

ਸਿਨੇਮਾ ਦਾ ਕੋਸ਼ ਅਤੇ ਵਿਆਕਰਣ

ਕ੍ਰਿਸਟੋਫ਼ ਅਤੇ ਓਲੀਵੀਅਰ ਡੇਫੇ

ਮੈਂ ਸਿਨੇਮਾ ਨਾਲ ਪੜ੍ਹਾਉਂਦਾ ਹਾਂ

ਕੋਰਸ 1

ਫਰੇਮ/ਇਨ-ਕੈਮਰਾ/ਆਫ-ਕੈਮਰਾ/ਸਾਊਂਡ ਆਫ

ਫਰੇਮਿੰਗ, ਫਰੇਮਿੰਗ, ਕੈਮਰਾ ਆਪਰੇਟਰ, ਸ਼ਾਟ-ਰਿਵਰਸ ਸ਼ਾਟ।





ਬੀ ਕ੍ਰਿਸਟੋਫ਼ ਅਤੇ ਓਲੀਵੀਅਰ ਡੇਫੇ ਸਿਨੇਮਾ ਦਾ ਕੋਸ਼ ਅਤੇ ਵਿਆਕਰਣ

6 ਤੋਂ 12 ਸਾਲ ਦੀ ਉਮਰ ਲਈ, "ਸਿਨੇਮਾ ਦਾ ਕੋਸ਼ ਅਤੇ ਵਿਆਕਰਣ",
ਖੇਡਾਂ ਅਤੇ ਅਭਿਆਸਾਂ ਦੇ ਬਣੇ ਕੋਰਸ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਪੇਸ਼ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ

ਪਲੇਟਫਾਰਮ 'ਤੇ ਫਿਲਮਾਂ ਤੋਂ ਬਣਾਇਆ ਗਿਆ: platform.films-pour-enfants.com

ਇਹ ਕੋਰਸ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਨੂੰ ਪਛਾਣਨ ਅਤੇ ਉਚਿਤ ਕਰਨ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਦੇਵੇਗਾ
ਸ਼ਬਦਾਵਲੀ, ਵਿਸ਼ਲੇਸ਼ਣ ਅਤੇ ਸਮੀਕਰਨ ਸੰਦ, ਪਰ ਇਹ ਵੀ ਪੂਰਾ ਕਰਨ ਲਈ

ਇੱਕ ਫਿਲਮ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਤਿਆਰੀ ਦੀਆਂ ਗਤੀਵਿਧੀਆਂ।



ਦੇਖਿਆ © ਕੋਟੀ ਯੂਹਾ ਲੀ

ਸੰਖੇਪ

1

ਫਰੇਮ/ਇਨ-ਕੈਮਰਾ/ਆਫ-ਕੈਮਰਾ/ਸਾਊਂਡ ਆਫ

ਫਰੇਮਿੰਗ, ਫਰੇਮਿੰਗ, ਕੈਮਰਾ ਆਪਰੇਟਰ, ਸ਼ਾਟ-ਰਿਵਰਸ ਸ਼ਾਟ।

2

ਰਚਨਾ / ਯੋਜਨਾ ਸਕੇਲ / ਦ੍ਰਿਸ਼ਟੀਕੋਣ

ਜਨਰਲ ਸ਼ਾਟ, ਲੰਬਾ ਸ਼ਾਟ, ਮੀਡੀਅਮ ਸ਼ਾਟ, ਕਲੋਜ਼-ਅੱਪ... ਫੋਰਗਰਾਊਂਡ, ਦੂਜਾ ਸ਼ਾਟ,

ਪਿਛੋਕੜ, ਆਮ ਕੋਣ, ਉੱਚ ਕੋਣ, ਨੀਵਾਂ ਕੋਣ, ਖੇਤਰ ਦੀ ਡੂੰਘਾਈ।

3

ਅੰਦੋਲਨ / ਅਜੇ ਵੀ ਸ਼ਾਟ / ਪੈਨੋਰਾਮਿਕ / ਯਾਤਰਾ / ਜੂਮ

ਅੱਖਰਾਂ ਅਤੇ ਵਸਤੂਆਂ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਦਾਖਲ ਹੋਣਾ ਅਤੇ ਛੱਡਣਾ।

4

ਸ਼ਾਟ / ਸੀਨ / ਸੀਨ

5

ਇਤਿਹਾਸ / ਦ੍ਰਿਸ਼ / ਸਟੋਰੀਬੋਰਡ / ਦਿਸ਼ਾ



ਗਤੀਵਿਧੀ ਦੇ ਅੰਤ ਦੀ ਉਮੀਦ ਹੈ

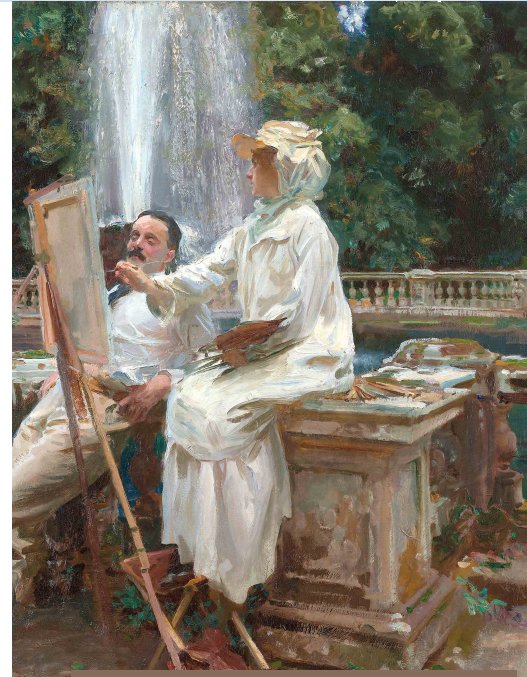
ਪੇਂਟਿੰਗ, ਫੋਟੋਗ੍ਰਾਫੀ ਅਤੇ ਸਿਨੇਮਾ ਵਿੱਚ ਫੀਲਡ ਵਿੱਚ ਫਰਕ.

ਸਟੇਜਿੰਗ ਟੂਲ ਵਜੋਂ ਆਫ-ਕੈਮਰੇ ਦੀ ਮਹੱਤਤਾ।

ਸਿਨੇਮੈਟੋਗ੍ਰਾਫਿਕ ਭਾਸ਼ਾ ਨਾਲ ਆਪਣੀ ਸੰਵੇਦਨਸ਼ੀਲਤਾ ਅਤੇ ਕਲਪਨਾ ਦਾ ਪ੍ਰਗਟਾਵਾ ਕਰੋ।

ਉਚਿਤ ਸ਼ਬਦਾਵਲੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਸੁਣਨ ਅਤੇ ਸਮਝਣ ਲਈ ਕਰੋ।

ਪ੍ਰਗਟਾਵੇ ਦੇ ਸਾਧਨ ਵਜੋਂ ਆਪਣੀ ਸਾਰੀ ਵਿਭਿੰਨਤਾ ਵਿੱਚ ਡਰਾਇੰਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ।



ਫਾਉਟੇਨ, ਇਲਾ ਟੇਰਲੇਨੀਆ, ਜੌਨ ਮਿੰਗਰ ਸਾਰਜੈਂਟ, 1907

ਸਿਕਾਓ ਦੇ ਆਹਟਾ ਇੰਸਟੀਚਿਊਟ



ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ

ਇੱਕ ਅਨੰਤ ਡਰਾਇੰਗ ਦੀ ਕਲਪਨਾ ਕਰਨਾ ਔਖਾ ਹੈ!

ਅਸੀਂ ਹਮੇਸ਼ਾਂ ਆਪਣੇ ਡਰਾਇੰਗ ਦੇ ਸਮਰਥਨ ਦੇ ਆਕਾਰ ਦੁਆਰਾ ਸੀਮਿਤ ਹੁੰਦੇ ਹਾਂ, ਏ

ਕਾਗਜ਼ ਦੀ ਸੀਟ, ਇੱਕ ਕੰਪ, ਖੇਡ ਦੇ ਮੈਦਾਨ ਦਾ ਫਰਸ਼ ...

ਮਹਾਰਾਣੀ ਮੈਥਿਲਡੇ (11ਵੀਂ ਸਦੀ) ਦੀ "ਬਾਏਕਸ ਟੇਪੇਸਟ੍ਰੀ" ਜੋ ਮਾਪਦੀ ਹੈ

ਫਿਰ ਵੀ 68 ਮੀਟਰ ਲੰਬਾ ਵੀ ਅਨੰਤ ਨਹੀਂ ਹੋ ਸਕਦਾ।

ਪੇਂਟਿੰਗ ਵਿੱਚ, ਪਰ ਫੋਟੋਗ੍ਰਾਫੀ ਅਤੇ ਸਿਨੇਮਾ ਵਿੱਚ ਵੀ, ਅਸੀਂ ਹਮੇਸ਼ਾਂ ਹਾਂ

ਇੱਕ ਫਰੇਮ ਦੁਆਰਾ ਸੀਮਿਤ ਜੋ ਚਿੱਤਰ ਦੀਆਂ ਸੀਮਾਵਾਂ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਪੇਂਟਿੰਗ ਵਿੱਚ, ਫਰੇਮ

ਇੱਕ ਪੇਂਟਿੰਗ ਦੇ ਕਿਨਾਰੇ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ, ਫਰੇਮ ਦੇ ਅੰਦਰਲੇ ਚਿੱਤਰ ਨੂੰ ਖੇਤਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਡਰਾਇੰਗਾਂ ਦੇ ਆਕਾਰ ਦੁਆਰਾ ਸੀਮਿਤ, ਕਲਾਕਾਰਾਂ ਨੇ ਬਹੁਤ ਜਲਦੀ ਸੁਝਾਅ ਲੱਭੇ

ਕਲਪਨਾ ਲਈ ਜਗ੍ਹਾ ਛੱਡ ਕੇ, ਫਰੇਮ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਦਰਸਾਓ

ਦਰਸ਼ਕ ਉਦਾਹਰਨ ਲਈ, ਬਾਹਰ ਦੇਖ ਰਹੇ ਇੱਕ ਅੱਖਰ ਨੂੰ ਖਿੱਚਣਾ

ਫਰੇਮ ਦਰਸ਼ਕ ਨੂੰ ਇਹ ਕਲਪਨਾ ਕਰਨ ਲਈ ਸੱਦਾ ਦਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਇਹ ਪਾਤਰ ਕੀ ਦੇਖ ਰਿਹਾ ਹੈ ਅਤੇ

ਪੇਂਟਿੰਗ ਦੀ ਜਗ੍ਹਾ ਨੂੰ ਇੱਕ ਖਾਸ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਫੈਲਾਉਂਦਾ ਹੈ।

ਅਤੇ ਸਿਨੇਮਾ 'ਤੇ?

ਪੇਂਟਿੰਗ ਜਾਂ ਫੋਟੋਗ੍ਰਾਫੀ ਦੇ ਉਲਟ, ਇੱਕ ਫਿਲਮ ਤੁਹਾਨੂੰ ਇਜਾਜ਼ਤ ਦਿੰਦੀ ਹੈ

ਸਮੇਂ ਦੀ ਇੱਕ ਮਿਆਦ ਵਿੱਚ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਮਿਆਦ ਦੇ ਦੌਰਾਨ, ਦਾ ਫਰੇਮਵਰਕ

ਕੈਮਰਾ ਹਿੱਲ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸਲਈ ਆਬਜੈਕਟ, ਪਾਤਰ ਬਾਹਰ ਆ ਸਕਦੇ ਹਨ

ਖੇਤਰ ਜਾਂ ਖੇਤਰ ਦਾਖਲ ਕਰੋ। ਇੱਥੋਂ ਤੱਕ ਕਿ ਜਦੋਂ ਕੈਮਰਾ ਨਹੀਂ ਚੱਲ ਰਿਹਾ, ਤਾਂ ਵੀ

ਚਲਦੇ ਅੱਖਰ ਜਾਂ ਵਸਤੂਆਂ ਅੰਦਰ ਜਾਂ ਬਾਹਰ ਨਿਕਲ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ, ਇੱਕ ਕਾਰ,

ਉਦਾਹਰਨ ਲਈ ਇੱਕ ਬੱਦਲ.

ਸਿਨੇਮਾ ਵਿੱਚ, ਦਰਸ਼ਕ ਜੋ ਦੇਖ ਸਕਦਾ ਹੈ ਉਸਨੂੰ ਖੇਤਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਜੋ ਉਹ ਨਹੀਂ ਦੇਖ ਸਕਦਾ

ਨਜ਼ਰ ਨਹੀਂ ਆਉਂਦਾ ਪਰ ਕਲਪਨਾ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ ਇਸਨੂੰ ਆਫ-ਕੈਮਰਾ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਸਾਰੇ ਫਿਲਮ ਨਿਰਦੇਸ਼ਕ ਚਿੱਤਰਾਂ ਅਤੇ ਆਵਾਜ਼ਾਂ ਨਾਲ ਇਸ ਚਾਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹਨ।

ਇੱਕ ਆਵਾਜ਼ ਜੋ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਦਾ ਹਿੱਸਾ ਹੈ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਇੱਕ ਆਵਾਜ਼, ਇੱਕ ਰੌਲਾ ਜਾਂ ਸੰਗੀਤ,

ਪਰ ਅਸੀਂ ਇਸ ਆਵਾਜ਼ ਦਾ ਸਰੋਤ ਨਹੀਂ ਦੇਖਦੇ, ਇਹ ਆਫ-ਕੈਮਰਾ ਹੈ।

ਜੇਕਰ ਧੁਨੀ ਦਾ ਸਰੋਤ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਦਾ ਹਿੱਸਾ ਨਹੀਂ ਹੈ, ਤਾਂ ਇਸਨੂੰ ਬੰਦ ਆਵਾਜ਼ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਇੱਕ ਆਵਾਜ਼ ਲਈ, ਇੱਕ ਬਿਰਤਾਂਤਕਾਰ ਦੀ ਜੋ ਦਿਖਾਈ ਨਹੀਂ ਦਿੰਦੀ, ਇਸਨੂੰ ਵੌਇਸ-ਓਵਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਰਿਵਰਸ ਸ਼ਾਟ ਇੱਕ ਤਕਨੀਕ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਉਸੇ ਨੂੰ ਫਿਲਮਾਉਣਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ

ਦੋ ਵਿਰੋਧੀ ਕੋਣਾਂ ਤੋਂ ਦ੍ਰਿਸ਼।

ਮਹਾਨ frescoes

ਗੁਫਾ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ

ਕਮਰੇ ਵਿੱਚ ਕੁਝ ਪੇਂਟਿੰਗਾਂ

ਗੁਫਾ ਦੇ ਬਲਦ ਦੇ

ਲਾਸਕੋਕਸ (18,000 ਸਾਲ ਪੁਰਾਣਾ) ਉਪਾਅ

ਪੰਜ ਮੀਟਰ ਤੱਕ ਲੰਬਾ.

ਪ੍ਰਾਚੀਨ ਫ੍ਰੈਸਕੋ

ਅਲੈਗਜ਼ੈਂਡਰ ਮੋਜ਼ੇਕ (2,200

ਸਾਲ) 5.80 ਮੀਟਰ ਗੁਣਾ 3.10 ਮੀਟਰ ਮਾਪਦਾ ਹੈ।

ਪੁਨਰ ਜਨਮ

ਦੀ ਸੀਲਿੰਗ ਫਰੈਸਕੋ

ਚੈਪਲ ਸਿਸਟੀਨ, ਪੇਂਟ ਕੀਤਾ ਦੁਆਰਾ

ਮਾਈਕਲਐਂਜਲੇ 'ਤੇ 16ਵਾਂ ਸਦੀ

40m x 14m (560m2) ਮਾਪਦਾ ਹੈ।

ਸਟ੍ਰੀਟ ਆਰਟ

ਯੂਰਪ ਵਿੱਚ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਡਾ ਫਰੈਸਕੋ

ਫਰਾਂਸੀਸੀ ਕਲਾਕਾਰ ਏਲਾ ਅਤੇ ਪਿਤਰ

ਪਵੇਲੀਅਨ 3 ਦੀ ਛੱਤ 'ਤੇ

ਪੈਰਿਸ-ਐਕਸਪੋ Porte de Versailles ਹੈ

25,000 m2 ਦਾ ਸਤਰ ਖੇਤਰ ਅਤੇ

ਬ੍ਰਾਜ਼ੀਲ ਦੇ ਕਲਾਕਾਰ ਐਡੁਆਰਡੋ ਕੋਬਰਾ,

ਖੇਡਾਂ ਦੇ ਮੌਕੇ 'ਤੇ ਕੀਤੀ ਗਈ

2016 ਓਲੰਪਿਕ

ਵਿਸ਼ਵ ਦਾ ਮਹਾਨ ਫ੍ਰੈਸਕੋ: 190

ਮੀਟਰ ਲੰਬਾ



ਸਿਨੇਮਾ ਸਵਾਲ

ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਲਈ ਪ੍ਰਸ਼ਨਾਵਲੀ.

. ਪੇਂਟਿੰਗ ਫਰੇਮ ਕੀ ਹੈ?

ਫਰੇਮ ਇੱਕ ਪੇਂਟਿੰਗ ਦਾ ਕਿਨਾਰਾ ਹੈ।

. ਸਿਨੇਮਾ ਵਿੱਚ ਖੇਤਰ ਕੀ ਹੈ?

ਫੀਲਡ ਉਹ ਸਭ ਕੁਝ ਹੈ ਜੋ ਰਿਕਾਰਡਿੰਗ ਦੌਰਾਨ ਫਰੇਮ ਦੇ ਅੰਦਰ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦਾ ਹੈ

ਫਿਲਮ, ਸਭ ਕੁਝ ਦਰਸ਼ਕ ਦੇਖ ਸਕਦਾ ਹੈ।

. ਸਿਨੇਮਾ ਵਿੱਚ ਆਫ-ਕੈਮਰਾ ਕੀ ਹੈ?

ਆਫ-ਕੈਮਰਾ ਉਹ ਸਭ ਕੁਝ ਹੈ ਜੋ ਫਰੇਮ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੈ, ਜੋ ਦਰਸ਼ਕ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ

ਨਾ ਵੇਖੇ.

. ਸਿਨੇਮਾ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਆਵਾਜ਼ ਬੰਦ ਕੀ ਹੈ?

ਇੱਕ ਬੰਦ ਧੁਨੀ ਇੱਕ ਆਵਾਜ਼ ਹੈ ਜੋ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਦਾ ਹਿੱਸਾ ਨਹੀਂ ਹੈ ਅਤੇ ਜਿਸਦਾ ਸਰੋਤ ਫਰੇਮ ਵਿੱਚ ਨਹੀਂ ਦੇਖਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

. ਇੱਕ ਫੋਟੋ ਅਤੇ ਇੱਕ ਫਿਲਮ ਵਿੱਚ ਮੁੱਖ ਅੰਤਰ ਕੀ ਹਨ?

ਇੱਕ ਫਿਲਮ ਸਾਨੂੰ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਣ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਦਿੰਦੀ ਹੈ ਪਰ ਸਮੇਂ ਦੇ ਨਾਲ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦੀ ਗਤੀ ਵੀ.

ਗੱਲ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਸਿਨੇਮਾ ਦੀ ਖੋਜ ਤੋਂ ਬਾਅਦ, ਇੱਕ ਫਿਲਮ ਨੇ ਆਵਾਜ਼ਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨਾ ਸੰਭਵ ਬਣਾਇਆ ਹੈ.

ਸ਼ਬਦਾਵਲੀ ਹੋਰ ਜਾਣੋ...

ਫਰੇਮਿੰਗ ਫਰੇਮਿੰਗ ਦੀ ਕਿਰਿਆ ਹੈ,
ਭਾਵ ਇਹ ਚੁਣਨਾ ਹੈ ਕਿ ਕੀ ਦਾਖਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ

ਫਰੇਮ ਦੀ ਸੀਮਾ ਦੇ ਅੰਦਰ.

ਇੱਕ ਫਿਲਮ ਦੀ ਸ਼ੂਟਿੰਗ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ, ਦ
ਕੈਮਰਾਮੈਨ ਆਪਣੇ ਕੈਮਰੇ ਨਾਲ (ਜਾਂ
ਕੈਮਰਾਮੈਨ) ਲਈ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰ ਹੈ

ਫਰੇਮਿੰਗ

ਤੁਸੀਂ ਏ ਦੇ ਫਰੇਮਵਰਕ ਨੂੰ ਸੋਧ ਸਕਦੇ ਹੋ
ਇੱਕ ਫੋਟੋ ਜਾਂ ਫਿਲਮ ਤੋਂ ਚਿੱਤਰ
ਸ਼ੂਟਿੰਗ ਦੇ ਬਾਅਦ: ਇਹ ਹੈ

ਫਸਲ.

ਫਰੇਮ ਸ਼ਬਦ ਦੇ ਹੋਰ ਅਰਥ

ਬਿਲੀਅਰਡ ਫਰੇਮ

ਬੀਹੀਵ ਫਰੇਮ

ਜੀਵਤ ਵਾਤਾਵਰਣ

ਸਾਈਕਲ ਫਰੇਮ

ਗਤੀਵਿਧੀਆਂ

1. ਫਰੇਮ, ਫੀਲਡ, ਆਫ-ਸਕ੍ਰੀਨ ਅਤੇ ਵੌਇਸ-ਓਵਰ (9 ਤੋਂ 12 ਸਾਲ) ਸ਼ਬਦਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਇੱਕ ਟੈਕਸਟ ਲਿਖੋ।

(ਇਸ ਗਤੀਵਿਧੀ ਲਈ "ਬਨੀ ਮੇਜ਼ਿਕ" ਅਤੇ "ਇੰਸਪੈਕਟਰ ਐਂਡ ਦਿ ਅੰਬਰੇਲਾ" ਫਿਲਮਾਂ ਤੋਂ ਸਮੱਗਰੀ p 3)।

2. ਆਪਣੀ ਪਸੰਦ ਦੀ ਫਿਲਮ ਦੇ ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਅਤੇ ਧੁਨੀ ਤੱਤਾਂ ਦਾ ਵਰਣਨ ਕਰੋ ਜੋ ਕੈਮਰੇ ਦੇ ਚਾਲੂ ਅਤੇ ਬੰਦ ਹਨ (ਉਮਰ 9 ਤੋਂ 12)।

3. ਦੱਸੋ ਕਿ ਫੀਲਡ ਵਿੱਚ ਕੀ ਹੈ ਜੋ ਤੁਹਾਨੂੰ ਕਲਪਨਾ ਕਰਨ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਦਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਆਫ-ਸਕ੍ਰੀਨ ਕੀ ਹੈ (ਉਮਰ 9 ਤੋਂ 12)।

4. ਫਰੇਮ ਵਿੱਚ ਕਿਸੇ ਚੀਜ਼ ਨਾਲ ਅਤੇ ਸਕ੍ਰੀਨ ਤੋਂ ਬਾਹਰ (9 ਤੋਂ 12 ਸਾਲ ਦੀ ਉਮਰ) ਦੇ ਨਾਲ ਇੱਕ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਦੀ ਖੋਜ ਕਰੋ।

5. ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਜਾਂ ਧੁਨੀ ਤੱਤਾਂ ਨੂੰ ਨਾਮ ਦਿਓ ਜੋ ਫ੍ਰੇਮ ਵਿੱਚ ਦਾਖਲ ਜਾਂ ਛੱਡ ਸਕਦੇ ਹਨ ਭਾਵੇਂ ਕੈਮਰਾ ਸਥਿਰ ਹੋਵੇ (6 ਤੋਂ 12 ਸਾਲ ਦੀ ਉਮਰ)।

(ਤੱਥੇ, ਉਹਨਾਂ ਦੀ ਗਤੀ ਦੁਆਰਾ, ਕਈ ਵਾਰ ਫਰੇਮ ਵਿੱਚ ਅਤੇ ਕਈ ਵਾਰ ਫਰੇਮ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ)।

ਇੱਕ ਕਾਰ, ਇੱਕ ਸਾਈਕਲ, ਇੱਕ ਕੇਲਗੰਡੀ, ਇੱਕ ਲਹਿਰ, ਇੱਕ ਬੱਦਲ, ਇੱਕ ਪਾਤਰ, ਇੱਕ ਜਾਨਵਰ (ਇੱਕ ਮੱਛੀ, ਇੱਕ ਪੰਛੀ...), ਇੱਕ ਅੱਖਰ ਦਾ ਹਿੱਸਾ (ਇੱਕ

ਹੱਥ, ਇੱਕ ਲੱਤ...), ਇੱਕ ਵਿਅਕਤੀ ਦੁਆਰਾ ਫੜੀ ਇੱਕ ਵਸਤੂ (ਇੱਕ ਚਮਚ, ਇੱਕ ਕੁਹਾੜੀ...)

6. ਜਦੋਂ ਕੋਈ ਵਸਤੂ ਫ੍ਰੇਮ ਵਿੱਚ ਹੋਵੇ ਅਤੇ ਜਦੋਂ ਇਹ ਫਰੇਮ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋਵੇ (6 ਤੋਂ 12 ਸਾਲ ਦੀ ਉਮਰ ਤੱਕ) ਖਿੱਚੋ।

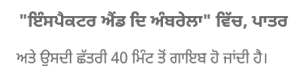
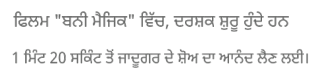
ਉਦਾਹਰਨ: ਇੱਕ ਡਾਲਫਿਨ ਜੰਪਿੰਗ...

7. ਇੱਕ ਚਿੱਤਰ ਤੋਂ ਕਲਪਨਾ ਕਰੋ ਜੋ ਫਰੇਮ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਅੱਖਰ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ ਇੱਕ ਅੱਖਰ ਆਫ-ਸਕ੍ਰੀਨ (6 ਤੋਂ 12 ਸਾਲ ਤੱਕ)।

(ਇਸ ਗਤੀਵਿਧੀ ਲਈ "ਵਨ ਮੋਰ ਬੀਅਰ" ਅਤੇ "ਰਾਉਲ" ਫਿਲਮਾਂ ਤੋਂ ਸਮੱਗਰੀ p 4)।

8. ਕਲਪਨਾ ਕਰੋ ਕਿ ਪਾਤਰ ਕਿੱਥੇ ਇੱਕ ਸਕਿੰਟ ਪਹਿਲਾਂ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿੱਥੇ ਉਹ ਇੱਕ ਸਕਿੰਟ ਬਾਅਦ ਵਿੱਚ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਫਰੇਮ, ਫੀਲਡ, ਆਫ-ਸਕ੍ਰੀਨ ਅਤੇ ਵੌਇਸ-ਓਵਰ (ਉਮਰ 9 ਤੋਂ 12) ਸ਼ਬਦਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਇੱਕ ਟੈਕਸਟ ਲਿਖੋ।



ਕਲਪਨਾ ਕਰੋ ਕਿ ਇੱਕ ਪਾਤਰ ਕੀ ਦੇਖ ਰਿਹਾ ਹੈ (6 ਤੋਂ 12 ਸਾਲ ਦੀ ਉਮਰ ਤੱਕ)।