Yönlendirici grafik işaretçilerini sadece izleyicinin dikkatini kilit noktaya yönlendirmek için kullanınız.
8.	Başlık, alt bant ve grafiklere yazı efekti stilleri ekleyiniz. Tüm efekt ve filtrelerin haber anlatımıyla uyumunu kontrol ediniz.	**8.**	Okunabilirliği bozacak aşırı parlak renklerden kaçınınız. Haberin ciddiyetini, doğruluğunu ve güvenilirliğini zedelemeyecek efektler kullanınız.
9.	Uyguladığınız tekniklerin habercilik etiğine, yasal mevzuata ve haberin içeriğine uygun olmasına dikkat ediniz.	**9.**	Efekt ve filtreleri haberin içeriğine, habercilik etiğine ve yasal mevzuata uygun şekilde kullanınız.

5.4. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	EVET	HAYIR
1. Görüntü ve ses dosyalarını proje havuzu penceresine doğru şekilde aktardı.		
2. Sekans ayarlarını materyallere ve yayın standardına uygun oluşturdu.		
3. Kimlik, plaka ve hassas içeriklere uygun gizleme filtresi uyguladı.		
4. Hareketli görüntülerde otomatik veya manuel takip özelliğini başarıyla uyguladı.		
5. Korunması gereken bireylerin göz bölgesine siyah bant efektini yerinde ve hatasız yerleştirdi.		
6. Gizli tanık / kaynak sesini anlaşılırlığı bozmadan ve tanınmayacak şekilde filtreledi.		
7. İzleyicinin dikkatini kilit nesneye çekmek için yönlendirme grafiklerini (ok, çember) doğru kullandı.		
8. Yazı efekti ve alt bantların tasarımlarında okunabilirliği ve görsel hiyerarşiyi sağladı.		
9. Seçtiği tüm efekt ve filtrelerde haberin ciddiyetini, etiğini ve yasal sorumlulukları gözetti.		

“Hayır” olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

5.5. HABERİN KURGUSUNU YAPMA

Haber kurgusunda kullanılacak efekt ve filtreler haberin türüne ve içeriğine göre seçilir. Bu araçlar önemli ayrıntıları vurgulamak, bazı bilgileri gizlemek ve haberin daha anlaşılır sunulmasını sağlamak amacıyla kullanılır. Ancak kullanılan efekt ve filtreler haberin gerçekliğini değiştirmemeli, yalnızca anlatımı desteklemelidir.

Haber kurgusu; sahadan gelen görüntü, ses ve yazıların dijital kurgu masasında anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde işlenmesi sürecidir. Kurgu yazılımının temelini oluşturan zaman çizelgesi üzerinde görüntü (V), ses (A) ve yazı (T) kanalları kliplerin birbiriyle uyumlu yerleştirilmesini sağlar. Görüntüler arasındaki akışın profesyonel görünmesi için geçiş efektleri kullanılırken renk düzeltme araçlarıyla çekim hataları giderilir.

Kurgunun son aşamasında izleyiciye ek bilgi sunan alt bant ve başlıklar **yazı oluşturma aracı** gibi arayüzler aracılığıyla tasarlanır. Bu yazılar, okunabilirliği artırmak amacıyla farklı renk stilleri, gölge, dış hat gibi efektlerle belirginleştirilirken kayan yazı ve akan yazı özellikleri sayesinde ekran üzerinde hareketlendirilir. Tüm bu teknik işlemler, haberin görsel hiyerarşisini kurarak bilginin izleyiciye en hızlı ve etkili şekilde ulaşmasını sağlayan bir tasarım bütünlüğü oluşturur.

5.5.1. Farklı Türlerde Haber Kurgusu

Habercilikte görüntü ve ses, mesajın izleyiciye aktarılmasını sağlayan en temel ham maddelerdir. Bir televizyon haberinin izleyiciyle buluşma süreci; sahadaki dinamik anonslardan kameraya aktarılan röportajlara, oradan da stüdyodaki sunuma kadar uzanan çok yönlü bir yapımdır. Sahada çekilen ham görüntülerin ve seslerin anlamlı bir televizyon haberine dönüşmesi ise kurgu aşamasında gerçekleşir. Bu nedenle kurgu aşaması, haberciliğin en önemli sorumluluk alanlarından biridir.

5.5.1.1. Haber Kurgusunda Mesleki Etik ve Habercilik İlkeleri

Bir kurgu operatörünün mesleki ve etik kurallara bağlı kalması mesleğin saygınlığı ve güvenirliği açısından bir zorunluluktur. Televizyon haberlerinin kurgu sürecinde titizlikle uyulması gereken bazı temel etik ilkeler bulunmaktadır.

Görüntünün Anlamını Değiştirmemek

Haber kurgusunda temel amaç, olayı ve olayın aktörlerini gerçeğe en uygun şekilde yansıtmaktır. Bu nedenle haber görüntüleri ve konuşma kayıtları, olayın veya ifadenin gerçek anlamını değiştirecek ya da çarpıtacak şekilde kesilip birleştirilmemelidir. Örneğin bir röportaj sırasında konuşmacının kurduğu uzun cümlelerin arasından sadece belirli kelimelerin seçilerek kişinin aslında söylemek istemediği tamamen farklı bir anlam oluşturulması etik değildir.

Bağlamı Korumak

Haberde kullanılan her türlü görsel ve işitsel malzeme ait olduğu bağlam içinde değerlendirilmelidir. Bu nedenle görüntülerin çekildiği özgün olay, zaman ve mekân ilişkisi mutlaka korunmalıdır. Örneğin geçmiş yıllarda meydana gelmiş bir protesto, kaza veya doğal afet görüntüsü arşiv kaydı olduğu belirtilmeden güncel bir olayın anlık görüntüsüymüş gibi sunulmamalıdır. Kurguda bu tür bağlam dışı düzenlemelerden kaçınılmalıdır.

İzleyiciyi Yanıltmamak

Kurgu teknikleri, gerçeği estetik bir dille aktarmak için kullanılır. Ancak kurgu teknikleri kullanılarak gerçekte olmayan bir durum oluşturulmamalıdır. Kurgu operatörü, olayların kronolojisini ve doğruluğunu bozarak izleyiciyi yanıltacak düzenlemelerden kaçınmalıdır. Örneğin farklı günlerde, farklı hava şartlarında veya mekânlarda çekilmiş bağımsız görüntülerin kurgu masasında art arda bağlanarak tek bir günün ve aynı olayın kesintisiz parçalarıymış gibi gösterilmesi etik değildir.

Görüntü Manipülasyonundan Kaçınmak

Teknolojik imkânlar, görüntüler üzerinde her türlü dijital değişikliğe izin verse de haber kurgusunda görüntüyü değiştirecek yazılımsal müdahalede bulunulamaz. Görüntünün orijinal içeriğine ekleme, çıkarma veya değiştirme yapılarak olayın nesnelliği bozulmamalıdır. Örneğin bir miting veya meydan haberinde alandaki kalabalığı olduğundan fazla göstermek amacıyla kurgu yazılımında görüntünün kopyalanarak çoğaltılması ya da dijital efektlerle alana yapay insan figürlerinin eklenmesi ağır bir etik ihlalidir.

Ses ve Görüntü Uyumu

Televizyon haberi, ses ve görüntünün eş zamanlı uyumuyla anlam kazanır. Haberde kullanılan ortam sesleri ve efektler görüntüyle doğrudan uyumlu olmalı, olay anına ait doğal ve gerçek seslerden oluşmalıdır. Kurgu aşamasında ortamı yapay şekilde hareketlendirecek ses tasarımlarından kaçınılmalıdır. Örneğin tamamen sessiz veya sakin geçen bir yürüyüşün ham görüntüsüne ses deposundan alınan coşkulu slogan, yuhalama veya alkış seslerinin eklenmesi etik değildir.

Yeniden Canlandırmaları Belirtmek

Habercilikte anlık görüntüsü kaydedilememiş bazı adli veya tarihî olayların anlaşılmasını kolaylaştırmak amacıyla drama teknikleriyle yeniden canlandırmalara başvurulabilir. Ancak izleyicinin izlediği içeriğin gerçek bir haber görüntüsü olmadığını bilme hakkı korunmalıdır. Örneğin hazırlanan bir canlandırma görüntüsünün üzerine kurgu aşamasında mutlaka Temsilî **Görüntü** veya **Canlandırmadır** ibaresi eklenmelidir. Bu durum, kullanılan grafik ögelerle izleyiciye açıkça belirtilmelidir.

Masumiyet Karinesine Saygı Göstermek

Hakkında kesinleşmiş bir mahkeme kararı bulunmayan her kişi hukuken suçsuz sayılır. Kurgu operatörü, yargılama süreci devam eden şüphelileri kurgu masasında doğrudan suçlu gösterecek düzenlemelerden kaçınmalıdır. Suçluluğu kanıtlanmamış şüphelilerin, adli olaylara karışmış çocukların, şiddet mağdurlarının veya kazazedelerin yüzleri kurguda mutlaka gizlenmelidir. Örneğin henüz suçu kanıtlanmamış bir şüphelinin görüntüsünün üzerine kurguda suçlayıcı ve kesin yargı bildiren alt yazılar yazılmamalıdır. Ayrıca zanlının yüzü kurgu yazılımında mozaiklenerek kişinin kimliği, ailesi ve yakın çevresi kamuoyu nezdinde peşinen cezalandırılmaktan korunmalıdır.

Yapay Zekâ Teknolojisi

Yapay zekâ araçları, hiç yaşanmamış olayları veya söylenmemiş sözleri gerçekmiş gibi üretebilir. Bir kişinin söylemediği sözleri söylemiş ya da yapmadığı davranışları yapmış gibi gösteren son derece gerçekçi videolar oluşturulabilir. Haber kurgusunda, insanları yanıltacak bu tür sahte ses ve görüntüler kesinlikle kullanılamaz. Örneğin bir kişinin videosuna yapay zekâyla sahte ses eklemek büyük bir etik ihlaldir. Eğer haberde yapay zekâ ürünü bir görselin kullanılması zorunluysa ekrana mutlaka **Yapay Zekâ ile Üretilmiştir** uyarısı yazılmalıdır.

NOT

2007 yılında bir İngiliz yayın kuruluşu Kraliçe II. Elizabeth'i (Elizabet) konu alan bir belgeselin tanıtımında büyük bir kurgu hatasına imza atmıştır. Tanıtım kurgusunda, Kraliçe'nin bir fotoğraf çekimi sırasında sinirlenerek salonu terk ettiği bir an gösterilmiştir. Ancak daha sonra aslında Kraliçe'nin salona girerken çekilen görüntülerinin kurgu masasında ters yüz edilerek çıkış görüntüsü gibi sunulduğu ortaya çıkmıştır. Görüntülerin kronolojik sırasının değiştirilmesi gerçeği tamamen çarpıtmış ve yapay bir kriz algısı oluşturmuştur. Bu olay üzerine yayın kuruluşu izleyicilerden özür dilemiş ve haber / belgesel kurgusunda zaman diziniyle oynamanın etik kuralları nasıl ihlal ettiğine dair küresel bir ders hâline gelmiştir.

5.5.1.2. Anons Çekimlerinin Kurgusu

Anons; muhabirin olay yerinden izleyiciye doğrudan seslendiği, habere güvenilirlik ve canlılık katan temel bir unsurdur. Sahada yapılan anons çekimleri dijital kurgu masasına geldiğinde kurgu operatörü bu kayıtları haberin yapısına ve türüne göre zaman çizelgesine yerleştirir (Görsel 5.19).



Görsel 5.19: Dijital kurgu yazılımında anons klibinin zaman çizelgesi ve monitör üzerindeki yerleşimi

Anons kurgusu sürecinde teknik ve estetik açıdan takip edilmesi gereken işlem basamakları vardır.

Anons Türünün Belirlenmesi: Haber paketinin yapısına göre anonsun işlevi seçilir. Haberin başında izleyiciyi konuya hazırlayan giriş anonsu, haberin detayları arasında geçişi sağlayan köprü anonsu ya da haberi özetleyen sonuç anonsu zaman çizelgesindeki ilgili bölümlere kesilerek yerleştirilir.

Hatalı ve Gereksiz Bölümlerin Ayıklanması: Muhabirin konuşmaya başlamadan önceki teknik beklemeleri, çekim esnasında yaşanan duraksamalar veya dil sürçmeleri kurgu editörü tarafından hassas bir şekilde kesilerek temizlenir. Bu temizlik yapılırken muhabirin doğal konuşma ritmi ve nefes payları titizlikle korunur. Muhabirin anons çekiminden önce prova olanağının bulunması hata oranını düşürür.

Ses ve Görüntü Senkronizasyonu: Anons kurgusunda ses kanalı ile görüntü kanalı arasında hiçbir kayma olmamalıdır. Ekrandaki dudak hareketleri ile sesin eş zamanlı akması teknik kalitenin temel şartıdır. Dış mekândaki aşırı rüzgâr veya çevre gürültüleri, ses kanalı üzerindeki frekans ayarlarıyla dengelenir.

Görüntü Geçişlerinin Düzenlenmesi: Anons görüntüsünün bittiği ve haberin diğer detay görüntülerine geçildiği noktalarda sert sıçramaları önlemek için görsel devamlılığa uygun geçiş teknikleri uygulanır. Profesyonel bir akış için geçiş noktalarında ses ve görüntü uyumuna dikkat edilir.

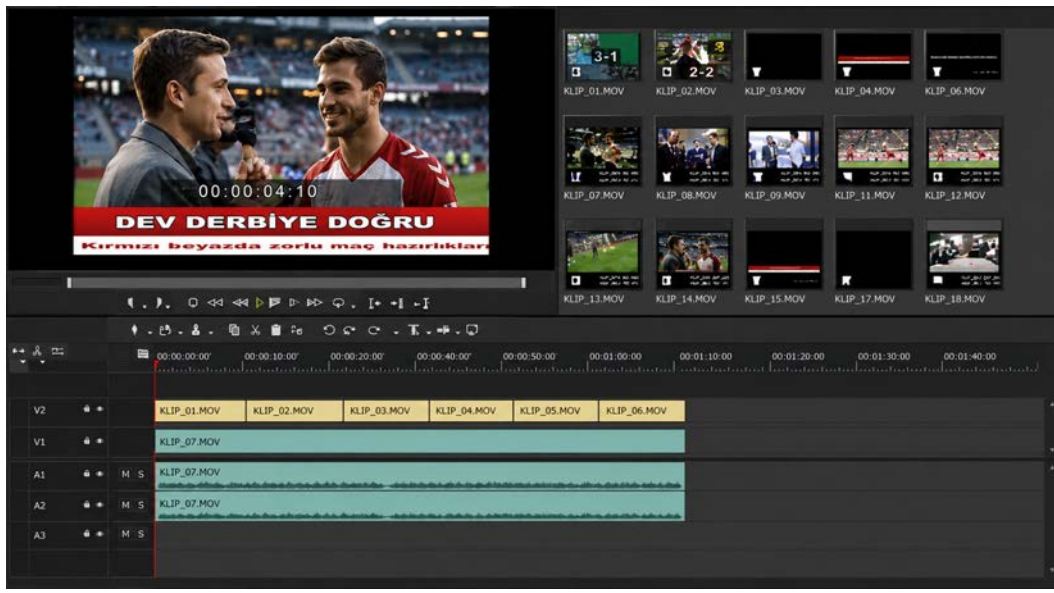
Alt Bant Eklenmesi: Muhabirin ekranda göründüğü anons planlarında ekranın alt üçte birlik kısmına muhabirin adı, soyadı ve bulunduğu yer bilgisi ör.: A.-Ankara grafik olarak eklenir. İzleyicinin bilgileri rahatça okuyabilmesi için bu grafikler ekranda ortalama 5 ila 7 saniye tutulur.

5.5.1.3. Anons Kurgusunda Mesleki Etik ve Sorumluluk

Kurgu operatörü, muhabirin anons sırasında kameranın objektifine bakarak seyirciyle kurduğu doğrudan iletişimin doğasını korumalıdır. Muhabirin olay yerinde aktardığı orijinal ifadeler, kurgu yazılımında parça parça kesilerek kısaltılmamalı ve bağlamından koparılmamalıdır. Kurgu teknikleri kullanılarak muhabirin söylemediği veya kastetmediği yapay, taraflı bir durum ya da yönlendirme kesinlikle oluşturulmamalıdır.

5.5.1.4. Röportaj Çekimlerinin Kurgusu

Röportajlı haber, televizyon haberciliğinde olayla ilgili kişilerin görüşlerinin doğrudan izleyiciye aktarıldığı haber türüdür. Bu tür haberlerde muhabir, olayla ilgili kişilerle röportaj yaparak haberin anlatımını destekler. Muhabir çoğu zaman haberi tanıtıcı uzun anonslar yapmadan olayla ilgili röportaj görüntülerine yer verir. Röportaj görüntülerinin ham hâllerinin kurgu setine aktarılması ve montaj arayüzünde işlenmesi süreci haberin teknik hazırlık aşamasını oluşturur (Görsel 5.20).



Görsel 5.20: Röportajlı haber kurgu süreci

Röportajlar, haberin doğal ses ve görüntülerle desteklenmesini sağlayarak izleyicinin olayı daha iyi anlamasına yardımcı olur. Böylece izleyici yalnızca olay hakkında bilgi edinmekle kalmaz, aynı zamanda hazırlanan röportajlı haber giriş kurgusu sayesinde olayın atmosferini de hisseder. Televizyon haberlerinde röportajlar kısa, anlaşılır ve haberin ana konusunu destekleyecek biçimde seçilmelidir.

Sahada yapılan röportaj kayıtları kurgu masasına geldiğinde kurgu operatörü bu görüntüleri haber metninin akışına uygun biçimde zaman çizelgesine yerleştirir. Bu süreçte bazı teknik adımlar izlenir.

Görüşlerin Seçimi ve Temizlenmesi: Konuşmadaki en vurucu ve konuyu doğrudan özetleyen cümleler seçilerek kesilir. Kişinin konuşma sırasındaki ıı, şey gibi duraksamaları ve dil sürçmeleri, konuşmanın doğal akışı bozulmadan titizlikle temizlenir.

Ses Seviyelerinin Dengelenmesi: Farklı mekânlarda yapılan çekimlerde ses seviyeleri değişebilir. Kurguda, röportaj veren kişinin ses yüksekliği, haber spikerinin veya muhabirin ses seviyesiyle eşit ve dengeli hâle getirilir.

Detay Görüntülerin Kullanımı: Ekranda sadece konuşan kişinin yüzünü uzun süre tutmak izleyiciyi sıkabilir ve kurgudaki kesme noktalarını belli eder. Bu sorunu çözmek için ses alt kanalda akmaya devam ederken, üst video kanalına anlatılan konuyla ilgili detay görüntüler yerleştirilerek görsel bir akıcılık sağlanır.

Alt Bant Eklenmesi: Röportaj veren kişinin adı, soyadı ve ünvanı ekranın alt üçte birlik bölümüne yerleştirilir. Bu yazıların ekranda kalma süresi, öğrencinin ve izleyicinin rahatça okuyabilmesi için ortalama 5 ila 7 saniye olarak ayarlanır.

5.5.1.5. Röportaj Kurgusunda Mesleki Etik ve Sorumluluk

Kurgu operatörü, röportaj kayıtlarını montajlarken dürüstlük, nesnellik ve tarafsızlık ilkelerine sıkı sıkıya bağlı kalmalıdır. Konuşmacının cümleleri parça parça kesilerek söylemek istediği anlamın tam tersini oluşturacak şekilde kurgulanmamalıdır. Soru cevap sırası değiştirilerek, cevaplar farklı sorulara verilmiş gibi gösterilerek ya da yanıltıcı görüntüler kullanılarak yapay ve yanlış bir algı kesinlikle oluşturulmamalıdır. Kurgu süreci, konuşmacının kişilik haklarını ve ifade özgürlüğünü koruyacak şekilde yürütülmelidir. Kurgu masası, gerçeğin çarpıtıldığı değil nesnel olarak korunduğu yer olmalıdır.

5.10. SIRA SİZDE

1. **Bir kurgucu, çevre kirliliğini protesto etmek için sessizce yürüyen bir grubun görüntüsünü montajlar. Haberin televizyonda daha heyecanlı görünmesini sağlamak için hazır ses deposundan aldığı slogan ve yuhalama seslerini görüntünün altına ekler. Verilen bilgiye göre aşağıdaki soruyu cevaplayınız.**

   Haberi daha ilgi çekici yapmak için eklenen bu yapay sesler sizce izleyiciyi yanıltır mı? Açıklayınız.

.....

.....

2. **Bir muhabir, vatandaşla konunun hem iyi hem de kötü yönlerini ele aldığı 5 dakikalık bir röportaj yapar. Ancak haberde süre az olduğu için kurgucunun bu konuşmayı 20 saniyeye indirmesi gerekir. Kurgucu, vatandaşın sadece olumsuz sözlerini seçer, olumlu sözlerini ise tamamen atar. Verilen bilgiye göre aşağıdaki soruyu cevaplayınız.**

   Zaman darlığı yüzünden yapılan bu kısaltma işlemi konuşan kişinin vermek istediği mesajı sizce nasıl değiştirir?

.....

.....

5.5.1.6. Stüdyo Çekimlerinin Kurgusu

Stüdyo kurgusu, hazırlanan tüm anons ve röportaj videolarının stüdyodaki spiker sunumuyla birleştirilip tek bir haber bülteni hâline getirildiği aşamadır. Kurgu operatörü bu süreçte sadece videoları ardı ardına sıralamakla kalmaz; bültenin zamansal ritmini, ses dengesini ve görsel tasarımını da şekillendirir (Görsel 5.21).



Görsel 5.21: Stüdyo çekimi kurgusu

Kurgu operatörü, çeşitli işlemleri gerçekleştirerek stüdyo kayıtlarını zaman çizelgesine yerleştirir.

Sunum Kayıtlarının Temizlenmesi: Spikerin çekim sırasındaki dil sürçmeleri ve duraksamaları kesilerek kayıt temizlenir. Bu sırada konuşmanın doğal akışı korunur.

Haber Paketlerinin (VTR) Akışa Alınması: Temizlenen spiker görüntüsünün hemen arkasına habere ait kurgulanmış haber videosu yerleştirilir. Sunumun bittiği an ile haber videosunun başladığı an arasında boşluk (siyah ekran) olmamalıdır.

Arka Plan İşlemleri: Eğer stüdyo çekimi yeşil ekran önünde yapıldıysa kurgu yazılımında yeşil renk silinerek yerine sanal stüdyo fonu yerleştirilir.

Grafik ve Jeneriklerin Eklenmesi: Haber bülteninin açılış, geçiş ve kapanış jenerikleri zaman çizelgesine yerleştirilir. Ayrıca ekranın alt kısmına spiker ismi, ana haber başlığı ve son dakika yazıları eklenir.

5.5.1.7. Stüdyo Kurgusunda Mesleki Etik ve Sorumluluk

Kurgu operatörü, stüdyo kayıtlarını birleştirirken spikerin cümlelerinin sırasını değiştiremez ve ifadelerini montaj yoluyla çarpıtamaz. İzleyicide asılsız bir korku, panik veya yanlış yönlendirme oluşturacak yapay ses ve görüntü efektleri kullanamaz. Stüdyo kurgusunda temel amaç; haberi izleyiciye en yalın, tarafsız ve gerçeğe uygun hâliyle ulaştırmaktır.

5.5. UYGULAMA

ANONS, RÖPORTAJ VE STÜDYO KURGUSU

Amaç

Anons, röportaj ve stüdyo çekimlerini uygun sırayla kurgu yazılımında birleştirerek teknik ve etik kurallara uygun, kesintisiz bir haber bülteni hazırlamak

Araç Gereç

kurgu yazılımı yüklü bilgisayar, anons görüntüleri, röportaj kayıtları, stüdyo sunum kayıtları, haber görüntüleri, ses kayıtları, karakter jeneratörü materyalleri.

Süre: 4 ders saati

Uygulama Ortamı: kurgu atölyesi.

Yönerge

Bu uygulamada sizden öğretmen tarafından verilen veya grupça hazırlanan anons, röportaj ve stüdyo çekimlerini kullanarak televizyon haberi hazırlamanız beklenmektedir. Belirtilen önerilere dikkat ederek işlem basamaklarını uygulayınız.

İŞLEM BASAMAKLARI		ÖNERİLER	
1.	Haber kurgusunda mesleki etik ve habercilik ilkelerine dikkat ederek haber kurgusunu yapınız.	**1.**	Haber kurgusunda mesleki etik ve habercilik ilkelerinin başlıklarını yazarak kurgunuzu yapınız.
2.	Çekim türüne göre rollerinizi belirleyerek gruplarınızı oluşturunuz.	**2.**	Çekim türüne göre rollerde eksiklik olmamasına dikkat ediniz.
3.	Stüdyo ana kayıt formatına ve bülten standartlarına uygun bir sekans ayarı oluşturunuz.	**3.**	Kare hızı ve çözünürlük ayarlarının tüm projede eş zamanlı ve tutarlı olmasına dikkat ediniz.
4.	Muhabirin anons çekimlerindeki teknik hataları, beklemeleri ve dil sürçmelerini keserek temizleyiniz.	**4.**	Muhabirin yaka mikrofonu sesiyle görüntüsünü eşleyiniz ve konuşma ritmini koruyunuz.
5.	Röportaj kayıtlarındaki en vurucu ve konuyu özetleyen cümleleri seçip kurgu çizgisine alınız.	**5.**	Konuşmacıların "ıı, şey" gibi duraksamalarını, konuşmanın doğal akışını ve nefes paylarını bozmadan temizleyiniz.
6.	Röportaj ve anons kesim noktalarındaki sert sıçramaları kapatmak için üst video kanalına detay görüntüleri yerleştiriniz.	**6.**	Detay görüntülerin alttaki konuşma sesinin içeriğiyle doğrudan uyumlu ve doğal olmasına özen gösteriniz.
7.	Spiker sunum kayıtlarındaki dil sürçmelerini temizleyerek ana zaman çizelgesinin başına yerleştiriniz.	**7.**	Eğer spiker yeşil ekran önünde çekildiyse arka planı temizleyip yerine ışık yönü uyumlu sanal stüdyo fonu yerleştiriniz.
8.	Temizlenen spiker görüntüsünün hemen arkasına hazırladığınız anons ve röportajlı haber kurgusunu yerleştiriniz.	**8.**	Spikerin sunumu bitirdiği an ile haber görüntülerinin başladığı an arasında boşluk (siyah ekran) kalmamasına dikkat ediniz.
9.	Bültenin açılış, geçiş ve kapanış jeneriklerini doğru zaman noktalarına yerleştiriniz.	**9.**	Jenerik sesleri ile konuşma sesleri arasındaki geçişleri ses mikserinden dengeleyerek ani ses patlamalarını önleyiniz.
10.	Muhabir, röportaj veren ve spiker için alt bant yazılarını hazırlayıp ekranın alt üçte birine yerleştiriniz.	**10.**	Yazıların okunabilir renk stillerinde olmasına ve ekranda ortalama 5 ila 7 saniye kalacak şekilde ayarlanmasına dikkat ediniz.
11.	Hazırlanan haber bültenini sınıfça izleyerek teknik, estetik ve içerik açısından analiz ediniz.	**11.**	Kurgu masasında spikerin, muhabirin veya konuşmacıların ifadelerinin montaj yoluyla çarpıtılmadığını kontrol ediniz.

5.5. UYGULAMA

Değerlendirme

Çalışmanız aşağıda verilen kontrol listesindeki ölçütlere göre öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken bu ölçütleri dikkate alınız.

KONTROL LİSTESİ

SINIF:	ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI:	DEĞERLENDİRME TARİHİ:

ÖLÇÜTLER	EVET	HAYIR
1. Anons, röportaj ve stüdyo kayıtlarını proje paneline doğru şekilde aktardı.		
2. Sekans ayarlarını materyallere uygun şekilde oluşturdu.		
3. Stüdyo sunumlarını haber akışına uygun biçimde sıraladı.		
4. Anons görüntülerini haber girişinde etkili biçimde kullandı.		
5. Röportaj görüntülerini haberin akışına uygun biçimde yerleştirdi.		
6. Başlık, alt bant ve karakter jeneratörü yazılarını uygun biçimde hazırladı.		
7. Görüntü ve ses geçişlerini düzenli biçimde uyguladı.		
8. Ses ve görüntü eşleşmesini doğru şekilde sağladı.		
9. Kurgu sırasında etik yayın ilkelerine uygun hareket etti.		
10. Haber bültenini anlaşılır ve akıcı biçimde tamamladı.		
11. Mesleki etik ve habercilik ilkelerine dikkat ederek haber kurgusunu yaptı.		

"Hayır" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıda yer alan cümlelerdeki bilgiler doğruysa cümlelerin başındaki boşluğa "D", yanlış ise "Y" yazınız.

1. (....) Kurgucu, her haberde istediği efekti kullanarak habere heyecan katar.

2. (....) Haber kurgu süresi, içeriğin izleyiciye açık ve anlaşılır biçimde aktarılmasını sağlayacak şekilde planlanmalıdır.

3. (....) Haber videolarının akışa alınması sürecinde, spiker görüntüsü ile haber videosu arasında izleyicinin dinlenmesi için kasıtlı olarak boşluk bırakılmalıdır.

4. (....) Haber kurgusunda temel amaç, olayı ve olayın aktörlerini gerçeğe en uygun şekilde yansıtmaktır.

5. (....) Haber kurgusunda kullanılan görüntüler, olayın gerçek akışını doğru yansıtacak şekilde bir araya getirilmelidir.

B) Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerlere uygun sözcükleri yazınız.

6. Görüntü üzerine yerleştirilen yazı ve grafiklerin ekrana giriş, çıkış ve ekranda kalma süreçlerindeki değişimlerine ..... denir.

7. Haber için kullanılacak görsel ..... ilkesine uygun olmalıdır.

8. Haber kurgusunda görüntüler olayın gerçekliğini koruyacak şekilde düzenlenmeli ve ..... ilkelerine uygun hareket edilmelidir.

9. Kimliğinin gizlenmesi gereken kişilerin yüzlerini bulanıklaştırmak amacıyla ..... filtresi kullanılır.

10. Karmaşık görüntüler üzerinde izleyicinin odağını doğru noktaya çekmek amacıyla kullanılan kırmızı halka veya ok gibi unsurlara ..... denir.

C) Aşağıda verilen soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

11. Aşağıdakilerden hangisi haber anonsu yapan muhabirin dikkat etmesi gereken noktalardan biri <u>değildir</u>?

A) Beden dili ve mimiklerini kontrollü kullanmak
B) Diksiyon ve telaffuza dikkat etmek
C) Kişisel yorum ve duygularını habere yansıtmak
D) Haberin ana fikrini kısa ve anlaşılır bir dille aktarmak
E) Kurguda DSF kullanmak

12. Ekranın bütününe yayılan, genellikle arkasında canlı bir görüntünün bulunmadığı ve izleyiciye yoğun bilgi aktarmak amacıyla kısa süreliğine ekrana getirilen yazı türü aşağıdakilerden hangisidir?

A) Kayan alt yazı
B) Kuşak yazısı
C) Tam ekran yazı
D) Karakter jeneratörü
E) Alt yazı

13. Seslendirme metni yazılırken dikkat edilmesi gereken noktalardan hangisi <u>yanlış</u> verilmiştir?

A) Metnin okunabilir bir ritmi olmalı.
B) Metin objektif olmalı.
C) 5N1K kuralına uygun yazılmalı.
D) -miş'li geçmiş zaman kullanılmalı.
E) Yazım kurallarına uygun olmalı.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

14. Haber kurgusunda konuşmacının uzun cümlelerinden bazı kelimelerin bağlamından koparılarak farklı bir anlam oluşturulması öncelikle hangi kurgu etiği ilkesinin ihlalidir?

A) Teknik devamlılık

B) Görsel hiyerarşi

C) Anlamı çarpıtmamak

D) Zaman kısıtlaması

E) Estetik tasarım

15. Haber kurgusunda yazı ve grafiklerin yerleşimiyle ilgili aşağıdaki ifadelerden hangisi doğrudur?

A) Yazılar, fon kalabalık ve detaylı olduğunda daha rahat okunur.

B) Tasarımda estetik öncelikli olduğu için gözü yoran ve süslü fontlar seçilmelidir.

C) Yazının arka planı ile yazı rengi, okunabilirliği artırmak için birbirine yakın tonlarda olmalıdır.

D) Yazılar ekran çerçevesinin dışına taşacak şekilde yerleştirildiğinde daha dikkat çekici olur.

E) Yazılar, ekran sınırları içindeki güvenli çerçeveye yerleştirilmeli ve dışarıya taşmamalıdır.

Ç) Aşağıdaki soruların cevaplarını noktalı yerlere yazınız.

16. DSF kullanılan bir haberde nelere dikkat edilmelidir? Sıralayınız.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

17. Haber metni seslendirilirken nelere dikkat edilmelidir? Açıklayınız.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

18. Haber kurgusunda "bağlamı korumak" etik ilkesi ne anlama gelmektedir?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

19. Televizyon haberciliğinde karakter jeneratörünün üstlendiği temel işlevleri ve ekrana yansıttığı bilgi türlerini yazınız.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

20. Jeneriklerin televizyon yapımlarında "programın kimliğini yansıtması" ifadesinden ne anlıyorsunuz?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

1. ÖĞRENME BİRİMİ

1.1. SIRA SİZDE

1. Sensör
2. Camera obscura
3. Cinematographe
4. Analog
5. Dijital
6. Piksel
7. HD
8. CCD
9. ENG
10. Drone

1.2. SIRA SİZDE

1. Mikrofon
2. Yaka
3. Jimmy jib
4. Dar açılı
5. Reflektör
6. Polarize
7. Watt-saat (Wh)
8. Parasoley
9. Koruma kılıfı
10. Gimbal
11. Difüzör
12. Spot ışık

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A)

1. D
2. D
3. Y
4. D
5. Y

B)

6. Timecode
7. Tripod
8. Haricî mikrofon
9. Alan derinliği
10. Yumuşatma filtreleri

C)

11. C
12. A
13. E
14. B
15. A

2. ÖĞRENME BİRİMİ

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A)

1. Y
2. D
3. Y
4. D
5. D

B)

6. Zoom
7. Pedestal
8. Arc
9. Omuz
10. Genel

C)

11. A
12. A
13. B
14. E
15. E

3. ÖĞRENME BİRİMİ

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A)
1. D
2. Y
3. D
4. Y
5. D

B)

6. Batarya
7. Uzağa Kesme
8. Kodek
9. Mikrofon
10. Baş Sallama Çekimleri

C)

11. D
12. E
13. D
14. C
15. B

4. ÖĞRENME BİRİMİ

4.1. SIRA SİZDE

1. G
2. A
3. Ç
4. D
5. C
6. E
7. F
8. B

4.2. SIRA SİZDE

1. Post-prodüksiyon
2. Plan
3. Geçiş
4. Süreklilik
5. Senkron
6. Ritmik kurgu
7. İçe aktarma
8. Paralel kurgu
9. Dışa aktarma

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A)

1. D
2. Y
3. D
4. Y

B)

5. -12
6. Proje havuzu
7. Özellikler
8. Zaman çizelgesi
9. Yazı ekle
10. Renk düzeltme
11. Görünüm

C)

12. D
13. B
14. C
15. A

5. ÖĞRENME BİRİMİ

A)

1. Y
2. D
3. Y
4. D
5. D

B)

6. Yazı ve grafik efektleri
7. Gerçeklik
8. Meslek etiği
9. Mozaikleme
10. Grafiksel işaretler

C)

11. E
12. C
13. D
14. C
15. E

KAYNAKÇA

Akdoğan, S. (2010). *Kameramanlık mesleğine giriş*. İstanbul: Palme Yayıncılık.

Arslan, S. D. (2024). *Sinemada hareketli görüntü teknikleri*: Steadicam örneği. Gaziantep: Özgür Yayınları.

Çağlar, B. (2024). *Radyo/televizyon haberciliği ve iletişim özgürlüğü*. Afyonkarahisar: Yaz Yayınları.

Demircan, A., & Kurt, H. (2001). *Televizyon film yapım yönetimi*. Ankara.

Fener, S. (2012). *HD sinematografi*. İstanbul: Antrakt Sinema Kitapları.

Girgin, A. (1998). *Haber yazma teknikleri*. İstanbul: İnkılap Yayınları.

Gürkaş, İ., Çolpan, G., Kerimoğlu, M., Okur, H., Geldişen, A., İnceelli, R., Ünlü, Ö., Bilen, A., Terlemez, O. Y., & Kıray, H. S. (2016). *Radyo ve televizyonda ölçü bakım*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Kafalı, N. (2000). *TV yapımlarında teknik ve kuramsal temeller.* Ankara: Ümit Yayıncılık.

Kılıç, L., Gürses, N., Uğurlu, H., Kıray, S., Uğurlu, E. G., Gösterişli, M. E., & Altunay, M. (2016). *Kamera tekniğine giriş*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi. (2024). *Protokol kapsamında okullar için Anadolu meslek programı gazetecilik alanı çerçeve öğretim programı*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı.

T.C. Millî Eğitim Bakanlığı. (2023). *Anadolu meslek ve Anadolu teknik programı gazetecilik alanı çerçeve öğretim programı*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı.

Tırpan, M. (2017). *Görüntü yönetmeni Özgür Eken ile röporta*j. Sinefilozofi Dergisi, 1, 2–4.

Tokgöz, O. (1981). *Temel gazetecilik*. Ankara: SBF Basın ve Yayın Yüksekokulu Basımevi.

Türk Dil Kurumu. (2023). *Türkçe sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Türk Dil Kurumu. (2023). *Yazım kılavuzu*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Uygur, V. N. (2003). *TV haberciliğinde kamera ve kameraman*. Meslek Yüksekokulu Dergisi, (1), 89–102. İstanbul: Maltepe Üniversitesi Yayınları.

Vineyard, J. (2010). *Sinemada çekim teknikleri* (E. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Hil Yayın.

Yurdigül, Y., & Yurdigül, A. (2014). *TV haberlerinin anlatı yapısının oluşturulması sürecinde özel efekt teknolojileri: NTV ve CNN Türk ana haber bültenleri üzerinden bir inceleme*. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 46, 121–146.

Zinderen, İ. E. (2017). *Haber ve gerçeklik ilişkisi bağlamında özel efekt teknolojileri* (Yayın No. 477202) [Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Kaynakça atıf sistemi APA 6 Yazım Kuralları ve Kaynak Gösterme biçimine göre düzenlenmiştir.

GENEL AĞ KAYNAKÇASI VE GÖRSEL KAYNAKÇASI

QR kodunu okutarak ulaşabilirsiniz.