ශ්‍රී ලංකාව තුළ 3-ඩී තාක්‍ෂණය සහිත චිත්‍රපට නිර්මාණ සිදු කිරීමේ දී පැන නගින අභියෝග සහ ගැටලු (ගජමෑන් චිත්‍රපටයට විශේෂිතව)

ඊ.එම්. සුපිපි විහඟිකා කාවින්දි දිසානායක [1]

ලෝකයේ බහුලව භාවිත කළ ද ලංකාව තුළ ඉතා සීමිත වශයෙන් භාවිත වන තාක්ෂණික ක්‍රමයක් ලෙස ත්‍රිමාණ සජීවීකරණ තාක්ෂණය හඳුනා ගත හැකි ය. සම්පූර්ණ වශයෙන් ත්‍රිමාණ සජීවීකරණ තාක්ෂණය යොදාගනිමින් ලංකාවේ නිර්මාණය කළ ප්‍රථම චිත්‍රපටය වන්නේ පුවත්පත තුළින් පාඨක ආකර්ෂණයට පාත්‍ර වූ ප්‍රකාශනාත්මක චරිතයක් ආශ්‍රයෙන් නිර්මාණය කරන ලද ගජමෑන් චිත්‍රපටයයි. මෙම චිත්‍රපටය නිර්මාණයේ දී නව තාක්ෂණික ක්‍රමයක් වූ ත්‍රිමාණ සජීවීකරණ තාක්ෂණය භාවිත කිරීම තුළ විවිධ ගැටලු සහ අභියෝග පැන නැගී ඇත. ඒ අනුව පර්යේෂණ ගැටලුව වශයෙන් ශ්‍රී ලංකාව තුළ ත්‍රිමාණ සජීවීකරණ තාක්‍ෂණය සහිත චිත්‍රපට නිර්මාණ සිදු කිරීමේ දී පැන නගින අභියෝග සහ ගැටලු මොනවාද යන්න මෙහි විමර්ශනය කර ඇත. පර්යේෂණයෙහි මුඛ්‍ය අරමුණ වශයෙන් ශ්‍රී ලංකාව තුළ ත්‍රිමාණ සජීවීකරණ තාක්ෂණය සහිත චිත්‍රපට නිර්මාණ සිදු කිරීමේ දී පැන නගින අභියෝග සහ ගැටලු පිළිබඳ අධ්‍යයනය කිරීම සිදුවිය. පර්යේෂණය සඳහා දත්ත රැස්කර ගැනීමට පරමාර්ථගත නියැදුම් ක්‍රමය යටතේ ලංකාවේ චිත්‍රපට අතර වර්තමානයේ ජනප්‍රිය වූ ප්‍රථම ත්‍රිමාණ සජීවීකරණ චිත්‍රපටය වන ගජමෑන් චිත්‍රපටය නියැදිය ලෙස තෝරා ගෙන ඇත. ගුණාත්මක පර්යේෂණ ක්‍රමවේදය ඔස්සේ දීර්ඝ සම්මුඛ සාකච්ඡා ක්‍රමය යොදා ගනිමින් ගජමෑන් චිත්‍රපටයේ ප්‍රධාන භූමිකා දැරූ පුද්ගලයින් හත් දෙනෙකු යටතේ අවශ්‍ය දත්ත රැස් කර ගන්නා ලදී. එම දත්ත භාවිතයෙන් පර්යේෂණය තුළ දත්ත විශ්ලේෂණය සිදු කරන ලදී. ඒ අනුව මෙහි පර්යේෂණ සොයාගැනීම් වූයේ ගජමෑන් චිත්‍රපටය නිර්මාණය කිරීමේදී තාක්‍ෂණික ගැටලු සහ සංස්කරණ ගැටලු ඇතිවීම, චරිත නිරූපණය සහ ඒ සඳහා ප්‍රමාණවත් රංග වස්ත්‍ර නොමැති වීම යි. එමෙන්ම නව චිත්‍රපට කණ්ඩායමක් සහ චලන ග්‍රහණ තාක්‍ෂණය භාවිතය පිළිබඳ ප්‍රමාණවත් දැනුමැති මානව සබඳතාවල හිඟකම නිසා ඔවුන් විසින් ම සතතාභ්‍යාසයේ යෙදෙමින් අවශ්‍ය අත්දැකීම් ලබා ගැනීමත් සිදු විය. චිත්‍රපටය සංස්කරණයේ දී 3D Rendering සඳහා වැඩි කාලයක් වැය වන නිසා අවශ්‍ය පරිදි ප්‍රමාණාත්මක සංස්කරණ උපකරණ භාවිත කිරීමටත් සිදු වීම වැනි අභියෝග සහ ගැටලුකාරී තත්ත්වයන් ඇති වූ බවයි. එහිදී අවසාන පර්යේෂණ නිගමනය ලෙස ලංකාව තුළ ත්‍රිමාණ සජීවීකරණ චිත්‍රපට නිර්මාණ සිදු කිරීමේදී විවිධ අභියෝග සහ ගැටලුකාරී තත්ත්වයන් ඇතිවිය හැකි බව සනාථ වූ අතර එම නිසා පූර්ව සූදානමක් සහිතව චිත්‍රපට නිර්මාණ කාර්යය සඳහා සම්බන්ධ වීම වැදගත් බව තහවුරු විය.

මුඛ්‍ය පද: ත්‍රිමාණ, Motion Capture තාක්‍ෂණය, ගජමෑන් චිත්‍රපටය

[1] ජනසන්නිවේදන අධ්‍යයන අංශය, කැලණිය විශ්වවිද්‍යාලය. kavindiems@gmail.com