**Bazı Kurgu Kavramları**

**Lineer (doğrusal)/Non-lineer Kurgu:** Kasetten kasede aktararak yapılan kurguya lineer kurgu; bilgisayar ortamında yapılan kurguya non-lineer kurgu denir.

**Assemble (birleştirmek):** Peşpeşe sıralanmış görüntüler

**Insert (araya eklemek):** Önceden kurgulanmış görüntülerde mevcut ses devam ederken, farklı bir görüntü eklemek ya da mevcut görüntü devam ederken farklı bir ses eklemek. Sözgelimi bir röportajın iki farklı yerini birleştiriyorsunuz, konuşan kişi sıçramış olacak. Bu durumda ses devam ederken, birleşme yerine başka bir görüntü eklerseniz, görüntü insert etmiş olursunuz.

**Time Code:** Televizyonda bir saniyede 25 kare geçer. Time code, her karenin adresidir. Dakika, saniye ve kare cinsinden yazılır. Bir görüntüyü 1-2 kare uzun ya da kısa tutmak görüntünün izleyici üzerindeki etkisini değiştirir. Time code bu yüzden önemlidir.

Saniye değişiminde peşpeşe gelen üç karenin time code’ları:

01:12:24

01: 13:00

01:13:01

**Senkron/Asenkron:** Özellikle konuşma çekimlerinde konuşan kişinin ağzının oynaması ile duyulan ses eşleşiyorsa senkronludur; eşleşmiyorsa asenkronludur.

**Bindirme:** İki çekimin görüntüsünün üst üste çakıştırılmasıdır. Zincirleme geçişe benzer ama bu kez görüntülerden biri kaybolmaz, iki görüntü de aynı anda görünür. Duruma göre görüntülerden biri daha belirgin olabilir. Şunlar bindirmedir:

* İki görüntünün aynı anda üst üste görünmesi,
* Görüntünün üzerine eklenen yazı, şekil ve grafikler,
* Tam ekran bir görüntünün üzerine açılan küçük pencereler.

**SIKIŞTIRMA**

Görüntü ve sesler sayısal ortama aktarılırken sıkıştırılır.

İki türlü sıkıştırma işlemi yapılabilir: kayıpsız ve kayıplı sıkıştırma.

Kayıpsız sıkıştırmada dosya boyutu küçültülürken içerdiği veri değiştirilmiyor. Yani sıkıştırılmış dosyayı tekrar normal hale döndürdüğünüzde başlangıçtakinin birebir aynısını elde ediyorsunuz.

Kayıplı sıkıştırmada ise özgün dosyanın bazı bölümleri atılarak daha yüksek sıkıştırma oranı, dolayısıyla daha küçük dosya boyutu elde ediliyor. Bunun yan etkisi olarak ise içeriğin bir bölümü çöpe atılıyor.

**KODEK / CODEC (compressor / decompressor) (Çözücü)**

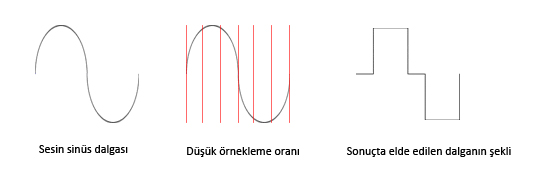
Codec’ler verileri sıkıştırma ve sonra da okurken sıkıştırılmış dosyayı açma işlemini yapan algoritmalardır (programlar/yazılımlardır).

JPEG, GIF, H.264, MPEG-2, mp3, WAV vb. bunlar hep kodektir.

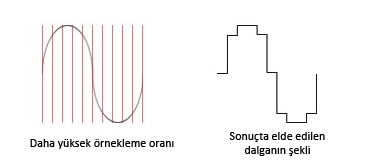
**SIKIŞTIRILIRKEN ÖRNEKLEM ALINIR**

**Sample rate (örnekleme oranı/hızı):** Ses için kullanılan terimdir.

Aşağıdaki sinüs dalgası bir saniyelik sesin analog hali, ikinci resim bir saniye içinde alınan sample’ları, üçüncü de o sample rate’e göre bilgisayarın yeniden oluşturduğu ses. Saniyede 6 kez örnekleme aldığı için sample rate 6 Hz olarak gösterilir.



Aşağıdaki ise daha yüksek bir örnekleme oranına sahip, dolayısıyla bilgisayardaki ses, aslına daha çok benziyor.



Biz 44.1 KHz ya da 48 KHz kullanıyoruz. Daha yükseklerine gerek duymuyoruz çünkü DVD formatına çevirirken ya da bilgisayardaki oynatıcılar daha yükseğine izin vermiyor zaten.

**KIRPMA (TRIM)**

Trim, kırpmak, keserek düzeltmek, ince ayar yapmak anlamlarına gelir.

Bizde “süreyi ayarlama” ya da “kırpma” diye geçiyor. Planların ve sahnelerin gereksiz yere uzun ya da kısa olmasını önlemek amacını taşıyor.

Ya da tv’de yayınlanacak bir programsa, ayrılan süreyi aşmaması için trim yapılabilir.

**INTERLACED (Geçmeli) ve PROGRESSIVE (Tek Geçişli) Tarama**

Elektronik görüntüden gelen kavramlardır. Elektronik kamera ve monitörlerde çerçeve boyutunda kaç satır varsa, o satırlar birer atlayarak taranır ve saniyede 25 kare, 50 yarım karenin birleşmesinden oluşur.

Eğer görüntü taranmaya 1.satırdan başlanmışsa, önce 1., 3., 5., .... 575. satırlar taranır ve yarım bir görüntü elde edilir.

Ardından 2., 4., 6., ... 576. satırlar taranarak görüntünün diğer yarısı elde edilir ve bunlar peşpeşe gösterildiğinde tek bir tam kareymiş gibi görüntü elde edilir.

Eğer 1.satırdan başlandıysa “Upper field”, 2.den başlanmışsa “Lower field” terimleri kullanılır.

Progressive tarama ise tıpkı sinemadaki gibi tüm fotoğraf karelerinin birleşiminden oluşur.

De-interlaced efekti, interlaced görüntüleri progressive’e çevirerek hareketteki titremeleri yok etmeyi amaçlar.