

ಸಿನಿಮಾದ ಲೆಕ್ಕಿಕಾನ್ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಕರಣ

ಕ್ರಿಸ್ಟೋಫ್ ಮತ್ತು ಒಲಿವಿಯರ್ ಡಿಫಾಯೆ

ನಾನು ಸಿನಿಮಾದೊಂದಿಗೆ ಕಲಿಸುತ್ತೇನೆ

ಕೋರ್ಸ್ 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.





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 ಲೆಕ್ಸಿಕಾನ್ ಸಂಗ್ರಹ

ಸಾರಾಂಶ

1

ಫ್ರೇಮ್ / ಅನ್-ಕ್ಯಾಮೆರಾ / ಆಫ್-ಕ್ಯಾಮೆರಾ / ವಾಯ್ಸ್-ಓವರ್

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 / ಧೃಶ್ಯ

5

ಇತಿಹಾಸ / ಸನ್ನಿವೇಶ / ಸ್ಟೋರಿಬೋರ್ಡ್ / ನಿರ್ದೇಶನ



ಚಟುವಟಿಕೆಯ ನಿರೀಕ್ಷಿತ ಅಂತ್ಯ

ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಲು ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಿ ಮತ್ತು ಬಳಸಿ.

ಫ್ರೇಮಿಂಗ್ ಸಂದೇಶದ ಮೇಲೆ ಹೇಗೆ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರುತ್ತದೆ?

ಸಿನಿಮಾಟೋಗ್ರಾಫಿಕ್ ಭಾಷೆಯೊಂದಿಗೆ ನಿಮ್ಮ ಸಂವೇದನೆ ಮತ್ತು ಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿ.

ಸೂಕ್ತವಾದ ಶಬ್ದಕೋಶವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಕೇಳಲು ಮತ್ತು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಹೇಳಿ.

ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯ ಸಾಧನವಾಗಿ ಅದರ ಎಲ್ಲಾ ವೈವಿಧ್ಯತೆಗಳಲ್ಲಿ ರೇಖಾಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಳಸಿ.



ದಿ ಎಕ್ಸ್‌ಟ್ರಾಟೆರ್ರಸ್ಟ್ರಿಯಲ್ ಫೇರಿ, ಒಲಿವಿಯರ್ ಡಿವಾಯ್, 2017



ಪ್ರಸ್ತುತಿ

ಫ್ರೇಮ್ ಮಾಡುವುದು ಹೇಗೆ?

ತನ್ನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಫ್ರೇಮ್ ಮಾಡಲು ಮತ್ತು ಸಂಯೋಜಿಸಲು, ಕ್ಯಾಮರಾ ಆಪರೇಟರ್ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಸಂಘಟಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು

ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿನ ವಸ್ತುಗಳು ಮತ್ತು ನಿಮ್ಮ ಕ್ಯಾಮರಾವನ್ನು ಇರಿಸಲು ಹಲವಾರು ಆಯ್ಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ.

ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಕ್ಯಾಮರಾ ಆಪರೇಟರ್ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಫ್ರೇಮ್ ಮಾಡಲು ಬಯಸಿದರೆ:

. ಕ್ಯಾಮರಾ ಆಪರೇಟರ್ ಫ್ರೇಮ್‌ನಲ್ಲಿನ ಪಾತ್ರದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಇಡೀ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಫ್ರೇಮ್ ಮಾಡಲು ಅಥವಾ ಭಾಗವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಫ್ರೇಮ್ ಮಾಡಲು ಅವನು ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು

ಪಾತ್ರದ, ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಮುಖ.

ಇದನ್ನು ಪ್ಲಾನ್ ಸ್ಕೇಲ್ ಆಯ್ಕೆ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಯೋಜನಾ ಮಾಪಕದಲ್ಲಿ ಯೋಜನೆ ಪದವು ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ

ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಚೌಕಟ್ಟುಗಳು ಮತ್ತು ಪ್ರತಿ ಶಾಟ್ ಸ್ಕೇಲ್‌ಗೆ ಒಂದು ಹೆಸರು ಇದೆ

ವಿಭಿನ್ನ, ಸಾಮಾನ್ಯ ಶಾಟ್, ಲಾಂಗ್ ಶಾಟ್, ಮಧ್ಯಮ ಶಾಟ್, ಕ್ಲೋಸಪ್...

ಕ್ಯಾಮರಾ ಆಪರೇಟರ್ ಒಂದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಫ್ರೇಮ್ ಮಾಡಲು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದರೆ, ಅವನು ಮಾಡಬಹುದು

ಕ್ಯಾಮರಾದಿಂದ ಹೆಚ್ಚು ಅಥವಾ ಕಡಿಮೆ ದೂರದಲ್ಲಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಆಳದಲ್ಲಿ ಇರಿಸಿ.

ಯೋಜನೆ ಎಂಬ ಪದವನ್ನು ವಸ್ತುಗಳು ಅಥವಾ ಅಕ್ಷರಗಳ ಜೋಡಣೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಲು ಸಹ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ

ಆಳದಲ್ಲಿ: ಹೀಗೆ ನಾವು ಮುಂಬರುವ ಎರಡನೇ ಸಮತಲವನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸುತ್ತೇವೆ

ಕ್ಯಾಮರಾದಿಂದ ಅವರ ದೂರವನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ಹಿನ್ನೆಲೆ, ಫಾರ್

ಈ ದೂರವನ್ನು ಒತ್ತಿ, ಕ್ಯಾಮರಾ ಆಪರೇಟರ್ ಮೈದಾನದ ಆಳದಲ್ಲಿ ಫ್ರೇಮ್ ಮಾಡಬಹುದು

ಇದು ಚಿತ್ರದ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಅನುರೂಪವಾಗಿದೆ, ಅದರ ಅಂಶಗಳು ತೀಕ್ಷ್ಣವಾಗಿರುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಮಸುಕಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ.

. ಕ್ಯಾಮರಾ ಆಪರೇಟರ್ ನೋಟದ ಕೋನವನ್ನು ಸಹ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಅವನು ಪಾತ್ರವನ್ನು ಮುಂಭಾಗದಿಂದ, ಪೊಷ್ಠೆಯಲ್ಲಿ, ಹಿಂಭಾಗದಿಂದ ಫ್ರೇಮ್ ಮಾಡಲು ಆಯ್ಕೆಮಾಡುತ್ತಾನೆ ಮತ್ತು ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ

ಪಾತ್ರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಕ್ಯಾಮರಾದ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ. ಅವನು ಕೋನವನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದು

ಸಾಮಾನ್ಯ ಮತ್ತು ಕ್ಯಾಮರಾವನ್ನು ಪಾತ್ರದ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಇರಿಸಿ, a

ಹೆಚ್ಚಿನ ಕೋನ ಮತ್ತು ಕ್ಯಾಮರಾವನ್ನು ಅಕ್ಷರದ ಮೇಲೆ ಇರಿಸಿ ಅಥವಾ ಎ ಆಯ್ಕೆಮಾಡಿ

ಕಡಿಮೆ ಕೋನ ಮತ್ತು ಕ್ಯಾಮರಾವನ್ನು ಪಾತ್ರದ ಕೆಳಗೆ ಇರಿಸಿ.

ವಾಸ್ತವದಲ್ಲಿ, ಚಲನಚಿತ್ರವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಈ ಎಲ್ಲಾ ಆಯ್ಕೆಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಮೊದಲು ಈ ಎಲ್ಲಾ ಆಯ್ಕೆಗಳನ್ನು ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲು, ಕ್ಯಾಮರಾ ಆಪರೇಟರ್ ತನ್ನ ಇತ್ಯರ್ಥಕ್ಕೆ ಎರಡು ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದಾನೆ:

ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ, ಸನ್ನಿವೇಶ ಮತ್ತು ಸ್ಲೋರಿಬೋರ್ಡ್ (ಸೆಷನ್ 5 ನೋಡಿ).

1 ಸಿನಿಮಾದಲ್ಲಿ, ಶಾಟ್ ಎಂಬ ಪದವು ಮತ್ತೊಂದು ಅರ್ಥವನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ: ಇದು ಶಾಟ್ ಪ್ರಾರಂಭ ಮತ್ತು ಅಂತ್ಯದ ನಡುವಿನ ಕ್ಷಣವಾಗಿದೆ (ಸೆಷನ್ 5 ನೋಡಿ).

M ನಲ್ಲಿ ಕಡಿಮೆ ಕೋನ, ಶಾಪ್‌ಶ್ವರ್ಟ್, ಫ್ರೆಡ್ ಲ್ಯಾಂಗ್, 1931



ಕೊಡಲು ನಿರ್ದೇಶಕರು ಲೋ ಕೋನವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ

ಪಾತ್ರವು ಪ್ರಬಲ, ಉನ್ನತ ಸ್ಥಾನ.

ಥೈವಿಂಗ್ ಇನ್ ಎಮ್ ದಿ ಅಡ್ವೆನ್ಚರ್ಸ್, ಫ್ರೆಡ್ ಲ್ಯಾಂಗ್, 1931



ಕೊಡಲು ನಿರ್ದೇಶಕರು ಲೋ ಕೋನವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ

ಪಾತ್ರವು ದುರ್ಬಲವಾದ, ಕೆಳಮಟ್ಟದ ಸ್ಥಾನ.



ಸಿನಿಮಾ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಪ್ರಶ್ನಾವಳಿ.

. ಪಾತ್ರವನ್ನು ರೂಪಿಸುವಾಗ ಕ್ಯಾಮರಾ ಆಪರೇಟರ್‌ನ ಆಯ್ಕೆಗಳು ಯಾವುವು?

ಶಾಟ್ ಸ್ಕೇಲ್, ಅಂದರೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗಿರುವ ಪಾತ್ರದ ಗಾತ್ರ ಮತ್ತು ನೋಟದ ಕೋನ.

. ಪಾತ್ರದ ಕ್ಲೋಸ್ ಅಪ್ ಎಂದರೇನು?

ಕ್ಲೋಸ್-ಅಪ್ ಎನ್ನುವುದು ಮಾನವ ದೇಹದ ಒಂದು ಭಾಗವನ್ನು (ಮುಖ, ಕೈ, ಕಾಲು, ಇತ್ಯಾದಿ) ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸುವ ಚೌಕಟ್ಟು.

. ಸಾಮಾನ್ಯ ಯೋಜನೆ ಎಂದರೇನು?

ಸಾಮಾನ್ಯ ಶಾಟ್ ಒಂದು ಚೌಕಟ್ಟಿನ ರಚನೆಯಾಗಿದ್ದು ಅದು ಸಂಪೂರ್ಣ ಸೆಟ್ಟಿಂಗ್ ಅನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳವನ್ನು ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ.

. ಕ್ಷೇತ್ರದ ಆಳ ಎಂದರೇನು?

ಕ್ಷೇತ್ರದ ಆಳವು ಚಿತ್ರದ ಅಂಶಗಳು ಕೇಂದ್ರೀಕೃತವಾಗಿರುವ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಅನುರೂಪವಾಗಿದೆ.

. ಹೆಚ್ಚಿನ ಕೋನದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪಾತ್ರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಕ್ಯಾಮರಾ ಎಲ್ಲಿದೆ?

ಕ್ಯಾಮರಾ ಪಾತ್ರದ ಮೇಲೆ ಇದೆ.

. ಕಡಿಮೆ ಕೋನದಲ್ಲಿ ಪಾತ್ರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಕ್ಯಾಮರಾ ಎಲ್ಲಿದೆ?

ಕ್ಯಾಮರಾ ಪಾತ್ರದ ಕೆಳಗೆ ಇದೆ.

ಶಬ್ದಕೋಶ ಇನ್ನಷ್ಟು ತಿಳಿಯಿರಿ...

ಕ್ಲೋಸ್-ಅಪ್ ಅನ್ನು ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ

ಕ್ಲೋಸ್-ಅಪ್, ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಪದ.

ಅಮೆರಿಕನ್ ಯೋಜನೆಯು ಚೌಕಟ್ಟಾಗಿದೆ

ತೊಡೆಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಾತ್ರದ.

ಹೆಸರಿಸಲಾಗಿದೆ ಹೀಗಾಗಿ ಏಕೆಂದರೆ ಇದು ಎ

ಚೌಕಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಚಲನಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ

1910 ರಿಂದ 1940 ರ ದಶಕದ ಅಮೆರಿಕನ್ನರು.

ಡೈವಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಕಡಿಮೆ ಕೋನ

ಎಂಬ ಪದಗಳನ್ನು ಸಹ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ

ಚಿತ್ರಕಲೆ ಮತ್ತು ಛಾಯಾಗ್ರಹಣ.

a ನಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಮನುಷ್ಯರ ಅಂಶಗಳು

ಚಿತ್ರವು ದೊಡ್ಡದಕ್ಕೆ ಅನುರೂಪವಾಗಿದೆ

ಕ್ಷೇತ್ರದ ಆಳ.

ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

1. ಶಾಟ್ ಸ್ಕೇಲ್ (6 ರಿಂದ 12 ವರ್ಷಗಳವರೆಗೆ) ಗಾತ್ರದ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸಿ.

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

(ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಾಗಿ "ಅಲ್ಟ್ರಾ" ಮತ್ತು "ಶಿಪ್ ವೈಕ್ಸ್" ಚಿತ್ರಗಳ ವಸ್ತು p 6 ಮತ್ತು p 7)

2. ನೋಟದ ಕೋನದಿಂದ (6 ರಿಂದ 12 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನವರೆಗೆ) ಚಲನಚಿತ್ರದಿಂದ "ಲಾಸ್ಟ್ ಪ್ರಾಪರ್ಟಿ" ಚಿತ್ರಗಳ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ.

(ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಾಗಿ "ಲಾಸ್ಟ್ ಪ್ರಾಪರ್ಟಿ" ಚಿತ್ರದ ವಸ್ತು ಪು 8)

ಸಾಮಾನ್ಯ ಕೋನ, ಹೆಚ್ಚಿನ ಕೋನ ಮತ್ತು ಕಡಿಮೆ ಕೋನ.

3. ಡೈವಿಂಗ್, ಲೋ-ಆಂಗಲ್ (9 ರಿಂದ 12 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನವರೆಗೆ) ಪದಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಎರಡು ಭಾವಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹೋಲಿಕೆ ಮಾಡಿ.

4. ವಿಭಿನ್ನ ಯೋಜನಾ ಮಾಪಕಗಳು ಮತ್ತು ವಿಭಿನ್ನ ವೀಕ್ಷಣಾ ಕೋನಗಳ ಸ್ಕ್ರೈನ್‌ಶೋಟ್‌ಗಳಿಗೆ ಫೋಟೋ ಅಥವಾ ವೀಡಿಯೋ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ (9 ರಿಂದ 12 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನವರೆಗೆ).

5. ಲಾಂಗ್ ಶಾಟ್, ಮೀಡಿಯಂ ಶಾಟ್ ಮತ್ತು ಕ್ಲೋಸ್‌ಅಪ್‌ನಲ್ಲಿ ರೂಪಿಸಲಾದ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.

6. ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿನ ಚಿತ್ರಗಳ ಮುನ್ನೆಲೆ, ಮಧ್ಯಮ ನೆಲ ಮತ್ತು ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ (ವಯಸ್ಸು 6 ರಿಂದ 12).

(ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಾಗಿ "ಅಟೋಮ್" ಚಿತ್ರದ ವಸ್ತು ಪು 10)

7. ಚಿತ್ರಗಳ ಚೂಪಾದ ಮತ್ತು ಮಸುಕಾದ ಅಂಶಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. (6 ರಿಂದ 12 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನವರು).

(ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಾಗಿ "ಅಟೋಮ್" ಫಿಲ್ಮ್‌ನಿಂದ ವಸ್ತು p 11)



ಚಟುವಟಿಕೆಗಾಗಿ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು 1

ಶಾಟ್ ಸ್ಕೇಲ್ ಪರಿಮಾಣದ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ "ಅಲ್ಟೆಕ್" ಚಿತ್ರದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸಿ.

ಚಲನಚಿತ್ರದಿಂದ ಚಿತ್ರಗಳು ಮತ್ತು ಶಾಟ್ ಮಾಪಕಗಳ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಿ ಮತ್ತು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ವಿತರಿಸಿ.



ಮುದ್ರಿಸಲು (ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿಲ್ಲದೆ)

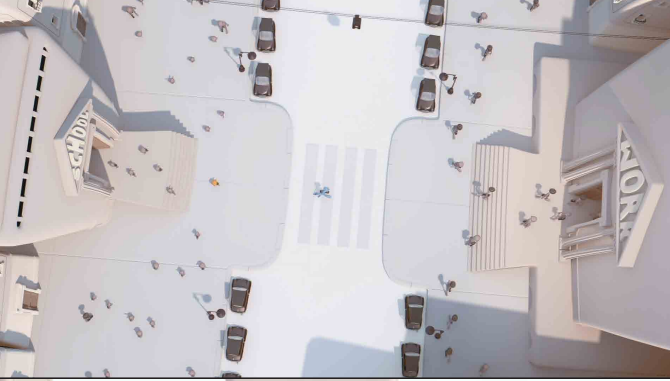
1



4



2



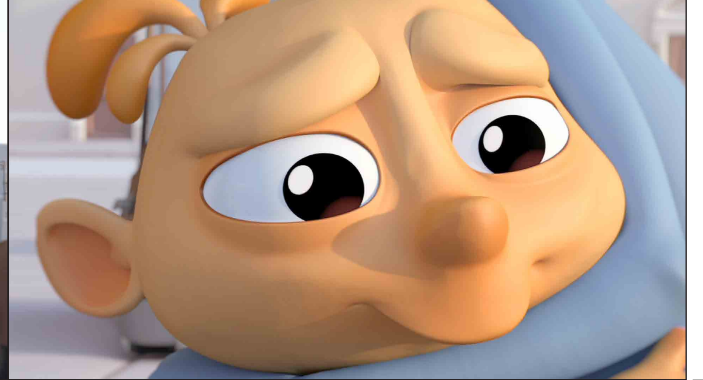
5



3



6



ಅಲ್ಟೆಕ್ © ಡೇನಿಯಲ್ ಮಾರ್ಟಿನ್‌ಜ್ ಲಾರಾ ಮತ್ತು ರಾಫಾ ಕ್ಯಾನೊ ಮೆಂಡೆಜ್

ಯೋಜನೆ ಮಾಪಕಗಳು

1. ಸಾಮಾನ್ಯ ಯೋಜನೆಯು ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅದರ ಭೌಗೋಳಿಕ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳಾಸ್ಥದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಇರಿಸುತ್ತದೆ.
2. ಒಟ್ಟಾರೆ ಯೋಜನೆಯು, ಸಾಮಾನ್ಯ ಯೋಜನೆಗೆ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿದೆ, ರಸ್ತೆ ಅಥವಾ ಚೌಕದಂತಹ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುತ್ತದೆ.
3. ಅರ್ಧ-ಸೆಟ್ ಶಾಟ್ ಸೆಟ್ಟಿಂಗ್ ಭಾಗವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಒಳಗೊಂಡಿದೆ.
4. ಮಧ್ಯಮ ಶಾಟ್ ಒಂದು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಫೇಮ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ.
5. ಕ್ಲೋಸ್-ಅಪ್ ನೋಟದ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಫೇಮ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅನ್ನೋನ್ಸೆಮೆಂಟ್‌ನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತದೆ.
6. ಕ್ಲೋಸ್-ಅಪ್ ಚೌಕಟ್ಟುಗಳು ಬಹಳ ನಿಕಟವಾಗಿ ಮತ್ತು ಪಾತ್ರದ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ವಸ್ತುವಿನ ಮೇಲೆ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುತ್ತದೆ.



ಚಟುವಟಿಕೆಗಾಗಿ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು 1

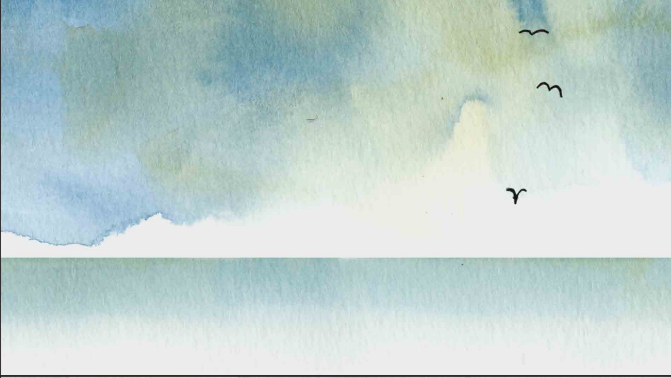
ಶಾಟ್ ಸ್ಕೀಲ್ ಪರಿಮಾಣದ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ "ಶಿಪ್ಟೆಕ್ಸ್" ಚಿತ್ರದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸಿ.

ಚಲನಚಿತ್ರದಿಂದ ಚಿತ್ರಗಳು ಮತ್ತು ಶಾಟ್ ಮಾಪಕಗಳ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಿ ಮತ್ತು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ವಿತರಿಸಿ.

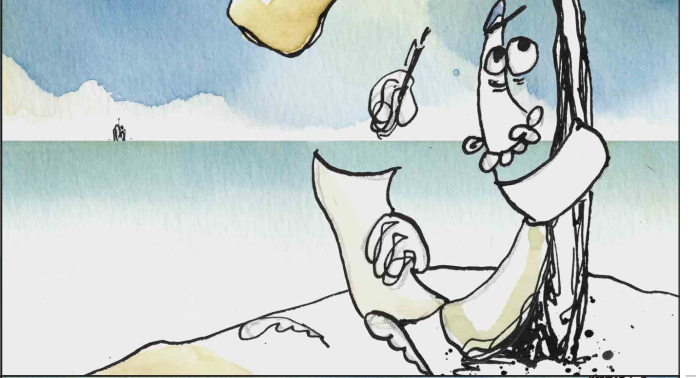


ಮುದ್ರಿಸಲು (ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿಲ್ಲದೆ)

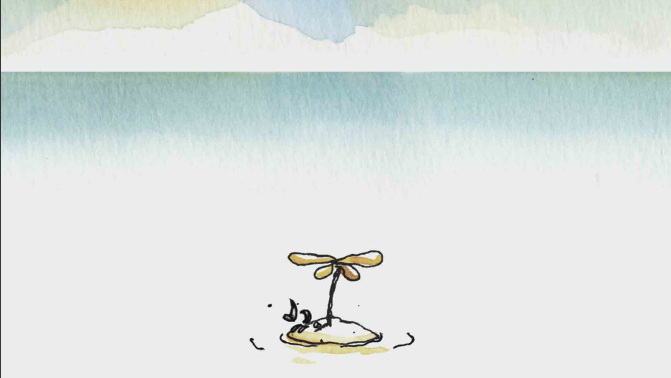
1



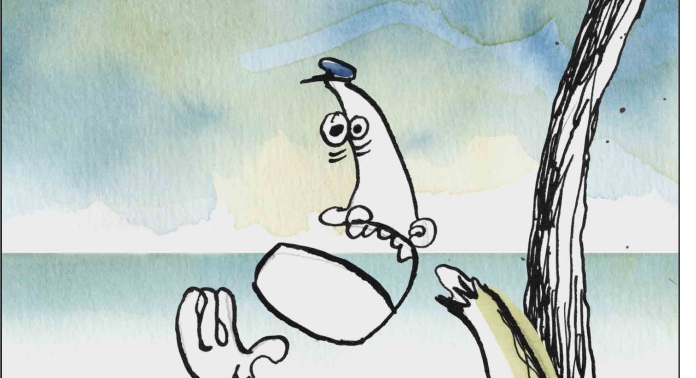
4



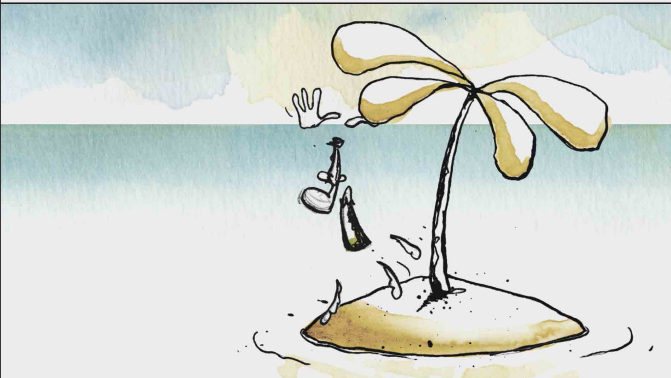
2



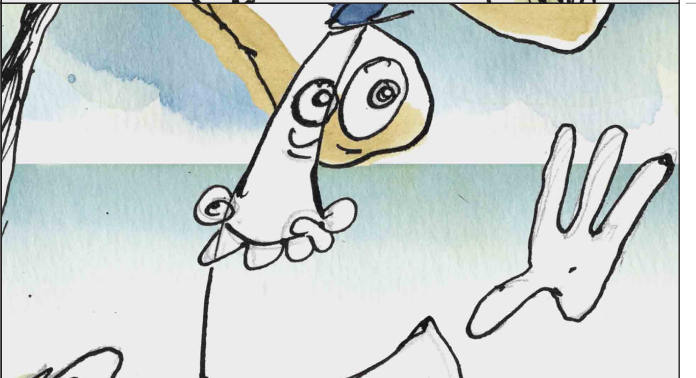
5



3



6



ಹಡಗು ನಾಶವಾದ © ಪೋಲೋ ಕೈಪರ್ಸ್

ಯೋಜನೆ ಮಾಪಕಗಳು

1. ಸಾಮಾನ್ಯ ಯೋಜನೆಯು ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅದರ ಭೌಗೋಳಿಕ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳಾಸ್ಥದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಇರಿಸುತ್ತದೆ.
2. ಒಟ್ಟಾರೆ ಯೋಜನೆಯು, ಸಾಮಾನ್ಯ ಯೋಜನೆಗೆ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿದೆ, ರಸ್ತೆ ಅಥವಾ ಚೌಕದಂತಹ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುತ್ತದೆ.
3. ಅರ್ಧ-ಸೆಟ್ ಶಾಟ್ ಸೆಟ್ಟಿಂಗ್ ಭಾಗವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಒಳಗೊಂಡಿದೆ.
4. ಮಧ್ಯಮ ಶಾಟ್ ಒಂದು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಫೇಮ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ.
5. ಕ್ಲೋಸ್-ಅಪ್ ಸೊಂಟದ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಫೇಮ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅನ್ವೇಷಣೆಯನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತದೆ.
6. ಕ್ಲೋಸ್-ಅಪ್ ಚೌಕಟ್ಟುಗಳು ಬಹಳ ನಿಕಟವಾಗಿ ಮತ್ತು ಪಾತ್ರದ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ವಸ್ತುವಿನ ಮೇಲೆ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುತ್ತದೆ.



ಚಟುವಟಿಕೆಗಾಗಿ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು 2

ಕೋನವನ್ನು ನೋಡುವ ಮೂಲಕ "ಲಾಸ್ಟ್ ಪ್ರಾಪರ್ಟಿ" ಚಿತ್ರದಿಂದ ಚಿತ್ರಗಳ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ.

ಚಲನಚಿತ್ರದಿಂದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ನೋಡುವ ಕೋನಗಳ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಿ ಮತ್ತು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ವಿತರಿಸಿ.



ಮುದ್ರಿಸಲು (ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿಲ್ಲದೆ)

1



1



2



2



3



3



ಲಾಸ್ಟ್ ಪ್ರಾಪರ್ಟಿ © ಅಸಾ ಲುಕಾಂಡರ್

ಕೋನಗಳನ್ನು ನೋಡುವುದು

- 1.. ಸಾಮಾನ್ಯ ಕೋನದಲ್ಲಿ, ಕ್ಯಾಮೆರಾವು ಅಕ್ಷರಗಳು ಅಥವಾ ವಸ್ತುಗಳ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿದೆ.
2. ಹೆಚ್ಚಿನ ಕೋನದಲ್ಲಿ, ಕ್ಯಾಮೆರಾವು ಅಕ್ಷರಗಳು ಅಥವಾ ವಸ್ತುಗಳ ಮೇಲಿರುತ್ತದೆ.
3. ಕಡಿಮೆ ಕೋನದಲ್ಲಿ, ಕ್ಯಾಮೆರಾವು ಅಕ್ಷರಗಳು ಅಥವಾ ವಸ್ತುಗಳ ಕೆಳಗೆ ಇರುತ್ತದೆ.



ಚಟುವಟಿಕೆಗಾಗಿ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು 3

ಡೈವ್, ಲೋ ಆಂಗಲ್ ಮತ್ತು ಕೆಳಗಿನ ಕೆಲವು ಪದಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಎರಡು ಭಾವಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹೋಲಿಕೆ ಮಾಡಿ (9 ರಿಂದ 12 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನವರು).

ಸಣ್ಣ, ದುರ್ಬಲವಾದ, ನಿರುಪದ್ರವ, ರಕ್ಷಣೆ / ದೊಡ್ಡ, ಭವ್ಯವಾದ, ಬಲವಾದ, ಶಕ್ತಿ...



ಲೆಟಿಶಾ ಡೆನಿನ್, ಡಿಯೋ ವ್ಯಾನ್ ಥಿಸ್‌ಬರ್ಗ್, 1895. MET



ಫ್ರಾನ್ಸ್ ಲೂಯಿಸ್ XIV, ಜಸ್ಟಿನ್ ಡಿ ವ್ಯಾಂಟ್, 1654. ಅಂಪ್ರಾನ್ ಮೋಟೆ

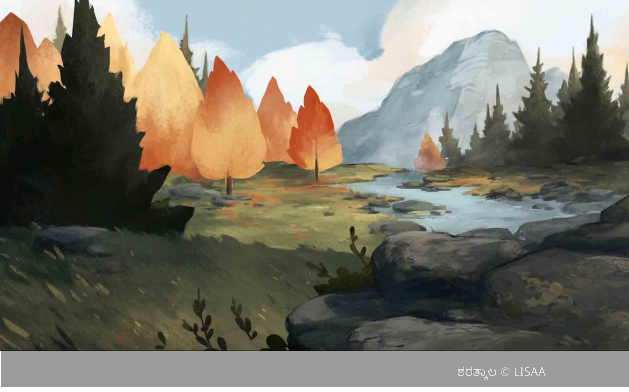




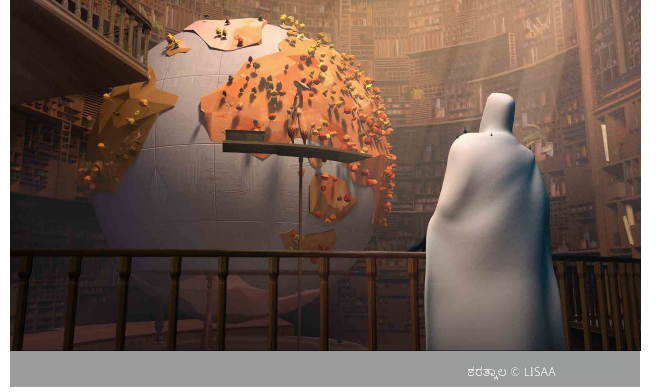
ಚಟುವಟಿಕೆಗಾಗಿ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು 6

ಚಿತ್ರಗಳ ಮುಂಭಾಗ, ಮಧ್ಯಮ ನೆಲ ಮತ್ತು ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಕೆಳಗಿನ ಕೆಲವು ಪದಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ (ವಯಸ್ಸು 6 ರಿಂದ 12).

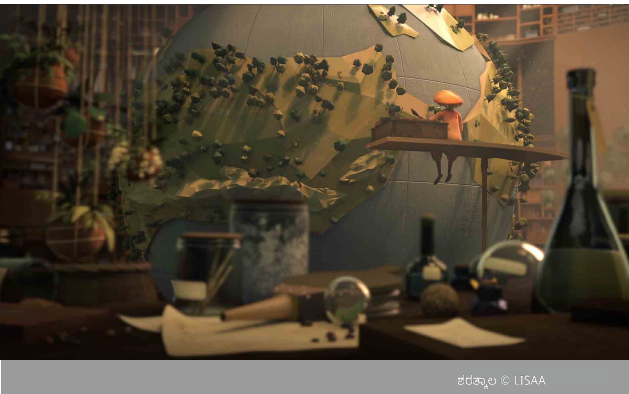
ಮುಂದೆ, ಹಿಂದೆ, ದೂರದಲ್ಲಿ, ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣ, ದೊಡ್ಡ...



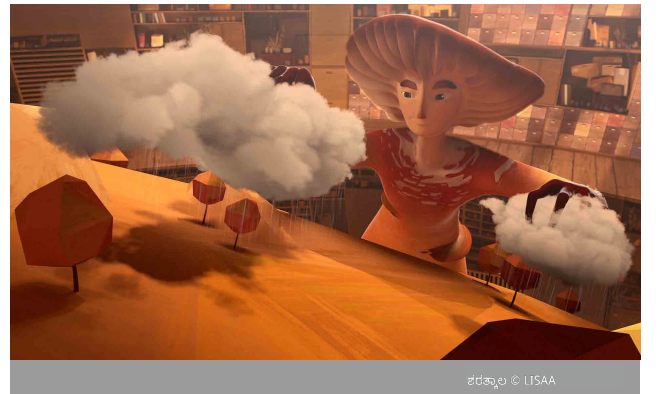
ಚಿತ್ರಾಂಶ © LISAA



ಚಿತ್ರಾಂಶ © LISAA



ಚಿತ್ರಾಂಶ © LISAA

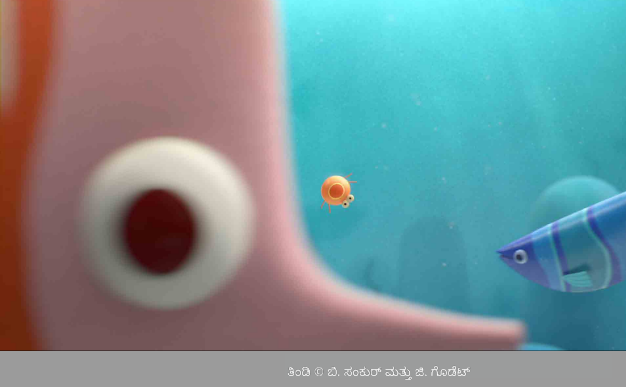


ಚಿತ್ರಾಂಶ © LISAA

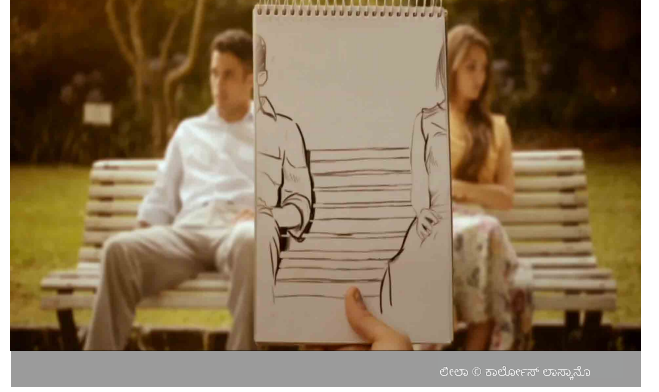


ಚಟುವಟಿಕೆಗಾಗಿ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು 6

ಚಿತ್ರಗಳ ತೀಕ್ಷ್ಣವಾದ ಮತ್ತು ಮಸುಕಾದ ಅಂಶಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಕ್ಷೇತ್ರದ ಆಳ ಪದವನ್ನು ಬಳಸಿ. (6 ರಿಂದ 12 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನವರು).



ಶಿಂಧಿ © ಬಿ. ಪಂಪುರಾ ಮತ್ತು ಜಿ. ಗೋಡೆಟ್



ಲೀಲಾ © ಕಾರ್ಟೂನ್‌ಸ್ಟಾಡಿಯೋ



ಬಟರ್ಫ್ಲೈ ಪ್ರಮನ್ © ಲೆನ್ ಫಿಲ್ಮ್ಸ್, ಡು ನಾರ್ಡ್



Alco ಆನ್ ದಿ ರೋಡ್ © Soyeon ಕಿಮ್