
பாடப்பிரிவு 13 நகரும் படங்களை பதிவு செய்தல்

பாடத் திட்ட அமைப்பு

- 13.1 பாட முன்னுரை
- 13.2 படிப்பு நோக்கம்
- 13.3 நகரும் படங்கள்
- 13.4 ஷாட், காட்சி மற்றும் வரிசை
- 13.5 ஷாட் அளவுகள்
 - 13.5.1 எக்ஸ்ட்ரீம் க்ளோஸ்-அப் (ECU)
 - 13.5.2 க்ளோஸ்-அப் (CU)
 - 13.5.3 மீடியம் க்ளோஸ்-அப் (MCU)
 - 13.5.4 மீடியம் ஷாட் (எம்எஸ்)
 - 13.5.5 மீடியம் லாங் ஷாட் (MLS)
 - 13.5.6 லாங் ஷாட் (LS)
 - 13.5.7 எக்ஸ்ட்ரீம் லாங் ஷாட் (ELS)
- 13.6 கேமரா கோணங்கள்
 - 13.6.1 கண்-நிலை ஷாட்
 - 13.6.2 ஹை-ஆங்கிள் ஷாட்
 - 13.6.3 லோ-ஆங்கிள் ஷாட்
 - 13.6.4 மற்ற கேமரா கோணங்கள்
- 13.7 கேமரா இயக்கங்கள்
 - 13.7.1 பான்
 - 13.7.2 டில்ட்
 - 13.7.3 டோலி/டிராக்
 - 13.7.4 மற்ற கேமரா இயக்கங்கள்
- 13.8 மற்ற வகை ஷாட்கள்
- 13.9 தொகுப்பு விதிகள்
- 13.10 பாடத் தொகுப்புரை
- 13.11 தொடர்ந்து படிப்பதற்குரிய நூல்கள்
- 13.12 தன் மதிப்பீடு விடைகள்

13.1 பாட முன்னுரை

ஒரு குறிப்பிட்ட வேகத்தில் காட்டப்படும் போது நிலையான படங்களின் வரிசையில் இயக்கத்தை உணரும் நிகழ்வு, இயக்கத்தின் மாயையை உருவாக்குகிறது. இது பொதுவாக நகரும் படங்கள்

என்று நாம் அங்கீகரிக்க வழிவகுக்கிறது. இந்த வசீகரிக்கும் கலை வடிவம் திரைப்படங்கள், வீடியோக்கள் மற்றும் அனிமேஷன்கள் போன்ற ஊடகங்களை உள்ளடக்கியது. இவை அனைத்தும் செய்திகள் மற்றும் கதைகளை திறம்பட வெளிப்படுத்த பயன்படுத்தப்படுகின்றன. பெரும்பாலும், அதனுடன் கூடிய ஒலிகளுடன் நகரும் படங்களின் ஒருங்கிணைப்பு தாக்கத்தை அதிகரிக்கிறது.

இந்த கலை வெளிப்பாட்டில் ஈடுபடுவதற்கு, அதன் சொந்த தனித்துவமான இலக்கணத்தைக் கொண்ட காட்சி மொழியின் பிடிப்பு தேவைப்படுகிறது. இந்த இலக்கணத்தின் முக்கிய கூறுகள் ஷாட் அளவுகள், கேமரா கோணங்கள் மற்றும் கேமரா அசைவுகளை உள்ளடக்கியது. இந்தத் பாடப்பிரிவுக்குள், ஷாட் அளவுகள், கேமரா கோணங்கள் மற்றும் திரைப்படத் தயாரிப்பு மற்றும் வீடியோ தயாரிப்பில் உள்ளார்ந்த கேமரா அசைவுகள் ஆகியவற்றின் பல்வேறு வகைகளை நாம் ஆராய்வோம். காட்சி மொழியின் அடிப்படைக் கொள்கைகளை நாம் ஒருங்கிணைத்தவுடன், அதன் பயன்பாடு பல்வேறு ஆடியோவிசுவல் தயாரிப்புகளில் பரவுகிறது. தொலைக்காட்சி செய்தி நிகழ்ச்சிகள், ஆவணப்படங்கள் மற்றும் குறும்படங்கள் போன்ற களங்களை உள்ளடக்கியது. கதைகள், செய்தி அறிக்கைகள், அறிவியல் இலக்கியங்கள், கட்டுரைகள் மற்றும் நாவல்கள் போன்ற பல்வேறு வகையான படைப்புகளை உருவாக்க ஆங்கில மொழியைப் பயன்படுத்துவதைப் போலவே, நுணுக்கங்கள் வகைகளில் வேறுபடலாம். ஆனால் மொழியின் அடிப்படைக் கோட்பாடுகளும், இலக்கணமும் மாறாமல் இருக்கும். அதேபோல், அதே கொள்கை காட்சி மொழியின் சாம்ராஜ்யத்திற்கு அடியில் உள்ளது.

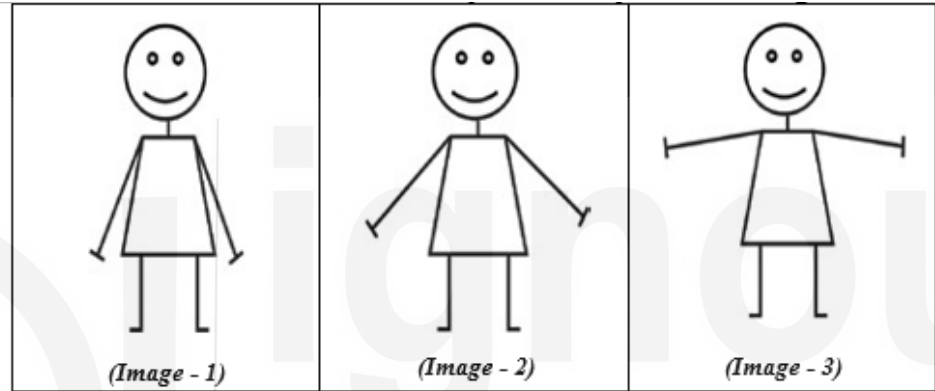
13.2 படிப்பு நோக்கம்

இந்த பாடப்பிரிவை படித்த பிறகு, நீங்கள் பின்வருவனவற்றைச் செய்ய முடியும்:

- நகரும் படங்களின் அடிப்படையை புரிந்து கொள்ளவும்
- திரைப்படம் மற்றும் வீடியோ தயாரிப்பில் பயன்படுத்தப்படும் பல்வேறு ஷாட் அளவுகளை அடையாளம் கண்டு வகைப்படுத்தவும்
- கேமரா கோணங்கள் மற்றும் இயக்கங்களின் வரம்பை வெளிப்படுத்தவும்
- பல்வேறு ஷாட் அளவுகள், கேமரா கோணங்கள் மற்றும் கேமரா இயக்கங்கள் மூலம் வழங்கப்படும் தனித்துவமான நோக்கங்களை விரிவாகக் கூறவும்
- உங்கள் திரைப்படம் அல்லது வீடியோ தயாரிப்பிற்கு ஏற்றவாறு பொருத்தமான காட்சிகளையும் கேமரா அசைவுகளையும் கண்டறிந்து பயன்படுத்தவும் முடியும்.

13.3 நகரும் படங்களைப் புரிந்துகொள்வது

திரைப்படங்கள், வீடியோக்கள், அனிமேஷன்கள் மற்றும் மல்டிமீடியா உள்ளடக்கங்களின் உலகம் நகரும் படங்களின் மண்டலத்தில் நம்மைச் சூழ்ந்துள்ளது. நகரும் படங்கள் நமது ஊடகங்கள் மற்றும் பொழுதுபோக்கு தளங்களில் ஆதிக்கம் செலுத்தும் போது, உண்மையான இயக்கம் அல்லது இயக்கத்தை நேரடியாகப் பிடிக்க முடியாது என்பதே அடிப்படை உண்மை. அதற்கு பதிலாக, நிலையான படங்கள் அல்லது பிரேம்களை மட்டுமே பதிவுசெய்யும் திறன் கொண்டுள்ளோம். அவை பின்னர் புத்திசாலித்தனமாக இயக்கத்தின் மாயையை வடிவமைக்கின்றன. பின்வரும் படங்கள் இந்த நிகழ்வை தெளிவுபடுத்த உதவுகின்றன:



இந்த சித்தரிப்பில், மூன்று வித்தியாசமான படங்கள் வெவ்வேறு கை தோரணைகளை சித்தரிக்கின்றன. படம்-1ல், இரு கைகளும் உடலிலிருந்து சிறிது தூரம் இருக்கும். படம்-2 இல், இந்த தூரம் ஓரளவு அதிகரிக்கிறது, மேலும் படம்-3 இல், கைகள் குறிப்பாக உடலில் இருந்து நீட்டப்படுகின்றன. இந்த நிகழ்வுகள் ஒவ்வொன்றும் ஒரு ஸ்டில் பிம்பமாக இருந்தாலும், அவற்றின் காட்சியின் விரைவான தொடர்ச்சியானது கைகள் இயக்கத்தில் இருப்பது போன்ற ஒரு அற்புதமான மாயையை ஏற்படுத்துகிறது. இந்த மயக்கும் மாயை விரைவான வரிசையில் தொடர்ச்சியாக கைப்பற்றப்பட்ட நிலையான படங்களின் வரிசையை வெளிப்படுத்துகிறது. குறிப்பிடத்தக்க வகையில், அனைத்து வகையான நகரும் படங்கள், சினிமா படைப்புகள் மற்றும் வீடியோக்களை உள்ளடக்கியவை, இந்த அடிப்படைக் கொள்கையின் அடிப்படையில் செயல்படுகின்றன.

இயக்கத்தின் உணர்வு அதன் தோற்றத்தை கண் மற்றும் பெருமூளை பொறிமுறைகளின் சிக்கலான இடைவெளியில் காண்கிறது. பார்வையின் நிலைத்தன்மை மற்றும் Phi-நிகழ்வுகளின் கோட்பாடுகள் மனிதனின் இயக்க அனுபவத்தை தெளிவுபடுத்துவதற்கான அடித்தளத்தை உருவாக்குகின்றன.

வரலாற்று ரீதியாக, பார்வையின் நிலைத்தன்மையின் கருத்து, இயக்கத்தின் இந்த வசீகரிக்கும் மாயையின் பின்னணியில்

தூண்டுதலாகக் கருதப்பட்டது. இந்த முன்மொழிவின் படி, அதிக வேகத்தில் (பொதுவாக ஒரு விநாடிக்கு 16 படங்களைத் தாண்டியது) மற்றும் ஒரு தொடர்ச்சியான வரிசையில் பார்க்கும் போது, நிலையான படங்களை வேறுபடுத்துவதற்கு மனிதக் கண் போராடுகிறது. தொடர்ச்சியாக கைப்பற்றப்பட்ட நிலையான படங்களின் விரைவான தொடர்ச்சியை ஒழுங்கமைப்பதன் மூலம், இயக்க மாயையின் விளைவு வெளிப்படுகிறது. இருப்பினும், இந்த கோட்பாடு சவால்கள் மற்றும் மாற்று விளக்கங்களை எதிர்கொண்டது என்பதை கவனத்தில் கொள்ள வேண்டியது அவசியம்.

13.4 ஷாட், காட்சி மற்றும் வரிசை

எழுதப்பட்ட மொழியின் கட்டமைப்பைப் போலவே, காட்சி மொழி, நகரும் படங்களின் மண்டலத்தை நிர்வகிக்கிறது. இது தனித்துவமான பாடப்பிரிவுகளைக் கொண்டுள்ளது. இந்த ஒப்புமையில், பிரேம்களை எழுத்துகளாகவும், காட்சிகளை வார்த்தைகளாகவும், காட்சிகளை வாக்கியங்களாகவும், தொடர்களை பத்திகளாகவும், விரிவான கதையை ஒரு படத்தின் முழுமைக்கும் ஒப்பிடலாம். இந்த மண்டலத்திற்குள், மூன்று முக்கிய கூறுகள் - ஷாட், காட்சி மற்றும் வரிசை - நகரும் படங்களின் காட்சி மொழியின் முக்கியமான அம்சங்களாக நிற்கின்றன. இப்போது இந்த பகுதிக்குள் இந்த கூறுகளை ஆழமாக ஆராய்வோம்.

ஷாட்: எழுத்து மொழியில் உள்ள எழுத்துக்கள் உள்ளார்ந்த அர்த்தமற்ற தன்மையைக் கொண்டிருப்பது போல, காட்சி மொழியில் ஒரு தனிப்பட்ட சட்டத்திற்கு சூழல் முக்கியத்துவம் இல்லை. இருப்பினும், பிரேம்கள் குவிக்கப்படும் போது, ஒரு ஷாட் பொருளாகிறது, அர்த்தத்தையும் நோக்கத்தையும் உள்ளடக்குகிறது. ஒரு பிரேம் என்பது ஒரு கேமராவால் பிடிக்கப்பட்ட நிலையான படமாகும், மேலும் பிரேம்களின் குழுமம் ஒரு ஷாட்டை உருவாக்குகிறது என்பதை நினைவில் கொள்க. முன்னர் விவாதிக்கப்பட்டபடி, ஒரு குறிப்பிட்ட வேகத்தில் தொடர்ச்சியான ஸ்டில் படங்களின் இடைக்கணிப்பு இயக்கத்தின் மாயையைப் பெறுகிறது, இது அனைத்து வகையான நகரும் பட உருவாக்கத்திற்கும் அடிப்படையாகும்.

திரைப்படத் தயாரிப்பு மற்றும் வீடியோ தயாரிப்பின் களத்தில், ஒரு ஷாட் என்பது ஒரு தடையில்லாத பதிவு என வரையறுக்கப்படுகிறது. இது ஒரு ஒற்றை, தொடர்ச்சியான காட்சிப் பிரிவாக நிற்கிறது, ஒரு cut-லிருந்து மற்றொன்றுக்கு நீட்டிக்கப்படுகிறது. ஒரு ஷாட்டின் காலம் சில விரைந்த விநாடிகள் அல்லது பல நிமிடங்களை உள்ளடக்கியதாக நீட்டிக்கப்படலாம். எந்தவொரு திரைப்படத்தையும் கூர்ந்து கவனிப்பது, வெவ்வேறு காட்சிகளின் வரம்பை உடனடியாக வேறுபடுத்தி அறிய உதவுகிறது.

காட்சி: அளவில் கடந்து, ஒரு காட்சி பல காட்சிகளை உள்ளடக்கியது. இது ஒரு குறிப்பிட்ட பின்னணி மற்றும் தற்காலிக சூழலுக்கு எதிராக அமைக்கப்பட்ட ஒரு சிறிய கதையை வழங்குகிறது. இடம் அல்லது காலக்கெடு மாறினால், ஒரு புதிய காட்சி வெளிப்படும்.

விளக்க எடுத்துக்காட்டுகள் இந்த கருத்தை தெளிவுபடுத்துகின்றன. படுக்கையில் இரவுநேர வாசிப்பில் மூழ்கியிருக்கும் ஒரு பாத்திரத்தை சித்தரிப்பதை கற்பனை செய்து பாருங்கள். பின்னர், அவர்கள் விளக்குகளை அணைத்துவிட்டு தூக்கத்திற்கு செல்கிறார்கள். விடியற்காலையில், அவர்கள் சலசலக்கும் அலாரத்தில் விழித்துக்கொள்கிறார்கள். இந்தச் சூழ்நிலையில், காலப்போக்கைக் குறிக்கும் வகையில் இரண்டு வித்தியாசமான காட்சிகள் விரிகின்றன. ஆரம்ப காட்சி இரவை உள்ளடக்கியது, அதே சமயம் அடுத்தது பகல் வெளிச்சத்திற்கு மாறுகிறது. அதேபோல், காலை நேரத்தில் வீட்டு வேலைகளில் மூழ்கியிருக்கும் ஒரு பெண்ணை கற்பனை செய்து பாருங்கள். அவள் இறுதியில் அருகிலுள்ள பூங்காவிற்குப் புறப்படுகிறாள், இடம் மாற்றத்தால் காட்சி மாறுகிறது. எனவே, இடம் அல்லது நேரத்தில் ஏற்படும் மாற்றங்களுக்கு பதில் ஒரு காட்சி உருமாற்றம் அடைகிறது.

வரிசை: உருவகத்தை விரிவுபடுத்துதல், காட்சிகள் வாக்கியங்களுக்கு ஒத்ததாக இருந்தால், இணையான பத்திகளை வரிசைப்படுத்துகிறது. பல காட்சிகளை உள்ளடக்கிய, ஒரு வரிசை கதையின் ஒரு அலகைத் தூண்டுகிறது. ஒரு வரிசைக்குள் தனித்துவமான காட்சிகளுக்கு இடையிலான தொடர்பை நேரம், இடம், நிகழ்வு அல்லது தீம் ஆகியவற்றின் ஒற்றுமையால் உருவாக்க முடியும்.

இதை ஒரு உதாரணத்துடன் விளக்கலாம். ஒரு திரைப்படத்திற்குள் ஒரு திருமணத்தின் சித்தரிப்பு. இத்தகைய வரிசையானது கதாபாத்திரங்களின் திருமணச் சங்கத்தைச் சுற்றி வரும் காட்சிகளின் தொகுப்பை உள்ளடக்கியது. இந்த விரிந்த வரிசை மணமகளின் ஊர்வலம், மணமகளின் அறைக்குள் நடக்கும் அந்தரங்க உரையாடல்கள், தம்பதியரின் தந்தையர்களுக்கு இடையேயான விவாதங்கள், சடங்கு சம்பிரதாயமான திருமண விழா, மற்றும் திருமணக் கதையுடன் தொடர்புடைய பிற காட்சிகள் போன்ற காட்சிகளை உள்ளடக்கியிருக்கலாம். சாராம்சத்தில், இந்த திருமண வரிசையானது விரிவான கதைக்குள் ஒரு சிறிய கதை பாடப்பிரிவுடன் இணைக்கப்பட்டுள்ளது.

13.5 ஷாட் அளவுகள்

நகரும் படங்களின் எல்லைக்குள், சட்டகத்திற்குள் உள்ள பொருளின் விகிதாச்சாரத்தின் அடிப்படையில் காட்சிகள் வகைப்படுத்தப்படுகின்றன. இந்தப் பயணத்தைத் தொடங்குவதற்கு,

'பொருள்' மற்றும் 'சட்டகம்' ஆகிய இரண்டு அடிப்படைச் சொற்களைப் புரிந்துகொள்வது அவசியம். இந்த விதிமுறைகளை தெளிவுபடுத்துவதன் மூலம் ஆரம்பிக்கலாம். இந்தச் சூழலில், 'பொருள்' என்ற சொல் கேமராவின் எல்லைக்குள் இருக்கும் முதன்மை மையப் புள்ளியைக் குறிக்கிறது. இது கேமராவின் கவனத்தை ஈர்க்கும் ஒரு பாத்திரம் அல்லது ஒரு பொருளாக இருக்கலாம். ஒரு காட்சி பல பொருட்களை உள்ளடக்கியிருக்கலாம், ஒவ்வொன்றும் காட்சி விவரிப்புக்கு பங்களிக்கும் என்பதைக் குறிப்பிடுவது பொருத்தமானது.

அடுத்து, சாராம்சத்தில், ஒரு நிலையான படம்-அடிப்படையில், எந்தவொரு திரைப்படம் அல்லது வீடியோவின் அடித்தளமான கட்டுமானத் தொகுதியான 'பிரேம்' மீது நம் கவனத்தைத் திருப்புகிறோம். பிரேம்களின் தொகுப்பு ஒரு ஷாட்டில் முடிவடைகிறது என்று நமது முந்தைய விவாதத்தை நினைவுபடுத்துங்கள். குறிப்பாக இந்த சூழலில், ஒரு பிரேம் என்பது ஒரு இயக்குனர் அல்லது ஒளிப்பதிவாளர் ஒரு ஷாட்டை இயற்றுவதற்கு செயல்படும் இடஞ்சார்ந்த டொமைனைக் குறிக்கிறது. மாற்றாக, இது கேமராவால் கைப்பற்றப்பட்ட காட்சி தொகுப்பை வரையறுக்கிறது. பார்வையாளர்களுக்கு வழங்கப்படும் யதார்த்தத்தின் ஒரு பகுதி. படப்பிடிப்பின் போது சட்டகத்தின் எல்லைக்கு வெளியே உள்ள கூறுகள் கேமராவின் நோக்கத்திற்கு அப்பாற்பட்டவை என்பதால், இறுதி வெளியீட்டில் இல்லாமல் இருக்கும் என்பதைப் புரிந்துகொள்வது முக்கியமானது.

சட்டகத்திற்குள் உள்ள பொருளின் சித்தரிப்பின் அளவின் அடிப்படையில், காட்சிகளை மூன்று அடிப்படை வகைகளாக வகைப்படுத்தலாம்: க்ளோஸ்-அப், மீடியம் ஷாட் மற்றும் லாங் ஷாட். இந்த கோர் ஷாட்கள் மேலும் துணை வகைகளாகப் பிரிந்து, சட்டகத்திற்குள் உள்ள பொருளின் அளவை அடிப்படையாகக் கொண்டு ஏழு ஷாட் வகைகளின் விரிவான வகைப்பாட்டை உருவாக்குகிறது:

13.5.1 எக்ஸ்ட்ரீம் க்ளோஸ்-அப் (ECU):

இந்த நிலையில், முகம் அல்லது பொருளின் ஒரு குறிப்பிட்ட பகுதியை பெரிதாக்குவது, பாரம்பரிய நெருக்கமான காட்சியை விட நெருக்கமான ஒரு கண்ணோட்டத்தைக் குறிக்கிறது. ECU என சுருக்கமாக, இந்த வகை ஷாட் ஒரு வரையறுக்கப்பட்ட பகுதிக்குள் முக்கியமான நுணுக்கங்களைக் கவனிக்க உதவுகிறது. அதீத நெருக்கமான காட்சியைப் பயன்படுத்துவதன் மூலம், திரைப்படத் தயாரிப்பாளர்கள் ஒரு கதாபாத்திரத்தின் தோற்றத்தில் அத்தியாவசிய அடையாளங்களை வெளிப்படுத்தலாம் அல்லது அவர்களின் கண்கள், உதடுகள் மற்றும் பிற முக உறுப்புகளின் அர்த்தமுள்ள செயல்களை வலியுறுத்தலாம். சிக்கலான முகபாவனைகள் மற்றும் உணர்ச்சிகளைக் கைப்பற்றுவதற்கு இந்த ஷாட் விலைமதிப்பற்றது.

உதாரணமாக, ஒரு கதாபாத்திரத்தின் கண்ணீருடன் கூடிய கண்கள், மிக நெருக்கமாகப் படம்பிடிக்கப்படும்போது, அவர்களின் உணர்ச்சி நிலையை அற்புதமாகத் தெரிவிக்கின்றன. இதேபோல், பல் தயாரிப்புகளுக்கான விளம்பரங்கள் பளபளக்கும் பற்களை வலியுறுத்துவதற்கு தீவிர நெருக்கமான காட்சிகளை அடிக்கடி பயன்படுத்துகின்றன. எக்ஸ்டீரீம் க்ளோஸ்-அப் காட்சி உதாரணத்திற்கு படம் (1.1) ஐப் பார்க்கவும்.



[படம் 1.1: ஒரு எக்ஸ்டீரீம் க்ளோஸ்-அப் காட்சியை விளக்கும் படம்]

அடுத்தடுத்த பிரிவுகளில், அடையாளம் காணப்பட்ட ஒவ்வொரு ஷாட் அளவுகளையும் ஆழமாக ஆராய்வோம். இந்த விரிவான தேர்வு, அவர்கள் வெளிப்படுத்தும் காட்சி மொழி மற்றும் அவை திறக்கும் கலை சாத்தியங்கள் பற்றிய நுணுக்கமான புரிதலை உங்களுக்கு வழங்கும்.

13.5.2 க்ளோஸ்-அப் (CU)

க்ளோஸ்-அப் ஷாட் ஒரு விஷயத்தின் முழு முகத்தையும் உள்ளடக்கியது. பிரேம் முக்கியமாக முகத்தைக் கொண்டுள்ளது, பின்புல சூழலுக்கு குறைந்தபட்ச இடமளிக்கிறது. இந்த இறுக்கமான கவனம் செலுத்தும் முன்னோக்கு முகபாவனைகள் மற்றும் உணர்ச்சிகளின் நுணுக்கங்களைக் காண்பிக்க உதவுகிறது. குறிப்பிடத்தக்க வகையில், நெருக்கமான காட்சிகள் நடிகர்கள் மற்றும் நடிகைகளுக்கு அவர்களின் நடிப்புத் திறனை வெளிப்படுத்த ஒரு கேள்வாஸாக செயல்படுகின்றன. மேலும் அவர்கள் சிக்கலான உணர்ச்சி நிலைகளை வெளிப்படுத்த உதவுகிறது. அடிக்கடி, இந்த காட்சிகள் எதிர்வினை காட்சிகளாக செயல்படுகின்றன, ஒரு கதாபாத்திரத்தின் பதில்கள் மற்றும் உணர்வுகளை சொற்பொழிவாற்றுகின்றன. CU என சுருக்கமாக, க்ளோசப் ஷாட் படம் (1.2)-இல் எடுத்துக்காட்டுகிறது.



Figure 1.2: Close-up Shot

13.5.3 மீடியம் க்ளோஸ்-அப் (MCU)

ஒரு மீடியம் க்ளோஸ்-அப் (MCU) ஷாட் பொதுவாக அக்குளுக்கு சற்று கீழே இருந்து கீழ் மார்பு வரை உள்ள விஷயத்தை உள்ளடக்கியது. பெரும்பாலும் "தலை மற்றும் தோள்கள்" ஷாட் என்று குறிப்பிடப்படுகிறது, இது பொருளின் தலை மற்றும் தோள்களை அதன் சட்டகத்திற்குள் துல்லியமாகப் பிடிக்கிறது. மாற்றாக, இந்த ஷாட் "பஸ்ட் ஷாட்" என்றும் அழைக்கப்படுகிறது. மீடியம் க்ளோஸ்-அப்பைப் பயன்படுத்துவது, சுற்றுப்புறத்தின் ஒரு பார்வையை வழங்கும் அதே நேரத்தில் உணர்ச்சிகளை வெளிப்படுத்தும் வாய்ப்பை வழங்குகிறது. இந்த பரந்த வான்டேஜ் பாயின்ட் பொருத்தமான பின்னணி விவரங்களை வெளிப்படுத்துவதன் மூலம் தூழலை வழங்க முடியும். மீடியம் க்ளோஸ்-அப் விளக்க உதாரணம் படம் (1.3) இல் காட்டப்பட்டுள்ளது.



Figure 1.3: Medium close-up shot

13.5.4 மீடியம் ஷாட் (MS)

பெரும்பாலும் மிட்-ஷாட் என்று குறிப்பிடப்படும், மீடியம் ஷாட் நெருக்கமான மற்றும் பரந்த முன்னோக்குகளுக்கு இடையில் சமநிலையை ஏற்படுத்துகிறது. ஒரு மீடியம் ஷாட்டில், பாத்திரம் பொதுவாக இடுப்புக் கோட்டிற்கு சற்று மேலே அல்லது கீழே இருந்து வடிவமைக்கப்பட்டுள்ளது. உடல் மொழி மற்றும் பாத்திரச் செயல்பாடுகளை உள்ளடக்கிய கேமராவை அனுமதிக்கும் அதே

ஆடியோ
விஷுவல்
தயாரிப்பு

வேளையில், சூழல் பின்னணி விவரங்களை வெளிப்படுத்த இந்த கலவை உதவுகிறது. படம் (1.4) மீடியம் ஷாட்டின் விளக்கமான உதாரணத்தை வழங்குகிறது.



Figure 1.4: Medium shot

13.5.5 மீடியம் லாங் ஷாட் (MLS)

மீடியம் ஷாட் மற்றும் லாங் ஷாட் இடையே அமைந்திருக்கும், மீடியம் லாங் ஷாட் ஒரு இடைநிலைக் கண்ணோட்டத்தை உள்ளடக்கியது. மீடியம் லாங் ஷாட்டை உருவாக்கும் போது, உங்கள் பாத்திரத்தை முழங்கால்களுக்கு சற்று மேலே அல்லது கீழே இருந்து வடிவமைக்க வேண்டும். இந்த ஷாட் பெரும்பாலும் "முக்கால் ஷாட்" என்று குறிப்பிடப்படுகிறது. ஏனெனில் இது தோராயமாக முக்கால்வாசி பாத்திரத்தை உள்ளடக்கியது. போதுமான பின்னணி சூழலை வெளிப்படுத்துவதன் மூலம், நடுத்தர நீளமான ஷாட் பாத்திரத்தின் செயல்பாடுகளைக் காண்பிக்கும் கேள்வாஸாக மாறுகிறது. குறிப்பிடத்தக்க வகையில், படம் (1.5) ஒரு மீடியம் லாங் ஷாட் காட்சியின் கருத்தை எடுத்துக்காட்டுகிறது.



Figure 1.5: Medium long shot

13.5.6 லாங் ஷாட் (LS)

லாங் ஷாட், எப்போதாவது வைட் ஷாட் அல்லது ஃபுல் ஷாட் என்று அழைக்கப்படுகிறது. தலை முதல் கால் வரை பொருளின் முழு உருவத்தை சித்தரிக்கிறது. நீண்ட ஷாட்டை ஏற்றுக்கொள்வதில், பாத்திரம் ஒரு பெரிய சூழலின் ஒரு பகுதியாக மாறும். இந்த ஷாட் அமைப்பு அல்லது இருப்பிடத்தை நிறுவுவதற்கான ஒரு சக்திவாய்ந்த கருவியாக செயல்படுகிறது. அதன் விரிந்த சட்டமானது சிக்கலான பின்னணி விவரங்களை வழங்குகிறது, தெளிவான பின்னணியில் எழுத்து செயல்பாடுகளை வெளிப்படுத்த உதவுகிறது. ஒரு லாங் ஷாட்டின் நிகழ்வு படம் (1.6) இல் சித்தரிக்கப்பட்டுள்ளது.



Figure 1.6: Long shot (LS)

13.5.7 எக்ஸ்ட்ரீம் லாங் ஷாட் (ELS)

எக்ஸ்ட்ரீம் லாங் ஷாட்டின் எல்லைக்குள், பின்னணி அல்லது இடம் பாத்திரத்தை விட முன்னுரிமை பெறுகிறது. இந்த வான்டேஜ் பாயிண்ட், அமைவிடத்தின் முக்கியத்துவத்தை வலியுறுத்தும் வகையில், அமைப்பைப் பற்றிய விரிவான காட்சியை வழங்குகிறது. ஒரு எக்ஸ்ட்ரீம் லாங் ஷாட் அடிக்கடி "எஸ்டாபிலைஸ்ட் ஷாட்" ஆக செயல்படுகிறது, சுற்றுச்சூழலின் பரந்த விரிவைக் காண்பிப்பதன் மூலம் மேடை அமைக்கிறது. இந்த ஷாட் பொதுவாக திரைப்படங்கள் அல்லது காட்சிகளின் தொடக்கத்தில் அதன் இடத்தைக் கண்டறிந்து, அமைப்பிற்கு ஒரு பரந்த அறிமுகத்தை வழங்குகிறது. குறிப்பு படம் (1.7) எக்ஸ்ட்ரீம் லாங் ஷாட்டின் உறுதியான உதாரணத்தை வழங்குகிறது.



Figure 1.7: Extreme long shot

செயல்பாடு 1

ஏழு ஷாட் அளவுகளையும் காட்டும் குறுகிய வீடியோ கிளிப்களை படமெடுக்கவும். ஸ்மார்ட்போன் உட்பட எந்த வகையான வீடியோ கேமராவையும் நீங்கள் பயன்படுத்தலாம்

தன் மதிப்பீடு 1

- குறிப்பு: 1) உங்கள் பதில்களுக்கு கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள இடத்தைப் பயன்படுத்தவும்.
- 2) இந்த பாடப்பிரிவின் முடிவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள பதில்களுடன் உங்கள் பதில்களை ஒப்பிடவும்.

1. ஷாட் என்பது என்ன?

.....

.....

.....

.....

2. காட்சிக்கும் வரிசைக்கும் உள்ள வேறுபாட்டை விளக்கவும்.

.....

.....

.....

.....

3. க்ளோசப் ஷாட்டை எப்போது பயன்படுத்த வேண்டும்?

.....

.....

.....

4. பின்வருவனவற்றில் எது இருப்பிடத்தை நிறுவ பயன்படுகிறது?
- மீடியம் ஷாட்
 - எக்ஸ்டீரீம் லாங் ஷாட்
 - எக்ஸ்டீரீம் க்ளோஸ்-அப்
 - க்ளோஸ்-அப்
5. பார்வையின் நிலைத்தன்மைஉடன் தொடர்புடையது
- மாறுபட்ட நிறம்
 - கேமரா மாதிரி
 - இயக்கத்தின் மாயை
 - பதிவு வடிவம்

13.6 கேமரா கோணங்கள்

கேமரா கோணங்கள், விஷயத்துடன் தொடர்புடைய கேமராவின் நிலையை வெளிப்படுத்துகின்றன, நுணுக்கமான கண்ணோட்டங்களை வழங்குகின்றன. பொருள் தொடர்பாக கேமரா உயர்த்தப்படும் போது, அது ஒரு ஹை-ஆங்கிள் ஷாட்டை உருவாக்குகிறது, மாறாக, கீழே நிலைநிறுத்தப்பட்டால், அது லோ-ஆங்கிள் ஷாட் ஆகும். கேமரா கோணமானது நகரும் படங்களைப் பிடிக்கும் செயல்பாட்டில் ஒரு முக்கிய அங்கமாகும், இது காட்சி விவரிப்புகளில் குறிப்பிடத்தக்க தாக்கத்தை ஏற்படுத்துகிறது. காட்சி இலக்கணத்தின் இந்த அம்சம் அர்த்தத்தை வடிவமைப்பதில் கருவியாக உள்ளது, அதே விஷயத்தைப் பிடிக்கும்போது கேமரா கோணத்தை மாற்றுவது தனித்துவமான விளக்கங்களைத் தூண்டும். எனவே, காட்சிக் கதைகளை வெளிப்படுத்துவதற்கு கேமரா கோணங்கள் இன்றியமையாத கருவிகளாக வெளிப்படுகின்றன. மேலும், ஷாட் வகைப்பாடு பயன்படுத்தப்பட்ட கேமரா கோணங்களின் அடிப்படையில் மேலும் பிரிக்கப்படலாம். பின்வரும் பிரிவுகளில், இந்த மாறுபட்ட கேமரா கோணங்களைப் பற்றிய விரிவான ஆய்வைத் தொடங்குவோம்.

13.6.1 ஐ-லெவல் ஷாட்

நிலையான கண்ணோட்டங்களை அமைக்கும் வகையில், கேரக்டரின் கண் மட்டத்தில் கேமராவை வைத்து கண்-நிலை ஷாட் கட்டமைக்கப்படுகிறது. இயற்கையான மற்றும் நேரடியான பார்வை அனுபவத்தை வழங்குவதில் புகழ்பெற்றது, கண்-நிலை ஷாட் காட்சி கதைசொல்லலில் ஒரு முக்கிய இடத்தைப் பிடித்துள்ளது. இந்த பொதுவான மற்றும் பரவலாகப் பயன்படுத்தப்படும் ஷாட் தேர்வு புள்ளிவிவரங்கள் (1.1) முதல் (1.7) வரை உள்ள அனைத்து படங்களாலும் எடுத்துக்காட்டுகிறது.

13.6.2 ஹை-ஆங்கிள் ஷாட்

ஹை-ஆங்கிள் ஷாட்களின் சாம்ராஜ்யத்தில், கேமராவின் வான்டேஜ் பாயின்ட் உயர்ந்த மட்டத்தில் உள்ளது. இந்த நிலைப்படுத்தல் விஷயத்தை கீழ்நோக்கி பார்க்கும் உணர்வை அளிக்கிறது. ஹை-ஆங்கிள் ஷாட்டைப் பயன்படுத்துவது, பாத்திரப் பாதிப்பு அல்லது முக்கியத்துவம் குறைவதற்கான உணர்வைத் தூண்டும். மேலும், ஹை-ஆங்கிள் ஷாட்கள் கண்-நிலைக் கண்ணோட்டத்தில் மறைந்திருக்கக்கூடிய கூறுகளை வெளிப்படுத்தும் கருவியாக நிரூபிக்கின்றன. இந்த கருத்தை பார்வைக்கு நிரூபிக்க, படம் (1.8) ஒரு ஹை-ஆங்கிள் ஷாட்டின் விளக்கமான எடுத்துக்காட்டு.



Figure 1.8: High-enge shot

13.6.3 லோ-ஆங்கிள் ஷாட்

லோ-ஆங்கிள் ஷாட் கேமராவை குறைந்த உயரத்தில் நிலைநிறுத்துகிறது. இந்த கண்ணோட்டத்தில் உயரமான அல்லது பெரிய அளவில் இருக்கும் ஒரு விஷயத்தை மேல்நோக்கி பார்க்கும் உணர்வை அளிக்கிறது. லோ-ஆங்கிள் ஷாட் விஷயத்தை மேம்படுத்துகிறது, வலிமை, முக்கியத்துவம் மற்றும் மேலாதிக்கத்தை வழங்குகிறது. லோ-ஆங்கிள் ஷாட்டை எடுத்துக்காட்டும் ஒரு காட்சி நிகழ்வை படம் (1.9) இல் காணலாம்.



Figure 1.9: Low-angle shot

13.6.4 மற்ற கேமரா கோணங்கள்

அடிப்படை கேமரா கோணங்களின் அப்பால் (கண்-நிலை, ஹை-ஆங்கிள் மற்றும் லோ-ஆங்கிள்), வீடியோ மற்றும் திரைப்படத் தயாரிப்பின் மண்டலம் காட்சி கதைசொல்லலுக்கு பங்களிக்கும் கூடுதல் கோணங்களை உள்ளடக்கியது. அடுத்த பகுதியில், இந்த கோணங்களின் சுருக்கமான கண்ணோட்டத்தை வழங்குவோம்.

i. பறவையின் கண் பார்வை ஷாட்:

இந்த தனித்துவமான ஷாட் ஒரு பறவையின் பார்வையைப் பின்பற்றுகிறது. தரையின் நிகழ்வுகளை உயரமான வான்வெளியில் இருந்து பிடிக்கிறது. பெரும்பாலும் ஓவர்ஹெட் ஷாட் என குறிப்பிடப்படும். கேமரா பொருள் மற்றும் அதன் இருப்பிடத்திற்கு சற்று மேலே அமைந்துள்ளது. பறவையின் கண் பார்வை ஷாட் வெளிப்படும் செயலின் இருப்பிடத்தின் அனைத்தையும் உள்ளடக்கிய கண்ணோட்டங்களை வழங்குகிறது. இந்த ஷாட் ஒரு ஹை-ஆங்கிள் ஷாட்டில் மறைக்கப்படக்கூடிய அமைப்பு மற்றும் செயலின் அம்சங்களை வெளிப்படுத்துவதில் கருவியாக உள்ளது. படம் (1.10) ஒரு பறவையின் கண் பார்வையின் காட்சிப் பிரதிநிதித்துவமாக செயல்படுகிறது.



Figure 1.10: Bird's eye view shot

ii. வாரம்'ஸ் ஐ வியூ ஷாட்:

வாரம்'ஸ் ஐ வியூ ஷாட் அல்லது புழுவின் கண் பார்வை ஷாட் ஒரு எக்ஸ்ட்ரீம் லோ- ஆங்கிள் கண்ணோட்டமாகும். பெரிய அல்லது உயரமான விஷயங்களை மேல்நோக்கிப் பார்க்கும் புழுவின் கண்ணோட்டத்தை இந்த தனித்துவமான பார்வை உருவகப்படுத்துகிறது. இந்த ஷாட்டை அடைய, கேமராவை விஷயத்திற்குக் கீழே வைக்கவும். புழுவின் கண் பார்வை ஷாட் பொருளின் இருப்பை வலியுறுத்துகிறது. இது ஒரு மாபெரும் வலிமை மற்றும் மேலாதிக்கத்தின் ஒரு ஒளியை தூண்டுகிறது. புழுவின் கண் பார்வை ஷாட்டின் காட்சி உதாரணம் படம் (1.11) இல் காட்டப்பட்டுள்ளது.



Figure 1.11: Worm's eye view shot

iii. டச்ச ஆங்கிள் அல்லது டச்ச டில்ட்:

மாற்றாக ஒரு கேண்டட் கோணமாக அங்கீகரிக்கப்பட்டது. இந்த கோணம் கேமராவை அதன் அச்சில் சுழற்ற அனுமதிக்கிறது. இதன் விளைவாக சட்டகத்தின் கீழ் விளிம்புடன் இணையான சீரமைப்பிலிருந்து விலகும் ஒரு தொலைதூரம். டச்ச ஆங்கிள் ஒரு பார்வையாளரின் தலையை ஒரு பக்கத்திலிருந்து மறுபுறம் சாய்ப்பதைப் போன்ற ஒரு தனித்துவமான தோற்றத்தை ஏற்படுத்துவதை நோக்கமாகக் கொண்டுள்ளது. டச்ச ஆங்கிளைப் பயன்படுத்துவதன் பின்னணியில் உள்ள முதன்மையான நோக்கம், பதற்றம், அமைதியின்மை, மன அழுத்தம் அல்லது கதாபாத்திரங்களுக்குள் ஒரு உளவியல் அவிழ்ப்பு போன்ற உணர்வுகளை உருவாக்குவதாகும். இந்த தனித்துவமான கண்ணோட்ட காட்சி விவரிப்புக்கு ஆழத்தையும் உணர்ச்சிகரமான அதிர்வையும் சேர்க்கிறது.

செயல்பாடு 2

ஒரே விஷயத்தை கண் நிலை, ஹை-ஆங்கிள் மற்றும் எக்ஸ்டீரீம் லோ-ஆங்கிள் (புழுவின் கண் பார்வை) படமாக்குங்கள். முடிவுகளை ஒப்பிடுக

தன் மதிப்பீடு 2

- குறிப்பு:** 1) உங்கள் பதில்களுக்கு கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள இடத்தைப் பயன்படுத்தவும்.
2) இந்த பாடப்பிரிவின் முடிவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள பதில்களுடன் உங்கள் பதில்களை ஒப்பிடவும்.

1. கேமரா கோணம் என்றால் என்ன?

.....
.....
.....
.....

2. ஐ-லெவல் ஷாட்டில் இருந்து ஹை-ஆங்கிள் ஷாட் எப்படி வேறுபடுகிறது?

.....
.....
.....

3. நாம் எப்போது லோ-ஆங்கிள் ஷாட்டை பயன்படுத்த வேண்டும்?

.....
.....
.....

4. பின்வருவனவற்றில் எது ஓவர்ஹெட் ஷாட் என்று அழைக்கப்படுகிறது?
- மீடியம் ஷாட்
 - பறவையின் பார்வை ஷாட்
 - புழுவின் கண் பார்வை ஷாட்
 - லோ-ஆங்கிள் ஷாட்
5. பொதுவாக, பதற்றத்தைத் தூண்டுவதற்கு டச்சு ஆங்கிள் பயன்படுத்தப்படுகிறது.
- சரி
 - தவறு

13.7 கேமரா இயக்கங்கள்

நகரும் படங்களைப் பதிவுசெய்வதில், இரண்டு வெவ்வேறு வகையான இயக்கங்கள் செயல்படுகின்றன: பாத்திர இயக்கம் மற்றும் கேமரா இயக்கம். இந்தப் பிரிவில், திரைப்படம் மற்றும் வீடியோ தயாரிப்பின் அடிப்படை அம்சமான கேமரா இயக்கத்தின் முக்கியத்துவத்திற்கு நாம் கவனம் செலுத்துவோம். கேமரா இயக்கங்கள் கதைகளில் வாழ்க்கையை உட்செலுத்துவதற்கும், கவனத்தை ஈர்க்கும் மற்றும் உணர்ச்சி மற்றும் அர்த்தத்துடன் காட்சிகளை ஊக்குவிப்பதற்கும் ஆற்றலைக் கொண்டுள்ளன. கேமரா இயக்கத்தின் அடிப்படையில் காட்சிகளை இரண்டு முக்கிய பிரிவுகளாக வகைப்படுத்துவதன் மூலம், அவற்றின் இயக்கவியலை ஆராய்வதற்கான அடித்தளத்தை நாம் அமைக்கிறோம்:

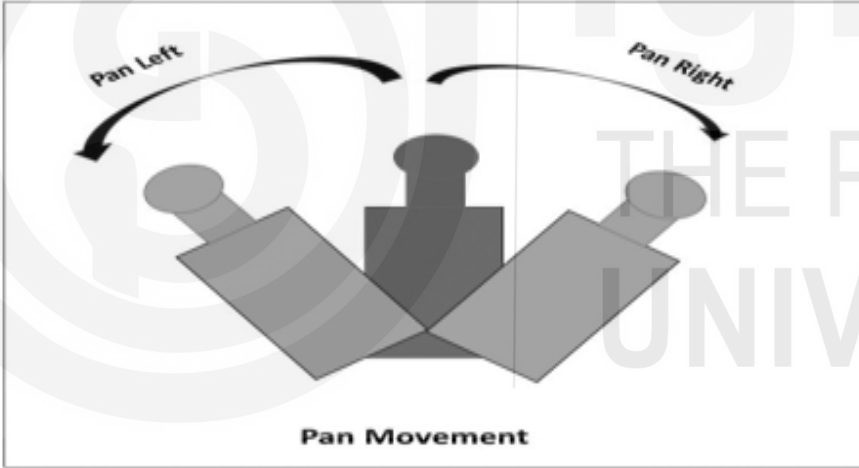
- ஸ்டேடிக் ஷாட்
- டைனமிக் ஷாட்

- ஸ்டேடிக் ஷாட்:** ரெக்கார்டிங்கின் போது கேமரா உறுதியாக இருக்கும்போது ஸ்டேடிக் ஷாட் உயிர்ப்பிக்கிறது. இந்த சூழ்நிலையில், கேரக்டர்கள் மட்டுமே இயக்கத்தில் உள்ளன, அதே சமயம் கேமரா அதன் நிலையை, அசைக்காமல் படம் பிடிக்கிறது.
- டைனமிக் ஷாட்:** மாறாக, டைனமிக் ஷாட்கள் கேமராவின் இயக்கத்தின் மூலம் பலனளிக்கின்றன. ரெக்கார்டிங் செய்யும் போது கேமரா இயக்கத்தில் இருக்கும் போதெல்லாம், அதன் விளைவாக எடுக்கப்படும் ஷாட் டைனமிக் என வகைப்படுத்தப்படும். இரண்டு நபர்கள் கடுமையான வாக்குவாதத்தில் ஈடுபடும் காட்சியை கற்பனை செய்து பாருங்கள், மற்ற பார்வையாளர்களை வெளிப்படுத்த கேமரா இடதுபுறமாக மாறுகிறது. அத்தகைய வரிசையானது ஒரு டைனமிக் ஷாட்டை எடுத்துக்காட்டுகிறது, சட்டகத்திற்குள் இயக்கத்தின் சாரத்தை கைப்பற்றுகிறது.

கேமரா இயக்கம் காட்சி மொழியின் ஒரு மூலக்கல்லாக செயல்படுகிறது. கதைகளை ஆழத்துடன் தூண்டுகிறது, பார்வையாளர்களை ஈர்க்கிறது மற்றும் உணர்ச்சிகளைத் தூண்டுகிறது. கேமரா இயக்கத்தின் முறையும் வேகமும் தனித்தனி அர்த்தங்களை வெளிப்படுத்தும் ஆற்றலைக் கொண்டுள்ளது. திரைப்படத் தயாரிப்பில், பொதுவாகப் பயன்படுத்தப்படும் கேமரா இயக்கங்களைப் பற்றிய முழுமையான புரிதல் இன்றியமையாததாகிறது.

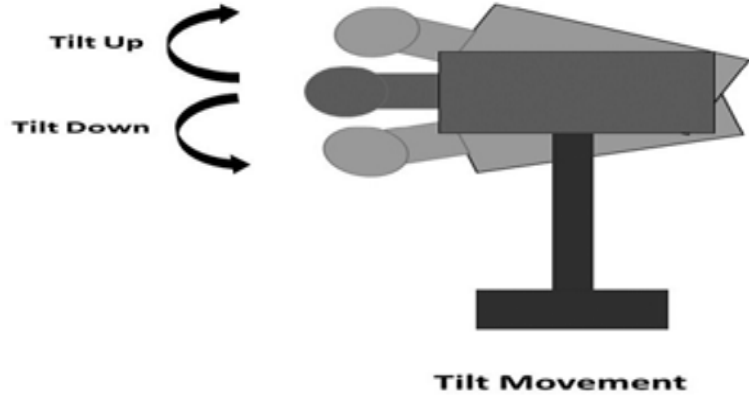
13.7.1 பான் (Pan)

பான் ஒரு கிடைமட்ட கேமரா இயக்கத்தை உள்ளடக்கியது - லென்ஸை வலமிருந்து இடமாக அல்லது இடமிருந்து வலமாக மொழிபெயர்க்கிறது. ஒரு பான் முழுவதும், கேமரா மவுண்ட் நிலையானதாக இருக்கும். இந்த நுட்பம் ஒரு இடத்தில் வேரூன்றியிருக்கும் போது பக்கத்திலிருந்து பக்கமாக பார்க்கும் அனுபவத்தை பிரதிபலிக்கிறது. ஒரு பாத்திரத்தின் இயக்கத்தைக் கண்காணிக்க அல்லது ஒரு குறிப்பிட்ட இடத்தின் நுணுக்கங்களை வெளிப்படுத்த ஒரு பான் பயன்படுத்தப்படலாம். படம் (1.12) பான் இயக்கத்தின் காட்சிப் பிரதிநிதித்துவத்தை வழங்குகிறது.



13.7.2 டில்ட்

டில்ட் ஒரு செங்குத்து கேமரா இயக்கத்தை அறிமுகப்படுத்துகிறது. இது கேமராவின் கோணத்தை மேல்நோக்கி அல்லது கீழ்நோக்கி சரிசெய்ய உதவுகிறது. பாணைப் போலவே, சாய்க்கும் போது கேமரா மவுண்ட் நிலையானதாக இருக்கும். சாய்ந்ததன் விளைவு ஒரு புள்ளியில் நிலைநிறுத்தப்பட்டிருக்கும் போது மேல்நோக்கி அல்லது கீழ்நோக்கிப் பார்க்கும் உணர்வைப் போன்றது. இந்த இயக்கம் பாத்திரத்தின் ஏற்றம் அல்லது இறங்குமுறைகளைக் கண்காணிப்பதில் அதன் பயனைக் காண்கிறது. மேலும், டில்ட் இயக்கம் சட்டகத்திற்குள் இருக்கும் இடம் பற்றிய கூடுதல் விவரங்களை வெளிப்படுத்தும் கருவியாக செயல்படுகிறது. படம் (1.13) சாய்வு இயக்கத்தின் கருத்தை பார்வைக்கு விளக்குகிறது.



13.7.3 டோலி/டிராக்

டோலி அல்லது ட்ராக் இயக்கம் கேமராவின் இயக்கத்தை உள்ளடக்கத்தை நோக்கி அல்லது விலகிச் செல்கிறது. கேமரா விஷயத்தை அணுகும் போது, அது 'டோலி இன்' அல்லது 'ட்ராக் இன்' என்று குறிப்பிடப்படுகிறது, அதே நேரத்தில் கேமராவை விஷயத்திலிருந்து விலக்குவது 'டோலி அவுட்' அல்லது 'ட்ராக் அவுட்' என்று அழைக்கப்படுகிறது. இந்த இயக்கத்தை செயல்படுத்த, சக்கர கேமரா மவுண்ட்கள் மற்றும் டிராக்குகள் பயன்படுத்தப்படுகின்றன. இந்த இயக்கத்தின் போது காட்சியின் கண்ணோட்டம் உள்ளார்ந்த சாராம்சம் பாதுகாக்கப்படுகிறது. விளைவு பொருளுக்கு நெருக்கமாக அல்லது தொலைவில் நகரும் உணர்வை பிரதிபலிக்கிறது, பரிமாணத்தின் உறுதியான உணர்வை வளர்க்கிறது. டோலி அல்லது டிராக் இயக்கத்தின் காட்சி விளக்கத்திற்கு, படம் (1.14) ஐப் பார்க்கவும்.

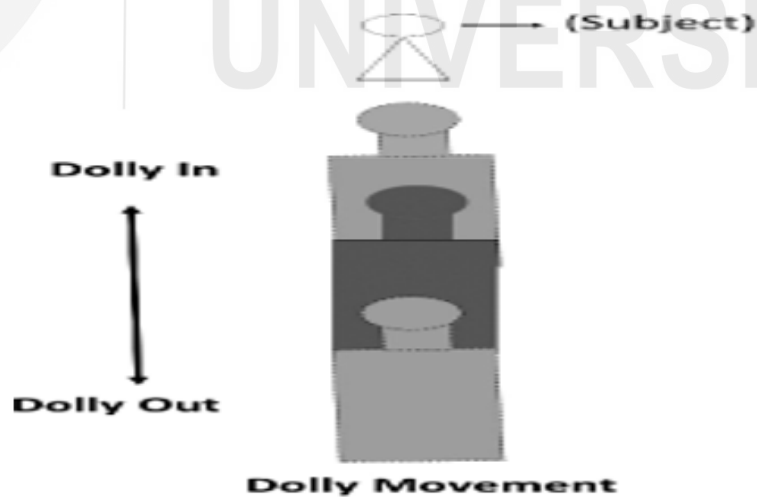


Figure 1.14: Dolly movement

13.7.4 மற்ற கேமரா இயக்கங்கள்

இந்த அடிப்படை கேமரா இயக்கங்களுக்கு அப்பால், மற்ற கேமரா இயக்கங்களின் ஸ்பெக்ட்ரம் திரைப்படம் மற்றும் வீடியோ

தயாரிப்புக்கான நுட்பங்களின் தொகுப்பை மேம்படுத்துகிறது. இந்த கூடுதல் இயக்கங்களை ஆராய்வோம்:

நகரும் படங்களை பதிவு செய்தல்

- i. **பெடெஸ்டல்:** ஸ்டூடியோ சூழல்களில் பொதுவான பயன்பாட்டைக் கண்டறியும் ஒரு தனித்துவமான கேமரா பொருத்தும் நுட்பத்தை பெடெஸ்டல் பிரதிபலிக்கிறது. பெடெஸ்டல் இயக்கத்தின் பின்னணியில், கேமரா அதன் கிடைமட்ட நோக்குநிலையை மாற்றாமல் செங்குத்து இயக்கத்திற்கு உட்படுகிறது, ஏறும் அல்லது இறங்கும். சாய்வு மற்றும் பெடெஸ்டல் இயக்கங்களை வேறுபடுத்துவது கட்டாயமாகும். சாய்வின் போது, கேமரா மேல்நோக்கி அல்லது கீழ்நோக்கிச் செல்லும் போது கேமரா மவுண்ட் நிலையாக இருக்கும். மறுபுறம், பெடெஸ்டல் இயக்கம் கேமரா மவுண்டின் உயரத்தில் மாற்றத்தை உள்ளடக்கியது. கேமரா மவுண்ட் உயரம் அதிகரிக்கும் போது பெடெஸ்டல் அப் என்பது கேமராவை உயர்த்துவதை உள்ளடக்குகிறது, அதே சமயம் பெடெஸ்டல் கீழே கேமரா மவுண்ட் உயரம் குறையும் போது கேமராவைக் குறைக்கிறது. பெடெஸ்டல் இயக்கத்தை திறம்பட செயல்படுத்த சிறப்பு உபகரணங்கள் தேவை, ஏனெனில் இது வழக்கமான முக்காலி செயல்பாடுகளில் இருந்து புறப்படுகிறது. பெடெஸ்டல் இயக்கத்தின் காட்சி விளக்கத்திற்கு, படம் (1.15) ஐப் பார்க்கவும்.

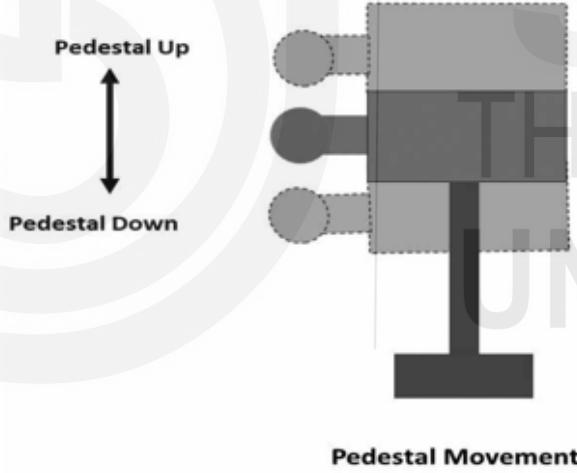


Figure 1.15: Pedestal Movement

- ii. **ஜாம்:** ஜாம், தொழில்நுட்பக் கண்ணோட்டத்தில், கேமரா இயக்கங்களின் வகையின் கீழ் வராது, ஏனெனில் இதற்கு உண்மையான கேமரா இயக்கம் தேவையில்லை. அதற்கு பதிலாக, பெரிதாக்குவது ஜாம் லென்ஸின் குவிய நீளத்தை மாற்றுகிறது. நீங்கள் பெரிதாக்கும்போது, குவிய நீளம் அதிகரிக்கிறது, இது பார்வையின் குறுகிய கோணத்திற்கு வழிவகுக்கும். இதன் விளைவாக, 'பெரிதாக்குதல்' விஷயத்தை பெரிதாக்குகிறது, குறுகிய கண்ணோட்டத்தின் காரணமாக சட்டகத்திலிருந்து கூறுகளை அடிக்கடி செதுக்குகிறது. மாறாக, பெரிதாக்குவது குவிய நீளத்தைக் குறைத்து, பார்வையின் கோணத்தை விரிவுபடுத்துகிறது. இதன் விளைவாக,

'பெரிதாக்குதல்' பொருளின் அளவைக் குறைக்கிறது மற்றும் விஷயத்தைச் சுற்றியுள்ள சட்டகத்தில் அதிக புற கூறுகளை இணைக்கிறது.

டோலி மற்றும் ஜும் அசைவுகளை வேறுபடுத்திப் பார்ப்பது இன்றியமையாதது. 'டாலி இன்', விஷயத்தை அணுகும் உணர்வை வெளிப்படுத்துகிறது மற்றும் முன்னோக்கு மாற்றங்களை வழங்குகிறது, அதே நேரத்தில் 'பெரிதாக்குதல்' இடஞ்சார்ந்த ஆழம் இல்லாமல் விஷயத்தை பெரிதாக்குகிறது. 'டோலி இன்' ஆழத்தைப் பிடிக்கும் அதே வேளையில், 'ஜும் இன்' மிகவும் செயற்கையாகத் தோன்றும்.

iii. டோலி ஜும்: வெர்டிகோ விளைவு என்றும் குறிப்பிடப்படுகிறது, இந்த நுட்பம் ஆல்ஃபிரட் ஹிட்ச்காக்கின் 1958 திரைப்படமான "வெர்டிகோ" இல் அதன் முக்கிய பயன்பாட்டிலிருந்து அதன் பெயரைப் பெற்றது. ஜோலி என்றும் அழைக்கப்படும் டோலி ஜும், எதிர் திசைகளில் இருந்தாலும், டோலி மற்றும் ஜும் இரண்டையும் ஒருங்கிணைக்கிறது. அடிப்படையில், ஒரு டோலி-இன் ஜும்-அவுட்டுடன் பொருந்துகிறது, மேலும் ஒரு டோலி-அவுட் ஜும்-இன் உடன் இணைக்கப்பட்டுள்ளது. இரண்டு இயக்கங்களையும் ஒரே நேரத்தில் ஒத்திசைப்பதில் சவால் உள்ளது. விளக்குவதற்கு, இந்த விளைவை அடைவது, ஒரே நேரத்தில் பெரிதாக்கும் போது டோலி-இன் செயல்படுத்துவதை உள்ளடக்கியது. இந்த நுட்பம் உங்கள் உற்பத்தியை மேம்படுத்த ஒரு ஆக்கப்பூர்வமான கருவியை வழங்குகிறது.

iv. டிரக்: டோலி இயக்கங்களுக்கு ஒப்பானது, டிரக்கிங் என்பது சக்கர கேமரா மவுண்ட்கள் மற்றும் டிராக்குகளைப் பயன்படுத்துவதை உள்ளடக்கியது. இருப்பினும், டிரக்கிங்கில், கேமரா பக்கவாட்டாக நகர்கிறது. கேமரா வலதுபுறமாக மாறும்போது, அது 'டிரக் ரைட்' என்று அழைக்கப்படுகிறது; அதற்கேற்ப, இடதுபுறமாக நகர்வது 'டிரக் லெஃப்ட்' என குறிப்பிடப்படுகிறது. குறிப்பிடத்தக்கது, 'டிரக்' என்பது 'பான்' உடன் குழப்பப்படக்கூடாது. 'பேன்னிங்' இல், கேமரா அதன் அச்சில் வலது அல்லது இடதுபுறமாக சுழலும் போது கேமரா மவுண்ட் நிலையாக இருக்கும். இதற்கு நேர்மாறாக, டிரக்கிங் என்பது கேமரா மவுண்ட் மற்றும் கேமரா இரண்டையும் ஒன்றாக பக்கவாட்டாக நகர்த்துகிறது. முன்னோக்கி நகரும் ஒரு பாத்திரத்தை கைப்பற்றுவதை கற்பனை செய்து பாருங்கள்; இதுபோன்ற சந்தர்ப்பங்களில், 'டிரக் இயக்கம்' கதாபாத்திரத்தின் பாதையில் தொடர்ச்சியைப் பராமரிக்க உதவுகிறது. படம் (1.16) டிரக் இயக்கத்தை பார்வைக்கு பிரதிபலிக்கிறது.

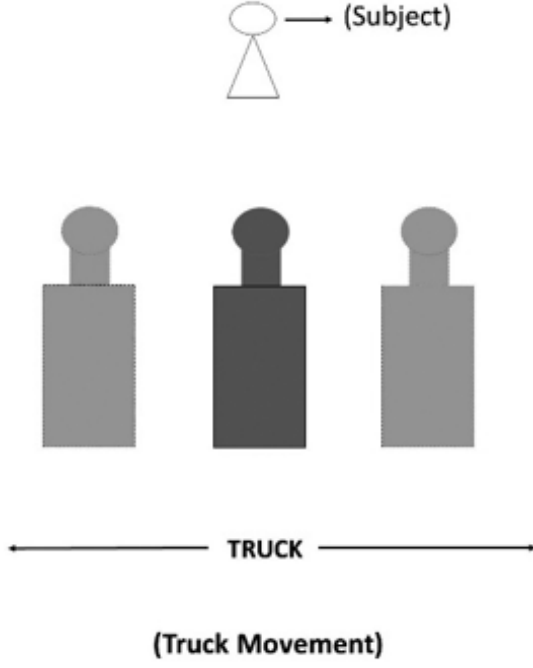


Figure 1.16: Truck Movement

- v. ஆர்க்: வளைந்த பாதையில் உங்கள் கேமராவை ஏற்றினால், அது ஆர்க் எனப்படும். ஆர்க் இயக்கம் வில் வலது அல்லது வில் இடது பக்கத்தில் நகர முடியும். இந்த இயக்கத்தில், கேமரா பொருளைச் சுற்றி அரை வட்டத்தில் நகரும். உங்கள் விஷயத்தைப் பற்றிய கூடுதல் தகவல்களை வெளிப்படுத்த, நகரும் விஷயத்தை படமாக்க அல்லது உங்கள் தயாரிப்பில் காட்சி வகைகளை கொண்டு வர ஆர்க் இயக்கத்தைப் பயன்படுத்தலாம். படம் (1.17) ஆர்க் இயக்கத்தைக் காட்டுகிறது.

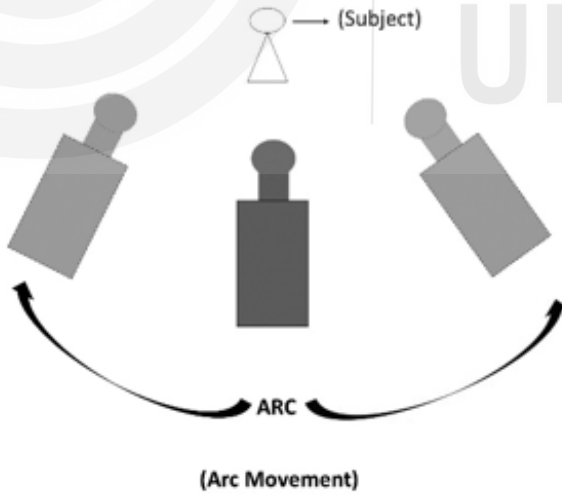


Figure 1.17: Arc movement

- vi. கிரேன் இயக்கங்கள்: திரைப்படத் தயாரிப்பு மற்றும் தொழில்முறை வீடியோ தயாரிப்பில், கிரேன்கள் முக்கிய பங்கு வகிக்கின்றன. கிரேன் என்பது ஒரு கேமராவை பொருத்தக்கூடிய நீட்டிக்கப்பட்ட கையைக் கொண்ட ஒரு சிறப்பு உபகரணமாகும். இந்த அமைப்பு பல கேமரா இயக்கங்களை எளிதாக்குகிறது.

'கிரேன் அப்' மற்றும் 'கிரேன் டவுன்' இயக்கங்கள் கேமராவுடன் இணைந்து கிரேன் கையை மேல்நோக்கியும் கீழ்நோக்கியும் இயக்குகின்றன. இதேபோல், 'டங் இடது' மற்றும் 'டங் வலது' என்பது கிரேன் கையின் பக்கவாட்டு அசைவுகளுடன் தொடர்புடையது. கிரேன்களின் பன்முகத்தன்மை பரந்த அளவிலான கேமரா இயக்கங்களை செயல்படுத்துகிறது. கிரேன்களில் பொருத்தப்பட்ட கேமராக்களை கைமுறையாகவோ அல்லது ரிமோட் கண்ட்ரோல் மூலமாகவோ இயக்க முடியும். சிறிய கிரேன்கள் பெரும்பாலும் ஜிப்ஸ் என்று குறிப்பிடப்படுகின்றன.

கிரேன் இயக்கங்களின் பயன்பாடுகள் பரந்த அளவில் பயன்படுகின்றன. உதாரணமாக, கிரேன் அசைவுகளைப் பயன்படுத்தி ஒரு ஒற்றை ஷாட் உயர் கோணக் காட்சியிலிருந்து கண் மட்டத்திற்கு மாறலாம். பறவையின் பார்வை மற்றும் உயர் கோணக் காட்சிகளைப் படம்பிடிப்பதில் கிரேன்கள் சிறந்து விளங்குகின்றன. ஒரு கிரேனை மேம்படுத்துவதன் மூலம், விரும்பிய விளைவுகளை அடைய பல இயக்கங்களை தடையின்றி இணைக்க முடியும்.

- vii. **கையடக்க கேமரா இயக்கங்கள்:** படப்பிடிப்பின் போது கேமரா ஆபரேட்டர் கேமராவை தங்கள் கைகளில் வைத்திருக்கும் போது, அது ஒரு கையடக்க கேமரா ஷூட் ஆகும். இந்த முறை பல்வேறு அசைவுகளைக் கைப்பற்றுவதில் அதிக நெகிழ்வுத்தன்மையை வழங்குகிறது, இருப்பினும் சில நேரங்களில் அவ்வப்போது நடுக்கம் மற்றும் குலுக்கல்களையும் காணலாம். கையடக்க கேமராக்கள் செய்தி சேகரிப்பு போன்ற காட்சிகளில் பயன்பாட்டைக் கண்டறியும், அங்கு நேரம் மற்றும் இடக் கட்டுப்பாடுகள் முக்காலிகளை அமைப்பதைத் தடுக்கலாம். ஆவணப்படங்கள் கையடக்க கேமரா காட்சிகளையும் போதுமான அளவில் பயன்படுத்துகின்றன.

மூலோபாய ரீதியாக, கையடக்க கேமராக்கள் குறிப்பிட்ட விளைவுகளைத் தூண்டுவதற்குப் பயன்படுத்தப்படலாம். நடுங்கும் கையடக்க கேமரா காட்சிகளைப் பயன்படுத்துவது பதட்டம், உறுதியற்ற தன்மை மற்றும் பதட்டம் போன்ற உணர்ச்சிகளை திறம்பட வெளிப்படுத்தும். இத்தகைய காட்சிகள் அவற்றின் பயன்பாடுகளுக்கு அப்பால் ஆக்கப்பூர்வமான பயன்பாடுகளுக்கு தங்களைக் கொடுக்கின்றன.

- viii. **கேமரா நிலைப்படுத்திகள்:** கேமரா நிலைப்படுத்திகள் மென்மையான மற்றும் குலுக்கல் இல்லாத கையடக்க கேமரா இயக்கங்களை எளிதாக்க வடிவமைக்கப்பட்ட கருவிகள் ஆகும். இந்த நிலைப்படுத்திகள் அடிப்படை முதல் அதிநவீன விருப்பங்கள் வரையிலான சிக்கலான ஒரு வரிசையில் உள்ளன. இந்த டொமைனில் உள்ள ஒரு முக்கிய பிராண்ட் ஸ்டெடிசைம் ஆகும். கேமரா ஆபரேட்டர் பொருத்தமான

ஸ்டெபிலைசரை அணிந்து அதில் கேமராவை பொருத்தலாம். இந்த அமைப்பு பல்வேறு பரப்புகளில் சுதந்திரமாக செல்ல ஆபரேட்டருக்கு அதிகாரம் அளிக்கிறது. சிக்கலான கேமரா இயக்கங்களைச் செயல்படுத்த கேமரா நிலைப்படுத்திகள் குறிப்பிடத்தக்க அளவிலான சுதந்திரத்தை வழங்குகின்றன.

மனித உடலால் தூண்டப்படும் உள்ளார்ந்த குலுக்கல்களைக் குறைப்பதற்கான தொழில்நுட்பத்துடன் கூடிய உடல் பொருத்தப்பட்ட கேமரா மவுண்ட் பொருத்தப்பட்ட கேமரா ஆபரேட்டராக இருப்பதை கற்பனை செய்து பாருங்கள். இதன் விளைவாக படப்பிடிப்பின் போது இயக்க சுதந்திரம் உண்மையில் குறிப்பிடத்தக்கது, ஆக்கப்பூர்வமான சாத்தியக்கூறுகளை அதிவேகமாக மேம்படுத்துகிறது.

13.8 மற்ற வகை ஷாட்கள்

திரைப்படத் தயாரிப்பு மற்றும் வீடியோ தயாரிப்பு துறையில், பல வகையான காட்சிகள் அடிக்கடி விளையாடுகின்றன. இந்த ஷாட் மாறுபாடுகளுடன் உங்களைப் பழக்கப்படுத்துவது அவசியம். உங்கள் கவனத்திற்கு சிலவற்றை காண்போம்:

- 1) **ஓவர்-தி ஷோல்டர் ஷாட் (OTS):** (படம் 1.18 ஐப் பார்க்கவும்) "ஓவர்-தி ஷோல்டர்" என்ற சொல் இந்த ஷாட்டின் ஏற்பாட்டைப் பொருத்தமாக விவரிக்கிறது, அங்கு கேமரா ஒரு பாத்திரத்தின் தோளுக்குப் பின்னால் அமைந்துள்ளது. இந்த முன்னோக்கு பாத்திரம் என்ன உணர்கிறது என்பதைப் பற்றிய ஒரு பார்வையை வழங்குகிறது. இரண்டு கதாபாத்திரங்களுக்கு இடையேயான உரையாடல்களை சித்தரிப்பதில் ஓவர்-தி ஷோல்டர் காட்சிகள் குறிப்பிடத்தக்க பயன்பாட்டைக் காண்கின்றன.



Figure 1.18: Over-the-shoulder shot (OTS)

- 2) **பாயிண்ட்-ஆஃப்-வியூ ஷாட் (POV):** பாயிண்ட்-ஆஃப்-வியூ ஷாட் ஒரு கதாபாத்திரத்தின் பார்வையில் இருந்து விஷயங்களைக் காட்டுகிறது. படம் (1.19) பாயிண்ட்-ஆஃப்-வியூ ஷாட்டின் உதாரணத்தைக் காட்டுகிறது.



Figure 1.19: Point-of-view shot

- 3) ரியாக்ஷன் ஷாட்: காட்சிக் கதை சொல்லலில் ரியாக்ஷன் ஷாட் மிக முக்கியமானது. எந்தவொரு உரையாடல் அல்லது செயலிலும் ஒரு கதாபாத்திரத்தின் உணர்ச்சியைக் காட்ட இந்த ஷாட்டை உருவாக்குகிறீர்கள். உதாரணமாக, மூன்று கதாபாத்திரங்கள் எதையாவது விவாதிக்கும் ஒரு காட்சியை கற்பனை செய்து பாருங்கள். அதில் ஒரு பாத்திரம் அதிர்ச்சியான தகவலை வெளிப்படுத்துகிறது. இப்போது நீங்கள் மற்ற இரண்டு கதாபாத்திரங்களின் உணர்ச்சிகளை காட்சிகள் மூலம் காட்ட வேண்டும். எதிர்வினை காட்சிகள் கதாபாத்திரங்களின் முகபாவனைகளையும் உணர்ச்சிகளையும் காட்டுகின்றன. பொதுவாக, உணர்ச்சி காட்சிகள் நெருக்கமான அல்லது நடுத்தர நெருக்கமான காட்சிகளாக வடிவமைக்கப்படுகின்றன. ரியாக்ஷன் ஷாட்டின் எடுத்துக்காட்டு படம் (1.20) இல் காட்டப்பட்டுள்ளது.



Figure 1.20: Reaction shot

13.9 தொகுப்பு விதிகள்

இந்த பாடத்திட்டத்தின் பாடப்பிரிவு 7 (படத்தொகுப்பு) முழுவதும், பல்வேறு தொகுப்பு கொள்கைகளை நாம் விரிவாக ஆராய்ந்தோம். ஸ்டில் ஃபோட்டோகிராஃபியின் பின்னணியில் ஆரம்பத்தில் விவாதிக்கப்பட்டாலும், ஸ்டில் பிரேம்களின் வரிசையால்

உருவாக்கப்பட்ட நகரும் படங்கள், இந்தக் கொள்கைகளை கடைப்பிடிக்கின்றன என்பதை அங்கீகரிப்பது முக்கியம். நகரும் படங்களின் எல்லைக்குள் மதிப்புமிக்கதாக நிரூபிக்கும் கூடுதல் வழிகாட்டுதல்களை ஆராய்வோம்.

- 1) இணைப்புகளை வெட்டக் கூடாது: ஷாட்களை ஒழுங்கமைக்கும்போது, உங்கள் கதாபாத்திரங்களின் இணைப்புகளில் (முழங்கைகள், இடுப்பு, முழங்கால்கள், முதலியன) நேரடியாக வெட்டுக்களைத் தவிர்ப்பது நல்லது. மூட்டுகளில் இத்தகைய நேரடி வெட்டுக்கள் ஒரு திசைதிருப்பும் காட்சி விளைவை ஏற்படுத்தும். மாறாக, மென்மையான மாற்றங்களுக்கு மூட்டுகளுக்கு சற்று மேலே அல்லது கீழே வெட்டுவதைத் தேர்வுசெய்யவும்.
- 2) 180-டிகிரி விதி: 180-டிகிரி விதி பின்வரும் வரைபடத்தின் மூலம் நன்கு புரிந்து கொள்ளப்படுகிறது.

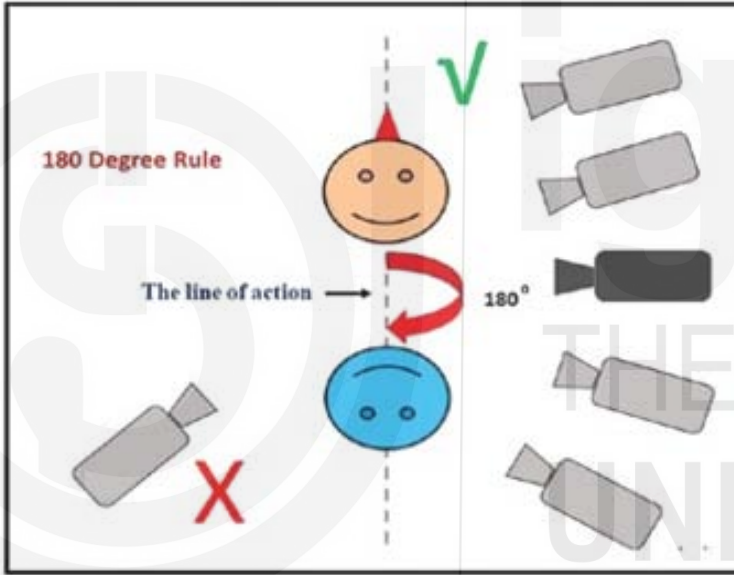


Figure 1.21: 180 Degree Rule

வழங்கப்பட்ட வரைபடத்தில், இரண்டு எழுத்துக்கள் தொடர்பு கொள்கின்றன. செயலின் அச்சு என அடிக்கடி குறிப்பிடப்படும் செயலின் கண்ணுக்கு தெரியாத கோடு உள்ளது. 180 டிகிரி விதியை கடைபிடிப்பதால், படப்பிடிப்பின் போது இந்த கற்பனையான நடவடிக்கையை கடக்காமல் இருப்பது மிக முக்கியமானது. கேமரா இந்த கோட்டின் ஒரு பக்கத்தில் பிரத்தியேகமாக வைக்கப்பட வேண்டும். இல்லையெனில், கதாபாத்திரத்தின் நிலை உறவை இடமிருந்து வலமாக மாற்றுவது பார்வையாளர் குழப்பத்திற்கு வழிவகுக்கும்.

பின் வரும் வரைபடம் (படம் - 1.22) 180 டிகிரி விதியை மீறுவதன் மூலம் கற்பனையான செயல்பாட்டின் எல்லையை மீறுவதன் விளைவாக - ஒரு தலைகீழ் வெட்டு - விளைவை விளக்குகிறது. இந்த தவறான செயல், கதாபாத்திரங்களின் இடது-வலது

ஆடியோ
விஷுவல்
தயாரிப்பு

இயக்கவியலை மாற்றியமைத்து, பார்வையாளர்களிடையே
குழப்பத்தைத் தூண்டும்.

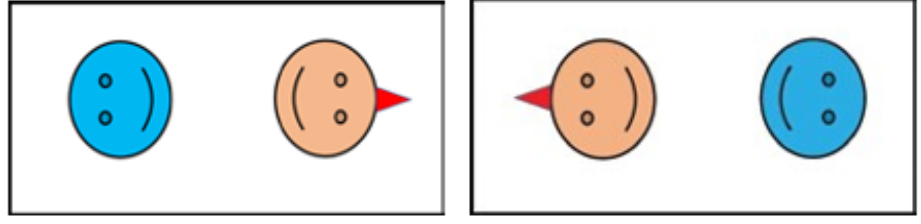


Figure 1.22

ஒளிப்பதிவில் 180 டிகிரி விதியைப் பின்பற்ற வேண்டும் என்றாலும், விரும்பிய விளைவுகளுக்காக இந்த விதி சில நேரங்களில் வேண்டுமென்றே உடைக்கப்படலாம்.

செயல்பாடு 3

ஒரே விஷயத்தை படமாக்க டோலி இன் மற்றும் ஜூம் இன் பயன்படுத்தவும். இரண்டு கிளிப்களையும் ஒப்பிட்டு உங்கள் குறிப்புகளை எழுதுங்கள்.

தன் மதிப்பீடு 3

குறிப்பு: 1) உங்கள் பதில்களுக்கு கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள இடத்தைப் பயன்படுத்தவும்.

2) இந்த பாடப்பிரிவின் முடிவில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள பதில்களுடன் உங்கள் பதில்களை ஒப்பிடவும்.

1. பான் டில்ட்டில் இருந்து எப்படி வேறுபடுகிறது?

.....

.....

.....

.....

.....

2. டோலி இன் மற்றும் டோலி அவுட் விளக்குக.

.....

.....

.....

.....

3. வெர்டிகோ விளைவு என்றால் என்ன?

.....

.....

.....

4. பின்வருவனவற்றில் எது கேமரா இயக்கம் அல்ல?
- பான்
 - டில்ட்
 - முக்காலி
 - டோலி
5. டோலி மற்றும் ஜும் ஆகியவை ஒரே மாதிரியான விளைவுகளைக் கொண்டுள்ளன.
- சரி
 - தவறு

13.10 பாடத் தொகுப்புரை

இந்த பாடப்பிரிவு முழுவதும், பல்வேறு ஷாட் அளவுகள், கேமரா கோணங்கள், கேமரா அசைவுகள் மற்றும் சில அடிப்படை தொகுப்பு கோட்பாடுகளை நாம் விரிவாக ஆராய்ந்தோம். எழுத்துக்கள் மூலம் கதை சொல்வதற்கு மொழி அறிவு இன்றியமையாதது போல, திரைப்படங்கள் மற்றும் ஆவணப்படங்கள் போன்ற நகரும் படத் தயாரிப்புகளுக்கும் இதே போன்ற தேவை உள்ளது. காட்சி மொழி மற்றும் அதன் இலக்கணம் பற்றிய விரிவான புரிதலைப் பெறுவது மிக முக்கியமானது. காட்சி மொழியில் உள்ள புலமை, திரைப்படங்கள் முதல் ஆவணப்படங்கள் மற்றும் தொலைக்காட்சி செய்தி நிகழ்ச்சிகள் வரை பரந்த அளவிலான தயாரிப்புகளை உருவாக்க உங்களுக்கு அதிகாரம் அளிக்கிறது. ஷாட் அளவுகள், கேமரா கோணங்கள் மற்றும் கேமரா இயக்கங்கள் ஆகியவற்றின் தேர்ச்சியானது பயனுள்ள காட்சித் தொடர்புக்கு ஒருங்கிணைந்ததாகும், இது செய்திகளை மென்மையான, ஈடுபாட்டுடன் அனுப்ப உதவுகிறது.

13.11 தொடர்ந்து படிப்பதற்குரிய நூல்கள்

- Belavadi, V. (2013). *Video Production*. Oxford University Press.
- Macelli, J. V. (2005). *Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*.
- Thompson, R., & Bowen, C. (2009). *Grammar of the Shot*. Taylor & Francis.

13.12 தன் மதிப்பீடு விடைகள்

தன் மதிப்பீடு 1

- ஷாட் என்பது எந்த இடைவேளையும் இல்லாமல் ஒரு பதிவு அல்லது காட்சி. ஒரு ஷாட் என்பது ஒரு உடைக்கப்படாத காட்சிகள் அல்லது பதிவு. ஷாட் என்பது காட்சிகள் அல்லது ஒரு cut-லிருந்து மற்றொன்றுக்கு பதிவு செய்தல் என்றும்

சொல்லலாம். ஒரு ஷாட்டின் கால அளவு சில விநாடிகள் அல்லது பல நிமிடங்கள் இருக்கலாம்.

2. பொதுவாக, ஒரு காட்சி பல காட்சிகளைக் கொண்டது. ஒரு காட்சி கதையின் ஒரு சிறிய அலகை அளிக்கிறது மற்றும் ஒரு குறிப்பிட்ட இடம் மற்றும் நேரத்தில் நடைபெறுகிறது. இடம் அல்லது நேரம் மாறினால் காட்சி மாறும். மறுபுறம், ஒரு வரிசை பல காட்சிகளால் ஆனது, இது கதையின் ஒரு அலகை வழங்குகிறது. ஒரு வரிசையின் வெவ்வேறு காட்சிகள் நேரம் அல்லது இடம் அல்லது நிகழ்வு அல்லது கருப்பொருளின் ஒற்றுமையுடன் இணைக்கப்படலாம்.
3. முகபாவங்கள் மற்றும் உணர்ச்சிகளைக் காட்டுவதற்கு நெருக்கமான காட்சிகள் பயன்படுத்தப்படுகின்றன. இந்த காட்சிகள் நடிகர்கள் மற்றும் நடிகைகள் தங்கள் நடப்பு திறமையை வெளிப்படுத்த வாய்ப்பளிக்கின்றன. கதாபாத்திரத்தின் உணர்ச்சிகளைக் காட்ட, க்ளோஸ்-அப் ஷாட்கள் அடிக்கடி ரியாக்ஷன் காட்சிகளாகப் பயன்படுத்தப்படுகின்றன.
4. b. எக்ஸ்ட்ரீம் லாங் ஷாட்
5. c. இயக்கத்தின் மாயை

தன் மதிப்பீடு 2

1. கேமரா கோணம், பொருள் தொடர்பான கேமராவின் இடத்தைப் பற்றி கூறுகிறது. எடுத்துக்காட்டாக, கேமராவை பொருளுக்கு உயரமான இடத்தில் வைத்தால், அது ஹை ஆங்கிள் என்று அழைக்கப்படும்.
2. ஐ- லெவல் ஷாட் ஒரு சாதாரண ஷாட். கேரக்டரின் கண் மட்டத்தில் கேமராவை வைப்பதன் மூலம் நாம் ஐ- லெவல் ஷாட்டை வடிவமைக்க முடியும். ஐ- லெவல் ஷாட் ஒரு சாதாரண பார்வை விளைவை வழங்குகிறது. இது ஒரு பொதுவான மற்றும் மிகவும் பயன்படுத்தப்படும் ஷாட் ஆகும். மறுபுறம், ஹை ஆங்கிள் ஷாட்டில், கேமரா அதிக அளவில் வைக்கப்பட்டுள்ளது. நாம் விஷயத்தை கீழே பார்க்கும்போது இது ஒரு விளைவை அளிக்கிறது. ஒரு கதாபாத்திரம் பலவீனமாகவோ அல்லது முக்கியத்துவம் குறைந்ததாகவோ காட்ட, ஹை-ஆங்கிள் ஷாட்டைப் பயன்படுத்தலாம்.
3. விஷயத்தை வலுவானதாகவும், முக்கியமானதாகவும், மேலாதிக்கமாகவும் காட்ட விரும்பினால், லோ ஆங்கிள் காட்சிகளைப் பயன்படுத்த வேண்டும்.
4. b. பறவையின் பார்வை ஷாட்
 - a. சரி

தன் மதிப்பீடு 3

1. பான் என்பது உங்கள் கேமராவை வலமிருந்து இடமாக அல்லது

இடமிருந்து வலமாக நகர்த்தக்கூடிய ஒரு கிடைமட்ட இயக்கமாகும். பேனிங்கில், கேமரா மவுண்ட் நிலையாக இருக்கும். ஒரே இடத்தில் நிற்கும்போது பக்கத்திலிருந்து பக்கமாகப் பார்ப்பது போன்ற விளைவை பேனிங் தருகிறது. மறுபுறம், டில்ட் என்பது செங்குத்து இயக்கமாகும், இதில் உங்கள் கேமராவை மேலே அல்லது கீழ் நோக்கி நகர்த்தலாம். பான் போல, கேமரா மவுண்ட் சாய்வதிலும் நிலையாக இருக்கும். டில்ட் ஒரு இடத்தில் நிற்கும்போது மேலே அல்லது கீழே பார்ப்பது போன்ற விளைவை அளிக்கிறது.

2. டோலி இன் - பொருளை நோக்கி கேமராவின் இயக்கம் 'டோலி இன்' எனப்படும்.

டோலி அவுட் - கேமரா விஷயத்திலிருந்து விலகிச் சென்றால், அது 'டோலி அவுட்' என்று அழைக்கப்படும்.

இந்த இயக்கங்களுக்கு சக்கர கேமரா ஏற்றங்கள் மற்றும் தடங்கள் பயன்படுத்தப்படுகின்றன.

3. டோலி ஜாம் அல்லது ஜோலி வெர்டிகோ விளைவு என்று அழைக்கப்படுகிறது. ஏனெனில் இது முதன்முதலில் பிரபல இயக்குனர் ஆல்ஃபிரட் ஹிட்ச்காக் தனது 1958 திரைப்படமான வெர்டிகோவில் பயன்படுத்தப்பட்டது. டோலி ஜாம் அல்லது ஜோலி என்பது டோலி மற்றும் ஜாம் எதிர் திசையில் உள்ள கலவையாகும். இதன் பொருள், டோலி-இன் ஜாம்-அவுட் மூலம் செய்யப்படும் மற்றும் டோலி-அவுட் ஜாம்-இன் உடன் இணைக்கப்படும். ஆனால் நீங்கள் இரண்டு இயக்கங்களையும் ஒரே நேரத்தில் செய்ய வேண்டும்.

4. c. முக்காலி
5. b. தவறு



ignou
THE PEOPLE'S
UNIVERSITY