

சினிமாவின் லெக்சிகன் மற்றும் இலக்கணம்

கிறிஸ்டோஃப் மற்றும் ஆலிவர் டிஃபாயே

நான் சினிமா மூலம் கற்றுக்கொள்கிறேன்

பாடநெறி 1

ஃப்ரேம் / இன்-கேமரா / ஆஃப்-கேமரா / சவுண்ட் ஆஃப்

ஃப்ரேமிங், ஃப்ரேமிங், கேமரா ஆப்ரேட்டர், ஷாட்-ரிவர்ஸ் ஷாட்.





by Christophe மற்றும் Olivier Defaye

## சினிமாவின் லெக்சிகன் மற்றும் இலக்கணம்

6 முதல் 12 வயதிற்குட்பட்டவர்களுக்கான "லெக்சிகன் மற்றும் சினிமாவின் இலக்கணம்" விளையாட்டுகள் மற்றும் பயிற்சிகள் கொண்ட ஒரு பாடத்திட்டத்தின் வடிவத்தில் வழங்கப்படுகிறது

மேடையில் உள்ள படங்களிலிருந்து உருவாக்கப்பட்டது: [platform.films-pour-enfants.com](http://platform.films-pour-enfants.com)

இந்த பாடநெறி மாணவர்களை அடையாளம் காணவும் பொருத்தமானதாகவும் இருக்கும் சொல்லகராதி, பகுப்பாய்வு மற்றும் வெளிப்பாடு கருவிகள், ஆனால் செயல்படுத்த

திரைப்படம் தயாரிப்பதற்கான ஆயத்த நடவடிக்கைகள்.



பார்த்தேன் @ கேபிடி சங்

## சுருக்கம்

1

ஃப்ரேம் / இன்-கேமரா / ஆஃப்-கேமரா / சவுண்ட் ஆஃப்

ஃப்ரேமிங், ஃப்ரேமிங், கேமரா ஆபரேட்டர், ஷாட்-ரிவர்ஸ் ஷாட்.

2

கலவை / திட்ட அளவு / பார்வை கோணம்

ஜெனரல் ஷாட், லாங் ஷாட், மீடியம் ஷாட், க்ளோசப்... முன்புறம், இரண்டாவது ஷாட்,

பின்னணி, சாதாரண கோணம், உயர் கோணம், குறைந்த கோணம், புலத்தின் ஆழம்.

3

இயக்கங்கள் / ஸ்டில் ஷாட் / பனோரமிக் / டிராவலிங் / ஜூம்

எழுத்துக்கள் மற்றும் பொருள்களின் துறையில் நுழைந்து வெளியேறுதல்.

4

ஷாட் / வரிசை / காட்சி

5

வரலாறு / காட்சி / ஸ்டோரிபோர்டு / திசை



## எதிர்பார்க்கப்படும் நடவடிக்கை முடிவு

சினிமாவில் ஓவியம், போட்டோகிராபி மற்றும் ஃபீல்டிஸ் உள்ள ஃப்ரேம் வித்தியாசம்.

ஸ்டேஜிங் கருவியாக ஆஃப்-கேமராவின் முக்கியத்துவம்.

ஒளிப்பதிவு மொழி மூலம் உங்கள் உணர்திறன் மற்றும் கற்பனையை வெளிப்படுத்துங்கள்.

பொருத்தமான சொற்களஞ்சியத்தைப் பயன்படுத்தி கேட்கவும் புரிந்துகொள்ளவும் சொல்லுங்கள்.

வெளிப்பாட்டின் வழிமுறையாக அதன் அனைத்து பன்முகத்தன்மையிலும் வரைவதைப் பயன்படுத்தவும்.



தி ஃப்ரண்டன், வில்லா டோர்லோனியா, ஜான் சிங்கர் சாரஜென்ட், 1907

சிகாகோ கலை நிறுவனம்



## விளக்கக்காட்சி

ஒரு எல்லையற்ற வரைபடத்தை கற்பனை செய்வது கடினம்!

எங்கள் வரைபடத்தின் ஆதரவின் அளவால் நாங்கள் எப்போதும் வரையறுக்கப்பட்டுள்ளோம், a தாள், சுவர், விளையாட்டு மைதானம்...

ராணி மாடில்டேவின் (11 ஆம் நூற்றாண்டு) "பேய்க்ஸ் நாடா" அளவிடும் இன்னும் 68 மீட்டர் நீளமும் எல்லையற்றதாக இருக்க முடியாது.

ஓவியத்தில், ஆனால் புகைப்படம் மற்றும் சினிமாவில், நாங்கள் எப்போதும் இருக்கிறோம் படத்தின் வரம்புகளை வரையறுக்கும் சட்டத்தால் வரையறுக்கப்பட்டுள்ளது. ஓவியத்தில், சட்டகம் ஒரு ஓவியத்தின் விளிம்பு என்று பொருள். சட்டத்தின் உள்ளே இருக்கும் படம் புலம் என்று அழைக்கப்படுகிறது.

வரைபடங்களின் அளவைக் கொண்டு வரம்பிடப்பட்ட கலைஞர்கள், அதற்கான உதவிக்குறிப்புகளை மிக ஆரம்பத்திலேயே கண்டுபிடித்தனர் சட்டத்திற்கு வெளியே உள்ள விஷயங்களை சித்தரிக்கவும், கற்பனைக்கு இடமளிக்கவும் பார்வையாளர்கள். உதாரணமாக, வெளியில் பார்க்கும் பாத்திரத்தை வரைதல் பிரேம் பார்வையாளரை இந்தக் கதாபாத்திரம் எதைப் பார்க்கிறது என்று கற்பனை செய்ய அழைக்கிறது ஒரு குறிப்பிட்ட வழியில் ஓவியத்தின் இடத்தை விரிவுபடுத்துகிறது.

மற்றும் சினிமாவில்?

ஓவியம் அல்லது புகைப்படம் எடுத்தல் போலல்லாமல், ஒரு படம் உங்களை அனுமதிக்கிறது ஒரு குறிப்பிட்ட காலப்பகுதியில் விஷயங்களை பிரதிநிதித்துவப்படுத்துகிறது. இந்த காலகட்டத்தில், கட்டமைப்பின் கேமரா நகர முடியும், எனவே பொருள்கள், எழுத்துக்கள் வெளியே வரலாம் புலம் அல்லது புலத்தில் நுழையவும். கேமரா நகராத போதும், தி நகரும் எழுத்துக்கள் அல்லது பொருள்கள் ஒரு காரில் நுழையலாம் அல்லது வெளியேறலாம், உதாரணமாக ஒரு மேகம்.

சினிமாவில் பார்வையாளன் பார்க்கக்கூடியதை களம் என்றும், பார்க்க முடியாததைக் களம் என்றும் சொல்வார்கள் பார்க்க முடியாது, ஆனால் கற்பனை செய்து பார்க்க முடியும் என்பது ஆஃப்-கேமரா என்று அழைக்கப்படுகிறது. அனைத்து திரைப்பட இயக்குனர்களும் இந்த தந்திரத்தை படங்கள் மற்றும் ஒலிகளுடன் பயன்படுத்துகிறார்கள். ஒரு குரல், சத்தம் அல்லது இசை போன்ற காட்சியின் ஒரு பகுதியாக இருக்கும் ஒலி, ஆனால் இந்த ஒலியின் மூலத்தை நாங்கள் பார்க்கவில்லை, அது கேமராவில் இல்லை. ஒலியின் மூலமானது காட்சியின் ஒரு பகுதியாக இல்லாவிட்டால், அது ஒலி என்று அழைக்கப்படுகிறது. ஒரு குரலுக்கு, பார்க்க முடியாத ஒரு கதை சொல்பவரின் குரலுக்கு, குரல் ஓவர் என்று அழைக்கப்படுகிறது.

ரிவரஸ் ஷாட் என்பது அதையே படமாக்குவதைக் கொண்ட ஒரு நுட்பமாகும்

இரண்டு எதிர் கோணங்களில் இருந்து காட்சி.

## பெரிய ஓவியங்கள்

**குகை ஓவியங்கள்**

அறையில் சில ஓவியங்கள்

குகையின் கானைகளின்

லாஸ்காக்ஸ் (18,000 ஆண்டுகள் பழமையானது) நடவடிக்கைகள்

ஐந்து மீட்டர் வரை நீளம்.

**பழங்கால ஓவியங்கள்**

அலெக்சாண்டர் மொசைக் (2,200

ஆண்டுகள்) 5.80 மீ மற்றும் 3.10 மீ.

**மறுபிறப்பு**

இன் உச்சவரம்பு ஓவியம்

தேவாலயம் சிஸ்டைன், வர்ணம் பூசப்பட்டது மூலம் மைக்கேலேஞ்சலோ மணிக்கு 16வது நூற்றாண்டு

40m x 14m (560m2) அளவுகள்.

**தெரு கலை**

ஐரோப்பாவின் மிகப்பெரிய ஓவியம்

பிரெஞ்சு கலைஞர்கள் எல்லா மற்றும் பிட்டர்

பெவிலியன் 3 இன் கூரையில்

Paris-Expo Porte de Versailles கொண்டுள்ளது

25,000 மீ2 பரப்பளவு மற்றும்

பிரேசிலிய கலைஞர் எட்வர்டோ கோப்ரா,

விளையாட்டு நிகழ்வின் போது செய்யப்பட்டது

2016 ஒலிம்பிக்

உலகின் சிறந்த ஓவியம்: 190

**மீட்டர் நீளம்.**



## சினிமா கேள்விகள்

மாணவர்களுக்கான கேள்வித்தாள்.

. பெயிண்டிங் ஃப்ரேம் என்றால் என்ன?

சட்டகம் ஒரு ஓவியத்தின் விளிம்பு.

. சினிமாவில் என்ன துறை?

புலம் என்பது பதிவு செய்யும் போது சட்டத்தின் உள்ளே தெரியும் அனைத்தும் படம், பார்வையாளர் பார்க்கக்கூடிய அனைத்தும்.

. சினிமாவில் ஆஃப்-கேமரா என்றால் என்ன?

ஆஃப்-கேமரா என்பது ஃப்ரேமிற்கு வெளியே உள்ள அனைத்தும், பார்வையாளரால் முடியாது பார்க்கவில்லை.

. சினிமாவில் ஒலி என்றால் என்ன?

ஆஃப் ஒலி என்பது காட்சியின் ஒரு பகுதியாக இல்லாத மற்றும் அதன் மூலத்தை சட்டத்தில் காண முடியாத ஒரு ஒலி.

. ஒரு புகைப்படத்திற்கும் திரைப்படத்திற்கும் உள்ள முக்கிய வேறுபாடுகள் என்ன?

ஒரு திரைப்படம் விஷயங்களை பிரதிநிதித்துவப்படுத்த அனுமதிக்கிறது, ஆனால் காலப்போக்கில் பொருட்களின் இயக்கத்தையும் குறிக்கிறது. பேசும் சினிமா கண்டுபிடிக்கப்பட்டதிலிருந்து, ஒரு திரைப்படம் ஒலிகளைப் பயன்படுத்துவதை சாத்தியமாக்கியது.

## சொல்லகராதி மேலும் அறிக...

ஃப்ரேமிங் என்பது ஃப்ரேமிங்கின் செயல், அதாவது நுழைவதைத் தேர்ந்தெடுக்க வேண்டும்

சட்டத்தின் எல்லைக்குள்.

ஒரு படத்தின் படப்பிடிப்பின் போது, ​​தி கேமராமேன் தனது கேமராவுடன் (அல்லது ஒளிப்பதிவாளர்) பொறுப்பு

## கட்டமைத்தல்.

நீங்கள் a இன் கட்டமைப்பை மாற்றலாம் படம் அல்லது படத்திலிருந்து படம் படப்பிடிப்புக்குப் பிறகு: இது

## பயிர் செய்தல்.

பிரேம் என்ற வார்த்தையின் பிற அர்த்தங்கள் பில்லியர்ட் சட்டகம் தேன் கூடு சட்டகம் வாழும் சூழல்

பைக் சட்டகம்

## செயல்பாடுகள்

1. ஃப்ரேம், ஃபீல்ட், ஆஃப்-ஸ்கிரீன் மற்றும் வாய்ஸ் ஓவர் (வயது 9 முதல் 12 வரை) ஆகிய வார்த்தைகளைப் பயன்படுத்தி ஒரு உரையை எழுதுங்கள்.

(இந்த செயல்பாட்டிற்கான "பன்னி மேஜிக்" மற்றும் "தி இன்ஸ்பெக்டர் அண்ட் தி குடை" படங்களின் பொருள் ப 3).

2. கேமராவில் (வயது 9 முதல் 12 வரை) உள்ள மற்றும் ஆஃப்-கேமராவில் இருக்கும் உங்கள் விருப்பப்படி படத்தின் காட்சி மற்றும் ஒலி கூறுகளை விவரிக்கவும்.

3. திரைக்கு வெளியே உள்ளதை (வயது 9 முதல் 12 வரை) கற்பனை செய்ய புலத்தில் உள்ளவற்றை விளக்கவும்.

4. ஃப்ரேமில் ஏதாவது ஒன்றையும், திரைக்கு வெளியே உள்ள ஒன்றையும் (வயது 9 முதல் 12 வரை) கொண்டு ஒரு காட்சியை உருவாக்கவும்.

5. கேமரா நிலையாக இருந்தாலும் (வயது 6 முதல் 12 வரை) சட்டகத்திற்குள் நுழைய அல்லது வெளியேறக்கூடிய காட்சி அல்லது ஒலி கூறுகளை பெயரிடவும்.

(அவற்றின் இயக்கத்தின் மூலம், சில நேரங்களில் சட்டகத்திலும் சில சமயங்களில் சட்டத்திற்கு வெளியேயும் இருக்கும் கூறுகள்).

ஒரு கார், ஒரு சைக்கிள், ஒரு ரயில், ஒரு அலை, ஒரு மேகம், ஒரு பாத்திரம், ஒரு விலங்கு (ஒரு மீன், ஒரு பறவை...), ஒரு பாத்திரத்தின் ஒரு பகுதி (அ) கை, கால்...), ஒரு நபர் வைத்திருக்கும் ஒரு பொருள் (ஒரு கரண்டி, ஒரு கோடாரி...)

6. ஒரு பொருள் சட்டத்தில் இருக்கும் போது அது சட்டத்திற்கு வெளியே இருக்கும் போது (6 முதல் 12 வயது வரை) வரையவும்.

எ.கா: ஒரு டாஸ்பின் குதிக்கிறது...

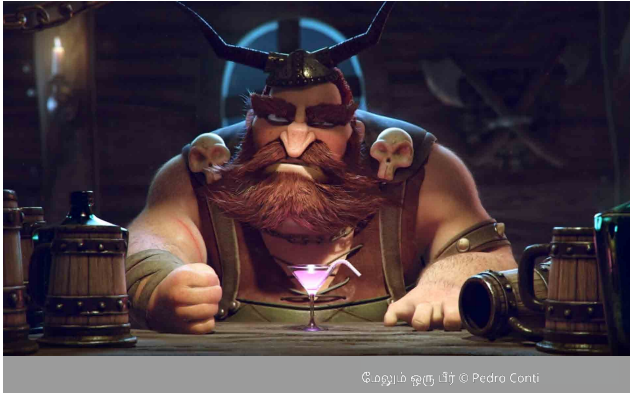
7. ஃப்ரேமில் உள்ள ஒரு பாத்திரத்தை திரைக்கு வெளியே (6 முதல் 12 வயது வரை) பிரதிபலிக்கும் ஒரு படத்தில் இருந்து கற்பனை செய்து பாருங்கள்.

(இந்த செயல்பாட்டிற்கான "ஓன் மோர் டீர்" மற்றும் "ரவுல்" படங்களின் பொருள் ப 4).

8. அந்த பாத்திரம் ஒரு வினாடிக்கு முன்னாடி எங்கிருந்திருக்க முடியும், ஒரு வினாடிக்கு பிறகு எங்கே இருக்க முடியும் என்று கற்பனை செய்து பாருங்கள்.

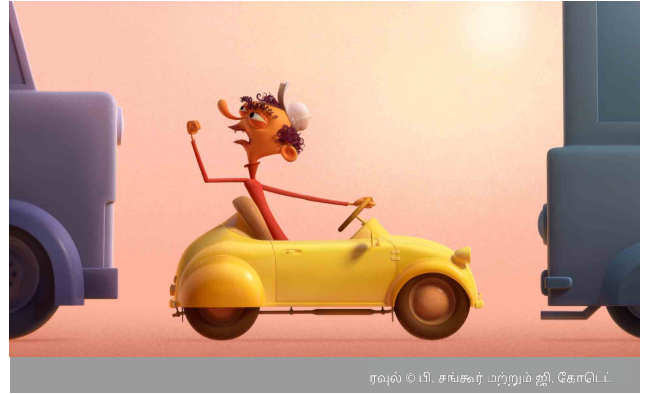


ஃப்ரேமில் உள்ள ஒரு கதாபாத்திரத்தை திரைக்கு வெளியே (6 முதல் 12 வயது வரை) பிரதிபலிக்கும் ஒரு படத்தில் இருந்து கற்பனை செய்து பாருங்கள்.



"ஓன் மோர் பீர்" படத்தில், வைக்கிங் கோபமாக இருக்கிறார் எதிரில் இருப்பவருக்கு எதிராக.

இந்த நபரை கற்பனை செய்து பாருங்கள். இந்த நபரை கற்பனை செய்து பாருங்கள்.

[illegible]

"ரவுல்" படத்தில், ரவுல் மீது கோபம்  
அவருக்கு பின்னால் யாரும் இல்லை.

[illegible]

