<ACE12><Nat&phy sc><Computer--><1989><book-
><চলচ্চিৎ><অমৰ-পাঠক><0099>

চলচ্চিত্ৰ (অমৰ পাঠক)

দুয়ৌা দৃশ্যৰ মাজৰ ব্যৱধান খুব কম থকা বুজাবলৈ মিক্স বা অপ্িকেল দৈৰ্ঘ্য খুব কম

পৰিমাণে ৰখা হয় । স্পয়াকে কুম্পক মিক্স বা কুম্পক ডিজলভ বুলি কোৱা হয় । মিক্সৰ অংশ

যদি দীঘলীয়া হয় তেন্তে দৃশ্য দুৗৰ মাজৰ সময়ৰ ব্যৱধান বেছি থকাৗে বুজায় । এনে ক্ষেত্ৰত চিত্ৰনীয্যত স্পয়াক লং মিক্স বুলি কোৱা হয় । মিক্স বা ডিজলভ বেছিকৈ ব্যৱহাৰ

কৰিলে ছবিৰ বেগ কিছু মন্থৰ হোৱা দেখা যায় । সেয়েহে কাব্যিক মেজাজৰ ছবিৰ বাহিৰে

আজিকালি প্ৰায় সকলো একশ্যন ছবিতেস্প ডিজলভৰ ঠাস্পত বেছিকৈ কী ব্যৱহাৰ কৰা হয় ।

পাঠকসকলে চলচ্চিত্ৰ চাওঁতে নিশ্চয় মনত কৰিছে যে কেতিয়াবা কেতিয়াবা পৰ্দাত দেখি থকা

ঐা দৃশ্যক থিয় দীঘল ৰেখা এডালে এফালৰ মচি নি লুপ্ত কৰাৰ লগে লগে ৰেখাডালৰ

সিফালৰ পৰা আন ঐা দৃশ্য পৰ্দাৰ ওপৰত ভাহি উঠা যেন লাগে । এনেদৰে ঐা দৃশ্যৰ

পৰা আন ঐা দৃশ্যলৈ ট্ৰেনজিশ্যন কৰাকে ৱাম্পপ (Wipe) কৰা বুলি কোৱা হয় । স্পও

এবিধ অপ্টিকেল পদ্ধতিৰে প্ৰক্ৰিয়া । ৱাম্পপ বহুতো ৰকমে কৰা হয় । পৰ্দাত দেখি থকা দৃশ্য ঐাক হঠাৎ স□ূৰ্ণভাৱে লুয়িাম্প দিয়াৰ লগে লগে সিপিঠিৰ পৰা একে কোবে পৰৱৰ্তী দৃশ্যটো অহা যেন দেখুওৱা হ'লে তাক ৰ্ণ ৱাম্পপ বুলি কোৱা হয় । ঘুৰণীয়া বৃত্তৰেখাৰে ৱাম্পপ কৰাকে চাৰ্কুলাৰ ৱাম্পপ কৰা বুলি কোৱা হয় । স্পয়াৰ বাহিৰেও বিভিন্ন প্ৰকাৰৰ অপ্টিকেল মাক্স ব্যৱহাৰ কৰিও বেলেগ বেলেগ ধৰণৰ ৱাম্পপ কৰা হয় । দুটা শ্বট ৱাম্পপ ব্যৱহাৰ কৰি সংযোগ কৰিবৰ কাৰণে ছবিৰ স□াদকে লেৱৰেটৰীৰ সাহাৰ্য্য ল'ব লাগে ।

গতি সংক্ৰমণ : মুভমেন্ট স□ৰ্কে আগতে বহলাম্প লিখা হৈছে । মুভমেন্টৰ দ্বাৰা শ্বট সংযোজনা কৰিবলৈ হ'লে সাধাৰণতে আগৰ শ্বটটো শেষ কৰিবৰ কাৰণে কেমেৰাক ছুম্পং বা ভায়োলেন্ট পেনিং কৰি চিত্ৰ গ্ৰহণ কৰা হয় । এনে ক্ষেত্ৰত ছুম্পঁ সদায় একেমুখী হোৱাটো ভাল । অৰ্থাৎ প্ৰথম শ্বটটো শেষ কৰোতে যদি কেমেৰা সোঁফালৰ পৰা বাওঁফাললৈ ছুম্পং কৰি ফ্ৰেম আউট কৰা হয় তেন্তে পিছৰ শ্বটটো আৰম্ভ কৰোতে কেমেৰা প্ৰথমতে সোঁফালৰ পৰা বাওঁফাললৈ ছুম্পং কৰি লৈহে ফ্ৰেম স্পন কৰিব লাগে । এনেকৈ ছুম্পং বা ভায়োলেন্ট

পেনিং কৰিলে প্ৰথম শ্বটোৰ শেষৰ ফালে আৰু পিছৰ শ্বটোৰ আৰম্ভৰ ফালে স্পিনিং এফেক্ট পোৱা যাব , যাৰ বিষয়ে আগতেই কোৱা হৈছে । এই একে দিশৰ স্পিনিং এফেক্ট দুয়োটাক প্ৰয়োজনীয় দৈৰ্ঘ্যত কাটি-কূটি সৰু কৰি লেহে শ্বট দুটা মূৰে মূৰে জোৰা লগাই সম্পাদনাৰ কাম সম্পন্ন কৰা হয় । এই পদ্ধতিত শ্বট সংযোগ কৰিলে ছবিৰ বেগ বহু পৰিমাণে বাঢ়ে আৰু দৃশ্যৰ উপস্থাপন ৰীতিও দৰ্শকৰ মনোগ্ৰাহী হোৱা দেখা যায় ।

ফ্ৰেম সংগঠন (Composition) : এজন চিত্ৰ শিল্পীয়ে যেতিয়া কোনো এটা প্ৰাকৃতিক দৃশ্য বা লেণ্ডস্কেপ আঁকিবলৈ লয় অথবা এজন ফটোগ্ৰাফাৰে যেতিয়া এখন ফটো তুলিব খোজে যেতিয়া তেওঁলোকে ছবিত দেখুৱাব খোজা বিভিন্ন দৃশ্য-বস্তুবোৰক দৃশ্য-পটত এনেধৰণে উপস্থাপন কৰি সজাই তুলিবলৈ চেষ্টা কৰে , যাতে ছবিখনৰ সামগ্ৰিক ৰূপটো ৰুচিপূৰ্ণ , অৰ্থব্যঞ্জক আৰু সিল্প-সন্মত হৈ পৰে । ছবি এখনৰ পৰিসীমা আৰু ফ্ৰেমৰ ভিতৰত দৃশ্য বস্তুবোৰক কলা-ৰুচিসন্মতভাৱে মনোমোহাকৈ সজোৱা বা উপস্থাপন কৰা ব্যৱস্থাটোকে ছবিখনৰ ফ্ৰেমিং বা ফ্ৰেম সংগঠন বা কম্পোজিশ্যন বুলি কোৱা হয় । মঞ্চাভিনয়ৰ সময়তো

চৰিত্ৰবোৰে

অভিনয় কৰাৰ ক্ষেত্ৰত কোনো চৰিত্ৰস্প যেতিয়া মঞ্চৰ কোন ঠাস্পত অভিনয় কৰিলে তেওঁৰ

দৃশ্যৌ দৰ্শকৰ দৃষ্টিক অধিক অৰ্থব্যঞ্জক হৈ উঠিব সেস্প বিষয়ে চিন্তা কৰি বা ক□াজ

কৰি লোৱাৰ প্ৰয়োজন আহি পৰে । মঞ্চাভিনয় বা স্থিৰ চিত্ৰৰ দৰে চলচ্চিত্ৰৰ ক্ষেত্ৰতো দৃশ্য

বস্তুবোৰক সুন্দৰভাৱে ক□াজিশ্যন কৰাত গুৰুত্ব দিয়াৰ প্ৰয়োজন আহি পৰে । চলচ্চিত্ৰৰ

এস্প ক□াজিশ্যনক ফ্ৰেমিং কৰা বুলিও কোৱা হয় ।

পিছে মঞ্চৰ ক□াজিশ্যন আৰু চলচ্চিত্ৰৰ ক□াজিশ্যনৰ মাজত কিছু প্ৰভেদ দেখা যায় ।

কাৰণ মঞ্চ বা অংকন চিত্ৰ বা স্থিৰ চিত্ৰৰ দৰে চলচ্চিত্ৰৰ ছবিবোৰ স্থিৰ চিত্ৰ নহয় ।

চলচ্চিত্ৰৰ ছবিবোৰ সদায় গতিশীল । সেয়েহে স্পয়াৰ ক□াজিশ্যন বা ফ্ৰেমিং সদায়

পৰিৱৰ্তনশীল আৰু স্প কেমেৰা মুভমেণ্ৰ ওপৰত নিৰ্ভৰশীল । তদুপৰি বিভিন্ন দৃশ্যবস্তু

বা চৰিত্ৰবোৰৰ একে ধৰণৰ ক□াজিশ্যনতে বিভিন্ন লেন্স বা বিভিন্ন ধৰণৰ কেমেৰা এংগল

ব্যৱহাৰ কৰিও বিভিন্ন ভাৱমূৰ্তি ফুাস্প তোলাত স্পয়াত সুবিধা আছে ।

ত্ৰিবিভাগ পদ্ধতি (ৰুল অৱ থাৰ্ড) : অংকন চিত্ৰণৰ বিভিন্ন জ্যামিতি ক ষ্টাম্পল লোৱা হয় ।

যেনে ত্ৰিভুজ ষ্টাম্পল , বৃত্তাকাৰ ষ্টাম্পল , আয়তাকাৰ ষ্টাম্পল স্পত্যাদি । কিন্তু

চলচ্চিত্ৰৰ পৰ্দা
বা ফ্ৰেমিং সদায়ে আয়তাকাৰ ; সেয়েহে এম্প ক্ষেত্ৰত ক□াজিশ্যনৰ নীতি-নিয়ম
বা ষ্টাম্পল
কেৱল আয়তাকাৰ পৰিসীমাৰ পৰিপেক্ষিততহে বিচেচনা কৰা হয় । সাধাৰণতে
আয়তাকাৰ
ছবিৰ ক□াজিশ্যন মনোগ্ৰাহী কৰিবলৈ ৰুল অৱ থাৰ্ড নিয়মৰ ওপৰতেম্প বেছি
গুৰুত্ত্ব দিয়া
হয় । ছবি এখনৰ গুৰুত্ত্বপূৰ্ণ বিষয়-বস্তুক ফ্ৰেমৰ এক তৃতীয়াংশক উপস্থাপন
কৰাৈকেম্প
ত্ৰিভাগ পদ্ধতি বা ৰুল অৱ থাৰ্ড বুলি কোৱা হয় । ছবি এখন দেখুওৱা বিভিন্ন
দৃশ্যবস্তু
বা চৰিত্ৰসমুহৰ ভিতৰত প্ৰাধান্য দি দেখুৱাব বিচৰা দৃশ্য-বস্তুকেম্প এম্প ক্ষেত্ৰত
গুৰুত্ত্বপূৰ্ণ
বিষয়বস্তু বা চেৰ্াৰ অৱ স্পৰ্াৰেষ্ট বুলি কোৱা হয় আৰু ছবিৰ ফ্ৰেমিং ক□াজ
কৰোঁতে
অম্প চেৰ্াৰ অৱ স্পৰ্াৰেষ্টৰ প্ৰতি যাতে দৰ্শকৰ দৃষ্টি বা মনোযোগ আকৰ্ষণীয়ভাৱে
উপস্থাপন
কৰিব পাৰি তাৰ কাৰণেম্প সততে ৰুল অৱ থাৰ্ডৰ সহায় লোৱা হয় ।
ৰুল অৱ থাৰ্ড নিয়ম অনুসাৰে ফ্ৰেমৰ আয়তাকাৰ ক্ষেত্ৰৈক দুডাল থিয় দুডাল
পথালি কাল্পনিক ৰেখাৰে থিয়কৈ তিনি ভাগ আৰু পথালিকৈ তিনি ভাগ কৰি
চেৰ্াৰ অৱ স্পৰ্াৰেষ্ট বা গুৰুত্ত্বপূৰ্ণ দৃশ্য-বস্তুৈক সাধাৰণতে এম্প কাল্পনিক ৰেখাৰ
যিকোনো এডালৰ ওপৰত স্থাপন কৰা হয় । এয়ে ৰুল অৱ থাৰ্ডৰ নিয়ম । অৱশ্যে
এম্প নিয়ম যে সদায় অলঙ্ঘনীয় তেনে নহয় । বিশেষকৈ গতিশীল ছবিৰ প্ৰয়োজন

অনুসাৰে স্পয়াক বহু ক্ষেত্ৰত ভংগ কৰি পেলোৱা হয় । তথাপি গুৰুত্বপূৰ্ণ দৃশ্য-
বস্তুক
পৰাপক্ষত ঠিক ফ্ৰেমৰ মাজতে স্থাপন কৰা উচিত নহয় । কাৰণ এনে কৰিলে
কŽ াজিশ্যন খুব গতানুগতিক আৰু বৈচিত্ৰহীন লগাৰ সম্ভাৱনা আছে ।
ফ্ৰেমত অকলেশৰীয়া চৰিত্ৰস্প যি ফালে মুখ কৰি ছাকে ৰুল অৱ থাৰ্ডৰ নিমানুসাৰে
তেওঁৰ
সন্মুখত আধাতকৈ বেছি ঠাস্প থকাৗ উচিত । বিশেষকৈ চৰিত্ৰস্প যেতিয়া সন্মুখৰ
ফালে দৌৰি
থকা দেখুৱাবলৈ হয় , তেতিয়া এস্প নিময় এক প্ৰকাৰ অপৰিহাৰ্য্য বুলিয়েস্প ধৰা হয়
।
কাৰণ দৌৰি থকা চৰিত্ৰৰ সন্মুখৰ ফালে একেবাৰে ওচৰতে যদি ফ্ৰেমৰ দাঁতিৗ পৰে ,
তেন্তে
চৰিত্ৰৰ দৌৰ দৰ্শকে বাধাগ্ৰস্ত হোৱা যেন অনুভৱ কৰিব পাৰে । প্ৰাকৃতিক দৃশ্য বা
লেণ্ডস্কেপৰ
ক্ষেত্ৰত আকাশ বা পৃথিবী লগা লগা দিগন্ত-ৰেখাক ফ্ৰেমৰ সোঁমাজত নাৰাখি এক
তৃতীয়াংশ
ৰখা উচিত । ছবিৰ বিষয়-বস্তু বা এক্শ্যন অনুসৰি এস্প দিগন্ত-ৰেখা ফ্ৰেমৰ ওপৰৰ
পৰা
এক তৃতীয়াংশ বা তলৰ পৰা এক তৃতীয়াংশ ওপৰত ৰখা হ'ব পাৰে । স্পয়াৰ
দ্বাৰা প্ৰাকৃতিক
দৃশ্যৗৰ গভীৰতা বৃদ্ধি পায় ।
ফ্ৰেমিঙৰ ভাৰসাম্য ৰক্ষা (balancing) : ফ্ৰেমৰ এফালে যদি বৃহৎ আঁকাৰৰ
কিবা বস্তু থাকে

তেন্তে আনটো ফালক আপেক্ষিকভাৱে যিকোনো ঐটা সৰু বস্তু ৰাছিব পাৰিলে ভাল । স্পয়াৰ দ্বাৰা
ক□াজিশ্যনত সমতা স্থাপন কৰা হয় , যাক স্পংৰাজীত বেলেঞ্চিং বুলি কোৱা হয় । এনেকৈ
বেলেঞ্চ কৰিলে বৃহৎ আঁকাৰৰ দৃশ্য-বস্তুটোৰ আপেক্ষিক গুৰুত্ত্ব বা মহত্ত্ব বঢ়াস্প তোলাত সহায়
কৰে ।
বহুতো দৃশ্য-বস্তু বা চৰিত্ৰক একেটা ফ্ৰেমতে একেলগে উপস্থাপন কৰিবলৈ হ'লে সেস্পবোৰৰ
আকৃতি , উচ্চতা , অবয়ৱ , সাজ-স□াৰ আদিৰ বৈষম্য অনুসাৰে সজাস্প ল'ব পাৰিলে
বিচিত্ৰতা বৃদ্ধি পায় । স্পও এক ধৰণৰ বেলেঞ্চিং প্ৰথা । ফ্ৰেমত থকা বিভিন্ন দৃশ্য-বস্তু
বা চৰিত্ৰক একেটা জ্যামিতিক সৰল-ৰেখাতে স্থাপন কৰি ক□াজ কৰা ঠিক নহয় । আনহাতে
চৰিত্ৰবোৰক পাৰস্পৰিক সমদূৰত্ত্বত ৰাখিও সজোৱা উচিত নহয় । এনে কৰিলে অস্বাভাৱিকতাৰ
দোষত দৃশ্য সংগঠনটো দৃষ্টিকটু হৈ উঠিব পাৰে । কেমেৰা মুভমেণ্ট নথকা শ্বটৰ বাবে পোহৰ
সংযোজনা কৰোঁতে ফ্ৰেমৰ দুস্প তৃতীয়াংশ পোহৰ আন এক তৃতীয়াংশ পোহৰতকৈ প্ৰয়োজন
অনুসাৰে অধি উ□ল বা অধিক অনু□ল কৰি ৰাখিব পাৰিলে ভাল । কাৰণ দৃশ্য ঐটাত

পোহৰ বা ছাঁৰ প্ৰতিফলন আধা আধা হৈ পৰে তেতিয়া সেম্প পোহৰ সংযোজনা খুব কৃত্ৰিম আৰু

অস্বাভাৱিক যেন লাগিব পাৰে । সাধাৰণতে দৃশ্য ঐাৰ পোহৰ আৰু ছাঁৰ সংযোগ ঘৗা ঠাম্প

ডোখৰলৈ দৰ্শকৰ দৃষ্টি প্ৰথমতে আকৰ্ষিত হৈ পৰে । সেয়েহে গুৰুত্বপূৰ্ণ দৃশ্য-বস্তুৗো পোহৰ

আৰু ছাঁৰ সংযোগ স্থলৰ ওচৰতে স্থাপন কৰিব পাৰিলে ভাল হয় ।

দৃষ্টি সঞ্চালক ৰেখা (Line of force) : সুৰুচিপূৰ্ণ ক□াজিশ্যনৰ কাৰণে লাম্পন অৱ ফোৰ্চ

বোলা কথা ঐাও বহু ক্ষেত্ৰত বিবেচনা কৰাৰ দৰকাৰ আহি পৰে । ধৰক , ঐা দৃশ্যত ঐা

একা-বেকঁা পথ দেখা গৈছে । এনে স্থলত গুৰুত্বপূৰ্ণ দৃশ্য বস্তুৗো যদি সেম্প একা-বেঁকা

পথৗোৰ দুৰত্বত থকা ফ্ৰেমৰ আনৗো মূৰত স্থাপন কৰিব পৰা যায় , তেন্তে দৰ্শকৰ দৃষ্টিয়ে

সেম্প একা-বেকা পথৰেখাক অনুসৰণ কৰি গৈ দূৰত থকা সেম্প গুৰুত্বপূৰ্ণ দৃশ্য-বস্তুৗোৰ

প্ৰতি তত্ক্ষণাৎ লক্ষ্য কৰিব । অথবা ধৰক , দৃশ্যৗোৰ সন্মুখভাগৰ বাওঁফালৰ ঐা চুকত

এফলীয়াকৈ বহি থকা ঐা সৰু ল’ৰাম্প পশ্চাত্পৗৰ সোঁফালৰ চুকত দূৰত্বৰ থকা মন্দিৰ

ঐা চূড়ালৈ দৃষ্টি নিক্ষেপ কৰি কৰি আছে । এনে ক্ষেত্ৰত ওচৰত বহি থকা ল’ৰাৗোৰ দৃষ্টি

ৰেখাৰ লগত দূৰত্ত্বত থকা মন্দিৰৰ ডূড়াটোৰ এক কাল্পনিক ৰেখাৰ লগত যোগসুত্ৰ থকা
যেন দৰ্শকে অনুভৱ কৰিব । দৰ্শকে সেম্প ল'ৰাটোৰ কাল্পনিক দৃষ্টি-ৰেখাৰ আঁত ধৰি তত্ক্ষণাৎ মন্দিৰৰ চূড়াটোৰ প্ৰতিও একে সময়তে দৃষ্টি নিক্ষেপ কৰিব । এনে ধৰণৰ কাল্পনিক দৃষ্টি ৰেখাবোৰকে লাম্পন অৱ ফোৰ্চ বা দৃষ্টি-সঞ্চালক ৰেখা বুলি কোৱা হয় ।
স্থিৰ ছবি এখনৰ কোনো মুভমেন্ট নাথাকিলে এম্প লাম্পন অৱ ফোৰ্চে দৰ্শকৰ মনত ছবিখনৰ
ভিতৰত কিবা এটা অন্তৰ্নিহিত গতি থকা অনুভৱ কৰায় । লাম্পন অৱ ফোৰ্ছ যেতিয়া সৰল
ৰৈখিক হয় , তেতিয়া স্প সাধাৰণতে ফ্ৰেমৰ কৰ্ণ বা ডায়গ'নেলটোৰ দৰে ফ্ৰেমৰ তলৰ এটা
চুকৰ পৰা ফ্ৰেমৰ ওপৰৰ বিপৰীত ফাললৈ গতি কৰা যেন হ'লে ভাল হয় । বেঁকা-বেঁকি
পথৰ দৰে যদি লাম্পন অৱ ফৌ ব্ৰেক হয় , তেন্তে স্প ফ্ৰেমৰ ফোৰ-গ্ৰাউণ্ডৰ পৰা বেক-গ্ৰাউণ্ডলৈ যোৱা যেন দেখা উচিত ।
বিভিন্ন ধৰণৰ শ্বটৰ ব্যৱহাৰ : ক□াজিশ্যন সম্বন্ধে ওপৰত যিবোৰ কথা কোৱা হ'ল ,
সেম্পবোৰ যদিও সকলো ধৰণৰ ছবিৰ বাবে সাধাৰণ সুত্ৰৰ নিচিনা , তথাপি চলচ্চিত্ৰৰ ছবিবোৰ গতিশীল বা দ্ৰুত পৰিৱৰ্তনশীল হোৱাৰ বাবে কাহিনীৰ প্ৰয়োজন অনুসাৰে স্পয়াক
হেৰফেৰ কৰি লোৱাৰ দৰকাৰ হ'ব পাৰে । বিশেষকৈ যেতিয়া কেমেৰা পেনিং কৰি শ্বটবোৰৰ

চিত্র গ্রহণ কৰা হয় তেতিয়া শ্বটৰ প্ৰথম ফ্ৰেমটো আৰু পেনিং স□ূর্ণ হৈ যোৱাৰ
পিছত দেখা
শেষৰ ফ্ৰেমটো - এম্প দুটা কমেপোজিশ্যনৰ ওপৰতহে গুৰুত্ব দিয়া হয় । সাধাৰণতে
পেনিং
শ্বটৰ প্ৰথম ফ্ৰেমিঙৰ ক□াজিশ্যনতকৈ শেষৰ ফ্ৰেমৰ ক□াজিশ্যন অধিক
মনোগ্ৰাহী হ’লে
ভাল হয় । তদুপৰি চলচিত্ৰৰ ক্ষেত্ৰত লং শ্বট , ক্লোজ শ্বট আদি বিভিন্ন ধৰণৰ শ্বটৰ
ক□াজিশ্নৰ কথাও বিবেচনা কৰিবলগীয়া হৈ পৰে ।
সাধাৰণতে ফ্ৰেমৰ ভিতৰত খালী ঠাম্প বেছি ৰখা ঠিক নহয় । সেয়েহে শ্বট এটাত
যেতিয়া
এজন বা দুজন মানুহহে থাকে তেতিয়া পৰাপক্ষত শ্বটো মিড ক্লোজ বা ক্লোজ-
আপত
ক□াজ কৰি দেখুওৱা ভাল । এনে অৱস্থাত লং শ্বট কৰিবলগীয়া হ’লে ফ্ৰেমৰ
খালী
থকা ঠাম্পবোৰ পূৰাবলৈ হ’লে সাধাৰণতে কেমেৰাৰ সন্মুখত কোনো গছৰ ডাল-পাত
আদি
দাঙি ধৰা হয় ।
যিহেতু চলচ্চিত্ৰৰ শ্বটবোৰ এটাৰ পিছত এটাকৈ জোৰা দি যাওতে ছবিখনৰ সামগ্ৰিক
ৰূপটোৰ
ঐক্য-সংহতি ৰক্ষা কৰাৰ কথাও বিশেষভাৱে চিন্তা কৰিবলগীয়া হৈ পৰে , সেয়েহে
যিকোনো
শ্বট এটা ফ্ৰেমিং ক□াজ কৰাৰ সময়ত সেম্প শ্বটৰ পূৰ্বৰ শ্বটোৰ শেষ ফ্ৰেমি আৰু
পৰৱৰ্তী

শ্বটৰ সাম্ভাব্য প্ৰথম ফ্ৰেমৰটোৰ কথাও বিবেচনা কৰিবলগীয়া হৈ পৰে । অৰ্থাৎ স□াদনাৰ

সময়ত শ্বটবোৰ যাতে ভালকৈ ৰজিতা খাম্প বা মৈচ্ কৰে তাৰ কাৰণে পূৰ্বৰ শ্বটৰ চৰিত্ৰ

মুভমেণ্ট , অৱস্থান আৰু দৃষ্টি আদিৰ সৈতে মিল ৰাখিহে পৰৱৰ্তী ফ্ৰেমিং ক□াজিশ্যন

কৰাত বিশেষ মনোনিবেশ কৰিবলগীয়া হৈ পৰে । কাৰণ গাম্পগুীয়াভাৱে কোনো এটা শ্বটৰ

ক□াজিশ্যন অতীৱ সুন্দৰ কৰি তুলিব পাৰিলেও স□াদনাৰ সময়ত যদি আগৰ বা পাছৰ

শ্বটোৰ লগত মেচ্চ নকৰে , তেন্তে চলচ্চিত্ৰৰ ক্ষেত্ৰত তেনে সুন্দৰ ক□াজিশ্যনৰ কোনো

মূল্য নাথাকে । সেয়েহে চলচ্চিত্ৰৰ ফ্ৰেমিং বা শ্বট ক□াজিশ্যনৰ বাবে বিশেষভাৱে মন

কৰিবলগীয়া দুম্প চাৰিটা কথাৰ প্ৰতি তলত কিছু আভাষ দিয়া হ'ল ।

১. কণ্টিনিউটি অৰ মুভমেণ্ট , কণ্টিনিউটি অৰ ডিৰেকশ্যন আৰু কণ্টিনিউটি অৰ লুক এম্প

তিনিটা বিষয়ৰ প্ৰতি প্ৰথমতে বিশেষ মনোনিৱেশ কৰিব লাগে । এম্প বিষয়ে আগতেম্প

বহলাম্প কোৱা হৈছে ।

২. দুটা ক্ৰমিক শ্বটৰ ক্ষেত্ৰত পাৰিলে কেমেৰা এংগল পৰিৱৰ্তন কৰি ক□াজ কৰি লোৱাটো

ভাল । এনে কৰিলে দুটা শ্বটৰ মাজত ক'ৰবাত কিবা স□াদকীয় অসুবিধা বা বৈষম্য

ৰৈ

গ'লেও দৰ্শকৰ দৃষ্টিগোচৰ নোহোৱাকৈ থাকিব পাৰে । কেমেৰা এংগলৰ বিষয়ে পিছত বহলাম্প

কোৱা হ'ব ।

৩. যিহেতি মিড শ্বট , লং শ্বট , ক্লোজ শ্বট আদি বিভিন্ন ধৰণৰ শ্বট ক□াজিশ্যনে দৰ্শকৰ

মনত বিভিন্ন অনুভুতি যোগোৱাত অৰিহনা যোগায় , সেয়েহে শ্বট ক□াজিশ্যন কৰোঁতে

এম্পবোৰ যাতে সুস্থ আৰু উদ্দেশ্যপূৰ্ণ হয় তাৰ কাৰণে সদায় লক্ষ্য ৰাখিব লাগে । সাধাৰণতে

দূৰৰ বেক-গ্ৰাউণ্ড বা লেণ্ডস্কোপ সামৰি ল'বলৈ হ'লে লং শ্ব আৰু ভেৰী লং শ্বট

আপেক্ষিকভাৱে ওচৰত একেলগে একাধিক চৰিত্ৰৰ অভিনয় বা এক্শ্যন আদি দেখুৱাবলৈ

মিডিয়াম লং শ্বট বা মিডিয়াম শ্বট , চৰিত্ৰক দৰ্শকৰ খুব কাষলৈ আনি দেখুৱাবলৈ চেষ্টা

কৰালি ক্লোজ শ্বট আৰু চৰিত্ৰৰ কোনো বিশেষ অংগক বা দৃশ্য-বস্তুৰ কোনো বিশেষ দৃশ্যক

পৰ্দাত দেখুৱাম্প দৰ্শকৰ মনত গভীৰ ছাপ পেলাবলৈ বিচাৰিলে বিগ ক্লোজ-আপ শ্বটত ফ্ৰেম

ক□াজিশ্যন কৰি লোৱা হয় । ক্লোজ শ্বটৰ অভিনয়ত চৰিত্ৰৰ আবেগ-অনুভুতিবোৰ দৰ্শকৰ

অনুভুতিৰ মৰ্মস্থলত প্ৰৱেশ কৰে আৰু চৰিত্ৰৰ লগে লগে দৰ্শকেও উত্তেজনা উপলব্ধি কৰে ।

লং শ্বটৰ পৰা কী কৰি ক্লোজ শ্বটলৈ গ'লে দৃশ্যৰ গতি বেগ বৃদ্ধি পায় । কোনো
অকলশৰীয়া চৰিত্ৰৰ বা অসহায় সংগীহীন অৱস্থাক দৰ্শকৰ মনত গুৰুত্ব সহকাৰে
প্ৰতিপন্ন
কৰিবলৈ কেতিয়াবা কেতিয়াবা ভেৰী লং শ্বটৰ আশ্ৰয় লোৱা হয় ।
৪. ধাৰাবাহিক শ্বটবোৰৰ ক□াজিশ্যন সদায় সুবিধামতে কৰি থকাটো ভাল । অৰ্থাৎ
আগৰ
শ্বটটো যদি লং শ্বটত ক□াজিশ্যন কৰা হয় , তেন্তে পৰৱৰ্তী শ্বটটো মিড শ্বটত
ক□াজ ,
আগৰ কেম্পটা শ্বট ক্লোজ আপ শ্বটত থাকিলে পিছৰটো লং শ্বট বা মিড শ্বটত
ক□াজ কৰা
উচিত । ধাৰাবাহিকভাৱে কেবটাও লং শ্বট একেলগে ব্যৱহাৰ কৰিব নালাগে ।
৫. এটা বিগ ক্লোজ-আপ শ্বটৰ পিছৰটো লং শ্বট কৰি ল'লে স□াদনাৰ সময়ত
মেচ্চিং
কৰাৰ অসুবিধা দূৰীভূত হয় ।
দৃষ্টিকোণ (কেমেৰা এংগল) : কোনো এটা বস্তুলৈ লক্ষ্য কৰোঁতে আমাৰ দৃষ্টি সদায়
ধৰাতলৰ লগত সমান নাথাকিবও পাৰে । যেনে পৰ্বতৰ টিঙলৈ চাওঁতেম্প আমি
ওপৰমুৱাকৈ
চাওঁ । তলত থকা বস্তু চালৈ হ'লে আমাৰ দৃষ্টি তলমুৱা হয় । অৱশ্যে সমনায়ীৰ
ফালে
কথা কওঁতেম্প আমাৰ দৃষ্টি প্ৰায় ধৰাতলৰ সমান্তৰালভাৱে থকা দেখা যায় । ঠিক
তেনেকৈ
চিত্ৰ-গ্ৰহণ কৰাৰ সময়তো কেমেৰাটো ওপৰমুৱা কৰি বা তলমুৱা কৰি বা মাটিৰ লগত
সামন্তৰালকৈ ৰাখি ছবি তোলা হয় । যেতিয়া কেমেৰাটো ওপৰমুৱা বা তলুৱাকৈ ৰাখি

ছবি গ্ৰহণ কৰা হয় , তেতিয়া কেমেৰাৰ দৃষ্টিয়ে ধৰাতলৰ সৈতে ঐা জ্যামিতিক কোণৰ
সৃষ্টি কৰে । এম্প কোণটোকে চলচ্চিত্ৰৰ ভাষাত কেমেৰা এংগল বুলি কোৱা হয় । আমি
স্পয়াকে চমুকৈ দৃষ্টিকোণ বুলিব পাৰোঁ । পৰ্দাত চলি থকা ছবিবোৰ চাওঁতে আমি আমাৰ
নিজ খুচীমতে দৃশ্যবস্তুবোৰ যেনেকৈ স্পচ্ছা তেনেকৈ চাব নোৱাৰো । চলচ্চিত্ৰকাৰে আমাক
যেনেকৈ দেখুৱাম্প আমি তেনেকৈহে দেখোঁ । ছবিত দেখা এজন মানুহৰ মূৰটো স□ূৰ্ণভাৱে
তপা হয় নে নহয় , সেম্পটো যদি চলচিত্ৰকাৰে চিত্ৰ-গ্ৰহণ কৰা সময়ত যদি আমাক নেদেখুৱাম্প
থাকে তেন্ততে স্পচ্ছা কৰিলেও সেম্পটো জনাৰ বা চোৱাৰ সাধ্য আমাৰ নাম্প । অৰ্থাৎ কেমেৰাৰ
দৃষ্টিত ছবিবোৰে যেনে ধৰণে দেখা দিয়ে দৰ্শকৰ চকুৱেও সেম্পবোৰ তেনে ধৰণে দেখা
পায় । এতেকে চিত্ৰ-গ্ৰহণ কৰা কেমেৰা এংগল আৰু ছবি চোৱা দৰ্শকৰ যথাৰ্থতে একে
বস্তু ।

স্বাভাৱিক কোণ (নৰ্মেল এংগল) : চিত্ৰ-গ্ৰহণৰ বাবে ফ্ৰেমিং ক□াজিশ্যন কৰাৰ সময়ত
কেনে ধৰণৰ কেমেৰা এংগল ব্যৱহাৰ কৰিলে শ্বটো দৰ্শকৰ বাবে অধিক মনোগ্ৰাহী বা
অৰ্থব্যঞ্জক হৈ পৰিব সেম্প বিষয়ে চলচ্চিত্ৰকাৰে দকৈ ভাবি চোৱাৰ প্ৰয়োজন আহি

পৰে ।

যেতিয়া কেমেৰাৰ দৃষ্টি ধৰাতলৰ সমান্তৰাল ৰাখি চিত্ৰ গ্ৰহণ কৰা হয় , তেতিয়া তাক স্বাভাৱিক কোণ বা নৰ্মেল কোণ বুলি কোৱা হয় । এনে ক্ষেত্ৰত এজন থিয় হৈ থকা মানুহৰ ছবি তুলিবলৈ হ'লে সাধাৰণতে কেমেৰাটো মাটিৰ পৰা প্ৰায় পাঁচ ফুটমান ওপৰত
(কান্ধৰ ওপৰত) স্থাপন কৰা হয় । স্পয়াকে কেমেৰাৰ নৰ্মেল পজিশ্যন বুলি কোৱা হয় ।

উচ্চকোণ (হাম্প এংগল) : যেতিয়া দৃশ্য-বস্তুতকৈ কেমেৰা বেছি ওখত ৰাখি চিত্ৰ-গ্ৰহণ
কৰা হয় তেতিয়া তাক উচ্চকোণ বা হাম্প এংগল বুলি কোৱা হয় । কেমেৰাটো তলমুৱাকৈ
ল'বলগা হোৱা কাৰণে এনে কোণত ডাউন ৱাৰ্ড এংগল কোণ বুলিও কোৱা হয় । উচ্চ
কোণৰ শ্বটত কেমেৰাটো দৃশ্য-বস্তুৰ পৰা যিমানে বেছি ওপৰত ৰাখি ছবি তোলা হয় , দৃশ্য-বস্তুৰ আকৃতি বা উচ্চতাও সিমানেস্প বেছি খৰ্ব বা চুটি হৈ পৰা যেন লাগে । সেয়েহে দৃশ্য-বস্তু বা চৰিত্ৰক দৰ্শকৰ দৃষ্টিত ক্ষুদ্ৰ বা হেয় প্ৰতিপন্ন কৰিবলৈ হ'লে সাধাৰণতে ডাউনৱাৰ্ড এংগল ব্যৱহাৰ কৰা দেখা যায় । দৃশ্য-বস্তুৰ একেবাৰে ওপৰৰ পৰা বা চৰিত্ৰৰ প্ৰায় মূৰৰ ওপৰৰ পৰা পোনে পোনে তললৈ লোৱা শ্বটক টপ শ্বট বুলি
কোৱা হয় । ঐ। দৃশ্যত যদি এজাক নাচনীয়ে ঘুৰি ঘুৰি বৃত্তাকাৰে নাচি থাকে , তেনেহ'লে
নাচনীসকলৰ বৃত্তাকাৰ ক□াজিশ্যনৰ সৌন্দৰ্য্য দৰ্শকৰ দৃষ্টিত মনোগ্ৰাহীকৈ দাঙি ধৰিবলৈ

এনেকুৱা শ্বটৰ প্ৰয়োজন আহি পৰে । কোনো চৰিত্ৰস্প ওপৰৰ পৰা তললৈ কোনো ঐটা বিশেষ
চৰিত্ৰৰ প্ৰতি লক্ষ্য কৰিলে , সেস্প চৰিত্ৰটোৰ দৃষ্টি পৰিপেক্ষিতত তলত থকা সেস্প বিশেষ
বস্তুটোক দেখুৱাবলৈ ডাউনৱাৰ্ড বটিপ শ্বট লোৱা হয় । এৰোপ্লেন বা হেলিকপ্তাৰ আদিৰে
কোনোবাস্প উৰি যোৱা দৃশ্য থাকিলেও , সেস্প আকাশী যানৰ পৰা তলত থকা দৃশ্যবস্তুবোৰ
কেনেকুৱা দেখা যাব তাক দৰ্শকৰ সন্মুখত একেধৰণৰ শ্বটেৰে পৰিবেশন কৰা হয় ।
নিম্ন কোণ (লো এংগল) : দৃশ্য বস্তুৰ উচ্চতাতকৈ যথেষ্ট নিম্ন স্থানত কেমেৰা ৰাখি
ছবি তুলিলে তাক নিম্ন কোণ বা লো এংগল বুলি কোৱা হয় । এনে ক্ষেত্ৰত চিত্ৰ-গ্ৰহণ
কৰোঁতে কেমেৰাটো ওপৰমুৱাকৈ লোৱা হয় কাৰণে স্পয়াক আপৱাৰ্ড এংগলও বুলি কোৱা
হয় ।
নিম্ন কোণৰ ক্ষেত্ৰত চৰিত্ৰ বা দৃশ্য-বস্তু বা চৰিত্ৰৰ উচ্চতা দৰ্শকৰ দৃষ্টিত স্বাভাৱিকতকৈ
বহুত বেছি যেন ধাৰণা হয় আৰু দৃশ্য-বস্তু বা চৰিত্ৰৰ প্ৰভুত্ব , শ্ৰেষ্টত্ব , শক্তি , ভয়াবহতা
আদি বিভিন্ন ভাৱমূৰ্তিবোৰ দৰ্শকৰ মনত জগাস্প তোলাত স্প সহায় কৰে । কোনো এজন
নিষ্পেষিত চৰিত্ৰৰ দৃষ্টিত কোনো বিশেষ চৰিত্ৰক অত্যাচাৰী , উদণ্ড , অহংকাৰী বা ঘৃণনীয়

ৰূপত প্ৰতিপন্ন কৰিবৰ কাৰণেও সেই বিশেষ চৰিত্ৰৰ চিত্ৰ-গ্ৰহণ কৰা শ্বটত এনে আপৱাৰ্ড
এংগল ব্যৱহাৰ কৰা দেখা যায় । তদুপৰি কোনো চৰিত্ৰই যেতিয়া কোনো বিশেষ ওখত
থকা বস্তুৰ প্ৰতি দৃষ্টি নিক্ষেপ কৰে , তেতিয়া সেই চৰিত্ৰৰ দৃষ্টি নিক্ষেপৰ পৰিপেক্ষিতত
ওখত থকা সেই বিশেষ দৃশ্য-বস্তুটো দৰ্শকৰ সন্মুখত দাঙি ধৰিবলৈ এনে এংগল ব্যৱহাৰ
কৰা দেখা যায় ।
কেতিয়াবা আকৌ দৃশ্য-বস্তুৰ প্ৰতি দৰ্শকৰ মনত কোনো বিশেষ উপলব্ধি বা প্ৰতিক্ৰিয়া
সৃষ্টি কৰিবৰ কাৰণে কেমেৰাৰ উচ্চ কোণ বা নিম্ন কোণ ব্যৱহাৰ কৰা হয় । উদাহৰণ
স্বৰূপে ধৰক , কোনো এটা দৃশ্যত এজন মানুহে দৌৰি আহি ৰেল আলি এটা পাৰ হৈ যাব
খোজোতে হঠাৎ উজুতি খাই ৰেললাইনৰ ওপৰতে সংজ্ঞাহীন হৈ পৰিল , ঠিক সেই সময়তে
অনতি দূৰৰ পৰা তীব্ৰ বেগেৰে ৰেল গাড়ী এখন আহি আছে । এই পৰিস্থিতি সাধাৰণতে
দৰ্শকে যি এটা সাম্ভাব্য কৰুণ দুৰ্ঘটনাৰ কথা ভাবিব তাক দৰ্শকৰ মনত অধিক আতংকময়
কৰি তুলিবলৈ শ্বটবোৰত বিভিন্ন কেমেৰা এংগল ব্যৱহাৰ কৰা হ'ব পাৰে । যেনে - কাষলৈ
বেগেৰে আহি থকা ৰেলগাড়ীখনৰ শ্বটটো যদি কেমেৰা মাটিৰ লেভেলত ৰাখি

আপৱাৰ্ড
এংগলত চিত্ৰ-গ্ৰহণ কৰা হয় তেন্তে ৰেলগাড়ী দৰ্শকৰ দৃষ্টিত বিৰাটাকাৰ হৈ পৰিব , আনাহাতে ৰেল লাম্পনত সংজ্ঞাহীন হৈ পৰি থকা মানুহজনৰ শ্বটটো যদি
ডাউনৱাৰ্ড এংগলত
ওপৰৰ পৰা চিত্ৰ-গ্ৰহণ কৰা হয় , তেনেহ'লে ৰেল গাড়ীখনৰ বিৰাটাকাৰৰ পৰিৱৰ্তে মানুহজন দৰ্শকৰ দৃষ্টিত অতি ক্ষুদ্ৰ হৈ পৰিব ; যাৰ ফলত তেওঁৰ দুৰৱস্থাৰ প্ৰতি দৰ্শক
অধিক সচেতন হৈ পৰিব । ঠিক তেনেকৈ এজন দস্যুৱে এজন নিৰীহ মানুহক হত্যা কৰিবলৈ লোৱা কোনো এটা দৃশ্যত শ্বটটো লওঁতে যদি কেমেৰা অলপ চাপৰ কৰি লৈ ওপৰমুৱালৈ চিত্ৰ-গ্ৰহণ কৰা হয় আৰু নিৰীহ মানুহজনৰ শ্বটটো যদি কেমেৰা ওখ ঠাইত
ৰাখি তলমুৱাকৈ চিত্ৰ-গ্ৰহণ কৰা হয় তেনেহ'লে সিহঁতৰ পাৰস্পৰিক শক্তি-সামৰ্থৰ বৈষম্যখিনি আপেক্ষিকভাৱে অধিক প্ৰকট ৰূপত প্ৰকাশ পাব ।
ফিল্ড আৰু কাউণ্টাৰ ফিল্ড : চিত্ৰ-গ্ৰহণৰ সময়ত কেমেৰা লেনজে দৃশ্য এটাৰ যিমানখিনি
সামৰি ল'ব পাৰে অৰ্থাৎ দৃশ্য এটাৰ কেমেৰাৰ ভিতৰত আবদ্ধ হয় বা ভিউ ফাউণ্ডাৰ দেখা
যায় , সিয়েই হ'ল সেই শ্বটটোৰ ফিল্ড । দৃশ্যটোত বা শ্বটটোত দেখা সেই একে পৰিসৰৰ
বস্তুখিনিকেই যেতিয়া আন পৰিসৰৰ শ্বটত কেমেৰাৰ স্থান সলনি কৰি বিপৰিত ফালৰ পৰা
চিত্ৰক-গ্ৰহণ কৰা হয় তেতিয়া তাক পূৰ্বৰ শ্বটটোৰ পূৰ্বৰ ফিল্ডৰ পৰিপেক্ষিতত কাউণ্টাৰ

ফিল্ড বুলি কোৱা হয় । আগৰ শ্বট ত ফিল্ডত যি ফালৰ পৰা দেখা যায় কাউন্টাৰ ফিল্ডত
সেম্প বস্তুবোৰ বিপৰিত দিশৰ পৰা দেখা যায় । এতেকে পূৰ্বৰ শ্বটৰ কেমেৰাৰ অৱস্থান
বা দিশ সলনি কৰি ল'লেম্প সেম্প কাউন্টাৰ ফিল্ড পোৱা যায় । দূজন ব্যক্তিৰ ভিতৰত
দীঘলীয়া সংলাপ থাকিলে দৃশ্যটো আমনিদায়ক নালাগিবৰ কাৰণে সাধাৰণতে কাউন্টাৰ ফিল্ড
ব্যৱহাৰ কৰা হয় ।
কোনো চৰিত্ৰম্প একেৰাহে কেমেৰাৰ কাষলৈ আহি থাকিবলগীয়া হ'লেও কাউন্টাৰ ফিল্ড ব্যৱহাৰ
কৰা হয় । এনে ক্ষেত্ৰত প্ৰথম শ্বট ত তেওঁক সন্মুখৰ ফালে আগবাঢ়ি আহি থকা দেখা যাব
আৰু দ্বিতীয় শ্বট ত তেওঁক পাছফালৰ পৰা তেওঁ দূৰলৈ বা বহুত দূৰলৈ গৈ থকা দেখুওৱা
হ'ব । এনে কৰিলে দৃশ্যটো অধিক মনোগ্ৰাহী হৈ উঠে । এজন মানুহে ওপৰ মহলাৰ পৰা
তললৈ নামি গৈ থকা দেখুৱাবৰ কাৰণে এনে ব্যৱস্থা ল'ব পাৰে । অৰ্থাৎ প্ৰথম শ্বটটো
কেমেৰাৰ নিম্ন স্থানত ৰাখি মানুহজন চিৰিৰে নামি কেমেৰাৰ সন্মুখলৈ আগবাঢ়ি আহিব আৰু
পিছৰ শ্বটটোক কেমেৰাটোক ছিৰিখনৰ ওপৰলৈ নি মানুহজনক দূৰলৈ (তললৈ) গৈ থকা
দেখুৱাব পাৰি । এনে ক্ষেত্ৰত নিম্ন কৌণিক শ্বট দুটা পৰস্পৰে পৰস্পৰৰ ফিল্ড বা

কাউ៑াৰ
ফিল্ড ।
এম্পখিনিতে ঐা কথা মনত ৰখা ভাল যে যেতিয়া একাধিক শ্বৰ্ক ঐা ফিল্ডৰ
ভিতৰত
দেখুওৱা হয় , তেতিয়া সেম্প শ্বৰ্োৰ কাউ៑াৰ ফিল্ড ল'বলৈ কেমেৰা যদি ঠিক
বিপৰীত
ফালে নিয়া হয় তেন্তে আগৰ শ্বৰ্ৰ ফ্রেমৰ সোঁফালে দেখা চৰিত্রক পিছৰ শ্বৰ্ৰ
বাওঁফালে দেখা
যাব আৰু এনে অৱস্থাত দৰ্শকৰ মনত বিভ্রান্তিৰ সৃষ্টি হ'ব । সেয়েহে এনে
পৰিস্থিতিত
কেমেৰাৰ কাউ៑াৰ ফিল্ড ল'বলৈ কেমেৰাৰ অৱস্থান এনেভাৱে পৰিৱৰ্তন কৰিব
লাগিব
যাতে চৰিত্রবোৰক সংযোগ কৰা কাল্পনিক ৰেখাৰ বিপৰীত ফাললৈ নি কেমেৰা
কেতিয়াও
স্থাপন কৰা নহয় । চিত্র-গ্রহণৰ সময়ত কাউ៑াৰ ফিল্ড ব্যৱহাৰ কৰোতে এম্প কথাৰ
প্রতি
সদায় বিশেষ লক্ষ্য ৰখা প্রয়োজন । যেতিয়া দুজন চৰিত্রৰ কথোপকথোনৰ পাৰ্থক্য
দেখুৱাবলৈ
চেষ্টা কৰা হয় , তেতিয়া সাধাৰণতে এছ.পি শ্বৰ্ ব্যৱহাৰ কৰিলে দৃশ্যৰ্ো সাধাৰণতে
অধিক
মনোগ্রাহী হৈ পৰে । এছ.পি শ্বৰ্ মানে হ'ল - ছাজেশ্যন প্রিফাৰেন্স শ্বৰ্ । এনে শ্বৰ্ত
মুখামুখীকৈ অভিনয় কৰি থকা দুজন মানুহৰ যিজনে যেতিয়া কথা ক'ব , তেতিয়া
তেওঁ

কেমেৰাৰ ফালে মুখ কৰাম্প কেমেৰাৰ পৰা অলপ আঁতৰত ৰখা হয় আৰু
আনজনক
কেমেৰাৰ পৰা অলপ আঁতৰত পিছমুৰাকৈ ৰাখি তেওঁৰ পিঠিৰ ফালৰোহে দেখুওৱা
হয় ।
যিহেতু কথা শুনি থকা মানুহৰোৰ পিঠিৰ অংশ ঐাহে মাত্র সেম্প চৰিত্রৰোৰ ছাজেশ্যন
হিচাবে ফিল্ডত প্রিফাৰেন্স দি এনে শ্বৈ লোৱা হয় । এনে শ্বৈক ছাজেশ্যন প্রিফাৰেন্স
শ্বৈ বুলি কোৱা হয় । বহুতে এনে শ্বৈক ওভাৰ ছোলজাৰ শ্বৈ বুলিও কয় ।
এছ.পি শ্বৈবোৰ লওঁতেম্প সদায় ফিল্ড আৰু কাউণ্টাৰ ফিল্ডৰ কথাহে আছে । কিন্তু
ফ্রেমত
চৰিত্রৰ অৱস্থানৰ যাতে সোঁ-বাওঁৰ খেলি-মেলি নহয় , সেয়েহে এনে শ্বৈৰ ওপৰত কৈ
অহা কাল্পনিক ৰেখাৰ কথা মনত ৰখাৰো একান্ত প্রয়োজন , যাতে কাউণ্টাৰ ফিল্ড
লওঁতেম্প
কেমেৰাৰো সেম্প কাল্পনিক ৰেখাৰ একাবাৰে বিপৰীত ফালে নি স্থাপন কৰা নহয় ।
যেতিয়া
ফিল্ডত মাত্র দুটি চৰিত্রহে থাকে , তেতিয়া ওপৰোক্ত কাল্পনিক ৰেখাডাল ক'ত স্থাপন
কৰা
হ'ব সেম্প বিষয়ে বিবেচনা কৰি চোৱা খুব সহজ হৈ পৰে । কিন্তু ফিল্ডত যেতিয়া
তিনিজন
বা চাৰিজন বা বহুতো চৰিত্র থাকে তেতিয়া কাউণ্টাৰ ফিল্ডৰ বাবে বিবেচনা কৰা
সহজ ।
কিন্তু ফিল্ডত যেতিয়া তিনি চাৰিজন বা হহুতো মানুহ থাকে বা চৰিত্র থাকে ,
তেতিয়া কাউণ্টাৰ
ফিল্ডৰ বাবে বিবেচনা কৰিবলগীয়া এম্প কাল্পনিক ৰেখাডাল নির্দ্ধাৰণ কৰাত কেতিয়া

খেলিমেলি লাগিব পাৰে । এনে জঁলি পৰিস্থিতিত কেতিয়াবা কেতিয়াবা পৰিচালক
আৰু
কেমেৰামেনৰ মাজত কাউণ্টাৰ ফিল্ডৰ কেমেৰাৰ নির্ভূল অৱস্থান নিয়ন্ত্রণ স□ৰ্কে
মত-বিৰোধ
হোৱা দেখা যায় ।