

Lexicon ແລະໄວຍາກອນຂອງ cinema

Christophe ແລະ Olivier Defaye

ຂ້ອຍສອນກັບ cinema

ຫຼັກສູດ 1

ກອບ / ໃນກ້ອງຖ່າຍຮູບ / ປິດກ້ອງຖ່າຍຮູບ / ສຽງປິດ

Framing, framing, ປະຕິບັດການກ້ອງຖ່າຍຮູບ, shot-reverse shot.





by Christophe ແລະ Olivier Defaye Lexicon ແລະໄວຍາກອນຂອງ cinema

"ບົດບັນທຶກແລະໄວຍະກອນຂອງຮູບເງົາ", ສຳລັບອາຍຸ 6 ຫາ 12 ປີ,
ຖືກນຳສະເໜີໃນຮູບແບບຂອງຫຼັກສູດທີ່ປະກອບດ້ວຍເກມແລະການອອກກຳລັງກາຍ

ສ້າງຈາກຮູບເງົາໃນເວທີ: platform.films-pour-enfants.com

ຫຼັກສູດນີ້ຈະຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດກຳນົດແລະເຫມາະສົມໂດຍຜ່ານ
ຄຳສັບ, ການວິເຄາະແລະການສະແດງອອກເຄື່ອງມື, ແຕ່ຍັງເພື່ອປະຕິບັດ

ກິດຈະກຳການກະກຽມສຳລັບການສ້າງຮູບເງົາ.



ເພິ່ນ © Katie Sung Lee

ສະຫຼຸບ

1

ກອບ / ໃນກ້ອງຖ່າຍຮູບ / ປັດກ້ອງຖ່າຍຮູບ / ສຽງປິດ

Framing, framing, ປະຕິບັດການກ້ອງຖ່າຍຮູບ, shot-reverse shot.

2

ອັງປະກອບ / ຂະໜາດແຜນການ / ມຸມເບິ່ງ

ແຂງທົ່ວໄປ, ແຂງຍາວ, ແຂງກາງ, ໃກ້... ດ້ານໜ້າ, ແຂງທິສອງ,

ພື້ນຫລັງ, ມຸມປົກກະຕິ, ມຸມສູງ, ມຸມຕໍ່າ, ຄວາມເລິກຂອງພາກສະໜາມ.

3

ການເຄື່ອນໄຫວ / ຍັງຍິງ / ພາໂນຣາມາ / ການເດີນທາງ / ຊຸມ

ເຂົ້າແລະອອກຈາກພາກສະໜາມຂອງລັກສະນະແລະວັດຖຸ.

4

ການສັກຢາ / ລຳດັບ / ສາກ

5

ປະຫວັດສາດ / ສະຖານະການ / Storyboard / ທິດທາງ



ຄາດວ່າຈະສິ້ນສຸດກິດຈະກຳ

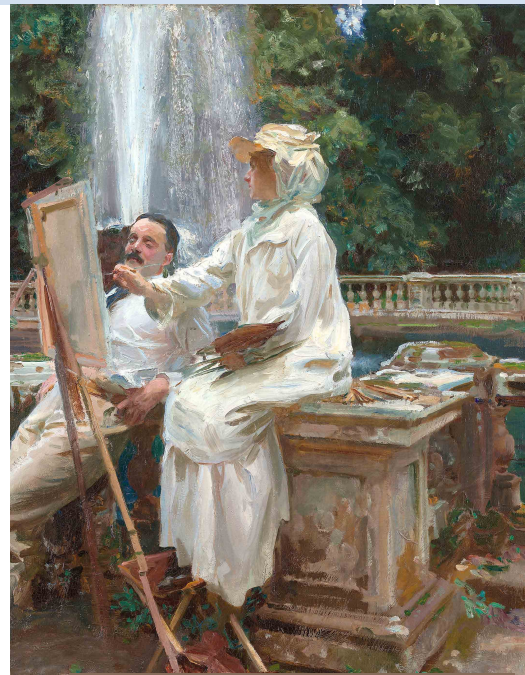
ຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງກອບໃນຮູບແຕ້ມ, ການຖ່າຍຮູບແລະພາກສະຫນາມໃນຮູບເງົາ.

ຄວາມສຳຄັນຂອງກ້ອງນອກເປັນເຄື່ອງມືສະແດງລະຄອນ.

ສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກ ແລະຈິນຕະນາການຂອງເຈົ້າດ້ວຍພາສາຂອງຮູບເງົາ.

ເວົ້າໃຫ້ໄດ້ຍິນແລະເຂົ້າໃຈໂດຍໃຊ້ຄຳສັບທີ່ເໝາະສົມ.

ໃຊ້ການແຕ້ມຮູບໃນຄວາມຫຼາກຫຼາຍຂອງມັນທັງຫມົດເປັນວິທີການສະແດງອອກ.



The Fountain, Villa Torlonia, John Singer Sargent, 1907

ສະຖາບັນສິລະປະ: Chicago



ການນຳສະເຫນີ

ມັນຍາກທີ່ຈະຈິນຕະນາການຮູບແຕ້ມທີ່ບໍ່ມີຂອບເຂດ!

ພວກເຮົາສະເຫນີຈຳກັດໂດຍຂະຫນາດຂອງການສະຫນັບສະຫນູນຂອງຮູບແຕ້ມຂອງພວກເຮົາ, a ແຜ່ນເຈ້ຍ, ຝາ, ຊັ້ນສະຫນາມເດັກຫຼິ້ນ ...

"ຜ້າປູ Bayeux" ຂອງ Queen Mathilde (ສະຕະວັດທີ 11) ເຊິ່ງວັດແທກແຕ່ຄວາມຍາວ 68 ແມັດບໍ່ສາມາດເປັນນິດ.

ໃນການແຕ້ມຮູບ, ແຕ່ຍັງຢູ່ໃນການຖ່າຍຮູບແລະຮູບເງົາ, ພວກເຮົາສະເຫນີຈຳກັດໂດຍກອບທີ່ກຳນົດຂອບເຂດຈຳກັດຂອງຮູບພາບ. ໃນການແຕ້ມຮູບ, ກອບໝາຍເຖິງຂອບຂອງຮູບແຕ້ມ. ຮູບພາບພາຍໃນກອບແມ່ນເອີ້ນວ່າພາກສະຫນາມ.

ຈຳກັດໂດຍຂະຫນາດຂອງຮູບແຕ້ມ, ນັກສິລະປິນຫຼາຍຕົ້ນກ່ຽວກັບຄຳແນະນຳທີ່ພົບເຫັນສຳລັບການ depict ສິ່ງທີ່ຢູ່ນອກກອບ, ເຮັດໃຫ້ທ້ອງສຳລັບການຈິນຕະນາການຜູ້ຊົມ. ຕົວຢ່າງ, ການແຕ້ມຕົວລະຄອນທີ່ເບິ່ງພາຍນອກຂອງກອບໄດ້ເຊື່ອເຊີນ viewer ຈິນຕະນາການສິ່ງທີ່ລັກສະນະນີ້ກຳລັງຊອກຫາຢູ່ໃນແລະຂະຫຍາຍພື້ນທີ່ຂອງຮູບແຕ້ມໃນທາງທີ່ແນ່ນອນ.

ແລະຢູ່ໂຮງຫນັງ?

ບໍ່ຄືກັບການແຕ້ມຮູບຫຼືການຖ່າຍຮູບ, ຮູບເງົາຊ່ວຍໃຫ້ທ່ານສາມາດເປັນຕົວແທນຂອງສິ່ງຕ່າງໆໃນໄລຍະເວລາ. ໃນໄລຍະນີ້, ກອບຂອງກ້ອງຖ່າຍຮູບສາມາດເຄື່ອນຍ້າຍແລະດັ່ງນັ້ນວັດຖຸ, ລັກສະນະສາມາດອອກມາຈາກພາກສະຫນາມທີ່ເຂົ້າໄປໃນພາກສະຫນາມ. ເຖິງແມ່ນວ່າໃນເວລາທີ່ກ້ອງຖ່າຍຮູບບໍ່ໄດ້ເຄື່ອນຍ້າຍ, ໄດ້ລັກສະນະເຄື່ອນທີ່ ຫຼືວັດຖຸສາມາດເຂົ້າ ຫຼືອອກໄດ້, ລົດ, ຕົວຢ່າງຟັງ.

ໃນຮູບເງົາ, ສິ່ງທີ່ຜູ້ຊົມສາມາດເຫັນໄດ້ຖືກເອີ້ນວ່າພາກສະຫນາມແລະສິ່ງທີ່ລາວບໍ່ສາມາດບໍ່ເຫັນແຕ່ສາມາດຈິນຕະນາການໄດ້ຖືກເອີ້ນວ່າ off-camera.

ຜູ້ອຳນວຍການຮູບເງົາທັງຫມົດໃຊ້ trick ນີ້ກັບຮູບພາບແລະສຽງ.

ສຽງທີ່ເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງ scene ເຊັ່ນ: ສຽງ, ສຽງຫຼືດົນຕີ, ແຕ່ພວກເຮົາບໍ່ເຫັນແຫຼ່ງທີ່ມາຂອງສຽງນີ້, ມັນແມ່ນປິດກ້ອງ.

ຖ້າແຫຼ່ງຂອງສຽງບໍ່ແມ່ນສ່ວນໜຶ່ງຂອງ scene, ມັນຖືກເອີ້ນວ່າ off sound.

ສຳລັບສຽງ, ຂອງຜູ້ບັນຍາຍທີ່ບໍ່ສາມາດເຫັນໄດ້, ມັນຖືກເອີ້ນວ່າສຽງເວົ້າ.

ການສັກຢາແບບປິ່ນກັບກັນແມ່ນເຕັກນິກທີ່ປະກອບດ້ວຍການຖ່າຍພາບດຽວກັນ

scene ຈາກສອງມຸມກົງກັນຂ້າມ.

ຮູບປັ້ນທີ່ຍິ່ງໃຫຍ່

ຮູບແຕ້ມຖ້ຳ

ບາງຮູບແຕ້ມຢູ່ໃນຫ້ອງ

ຂອງ Bulls ຂອງຖ້ຳ

ມາດຕະການ Lascaux (ອາຍຸ 18,000 ປີ).

ຍາວເຖິງຫ້າແມັດ.

ຮູບປັ້ນບູຮານ

ອາເລັກຊານເດີ ໂມເຊ (2,200

ປີ) ວັດແທກໄດ້ 5.80 ມ ຄູນ 3.10 ມ.

ການເກີດໃໝ່

ເພດານ fresco ຂອງ

ໂບດ Sistine, ຫາສິ ໂດຍ Michelangelo ທີ່ ວັນທີ 16 ສະຕະວັດ

ຂະໜາດ 40m x 14m (560m2).

ສິນລະປະຖະຫນົນ

fresco ທີ່ໃຫຍ່ທີ່ສຸດໃນເອີຣົບ

ນັກສິລະປິນຝຣັ່ງ Ella ແລະ Pitr

ຢູ່ເທິງຫລັງຄາຂອງ pavilion 3 ຂອງ

Paris-Expo Porte de Versailles ມີ

ເນື້ອທີ່ 25,000 m2 ແລະ

ນັກສິລະປິນຊາວບຣາຊິນ Eduardo Kobra,

ໄດ້ເຮັດໃນໂອກາດຂອງເກມໄດ້

ໂອລິມປິກ 2016

ຮູບປັ້ນໃຫຍ່ຂອງໂລກ: 190

ແມັດຍາວ.



ຄໍາຖາມກ່ຽວກັບຮູບເງົາ

ແບບສອບຖາມສໍາລັບນັກຮຽນ.

. ກອບຮູບແຕ້ມແມ່ນຫຍັງ?

ກອບແມ່ນຂອບຂອງຮູບແຕ້ມ.

. ພາກສະຫນາມໃນ cinema ແມ່ນຫຍັງ?

ພາກສະຫນາມແມ່ນທຸກສິ່ງທຸກຢ່າງທີ່ເບິ່ງເຫັນພາຍໃນກອບໃນຂະນະທີ່ການບັນທຶກຮູບເງົາ, ທຸກສິ່ງທຸກຢ່າງທີ່ຜູ້ຊົມສາມາດເບິ່ງໄດ້.

. ກ້ອງນອກໃນໂຮງໝັງແມ່ນຫຍັງ?

Off-camera ແມ່ນທຸກສິ່ງທຸກຢ່າງທີ່ຢູ່ນອກກອບ, ສິ່ງທີ່ viewer ບໍ່ສາມາດເບິ່ງເຫັນ.

. ສຽງປິດໃນໂຮງໝັງແມ່ນຫຍັງ?

ສຽງປິດແມ່ນສຽງທີ່ບໍ່ແມ່ນສ່ວນໜຶ່ງຂອງສາກ ແລະແຫຼ່ງທີ່ມາຂອງມັນບໍ່ສາມາດເຫັນໄດ້ໃນກອບ.

. ຄວາມແຕກຕ່າງຕົ້ນຕໍລະຫວ່າງຮູບຖ່າຍ ແລະຮູບເງົາແມ່ນຫຍັງ?

ຮູບເງົາເຮັດໃຫ້ພວກເຮົາເປັນຕົວແທນຂອງສິ່ງຕ່າງໆ, ແຕ່ຍັງກວມເອົາໄຫວຂອງສິ່ງຕ່າງໆໃນໄລຍະເວລາ.

ນັບຕັ້ງແຕ່ invention ຂອງ cinema ເວົ້າ, ຮູບເງົາໄດ້ເຮັດໃຫ້ມັນເປັນໄປໄດ້ທີ່ຈະນໍາໃຊ້ສຽງ.

ຄໍາສັບ ສຶກສາເພີ່ມເຕີມ...

ກອບແມ່ນການປະຕິບັດຂອງກອບ, ນັ້ນແມ່ນການເວົ້າຈະເລືອກເອົາສິ່ງທີ່ເຂົ້າ

ພາຍໃນຂອບເຂດຈໍາກັດຂອງກອບ.

ໃນເວລາຖ່າຍຮູບເງົາ, ໄດ້ຊ່າງຖ່າຍຮູບກັບກ້ອງຖ່າຍຮູບຂອງລາວ (ທີ່ cameraman) ຮັບຜິດຊອບ

ກອບ.

ທ່ານສາມາດດັດແປງກອບຂອງ a ຮູບພາບຈາກຮູບພາບທີ່ຮູບເງົາ ຫຼັງຈາກຍິງ: ນີ້ແມ່ນ

ການປຸງພຶດ.

ຄວາມ ໝາຍ ອື່ນຂອງກອບ ຄໍາ

ກອບ Billiard

ຮົງຜົງ

ສະພາບແວດລ້ອມດໍາລົງຊີວິດ

ກອບລົດຖີບ

ກິດຈະກຳ

1. ຂຽນຂໍ້ຄວາມໂດຍໃຊ້ກອບຄໍາສັບ, ພາກສະຫນາມ, ນອກໜ້າຈໍ ແລະສຽງ (ອາຍຸ 9 ຫາ 12 ປີ).

(ເອກະສານຈາກຮູບເງົາ "Bunny Magic" ແລະ "The Inspector and the Umbrella" ສໍາລັບກິດຈະກຳນີ້ p 3).

2. ອະທິບາຍອົງປະກອບພາບ ແລະສຽງຂອງຮູບເງົາທີ່ທ່ານເລືອກ ເຊິ່ງຢູ່ໃນ ແລະນອກກ້ອງ (ອາຍຸ 9 ຫາ 12 ປີ).

3. ອະທິບາຍສິ່ງທີ່ຢູ່ໃນພາກສະຫນາມເຮັດໃຫ້ເຈົ້າຈິນຕະນາການສິ່ງທີ່ຢູ່ນອກໜ້າຈໍ (ອາຍຸ 9 ຫາ 12 ປີ).

4. ປະດິດສາກທີ່ມີບາງສິ່ງບາງຢ່າງຢູ່ໃນກອບແລະບາງສິ່ງບາງຢ່າງນອກໜ້າຈໍ (ອາຍຸ 9 ຫາ 12 ປີ).

5. ຕັ້ງຊື່ອົງປະກອບທາງພາບ ຫຼືສຽງທີ່ສາມາດເຂົ້າ ຫຼືອອກຈາກກອບໄດ້ເຖິງແມ່ນໃນເວລາທີ່ກ້ອງຖ່າຍຮູບຈະຢູ່ (ອາຍຸ 6 ຫາ 12 ປີ).

(ອົງປະກອບທີ່, ໂດຍຜ່ານການເຄື່ອນໄຫວ, ບາງຄັ້ງສາມາດຢູ່ໃນກອບແລະບາງຄັ້ງອອກຈາກກອບ).

ລົດ, ລົດຖີບ, ລົດໄຟ, ຄົນ, ພາ, ລັກສະນະ, ສັດ (ຝາ, ນົກ...), ສ່ວນໜຶ່ງຂອງຕົວລະຄອນ (ກ.

ມີ, ຂາ...), ວັດຖຸທີ່ຄົນຖື (ປ່ວງ, ຂວານ...)

6. ແຕ້ມວັດຖຸເມື່ອມັນຢູ່ໃນກອບແລ້ວເມື່ອມັນອອກຈາກກອບ (ຕັ້ງແຕ່ 6 ຫາ 12 ປີ).

ຕົວຢ່າງ: ໂລມາໂດດ...

7. ຈິນຕະນາການຈາກຮູບພາບທີ່ສະແດງເຖິງຕົວລະຄອນໃນກອບເປັນຕົວລະຄອນນອກໜ້າຈໍ (ຕັ້ງແຕ່ອາຍຸ 6 ຫາ 12 ປີ).

(ເອກະສານຈາກຮູບເງົາ "ໜຶ່ງເບຍອິກ" ແລະ "ຮາໂອລ" ສໍາລັບກິດຈະກຳນີ້ ໜ້າ 4).

8. ຈິນຕະນາການບ່ອນທີ່ຕົວລະຄອນສາມາດເປັນຄັ້ງທີສອງກ່ອນໜ້ານີ້ ແລະບ່ອນທີ່ລາວອາດຈະເປັນວິນາທີຕໍ່ມາ.

