

ಸಿನಿಮಾದ ಲೆಕ್ಕಿಕಾನ್ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಕರಣ

ಕ್ರಿಸ್ಟೋಫ್ ಮತ್ತು ಒಲಿವಿಯರ್ ಡಿಫಾಯೆ

ನಾನು ಸಿನಿಮಾದೊಂದಿಗೆ ಕಲಿಸುತ್ತೇನೆ

ಕೋರ್ಸ್ 1

ಫ್ರೇಮ್ / ಇನ್-ಕ್ಯಾಮೆರಾ / ಆಫ್-ಕ್ಯಾಮೆರಾ / ಸೌಂಡ್ ಆಫ್

ಫೇಮಿಂಗ್, ಫೇಮಿಂಗ್, ಕ್ಯಾಮೆರಾ ಆಪರೇಟರ್, ಶಾಟ್-ರಿವರ್ಸ್ ಶಾಟ್.





ಬೈ ಕ್ರಿಸ್ಟೋಫ್ ಮತ್ತು ಒಲಿವಿಯರ್ ಡಿಫಾಯೆ ಸಿನಿಮಾದ ಲೆಕ್ಸಿಕಾನ್ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಕರಣ

"ಲೆಕ್ಸಿಕಾನ್ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಕರಣ ಆಫ್ ಸಿನಿಮಾ", 6 ರಿಂದ 12 ವಯಸ್ಸಿನವರಿಗೆ,
ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಕೋರ್ಸ್ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತುತಪಡಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ

ವೇದಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಚಲನಚಿತ್ರಗಳಿಂದ ರಚಿಸಲಾಗಿದೆ: platform.films-pour-enfants.com

ಈ ಕೋರ್ಸ್ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವಾಗಿಸಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ
ಶಬ್ದಕೋಶ, ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಮತ್ತು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಸಾಧನಗಳು, ಆದರೆ ಕೈಗೊಳ್ಳಲು

ಚಲನಚಿತ್ರ ನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕಾಗಿ ಪೂರ್ವಸಿದ್ಧತಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು.



ನೋಡಿದ ಏ ಕೇಟೆ ಸಂಗ್ ಲೀ

ಸಾರಾಂಶ

1

ಫ್ರೇಮ್ / ಇನ್-ಕ್ಯಾಮೆರಾ / ಆಫ್-ಕ್ಯಾಮೆರಾ / ಸೌಂಡ್ ಆಫ್

ಫ್ರೇಮಿಂಗ್, ಫ್ರೇಮಿಂಗ್, ಕ್ಯಾಮೆರಾ ಆಪರೇಟರ್, ಶಾಟ್-ರಿವರ್ಸ್ ಶಾಟ್.

2

ಸಂಯೋಜನೆ / ಯೋಜನೆ ಪ್ರಮಾಣ / ನೋಟದ ಕೋನ

ಜನರಲ್ ಶಾಟ್, ಲಾಂಗ್ ಶಾಟ್, ಮೀಡಿಯಂ ಶಾಟ್, ಕ್ಲೋಸ್ ಅಪ್... ಮುನ್ನೆಲೆ, ಎರಡನೇ ಶಾಟ್,

ಹಿನ್ನೆಲೆ, ಸಾಮಾನ್ಯ ಕೋನ, ಹೆಚ್ಚಿನ ಕೋನ, ಕಡಿಮೆ ಕೋನ, ಕ್ಷೇತ್ರದ ಆಳ.

3

ಚಲನೆಗಳು / ಸ್ಪಿಲ್ ಶಾಟ್ / ವಿಹಂಗಮ / ಪ್ರಯಾಣ / ಜೂಮ್

ಪಾತ್ರಗಳು ಮತ್ತು ವಸ್ತುಗಳ ಕ್ಷೇತ್ರವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಬಿಡುವುದು.

4

ಶಾಟ್ / ಸೀಕ್ವೆನ್ಸ್ / ದೃಶ್ಯ

5

ಇತಿಹಾಸ / ಸನ್ನಿವೇಶ / ಸ್ಟೋರಿಬೋರ್ಡ್ / ನಿರ್ದೇಶನ



ಚಟುವಟಿಕೆಯ ನಿರೀಕ್ಷಿತ ಅಂತ್ಯ

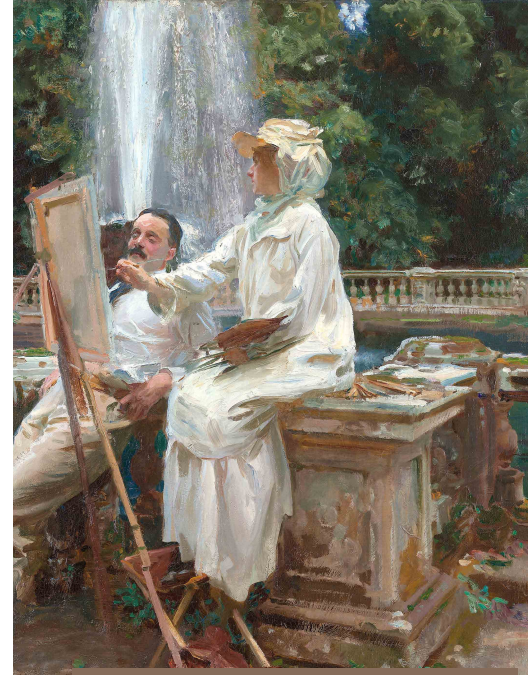
ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿನ ಫ್ರೇಮ್, ಛಾಯಾಗ್ರಹಣ ಮತ್ತು ಸಿನಿಮಾದಲ್ಲಿನ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸ.

ಸ್ಟೇಜಿಂಗ್ ಟೂಲ್ ಆಗಿ ಆಫ್-ಕ್ಯಾಮೆರಾ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ.

ಸಿನಿಮಾಟೋಗ್ರಾಫಿಕ್ ಭಾಷೆಯೊಂದಿಗೆ ನಿಮ್ಮ ಸಂವೇದನೆ ಮತ್ತು ಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿ.

ಸೂಕ್ತವಾದ ಶಬ್ದಕೋಶವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಕೇಳಲು ಮತ್ತು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಹೇಳಿ.

ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯ ಸಾಧನವಾಗಿ ಅದರ ಎಲ್ಲಾ ವೈವಿಧ್ಯತೆಗಳಲ್ಲಿ ರೇಖಾಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಳಸಿ.



ದಿ ಫ್ರೇಂಟೀನ್, ವಿಲ್ಲಾ ಟೋರೋನಿಯಾ, ಜಿನ್ಸ್ ಸಿಂಗರ್ ಸಾರ್ಜೆಂಟ್, 1907

ಚಿತ್ರಗೋಡ ಕಲಾ ಸಂಸ್ಥೆ



ಪ್ರಸ್ತುತಿ

ಅನಂತ ರೇಖಾಚಿತ್ರವನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸುವುದು ಕಷ್ಟ!

ನಮ್ಮ ರೇಖಾಚಿತ್ರದ ಬೆಂಬಲದ ಗಾತ್ರದಿಂದ ನಾವು ಯಾವಾಗಲೂ ಸೀಮಿತವಾಗಿರುತ್ತೇವೆ, a ಕಾಗದದ ಹಾಳೆ, ಗೋಡೆ, ಆಟದ ಮೈದಾನ...

ರಾಣಿ ಮಥಿಲ್ಡಿ (11 ನೇ ಶತಮಾನ) ಅವರ "ಬೇಯಕ್ಸ್ ಟೇಪ್ಸ್ಟಿ" ಅಳಿಯುತ್ತದೆ ಇನ್ನೂ 68 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದವು ಅನಂತವಾಗಿರಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ.

ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ, ಆದರೆ ಛಾಯಾಗ್ರಹಣ ಮತ್ತು ಸಿನಿಮಾದಲ್ಲಿ, ನಾವು ಯಾವಾಗಲೂ ಚಿತ್ರದ ಮಿತಿಗಳನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸುವ ಚೌಕಟ್ಟಿನಿಂದ ಸೀಮಿತವಾಗಿದೆ. ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ, ಚೌಕಟ್ಟು ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ಅಂಚು ಎಂದರ್ಥ. ಚೌಕಟ್ಟಿನೊಳಗಿನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ರೇಖಾಚಿತ್ರಗಳ ಗಾತ್ರದಿಂದ ಸೀಮಿತವಾಗಿದೆ, ಕಲಾವಿದರು ಬಹಳ ಮುಂಚೆಯೇ ಸಲಹೆಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡರು ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಹೊರಗೆ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಿ, ಕಲ್ಪನೆಗೆ ಅವಕಾಶ ನೀಡುತ್ತದೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಹೊರಗೆ ಕಾಣುವ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸುವುದು ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಈ ಪಾತ್ರವು ಏನನ್ನು ನೋಡುತ್ತಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಊಹಿಸಲು ವೀಕ್ಷಕರನ್ನು ಆಹ್ವಾನಿಸುತ್ತದೆ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ವರ್ಣಚಿತ್ರದ ಜಾಗವನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸುತ್ತದೆ.

ಮತ್ತು ಸಿನಿಮಾದಲ್ಲಿ?

ಚಿತ್ರಕಲೆ ಅಥವಾ ಛಾಯಾಗ್ರಹಣಕ್ಕಿಂತ ಭಿನ್ನವಾಗಿ, ಚಲನಚಿತ್ರವು ನಿಮಗೆ ಅನುಮತಿಸುತ್ತದೆ ಸಮಯದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ, ಚೌಕಟ್ಟು ಕ್ಯಾಮೆರಾ ಚಲಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ಆದ್ದರಿಂದ ವಸ್ತುಗಳು, ಪಾತ್ರಗಳು ಹೊರಬರಬಹುದು ಕ್ಷೇತ್ರ ಅಥವಾ ಕ್ಷೇತ್ರವನ್ನು ನಮೂದಿಸಿ. ಕ್ಯಾಮೆರಾ ಚಲಿಸದಿದ್ದರೂ, ದಿ ಚಲಿಸುವ ಪಾತ್ರಗಳು ಅಥವಾ ವಸ್ತುಗಳು ಕಾರು ಪ್ರವೇಶಿಸಬಹುದು ಅಥವಾ ನಿರ್ಗಮಿಸಬಹುದು, ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಒಂದು ಮೋಡ.

ಸಿನಿಮಾದಲ್ಲಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ಏನನ್ನು ನೋಡುತ್ತಾನೋ ಅದನ್ನೇ ಜಾಗ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ ನೋಡುವುದಿಲ್ಲ ಆದರೆ ಊಹಿಸಬಹುದು ಆಫ್ ಕ್ಯಾಮೆರಾ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲಾ ಚಲನಚಿತ್ರ ನಿರ್ದೇಶಕರು ಚಿತ್ರಗಳು ಮತ್ತು ಧ್ವನಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಈ ಟ್ರಿಕ್ ಅನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಧ್ವನಿ, ಶಬ್ದ ಅಥವಾ ಸಂಗೀತದಂತಹ ಧ್ವನಿ ಭಾಗವಾಗಿರುವ ಧ್ವನಿ, ಆದರೆ ಈ ಧ್ವನಿಯ ಮೂಲವನ್ನು ನಾವು ನೋಡುವುದಿಲ್ಲ, ಅದು ಕ್ಯಾಮೆರಾದಿಂದ ಹೊರಗಿದೆ. ಧ್ವನಿಯ ಮೂಲವು ಧ್ವನಿ ಭಾಗವಾಗಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ಅದನ್ನು ಆಫ್ ಸೌಂಡ್ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ಧ್ವನಿಗೆ, ಒಬ್ಬ ನಿರೂಪಕನಿಗೆ ಕಾಣದ, ಅದನ್ನು ಧ್ವನಿ-ಓವರ್ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ರಿವರ್ಸ್ ಶಾಟ್ ಒಂದು ತಂತ್ರವಾಗಿದ್ದು, ಅದೇ ಚಿತ್ರೀಕರಣವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ

ಎರಡು ವಿರುದ್ಧ ಕೋನಗಳಿಂದ ದೃಶ್ಯ.

ದೊಡ್ಡ ಹಸಿಚಿತ್ರಗಳು

ಗುಹೆ ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳು

ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳು

ಗುಹೆಯ ಬುಲೆಟ್

ಲಾಸ್ಕಾಲ್ಟ್ (18,000 ವರ್ಷ ಹಳೆಯದು) ಅಳತೆಗಳು

ಐದು ಮೀಟರ್ ಉದ್ದದವರೆಗೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಹಸಿಚಿತ್ರಗಳು

ಅಲೆಕ್ಸಾಂಡರ್ ಮೊಸಾಯಿಕ್ (2,200

ವರ್ಷಗಳು) 5.80 ಮೀ 3.10 ಮೀ ಅಳತೆ.

ಪುನರ್ಜನ್ಮ

ನ ಸೀಲಿಂಗ್ ಫ್ರೆಸ್ಕೋ

ಪ್ರಾರ್ಥನಾ ಮಂದಿರ ಸಿಕ್ಲೆಸ್, ಚಿತ್ರಿಸಲಾಗಿದೆ ಮೂಲಕ

ಮೈಕೆಲ್‌ಜೆಲೊ ನಲ್ಲಿ 16 ನೇ ಶತಮಾನ

ಅಳತೆಗಳು 40m x 14m (560m2).

ಬೀದಿ ಕಲೆ

ಯುರೋಪಿನ ಅತಿದೊಡ್ಡ ಫ್ರೆಸ್ಕೋ

ಫೆಂಚ್ ಕಲಾವಿದರು ಎಲಾ ಮತ್ತು ಪಿಟರ್

ಪೆವಿಲಿಯನ್ 3 ರ ಭಾವಣೆಯ ಮೇಲೆ

ಪ್ಯಾರಿಸ್-ಎಕ್ಸ್ಲೀ ಪೋರ್ಟಿ ಡಿ ವರ್ಸೆಲ್ಸ್ ಹೊಂದಿದೆ

25,000 ಮೀ2 ಮೇಲ್ಮೈ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಮತ್ತು

ಬ್ರೆಜಿಲಿಯನ್ ಕಲಾವಿದ ಎಡ್ವರ್ಡೋ ಕೋಬ್ರಾ,

ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಾಡಿದ

2016 ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್

ಪ್ರಪಂಚದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಫ್ರೆಸ್ಕೋ: 190

ಮೀಟರ್ ಉದ್ದ.



ಸಿನಿಮಾ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಪ್ರಶ್ನೆವಳಿ.

. ಪೇಂಟಿಂಗ್ ಫೇಮ್ ಎಂದರೇನು?

ಚೌಕಟ್ಟು ವರ್ಣಚಿತ್ರದ ತುದಿಯಾಗಿದೆ.

. ಸಿನಿಮಾ ಕ್ಷೇತ್ರ ಯಾವುದು?

ರೆಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುವಾಗ ಚೌಕಟ್ಟಿನೊಳಗೆ ಗೋಚರಿಸುವ ಎಲ್ಲವೂ ಕ್ಷೇತ್ರವಾಗಿದೆ

ಚಲನಚಿತ್ರ, ವೀಕ್ಷಕರು ನೋಡಬಹುದಾದ ಎಲ್ಲವೂ.

. ಸಿನಿಮಾದಲ್ಲಿ ಆಫ್-ಕ್ಯಾಮೆರಾ ಎಂದರೇನು?

ಆಫ್-ಕ್ಯಾಮೆರಾ ಎಂದರೆ ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಹೊರಗಿರುವ ಎಲ್ಲವೂ, ವೀಕ್ಷಕನಿಗೆ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ

ನೋಡುವುದಿಲ್ಲ.

. ಸಿನಿಮಾದಲ್ಲಿ ಸದ್ದು ಏನು?

ಆಫ್ ಸೌಂಡ್ ಎನ್ನುವುದು ದೃಶ್ಯದ ಭಾಗವಾಗಿರದ ಮತ್ತು ಅದರ ಮೂಲವನ್ನು ಫೇಮ್‌ನಲ್ಲಿ ನೋಡಲಾಗದ ಧ್ವನಿಯಾಗಿದೆ.

. ಛಾಯಾಚಿತ್ರ ಮತ್ತು ಚಲನಚಿತ್ರದ ನಡುವಿನ ಪ್ರಮುಖ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳು ಯಾವುವು?

ಚಲನಚಿತ್ರವು ನಮಗೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು ಅನುಮತಿಸುತ್ತದೆ ಆದರೆ ಕಾಲಾನಂತರದಲ್ಲಿ ವಸ್ತುಗಳ ಚಲನೆಯನ್ನು ಸಹ ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ.

ಮಾತನಾಡುವ ಸಿನಿಮಾದ ಅವಿಷ್ಕಾರದ ನಂತರ, ಚಲನಚಿತ್ರವು ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಬಳಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿದೆ.

ಶಬ್ದಕೋಶ ಇನ್ನಷ್ಟು ತಿಳಿಯಿರಿ...

ಚೌಕಟ್ಟನ್ನು ರೂಪಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿದೆ,
ಪ್ರವೇಶಿಸುವದನ್ನು ಆರಿಸಲು ಹೇಳುವುದು

ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಮಿತಿಯಲ್ಲಿ.

ಚಿತ್ರದ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡುವಾಗ, ದಿ

ಕ್ಯಾಮೆರಾಮನ್ ತನ್ನ ಕ್ಯಾಮೆರಾದೊಂದಿಗೆ (ಅಥವಾ
ಕ್ಯಾಮೆರಾಮನ್) ಹೊಣೆಗಾರರಾಗಿದ್ದಾರೆ

ಚೌಕಟ್ಟು.

ನೀವು ಚೌಕಟ್ಟನ್ನು ಮಾರ್ಪಡಿಸಬಹುದು a

ಪೋಟೋ ಅಥವಾ ಚಲನಚಿತ್ರದಿಂದ ಚಿತ್ರ

ಶೂಟಿಂಗ್ ನಂತರ: ಇದು

ಬೆಳೆ ತೆಗೆಯುವುದು.

ಪದದ ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಇತರ ಅರ್ಥಗಳು

ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ ಫೇಮ್

ಜೀನುಗೂಡು ಚೌಕಟ್ಟು

ವಾಸಿಸುವ ಪರಿಸರ

ಬೈಕ್ ಫೇಮ್

ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

1. ಫೇಮ್, ಫೀಲ್ಡ್, ಆಫ್-ಸ್ಕ್ರೀನ್ ಮತ್ತು ವಾಯ್ಸ್ ಓವರ್ (ವಯಸ್ಸು 9 ರಿಂದ 12) ಪದಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಪಠ್ಯವನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.

(ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಾಗಿ "ಬನ್ನಿ ಮ್ಯಾಜಿಕ್" ಮತ್ತು "ದಿ ಇನ್ಸೈ ಕ್ಲರ್ ಮತ್ತು ಅಂಚೆಲಾ" ಚಿತ್ರಗಳ ವಸ್ತು p 3).

2. ನಿಮ್ಮ ಆಯ್ಕೆಯ ಚಲನಚಿತ್ರದ ದೃಶ್ಯ ಮತ್ತು ಧ್ವನಿ ಅಂಶಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಅದು ಆನ್ ಮತ್ತು ಆಫ್ ಕ್ಯಾಮೆರಾ (ವಯಸ್ಸು 9 ರಿಂದ 12).

3. ಆಫ್-ಸ್ಕ್ರೀನ್ (ವಯಸ್ಸು 9 ರಿಂದ 12) ಏನೆಂದು ಊಹಿಸಲು ನಿಮಗೆ ಯಾವ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಅವಕಾಶ ನೀಡುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

4. ಫೇಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಏನಾದರೂ ಮತ್ತು ಆಫ್-ಸ್ಕ್ರೀನ್‌ನಲ್ಲಿ (9 ರಿಂದ 12 ವರ್ಷಗಳು) ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಆವಿಷ್ಕರಿಸಿ.

5. ಕ್ಯಾಮೆರಾ ನಿಶ್ಚಲವಾಗಿರುವಾಗಲೂ (ವಯಸ್ಸು 6 ರಿಂದ 12) ಫೇಮ್ ಅನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುವ ಅಥವಾ ಬಿಡಬಹುದಾದ ದೃಶ್ಯ ಅಥವಾ ಧ್ವನಿ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿ.

(ತಮ್ಮ ಚಲನೆಯ ಮೂಲಕ, ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಹೊರಗಿರುವ ಅಂಶಗಳು).

ಕಾರು, ಬೈಸಿಕಲ್, ರೈಲು, ಅಲೆ, ಮೋಡ್, ಪಾತ್ರ, ಪ್ಯಾಣಿ (ಮೀನು, ಪಕ್ಷಿ...), ಪಾತ್ರದ ಭಾಗ (a

ಕ್ಲೈ, ಕಾಲು...), ವ್ಯಕ್ತಿ ಹಿಡಿದಿರುವ ವಸ್ತು (ಚಮಚ, ಕೊಡಲಿ...)

6. ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿರುವಾಗ ವಸ್ತುವನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ ನಂತರ ಅದು ಚೌಕಟ್ಟಿನಿಂದ ಹೊರಗಿರುವಾಗ (6 ರಿಂದ 12 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನವರೆಗೆ).

ಉದಾ: ಡಾಲ್ಫಿನ್ ಜಿಗಿತ...

7. ಫೇಮ್‌ನಲ್ಲಿನ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ ಚಿತ್ರದಿಂದ ಆಫ್-ಸ್ಕ್ರೀನ್ ಪಾತ್ರವನ್ನು (6 ರಿಂದ 12 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನವರೆಗೆ) ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ.

(ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಾಗಿ "ಒನ್ ಮೋರ್ ಬಿಯರ್" ಮತ್ತು "ರೌಲ್" ಚಿತ್ರಗಳಿಂದ ವಸ್ತು p 4).

8. ಪಾತ್ರವು ಒಂದು ಸೆಕೆಂಡ್ ಮೊದಲು ಎಲ್ಲಿರಬಹುದು ಮತ್ತು ಅವನು ಒಂದು ಸೆಕೆಂಡ್ ನಂತರ ಎಲ್ಲಿರಬಹುದು ಎಂದು ಊಹಿಸಿ.

