



स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट

(Storyboard Artist)

(कार्य भूमिका)

योग्यता पैक - Ref. ID. MES/Q0507)

कार्य क्षेत्र – मीडिया एंड एंटरटेनमेंट

(कक्षा 9 के लिए मॉड्यूल)



पंडित सुंदरलाल शर्मा केंद्रीय व्यावसायिक शिक्षा संस्थान

(भारत सरकार के शिक्षा मंत्रालय के अधीन रा.शै.अ.प्र.प. की घटक इकाई)

श्यामला हिल्स, भोपाल— 462002, मध्य प्रदेश, भारत

<http://www-psscive-ac-in>

स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट (Storyboard Artist)

(योग्यता पैक— Ref. ID. MES/Q0507)

कार्य क्षेत्र— मीडिया एंड एंटरटेनमेंट

कक्षा 9 के लिए मॉड्यूल

Download by Scanner



PSSCIVE

View by Flipbook

<https://heyzine.com/flip-book/d29ff221eb.html>

विद्यया ऽ मृतमश्नुते



एन सी ई आर टी
NCERT

पंडित सुंदरलाल शर्मा केंद्रीय व्यावसायिक शिक्षा संस्थान
(भारत सरकार के शिक्षा मंत्रालय के अधीन रा.शै.अ.प्र.प. की घटक इकाई)

श्यामला हिल्स, भोपाल— 462002, मध्य प्रदेश, भारत

<http://www.psscive.ac.in>

© पं.सुं.श. केंद्रीय व्यावसायिक शिक्षा संस्थान, भोपाल 2025

प्रकाशक की पूर्व अनुमति के बिना इस प्रकाशन के किसी भी भाग को किसी भी रूप में या किसी भी माध्यम से, इलेक्ट्रॉनिक, यांत्रिक, फोटोकॉपी, रिकॉर्डिंग या अन्यथा, पुनरुत्पादित, पुनर्प्राप्ति प्रणाली में संग्रहीत या प्रेषित नहीं किया जा सकता है।

© PSSCIVE Draft Study Material Not be Published

पाठ्यपुस्तक विकास समिति

सदस्य

- अभिनव कुमार द्विवेदी, मीडिया एवं मनोरंजन (संविदा) में सहायक प्राध्यापक, अभियांत्रिकी एवं प्रौद्योगिकी विभाग, पीएसएससीआईवीई, एनसीईआरटी, भोपाल
- मनीष गोडबोले, प्री-प्रोडक्शन एवं मल्टीमीडिया प्रशिक्षक, माया एकेडमी ऑफ एडवांस्ड सिनेमैटिक्स, भोपाल, मध्य प्रदेश
- मिन्हाज अब्दुल्ला, सहायक प्राध्यापक, जागरण लेकसिटी विश्वविद्यालय, भोपाल, एनिमेशन वीएफएक्स प्रशिक्षक, पुरस्कृत फिल्म निर्माता एवं पटकथा लेखक

सदस्य समन्वयक

दीपक डी. शुधलवार, प्राध्यापक (सी.एस.ई.), अभियांत्रिकी एवं प्रौद्योगिकी विभाग, पंडित सुंदरलाल शर्मा केंद्रीय व्यावसायिक शिक्षा संस्थान, रा.शै.अ.प्र.प., श्यामला हिल्स, भोपाल, मध्यप्रदेश।

अनुवाद, संपादन एवं समीक्षा

- मुकेश कुमार चौरासे, सहायक प्राध्यापक, माखनलाल चतुर्वेदी राष्ट्रीय पत्रकारिता एवं संचार विश्वविद्यालय, भोपाल, मध्य प्रदेश
- अभिनव कुमार द्विवेदी, अतिथि संकाय, सरदार वल्लभभाई पॉलिटेक्निक महाविद्यालय, भोपाल, मध्य प्रदेश
- विजेंद्र बोरबन, वरिष्ठ संपादक, पंडित सुंदरलाल शर्मा केंद्रीय व्यावसायिक शिक्षा संस्थान, रा.शै.अ.प्र.प., श्यामला हिल्स, भोपाल, मध्यप्रदेश।
- राजेश कहार, डीटीपी ऑपरेटर, पंडित सुंदरलाल शर्मा केंद्रीय व्यावसायिक शिक्षा संस्थान, रा.शै.अ.प्र.प., श्यामला हिल्स, भोपाल, मध्यप्रदेश।
- अवंतिका त्रिपाठी, मुख्य कार्यकारी, अनन्या एडु-टेक कंसल्टेंसी सर्विसेज, नई दिल्ली,
- किरपी, कार्यकारी सहयोगी, अनन्या एडु-टेक कंसल्टेंसी सर्विसेज, नई दिल्ली
- कविता, कार्यकारी सहयोगी, अनन्या एडु-टेक कंसल्टेंसी सर्विसेज, नई दिल्ली

कार्यक्रम समन्वयक

रजनीश, सहायक पुस्तकालयाध्यक्ष, पंडित सुंदरलाल शर्मा केंद्रीय व्यावसायिक शिक्षा संस्थान, रा.शै.अ.प्र.प., श्यामला हिल्स, भोपाल, मध्यप्रदेश।

राज्य समन्वयक

विपिन कुमार जैन, सह प्राध्यापक एवं विभागाध्यक्ष, मानविकी, विज्ञान, शिक्षा और अनुसंधान, पंडित सुंदरलाल शर्मा केंद्रीय व्यावसायिक शिक्षा संस्थान, रा.शै.अ.प्र.प., श्यामला हिल्स, भोपाल, मध्यप्रदेश।

कार्यक्रम निदेशक

दीपक पालीवाल, संयुक्त निदेशक, पंडित सुंदरलाल शर्मा केंद्रीय व्यावसायिक शिक्षा संस्थान, रा.शै.अ.प्र.प., श्यामला हिल्स, भोपाल, मध्यप्रदेश।

आमुख

व्यावसायिक शिक्षा एक गतिशील और विकासशील क्षेत्र है, और यह सुनिश्चित करना अत्यंत महत्वपूर्ण है कि प्रत्येक विद्यार्थी के पास गुणवत्तापूर्ण शिक्षण सामग्री उपलब्ध हो। पंडित सुंदरलाल शर्मा केंद्रीय व्यावसायिक शिक्षा संस्थान (पी.एस.एस.सी.आई.वी.ई.) की व्यापक और समावेशी अध्ययन सामग्री तैयार करने की यात्रा कठिन और समय लेने वाली है, जिसके लिए गहन शोध, विशेषज्ञ परामर्श और राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद् (रा.शै.अ.प्र.प.) द्वारा प्रकाशन की आवश्यकता है। हालाँकि, अंतिम अध्ययन सामग्री की अनुपस्थिति हमारे विद्यार्थियों की शैक्षिक प्रगति में बाधा नहीं बननी चाहिए। इस आवश्यकता को देखते हुए, हम प्रारूप अध्ययन सामग्री प्रस्तुत करते हैं, जो एक अनंतिम लेकिन व्यापक मार्गदर्शिका है, जिसे शिक्षण और सीखने के बीच का अंतर दूर करने के लिए डिज़ाइन किया गया है, जब तक कि अध्ययन सामग्री का आधिकारिक संस्करण रा.शै.अ.प्र.प. द्वारा उपलब्ध नहीं करा दिया जाता। प्रारूप अध्ययन सामग्री शिक्षकों और विद्यार्थियों के लिए अंतरिम अवधि में उपयोग करने के लिए सामग्री का एक संरचित और सुलभ सेट प्रदान करती है। सामग्री को निर्धारित पाठ्यक्रम के साथ संरेखित किया गया है ताकि यह सुनिश्चित किया जा सके कि विद्यार्थी अपने सीखने के उद्देश्यों के साथ सही रास्ते पर बने रहें।

मॉड्यूल की विषयवस्तु शिक्षा में निरंतरता बनाए रखने और व्यावसायिक शिक्षा में शिक्षण-अधिगम की गति को बनाए रखने के लिए तैयार की गई है। इसमें पाठ्यक्रम और शैक्षिक मानकों के अनुरूप आवश्यक अवधारणाएँ और कौशल शामिल हैं। हम उन शिक्षाविदों, व्यावसायिक शिक्षकों, विषय विशेषज्ञों, उद्योग विशेषज्ञों, शैक्षणिक सलाहकारों और अन्य सभी लोगों के प्रति आभार व्यक्त करते हैं जिन्होंने इस प्रारूप अध्ययन सामग्री के निर्माण में अपनी विशेषज्ञता और अंतर्दृष्टि प्रदान की।

शिक्षकों को अध्ययन सामग्री के प्रारूप मॉड्यूल को एक मार्गदर्शक के रूप में उपयोग करने और अपने शिक्षण को अतिरिक्त संसाधनों और गतिविधियों से पूरक बनाने के लिए प्रोत्साहन दिया जाता है जो उनके विद्यार्थियों की विशिष्ट शिक्षण शैलियों और आवश्यकताओं को पूरा करते हैं। सहयोग और प्रतिक्रिया महत्वपूर्ण हैं; इसलिए, हम अध्ययन सामग्री की विषय-वस्तु में सुधार के लिए, विशेष रूप से शिक्षकों द्वारा, सुझावों का स्वागत करते हैं।

यह सामग्री कॉपीराइट के अधीन है और इसे रा.शै.अ.प्र.प.-एस.एस.सी.आई.वी.ई. की अनुमति के बिना मुद्रित नहीं किया जाना चाहिए।

भोपाल

अगस्त 2025

दीपक पालीवाल

संयुक्त निदेशक

पं.सुं.श. केंद्रीय व्यावसायिक शिक्षा संस्थान (पी.एस.एस.सी.आई.वी.ई.)

राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद्

विषयसूची

क्र. सं.	शीर्षक	पृष्ठ सं.
1	मॉड्यूल 1— स्टोरी-बोर्डिंग की मूल बातें	1
	मॉड्यूल का संक्षिप्त परिचय	1
	अधिगम के परिणाम	1
	मॉड्यूल संरचना	1
	सत्र 1— स्टोरी-बोर्डिंग का परिचय	2
	अपनी प्रगति की जाँच करें	18
	सत्र 2— स्टोरीबोर्ड की मूल बातें	20
	अपनी प्रगति की जाँच करें	29
	सत्र 3— पटकथा और स्क्रीनप्ले	31
	अपनी प्रगति की जाँच करें	46
	सत्र 4— स्टोरीबोर्ड का पूर्व-निर्माण	48
	अपनी प्रगति की जाँच करें	66
2	मॉड्यूल 2— स्केचिंग के लिए उपकरण और तकनीकें	68
	मॉड्यूल का संक्षिप्त परिचय	68
	अधिगम के परिणाम	68
	मॉड्यूल संरचना	69
	सत्र 1— स्टोरी-बोर्डिंग उपकरण	69
	अपनी प्रगति की जाँच करें	76
	सत्र 2— स्केचिंग तकनीकें	78
	अपनी प्रगति की जाँच करें	90
	सत्र 3— चरित्र (कैरेक्टर) का चित्रण	92
	अपनी प्रगति की जाँच करें	112
	सत्र 4— परिप्रेक्ष्य चित्रण	114
	अपनी प्रगति की जाँच करें	122
	सत्र 5— छायांकन और प्रकाश व्यवस्था	124
	अपनी प्रगति की जाँच करें	138
3	मॉड्यूल 3— स्टोरीबोर्ड का विकास	141
	मॉड्यूल का संक्षिप्त परिचय	141
	अधिगम के परिणाम	141
	मॉड्यूल संरचना	141
	सत्र 1— स्टोरी-बोर्डिंग तकनीकें	142
	अपनी प्रगति की जाँच करें	162
	सत्र 2— स्टोरीबोर्ड बनाना	164
	अपनी प्रगति की जाँच करें	178
4	शब्दकोष	180
5	उत्तर कुंजी	183

मॉड्यूल 1— स्टोरी-बोर्डिंग की मूल बातें (Story Boarding Basics)

मॉड्यूल का संक्षिप्त परिचय (Module Overview)

कई विद्यार्थियों को अपनी पाठ्यपुस्तक के किनारों में रफ़ स्केच बनाने की आदत होती है। यह स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट बनने की दिशा में पहला कदम होता है। स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट चित्रों या डायरेक्टर के निर्देशों से संदर्भ लेकर, अपनी स्वयं की कल्पना के आधार पर आधारित चित्रों की एक श्रृंखला बनाते हैं।

इस इकाई में, आप स्टोरी-बोर्डिंग के विकास, इसके उपयोग, स्टोरीबोर्ड बनाने में शामिल लोगों और इससे दो या अधिक लोगों के बीच विचारों या दृष्टिकोण को संप्रेषित करने में किस प्रकार मदद मिलती है, इसके बारे में समझेंगे।

कहानी स्क्रिप्ट (पटकथा) और स्क्रीनप्ले की नींव होती है। इसलिए, कहानी के प्रकार, उसकी संरचना और तत्वों को समझना ज़रूरी होता है।

टीवी विज्ञापनों, फिल्मों, टीवी धारावाहिकों, लघु फिल्मों, वृत्तचित्रों या वीडियो निर्माण जैसे किसी भी माध्यम के लिए स्टोरीबोर्ड तैयार करने में स्क्रिप्ट एक महत्वपूर्ण कड़ी होती है। इस इकाई में आप कहानी, किरदारों का विकास, कहानी की विधा (शैली) और स्क्रिप्ट को स्क्रीनप्ले में कैसे बदला जाता है – इन सबके बारे में जानेंगे।

एनीमेशन और लाइव एक्शन फिल्म बनाने के विभिन्न तरीकों को इस इकाई में फ़्लोचार्ट के माध्यम से समझाया गया है। इकाई के अंतिम भाग में थंबनेल और रफ़ स्टोरी-बोर्डिंग के महत्व पर चर्चा की गई है।

अधिगम के परिणाम (Learning Outcomes)

इस मॉड्यूल को पूरा करने के बाद, आप निम्नलिखित कार्य करने में सक्षम होंगे -

- स्टोरी-बोर्डिंग की अवधारणा और दृश्य स्टोरी-बोर्डिंग में इसकी भूमिका का वर्णन करेंगे।
- प्रभावी स्टोरीबोर्ड बनाने में प्रयुक्त आवश्यक घटकों और तकनीकों की व्याख्या करेंगे।
- स्क्रिप्ट/स्क्रीनप्ले और उसके स्टोरीबोर्ड में दृश्य रूपांतरण के बीच के संबंध को समझाएं।
- स्टोरी-बोर्डिंग के पूर्व-निर्माण चरण में शामिल चरण, जिसमें योजना, विचार-मंथन और संकल्पना शामिल हैं।
- स्टोरी-बोर्डिंग की तैयारी प्री-प्रोडक्शन के चरणों में शामिल मुख्य कदम – जैसे योजना बनाना, विचार मंथन (ब्रेनस्टॉर्मिंग) और अवधारणा (कॉन्सेप्ट) तैयार करना सीखेंगे।

मॉड्यूल संरचना (Module Structure)

- सत्र 1- स्टोरी-बोर्डिंग का परिचय
- सत्र 2- स्टोरीबोर्ड की मूल बातें
- सत्र 3- स्क्रिप्ट और स्क्रीनप्ले
- सत्र 4- स्टोरीबोर्ड का प्री-प्रोडक्शन

सत्र 1— स्टोरी-बोर्डिंग का परिचय (Introduction to Storyboarding)

दादी हर रोज सुषमा और आरती को कहानी सुनाती थीं। (चित्र 1.1) दोनों ने कहानी को ध्यान से सुना और कई रोचक प्रश्न पूछे, जैसे कहानी समाप्त होने के बाद पात्र का क्या हुआ या पात्र के साथ ऐसा क्यों हुआ। दादी धैर्यपूर्वक सभी प्रश्नों के उत्तर देती थीं। अब, ये प्रश्न इस बात का उदाहरण हैं कि वे कहानी की कल्पना कर रही हैं और यदि इस कल्पना को एक रेखाचित्र में बदल दिया जाए तो यह एक स्टोरीबोर्ड बन जाएगा।



चित्र 1.1 दादी माँ से कहानी सुनते हुए बच्चे

इस सत्र में आप स्टोरीबोर्ड, उसके विकास, प्रकारों और लाइव एक्शन व एनीमेशन बोर्ड के बीच अंतर के बारे में जानेंगे। साथ ही, स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट की भूमिकाओं और ज़िम्मेदारियों के बारे में भी बताया जाएगा।

1.1 स्टोरीबोर्ड (Storyboard)

कहानी सुनाना एक कला है। कहानियाँ बचपन से ही सभी को आकर्षित करती हैं। ये काल्पनिक, पौराणिक और डरावनी हो सकती हैं। एक स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट में कहानी को कागज़ या डिजिटल स्क्रीन पर उकेरने की दृश्य क्षमता होनी चाहिए। स्टोरीबोर्ड चित्रों, इलस्ट्रेशन (रेखाचित्र) या तस्वीरों की एक श्रृंखला होती है, जसमें कभी-कभी संवाद (डायलॉग) भी शामिल होते हैं, जो किसी कहानी या घटनाओं की क्रमबद्ध जानकारी देते हैं। यह लिखित शब्दों का एक दृश्य प्रतिनिधित्व है। स्टोरीबोर्ड फ्रेमों की एक श्रृंखला में बनाया जाता है। इसका उपयोग फिल्म डायरेक्टर, एनिमेटर और गेम डेवलपर अपने विचारों या कहानियों को दृश्यमान बनाने और यह निर्धारित करने के लिए करते हैं कि यह काम कर रहा है या नहीं।

आम तौर पर, स्टोरीबोर्ड कॉमिक बुक पैटर्न में बनाए जाते हैं जिनमें पैनल का इस्तेमाल होता है। पैनल, स्टोरीबोर्ड में एक विशिष्ट क्रिया या गति होती है। पैनलों में विभिन्न दृश्यों को समझाने के लिए चित्र और स्केच बनाए जाते हैं, जैसा कि चित्र 1.2 में दिखाया गया है। हर पैनल में दृश्य में होने वाली घटनाओं के बारे में अतिरिक्त जानकारी प्रदान करने के लिए संवाद (डायलॉग) और टेक्स्ट का उपयोग किया जाता है।

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input checked="" type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	
							<p><i>A mother is reading a book and her husband is managing a book shelf for future child.</i></p>
							<p><i>Baby is reading a book with the parents and pets.</i></p>
							<p><i>Mother is searching for the book but the baby is crying so she is unable.</i></p>

चित्र 1.2 स्टोरी-बोर्डिंग के उदाहरण

1.2 स्टोरीबोर्ड की आवश्यकता (Need of Storyboard)

फिल्म निर्माण एक महंगी प्रक्रिया है और इसके लिए बहुत सारी सटीक योजना की आवश्यकता होती है। सभी रचनात्मक विचार स्टोरीबोर्ड में तैयार किए जाते हैं। स्टोरीबोर्ड का निर्माण एक विचार को दृश्य कहानी दस्तावेज़ के रूप में संरक्षित करने के लिए किया जाता है -

1. स्टोरीबोर्ड का उपयोग प्री-प्रोडक्शन के दौरान प्रोडक्शन टीम को कहानी चित्रों के माध्यम से समझाने हेतु किया जाता है। क्योंकि स्टोरीबोर्ड में बदलाव, फिल्म या वीडियो की तुलना में आसानी से किया जा सकता है।
2. किसी ग्राहक (क्लाइंट) को अपना विचार समझाने या उपयोग हेतु प्रदान करने के लिए प्रयुक्त होता है।
3. फाइनल प्रोडक्ट में आवश्यक सभी दृश्यों की सूची बनाने हेतु इसका उपयोग नक्शे या चेकलिस्ट की तरह किया जाता है।
4. किसी विशेष शॉट के लिए आवश्यक उपकरण और संसाधनों की सूची के वर्गीकरण में किया जाता है।

1.3 स्टोरीबोर्ड के प्रयोक्ता (Users of a Storyboard)

स्टोरीबोर्ड के दो मुख्य कार्य हैं। पहला, यह डायरेक्टर की कल्पना को स्क्रिप्ट के आधार पर विजुअल आउटलाइन के रूप में दर्शाता है। दूसरा, यह डायरेक्टर की कल्पना को समझने के लिए क्रू मेंबर्स के लिए एक रिफरेंस गाइड के रूप में काम

करता है। सभी पात्रों और फिल्म प्रोडक्शन टीम के मेंबर्स को क्रू कहा जाता है। स्टोरीबोर्ड के कुछ प्रमुख प्रयोक्ता क्रिएटिव डिज़ाइनर, प्रोडक्शन टीम और कलाइंट हैं।

क्रिएटिव डिज़ाइनर इसका उपयोग अपने विचारों को दर्शाने और विकसित करने के लिए करते हैं। कैमरापर्सन, एनीमेटर, वेब डिज़ाइनर या गेम डेवलपर जैसी प्रोडक्शन टीम इसका उपयोग स्क्रिप्ट और कहानी की निरंतरता (कंटिन्यूटी) को समझने के लिए करती है। इससे उन्हें रिकॉर्डिंग हेतु कैमरा एंगल, कैमरा मूवमेंट, लाइटिंग और शॉट अवधि जैसी आवश्यक जानकारी मिलती है। क्रिएटिव डिज़ाइनर कलाइंट्स के विचारों को चित्रों के माध्यम से दिखाने का काम करते हैं।



चित्र 1.3 डायरेक्टर और अन्य टीम सदस्य के साथ प्रीप्रोडक्शन मीटिंग

प्रायोगिक गतिविधि 1.1 – अखबार की कतरनों से स्टोरीबोर्ड बना कर प्रदर्शित करें

आवश्यक सामग्री - पुराना अखबार, ड्राइंग नोटबुक या ए4 आकार के कागज, पेंसिल, चिपकाने वाला पदार्थ, कैंची।
प्रक्रिया

चरण 1. पुराने अखबार से 10-15 चित्र चुनें और उन्हें कैंची से काट लें।

चरण 2. इन सभी कटिंग किए हुए चित्रों को एक साथ देखने के लिए इन्हें एक समतल में रखें।

चरण 3. अब इन चित्रों से एक कहानी का क्रम बनाने के बारे में सोचें और उसे कागज पर लिखें।

चरण 4. अब कहानी के अनुसार चित्रों को संख्या दें।

चरण 5. अब स्केचिंग नोटबुक के एक पन्ने पर छह बॉक्स बनाएँ और इन चित्रों को बॉक्स में चिपकाएँ। चित्र बॉक्स के नीचे उनका विवरण लिखें।

चरण 6. अब लिखित कहानी को दोबारा पढ़ें और स्टोरीबोर्ड से उसकी तुलना करें।

1.4 स्टोरी-बोर्डिंग का विकास (The Evolution of Storyboarding)

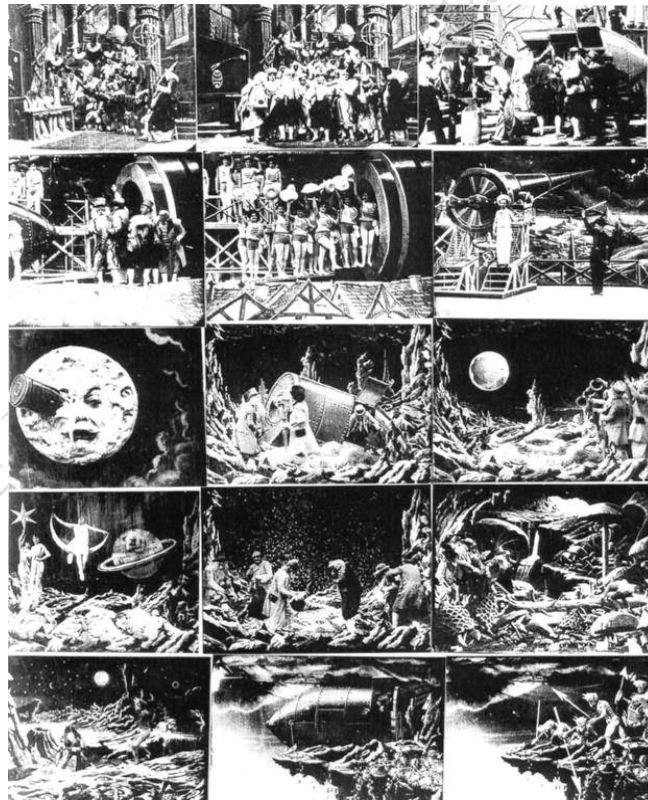
जैसा कि आपने ऊपर दी गई गतिविधि से एक सरल स्टोरीबोर्ड बनाने का तरीका देखा है। अब आइए इसके विकास पर नज़र डालें। स्टोरीबोर्ड किसी न किसी रूप में लगभग उतने ही समय से मौजूद हैं जितना कि लोग याद रख सकते हैं। प्राचीन मानव ने 30,000 साल पहले गुफाओं की दीवारों पर अपने शिकार के अनुभवों को "स्टोरीबोर्ड" किया था। मिस्रवासियों ने

चित्रलिपि (हायरोग्लिफिक्स) के माध्यम से 'फैरो' (राजाओं) के पूरे जीवन की कहानियाँ सुनाई इस प्रकार की दृश्य कथा कहने की शैली उन्होंने 24,000 साल बाद विकसित की, जैसा कि चित्र 1.4 में दिखाया गया है।



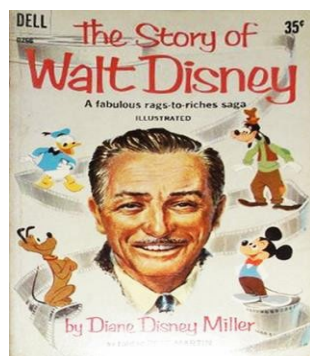
चित्र 1.4 चित्रलिपि

पिछले 80 वर्षों का आधुनिक स्टोरीबोर्ड मुख्य रूप से किसी घटना को दर्शाने का एक साधन हैं। यह किसी घटना के घटित होने से पहले का एक दस्तावेज़ होता है। यह एनीमेशन या फिल्म निर्माण की एक महत्वपूर्ण प्रक्रिया है। जॉर्जेस मेलीस पहले व्यक्ति थे जिन्होंने अपनी कलाकृति के लिए स्टोरीबोर्ड बनाया था, जैसा कि चित्र 1.5 में दिखाया गया है।



चित्र 1.5 चाँद की यात्रा (1902)

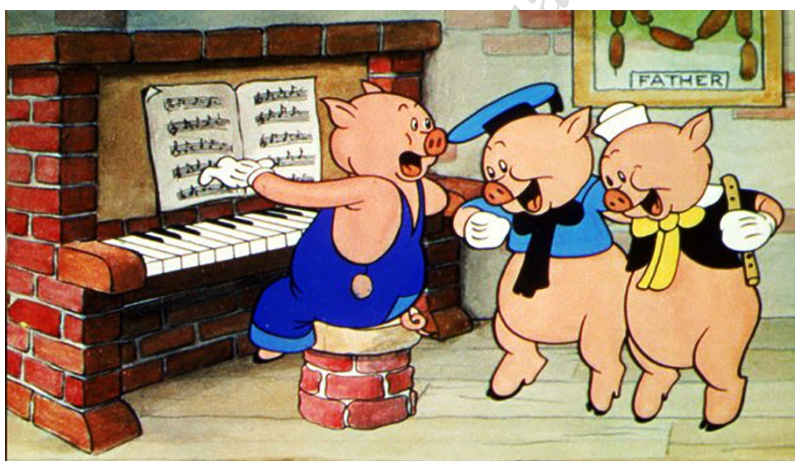
वर्तमान स्टोरीबोर्ड पैटर्न सबसे पहले 1930 के दशक की शुरुआत में वॉल्ट डिज़्नी स्टूडियो के एक एनीमेटर द्वारा बनाया गया था। (चित्र 1.6) उन्होंने प्रत्येक चित्र को कागज़ एक अलग शीट पर बनाया और उन्हें एक नोटिस बोर्ड पर पिन से चिपका दिया। यह बहुत प्रभावी साबित हुआ क्योंकि उस बोर्ड के पास से गुज़रने वाले लोग वहीं रुककर चित्र को देखते थे। उन्होंने बोर्ड पर सुझाव भी दिए।



चित्र 1.6 वॉल्ट डिज़्नी की कहानी

अपने पिता की जीवनी, "द स्टोरी ऑफ़ वॉल्ट डिज़्नी" में, डायने डिज़्नी मिलर ने बताया कि पहला पूरा स्टोरीबोर्ड 1933 में डिज़्नी की लघु फिल्म, "श्री लिटिल पिग्स" के लिए बनाया गया था। (चित्र 1.7) डिज़्नी स्टूडियो ने अलग-अलग कागज़ों पर सीन बनाने के विचार का श्रेय एनिमेटर वेब स्मिथ को दिया। वे कहानी के क्रम को दर्शाने के लिए उन्हें बुलेटिन बोर्ड पर पिन करते थे। इस विचार से पहला स्टोरीबोर्ड बनाने की शुरुआत हुई।

डिज़्नी ने सबसे पहले स्टूडियो के महत्व को पहचाना और कुछ स्टोरीबोर्ड कलाकार के साथ स्टोरीबोर्ड के लिए एक अलग विभाग बनाया। उन्हें यह समझ में आया कि दर्शक तब तक कोई फिल्म नहीं देखेंगे जब तक कि कहानी उन्हें कोई कारण न दे जिससे वे किरदारों के प्रति भावनाएं महसूस करें और उनसे जुड़ाव बना सकें।



चित्र 1.7 श्री लिटिल पिग्स (1933)

बाद में वर्ष 1937-1938 में, स्टोरी-बोर्डिंग अमेरिका के अधिकांश एनीमेशन स्टूडियोज़ के लिए एक मुख्य तत्व बन गई, जहाँ प्रोडक्शन प्रक्रिया शुरू करने से पहले स्टोरीबोर्ड तैयार किया जाने लगा। एनीमेशन फिल्म के लिए शुरुआती विकसित स्टोरीबोर्ड को बाद में फिल्म निर्देशकों ने अपनाया। उन्होंने शूटिंग शुरू करने से पहले फिल्म की कल्पना करने के लिए स्टोरीबोर्ड पैनल का इस्तेमाल किया। स्टोरी-बोर्डिंग के साथ निर्मित पहली लाइव-एक्शन फिल्म "गॉन विद द विंड (1939)" फिल्म थी। इस फिल्म के निर्माता डेविड सेल्ज़निक ने चित्र 1.8 में दिखाए अनुसार हर एक शॉट को चित्रित किया है।



चित्र 1.8 गॉन विद द विंड (1939)

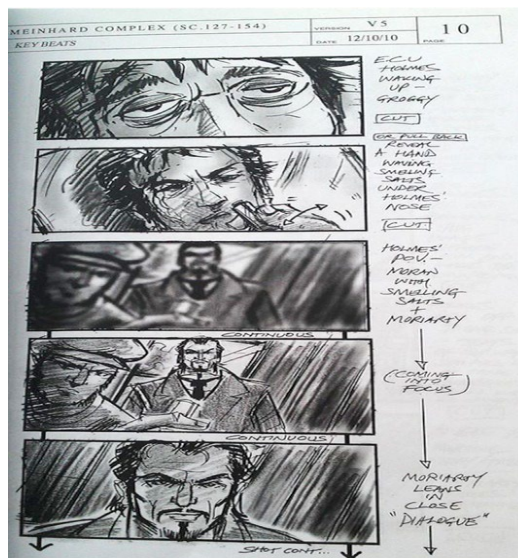
1.5 लाइव एक्शन और एनीमेशन स्टोरीबोर्ड (Live Action and Animation Storyboard)

स्टोरीबोर्ड, प्री-प्रोडक्शन प्रक्रिया को लाइव एक्शन और एनीमेशन दोनों में अधिक प्रभावी और समय की बचत करने वाले तरीके से सरल बनाता है। लाइव एक्शन का अर्थ है कैमरे द्वारा रिकॉर्ड किए गए वास्तविक वीडियो पर आधारित प्रोडक्शन, जैसे फ़िल्में, टीवी शो और डॉक्यूमेंट्री हैं। एनीमेशन, ग्राफ़िक्स और एनीमेशन सॉफ़्टवेयर का उपयोग करके बनाया गया वीडियो है। लाइव-एक्शन फ़िल्मों का निर्देशन प्रोडक्शन के दौरान और संपादन पोस्ट-प्रोडक्शन के दौरान किया जाता है, जबकि एनीमेशन फ़िल्म का निर्देशन और संपादन प्री-प्रोडक्शन के दौरान किया जाता है।

लाइव एक्शन स्टोरीबोर्ड (Live Action Storyboard)

लाइव एक्शन स्टोरीबोर्ड का उपयोग डायरेक्टर और सिनेमैटोग्राफर द्वारा शूटिंग के लिए एक रफ़ गाइड के रूप में किया जाता है।

लाइव एक्शन फिल्म निर्माण में स्टोरीबोर्ड का उपयोग शॉट कंपोज़िशन की योजना बनाने और समय-सारणी बनाने के लिए एक संदर्भ के रूप में किया जाता है, जैसा कि चित्र 1.9 में दिखाया गया है। अंतिम शॉट अधिकांश स्थितियों में सिनेमैटोग्राफर और डायरेक्टर द्वारा तय किए जाते हैं। लाइव एक्शन स्टोरीबोर्ड कैमरा एंगल, पात्र की ब्लॉकिंग और सामान्य सेटअप के बारे में लिखित विवरण प्रदान करता है। स्टोरीबोर्ड में पात्र की हरकत या गति को तीर द्वारा दर्शाया जाता है। प्रत्येक शॉट के लिए एक या दो पैनल पर्याप्त हैं।

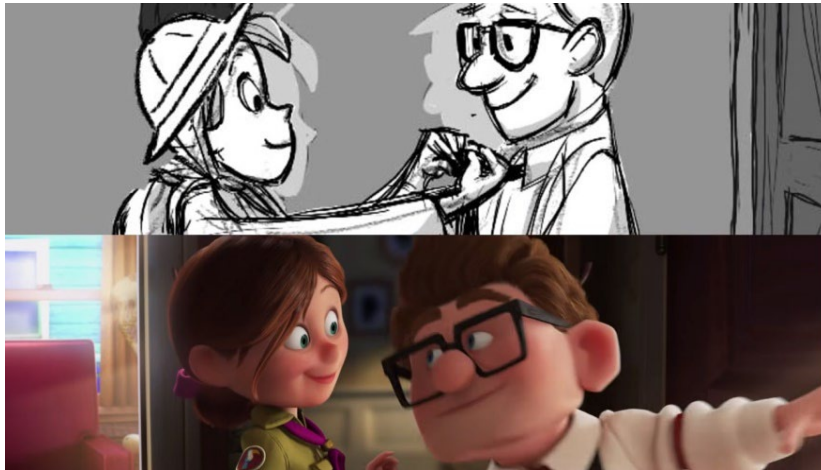


चित्र 1.9 लाइव एक्शन स्टोरीबोर्ड (फ़िल्म- शर्लक होम्स- ए गेम ऑफ़ शैडोज़)

एनीमेशन स्टोरीबोर्ड (Animation Storyboard)

एनीमेशन स्टोरीबोर्ड में कहानी को डिज़ाइन करने के लिए विस्तृत चित्र होते हैं। एनीमेशन स्टोरीबोर्ड में मुख्य लक्ष्य कहानी की रूपरेखा और संरचना पर होती है। स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट को कहानी में संवाद सुझाने या बदलने की स्वतंत्रता होती है, जैसा कि चित्र 1.10 में दिखाया गया है।

स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट डायरेक्टर के मार्गदर्शन में काम करते हैं। एनिमेटेड फिल्मों को स्टोरीबोर्ड में इस तरह निर्देशित किया जाता है कि बाद में एनिमेटिक रील बनाई जा सके। एनिमेटेड फिल्म के हर हिस्से की योजना स्टोरीबोर्ड स्टेज में बनाई जाती है, जिसमें किरदारों की डिज़ाइन, अभिनय, एक्शन, पेसिंग, कहानी, संवाद, प्रभाव, कैमरा मूव्स और संपादन शामिल हैं। हम ऐसा कह सकते हैं कि एनिमेटेड फिल्मों का निर्देशन स्टोरीबोर्ड में होता है।



चित्र 1.10 स्टोरीबोर्ड तुलना (मूवी-अप) सौजन्य- पिक्सर

प्री-प्रोडक्शन और प्रोडक्शन चरण में, यह एनीमेटर्स के लिए एक अधिक विशेष या व्यक्तिगत भूमिका निभा सकता है। एनिमेटेड फिल्मों में, एनीमेशन ही फिल्म का एकमात्र आधार होता है, जबकि लाइव-एक्शन फिल्म में, डायरेक्टर शूटिंग के दौरान आवश्यक बदलाव कर सकता है। (चित्र 1.11)



चित्र 1.11 फीचर फिल्म रंगीन स्टोरी-बोर्डिंग (बाहुबली)

तालिका 1.1 एनीमेशन और लाइव एक्शन स्टोरीबोर्ड के बीच अंतर को दर्शाया गया है।

तालिका 1.1 एनीमेशन और लाइव-एक्शन के बीच अंतर

चरण	एनीमेशन	लाइव-एक्शन
स्क्रिप्ट	स्टोरीबोर्ड तैयार होने तक स्क्रिप्ट को विभिन्न चरणों में महत्वपूर्ण रूप से बदला जा सकता है।	लाइव एक्शन में, फिल्म की शूटिंग स्क्रिप्ट पूरी होने और उसके स्क्रीनप्ले और स्टोरीबोर्ड में रूपांतरण के बाद शुरू होती है।
स्टोरीबोर्ड	स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट सभी शॉट्स, कैमरा मूव्स डिजाइन करते हैं और किरदार के अभिनय का निर्माण करते हैं। एनिमेटेड फिल्म का निर्माण शुरू होने से पहले स्टोरीबोर्ड पर उसका संपादन किया जाता है।	लाइव एक्शन में, स्टोरीबोर्ड का उपयोग कैमरा फ्रेम और चरित्र की रफ एक्शन दिखाने के लिए किया जाता है।
पात्र	पात्रों को कैरेक्टर आर्टिस्ट द्वारा डिजाइन किया जाता है।	पात्रों का निर्माण लेखक और डायरेक्टर द्वारा किया जाता है तथा अभिनेताओं द्वारा उन्हें अपनाया और निखारा जाता है।
प्रदर्शन	एनिमेटर के प्रदर्शन की रचना से पहले, संवादों को वॉइस आर्टिस्ट द्वारा रिकॉर्ड किया जाता है। एनिमेटर साउंड ट्रैक को मार्गदर्शक के रूप में उपयोग करते हुए दृश्य प्रदर्शन तैयार करता है।	शूटिंग के दौरान अभिनेता का अभिनय कैमरे में रिकॉर्ड हो जाता है और पूरी फिल्म इन्हीं अभिनयों पर निर्भर करती है।
रंग	रंग बाद में प्रोडक्शन चरण में जोड़ा जाता है।	स्क्रीनप्ले और स्टोरीबोर्ड लोकेशन और सेटिंग्स का संदर्भ प्रदान करते हैं। शूटिंग के दौरान, आर्ट डायरेक्टर और कैमरापर्सन सेट पर रंग-शैली और प्रकाश व्यवस्था की योजना बनाते थे।
कला निर्देशन	आर्ट डायरेक्शन, रंग, प्रॉप्स और सेटिंग का निर्माण आर्ट डायरेक्टर और टीम के सदस्यों द्वारा प्री-प्रोडक्शन के दौरान किया जाता है। पृष्ठभूमि और एनीमेशन को बाद में रंग और आर्ट डिजाइनिंग के बाद संयोजित किया जाता है।	प्रोडक्शन डिजाइनर और लोकेशन स्काउट्स लोकेशन का निर्धारण और चयन करता है। सेट ड्रेसर सेट पर प्रॉप्स की व्यवस्था करेंगे। कंप्यूटर जनरेटेड इमेजरी (सीजीआई) बैकग्राउंड का भी इस्तेमाल किया जा सकता है।
कैमरा	एनीमेशन में कैमरा पोस्ट-प्रोडक्शन का हिस्सा है।	लाइव-एक्शन फिल्मों में कैमरा प्रोडक्शन का एक हिस्सा होता है। लाइव-एक्शन फिल्मों में आम तौर पर औसतन 15:1 के अनुपात में शूट किया जाता है।
संपादन	एनीमेशन में संपादन, प्री-प्रोडक्शन का एक हिस्सा है। डायरेक्टर और संपादक कभी-कभी एनीमेशन शुरू होने से पहले ही स्टोरीबोर्ड पैनल पर संगीत या अंतिम साउंडट्रैक फिल्माकर कहानी की रील तैयार कर लेते हैं।	लाइव एक्शन फिल्मों में संपादन, पोस्ट-प्रोडक्शन का एक हिस्सा है। रिकॉर्ड किए गए फुटेज को पोस्ट-प्रोडक्शन में संपादित करके अंतिम फिल्म बनाई जाती है।

1.6 स्टोरीबोर्ड के प्रकार (Types of Storyboards)

स्टोरीबोर्ड का उपयोग दो प्रकार के मीडिया प्रोडक्ट लीनियर और नॉन-लीनियर के लिए किया जाता है।

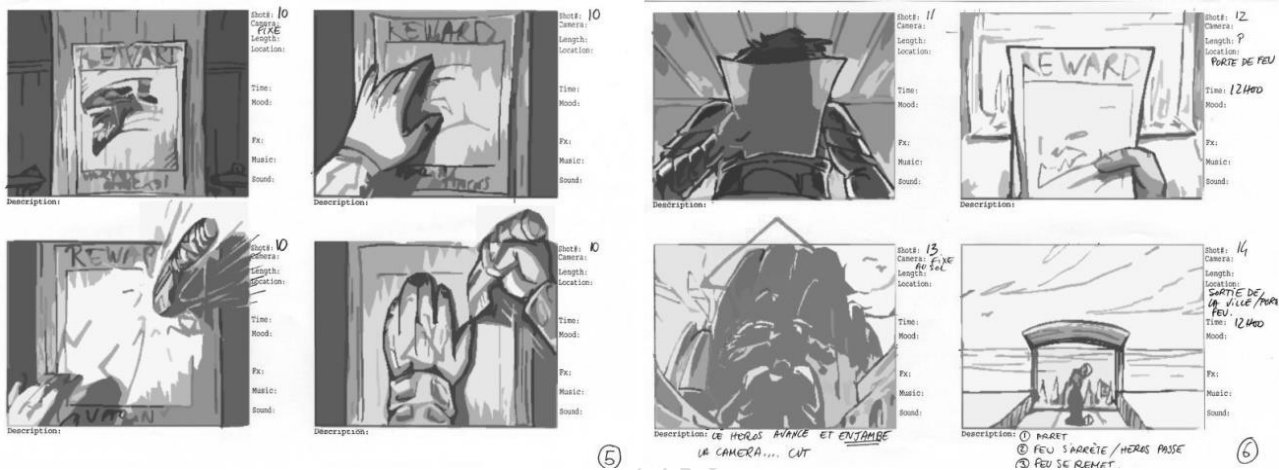
लीनियर प्रोडक्ट (Linear Product) - इसमें एक निश्चित समय-सीमा होती है ताकि दर्शक स्टोरीबोर्ड के दृश्यों के क्रम में विकसित कहानी देख सकें। उदाहरण के लिए, फिल्म, वीडियो या एनीमेशन।

नॉन-लीनियर प्रोडक्ट (Non-linear Product) - इसमें इंटरैक्टिव मीडिया प्रोडक्ट, डिजिटल गेम या ग्राफिकल यूजर इंटरफेस (GUI) वाले अन्य प्रोडक्ट शामिल होते हैं।

तो आइये कुछ स्टोरीबोर्ड प्रकार देखें—

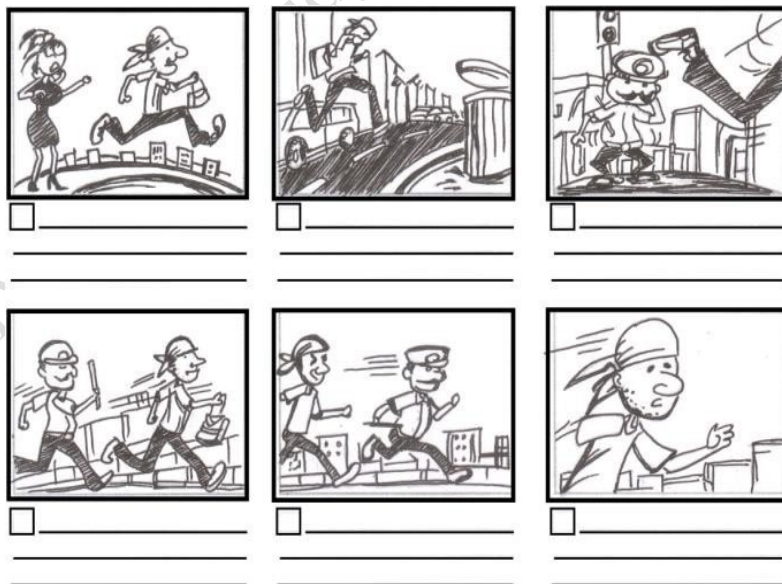
एडिटोरियल या प्रोडक्शन बोर्ड (Editorial or Production Boards)

ये बोर्ड स्क्रिप्ट को एक विज़ुअल स्टोरी मैप में बदलने के लिए बनाए जाते हैं। इसका उद्देश्य डायरेक्टर के विज़न को डेवलपमेंट टीम के सामने प्रस्तुत करना और कहानी और फ़िल्म की तकनीकी बारीकियों, जैसे कैमरा मूवमेंट, किरदारों की रूपरेखा या डायरेक्टर के कुछ विशेष नोट्स को साझा करना है। चित्र 1.12, एडिटोरियल स्टोरीबोर्ड का एक उदाहरण है।



चित्र 1.12 एडिटोरियल या प्रोडक्शन बोर्ड

कॉन्सेप्ट पेनल्स (Concept Panels)





चित्र 1.13 कॉन्सेप्ट पेनल्स

इन बोर्डों या पैनेलों को केवल बहुत अधिक विस्तृत चित्रण के लिए प्राथमिकता दी जाती है, जो अतिरंजित (एक्ज़ागेरेटेड) (exaggerated) शॉट्स और कोणों के साथ दृश्य को नाटकीय रूप से उभारने पर केंद्रित होते हैं। परिणामस्वरूप, इसमें

संवाद भी शामिल हो सकते हैं। चित्र 1.13 में एक दृश्य पर आधारित एक कॉन्सेप्ट पैनल दिखाया गया है, जहाँ एक चोर एक महिला का पर्स चुरा कर भाग रहा है, जबकि एक पुलिसकर्मी भी उसे पकड़ने के लिए दौड़ रहा है।

कमर्शियल बोर्ड (Commercial Boards)

यह बोर्ड व्यावसायिक (कमर्शियल) उपयोग के लिए विज्ञापन एजेंसियों द्वारा बनाए जाते हैं। इसके द्वारा वे क्लाइंट्स को उनका विचार समझाते हैं। इन बोर्ड्स का आकार एक चार्ट जितना बड़ा होता है, जिसमें जानकारी देने वाले आंकड़े और पाठ (टेक्स्ट) शामिल होते हैं। चित्र 1.14 में कार्टून सीरीज 'छोटा भीम' का एक कमर्शियल बोर्ड दिखाया गया है।

SCENE:	TIME:	BG:	SCENE:	TIME:	BG:	SCENE:	TIME:	BG:
								
Ext/Int	Day/Night	Cam	Ext/Int	Day/Night	Cam	Ext/Int	Day/Night	Cam
PROP:			PROP:			PROP:		
ACTION: he jerks his head on the way and immediately loses balance			ACTION: six packs of milk flying in the air.			ACTION:		
DIALOGUE: Bholu (to himself): MMM.. Laddoo			DIALOGUE:			DIALOGUE: Bheem and friends: Sambhalkey!		
MUSIC/FX:			MUSIC/FX:			MUSIC/FX:		
						Total Timing: <div></div>		

चित्र 1.14 कमर्शियल पैनल

ग्राफिक नोवेल्स और कॉमिक बोर्ड (Graphic Novels and Comic Boards)

ग्राफिक और कॉमिक बोर्ड देखने और पढ़ने के लिए इस्तेमाल की जाने वाली स्ट्रिप्स हैं। यह बोर्ड अलग-अलग आकार में पात्र (किरदार) और उनके संवाद (डायलॉग) सहित होते हैं। यह तकनीकी जानकारी के बिना जैसे कैमरा मूवमेंट के बिना सिर्फ मनोरंजन के लिए होते हैं। चित्र 1.15 बच्चों के मशहूर कार्टून किरदार चाचा चौधरी और साबू की एक झलक दिखाता है। इस कार्टून सीरीज का चित्रण प्रसिद्ध कार्टून आर्टिस्ट 'प्राण' ने किया है।



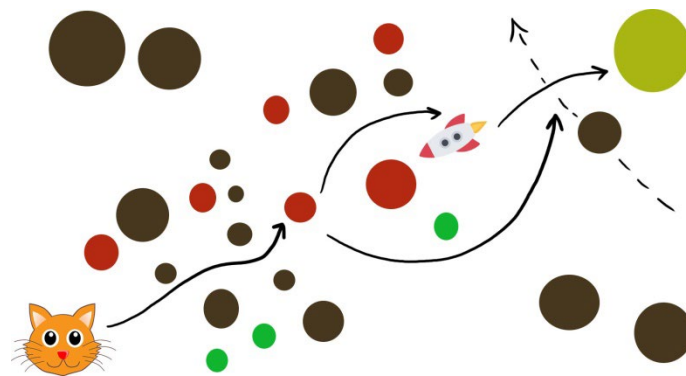
चित्र 1.15 कॉमिक बोर्ड

व्यवहारिक अभ्यास 1.1

कोई ऐसी कॉमिक स्ट्रिप लीजिए जिसमें अंतिम फ्रेम न हो, स्टोरी-बोर्डिंग की अवधारणाओं का उपयोग कर उसका अंतिम फ्रेम बनाएँ साथ ही उसमें संवाद भी लिखिए।

गेम बोर्ड (Game boards)

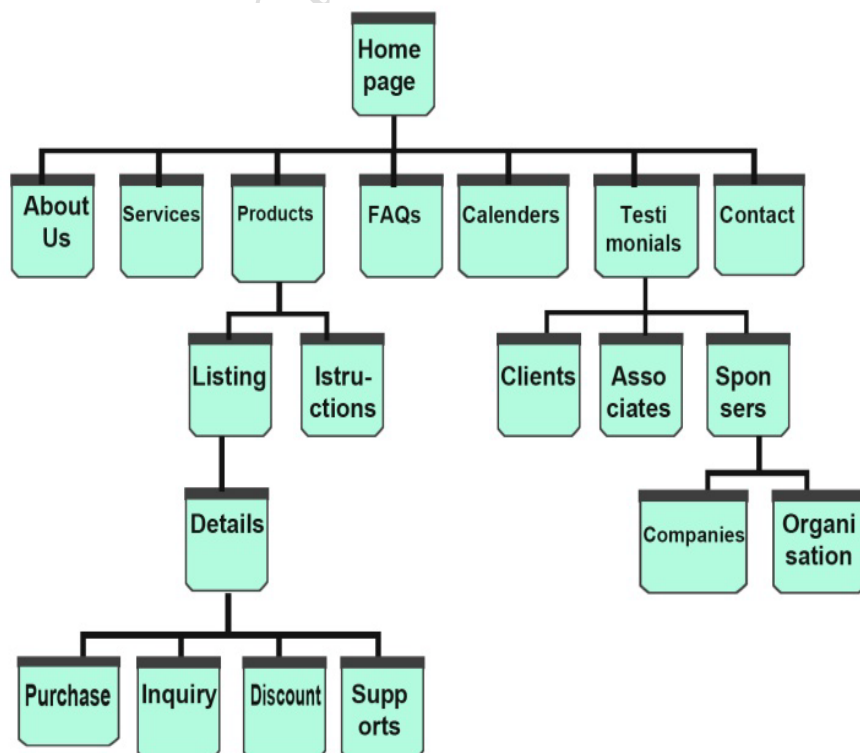
यह बोर्ड खेलों के भीतर कार्यनीतियों, विकल्पों और निर्णयों पर निर्भरता हेतु उपयोग किए जाते हैं। इनका उपयोग सामरिक रूप से कार्य करने का एक रफ़ नक्शा बनाने के लिए किया जाता है, जिससे यह दिखाया जा सके कि खिलाड़ी विरोधी खिलाड़ी के साथ कैसे खेलेगा। चित्र 1.16 में एक फुटबॉल गेम बोर्ड दिखाया गया है, जिसमें खेल की रणनीति को दर्शाया गया है।



चित्र 1.16 गेम बोर्ड का उदाहरण

वेबसाइट नेविगेशन पैनल (Website Navigation Panels)

इन बोर्ड्स का उपयोग थंबनेल्स के माध्यम से कनेक्शन बनाकर किसी वेबसाइट पर नेविगेशन तय करने के लिए किया जाता है। चित्र 1.17 में एक ई-कॉमर्स वेबसाइट का नेविगेशन पैनल को दर्शाया गया है।



चित्र 1.17 वेबसाइट नेविगेशन पैनल

एनिमेटिक (Animatic)

एनिमेटिक एक प्री-विजुअलाइजेशन मेथड है जो पूर्व-डिज़ाइन किए गए स्टोरीबोर्ड से चित्रों को क्रमबद्ध रूप से संयोजित करती है। इसमें साउंडट्रैक, संवाद या बैकग्राउंड स्कोर और कैमरा मूवमेंट को जोड़कर एक मिनी-मूवी बनाई जाती है। यह प्रोडक्शन टीम के लिए साउंडट्रैक और स्टोरीबोर्ड के साथ-साथ स्क्रिप्ट के प्रवाह पर काम करने में मददगार होती है। एनिमेटिक के माध्यम से उत्पन्न आउटपुट प्रोजेक्ट की अवधि और प्रोजेक्ट के प्रत्येक क्रम और प्रवाह के समय को समझने में फिल्म निर्माण और कमर्शियल डिज़ाइन में मदद करता है। इसके द्वारा टीम महंगे और समय लेने वाले प्रोडक्शन चरण की शुरुआत से पहले ही गलतियों या कमियों की पहचान कर सकती है। चित्र 1.18 फिल्म 'आयरनमैन 3' के एनिमेटिक के कुछ फ्रेम को दर्शाया गया है।



चित्र 1.18 फिल्म 'आयरनमैन 3' से एनिमेटिक

1.7 टेक्नोलॉजी फॉर स्टोरी-बोर्डिंग (Technology for Storyboarding)

अभी भी कई प्रोडक्शन हाउस में स्टोरीबोर्ड कागज़ पर हाथ से पेंसिल द्वारा बनाए जाते हैं। इस प्रक्रिया को आसान बनाने के लिए आधुनिक युग में कंप्यूटर का इस्तेमाल किया जा रहा है। कंप्यूटर, डिजिटल कैमरे और क्रिएटिव सॉफ्टवेयर आर्टिस्ट को अपनी फिल्में बनाने और प्रोजेक्ट के लिए पूर्व-दृश्य प्रदान करने में मदद करते हैं। तकनीकी का प्रयोग कर कंप्यूटर और स्टोरीबोर्ड सॉफ्टवेयर के आसान और सुविधाजनक उपयोग से स्टोरीबोर्ड बनाए जा रहे हैं। चित्र 1.19 में टैबलेट और डिजिटल पेन दिखाया गया है जिनका उपयोग डिजिटल स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए किया जाता है।

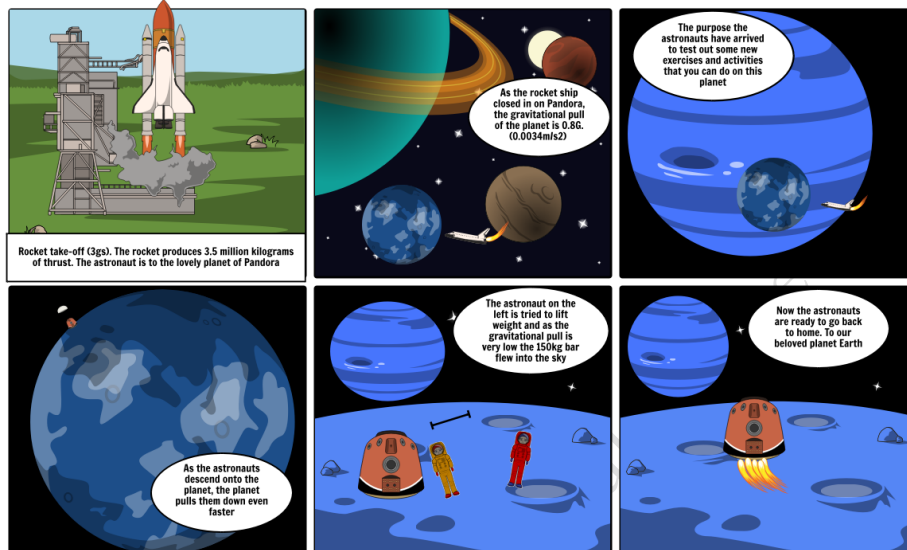


चित्र 1.19 डिजिटल पेन का उपयोग कर टैबलेट पर डिजिटल स्टोरी-बोर्डिंग

स्टोरीबोर्ड के कई अतिरिक्त अनुप्रयोग भी हैं, जो हमारी कक्षा में भी उपयोगी साबित होंगे। भौतिकी की कक्षाओं में विभिन्न सिद्धांतों को दर्शाने के लिए स्टोरीबोर्ड का उपयोग कर सकते हैं जैसे- बिग बैंग से लेकर गुलेल के प्रक्षेप पथ तक। इतिहास

के शिक्षक विद्यार्थियों को उनकी बारीकियों को याद रखने और उन्हें क्रम में रखने के लिए प्रसिद्ध घटनाओं का स्टोरीबोर्ड बना सकते हैं। स्टोरीबोर्ड एक बेहतरीन प्लेटफॉर्म है जिसके लिए चरण-दर-चरण प्रक्रिया को याद रखना आवश्यक है, जिससे जीवन विज्ञान या कंप्यूटर तकनीक जैसे अत्यधिक वैचारिक विचारों को दर्शाया जा सके, जैसा कि चित्र 1.20 में दर्शाया गया है।

छोटे बच्चे भी कहानी सुनकर एक रफ स्टोरीबोर्ड बना सकते हैं। स्टोरीबोर्ड के जरिए पढ़ाने से प्रशिक्षकों को अपने विद्यार्थियों तक जटिल विचारों को लिखने या बोलने की तुलना में कहीं ज्यादा तेजी से और जल्दी पहुँचाने में मदद मिल सकती है।



चित्र 1.20 भौतिकी कक्षा के लिए बनाया गया स्टोरीबोर्ड

1.7.1 हार्डवेयर (Hardware)

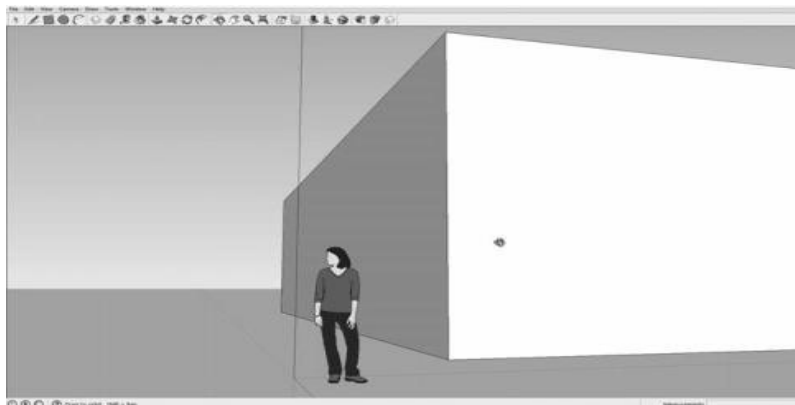
आर्टिस्ट के लिए सीमाओं से परे काम करने के लिए ग्राफिक्स टैबलेट और टच स्क्रीन ज्यादा आम होते जा रहे हैं। ग्राफिक्स टैबलेट विभिन्न स्टूडियो की पहली पसंद बन गए हैं। धीरे-धीरे इन ग्राफिक्स टैबलेट्स को पोर्टेबल डिवाइसेज से जोड़ने की सुविधा ने आर्टिस्ट के लिए अपने "वर्कस्टेशन" को कहीं भी, यहाँ तक कि घर पर भी ले जाना आसान और सुविधाजनक बना दिया है। इससे आर्टिस्ट को मीटिंग या ऑनसेट में रहते हुए भी अपने कंप्यूटर पर स्टोरीबोर्ड में तुरंत बदलाव करने की आज़ादी मिलती है। (चित्र 1.21)



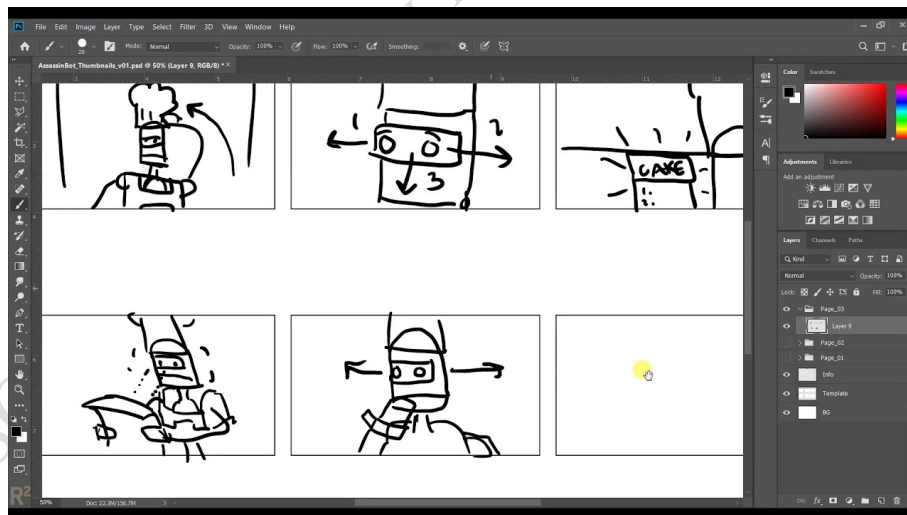
चित्र 1.21 पेन के साथ ग्राफिक टैबलेट

1.7.2 सॉफ्टवेयर (Software)

स्टोरी-बोर्डिंग सॉफ्टवेयर भी आधुनिक कार्य-युग का हिस्सा बन गए हैं। पूर्वनिर्धारित पात्रों और परिवेश की सूची के साथ, इन स्टोरी-बोर्डिंग प्रोग्रामों का उपयोग करना आसान हो जाता है। यह संभावित फिल्म निर्माताओं को फिल्मांकन शुरू करने से पहले अपने विचार या फिल्म की अवधारणा को जीवंत रूप में देखने की अनुमति देता है, ठीक वैसे ही जैसे वे हाथ से तैयार स्टोरीबोर्ड बनाने की प्रक्रिया में करते हैं। आजकल विभिन्न प्रकार के सॉफ्टवेयर प्रोग्राम उपलब्ध हैं जिनमें विभिन्न यूजर इंटरफेस और दृश्य को आसानी से चित्रित करने, संग्रहीत करने, सहेजने और पुन- उपयोग करने की सुविधा है, जिसके लिए किसी कलात्मक कौशल की आवश्यकता नहीं होती है। यह आपको विस्तृत स्टोरीबोर्ड बनाने की क्षमता प्रदान करता है, चाहे आप आर्टिस्ट हों या नहीं। जैसा कि चित्र 1.22 (क) और (ख) में दिखाया गया है, स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए फोटोशॉप, स्टोरीबोर्ड प्रो और स्केच अप सॉफ्टवेयर का उपयोग किया जाता है।



चित्र 1.22 (क) स्टोरीबोर्ड सॉफ्टवेयर गूगल स्केचअप का इंटरफ़ेस



चित्र 1.22 (ख) स्टोरीबोर्ड सॉफ्टवेयर एडोब फोटोशॉप का इंटरफ़ेस

1.8 संबंधित व्यक्ति की भूमिकाएँ और जिम्मेदारियाँ (Role and Responsibilities of Concerning Person)

स्क्रिप्ट, प्रोडक्शन प्लानिंग का पहला चरण है। प्रोजेक्ट डायरेक्टर इस स्क्रिप्ट की कल्पना करता है और उसे अंतिम रूप देता है। स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट को प्रोजेक्ट डायरेक्टर के साथ मिलकर काम करना होता है ताकि वह इस विज़न को समझ सके। स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट, डायरेक्टर के साथ मिलकर काम करता है, जो स्क्रिप्ट को अंतिम रूप दे रहा होता है। बड़े बजट की प्रोजेक्ट्स में कई स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट विभिन्न चरणों में काम करते हैं। वे अक्सर निजी बैठकों में डायरेक्टर के साथ विभिन्न विचारों पर चर्चा करते हैं। छोटे प्रोजेक्ट्स में डायरेक्टर टीम के सदस्यों को प्रोजेक्ट समझाने के लिए खुद स्टोरीबोर्ड के स्केच

बनाते हैं। कभी-कभी प्रोजेक्ट के अन्य सदस्य जैसे फोटोग्राफी डायरेक्टर, प्रोडक्शन डिजाइनर या प्रोड्यूसर को भी मीटिंग्स में बुलाया जाता है, ताकि वे स्क्रिप्ट का अनुवाद कर सकें और शॉट्स को बेहतर तरीके से तैयार कर सकें।

1.8.1 स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट (Storyboard Artist)

स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट को रचनात्मक, कल्पनाशील और स्टोरीबोर्ड का स्केच बनाने के लिए पर्याप्त ज्ञान होना चाहिए। (चित्र 1.23) रफ़ स्केच और गैर-पेशेवर रेखाचित्र टीम के लिए मददगार नहीं हो सकते। स्टोरीबोर्ड विस्तृत होने से प्रोडक्शन टीम की अधिक कुशलता से मदद की जा सकेगी और दृश्य के सटीक भाव और जानकारी को सभी विभागों तक पहुँचाया जाएगा।



चित्र 1.23 स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट

1.8.2 डायरेक्टर (Director)

एक डायरेक्टर किसी प्रोजेक्ट के रचनात्मक पहलुओं को नियंत्रित करता है और कलाकारों तथा क्रू को स्क्रिप्ट को ध्वनियों के साथ-साथ दृश्यों में बदलने का निर्देश देता है। डायरेक्टर समग्र प्रोजेक्ट का लीडर होता है और फिल्म का समग्र दृष्टिकोण तैयार करता है। स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट कहानी को चित्रों में ढालने के लिए डायरेक्टर के साथ मिलकर काम करना होता है।

1.8.3 डायरेक्टर ऑफ़ फोटोग्राफी (Director of Photography)

फोटोग्राफी डायरेक्टर, फोटोग्राफर या सिनेमैटोग्राफर के रूप में फिल्म के पीछे का रचनात्मक व्यक्ति होता है। (चित्र 1.24) वे कलात्मक और तकनीकी निर्णयों के माध्यम से डायरेक्टर की दृष्टि और विचार को चित्रों में परिवर्तित करते हैं।



चित्र 1.24- फोटोग्राफी डायरेक्टर

1.8.4 प्रोड्यूसर (Producer)

एक प्रोड्यूसर फिल्म निर्माण के लिए अनुकूल परिस्थितियाँ तैयार करता है। प्रोड्यूसर धन जुटाने, प्रमुख कर्मचारियों की भर्ती और वितरकों का प्रबंधन जैसे महत्वपूर्ण मामलों का समन्वय करता है।

प्रोड्यूसर भी कभी-कभी स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट के साथ बातचीत करते हैं ताकि उन्हें वेशभूषा, स्थान और प्रोडक्शन सुविधाओं के संबंध में आवश्यक सहायता प्रदान की जा सके, जिसका उपयोग डायरेक्टर की दृष्टि और स्क्रिप्ट के अनुसार स्टोरीबोर्ड तैयार करने में किया जा सके।

1.8.5 प्रोडक्शन डिजाइनर / सेट डिजाइनर (Production Designer/Set Designer)

एक प्रोडक्शन डिजाइनर हर शॉट और दृश्य के रचनात्मक रूप और माहौल के लिए जिम्मेदार होता है। वह फिल्म के सेट और लोकेशन, प्रॉप्स, एक्सेसरीज की व्यवस्था और दृश्य में उनके प्लेसमेंट के विस्तृत रूप के लिए जिम्मेदार होता है।

डिजाइनर असेंबली की मुख्य कलाकार होता है। वह शूटिंग स्थल की डिजाइनिंग और सजावट का भी ध्यान रखता है। शूटिंग शुरू करने से पहले, डिजाइनर डायरेक्टर और प्रोड्यूसर के साथ मिलकर उपयुक्त सेटिंग्स तैयार करती है। उनके पास सेट के डायग्राम और प्लानिंग शीट, लोकेशन इमेज और विशेष प्रॉप्स के चित्रण का सारा दृश्य डेटा होता है।

स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट स्टोरीबोर्ड बनाते समय जानकारियों या तस्वीरों और आरेखों का उपयोग करता है। इसे चित्र 1.25 में दर्शाया गया है।



चित्र 1.25 प्रोडक्शन सेट

व्यवहारिक अभ्यास 1.2

1. किसी लाइव एक्शन फिल्म या एनीमेशन की स्टोरी-बोर्डिंग का अध्ययन करें।
2. बिना अंतिम फ्रेम वाली कॉमिक स्ट्रिप्स लीजिए और स्टोरी-बोर्डिंग और कल्पना की अवधारणाओं का उपयोग कर अंतिम फ्रेम बनाएं।
3. तस्वीरों या चित्रों की एक श्रृंखला को ऐसे क्रम में रखें जो एक कहानी बताएं।

सारांश

- स्टोरीबोर्ड चित्र, चित्रण या फोटोग्राफ की एक श्रृंखला है जो एक कहानी या घटनाओं का क्रम बताती है।
- किसी भी प्रोडक्शन के लिए रणनीतिक योजना और रचनात्मक दृश्यावलोकन के लिए स्टोरीबोर्ड की आवश्यकता होती है।
- स्टोरीबोर्ड का उपयोग रचनात्मक डिजाइनर, प्रोडक्शन टीम और कभी-कभी ग्राहक द्वारा आवश्यक अवधारणा को समझाने के लिए किया जाता है।
- पहला पूर्ण स्टोरीबोर्ड 1933 में डिज्नी की लघु फिल्म 'श्री लिटिल पिग्स' के लिए बनाया गया था।
- 'गॉन विद द विंड' पहली लाइव एक्शन फिल्म है जो पूरी तरह से स्टोरीबोर्ड की मदद से निर्मित की गई है।
- लाइव एक्शन फिल्मों में, स्टोरीबोर्ड का उपयोग शॉट संरचना की योजना बनाने और महत्वपूर्ण सेटों और उपकरणों की समय-सारणी बनाने के लिए संदर्भ के रूप में किया जाता है।
- एनीमेशन बोर्ड में विस्तृत चित्र होते हैं जिनका उपयोग कहानी को ढालने और डिजाइन करने के लिए किया जाता है।

अपनी प्रगति जाँचें

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. स्टोरीबोर्ड का उपयोग किसके द्वारा नहीं किया जाता है? (क) डायरेक्टर (ख) एनिमेटर (ग) स्क्रिप्ट राइटर (घ) गेम डेवलपर
2. एक स्टोरीबोर्ड एक संदर्भ मार्गदर्शिका के रूप में काम करता है (क) डायरेक्टर की दृष्टि (ख) एडिटर की दृष्टि (ग) प्रोड्यूसर की दृष्टि (घ) स्क्रिप्ट राइटर की दृष्टि
3. स्टोरी-बोर्डिंग की परिष्कृत विधि किसके द्वारा शुरू की गई थी? (क) फ्लेशर स्टूडियो (ख) डिज्नी स्टूडियो (ग) वार्नर ब्रदर्स (घ) पैरामाउंट पिक्चर्स
4. स्टोरी-बोर्डिंग की मदद से पूरी तरह से निर्मित पहली लाइव-एक्शन फिल्म है (क) जुरासिक पार्क (ख) इनसेप्शन (ग) गॉन विद विंड (घ) एपोकैलिप्स नाउ
5. स्टोरीबोर्ड का उपयोग लाइव एक्शन मूवी निर्माण में संदर्भ के रूप में किया जाता है (क) शॉट संरचना की योजना बनाने के लिए (ख) आवश्यक सेट और उपकरण के समय सारणी निर्धारण हेतु (ग) चरित्र प्रदर्शन हेतु (घ) (क) और (ब)
6. स्टोरीबोर्ड में पात्र की गति को द्वारा दर्शाया जाता है (क) वृत्त (ख) तीर (ग) बिंदीदार रेखा (घ) आयत
7. एनीमेशन फिल्म में कलाकार के दृश्य प्रदर्शन को बनाते समय कौन से तत्व मार्गदर्शक के रूप में काम करते हैं? (क) वॉयस ट्रैक (ख) पृष्ठभूमि संगीत (ग) हाथ की गतिविधियाँ (घ) रिंग
8. एनीमेशन फिल्म में कैमरे का उपयोग किया जाता है ? (क) प्री-प्रोडक्शन (ख) प्रोडक्शन (ग) पोस्ट प्रोडक्शन (घ) स्टोरी-बोर्डिंग
9. प्रोडक्शन डिजाइनर निम्नलिखित के लिए जिम्मेदार होता है - (क) फिल्म निर्माण के लिए अनुकूल परिस्थितियाँ तैयार करने हेतु (ख) फिल्म के फिल्मांकन हेतु (ग) फिल्म के सेट और लोकेशन का विस्तृत विवरण तैयार करने हेतु (घ) फिल्म के संपादन करने हेतु

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. स्टोरीबोर्ड _____ की एक श्रृंखला में तैयार किया गया है।
2. स्टोरीबोर्ड की आवश्यकता होती है, ताकि कहानी को _____ को समझाया या दिखाया जा सके।
3. स्टोरीबोर्ड का महत्व सबसे पहले _____ द्वारा पहचाना जाता है।
4. स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट _____ द्वारा दिए गए निर्देशों का पालन करता है।
5. स्क्रीनप्ले और स्टोरीबोर्ड _____ और सेटिंग्स का संदर्भ प्रदान करते हैं।
6. ग्राफिक उपन्यास और कॉमिक बोर्ड का उपयोग _____ उद्देश्य के लिए किया जाता है।
7. आजकल स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट सीमाओं से परे काम करने के लिए _____ का उपयोग करते हैं।
8. रचनात्मक व्यक्ति, जो प्रत्येक दृश्य को फिल्माने के लिए जिम्मेदार होता है, उसे _____ कहते हैं।

9. प्रोड्यूसर स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट के साथ कॉस्ट्यूम, _____ और _____ का आवश्यक सहयोग देने के लिए संवाद करता है।

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. पैनल में विभिन्न शॉट्स को समझाने के लिए ड्राइंग और स्केचिंग का उपयोग किया जाता है।
2. क्लाइंट अपने विचार को क्रिएटिव डिजाइनर के सामने समझाने के लिए स्टोरीबोर्ड का उपयोग करता है।
3. लाइव-एक्शन फिल्में प्री-प्रोडक्शन में निर्देशित की जाती हैं और पोस्ट-प्रोडक्शन में एडिट की जाती हैं।
4. एनीमेशन फिल्म में शूटिंग तब शुरू होती है जब स्क्रिप्ट पूरी हो जाती है और उसे स्क्रीनप्ले व स्टोरीबोर्ड में बदल दिया जाता है।
5. कॉन्सेप्ट पैनल का उपयोग किसी विज्ञापन एजेंसी में क्लाइंट को अपना विचार समझाने के लिए किया जाता है।
6. एनिमेटिक में साउंडट्रैक, संवाद, बैकग्राउंड म्यूजिक और कैमरा मूवमेंट जोड़े जाते हैं।
7. डिजिटल स्टोरी-बोर्डिंग के लिए स्टोरीबोर्ड प्रो और स्केचअप सॉफ्टवेयर का उपयोग किया जाता है।
8. प्रोडक्शन डिजाइनर डायरेक्टर और प्रोड्यूसर के साथ मिलकर काम करता है।

घ. लघु उत्तरीय प्रश्न

1. स्टोरी-बोर्डिंग क्या है?
2. एनीमेशन विद्यार्थियों के लिए स्टोरी-बोर्डिंग क्यों महत्वपूर्ण है?
3. स्टोरी-बोर्डिंग में वॉल्ट डिज्नी के योगदान पर प्रकाश डालिए।
4. एनिमेटेड फिल्मों में स्टोरी-बोर्डिंग के कार्यों की व्याख्या करें।
5. विभिन्न क्षेत्रों में स्टोरी-बोर्डिंग के उपयोगों को लिखें।
6. एनीमेशन से आप क्या समझते हैं?
7. स्टोरीबोर्ड का भविष्य क्या है?

सत्र 2 — स्टोरीबोर्ड की मूल बातें (Storyboard Basics)

राज और रवि कक्षा 9 के दो विद्यार्थी हैं। वे गर्मी की छुट्टियों में अपने रिश्तेदारों के घर गए थे। स्कूल वापस आकर उन्होंने अपने दोस्तों के साथ अपने अनुभव साझा किए। राज ने सारी बात संक्षेप में बताई, जबकि रवि ने अपनी बातों को कहानी की तरह सुनाकर सबका मनोरंजन किया, जिसे सभी ने पसंद किया। (चित्र 2.1)

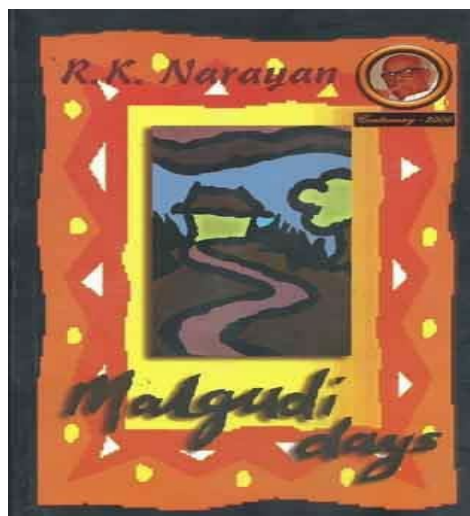


चित्र 2.1 रवि विद्यार्थियों के समूह को कहानी सुनाते हुए

कहानी सुनाना एक ऐसी कला है जो सभी को आकर्षित करती है। यह श्रोताओं में जिज्ञासा पैदा करती है। इस सत्र में आप कहानी की मूल बातें, उसके विभिन्न प्रकार और उसकी संरचना को समझेंगे।

2.1 कहानी (Story)

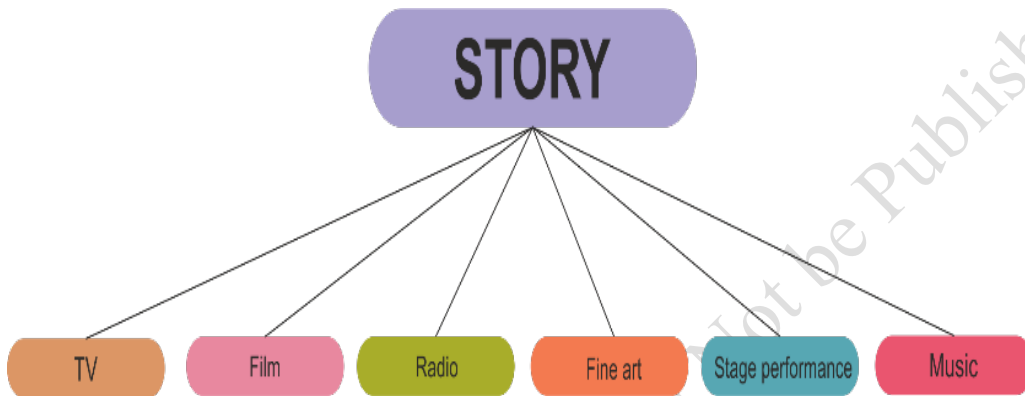
यह गद्य साहित्य की सबसे रोचक और लोकप्रिय विधा है। यह जीवन के किसी विशेष पहलू का भावपूर्ण और कलात्मक वर्णन प्रस्तुत करती है। किसी भी कहानी में लेखक घटना, पात्र या समस्या का व्यवस्थित वर्णन करता है। पढ़ने के बाद, यह एक समन्वित प्रभाव उत्पन्न करती है। विष्णु शर्मा की पंचतंत्र और आर.के. नारायण की मालगुडी डेज़ जैसी प्रसिद्ध कहानी की किताबों में इसी बात को प्रतिबिम्बित किया जाता है (चित्र 2.2)।



चित्र 2.2 'मालगुडी डेज़' की कहानी की किताब

कहानी को किसी भी रूप में नहीं बाँधा जा सकता। यह यात्रा के अनुभव से लेकर स्वप्न-क्रम और कल्पना से लेकर गैर-कल्पना तक कुछ भी हो सकती है। जब भी घटनाओं की श्रृंखला में कोई भी बात कही जाती है, तो वह कहानी का रूप ले लेती है। कहानियाँ मानव संस्कृति के लिए अमूल्य हैं और जीवन का सबसे महत्वपूर्ण हिस्सा हैं। महाकाव्य रामायण और महाभारत कहानी के सबसे बड़े उदाहरण हैं।

कहानियाँ रचनात्मकता और मनोरंजन की नींव होती हैं, साथ ही किसी भी रूप में रिकॉर्डिंग और रिपोर्टिंग का हिस्सा भी होती हैं। इन्हें मौखिक और लिखित कहानी कहने, पत्रकारिता, टीवी, फिल्म और रेडियो से लेकर ललित कला, मंच प्रदर्शन और संगीत तक साझा किया जाता है। चित्र 2.3 में कहानी कहने से जुड़े विभिन्न क्षेत्रों को दर्शाता गया है।



चित्र 2.3 कहानी से जुड़े विभिन्न क्षेत्र

एक कहानी को विभिन्न तरीकों से व्यक्त किया जा सकता है।

उदाहरण के लिए, एक कहानी को सिर्फ एक पंक्ति में सुनाया जा सकता है।

एक छोटे से गाँव में रहने वाली लड़की तमाम संघर्षों का सामना करने के बाद सफल उद्यमी बन जाती है।

अथवा, इसे नीचे विस्तार से बताया जा सकता है-

राजस्थान के एक छोटे से गाँव में जन्मी और बारहवीं तक गाँव में ही पढ़ने वाली एक लड़की आगे पढ़ना चाहती है, लेकिन वहाँ संसाधन उपलब्ध नहीं थे। उसके माता-पिता उसे बाहर पढ़ने के लिए भेजने को तैयार नहीं थे, लेकिन वह अपने माता-पिता को मनाकर आगे की पढ़ाई के लिए शहर चली गई। उसे वहाँ वोक्शनल इंस्टीट्यूट से ज्वेलरी डिजाइनिंग की ट्रेनिंग लेने का अवसर मिला और उसके बाद उसने आर्टिफिशियल ज्वेलरी बनाने की अपनी दुकान खोली और समय के साथ ज्वेलरी डिजाइनिंग की एक सफल उद्यमी बन गई।

हालाँकि यह सब कहानी में विस्तार से बताया गया है, फिर भी इसे पाठक हेतु और रोचक बनाने के लिए इसमें कुछ और घटनाएँ और पात्र जोड़े जा सकते हैं।

व्यवहारिक अभ्यास 2.1

- किसी छुट्टी की यात्रा का अनुभव संक्षेप में लिखिए और कक्षा में पढ़िए। फिर इसे अन्य विद्यार्थियों की कहानी कहने की शैली से तुलना कीजिए।
- निम्नलिखित दिए गए विषय पर लगभग 100 शब्दों में कहानी लिखिए।

हीना (10 वर्ष) अपने दोस्त के साथ घर के बाहर खेल रही है, अचानक वह देखती है कि एक व्यक्ति, जो गुब्बारे बेचने वाला हैं, जो दूर से उनकी ओर टकटकी लगाकर देख रहा था।

2.1.1 कहानी का महत्व (Importance of story)

कहानियाँ सिर्फ आपका मनोरंजन ही नहीं करती हैं, बल्कि जीवन के कुछ सबक और अनुभव भी देती हैं। कहानियाँ परिस्थितियों से निपटने में अलग-अलग रूपों और माध्यमों के द्वारा मदद करती हैं। यह समस्याओं को सुलझाने और उनके समाधान ढूँढ़ने में मदद करती हैं। साथ ही यह हमारा ध्यान भी आकर्षित करती हैं।

2.1.2 कहानियों के प्रकार (Types of Stories)

कहानियों को मुख्यतः दो श्रेणियों में विभाजित कर सकते हैं - काल्पनिक और गैर-काल्पनिक।

काल्पनिक कहानियाँ (Fiction Stories) - ये काल्पनिक घटनाओं पर आधारित होती हैं, जैसे परी कथाएँ, लोककथाएँ, पौराणिक कथाएँ, किंवदंतियाँ, महाकाव्य, नाटक, साहसिक कहानियाँ, ऐतिहासिक कथाएँ, काल्पनिक कहानियाँ, विज्ञान कथाएँ, प्रेम कहानियाँ, डरावनी कहानियाँ, भूत-प्रेत की कहानियाँ, सोते समय की कहानियाँ।

गैर-काल्पनिक कहानियाँ (Non-Fiction Stories) - ये वास्तविक जीवन की घटनाओं या अनुभवों पर आधारित होती हैं। यह कहानियाँ अक्सर ऐतिहासिक घटनाओं, समाचारों और समसामयिक घटनाओं, जीवनियों और आत्मकथाओं, स्मृतियों और अनुभवों, सांस्कृतिक इतिहास, अपराध और न्याय, विज्ञान, प्रेम, परिवार, यात्रा वृत्तांतों, जीवन संघर्ष और युद्ध की कहानियाँ जैसी श्रेणियों में होती हैं।

व्यवहारिक अभ्यास 2.2

एक खबर से अलग-अलग घटनाओं और कहानियों को काटकर ड्राइंग बुक में चिपकाइए। अब उन्हें काल्पनिक और गैर-काल्पनिक श्रेणी में बाँटिए।

2.2 कहानी का तत्व (Element of a Story)

अब कहानी के कुछ तत्वों को आसानी से पहचाना जा सकता है। जैसे कि स्थान, पात्र और कहानी किस समय घटित हो रही है। कहानी का पूरा अर्थ और प्रभाव समझने के लिए उसके पाँच मूलभूत तत्वों को समझना ज़रूरी होता है। इन्हें चित्र 2.4 में दर्शाया गया है।

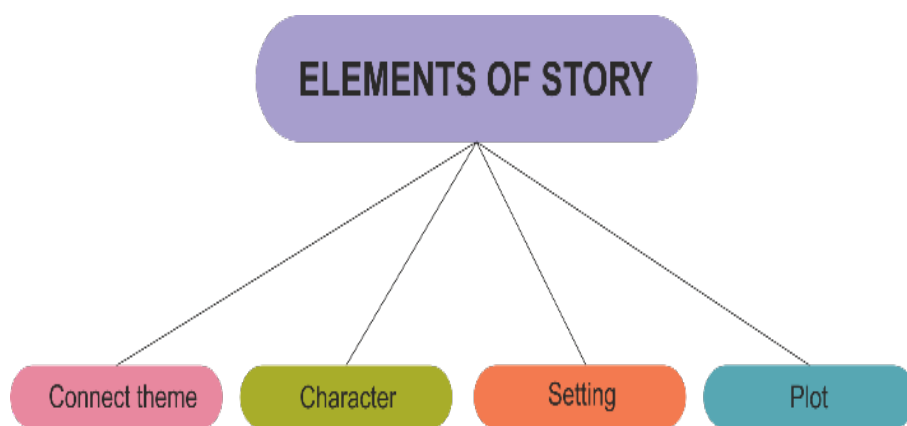
विषयवस्तु (Theme) - वह नैतिक शिक्षा या विचार जो कहानी की घटनाओं को आगे बढ़ाता है।

पात्र (Character) - यह लोग या जानवर होते हैं जो कहानी में सक्रिय होते हैं या संवाद करते हैं। यही पात्र कहानी को आगे बढ़ाते हैं।

सेटिंग्स (Settings) - वह स्थान और समय, जहाँ और जब कहानी की घटनाएँ घटित होती हैं। यह कहानी का "कहाँ" और "कब" बताता है।

कथानक/ प्लॉट (Plot) - कहानी में घटित होने वाली घटनाओं का क्रम। इसे आगे भूमिका, बढ़ती हुई घटनाएँ, क्लाइमेक्स, घटनाओं की गिरावट और समाधान उप भागों में बाँटा जा सकता है।

संघर्ष (Conflict) - वह चुनौती या समस्या जो कहानी की घटनाओं को आगे बढ़ाती है।



चित्र 2.4 कहानी के तत्व

यह आवश्यक तत्व कहानी को सुचारू रूप से चलाते रहते हैं और घटनाक्रम को इस तरह विकसित होने देते हैं कि पाठक उन्हें आसानी से समझ और अनुसरण कर सके।

ओ. हेनरी की कहानी 'द लास्ट लीफ' से प्रेरित होकर नीचे दी गई कहानी पढ़ें।

आखिरी पत्ता (The Last Leaf)

छाया और आन्या, दो युवा कलाकार थीं, जो मुंबई के एक छोटे से फ्लैट में साथ में रहती थीं। नवंबर के महीने में आन्या बहुत गंभीर रूप से बीमार पड़ गई। उसकी दोस्त छाया बहुत चिंतित हो गई। उसने डॉक्टर को बुलाया। हालाँकि डॉक्टर रोज़ आता थे, लेकिन आन्या की हालत में कोई सुधार नज़र नहीं आ रहा था।

एक दिन डॉक्टर छाया को अलग ले जाकर कहा, "आन्या ने मन बना लिया है कि वह ठीक नहीं होगी। अगर वह जीना नहीं चाहती, तो दवाइयाँ भी उसका साथ नहीं देंगी।" छाया ने देखा कि आन्या कुछ बड़बड़ा रही थी। वह खिड़की से बाहर देख रही थी और धीरे से बोल रही थी, "बारह!" थोड़ी देर बाद उसने कहा, "ग्यारह", फिर "दस", "नौ", "आठ", "सात"।

छाया उत्सुकता से खिड़की से बाहर देखने लगी। उसने देखा कि सामने ईंटों की दीवार पर एक पुरानी बेल चढ़ी हुई थी, जिसकी पत्तियाँ गिर रही थीं।

छाया ने पूछा, "क्या हुआ प्यारी?" "छः," आन्या ने धीरे से कहा। "अब पत्तियाँ और जल्दी गिर रही हैं। तीन दिन पहले करीब सौ पत्तियाँ थीं, अब बस पाँच बची हैं।" "ये पतझड़ का मौसम है," छाया ने कहा, "इसलिए पत्तियाँ गिरेंगी ही।"

"जब आखिरी पत्ती गिरेगी, मैं मर जाऊँगी," आन्या ने निश्चितता से कहा। "ओह, ये सब बकवास है," छाया ने कहा। "पुरानी बेल की पत्तियों का तुम्हारे ठीक होने से क्या लेना-देना? डॉक्टर को पूरा यकीन है कि तुम जल्दी ठीक हो जाओगी।"

छाया जल्दी से नीचे भागी। नीचे के माले पर एक 60 साल के चित्रकार 'हरी' रहते थे। उनका सपना था कि वह अपनी ज़िंदगी में एक 'बेहतरीन चित्र' बनाएँ, लेकिन वह सपना कभी पूरा नहीं हो पाया था। छाया ने अपनी सारी बातें हरी को बताईं। फिर वे दोनों ऊपर कमरे में आए। आन्या उस समय सो रही थी। छाया ने पर्दे एक साथ खींचे दिए और दोनों बराबर वाले कमरे में चले गए। छाया ने खिड़की से झाँका - 'बेल पर अब केवल एक ही पत्ती बची थी।' बाहर भारी बारिश हो रही थी। ऐसा लग रहा था कि जैसे पत्ता अब किसी भी क्षण गिर जाएगा। हरी चुपचाप अपने कमरे में लौट गया।

अगली सुबह आन्या उठी। कमजोर आवाज में उसने छाया से पर्दे खींचने को कहा। छाया घबरा गई। पर उसने धीरे-धीरे पर्दे हटा दिए। “ओह!” छाया ने आश्चर्य से कहा, “देखो, बेल पर अभी भी एक पत्ती है। वह तो हरी और तंदुरुस्त लग रही है। इतनी तेज़ आँधी और तूफ़ान के बावजूद भी वह नहीं गिरी।” आन्या ने हल्की मुस्कान दी और अपनी आँखें बंद कर लीं। अगले हर घंटे में वह खिड़की की तरफ बाहर देखती, और पाती कि पत्ती अब भी वहीं है - जैसे बेल से चिपकी हुई हो। फिर कुछ समय बाद उसने छाया को बुलाया और कहा, “आखिरी पत्ती ने मुझे दिखा दिया कि मैं कितनी गलत थी। अब मुझे एहसास हुआ है कि मरने की इच्छा रखना पाप है।”

दोपहर को डॉक्टर आया। उसने आन्या की जांच की और छाया से कहा, “अब आन्या के अंदर जीने की इच्छा है। मुझे विश्वास है कि वह जल्दी ठीक हो जाएगी। अब मुझे नीचे जाकर हरि को देखना होगा। उसे भी निमोनिया हो गया है। लेकिन मुझे डर है; उसके लिए कोई उम्मीद नहीं है।”

अगली सुबह छाया आन्या के पास आई और उसके बिस्तर पर बैठ गई। उसने कहा, “मुझे तुम्हें एक बात बतानी है। हरी आज सुबह निमोनिया की वजह से नहीं रहा।” “प्रिय आन्या,” छाया ने कहा, “खिड़की के बाहर उस बेल पर जो आखिरी पत्ती है, क्या कभी तुमने सोचा कि तेज़ हवा में वह हिलती-डुलती क्यों नहीं? वह हरी की बनाई हुई आखिरी उत्कृष्ट कृति है। उन्होंने उसे उस रात बनाया था, जिस रात असली आखिरी पत्ती गिर गई थी।”

आइये उपरोक्त कहानी के विभिन्न तत्वों पर चर्चा करें।

2.2.1 विषय (Theme)

कहानी का उद्देश्य या नैतिक संदेश बताना है। लेखक को यह जानना चाहिए कि कहानी में कौन-कौन सी घटनाएँ या क्रियाएँ घटित होने वाला है।

कहानी का संदेश और उससे मिलने वाली शिक्षा को समझना बहुत ज़रूरी होता है। इसलिए कहानी लिखना शुरू करने से पहले, यह निर्धारित कर लिया जाय कि पाठक या दर्शक के लिए उसमें क्या संदेश और क्या सीख छिपी होगी।

'आखिरी पत्ता' कहानी जीवन में सकारात्मक रहने का संदेश देती है, क्योंकि छोटे-छोटे नकारात्मक विचार जीवन को बर्बाद कर सकते हैं। इससे पाठक आर्टिस्ट की सकारात्मकता, त्याग और उत्साह का पाठ सीख सकते हैं।

व्यवहारिक अभ्यास 2.3

नैतिक मूल्यों जैसे अनुशासन, ईमानदारी और प्रकृति संरक्षण पर आधारित कहानी पर विषय लिखें।

2.2.2 चरित्र (Character)

चरित्र कहानी का एक और महत्वपूर्ण तत्व है। यह वह व्यक्ति होता है जो क्रियाएँ करता है। लेखक पात्र का परिचय पर्याप्त जानकारी के साथ देता है ताकि पाठक उसकी कल्पना कर सके। हर कहानी में एक मुख्य पात्र होता है जिसे "नायक" कहते हैं। इसे मुख्य पात्र या नायक/नायिका भी कह सकते हैं।



चित्र 2.5 कहानी के पात्र

नायक में ऐसी कमजोरियाँ या बुरी आदतें होनी चाहिए जिन्हें बाद में सुधारा जा सके। उनमें ऐसे वीरतापूर्ण गुण होने चाहिए जो चरमोत्कर्ष पर उभरकर सामने आएँ। अंत तक एक पात्र एक अलग, बेहतर और मजबूत व्यक्ति बनना चाहिए।

इसी तरह हर कहानी में एक प्रतिपक्षी पात्र होता है जिसे खलनायक के नाम से जाना जाता है। खलनायक, नायक के बराबर ही भयानक और प्रभावशाली होना चाहिए, उसके कार्यों के पीछे कोई उद्देश्य होना चाहिए। नायक और खलनायक के अलावा, कहानी की ज़रूरत के हिसाब से कुछ और पात्र भी हो सकते हैं।

2.2.3 चरित्र विकास (Character Development)

कहानी में पात्रों द्वारा विभिन्न क्रियाएँ की जाती हैं। कहानी के आधार पर पात्रों की कल्पना करना आवश्यक है। कहानी से इन पात्रों की पहचान और परिभाषा संभव है। कहानी के पात्रों की पहचान करने के लिए इसे ध्यानपूर्वक पढ़ना आवश्यक है।

कहानी “आखिरी पत्ता” में परिभाषित विभिन्न पात्रों की पहचान करने के लिए इसे ध्यान से पढ़ें।

आन्या के चरित्र को परिभाषित कीजिए। ध्यान रखें कि एक सशक्त कहानी के लिए चरित्र की मजबूती बहुत ज़रूरी है। नीचे दिए गए पेपर में, आन्या के चरित्र से संबंधित प्रश्नों के उत्तर दीजिए ताकि स्टोरी-बोर्डिंग में उसका उपयोग किया जा सके।

नाम – आन्या	उम्र – 19	लिंग – महिला
आन्या कैसी दिखती है?		

आन्या कहाँ रहती है?		

आन्या क्या करती है? शिक्षा/व्यवसाय		

कहानी में आन्या को किन समस्याओं का सामना करना पड़ रहा है?		

कहानी में आन्या अपनी समस्या से कैसे उबरती है?

आन्या की कल्पना करें और उसका चित्र बनाएं ?

चित्र 2.6 चरित्र विकास

व्यवहारिक अभ्यास 2.4

दी गई कहानी में निम्नलिखित बातों पर ध्यान दीजिए,

- इन पात्रों में सामान्य और भिन्न बातें क्या हैं।
- कहानी में उनकी भूमिका को एक या दो शब्दों में परिभाषित करें।
- अन्य कहानियों के कुछ ऐसे पात्रों के बारे में सोचें जो उनसे मिलते-जुलते हों।

2.2.4 सेटिंग (Setting)

परिवेश में घटना का स्थान, समय या काल शामिल होता है। यह एक ही घर या कई वर्षों की समयावधि वाले कई स्थानों, शहरों और देशों में हो सकता है। यह सब लेखक की कहानी कहने की शैली पर निर्भर करता है। परिवेश पाठक को कहानी को बेहतर तरीके से समझने और कथानक से जुड़ाव महसूस करने में मदद करता है। (चित्र 2.7) उदाहरण के लिए, दी गई कहानी 'आखिरी पत्ता' में परिवेश इस प्रकार है,

स्थान – मुंबई में एक बहुमंजिला अपार्टमेंट

समय – नवंबर

समय अवधि – 15 दिन.



चित्र 2.7 सेटिंग्स का उदाहरण

2.2.5 कथानक (Plot)

कथानक घटनाओं का वह क्रम है जो एक कहानी बनाता है। कथानक का आरंभ, मध्य और अंत स्पष्ट होना चाहिए। इसमें सभी महत्वपूर्ण विवरण और रहस्य भी शामिल होने चाहिए, जिन्हें व्याख्या कहा जाता है। यह पाठक को कहानी में शुरू से अंत तक होने वाली सभी गतिविधियों को समझने में सक्षम बनाता है।

एक सफल कहानी दो प्रमुख प्रश्नों का उत्तर देती है- कहानी की विभिन्न घटनाएँ और इन घटनाओं का अर्थ।

सभी कहानी संरचना में कुछ भिन्नताएं शामिल हैं -

- एक ओपनर
- एक उत्तेजक घटना जिसने सब कुछ बदल दिया
- संकटों की एक श्रृंखला जो तनाव पैदा करती है
- एक चरमोत्कर्ष (क्लाइमेक्स)
- एक संकल्प (या निष्कर्ष)

कथानक उतना सरल नहीं होता जितना दिखता है, इसमें नाटकीयता, संघर्ष, तनाव, षडयंत्र और दृढ़ संकल्प का समावेश होना चाहिए ताकि पाठक को आनंदित करने वाली कहानी का एक आदर्श सूत्र तैयार हो सके। अब आइए कहानी की संरचना पर चर्चा करें जो कथानक का एक अभिन्न अंग है।

कहानी विकास (Story Development)

ज्यादातर कहानियों की संरचना एक जैसी होती है। उनकी एक शुरुआत, एक मध्य और एक अंत होता है। उनमें आम तौर पर अच्छे और बुरे किरदार होते हैं। फिल्मों में कहानी लिखित पाठ के बजाय चलती-फिरती तस्वीरों के रूप में होती है।

तीन-एक्ट संरचना (Three Act Structure)

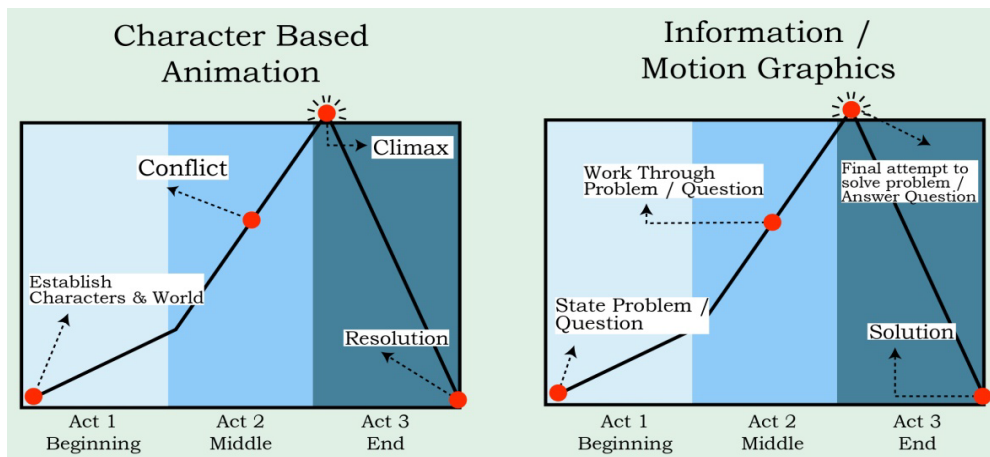
यह कहानी को विकसित करने की एक बुनियादी रेखीय संरचना है। इसके तीन बुनियादी चरण या कार्य हैं-

एक्ट 1- एक पात्र की समस्या है।

एक्ट 2- पात्र समाधान की दिशा में काम करता है।

एक्ट 3- पात्र समस्या का समाधान करता है।

तीन पंक्तियाँ पारंपरिक कहानी कहने की संरचना को दर्शाती हैं जैसा कि चित्र 2.8 में दिखाया गया है।



चित्र 2.8 तीन एक्ट संरचना

अंक 1- शुरुआत; चरित्र और संघर्ष की स्थापना

इस खंड में पात्रों का परिचय दिया गया है और उनके बारे में सब कुछ बताया गया है, जैसे कि वे क्या चाहते हैं। यह उन समस्याओं का परिचय देता है जिनका सामना हमारे पात्र अपनी इच्छाएँ पूरी करने में करते हैं। उदाहरण के लिए-

“एक लड़की आइसक्रीम खाना चाहती है, लेकिन उसके पास आइसक्रीम खरीदने के लिए पैसे नहीं हैं।”

“एक कुत्ता घर से बाहर जाना चाहता है, लेकिन वह एक बंद घर के अंदर फंसा हुआ है।”

इस एक्ट -1 के अंत तक, पात्र की समस्या का पूर्ण वर्णन करें तथा समस्या के समाधान के तरीके और प्रयासों के बारे में कुछ बताएं।

कहानी “द लास्ट लीफ” को विभाजित कर,

आन्या नाम की एक लड़की शहर में कला का कैरियर बना रही है और अपनी दोस्त छाया के साथ एक फ्लैट में रह रही है। आन्या को निमोनिया हो गया है। बीमारी के कारण उसकी जीने की इच्छा खत्म हो गई है।

एक्ट 2- मध्य; समाधान की दिशा में कार्य करना

इस भाग में, पात्र समस्या के समाधान हेतु हर संभव प्रयास करता है। यहाँ हम समस्या के समाधान हेतु अपने पात्र के सभी प्रयासों, संघर्षों, उतार-चढ़ावों का वर्णन करते हैं।

आइए, एक्ट 2 की कहानी के अनुसार, कहानी “द लास्ट लीफ” के विभाजन पर चर्चा करें।

आन्या अपनी बीमारी से उबरने की उम्मीद खो चुकी है। उसे लगता है कि जैसे ही टहनी का आखिरी पत्ता भी गिरेगा, वह मर जाएगी। छाया आन्या को खुश रखने और ऐसे नकारात्मक विचारों से दूर रखने की पूरी कोशिश करती रहती है। वह आन्या की स्थिति के बारे में अपने पड़ोसी हरि से बात करती है। दोनों आन्या की शारीरिक बीमारी और मानसिक स्थिति को लेकर चिंतित और दुखी हैं।

एक्ट 3- अंत; समाधान

इस एक्ट में आम तौर पर एक्ट 1 और 2 की तुलना में कम समय लगता है, क्योंकि अब पात्र को अपनी समस्या का सामना करना पड़ता है, जो एक अप्रत्याशित समाधान की ओर अग्रसर होता है।

अब आइये कहानी “द लास्ट लीफ” के एक्ट-3 पर चर्चा करें-

“जब आन्या को इतनी बरसात और तूफानी रात के बाद भी आखिरी पत्ता टहनी पर टिका हुआ मिलता है, तो उसे एहसास होता है कि वह अपनी बीमारी और ज़िंदगी को लेकर पूरी तरह ग़लत थी। आन्या और छाया दोनों खुश हो जाती हैं। हरि,

जिसने पूरी बरसाती रात में उस आखिरी पत्ते को अपनी उत्कृष्ट कृति के रूप में चित्रित किया था, बीमार पड़ जाता है और अंततः बीमारी के कारण उसकी मृत्यु हो जाती है।

व्यवहारिक अभ्यास 2.5.

1. निम्नलिखित कहानी से एक्ट 1, 2, 3 का चित्रण कीजिए।

एक बार की बात है, एक झील के किनारे एक कछुआ और दो हंस रहते थे जो बहुत अच्छे दोस्त थे। झील सूख रही थी, इसलिए हंसों ने एक नई जगह पर जाने का फैसला किया। कछुआ भी उनके साथ जाना चाहता था, लेकिन वह उड़ नहीं सकता था, इसलिए उसने हंसों से विनती की कि वे उसे भी अपने साथ ले चलें। उन्हें समझाने की बहुत कोशिश करने के बाद, आखिरकार हंस मान गए। उन्होंने अपनी चोंच से एक छड़ी पकड़ी और कछुए से कहा कि वह अपने मुँह से छड़ी पकड़े और उसे चेतावनी दी कि वह अपना मुँह न खोले और छड़ी न छोड़े।

जैसे ही वे ऊँची उड़ान भर रहे थे, कुछ दर्शकों ने सोचा कि कछुए का अपहरण हो गया है और उन्होंने कहा, "हाय, बेचारा कछुआ!" यह सुनकर कछुआ क्रोधित हो गया और उसने तुरंत कुछ कहने के लिए अपना मुँह खोला। जैसे ही उसने ऐसा किया, वह ज़मीन पर गिर पड़ा और मर गया।

एक्ट 1- चरित्र बनाना और संघर्ष उत्पन्न करना

एक्ट 2- समाधान की दिशा में कार्य करना

एक्ट 3- संकल्प

2. तीन एक्ट संरचना का उपयोग करके एक लघु कहानी लिखें।

2.2.6 संघर्ष (Conflict)

यह कहानी में तनाव और समस्याएँ पैदा करता है, इसलिए इसे कहानी का इंजन कहा जाता है। संघर्ष कहानी को आगे बढ़ाती है। मान लीजिए, अगर कथानक में सब कुछ ठीक चल रहा हो, कहानी में कोई विरोधाभास न हो, तो पाठक जल्दी ऊब जाएगा। इसलिए, पाठक की रुचि बनाए रखने के लिए संघर्ष जोड़ते हैं, जैसे,

- दो पात्र सौहार्दपूर्ण बातचीत कर रहे हैं।
- एक व्यक्ति कुछ ऐसा कह देता है कि दूसरा भड़क उठता है, जिससे उनके रिश्ते में गहरी दरार आ जाती है।
- पाठकगण अगले संघर्ष को जानने के लिए पन्ने पलटते रहेंगे।

व्यवहारिक अभ्यास 2.6

एक कहानी लिखें जिसमें विषय, चरित्र, परिवेश, कथानक, संघर्ष आदि तत्व शामिल हों।

सारांश

- जब भी घटनाओं की एक श्रृंखला लिखी जाती है, तो वह कहानी का रूप बन जाती है।
- कहानी विपरीत परिस्थिति से निपटने में सक्षम बनाती है।
- एक कहानी के पांच मूल तत्व विषय, चरित्र, परिवेश, कथानक और संघर्ष होते हैं।
- कहानी लिखने से पहले विषयवस्तु तय करें।
- हर कहानी में दो मुख्य पात्र नायक और खलनायक होते हैं।
- कहानी में, सेटिंग कार्रवाई के स्थान और समय का वर्णन करती है।
- कथानक कहानी में घटित होने वाली घटनाओं का एक क्रम है।
- तीन अंकीय संरचना एक कहानी को विकसित करने के लिए एक बुनियादी रैखिक संरचना है।

अपनी प्रगति जाँचें

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. मालगुडी डेज़ के लेखक हैं (क) विष्णु शर्मा (ख) आर.के. नारायण (ग) रस्किन बॉन्ड्स (घ) खुशवंत सिंह
2. लिखित रूप में घटनाओं की एक श्रृंखला को क्या कहा जाता है? (क) कविता (ख) कहानी (ग) निबंध (घ) समाचार
3. कहानियाँ हमारी मदद करती हैं (क) परिस्थिति से निपटने हेतु (ख) समस्या सुलझाने और समाधान हेतु प्रयास (ग) हमारा ध्यान आकर्षित करने में (घ) उपरोक्त सभी
4. इसे काल्पनिक कहानियों के रूप में वर्गीकृत किया गया है (क) यात्रा कहानियाँ (ख) सांस्कृतिक इतिहास (ग) नाटक (घ) युद्ध कहानियाँ
5. कहानी में घटित होने वाली घटनाओं को क्या कहते हैं? (क) विषयवस्तु (ख) चरित्र (ग) परिवेश (घ) कथानक
6. कहानी के मुख्य पात्र को क्या कहते हैं? (क) नायक (ख) प्रतिनायक (ग) हास्य अभिनेता (घ) खलनायक
7. कहानी संरचना में क्या शामिल नहीं है? (क) ओपनर (ख) क्लाइमेक्स (ग) रिजॉल्यूशन (घ) शॉट साइज़
8. तीन एक्ट संरचना में, एक्ट 2 दर्शाता है (क) एक पात्र के पास एक समस्या है (ख) चरित्र की स्थापना (ग) पात्र समाधान की दिशा में काम करता है (घ) पात्र समस्या का समाधान करता है

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. कहानी का उपयोग केवल मनोरंजन के उद्देश्य से नहीं किया जाता है बल्कि यह _____ और _____ प्रदान करता है।
2. वास्तविक जीवन की घटना या अनुभव को कवर करने वाली कहानी को _____ कहा जाता है।
3. कहानी में क्रिया करने वाले व्यक्ति को _____ के नाम से जाना जाता है।
4. सेटिंग पाठक को कहानी को बेहतर तरीके से समझने में मदद करती है।
5. एक्ट 3 को _____ और _____ से कम समय लगा है।

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. चरमोत्कर्ष (क्लाइमेक्स) चुनौतियों और समस्याओं को दर्शाता है जो कहानी में एक्शन को जन्म देती हैं।
2. विषयवस्तु उस नैतिकता या विचार का वर्णन करती है जो कहानी में एक्शन को प्रेरित करती है।
3. तीन एक्ट संरचनाएँ कहानी के विकास की मूल रेखिक संरचना है।
4. दूसरे भाग को मध्य भाग कहा जाता है, जहाँ पात्र समाधान की दिशा में काम कर रहा होता है।
5. चरमोत्कर्ष (क्लाइमेक्स) को कहानी का इंजन कहा जाता है।

घ. लघु उत्तरीय प्रश्न

1. कहानी क्या है?
2. कहानी के तत्वों को समझाइए।
3. कहानी लिखने से पहले विषय क्यों तय किया जाना चाहिए?
4. किसी कहानी में किसी पात्र का विकास कैसे किया जा सकता है?
5. कथानक क्या है? इसके विभिन्न तत्व लिखिए।

सत्र 3 — स्क्रिप्ट और स्क्रीनप्ले (Script and Screenplay)

ललित कला शिक्षिका सुचिता रोज़ाना कई बच्चों से मिलती हैं। उनमें से एक ने उनके साथ यह कहानी साझा की। (चित्र 3.1)



चित्र 3.1 सुचिता स्कूल में बच्चों के साथ खेलते हुए

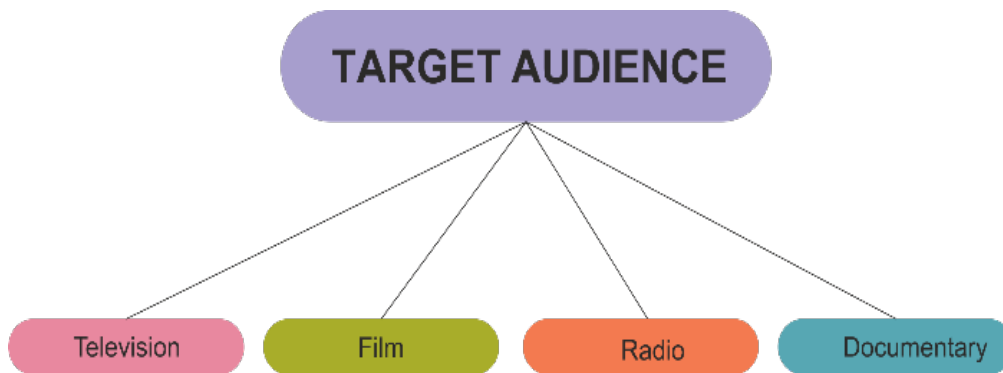
वह इन कहानियों को लघु फिल्मों में बदलना चाहती हैं। पात्र आकार लेने लगे हैं। वह उन दृश्यों की कल्पना भी कर रही हैं जिन्हें एक साथ जोड़ना है। किसी विचार को फिल्म में बदलने के लिए एक व्यवस्थित कार्यप्रवाह का पालन करना होता है। हर फिल्म या टीवी सीरीज़ एक विचार या अवधारणा से शुरू होती है। काफ़ी विचार-मंथन के बाद विचार कहानी का रूप ले लेते हैं। फिर कहानी को गहन विवरणों के साथ आगे बढ़ाकर एक पटकथा/स्क्रीनप्ले तैयार किया जाता है। एक अच्छी तरह से तैयार की गई पटकथा में पात्रों की गति, क्रियाएँ, स्थान, भाव और संवाद जैसे सभी महत्वपूर्ण तत्व विस्तार से शामिल होने चाहिए।

3.1 स्क्रिप्ट लिखने से पहले ध्यान रखने योग्य बातें (Things to consider before writing the script)

स्क्रिप्ट लिखने से पहले इन बातों पर विचार करें।

3.1.1 लक्षित दर्शक (Target Audience) - लक्षित दर्शक विशिष्ट रुचि वाले लोगों का एक समूह होता है। इसे आयु, लिंग, रुचि और कई अन्य विशेषताओं द्वारा परिभाषित किया जाता है। उदाहरण के लिए, स्टार वार्स सीरीज़ कई महाद्वीपीय देशों सहित युवा और वृद्ध, दोनों प्रकार के दर्शकों का मनोरंजन करती है। भारतीय फिल्म "दंगल" चीन से 188 मिलियन डॉलर की कमाई करने वाली पहली भारतीय फिल्म बन गई। ये कारक लक्षित दर्शकों का निर्धारण करते हैं। (चित्र 3.2)

1. अवधारणा को अद्वितीय बनाएं जिसका उपयोग अन्य समान अवधारणाओं में किया जा सके।
2. पत्रिकाओं, समाचार पत्रों, ऑनलाइन सामग्री और अन्य संबंधित स्रोतों से विचारों को प्राप्त करें ताकि लोगों की रुचियों को जाना जा सके।
3. अवधारणा का बार-बार परीक्षण करें और उसे परिष्कृत (रिफाइन) करें।



चित्र 3.2 लक्षित दर्शक

3.1.2 शैली (Genre)

इसे कलात्मक, संगीतमय या साहित्यिक रचना की एक श्रेणी के रूप में परिभाषित किया जाता है, जिसकी विशेषता एक विशिष्ट शैली, रूप या विषयवस्तु होती है। इसका उपयोग मुख्यतः फिल्मों को वर्गीकृत करने के लिए किया जाता है। स्क्रिप्ट लिखते समय शैली निर्धारित करना महत्वपूर्ण है। इसके कई प्रकार और समूह हैं। हॉरर, कॉमेडी, एनिमेशन, ड्रामा, विज्ञान कथा और जीवनी शैलियों के कुछ उदाहरण हैं। कहानी बनाते समय सबसे पहले शैली का चयन आवश्यक है।

व्यवहारिक अभ्यास 3.1

दी गई फिल्मों को उनकी शैली के अनुसार वर्गीकृत करें। प्रत्येक प्रकार की फिल्म शैली के कथानक, पात्रों, परिवेशों, भावनाओं, छवियों या शब्दों का वर्णन करने वाले शब्द लिखें, जैसा कि चित्र 3.3 में दिखाया गया है।

Action/Adventure	Horror	Comedy
Animation	Science Fiction	Historical
Crime & Mystery	Fantasy	Suspence/Thriller
Drama	Romance	Satire

चित्र 3.3 फ़िल्म शैली के प्रकार

3.2 स्क्रिप्ट (Script)

स्क्रिप्ट किसी विजुअल आर्ट का लिखित दस्तावेज़ है। इसका प्रयोग नाटक, फिल्म, टेलीविज़न शो, कॉमिक बुक या वीडियो गेम हेतु किया जाता है। स्क्रिप्ट का तत्व कहानी के समान ही होता है। कहानी की तरह, स्क्रिप्ट के भी चार मूल तत्व - पात्र, उद्देश्य, बाधाएँ और विषय होते हैं। एक अच्छी स्क्रिप्ट के निर्माण के लिए इन चारों तत्वों का ध्यान रखना आवश्यक है। कहानी की संरचना में शुरुआत इस प्रकार करें।

एक दिलचस्प नायक या हीरो कहानी का मुख्य पात्र होता है। जो किसी चीज को बुरी तरह से चाहता है, उसे उद्देश्य कहा जाता है। उसे इसे प्राप्त करने के लिए परेशानी का सामना करना पड़ता है। इसे बाधा के रूप में परिभाषित किया जाता है। इसमें कुछ विश्वव्यापी संदेश होता है, जिसे विषय कहा जाता है।

3.2.1 स्क्रिप्ट का विकास (Development of Script)

स्क्रिप्ट विकसित करने के कुछ महत्वपूर्ण बिंदु इस तरह हैं।

- ✓ इसे वर्तमान काल में लिखा जाना चाहिए। उदाहरण के लिए यहाँ और कैसे शब्दों का प्रयोग करें।
- ✓ पात्रों का दृश्यांकन और वर्णन वैसा ही लिखा जाना चाहिए जैसा कि उन्हें देखा गया है।
- ✓ विवरण में शामिल क्रियाओं की सूची बनाएं।
- ✓ सभी पात्रों को नाम दें।
- ✓ स्थान और कहानी संरचना का उल्लेख करें जैसे कक्षा, स्कूल का गलियारा और सीढ़ियाँ, स्कूल मैदान, रसोईघर आदि।
- ✓ कहानी ऐसी होनी चाहिए कि बिना बोले ही सब कुछ साफ़ दिखे।

3.2.2 स्क्रिप्ट प्रकार (Script Types)

स्क्रिप्ट के विभिन्न प्रारूप होते हैं। स्क्रिप्ट एकल कॉलम स्क्रिप्ट या दो कॉलम स्क्रिप्ट हो सकती है।

एकल-कॉलम स्क्रिप्ट (Single-Column Script)

इस प्रकार में स्क्रिप्ट एकल कॉलम में लिखी जाती है। इसे मास्टर स्क्रीनप्ले फॉर्मेट भी कहा जाता है, क्योंकि इसका उपयोग नाटकीय फिल्मों और टीवी शो के लिए किया जाता है, जिनमें विजुअल एक्शन लिखित निर्देशों के बजाय स्टोरीबोर्ड पर आधारित होती है। एक विशिष्ट एकल कॉलम स्क्रिप्ट चित्र 3.4 में दिखाया गया है।

FADE IN:

1. EXT: FRONT OF FARMHOUSE—DAY

Front door opens. FARMER comes out, walks up to gate.
Looks left and right along road.

2. EXT: LONG SHOT OF ROAD OUTSIDE FARM (Looking east)—DAY

POV shot of FARMER looking along road, waiting for car.

3. EXT: FARM GATE—DAY

Medium shot of farmer leaning over gate, looking anxiously.
He turns to house, calling.

FARMER:

I can't see him. If he doesn't come soon, I'll be late.

4. INT: FARMHOUSE KITCHEN—DAY

Wife is collecting breakfast things. Sound of radio

WIFE:

You're too impatient. There's plenty of time.

5. EXT: FARM GATE—DAY

Medium shot of FARMER, same position. He looks in other direction.
Sound of distant car approaching. Sudden bang, then silence.

चित्र 3.4 एकल कॉलम स्क्रिप्ट

दो कॉलम स्क्रिप्ट (Two Columns Script)

दो कॉलम वाली स्क्रिप्ट में, बाएँ कॉलम में प्रत्येक शॉट की विषय-वस्तु सहित प्रोडक्शन का संपूर्ण दृश्य पहलू होता है। उदाहरण के लिए, "CU" का प्रयोग क्लोज़-अप के लिए, "MS" का प्रयोग "मीडियम शॉट" के लिए, "IN" का प्रयोग इंटीरियर के लिए और "EXT" का प्रयोग एक्सटीरियर के लिए किया जाता है। इस कॉलम में विशेष प्रभावों का विवरण भी शामिल होता है। दाएँ कॉलम में प्रोडक्शन का ऑडियो भाग होता है; इसमें संवाद, ध्वनि प्रभाव और संगीत शामिल होते हैं। दोनों कॉलम की विषय-वस्तु समकालिक होनी चाहिए। इसका प्रयोग गैर-नाटकीय टीवी कार्यक्रम, वृत्तचित्र, संगीत वीडियो, व्यावसायिक और औद्योगिक फिल्मों के लिए किया जाता है। एक विशिष्ट दो कॉलम वाली स्क्रिप्ट चित्र 3.5 में दिखाया गया है।

समय (00.00.00.00)	वीडियो	ऑडियो
1. 00- 00- 00- 00	GFX- शीर्षक एनिमेट होता है	संगीत- पृष्ठभूमि में ऊर्जावान संगीत (पूरे समय बजता रहे)
2. 00- 00- 07- 00	JAY-Strate-to-cam का एकल GFX- लोगो ऊपर दाईं ओर (पूरे समय बना रहेगा)	JAY- आज मेरे साथ जुड़ने के लिए धन्यवाद।
3. 00- 00- 15- 00	(Contd.) निचला तीसरा GFX नीचे बाएँ- जय सिंह ऑटोमोबाइल विशेषज्ञ	(Contd.) मेरा नाम जय सिंह है, मैं आपके समक्ष फिर मौजूद हूँ इस माह आई नई लॉन्च व्हीकल के साथ।

चित्र 3.5 दो कॉलम स्क्रिप्ट

चित्र 3.6 में, बाय कॉलम कैमरे की स्थिति दिखा रहा है और दायाँ कॉलम दृश्य, क्रिया या ऑडियो का वर्णन कर रहा है।

SHOT	CAM (Position)	SCENE/ACTION/AUDIO
CAMS:	1B, 2D, 3A	SOUND: BOOM POLE Scene 4. INT. BARN—NIGHT
15.	FU 2D LS DOORWAY Zoom in to MS as farmer enters	(FARMER ENTERS, HANGS TAPE 7: WIND LAMP ON WALL-HOOK DISC 5: RAIN BESIDE DOOR) FARMER: It's getting late. How is the poor beast doing?/
16.	1B O/S SHOT SON'S POV	SON: I don't think she'll last the night. She has a high fever./
17.	3A LS FARMER He comes in WS	(FARMER WALKS FORWARD TO THE STALL) FARMER: I called Willie. He's on his way. (FARMER KNEELS BESIDE COW)/
18.	2D CU SON	SON: D'you think he'll be able to get here?
19.	1C CU FARMER	FARMER: If the bridge holds. But the river is still rising./
Abbreviations used:		
CU:	Close-up	
MS:	Medium shot	
LS:	Long shot	
FU:	Fade up	
O/S:	Over the shoulder	
POV:	Point of view	
—/:	Indicates point to "cut to next shot"	

चित्र 3.6 दो कॉलम शूटिंग स्क्रिप्ट

3.3 स्क्रिप्ट लिखना (Writing a Script)

स्क्रिप्ट लिखना कोई आसान काम नहीं है। स्क्रिप्ट लेखन प्रक्रिया को व्यवस्थित चरणों में बाँटने से लेखन आसान हो जाता है। स्क्रिप्ट लेखन के लिए निम्नलिखित चरणों का पालन किया जा सकता है।

3.3.1 लॉगलाइन लिखें (Write Logline)

लॉगलाइन एक वाक्य है जो निम्नलिखित प्रश्न का उत्तर देता है-

- कहानी का विषय और कथानक.
- कथानक का प्रमुख नाटकीय प्रश्न - यद्यपि यह प्रश्न के रूप में नहीं लिखा गया है।
- लॉगलाइन को स्क्रिप्ट के अंतिम ड्राफ्ट में बदला जा सकता है; हालांकि, यह लेखक को उनकी लेखन यात्रा में मार्गदर्शन प्रदान करती है।

लॉगलाइन बनाते समय इन बिंदुओं पर विचार करें-

- कहानी में नायक/मुख्य पात्र की भागीदारी।
- इस प्रकार का संघर्ष मुख्य पात्र को चुनौती देने के लिए उत्पन्न होता है जो कहानी को आगे बढ़ाता है।
- वे तत्व जो कहानी को अलग, रोचक या रहस्यपूर्ण बनाते हैं।

लॉगलाइन में, सभी जानकारी को अधिकतम 50 शब्दों में एक ही वाक्य में लिखें। शुरुआत में, पात्र का नाम न लें, बल्कि उसका परिचय उसके पेशे से कराएँ, जैसे कि एक अमीर विद्यार्थी, एक परेशान बैंकर।

लॉगलाइन के कुछ उदाहरण यहां दिए गए हैं।

स्वदेश (2004) आशुतोष गोवारिकर द्वारा - एक सफल भारतीय वैज्ञानिक अपनी दादी को अपने साथ अमेरिका ले जाने के लिए भारत के एक गांव में लौटता है, और इस प्रक्रिया में अपनी जड़ों की पुनः खोज करता है।

3 इडियट्स (2009) राजकुमार हिरानी द्वारा - अपने लंबे समय से खोए हुए दोस्त की तलाश में दो दोस्त अपने कॉलेज के दिनों को याद करते हैं और अपने दोस्त को याद करते हैं जिसने आउट ऑफ़ द बॉक्स सोचने के लिए प्रोत्साहित किया, इस तथ्य के बावजूद कि बाकी दुनिया उन्हें "बेवकूफ" कहती थी।

गार्सिया मार्केज़ द्वारा वन हंड्रेड इयर्स ऑफ़ सॉलिट्यूड (1967) - एक ऐसा शहर जो पूरी दुनिया से अलग था, ब्यून्डिया परिवार की सात पीढ़ियां जन्म, मृत्यु, विवाह और आधुनिकता के कारण उत्पन्न विनाशकारी राजनीतिक उथल-पुथल से गुजरती हैं।

व्यवहारिक अभ्यास 3.2

1. दी गई फिल्म देखकर लॉगलाइन लिखें।
2. तीन चीजों को शामिल करते हुए एक लॉगलाइन बनाएं - मछुआरा, एक नाव और एक झील।

3.3.2 कहानी को कदम दर कदम लिखें (Crate a Step Outline)

लॉग-लाइन बनाने के बाद, चरण-दर-चरण रूपरेखा लिखें। चरण-दर-चरण रूपरेखा, चरणों में बताई गई कहानी होती है। यह एक ऐसी विधि है जो पारंपरिक रूपरेखा को स्टोरीबोर्ड या चित्र के साथ जोड़ती है। एक या दो वाक्यों में दृश्य में होने वाली क्रिया और उसके निर्माण का वर्णन होता है। चरण-दर-चरण रूपरेखा बनाने के लिए,

1. कागज़ पर कथनों की एक सूची बनाएं, प्रत्येक दृश्य के लिए एक कथन।
2. इनमें से प्रत्येक कथन में दृश्य का स्पष्ट वर्णन होना चाहिए।

3. इस स्तर पर संवाद, सेट ड्रेसिंग, दृश्य की केंद्रीय क्रिया से असंबंधित छोटे चरित्र जैसे सभी विवरणों पर विचार नहीं किया जाता है।

तालिका 3.1 लघु फिल्म आईबॉल एडी (Eyeball Eddie) से चरण रूपरेखा का उदाहरण दिखाती है।

तालिका 3.1 लघु फिल्म आईबॉल एडी (Eyeball Eddie) से चरण रूपरेखा

दृश्य 1.	काले और सफेद तस्वीरों के एक संग्रह में एडी (हमारे नायक) का परिचय दिया गया है, जो कांच की आंख वाला एक हाई स्कूल पहलवान है।
दृश्य 2.	कुशती अभ्यास से पहले, टीम का बदमाश स्केली, अपने बुरे होने का बखान करता है, तथा एडी की आंख के बारे में मजाक करता है।
दृश्य 3.	अभ्यास के दौरान, एडी स्केली की तरह एक अधिक कठोर पहलवान बनने की कोशिश करता है, लेकिन यह काम नहीं करता।
दृश्य 4.	कोच एडी से कहता है कि वह शर्मनाक है, उसमें कुछ जोश भरने की जरूरत है।
दृश्य 5.	उस रात घर पर, एडी आईने के सामने अजीबोगरीब पोज का अभ्यास करता है। वह मजबूत बनना चाहता है और जीतना सीखना चाहता है।
दृश्य 6.	अगले दिन के मैच में, एडी की कांच की आंख गलती से निकल जाती है, जिससे उसके प्रतिद्वंदी का ध्यान भटक जाता है। एडी मैच जीत जाता है। लैला उसकी सारी तस्वीरें खींच लेती है - उसे एडी पसंद आ जाता है।
दृश्य 7.	कोच अपने ऑफिस में एडी से बात करता है। एडी नौकरी छोड़ना चाहता है, लेकिन कोच उसे बताता है कि अब वह जीत चुका है।
दृश्य 8.	अगले मैच में, एडी जानबूझकर अपनी आंख निकाल लेता है, अपने प्रतिद्वंदी को डरा देता है और मैच जीत जाता है।

व्यवहारिक अभ्यास 3.3

1. यूट्यूब पर लघु फिल्म 'आईबॉल एडी (Eyeball Eddie)' देखें और इसकी चरण रूपरेखा से तुलना करें।
2. अपनी दो पसंदीदा फिल्मों को देखें और प्रत्येक फिल्म की पूरी कहानी को स्टेप आउटलाइन (चरणबद्ध रूपरेखा) में वर्णन करें।
3. व्यवहारिक अभ्यास 3.2 में विकसित लॉगलाइन के लिए स्टेप आउटलाइन बनाएं।

3.3.3 बिल्ड ए ट्रीटमेंट (Build a Treatment)

ट्रीटमेंट एक लिखित दस्तावेज होता है जो पूरी स्क्रिप्ट लिखने से पहले फिल्म की कहानी का विचार प्रस्तुत करता है। ट्रीटमेंट गद्य की तरह कथात्मक रूप में और वर्तमान काल में लिखे जाते हैं। इसमें फिल्म के बारे में महत्वपूर्ण जानकारी जैसे शीर्षक, लॉगलाइन, पात्र और कहानी का सारांश शामिल होता है।

ट्रीटमेंट एक तरह का फ़िल्टर है जिसका इस्तेमाल लेखक स्क्रिप्ट में अपनी ऊर्जा लगाने से पहले विचार की जाँच करने के लिए करता है। ट्रीटमेंट लेखकों को अपनी कहानी निर्माताओं के सामने पेश करने का भी मौका देता है।

आइये नितेश तिवारी द्वारा निर्देशित फिल्म 'दंगल' का ट्रीटमेंट देखें।

दंगल

ट्रीटमेंट

नितेश तिवारी, पीयूष गुप्ता

श्रेयस जैन, निखिल मेहरोत्रा

लॉगलाइन

पूर्व पहलवान महावीर सिंह फोगट और उनकी दो पहलवान बेटियों ने सामाजिक भेदभाव के खिलाफ प्रतिस्पर्धा की और राष्ट्रमंडल खेलों में देश को गौरव दिलाया।

पात्र (Characters)

महावीर सिंह फोगट - पूर्व शौकिया पहलवान।

दया शोभा कौर- महावीर की पत्नी।

गीता फोगट - महावीर की सबसे बड़ी बेटी।

बबीता कुमारी- महावीर की दूसरी बेटी।

ओंकार सिंह फोगट - महावीर के भतीजे।

प्रमोद कदम- राष्ट्रीय खेल अकादमी में कोच।

सार (Synopsis)

महावीर सिंह फोगट को काम की तलाश में अपना कुश्ती कैरियर छोड़ना पड़ा। उन्होंने भारत के लिए कभी स्वर्ण पदक नहीं जीता, लेकिन उन्हें हमेशा उम्मीद थी कि उनका बेटा उनकी महत्वाकांक्षा पूरी करेगा। जब उनकी पत्नी ने चार बेटियों को जन्म दिया, तो वे निराश हो गए। उन्होंने अपना सपना छोड़ दिया। एक दिन, जब गीता और बबीता सड़क पर दो लड़कों को पीटकर घर लौटती हैं, तो उन्हें पता चलता है कि उनमें भी उनके जैसा पहलवान बनने की क्षमता है।

महावीर ने गीता और बबीता के साथ कुश्ती का प्रशिक्षण शुरू किया। यह प्रशिक्षण छोटी बच्चियों के लिए बहुत कठिन था, लेकिन वह अपनी बेटियों को कठोर बनना सिखा रहे थे। उनके प्रशिक्षण में सुबह की दौड़ और कसरत शामिल थी। बेटियाँ पहले तो अपने पिता के प्रशिक्षण से नाराज़ थीं, लेकिन अंततः उन्हें पता चला कि उनके पिता उन्हें एक उज्ज्वल भविष्य प्रदान करना चाहते हैं। लड़कियाँ इससे प्रेरित हुईं और महावीर की कोचिंग में उत्सुकता से भाग लेने लगीं। महावीर ने लड़कियों को कुश्ती प्रतियोगिताओं में ले जाना शुरू किया, जहाँ उन्होंने लड़कों के खिलाफ मैच खेले, जिसमें गीता और बबीता हमेशा जीतती रहीं। गीता ने जूनियर नेशनल जीतकर अपने कुश्ती कैरियर की शुरुआत की और भारतीय खेल प्राधिकरण, पटियाला में आगे के प्रशिक्षण के लिए चुनी गईं।

गीता को संस्थान में दोस्त मिले और उसने अपने पिता के सख्त अनुशासन के खिलाफ विद्रोह किया। उसके कोच का प्रशिक्षण उसके पिता से काफी अलग था। गीता कहने लगती है कि उसके पिता की तकनीक पुरानी है, जबकि उसके कोच की तकनीक बेहतर है। जब वह घर लौटती है, तो वह अपने पिता को यह साबित करने के लिए दृढ़ होती है कि वह उनके कौशल का उपयोग किए बिना अच्छी कुश्ती लड़ सकती है। बबीता गीता को सलाह देती है कि वह अपने पिता की तकनीकों को न भूलें क्योंकि अब उसके पास जो कुछ भी है, वही है। नेशनल जीतने के बाद, बबीता को गीता के संस्थान में भी प्रवेश मिल जाता है। गीता अब हर मैच हार रही थी। गीता अपनी गलती का एहसास होने के बाद, अपने पिता से माफी मांगती है। महावीर संस्थान में आता है और तुरंत गीता और बबीता को उसी रणनीति का उपयोग करने के लिए सिखाना शुरू कर देता है जो उन्होंने पहले सीखी थी। महावीर के हस्तक्षेप से उनके कोच क्रोधित हो जाते हैं।

कॉमनवेल्थ गेम्स में गीता के मुकाबलों के दौरान, दर्शकों में बैठे महावीर उसे लगातार सुझाव दे रहे थे और गीता ने अपने कोच की बात न मानकर अपने पिता के निर्देशों का पालन करते हुए हर मैच जीत लिया। गीता के ईर्ष्यालु कोच ने महावीर को आखिरी मैच से ठीक पहले स्टेडियम से दूर एक कमरे में बंद कर दिया। अपने पिता की अनुपस्थिति के बावजूद, गीता

फाइनल जीत जाती है और कुश्ती में स्वर्ण पदक जीतने वाली पहली भारतीय महिला बन जाती है। मीडिया के सामने अपनी साख बनाने की कोच की ख्वाहिशें तब धराशायी हो जाती हैं जब महावीर ठीक समय पर अपनी बेटियों को गले लगाने के लिए लौट आते हैं।

व्यवहारिक अभ्यास 3.3

1. फिल्म 'दंगल' देखें और यदि कोई महत्वपूर्ण घटना छूट गई हो तो उसे रिपोस्ट करें, यदि हां तो उसे लिखें।
2. कहानी का एक ऐसा ट्रीटमेंट लिखें जिसके लिए लॉगलाइन और स्टेप लाइन व्यवहारिक अभ्यास 3.2 और 3.3 में विकसित की गई है।

3.4 स्क्रीनप्ले (Screenplay)

अब, विभिन्न स्तरों पर सुधार के बाद ट्रीटमेंट अंतिम रूप ले चुका है। अब समय है इसे स्क्रीनप्ले में ढालने का। स्क्रीनप्ले किसी फिल्म, टेलीविजन शो या अन्य दृश्य-श्रव्य माध्यमों के लिए लिखी गई एक रचना होती है जिसमें पात्रों की गतिविधियाँ, क्रियाएँ और संवाद शामिल होते हैं। इसे फिल्म का ब्लू प्रिंट कहा जाता है।

स्क्रीनप्ले उपन्यास, निबंध, कविता और लघु कथाओं से बिल्कुल अलग होती है क्योंकि इसका फॉर्मेट और तत्व विशिष्ट होते हैं। इसके लिए दृश्य वर्णन में अत्यधिक स्पष्टता और रचनात्मकता की आवश्यकता होती है।

3.4.1 स्क्रीनप्ले के तत्व (Elements of Screenplay)

चित्र 3.7 एक स्क्रीनप्ले फॉर्मेट दिखाता है जिसमें निम्नलिखित तत्व शामिल हैं-

दृश्य शीर्षक/स्लग लाइनें (Scene heading/slug lines) - स्थान और समय का एक-लाइन में विवरण

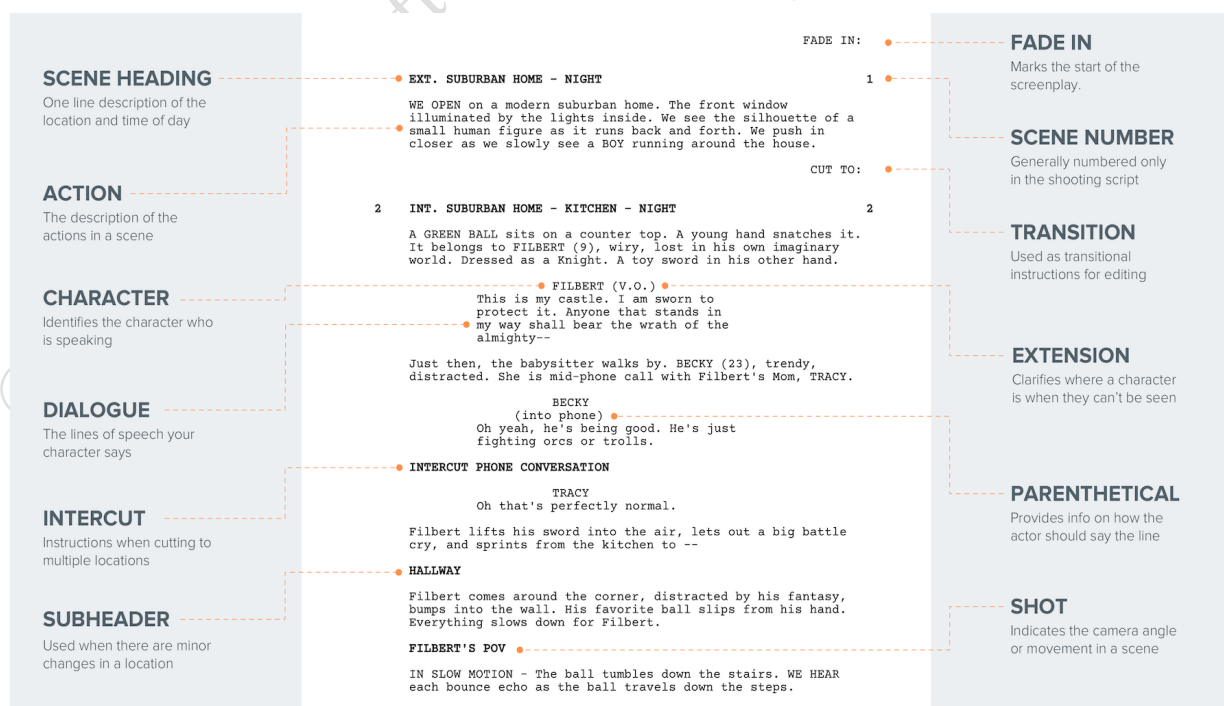
क्रिया (Action) - दृश्य में क्रिया का विवरण।

पात्र (Character) - बोलने वाले पात्र की पहचान करता है।

संवाद (Dialogue) - पात्र द्वारा कहे गए बोल की पंक्तियाँ।

एक्सटेंशन (Extension) - यह स्पष्ट करता है कि जब कोई पात्र दिखाई नहीं देता तो वह कहाँ है।

पैरेन्थेटिकल (Parenthetical) - अभिनेता संवाद कैसे प्रस्तुत करता है सूचित करें।



चित्र 3.7 स्क्रीनप्ले फॉर्मेट

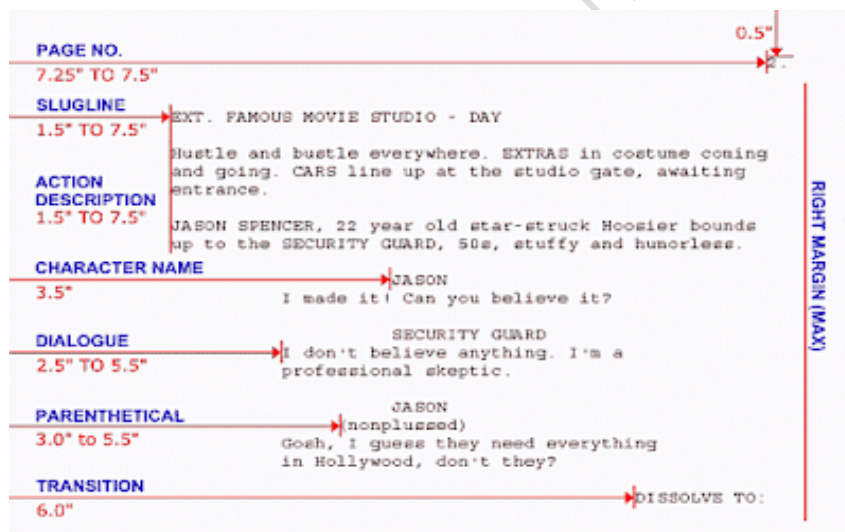
3.4.2 स्क्रीनप्ले लेखन के लिए फ्रॉन्ट का चयन (Slection of Font for Writing a Screenplay)

स्क्रीनप्ले लेखन के लिए फ्रॉन्ट का प्रकार और आकार निश्चित होता है। यह पठनीयता और "वन पेज पर मिनिट ऑफ़ स्क्रीन टाइम रूल" नियम पर आधारित होता है। ज्यादातर स्क्रीनप्ले कूरियर, 12 पॉइंट, फ्रॉन्ट में सिंगल स्पेसिंग में लिखी जाती हैं। कूरियर एक "फिक्स्ड-पिच" या मोनो स्पेस्ड फ्रॉन्ट है, जिसका अर्थ है कि प्रत्येक अक्षर और स्पेस की चौड़ाई बिल्कुल समान होती है।

3.4.3 स्क्रीनप्ले मार्जिन (Screenplay Margins)

मार्जिन वे रिक्त स्थान होते हैं जो डॉक्यूमेंट के ऊपर, नीचे, बाएँ और दाएँ किनारों पर होते हैं। स्क्रीनप्ले को फॉर्मेट करते समय एक विशिष्ट मार्जिन की आवश्यकता होती है, और एक विशिष्ट मार्जिन भी आवश्यक है। चित्र 3.8 में मार्जिन को देखें। एक "वन पेज इक्वल टू वन रूल" के नियम को ध्यान में रखते हुए, स्क्रीनप्ले मार्जिन के लिए इन उद्योग मानकों का पालन करती हैं।

- प्रत्येक पेज के ऊपर और नीचे 1 इंच का मार्जिन होना चाहिए।
- बाईं ओर मार्जिन 1½ इंच होना चाहिए, ताकि स्क्रिप्ट मुद्रित करते समय उसमें पंचिंग किया जा सके।
- दायीं मार्जिन 1 इंच होना चाहिए।
- ऐसे मार्जिन रखने से एक पेज पर पेज नंबर के बिना करीब 55 लाइनें आती हैं।



चित्र 3.8 स्क्रीनप्ले फॉर्मेट मार्जिन

तालिका 3.1 स्क्रीनप्ले मार्जिन (Screenplay Margin)

स्क्रीनप्ले तत्व	मार्जिन
पेज नंबर	पेज के बाईं ओर से 7.25 से 7.5 इंच का मार्जिन
स्लग लाइन	पेज के बाईं ओर 1.5 इंच से 7.5 इंच का मार्जिन
एक्शन	पेज के बाईं ओर 1.5 इंच से 7.5 इंच का मार्जिन
चरित्र का नाम	पेज के बाईं ओर से 3.5 इंच का मार्जिन
डायलॉग	बाईं ओर से 2.5 इंच से 5.5 इंच का मार्जिन
कोष्ठकीय (पैरेन्थेटिकल)	पेज के बाईं ओर से 3.0 से 5.5 इंच का मार्जिन
ट्रांजीशन	पृष्ठ के बाईं ओर से 6.0 इंच मार्जिन

3.5 एक स्क्रीनप्ले की फॉर्मेटिंग (Formatting a Screenplay)

स्क्रीनप्ले को फॉर्मेट करने का अर्थ है स्क्रीनप्ले के सभी तत्वों, जैसे पात्रों, क्रियाओं, संवादों को व्यवस्थित फ्रॉन्ट, फ्रॉन्ट साइज और मार्जिन में व्यवस्थित करना, जैसा कि चित्र 3.9 में दिखाया गया है। कहानी को स्क्रीनप्ले में बदलने के लिए CELTX या स्टूडियो बाइंडर जैसे स्क्रीनप्ले सॉफ्टवेयर का उपयोग किया जाता है। यहाँ, पिछले सत्र में पढ़ी गई "द लास्ट लीफ" कहानी के एक दृश्य को ऑनलाइन स्क्रीनराइटिंग एप्लिकेशन स्टूडियो बाइंडर का उपयोग करके स्क्रीनप्ले में बदलाव किया जा सकता है (चित्र 3.9)।

1.

FADE IN:

1 INT. AANYA'S BEDROOM - DAY

1

Chhaya and Aanya moved into a two room apartment in Mumbai city. A comfortable room filled with painting and drawing of Chhaya and Aanya. Aanya was very ill. She lay in her bed and she did not move.

A doctor visit Chhaya for medical treatment. He meets aanya in the room and greets her. After visiting aanya, doctor leaves her room. Chhaya hurries through the hall and follows him.

CHHAYA

(Nervous)

Doctor, How is Aanya?

DOCTOR

I can't help her. She had pneumonia and she is very sad.

(Lowers his voice)

She does not want to live. She believes that she is not going to get well.

चित्र 3.9 कहानी "द लास्ट लीफ" के एकल दृश्य का स्क्रीनप्ले

उपरोक्त स्क्रीनप्ले में कई फॉर्मेटिंग तत्व शामिल हैं, आइए क्रमशः इस पर चर्चा करें,

3.5.1 दृश्य शीर्षक/स्लग लाइन्स (Scene Heading/Slug Lines)

दृश्य शीर्षक या स्लग लाइन उस स्थान और समय के बारे में बताती है जहाँ क्रिया हो रही है। यह आवंटन है, जिसके बाद समय आता है, जैसा कि चित्र 3.10 में दिखाया गया है। स्लग लाइन में तीन बातों का उल्लेख होता है।

INT - इंटीरियर; यह बताता है कि दृश्य घटित हुआ है या नहीं, इंटीरियर के लिए INT और एक्सटीरियर के लिए EXT का प्रयोग करें।

आन्या का बेडरूम - विशिष्ट दृश्य का स्थान

दिन - यह दिन का समय दर्शाता है जैसे दिन, रात, शाम या सुबह।

1 INT. AANYA'S BEDROOM - DAY

चित्र 3.10 दृश्य शीर्षक/स्लग लाइन

3.5.2 एक्शन लाइन्स (Action Lines)

एक्शन लाइनें स्लग लाइनों के ठीक नीचे रखी जाती हैं। एक्शन लाइनों को हमेशा वर्तमान काल में लिखा जाता है और उन्हें स्पष्ट और रचनात्मक तरीके से समझाया जाता है ताकि टीम के अन्य सदस्य उन्हें कल्पना कर सकें। किसी स्क्रीनप्ले में एक्शन लाइनों का उदाहरण चित्र 3.11 में दिखाया गया है।

FADE IN:

1 INT. NT. AANYA'S BEDROOM - DAY

1

Chhaya and Aanya moved into a two room apartment in Mumbai city. A comfortable room filled with painting and drawing of Chhaya and Aanya. Aanya was very ill. She lay in her bed and she did not move.

A doctor visit Chhaya for medical treatment. He meets aanya in the room and greets her. After visiting aanya, doctor leaves her room. Chhaya hurries through the hall and follows him.

चित्र 3.11 एक्शन लाइन

3.5.3 चरित्र (Character)

एक्शन का विवरण लिखने के बाद, पात्र का नाम लिखें। पात्र का नाम बीच में रखें और चित्र 3.12 में दिखाए अनुसार बड़े अक्षरों में लिखें। पूरे नाम के बजाय हमेशा पहला नाम, अंतिम नाम या कोई भी छोटा नाम इस्तेमाल करें।

CHHAYA

(Nervous)

Doctor, How is Aanya?

चित्र 3.12 चरित्र

3.5.4 संवाद (Dialogue)

संवाद सीधे-सादे तरीके से लिखे गए हैं। चित्र 3.13 दर्शाता है कि संवाद को पटकथा प्रारूप में कैसे लिखा जा सकता है।

DOCTOR

I can't help her. She had pneumonia and she is very sad.

(Lowers his voice)

She does not want to live. She believes that she is not going to get well.

चित्र 3.13 संवाद (डायलॉग)

स्क्रीनप्ले सॉफ्टवेयर से स्वचालित रूप से स्क्रीनप्ले का फॉर्मेट बना सकते हैं, इसलिए स्क्रीनप्ले लेखक अपना ध्यान संवाद लिखने में लगा सकता है।

3.5.5 कोष्ठक (Parentheticals)

कोष्ठक से अभिनेता को निर्देश दिए जाते हैं कि संवाद कैसे बोला जाएगा। चित्र 3.14 में कोष्ठक को दोहरे कोष्ठक में दिखाया गया है और इसे पात्र के नाम के ठीक नीचे रखा गया है।

छाया 'पात्र के ठीक नीचे' घबराई हुई लिखा है। यह बताता है कि डॉक्टर से बात करते समय और आन्या की सेहत के बारे में पूछते समय छाया घबराई हुई है। कोष्ठक के कुछ उदाहरण इस प्रकार हैं-

1. जितना हो सके उतना जोर से
2. दर्दनाक
3. आँसू भरी आँखों से
4. फुसफुसाना
5. हँसना

CHHAYA
(Nervous)
Doctor, How is Aanya?

DOCTOR
I can't help her. She had pneumonia
and she is very sad.
(Lowers his voice)
She does not want to live. She
believes that she is not going to
get well.

चित्र 3.14 पैरेन्थेटिकल

3.5.6 ट्रांज़िशन (Transition)

स्क्रीनप्ले में, संपादन टीम को कटिंग का संकेत देने के लिए ट्रांज़िशन (दृश्य परिवर्तन) का इस्तेमाल किया जाता है। यह बताता है कि दो शॉट्स के बीच ट्रांज़िशन को कैसे संभाला जा सकता है। दी गई स्क्रीनप्ले में FADE IN लिखा है। इसे चित्र 3.15 में एक ट्रांज़िशन के रूप में दिखाया गया है।

FADE IN:

1 INT. AANYA'S BEDROOM - DAY

1

Chhaya and Aanya moved into a two room apartment in Mumbai

चित्र 3.15 ट्रांज़िशन

स्क्रीनप्ले में उपयोग किए जाने वाले कुछ प्रमुख ट्रांज़िशन हैं,

कट टू (CUT TO) - एक शॉट को सीधे दूसरे शॉट पर कट करें।

फेड इन / फेड आउट (Fade IN/ Fade OUT)- दृश्य धीरे-धीरे काले रंग से दिखाई देने लगता है या इसके विपरीत होता है।

डिज़ॉल्व टू (DISSOLVE TO)- एक सीन धीरे धीरे फीका पड़ते हुए समाप्त होता है, और इसके साथ ही दूसरा सीन धीरे-धीरे उभर कर दिखाई देने लगता है।

व्यवहारिक अभ्यास 3.4

व्यवहारिक अभ्यास 3.2 में विकसित कहानी के लिए स्क्रीनप्ले लिखें।

तालिका 3.2 स्क्रिप्ट और स्क्रीनप्ले के बीच अंतर

	स्क्रिप्ट	स्क्रीनप्ले
परिभाषा	यह लिखित रूप में विजुअल आर्ट की कहानी है	इसका उपयोग विशेष रूप से फिल्म और टेलीविजन लेखन के लिए किया जाता है, जहां यह स्क्रीन पर दिखाए जाने वाले सभी विवरण प्रदान करता है।
उपयोग का दायरा	थिएटर, रेडियो कार्यक्रम, कॉमिक बुक, वीडियो गेम के संदर्भ में व्यापक रूप से उपयोग किया जाता है।	ज्यादातर फिल्मों के लिए स्क्रीन पर कहानी कहने तक सीमित।
तत्वों	आम तौर पर, संवाद और सेटिंग्स	पात्रों के बारे में जानकारी, पात्रों के संवाद और क्रियाएँ, स्थान, प्रॉप्स, कैमरे का कोण
लेखक	पटकथा लेखक (स्क्रिप्ट राइटर)	स्क्रीन राइटर

एक बार कहानी की बुनियादी संरचना तैयार हो जाने के बाद, अगला चरण स्क्रिप्ट लिखना और स्टोरीबोर्ड तैयार करना होता है। ये अगले चरण फिल्म की विस्तृत योजना बनाने में मदद करते हैं, जिसमें एक्शन और संवाद से लेकर सेट और कैमरा सेटअप तक शामिल हैं। स्क्रिप्ट और स्टोरीबोर्ड के लिए एक बुनियादी नियम यह है कि हर निर्णय से पहले यह पूछा जाए कि "यह कहानी में क्या योगदान दे रहा है?"। अक्सर एक्शन और संवाद कहानी के लिए अनावश्यक होते हैं और तैयार फिल्म की गुणवत्ता को कम कर देते हैं।

3.6 स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए स्क्रिप्ट/स्क्रीनप्ले का अध्ययन करें (Study the Script/Screenplay to Create Storyboard)

स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए स्क्रिप्ट को अच्छी तरह समझना जरूरी होता है। स्क्रिप्ट के हर हिस्से जैसे लोकेशन, किरदार, संवाद, एक्शन, स्टोरीबोर्ड को समझने और विस्तार से दिखाने में मदद करते हैं। इसलिए सबसे पहले स्क्रिप्ट का विश्लेषण करना बहुत जरूरी होता है।

एक फिल्म निर्माता किसी दृश्य के तत्वों को कैसे चिह्नित या नाम देना चाहता है, यह पूरी तरह उसी पर निर्भर करता है। कई निर्माता ऐसे कंप्यूटर प्रोग्राम का उपयोग करते हैं जो पात्र, पहनावा (कपड़े), वस्तुएँ (प्रॉप्स) और स्थान (सेटिंग) जैसे अलग-अलग हिस्सों को पहचानने और वर्गीकृत करने में मदद करते हैं।

स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए स्क्रिप्ट का अध्ययन करना दो कारणों से जरूरी होता है।

1. इससे स्टोरी-बोर्डिंग कलाकारों को यह पहचानने में मदद मिलती है कि प्रत्येक दृश्य के लिए क्या आवश्यक है।
2. इससे फिल्म के बारे में पहले से कल्पना करने में मदद मिलती है। उदाहरण के लिए, अगर कोई दृश्य एम्पायर स्टेट बिल्डिंग में सेट किया गया है, तो फिल्म निर्माताओं को यह तय करना होगा कि वे उसी जगह पर फिल्म बनाना चाहते हैं या उसी जगह की नकल करना चाहते हैं। यह फैसला आम तौर पर लागत के आधार पर होता है।

स्टोरी-बोर्डिंग प्रक्रिया के इस शुरुआती चरण में, एक फिल्म निर्माता आस्पेक्ट रेशियो, यानी पूरी फिल्म के आयामों का भी निर्णय लेना चाह सकता है। कैमरा उपकरणों की व्यवस्था करना महत्वपूर्ण है क्योंकि आस्पेक्ट रेशियो स्टोरीबोर्ड फ्रेम के आकार को निर्धारित करता है। अधिकांश फीचर फिल्में 1.85: 1 या 2.39:1 आस्पेक्ट रेशियो के साथ शूट की जाती हैं। आस्पेक्ट रेशियो फिल्म की शैली पर निर्भर करता है।

3.7 द फर्स्ट रीड (The First Read)

पहली बार स्क्रिप्ट पढ़ते समय यह समझना जरूरी होता है कि कहानी के हर हिस्से में कौन-कौन सी वास्तविक घटनाएँ और परिस्थितियाँ हैं जो सभी पात्रों को प्रभावित करती हैं। स्क्रिप्ट से मिलने वाले ये तथ्य ही "स्थितियाँ" (Given Circumstances) कहलाते हैं, और इन्हीं की मदद से स्टोरीबोर्ड में दिखाए जाने वाले क्रियाओं को तय किया जाता है। स्क्रिप्ट पढ़कर सभी पात्रों, परिस्थितियों और भावनाओं से जुड़ी बातों की एक सूची बनानी चाहिए। यह सूची स्टोरीबोर्ड बनाने में मदद करती है।

दर्शक के नजरिए से स्क्रिप्ट पढ़ने से, कहानी की पहली झलक प्रभावात्मक रूप से देता है। साथ ही कहानी से परिचित होना, स्क्रिप्ट में मार्किंग करते समय उसके तत्वों को पहचानने में भी मदद करता है।

3.8 स्क्रिप्ट तत्व का विश्लेषण (Breakdown the Script Element)

स्क्रिप्ट ब्रेकडाउन एक महत्वपूर्ण फिल्म निर्माण प्रक्रिया है जो स्टोरी-बोर्डिंग के लिए आवश्यक सभी स्क्रिप्ट तत्वों की पहचान करने में मदद करती है। ब्रेकडाउन दृश्य स्तर पर होता है। स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट स्क्रिप्ट के आरंभ से अंत तक दृश्य-दर-दृश्य ब्रेकडाउन का विश्लेषण और निर्माण करता है, ताकि वह सभी प्रमुख तत्वों का अवलोकन और नोट कर सके। इसका उपयोग प्रत्येक विभाग की तकनीकी और रचनात्मक आवश्यकताओं को निर्धारित करने के लिए किया जाता है।

स्क्रिप्ट ब्रेकडाउन तत्व एक वस्तु, व्यक्ति या प्रक्रिया है जिसे दृश्य ब्रेकडाउन बनाते समय पहचाना जाता है, जैसे-

1. कलाकार / पात्र
2. कहानी में स्थितियाँ
3. भावनाएँ और अनुभूति अर्थात् चरित्र की अभिव्यक्ति और क्रियाएँ
4. दृश्य की मांग के अनुसार स्थान या पृष्ठभूमि
5. कैमरा एंगल और शॉट्स
6. स्पेशल इफेक्ट्स या VFX
7. संवादों

आइए हम "द लास्ट लीफ" (चित्र 3.9) की स्क्रीनप्ले को उदाहरण के रूप में लें और इसका विश्लेषण करें-

कलाकार / पात्र	विश्लेषण
छाया	- एक महत्वाकांक्षी कलाकार
आन्या	- छाया के अपार्टमेंट में रहने वाली साथी
चिकित्सक	- एक युवा चिकित्सक
कहानी में स्थितियाँ	- आन्या बीमार है और बिस्तर पर पड़ी है। उसकी दोस्त छाया उसके साथ है। आन्या के इलाज के लिए डॉक्टर के पास जाएँ।
भावनाएँ और अनुभूति (चरित्र की अभिव्यक्ति और क्रियाएँ)	- आन्या बीमार और बहुत दुखी है। छाया, आन्या की हालत को लेकर चिंतित है।
स्थान या पृष्ठभूमि (दृश्य की मांग के अनुसार)	मुंबई शहर में अपार्टमेंट का एक आरामदायक कमरा। कमरा छाया और आन्या की पेंटिंग्स और रेखाचित्रों से भरा है।
कैमरा एंगल और शॉट्स	- लागू नहीं
स्पेशल इफेक्ट्स या VFX	- लागू नहीं

संवादों	- छाया - डॉक्टर, आन्या कैसी है ? डॉक्टर - मैं उसकी कोई मदद नहीं कर सकता। उसे निमोनिया हो गया है और वह बहुत दुखी है। वह जीना नहीं चाहती। उसे लगता है कि वह ठीक नहीं हो पाएगी।
---------	---

व्यवहारिक अभ्यास 3.5

फिल्म 'अंधाधुन' के दिए गए दृश्य को दिए गए ब्रेकडाउन पैरामीटर में वर्गीकृत करें।

Fade in on:

INT. ONE BHK FLAT. PUNE. DAY.

The notes of a piano fill the air as we see a tree lined lane in the Prabhat Road area of Pune.

A two storied building with a board saying LADY BARVE TRUST FOR THE DISABLED.

Inside a modest old flat we see a **young man 27**, playing the piano with total focus and concentration. We see a cat on a chair listening... It reminds us of an EDWARD HOPPER painting. It's a digital piano on which there's a picture of Kishore Kumar at some recording.

This is **AKASH**, a passionate piano player... his fingers dance on the keys... and now we see his eyes... they are glazed. We realize he is blind.

The blindness does not seem to affect his passionate play. And then he abruptly stops. And tries the last bit again. And Again. Stops. We sense he is stuck. He checks his braille watch and rises from the piano seat

चित्र 3.16 फिल्म 'अंधाधुन' का स्क्रीनप्ले

कलाकार/ पात्र- _____

जगह- _____

वार्ता- _____

कार्रवाई- _____

सारांश

- स्क्रिप्ट विजुअल आर्ट जैसे नाटक, फिल्म, टीवी शो का लिखित दस्तावेज संस्करण है।
- एकल कॉलम स्क्रिप्ट का उपयोग नाटकीय फिल्मों की पटकथा के लिए किया जाता है और दो कॉलम स्क्रिप्ट गैर-काल्पनिक कार्यक्रम, संगीत वीडियो और औद्योगिक फिल्म के लिए उपयोगी होती हैं।
- लॉगलाइन एक पंक्ति में विचार की प्रस्तुति है; इसमें विषय, कथानक और प्रमुख क्रियाएं शामिल होती हैं।
- चरणबद्ध रूपरेखा में कहानी चरणों में बताई गई है।
- ट्रीटमेंट एक लिखित दस्तावेज है जो फिल्म की कहानी का विचार प्रस्तुत करता है।
- स्क्रीनप्ले विशेष रूप से फिल्मों और टेलीविजन काल्पनिक कार्यक्रम के लिए लिखी गई स्क्रिप्ट है।
- स्क्रीनप्ले के तत्व हैं; दृश्य शीर्षक, क्रिया, चरित्र, संवाद, विस्तार और कोष्ठक।
- स्क्रीनप्ले कूरियर फॉन्ट, 12 पॉइंट साइज, सिंगल स्पेस में लिखी जाती हैं।
- स्क्रिप्ट ब्रेकडाउन तत्व एक वस्तु, व्यक्ति या प्रक्रिया है जिसे स्क्रिप्ट में पहचाना जाता है।

अपनी प्रगति जाँचें

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. कलात्मक, संगीतमय या साहित्यिक रचना की एक श्रेणी, जिसमें एक विशिष्ट शैली, रूप या विषय-वस्तु होती है, उसे क्या कहते हैं? (क) आख्यान (ख) शैली (ग) अवधारणा (घ) स्क्रीनप्ले
2. स्क्रिप्ट हमेशा लिखी जाती है (क) वर्तमान काल में (ख) भूत काल में (ग) भविष्य काल में (घ) कर्मवाच्य में
3. यह दो कॉलम स्क्रिप्ट में शामिल नहीं है (क) वीडियो विवरण (ख) ऑडियो विवरण (ग) संवाद (घ) कैमरा विवरण
4. यह एक ही पंक्ति में विषय, कथानक और सबसे नाटकीय अनुक्रम का वर्णन करता है (क) चरण रूपरेखा (ख) लॉगलाइन (ग) उपचार (घ) सारांश
5. स्क्रिप्ट में निम्नलिखित तत्व होते हैं (क) संवाद (ख) दृश्य विवरण (ग) संवाद और सेटिंग्स (घ) स्टोरीबोर्ड
6. स्क्रीनप्ले विशेष रूप से लिखी गई रचना है? (क) फिल्म (ख) उपन्यास (ग) रंगमंच नाटक (घ) लघु कथाएँ
7. स्क्रीनप्ले में, प्रत्येक पेज के ऊपर और नीचे होता है (क) 0.5 इंच मार्जिन (ख) 1-1 इंच मार्जिन (ग) 1.5 इंच मार्जिन (घ) 2 इंच मार्जिन
8. कौन सा स्क्रिप्ट ब्रेकडाउन का हिस्सा नहीं है (क) कास्ट/चरित्र (ख) संवाद (ग) स्थान (घ) फ्लोर प्लान
9. एक्शन लाइनें किसके ठीक नीचे रखी जाती हैं? (क) स्लग लाइन्स (ख) डायलॉग (ग) कैरेक्टर (घ) ट्रांजिशन

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. विशिष्ट रुचि वाले लोगों के समूह को _____ के रूप में जाना जाता है।
2. एकल कॉलम स्क्रिप्ट को _____ भी कहा जाता है।
3. दो कॉलम स्क्रिप्ट का उपयोग अधिकतर _____ टीवी कार्यक्रम के लिए किया जाता है।
4. कागज पर कथनों की सूची जो प्रत्येक दृश्य में एक कथन दर्शाती है उसे _____ कहते हैं।
5. उपचार गद्य की तरह कथात्मक रूप में और _____ में लिखा गया है।
6. स्क्रीनप्ले में, संपादन टीम को काटने का संकेत देने के लिए _____ का उपयोग किया जाता है।
7. पहली बार पढ़ने पर, कहानी के प्रत्येक बिंदु पर सभी पात्रों को प्रभावित करने वाली वास्तविक स्थितियों और _____ के बारे में जानकारी प्राप्त करें।

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. स्क्रीनप्ले का उपयोग थिएटर नाटक, टेलीविजन शो, कॉमिक बुक और वीडियो गेम में किया जाता है।
2. दो कॉलम वाली स्क्रिप्ट में, दाहिने कॉलम में वीडियो का विवरण होता है।
3. स्पेक स्क्रिप्ट बेचने के उद्देश्य से लिखी जाती है।
4. कोष्ठक में अभिनेता को निर्देश दिए जाते हैं कि संवाद किस प्रकार बोले जायेंगे।

5. फ़ेड इन का उपयोग एक शॉट को दूसरे शॉट में सीधे काटने के लिए किया जाता है।
6. स्थान या पृष्ठभूमि भी स्क्रिप्ट विश्लेषण का एक तत्व है।

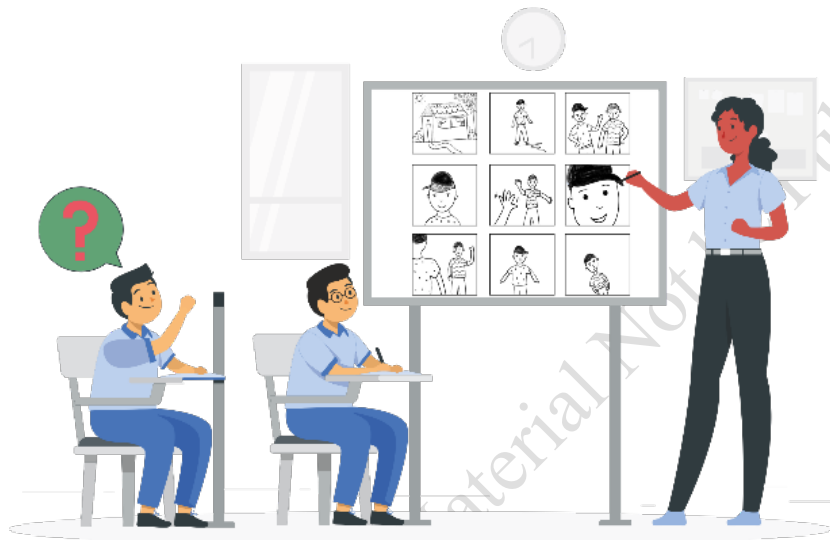
घ. लघु उत्तरीय प्रश्न

1. स्क्रिप्ट लिखने से पहले किन बातों पर विचार करना चाहिए?
2. स्क्रिप्ट क्या है?
3. एकल कॉलम और दो कॉलम स्क्रिप्ट के बीच अंतर लिखें।
4. लॉगलाइन क्या है? समझाइए कि इसे कैसे लिखा जाता है।
5. कहानी की चरणबद्ध रूपरेखा कैसे तैयार करें?
6. स्क्रीनप्ले क्या है? इसके तत्व लिखिए?
7. विभिन्न स्क्रीनप्ले तत्वों के लिए मार्जिन लिखें।
8. स्क्रीनप्ले की फॉर्मेटिंग कैसे करें?
9. स्क्रिप्ट और स्क्रीनप्ले के बीच अंतर लिखें।
10. स्क्रिप्ट के तत्वों को कैसे ब्रेकडाउन करें? इसे उदाहरण द्वारा समझाएँ।

© PSSCIVE Draft Study Material Not be Published

सत्र 4 — स्टोरीबोर्ड का प्री-प्रोडक्शन (Pre-Production of Storyboard)

एनीमेशन सीखने वाले विद्यार्थी राज ने शिक्षक से पूछा, 'लाइव एक्शन या एनीमेशन में स्टोरीबोर्ड बनाना क्यों महत्वपूर्ण है।' (चित्र 4.1) उसके प्रश्न का समाधान करने के लिए उसके शिक्षकों ने अंतिम फिल्म के पूर्व-दृश्यांकन के माध्यम से प्रदर्शन किया और बताया कि यह पहलू अनुपात, पात्रों, प्रॉप्स और स्थान जैसी महत्वपूर्ण चीजों को तय करने में कैसे मदद करता है।



चित्र 4.1 राज शिक्षक से प्रश्न पूछते हुए

इस सत्र में, आप स्टोरीबोर्ड के प्री-प्रोडक्शन की अवधारणा, एनीमेशन और लाइव एक्शन फिल्म के वर्कफ़्लो को समझेंगे। आपको रफ़ स्टोरीबोर्ड और थंबनेल बनाने के लिए आवश्यक जानकारी भी मिलेगी।

4.1 स्टोरीबोर्ड बनाना (Creating a Storyboard)

एनीमेशन आपकी कल्पना पर कोई प्रतिबंध नहीं लगाता। यह रचनात्मकता और मौलिक विचारों के रूपांतरण का एक माध्यम है। जबकि लाइव एक्शन के सफल निर्माण के लिए बहुत सारे पूर्व-निर्माण की आवश्यकता होती है। एनीमेशन और लाइव एक्शन प्रोडक्शन, दोनों में ही अवधारणा और पटकथा को स्पष्ट रूप से प्रस्तुत करने के लिए स्टोरीबोर्ड की आवश्यकता होती है। स्टोरीबोर्ड हाथ से बनाए गए चित्रों और तस्वीरों से या कंप्यूटर द्वारा बनाया जा सकता है। स्टोरीबोर्ड बनाने का मुख्य उद्देश्य फिल्म के विचार को अधिक सटीक रूप से संप्रेषित करना और निर्माण के प्रारंभिक चरण में आने वाली समस्याओं का समाधान करना है। दर्शकों तक अपने विचार पहुँचाने के लिए कुछ महत्वपूर्ण बिंदु हैं।

4.2 विचार को अधिक सटीकता से संप्रेषित करने के मुख्य बिंदु (Key points to communicate idea more accurately)

- फिल्म का मुख्य उद्देश्य परिभाषित करना बहुत महत्वपूर्ण है।
- यह फिल्म के लिए संदर्भ एकत्र करने में बहुत सहायक है।
- यह संदर्भ अधिक मजबूत विचार प्राप्त करने में मदद करेंगे और स्टोरीबोर्ड में अधिक स्पष्टता लाता है।
- सभी घटनाओं को सही क्रम में व्यवस्थित करता है।
- कहानी की गति के प्रति सचेत करता है।

- कहानी के बारे में स्पष्ट रहें। हर किसी का कहानी कहने का एक अनोखा तरीका होता है।

स्टोरीबोर्ड में प्रत्येक पैनल पर कितनी विजुअल जानकारी डालनी है, यह जानना भी उतना ही ज़रूरी है। स्टोरीबोर्ड में अनावश्यक रेखाचित्रों या विवरणों से बचने की कोशिश करें क्योंकि ये दर्शकों का ध्यान कहानी के मुख्य उद्देश्य से भटका सकते हैं। इससे भ्रम भी पैदा हो सकता है। केवल मुख्य कहानी से संबंधित रेखाचित्र ही बनाएँ। बेकार की जानकारी बनाने में अपनी ऊर्जा, मेहनत और समय बर्बाद न करें। चित्र में केवल वही विवरण शामिल करें जो स्टोरी-बोर्डिंग प्रक्रिया के लिए ज़रूरी हों। स्टोरीबोर्ड बनाते समय कुछ बातों का ध्यान रखना ज़रूरी है।

4.3 स्टोरीबोर्ड बनाने से पहले ध्यान रखने योग्य बातें (Things to keep in mind before creating Storyboard)

- स्टोरीबोर्ड किसके लिए बनाया जाता है?
- स्टोरीबोर्ड के लिए बजट क्या है?
- स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए कितना समय दिया जाता है?
- स्टोरीबोर्ड बनाने का प्लेटफॉर्म क्या है?
- स्टोरीबोर्ड का फॉर्मेट परिभाषित किया जाना चाहिए।
- फिल्म चलने का कुल समय।
- कहानी का दर्शकों के साथ संबंध समझने का प्रयास करें।
- जितना संभव हो सके दर्शकों का ध्यान आकर्षित करने का प्रयास करें।
- फिल्म की गति निर्धारित करें।

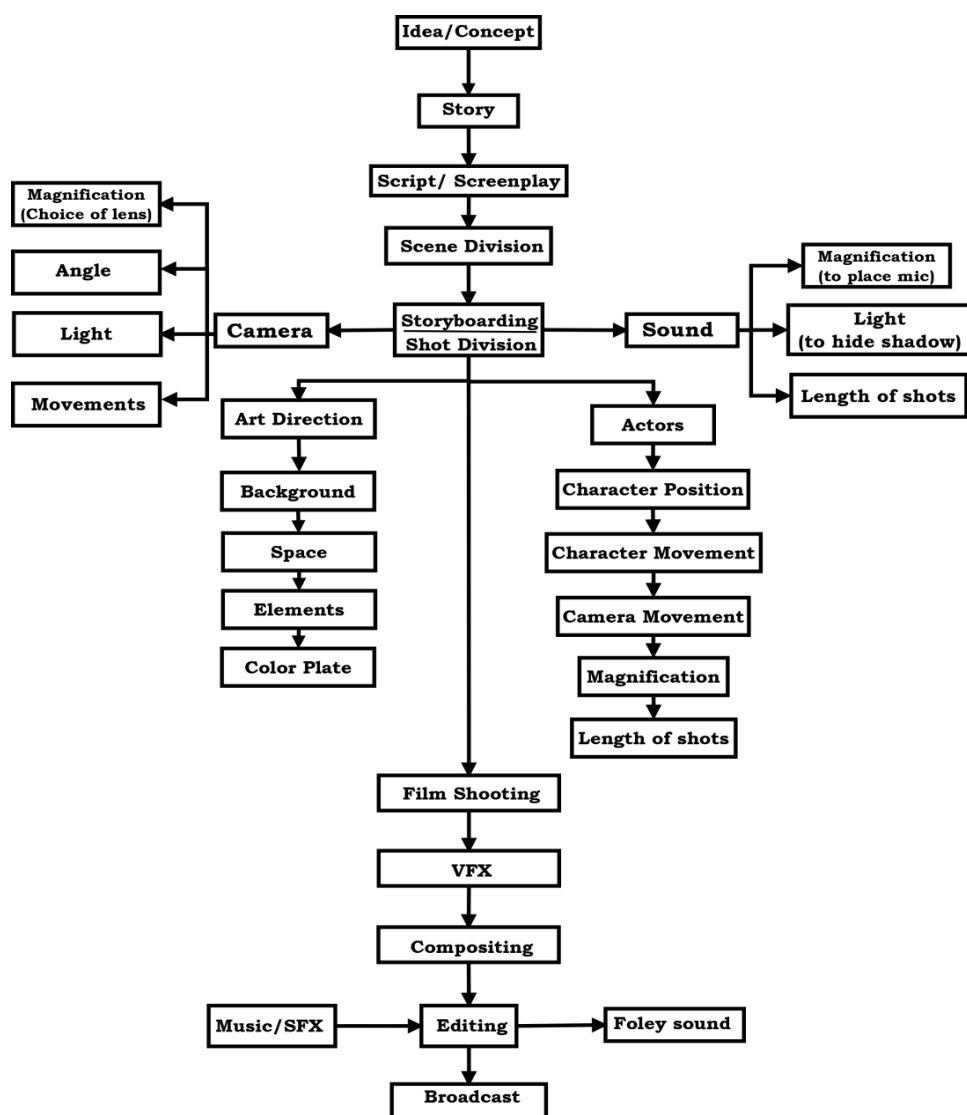
1. विभिन्न प्रकार की फिल्म/एनीमेशन प्रक्रियाएँ (Different types of Film/Animation Processes)

स्टोरीबोर्ड बनाने से पहले, प्रोडक्शन के प्रकार और उसकी प्रक्रिया सुनिश्चित कर लें। इसलिए फिल्म/एनीमेशन प्रोडक्शन को मुख्य रूप से निम्न श्रेणियों में वर्गीकृत किया जा सकता है,

- लाइव एक्शन
- हाथ से बनाया गया एनीमेशन
- 2D एनीमेशन
- 3डी एनीमेशन
- स्टॉप मोशन एनीमेशन

4.4.1 लाइव एक्शन (Live Action)

लाइव एक्शन फ़िल्मों में, वीडियो फ़ुटेज वीडियो शूटिंग द्वारा तैयार किया जाता है। कार्यप्रवाह को तीन चरणों में वर्गीकृत किया जाता है - प्री-प्रोडक्शन, प्रोडक्शन और पोस्ट-प्रोडक्शन। चित्र 4.2 में दिया गया फ़्लोचार्ट प्रोडक्शन वर्कफ़्लो को दर्शाता है।



चित्र 4.2 लाइव एक्शन का फ्लो चार्ट

यह फ्लो चार्ट लाइव एक्शन प्रोडक्शन प्रक्रिया के बारे में बताता है। आपके दिमाग में आने वाले विचार को एक कहानी में बदलना होगा। फिर कहानी से स्क्रिप्ट और स्क्रीनप्ले लिखकर स्टोरीबोर्ड बनाया जा सकता है। स्टोरीबोर्ड कला विभाग के लिए एक संदर्भ का काम करता है और अभिनेता को स्थिति, कैमरा मूवमेंट और शॉट की लंबाई के बारे में मार्गदर्शन भी प्रदान करता है। ये सभी गतिविधियाँ प्रोडक्शन के लिए प्री-प्रोडक्शन प्रक्रिया की योजना बनाने में शामिल हैं।

इसके बाद प्रोडक्शन प्रक्रिया आती है। फिल्म या वीडियो को प्री-प्रोडक्शन प्लानिंग और विजुअल इफेक्ट्स की ज़रूरतों के अनुसार फिल्माया जाता है। शूटिंग पूरी होने के बाद पोस्ट-प्रोडक्शन चरण शुरू होता है।

पोस्ट-प्रोडक्शन में संपादन, दृश्य प्रभाव, कंपोजिटिंग, संगीत/एसएफएक्स, फ़ॉली साउंड शामिल हैं। अंतिम आउटपुट तैयार करने के बाद, इसे डीसीपी, डीवीडी और ब्लू-रे जैसे विभिन्न प्रसारण माध्यमों में परिवर्तित करना होता है।

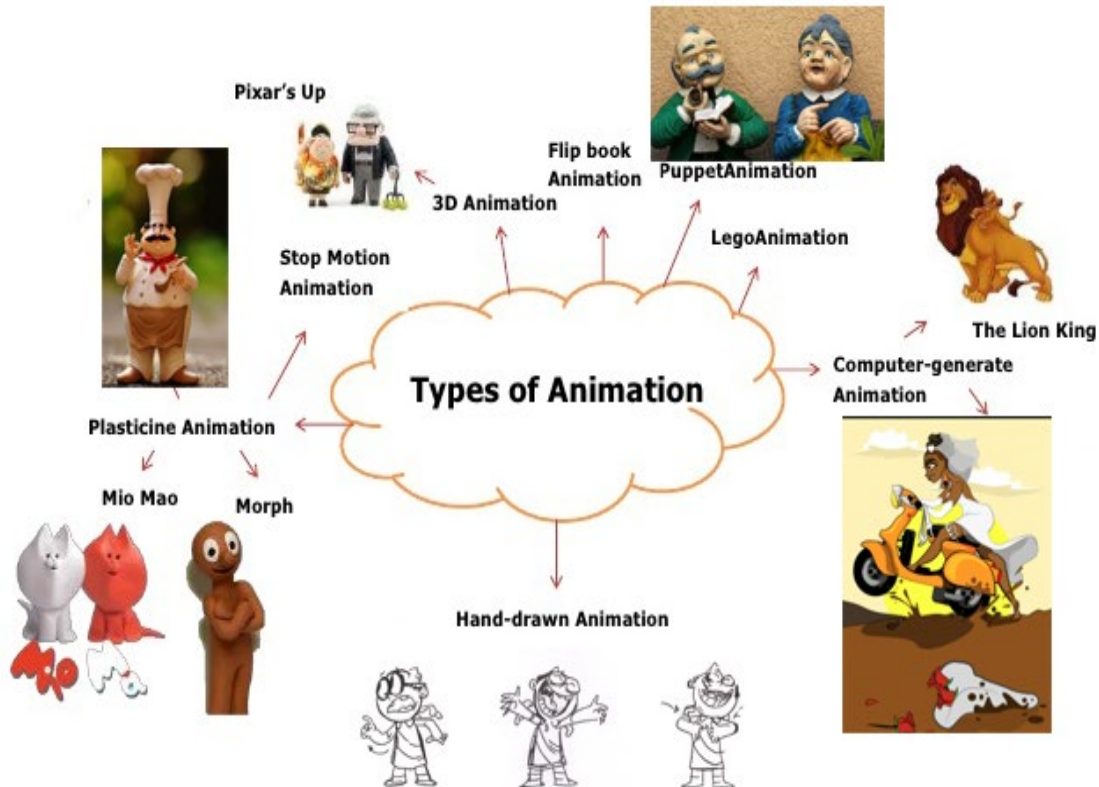
4.4.2 एनीमेशन (Animation)

एनीमेशन, गति या गति का भ्रम पैदा करने के लिए लगातार स्थिर छवियों, रेखाचित्रों, मॉडलों या चित्रों को व्यवस्थित करने की प्रक्रिया है। मनोरंजन उद्योग में एनीमेशन का व्यापक रूप से उपयोग किया जाता है और यह वीडियो गेम, फ़िल्में, कार्टून

धारावाहिक, शैक्षिक वीडियो, कॉर्पोरेट प्रस्तुतियाँ, विज्ञापन, टीवी विज्ञापन, टीवी शो और मॉडल डिज़ाइन में महत्वपूर्ण भूमिका निभाता है। एनीमेशन बनाने वाले कलाकार को "एनिमेटर" कहा जाता है।

एनीमेशन के प्रकार (Type of Animation)

श्रेक, रैटटुई, टॉम एंड जेरी सीरीज़ या मिस्टर बीन जैसी कई एनिमेटेड फ़िल्में हैं। लेकिन ये सभी एक जैसी नहीं हैं। श्रेक और टॉम एंड जेरी का एनीमेशन एक जैसा नहीं है। एनीमेशन केवल कार्टून पात्रों तक ही सीमित नहीं है। लॉर्ड ऑफ़ द रिंग्स जैसी फ़िल्में मानव पात्रों के साथ एनीमेशन का उपयोग करती हैं। विभिन्न प्रकार के एनीमेशन अलग-अलग उद्देश्यों के लिए डिज़ाइन किए गए हैं। (चित्र 4.3) वाणिज्यिक और मनोरंजन दोनों उद्योगों के लिए इसका महत्व बढ़ रहा है।



चित्र 4.3 एनीमेशन के विभिन्न प्रकार

इन्हें एनीमेशन के निम्नलिखित रूपों में वर्गीकृत किया गया है।

हाथ से तैयार एनीमेशन (Hand-drawn Animation)

जैसा कि नाम से ही ज़ाहिर है, कागज़ पर पेंसिल से फ्रेम दर फ्रेम हाथ से बनाए गए एनीमेशन को हैंड-ड्रॉ एनीमेशन या सेल एनीमेशन कहते हैं। इस तकनीक से सबसे पहले एनीमेशन को सशक्त बनाया गया और बाद में समय के साथ इसे और भी ज़्यादा शक्तिशाली और यथार्थवादी एनीमेशन बनाने के लिए विकसित किया गया।



चित्र 4.4 हाथ से बनाए गए 2D एनीमेशन का उदाहरण

कंप्यूटर जनित एनीमेशन (Computer Generated Animation)

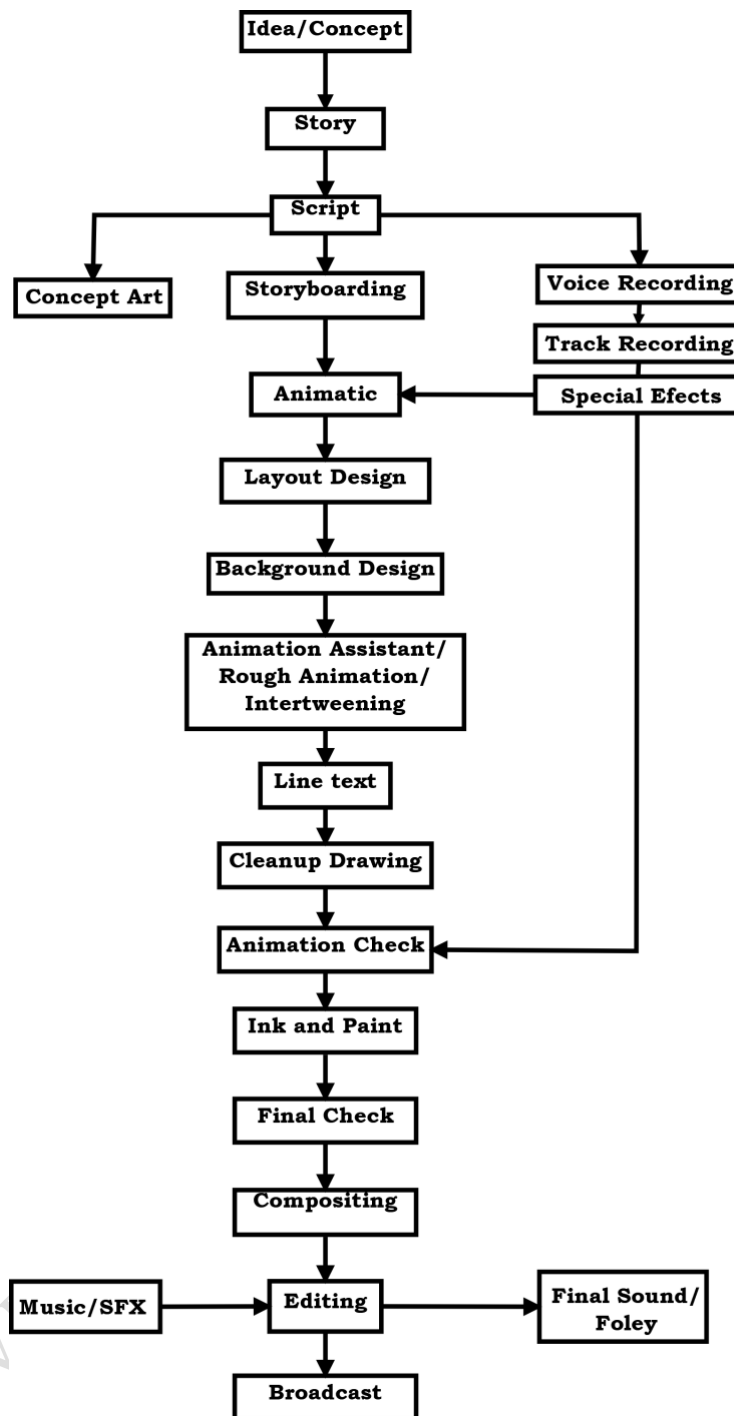
कंप्यूटर जनित एनीमेशन तकनीक अब अधिकांश प्रोडक्शन हाउसों में व्यापक रूप से इस्तेमाल की जाने वाली एनीमेशन तकनीक बन गई है। यह प्रक्रिया 3D/2D पात्रों, सेट या पृष्ठभूमि, और उसमें आवश्यक सभी प्रॉप्स को बनाने के लिए डिजिटल सॉफ्टवेयर से शुरू होती है। (चित्र 4.5) एनीमेशन एक फ्रेम से दूसरे फ्रेम तक की-फ्रेम की मदद से किया गया है। इसके अलावा, उन मॉडलों को इस तरह से तैयार किया गया है कि कहानी आगे बढ़ती रहे।



चित्र 4.5 कंप्यूटर जनित 3D एनीमेशन का उदाहरण

2D एनीमेशन (2D Animation)

द्वि-आयामी (2D) एनीमेशन में डिज़ाइन, पात्र या ऑब्जेक्ट होते हैं जो द्वि-आयामी स्थान में बनाए जाते हैं। इसका मतलब है कि सभी डिज़ाइनों में केवल चौड़ाई और ऊँचाई होती है। 2D डिज़ाइनों में कोई गहराई नहीं होती है। चित्र 4.6 में मूल फ्लोचार्ट 2D एनीमेशन फिल्म निर्माण पर काम करने के पदानुक्रम को दर्शाता है। 2D एनीमेशन वर्कफ्लो स्टोरी-बोर्डिंग तक लाइव एक्शन के समान है। स्टोरी-बोर्डिंग के दौरान, कैरेक्टर शीट भी बनाई जाती है जिसमें कैरेक्टर लेआउट, कॉस्ट्यूम, प्रॉप्स, हेयर स्टाइल और चेहरे के भाव शामिल होते हैं। इसके अलावा, स्टोरीबोर्ड का उपयोग करके एक वीडियो अनुक्रम बनाया जाता है, जिसे एनिमेटिक कहा जाता है। एक एनिमेटिक 2D एनीमेशन फिल्म निर्माण का समग्र दृश्य देता है। कैरेक्टर शीट के आधार पर, कैरेक्टर लेआउट और बैकग्राउंड को इलस्ट्रेटर, फोटोशॉप या अन्य वेक्टर ग्राफिक्स सॉफ्टवेयर जैसे सॉफ्टवेयर में डिज़ाइन किया जाता है इसके अलावा, कम्पोजिटिंग सॉफ्टवेयर, आफ्टर इफेक्ट्स और न्यूक का उपयोग करके 2D एनीमेशन में ध्वनि रिकॉर्डिंग और विशेष प्रभाव जोड़ें। एडोब प्रीमियर जैसे वीडियो संपादन सॉफ्टवेयर का उपयोग करके संपादन और संगीत जोड़ा जाता है और अंतिम आउटपुट प्रसारण के लिए भेजा जाता है।

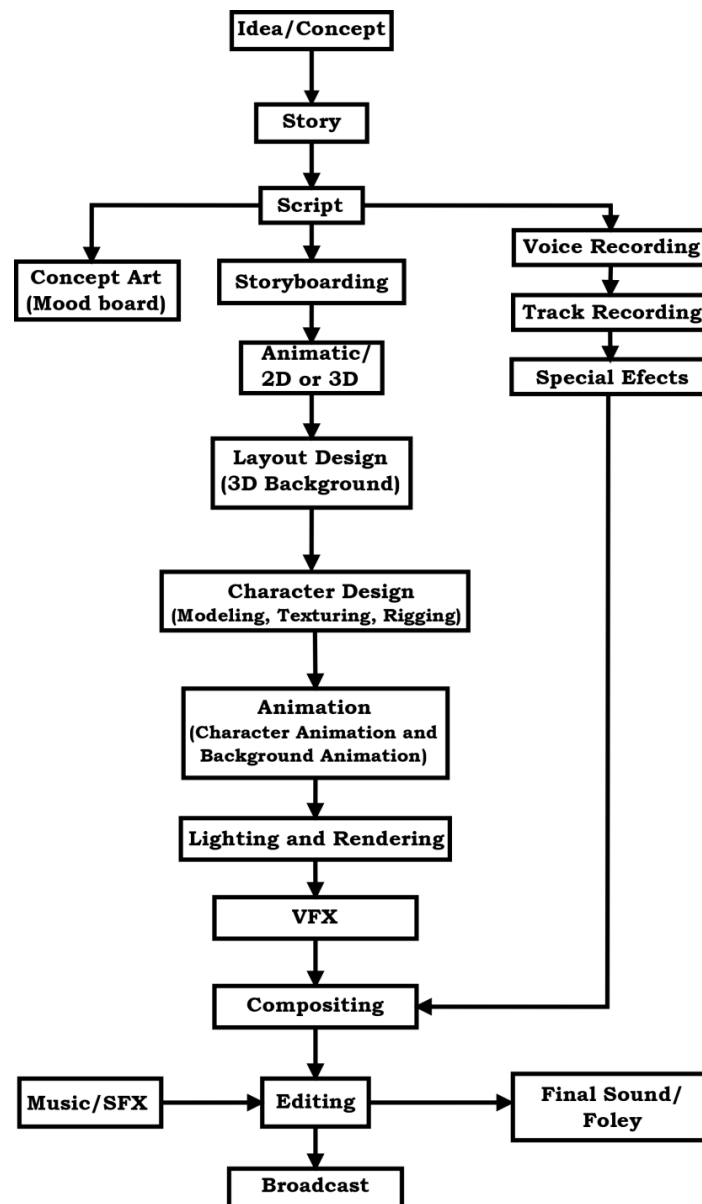


चित्र 4.6 विकास एनीमेशन के लिए फ़्लोचार्ट

3डी एनीमेशन (3D Animation)

त्रि-आयामी (3D) एनीमेशन, त्रि-आयामी अंतरिक्ष (Space) में बनाए गए डिज़ाइन में गति या हलचल का भ्रम पैदा करने की तकनीक है। इसमें वस्तुएँ, डिज़ाइन या चरित्र 3D सॉफ़्टवेयर में कंप्यूटर द्वारा उत्पन्न होते हैं और उनमें ऊँचाई, चौड़ाई और गहराई, तीनों आयाम होते हैं।

3D एनीमेशन के विभिन्न कार्यक्षेत्रों के लिए कलाकारों की एक बड़ी टीम की आवश्यकता होती है। कई प्रोडक्शन स्टूडियो वर्तमान में 3D एनीमेशन में बेहतरीन काम कर रहे हैं। 3D एनीमेशन बनाने की कार्य प्रक्रिया अलग-अलग हो सकती है क्योंकि हर स्टूडियो की अपनी कार्य योजना होती है।



चित्र 4.7 3D एनीमेशन

चित्र 4.7 3D एनीमेशन के वर्कफ्लो को दर्शाता है। यह एक विचार से शुरू होता है, फिर एक कहानी और पटकथा तैयार की जाती है। इसके बाद, एक कॉन्सेप्ट आर्ट डिज़ाइन किया जाता है; इसमें कैरेक्टर शीट और बैकग्राउंड डिज़ाइन शामिल होता है। इसके बाद, स्क्रिप्ट से स्टोरीबोर्ड बनाया जाता है। इसके बाद, स्टोरीबोर्ड पर आधारित 2D एनीमेशन तैयार किया जाता है। यहाँ टीम के बीच फिल्म के मोटे तौर पर विचार पर चर्चा की जा सकती है।

अब एनिमेटिक स्वीकृत होने के बाद, कॉन्सेप्ट आर्ट (कैरेक्टर शीट और बैकग्राउंड) का उपयोग करके 3D मॉडल और बैकग्राउंड तैयार किए जाते हैं। अब मॉडलिंग, टेक्सचरिंग, रिगिंग और लाइटिंग की जाती है। कैरेक्टर मॉडलिंग और रिगिंग के लिए 3D मैक्स और ब्लेंडर सॉफ्टवेयर का उपयोग किया जाता है। अब माया या ब्लेंडर सॉफ्टवेयर का उपयोग करके 3D एनीमेशन करें और उसे रेंडर करें। इस एनीमेशन का उपयोग आफ्टर इफेक्ट्स, न्यूक जैसे कंपोजिटिंग सॉफ्टवेयर में SFX जोड़ने के लिए किया जाता है और अंत में एडोब प्रीमियर में एडिट करके अंतिम उत्पाद को ब्रॉडकास्टिंग के लिए भेज दिया जाता है।

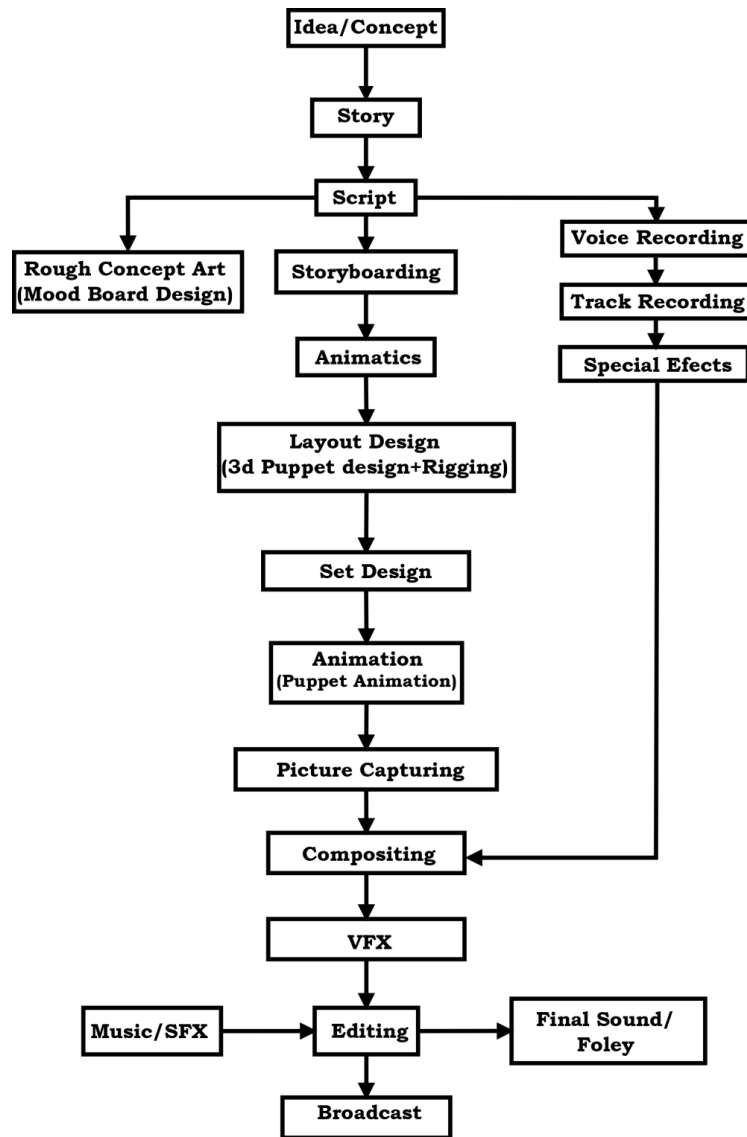
स्टॉप मोशन एनीमेशन (Stop Motion Animation)

स्टॉप मोशन एनीमेशन एक तकनीक है जब ऑब्जेक्ट मॉडल को मैनुअल रूप से फ्रेम दर फ्रेम एनिमेट किया जाता है, यह ध्यान में रखते हुए कि प्रत्येक फ्रेम का फोटोग्राफ लिया जाता है। जब ये अलग अलग फ्रेम एक साथ चलते हैं, तो यह चलती वस्तुओं का आउटपुट देता है। यह स्पष्टीकरण भ्रामक लगता है। किसी मेले में कठपुतली का खेल देखते समय, कोई यह देखता है कि कठपुतलियाँ अपने चलने वाले जोड़ों जैसे कोहनी, गर्दन और घुटने पर धागे बांधकर घूम रही हैं। मान लीजिए कि एक मिट्टी का मॉडल जमीन पर लेटा हुआ है और उन सभी चलने वाले जोड़ों के साथ कठपुतली की तरह बना है। अब, मिट्टी के मॉडल को मेज के एक हिस्से से दूसरे हिस्से तक जाते हुए दिखाने के लिए, उस रास्ते पर चलते हुए उसके हर पोज की रचना करें। उनके कपड़े और बालों की गति को भी जोड़कर मॉडल की गति को और बढ़ाएं



चित्र 4.8 स्टॉप मोशन एनीमेशन का उदाहरण

स्टॉप मोशन एनीमेशन कठपुतली या मॉडल के एक समय में एक फ्रेम को कैप्चर करता है। प्रत्येक छवि के साथ वस्तु की गति को भी कैप्चर किया जाता है। चित्र 4.9 में स्टॉप मोशन एनीमेशन फ्लोचार्ट को देखें। इस फ्लोचार्ट में, अन्य एनीमेशन से लेकर एनिमेटिक तक के सभी चरणों का पालन किया जाता है। इसके बाद, एक 3D कठपुतली को मिट्टी से डिजाइन किया जाता है और रिगिंग के लिए कुछ तारों का उपयोग किया जाता है जैसा कि चित्र 4.8 में दिखाया गया है। अब स्क्रिप्ट के अनुसार पात्रों के लिए सेट बनाएं। एक बार चरित्र और सेट तैयार हो जाने पर, चरित्र को हिलाएं और मोबाइल या DSLR कैमरे का उपयोग करके फ्रेम को कैप्चर करें। एक बार जब सभी क्रिया कैप्चर हो जाती है, तो यदि आवश्यक हो, तो कुछ डिजिटल प्रभाव जोड़ने के लिए आफ्टर इफेक्ट्स जैसे कंपोजिंग सॉफ्टवेयर का उपयोग करें। अब, आउटपुट को एडिटिंग सॉफ्टवेयर में लाएं और इसमें संवाद, संगीत, ध्वनि प्रभाव जोड़ें।



चित्र 4.9 स्टॉप मोशन एनीमेशन विकास चार्ट

स्टॉप मोशन एनीमेशन बनाने के लिए निम्नलिखित दिशानिर्देश अपनाए जा सकते हैं-

सेटअप बनाना (Create setup)- उचित कैमरा एंगल के साथ आवश्यक शॉट कैप्चर करने के लिए कैमरा सेट करने के लिए एक सही जगह ढूँढ़ें (चित्र 4.10) कैमरा रखें और सभी कैमरा सेटिंग्स करें ताकि कैप्चर करते समय कैमरा रुचि के बिंदु पर केंद्रित रहे।



चित्र 4.10 फ्रेम सेटअप

प्रकाश व्यवस्था (Lighting Setup)- यदि किसी को इनडोर शूटिंग करनी है तो आम तौर पर फिल्मांकन क्षेत्र के आसपास प्राकृतिक सूर्य के प्रकाश से बचने की सिफारिश की जाती है क्योंकि सूर्य के प्रकाश से वीडियो में वस्तुओं की अनावश्यक छाया बन जाएगी और यह फिल्म की स्थिरता को प्रभावित करेगा।

कैमरा स्थिर रखें (Keep Camera Steady)- कैमरे को सही जगह पर रखना ज़रूरी है और तस्वीरें खींचते समय उसे हिलना नहीं चाहिए। बेहतर होगा कि आप टाइमर सेट कर लें ताकि कैमरा सही समय पर तस्वीरें खुद ही खींच ले। टाइमर सेटिंग के कारण कैमरे को न छुएँ।

फ्रेम दर निर्धारित करें (Define Frame Rate)- यह निर्धारित किया जाना चाहिए कि वीडियो में कितने स्टिल या फ्रेम इस्तेमाल करने हैं और वीडियो की अवधि कितनी है। एक सेकंड के वीडियो समय के लिए 12 से 15 तस्वीरें या चित्र लेने की सलाह दी जाती है। जितने ज़्यादा चित्र या फ्रेम होंगे, वीडियो में फ्रेम का क्रम उतना ही सहज होगा। लेकिन ज़्यादा फ्रेम जोड़ने से फिल्म निर्माण प्रक्रिया लंबी हो जाएगी।

छोटी-छोटी हरकतें करें (Make Small Movements)- फिल्म का सहज एनीमेशन बनाने के लिए, वस्तुओं या सामग्रियों को छोटे और लगातार अंतराल पर हिलाना ज़रूरी है। प्रति फ्रेम बड़ी हरकतें करने से वस्तु या सामग्री तेज़ी से हिलती हुई दिखाई देगी। इसलिए यह ज़रूरी है कि प्रति फ्रेम वस्तुओं को कितनी हलचल या गति दी जाए।

संपादन (Editing)- कैप्चर की गई तस्वीरों को किसी भी स्टॉप मोशन क्रिएटिंग सॉफ़्टवेयर या ऐप में इम्पोर्ट करें। स्टॉप मोशन एनीमेशन के लिए उपयुक्त संगीत या ध्वनि प्रभाव चुनें और उसे सॉफ़्टवेयर में इम्पोर्ट करें। इन्हें आवश्यकतानुसार व्यवस्थित करें और आवश्यक फ़ाइल में एक्सपोर्ट करें।

4.7 स्टोरी-बोर्डिंग शुरू करने से पहले आवश्यक जानकारी (Information required before starting Storyboarding)

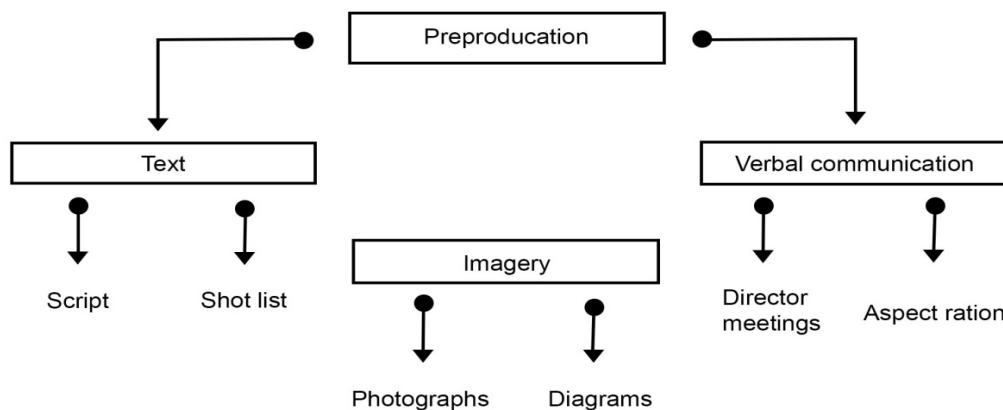
वीडियो निर्माण फॉर्मेट तय करने के बाद, अब वांछित स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए जानकारी एकत्र करना आवश्यक है। कभी-कभी कम समय और बजट के कारण सभी आवश्यक जानकारी एकत्र करना संभव नहीं हो पाता। लेकिन विस्तृत स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए सूची में शामिल सभी मदों से पर्याप्त जानकारी एकत्र करना अत्यंत आवश्यक है। स्टोरीबोर्ड शुरू करने से पहले स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट को जो जानकारी एकत्र करनी होती है, वह इस प्रकार है।

- कहानी/पटकथा
- दृश्य/शॉट-सूची
- कलाकार अभिनेता 3D पात्र संदर्भ
- स्थान या सेट से संबंधित तस्वीरें
- प्रॉप, अलमारी के चित्र और तस्वीरें
- डायरेक्टरों और क्रिएटिव हैड्स से इनपुट और विचार
- फिल्म का आस्पेक्ट रेशियो

4.7.1 स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट के लिए जानकारी का महत्व (Importance of information for Storyboard Artist)

कलाकार एकत्रित जानकारी की मदद से, प्रत्येक शॉट के लिए स्टोरीबोर्ड के प्रभाव और उपयोगिता को अधिकतम कर सकता है। इससे प्री-प्रोडक्शन के लिए अधिकतम जानकारी प्रदान करने में भी मदद मिलती है। इसके लिए, कलाकार को प्रत्येक फ्रेम को विस्तार से चित्रित करना होगा, ताकि वह फिल्माए जाने वाले चित्र से पूरी तरह मेल खाए। (चित्र 4.11)

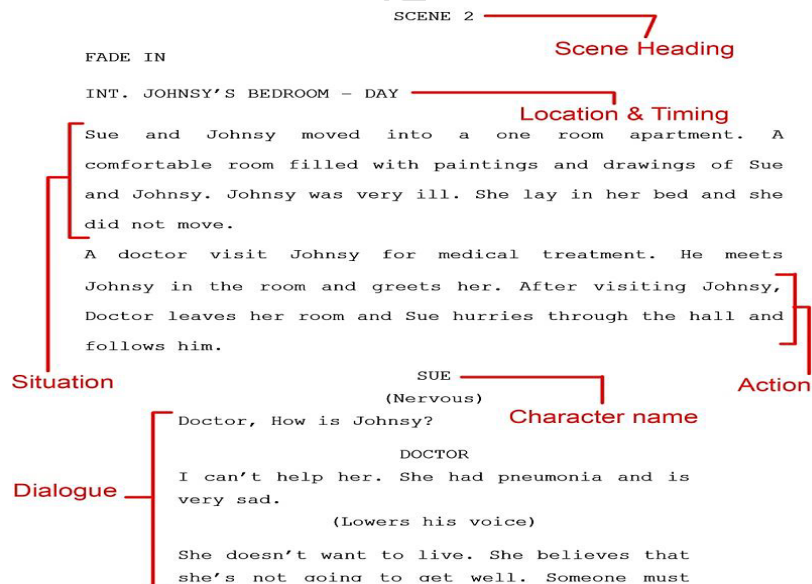
स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट को हर शॉट के प्रति डायरेक्टर के दृष्टिकोण को व्यक्त करना होता है और प्रोडक्शन शुरू होने से पहले ही उसे कागज़ पर सटीक रूप से चित्रित करना होता है। आइए सूची से इस जानकारी पर विस्तार से चर्चा करते हैं।



चित्र 4.11 स्टोरी-बोर्डिंग के लिए प्री-प्रोडक्शन में उपयोग की जाने वाली जानकारी के प्रकार

4.7.2 स्क्रिप्ट (Script)- प्रत्येक परियोजना एक पाठ्य कथात्मक संरचना से शुरू होती है जिसे स्क्रिप्ट कहते हैं। यह एक दस्तावेज़ होता है जो कहानी की सभी घटनाओं, घटनाओं और घटनाओं का वर्णन करता है जिन्हें प्रस्तुत किया जाना है। एक विशिष्ट स्क्रिप्ट चित्र 4.12 में दिखाई गई है।

इससे कलाकार को सामान्य कहानी और घटनाएँ मिल सकती हैं। इसमें सभी दृश्यों के साथ-साथ सेटिंग का विवरण, पात्रों के संवाद, विभिन्न स्थान और परिवेश की सेटिंग्स शामिल होती हैं। कुछ स्क्रिप्ट में डायरेक्टर के नोट्स होते हैं जिन्हें स्क्रिप्ट पर लिखना होता है। स्क्रिप्ट और स्टोरीबोर्ड तैयार होने के बाद ही प्रोडक्शन शुरू होगा।



चित्र 4.12 स्क्रिप्ट

4.7.3 शॉट सूची (Shot list)- शॉट सूची, प्रत्येक दृश्य के सभी शॉट्स की एक सूची होती है, जिन्हें क्रम से व्यवस्थित किया जाता है और साथ ही सभी इच्छित शॉट्स का विस्तृत विवरण भी दिया जाता है। इस सूची में प्रत्येक शॉट का विवरण, कैमरा दृश्य, दृश्य की गति, पात्र की गतिविधियाँ, प्रॉप व्यवस्था, प्रकाश व्यवस्था और फ्रेम के आकार की जानकारी शामिल होती है।

स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट को अपनी कला में शामिल करने के लिए इस शॉट सूची की जानकारी की आवश्यकता होती है। यह शॉट सूची डायरेक्टर और स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट को फिल्माए जाने वाले या डिजिटल रूप से बनाए जाने वाले प्रत्येक दृश्य के प्रत्येक शॉट से संबंधित एक ही पृष्ठ पर एक ही स्टिंग के तहत लाने में मदद करती है। इसे चित्र 4.13 में दिखाया गया है।

शॉट सूची				
प्रोडक्शन- शॉट सूची का उदाहरण शूटिंग दिवस- 2/5 डायरेक्टर- मिली डीओपी- अर्नव पेज 1 / 3				
दैनिक शॉट्स की संख्या	स्टोरीबोर्ड शॉट नं.	शॉट	शॉट विवरण	समय अवधि (सेकंड में)
1	15	एलएस	डॉक्टर कमरे से बाहर जा रहे हैं	30
2	20	एलएस	छाया डॉक्टर के पीछे भागती है और हॉल में उसके पीछे दौड़ती है।	20
3	16	एलएस	छाया डॉक्टर के पास पहुंची और उसे रोका।	15
4	18	एमएस	डॉक्टर छाया की ओर मुड़े।	10
5	17	सीयू	छाया घबराई हुई लग रही है	10
6	19	सीयू	छाया ने डॉक्टर से पूछा, "डॉक्टर, आन्या कैसी है ?"	50

चित्र 4.13 शॉट सूची

4.7.4 कलाकार अभिनेता 3D चरित्र संदर्भ (Artist Actors 3D Characters Reference)- यदि फिल्म में चरित्र को परिभाषित करने के लिए कोई विशिष्ट भूमिका या पोशाक या विशेष मेकअप की आवश्यकता है, तो यह जानकारी स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट के साथ साझा की जानी चाहिए ताकि वह इस जानकारी को शॉट में डाल सके और कहानी में आवश्यक 3D चरित्र या VFX शॉट का संदर्भ या तस्वीर ले सके। (चित्र 4.14) इसे स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट के साथ साझा किया जाना चाहिए ताकि इसे दृश्य के अनुसार देखा जा सके।



चित्र 4.14 एनीमेशन संदर्भ

4.7.5 स्थान या सेट से संबंधित तस्वीरें (Location or Set Related Photographs)- सेट और दृश्य या वास्तविक स्थानों से संबंधित तस्वीरों का उपयोग स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट द्वारा दृश्य क्रिया की कल्पना करने के लिए संदर्भ के रूप में किया जाता है। (चित्र 4.15) इन संदर्भों के साथ, कोई भी व्यक्ति व्यक्तिगत चरित्र की समानता को आसानी से चित्रित कर सकता है।



चित्र 4.15 सेट या स्थान

4.7.6 प्रॉप्स और वार्डरोब के चित्र और तस्वीरें (Prop and Wardrobe Illustrations and Photographs)-

प्रॉप्स वे वस्तुएँ होती हैं जिनका उपयोग किसी दृश्य में पात्र कर सकते हैं, जैसा कि चित्र 4.16 में दिखाया गया है। वार्डरोब किसी पात्र द्वारा पहना जाने वाला कोई भी वस्त्र या वस्तु होती है।

किसी भी अनोखे प्रॉप्स या अलमारी के सामान की तस्वीरें या चित्र, स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट को चित्रों में उन वस्तुओं की शैली को दर्शाने में मदद करेंगे। कुछ प्रस्तुतियाँ अन्य प्रस्तुतियों की तुलना में कुछ तत्वों पर ज्यादा जोर दे सकती हैं। उदाहरण के लिए, एक विज्ञान कथा फिल्म में बहुत ही अनोखे चित्र हो सकते हैं जिन्हें चित्रित करने की आवश्यकता होती है।



चित्र 4.16 प्रॉप्स और वार्डरोब चित्रण

4.7.7 डायरेक्टर और स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट के साथ बैठकें (Meetings with the Director and Storyboard Artist)

- यह प्री-प्रोडक्शन के दौरान एक प्रमुख चरण है, जहां डायरेक्टर के दृष्टिकोण के अनुसार स्टोरीबोर्ड की डिजाइन की गई छवियों में परिशोधन और पुनः कार्य किया जाता है।

डायरेक्टर लागत और समय बचाने के लिए प्री-प्रोडक्शन में आवश्यक स्पष्ट और सटीक योजना के महत्व को समझते हैं। (चित्र 4.17) अपनी अद्वितीय चिंतन क्षमता के साथ, डायरेक्टर प्री-प्रोडक्शन चरण को संभाल सकते हैं। निरंतर बैठकें और बातचीत फिल्म निर्माण के विभिन्न चरणों में आने वाली उलझनों से निपटने में मदद करती हैं। डायरेक्टर के साथ कई बैठकों से यह संभव हो सकता है।



चित्र 4.17 प्रोडक्शन बैठक

4.7.8 आस्पेक्ट रेशियो (Aspect Ratio) - यह फ्रेम की चौड़ाई और ऊंचाई के बीच का संबंध है। यह फ्रेम की चौड़ाई और ऊंचाई का अनुपात है। आस्पेक्ट रेशियो की जानकारी स्टोरीबोर्ड फ्रेम के कैमरा फ्रेम को दर्शाती है। उदाहरण के लिए, एक पुराने टेलीविजन का आस्पेक्ट रेशियो 4:3 है। यहाँ 4, फ्रेम की चौड़ाई और ऊंचाई (जो 3 है) को दर्शाता है। अब अगर कोई वाइडस्क्रीन टेलीविजन पर पुराना 4:3 वीडियो चलायेगा, तो स्क्रीन के बाएँ और दाएँ तरफ़ काली पट्टी दिखाई देगी। ऐसा आस्पेक्ट रेशियो के बेमेल होने के कारण होता है। इसलिए आस्पेक्ट रेशियो तय करते समय सावधानी बरतें।

कॉमन आस्पेक्ट रेशियो (Common Aspect Ratios)

चित्र 4.18(क) विभिन्न प्रकार के पहलू अनुपात को दर्शाता है, वे हैं-

4:3 या 1.33:1 – टीवी और कंप्यूटर स्क्रीन

इस अनुपात में टेलीविजन और कंप्यूटर स्क्रीन शामिल हैं। इसे 4:3 या एकेडमी मानक भी कहा जाता है।

16:9 या 1.78:1 – हाई डेफिनेशन

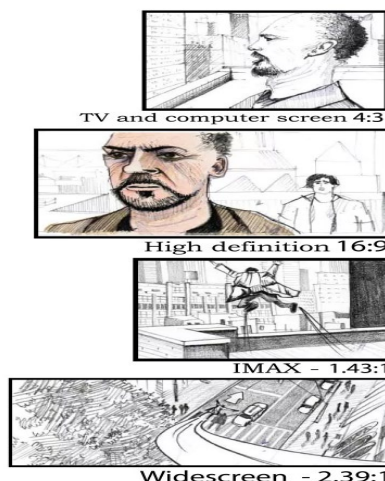
वीडियो वाइडस्क्रीन मानक का उपयोग हाई-डेफिनेशन टेलीविजन में किया जाता है। इसे 16:9 भी कहा जाता है।

1.43:1 – आईमैक्स

70 मि. मी. चौड़ी फिल्म, हालाँकि फिल्म कैमरे और प्रोजेक्टर के बीच से बगल में जाती है। इससे प्रत्येक छवि के लिए एक बड़ा क्षेत्र प्राप्त होता है।

2.39:1 – वाइडस्क्रीन, सुपर 35

इस अनुपात में 70 मि. मी., वाइडस्क्रीन, सिनेरमा, सिनेमा स्कोप और अन्य सुपर वाइडस्क्रीन प्रारूप शामिल हैं, जैसा कि चित्र 4.18(ख) में दिखाया गया है।



चित्र 4.18 (क) विभिन्न प्रकार के आसपेक्ट रेशियो



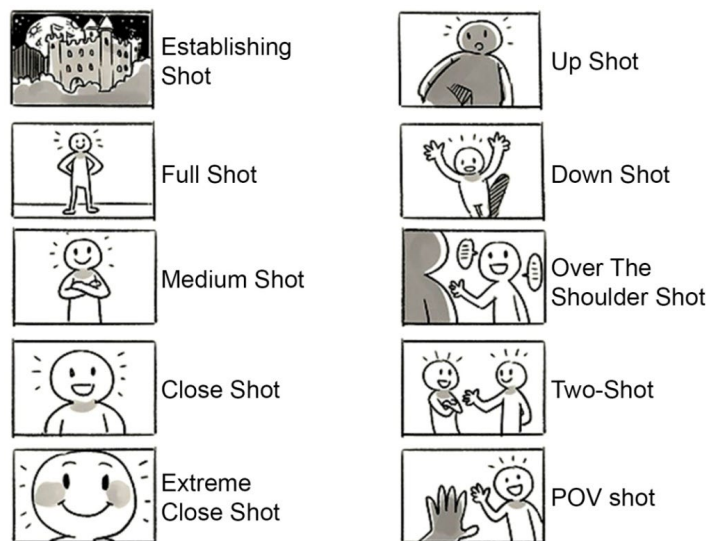
चित्र 4.18 (ख) और (ग) वाइडस्क्रीन आस्पेक्ट रेशियो

4.8 एनीमेशन या फिल्म में प्रयुक्त विभिन्न प्रकार के कैमरा कोण और शॉट्स (Different types of Camera Angles and Shots used in Animation or Film)

कहानी में क्या हो रहा है यह दिखाने के लिए अलग-अलग कैमरा शॉट्स और एंगल्स का इस्तेमाल किया जाता है। इससे दर्शकों को कहानी, भावनाएँ और पात्रों की हाव-भाव को समझने में मदद मिलती है। इससे कहानी की ज़रूरत के अनुसार सही कैमरा एंगल चुनने से पात्र को बेहतर दिखाया जा सकता है।

स्क्रिप्ट में कई संकेत होते हैं जो हमें कहानी के महत्वपूर्ण पहलुओं के बारे में बताते हैं। लेकिन कैमरा एंगल तय करने के लिए कोई निश्चित नियम नहीं होते। फिल्म को बेहतर तरीके से दर्शकों से जोड़ने और आकर्षक बनाने के लिए सही कैमरा एंगल चुनना बहुत ज़रूरी होता है। ऐसे एंगल या शॉट्स चुनें जो दर्शकों तक प्रभावी तरीके से कहानी पहुँचा सकें और इसके लिए कुछ अलग-अलग तरीकों के साथ प्रयोग करना चाहिए।

विभिन्न प्रकार चित्र 4.19 में दिखाए गए हैं।



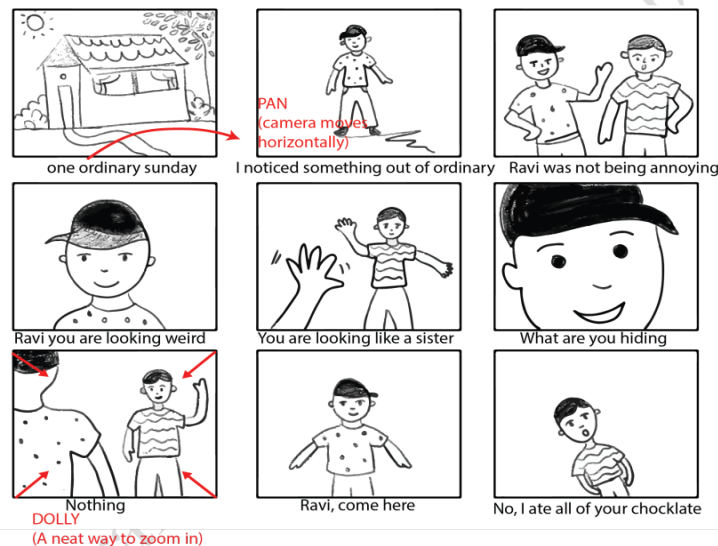
चित्र 4.19 स्टोरी-बोर्डिंग के विभिन्न शॉट्स

व्यवहारिक अभ्यास 4.1

स्मार्टफोन कैमरे का उपयोग करके विभिन्न प्रकार के शॉट कैप्चर करने का अभ्यास करें और एक मिनट का रफ शॉट बनाएं।

4.9 स्क्रिप्ट के हर सीन का थंबनेल (Thumbnail the Scenes from Script)

थंबनेल्स स्टोरीबोर्ड पैनलों के रफ स्केच होते हैं, जो साधारण आकृतियों और जरूरी नोट्स के साथ जल्दी बनाए गए चित्र होते हैं। यह स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट को यह तय करने में मदद करते हैं कि हर शॉट / कैमरा एंगल / मूवमेंट किस तरह इस्तेमाल होगा। इनमें जरूरत से ज्यादा डिटेल देने की बजाय केवल मूल बातें दिखानी चाहिए, ताकि कहानी पर ध्यान केंद्रित किया जा सके और अनावश्यक चीजों से ध्यान न भटके। ये छोटे स्केच पूरे ऐनिमेशन को जल्दी से समझने में मदद करते हैं और यह तय करने में सहायक होते हैं कि किन दृश्यों को स्टोरीबोर्ड में शामिल करना है। असल स्टोरी-बोर्डिंग शुरू करने से पहले, थंबनेल्स के जरिए दृश्यों को समझा और पैनलों में बदला जा सकता है। सीन को थंबनेल करना सबसे आसान तरीका है। इसका एक उदाहरण चित्र 4.20 में दिखाया गया है।



चित्र 4.20 स्टोरी-बोर्डिंग के लिए थंबनेल स्केचिंग

स्टोरी-बोर्डिंग करते समय, हमारी स्क्रिप्ट से शॉट्स पर संख्याएं अंकित करें, प्रवाह को अनुक्रम में बनाएं और लाल तीर का उपयोग करके कुछ कैमरा मूवमेंट जोड़ें।

थंबनेल स्टोरीबोर्ड बनाते समय ध्यान रखने योग्य चरण (Steps to consider while Drawing Thumbnail Storyboard)

सिरों की स्थिति (Position of the Heads)- थंबनेल स्टोरीबोर्ड बनाते समय, सिरों की स्थिति को स्पष्ट करना जरूरी है। सरल शब्दों में, थंबनेल स्टोरीबोर्ड दृश्य में लोगों के सिरों की स्थिति को दर्शाता है। इसका उद्देश्य प्रत्येक पात्र के सिर की स्थिति, आकार और चेहरे के भावों को दर्शाना है। इससे थंबनेल स्टोरीबोर्ड में कहानी कहने में और स्पष्टता आएगी।

शरीर का चित्र बनाना (वैकल्पिक) (Drawing Body (Optional))- पात्रों के शरीर का चित्र बनाना वैकल्पिक है। पात्रों के शरीर का चित्र बनाने से यह दर्शाने में मदद मिलेगी कि प्रत्येक पात्र उस विशेष दृश्य में अन्य पात्रों से किस प्रकार संबंधित है। पात्रों का सिर जोड़ने का अर्थ है आवश्यक जानकारी जोड़ना।

कैमरा एंगल (Camera Angle) - कैमरा एंगल दिखाता है कि शॉट को कैसे फ्रेम किया जाए।

4.10 स्टोरीबोर्ड चेकलिस्ट (Storyboard Checklist)

विस्तृत स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए स्क्रिप्ट के अनुसार निम्नलिखित जानकारी शामिल की जा सकती है।

कैमरा एंगल (Camera Angle) - शॉट के कैमरा एंगल की पहचान करने के लिए दो-अक्षर कोड का उपयोग करें। EL यानी आई लेवल।

शॉट नंबर (Shot Number)- स्टोरीबोर्ड को व्यवस्थित रखने में मदद के लिए, प्रत्येक शॉट को नंबर दें। शॉट्स को फिर से नंबर देना, पूरी ड्राइंग को मिटाने से कहीं ज्यादा आसान है।

गहराई (Depth)- शॉट की कैमरा गहराई की पहचान करने के लिए दो-अक्षर कोड का उपयोग करें। CU यानी क्लोज अप।

अवधि (Duration) - सेकंड और/या फ्रेम में शॉट की अनुमानित लंबाई बताएं।

एक्शन (Action) - शॉट में हो रही क्रिया का वर्णन करें।

संवाद (Dialogue) - स्क्रिप्ट से प्रासंगिक संवाद का संक्षिप्त अंश दीजिए।

ऑडियो (Audio) - इस शॉट से संबंधित संगीत या ध्वनि प्रभावों का वर्णन करें।

चित्र 4.21 एक आदर्श स्टोरीबोर्ड उदाहरण

व्यवहारिक अभ्यास 4.2

इसमें शामिल और गायब विभिन्न तत्वों की सूची बनाएं।

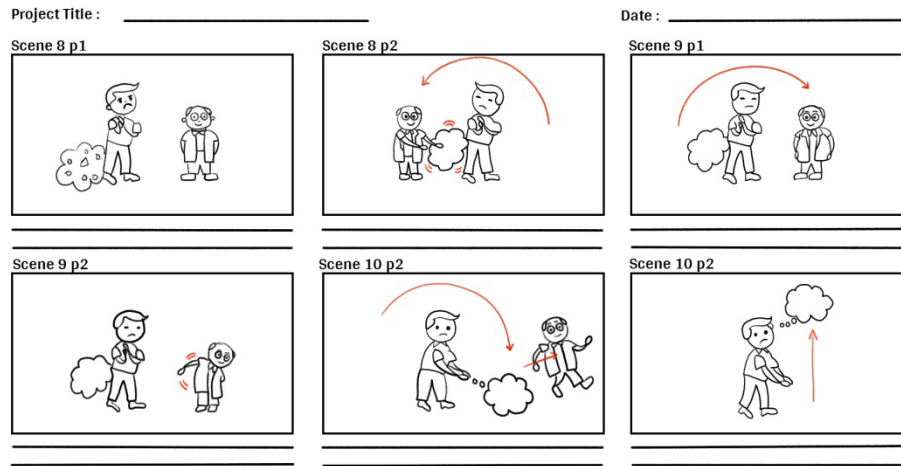
Sc#	Panel	Dialogue	Action
Sc# 1	Panel 1 / 3		BLACK (WIDE CLOSET)
Sc# 1	Panel 2 / 3		CLOSET DOORS OPEN ANTHONY STANDING IN DOORWAY
Sc# 1	Panel 3 / 3		REACHES FORWARD + GRABS HANGER
Sc# 2	Panel 1 / 1		PUTS FOOT INTO BOOT
Sc# 3	Panel 1 / 2		HAND INTO GLOVE
Sc# 3	Panel 2 / 2		CLENCHES FIST

चित्र 4.22 स्टोरीबोर्ड

रफ स्टोरी-बोर्डिंग (Rough Story Boarding)

कभी-कभी जब बजट और समय की कमी होती है, या प्रोडक्शन टीम स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट की व्यवस्था करने में असमर्थ होती है, तो उन्हें रफ स्टोरीबोर्ड से काम चलाना पड़ता है।

रफ स्टोरीबोर्ड, कार्टून्स का एक सरल संकेत होता है, जो कि कच्चे रूप में रेखांकित होता है। (चित्र 4.23) रफ स्टोरीबोर्ड आम तौर पर रेखा-आधारित मोनोक्रोमैटिक होते हैं और इन्हें समझाने के लिए यथासंभव सरल बनाया जाता है।



चित्र 4.23 रफ स्टोरीबोर्ड

व्यवहारिक अभ्यास 4.3

1. प्रत्येक प्रकार के एनीमेशन के लिए पाँच फिल्मों की सूची बनाइए।
2. एक लघु फिल्म की शॉट सूची उचित संरचना में तैयार करें।

4.12 स्टोरीबोर्ड बनाना (Creating a Storyboard)

आवश्यक थंबनेल (रफ स्केच) बनाने के बाद, स्टोरी-बोर्डिंग शुरू करें। ये थंबनेल आपको यह समझने में मदद करेंगे कि स्टोरीबोर्ड पैनल में क्या और कैसे बनाना है। कहानी और इसके पात्र की ज़रूरत के अनुसार उपयुक्त शॉट चुनें और स्टोरीबोर्ड पैनल में उसकी योजना बनाएँ।

सारांश

- स्टोरीबोर्ड में केवल आवश्यक विवरण रखें, अनावश्यक चित्र या विवरण से बचें।
- लाइव एक्शन वीडियो का अर्थ है फिल्म या वीडियो कैमरा द्वारा कैप्चर किया गया वीडियो।
- 2D एनीमेशन में सभी पात्रों की चौड़ाई और ऊंचाई होती है, गहराई नहीं होती।
- 3D एनीमेशन में शामिल हैं; 3D मॉडलिंग, टेक्सचरिंग, रीगिंग, एनीमेशन, लाइटिंग, कैमरा सेटिंग, रेंडरिंग, कंपोजिंग और एडिटिंग।
- स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए पाठ, चित्र और मौखिक संचार की आवश्यकता होती है।
- स्क्रिप्ट एक दस्तावेज है जो कहानी की सभी घटनाओं, घटनाओं और घटित होने वाली घटनाओं का वर्णन करता है।
- आस्पेक्ट अनुपात फ्रेम की चौड़ाई और ऊंचाई के बीच संबंध दर्शाता है।
- थम्बनेल स्टोरीबोर्ड पैनल के मोटे तौर पर बनाए गए रेखाचित्र हैं।

अपनी प्रगति जाँचें

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए निम्नलिखित में से किस बात पर विचार नहीं किया जाता है? (क) कुल चलने का समय (ख) स्टोरीबोर्ड का बजट (ग) फिल्म की गति (घ) प्रसारण प्रारूप
2. एक पेंसिल से फ्रेम दर फ्रेम एनीमेशन बनाया जाता है (क) सीजी एनीमेशन (ख) स्टॉप मोशन एनीमेशन (ग) हैंड-ड्रॉ एनीमेशन (घ) कठपुतली एनीमेशन
3. लाइव एक्शन के लिए सही फ्लोचार्ट है (क) आइडिया, कहानी, स्क्रिप्ट, स्टोरी-बोर्डिंग (ख) स्क्रिप्ट, स्टोरीबोर्ड, एनीमेशन, आइडिया (ग) स्टोरीबोर्ड, एनीमेशन, आइडिया, स्क्रिप्ट (घ) एनीमेशन, आइडिया, स्क्रिप्ट, स्टोरीबोर्ड
4. निम्नलिखित में से क्या स्टोरीबोर्ड में नहीं बताया गया है? (क) दृश्य संख्या (ख) पात्र का नाम (ग) कैमरा जानकारी (घ) स्थान विवरण
5. कहानी, पटकथा और स्टोरीबोर्ड किसका हिस्सा हैं? (क) प्री-प्रोडक्शन (ख) प्रोडक्शन (ग) पोस्ट प्रोडक्शन (घ) स्क्रीनप्ले
6. 3D एनीमेशन फ्लो चार्ट में, कैरेक्टर डिजाइनिंग किसके ठीक बाद आती है? (क) स्टोरी-बोर्डिंग (ख) लेआउट डिजाइन (ग) एनीमेशन (घ) कंपोजिंग
7. स्टॉप मोशन एनीमेशन में, यह आवश्यक है कि (क) प्रकाश व्यवस्था स्थापित करें (ख) पृष्ठभूमि सेटअप बनाएं (ग) फ्रेम दर निर्धारित करें (घ) कैमरा स्थिति निर्धारित करें
8. प्रत्येक परियोजना में पाठ्य कथात्मक संरचना को क्या कहा जाता है? (क) कहानी (ख) शॉट सूची (ग) स्क्रीन प्ले (घ) स्क्रिप्ट
9. प्रॉप्स वे वस्तुएं हैं जिनका उपयोग किया जाता है (क) डायरेक्टर द्वारा (ख) चरित्र द्वारा (ग) क्रिएटिव डिजाइनर द्वारा (घ) स्क्रिप्ट लेखक द्वारा
10. हाई डेफिनिशन का आस्पेक्ट रेशियो है (क) 1.33:1 (ख) 1.78:1 (ग) 2.39:1 (घ) 1.43:1

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. हाल ही में, एनीमेशन का व्यापक रूप से _____ उद्योग में उपयोग किया जाता है।
2. फिल्म 'लॉर्ड्स ऑफ द रिंग्स' में एनीमेशन को _____ चरित्र के साथ जोड़ा गया है।
3. 3D एनीमेशन में _____ के दौरान _____ मॉडलिंग, टेक्सचरिंग और रीगिंग करना आवश्यक है।
4. स्टॉप मोशन एनीमेशन करते समय कैमरा _____ रखें।
5. स्क्रिप्ट और _____ के पूरा होने के बाद ही निर्माण शुरू होगा।
6. शॉट सूची में कैमरा दृश्य, _____, कैरेक्टर एक्शन, प्रॉप व्यवस्था, प्रकाश स्थिति और फ्रेम आकार की जानकारी शामिल होती है।
7. आस्पेक्ट अनुपात _____ और फ्रेम की ऊंचाई के बीच का संबंध है।

8. सिनेमास्कोप का आस्पेक्ट अनुपात _____ है।
9. थंबनेल स्टोरीबोर्ड पैनल के _____ हैं।
10. स्टोरीबोर्ड में, EL का उपयोग _____ कैमरा कोण के लिए किया जाता है।

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. फिल्म के लिए जितना हो सके उतने संदर्भ इकट्ठा करने की कोशिश करें। ये संदर्भ आपको स्टोरीबोर्ड पर ज्यादा मजबूत विचार और स्पष्टता लाने में मदद करेंगे।
2. स्टोरीबोर्ड शुरू करने से पहले फिल्म की गति के बारे में जानकारी आवश्यक नहीं है।
3. 3D एनीमेशन में, चरित्र एनीमेशन से पहले प्रकाश और रेंडरिंग का प्रदर्शन किया जाता है।
4. स्टॉप मोशन एनीमेशन में, एक सेकंड के वीडियो में 25 चित्र कैप्चर करें।
5. स्टोरी-बोर्डिंग में स्क्रिप्ट और शॉट-लिस्ट मौखिक संदर्भ होते हैं।
6. किसी भी अनूठे प्रॉप्स की तस्वीरें या चित्रण स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट को ड्राइंग में वस्तुओं की शैली को पकड़ने में मदद करते हैं।
7. कैमरा एंगल तय करते समय फिल्म को प्रस्तुत करने योग्य और दर्शकों से अधिक जुड़ाव वाला बनाएं।

घ. लघु उत्तरीय प्रश्न

1. विचार को अधिक सटीकता से संप्रेषित करने के लिए मुख्य बिंदु लिखें?
2. लाइव एक्शन का फ्लो चार्ट बनाएं और उसे समझाएं?
3. एनीमेशन क्या है? 2D और 3D एनीमेशन में अंतर लिखिए।
4. 3D एनीमेशन का फ्लो चार्ट बनाएं और उसे समझाएं।
5. स्टॉप मोशन एनीमेशन क्या है? इसे कैसे बनाया जाता है?
6. स्टोरीबोर्ड बनाने से पहले कौन सी महत्वपूर्ण जानकारी आवश्यक है?
7. थंबनेल स्टोरीबोर्ड क्या है? इसे बनाने के चरण लिखें।
8. रफ स्टोरीबोर्ड क्या है?

मॉड्यूल 2 — स्केचिंग के लिए उपकरण और तकनीकें (Tools and Techniques for Sketching)

मॉड्यूल अवलोकन (Module Overview)

स्टोरीबोर्ड कलाकार के लिए ड्राइंग और स्केचिंग आवश्यक कौशल हैं। स्केचिंग शुरू करने के लिए पेंसिल और कागज आवश्यक उपकरण हैं। विभिन्न शेड्स को बनाने के लिए विभिन्न प्रकार की पेंसिल उपलब्ध हैं। पेंसिल के विभिन्न ग्रेड और विशिष्ट उद्देश्यों के लिए उनके उपयोग के बारे में भी जानकारी प्राप्त करें। ड्राइंग और स्केचिंग में विभिन्न गुणवत्ता और सतह की बनावट वाले कागजों का उपयोग किया जाता है, जिससे उच्च-गुणवत्ता वाले स्केच बनाए जा सकते हैं। इस इकाई में विभिन्न कागजों पर विभिन्न पेंसिलों द्वारा बनाई गई बनावट और उनके उपयोगों पर चर्चा की गई है। यहाँ स्केचिंग उपकरणों का उपयोग करके विभिन्न स्केचिंग तकनीकों पर चर्चा की जाएगी।

स्केचिंग तकनीक किसी भी स्केच या स्टोरीबोर्ड को बनाने से पहले परिदृश्य का अवलोकन करने की आग्रह करती है। आपको विभिन्न क्षेत्रों जैसे लैंडस्केप, पेड़, विभिन्न भू-आकृतियाँ और जलाशयों का अध्ययन करना होगा ताकि उन विवरणों पर विशेष रूप से जोर दिया जा सके जो बिल्कुल अदृश्य हैं। इसके अलावा हम, विभिन्न हावभाव चित्रों और स्केच के माध्यम से क्रिया (Action) कैसे उत्पन्न करें, इस पर चर्चा करेंगे।

उन्नत विषयों की ओर बढ़ते हुए, आप पात्र चित्रांकन, परिप्रेक्ष्य चित्रांकन और चित्र में विस्तार गहराई (depth) और छाया (shadow) दर्शाने के लिए शेडिंग और प्रकाश की तकनीकों के बारे में भी समझेंगे।

किसी भी कहानी में पात्र सबसे महत्वपूर्ण भूमिका निभाते हैं। इसमें विभिन्न शारीरिक, भावनात्मक और मानसिक विशेषताओं के साथ विभिन्न पात्रों की रूपरेखा तैयार करना आवश्यक है। साथ ही, कहानी लेखन के लिए आवश्यक सभी विशिष्टताओं के साथ विभिन्न चेहरे के भावों और शारीरिक मुद्राओं वाले पात्रों को कैसे चित्रित किया जाए, यह भी जानेंगे। परिप्रेक्ष्य चित्रण (Perspective Drawing) यह बताता है कि एक, दो और तीन-बिंदु परिप्रेक्ष्य के साथ अधिक यथार्थवादी रेखाचित्र कैसे बनाए जाएँ और वस्तुओं के बीच अनुपात कैसे काम करता है। बहु-दृश्य चित्रण भी एक अन्य महत्वपूर्ण तत्व है जिसका उपयोग वस्तुओं के विभिन्न आयामों को दर्शाने के लिए किया जाता है।

पात्र के चरित्र को व्यक्त करने के लिए विवरण, गहराई और परछाइयाँ प्रदान करने हेतु शेडिंग और प्रकाश (Lighting) की व्यवस्था आवश्यक है। प्रकाश परिदृश्यों को गहराई और अर्थ प्रदान करने के लिए विभिन्न पेंसिल ग्रेड द्वारा विभिन्न शेडिंग बनाए जा सकते हैं। इस सत्र में विभिन्न प्रकार की वस्तुओं के लिए विभिन्न शेड्स तकनीकों पर चर्चा की गई है। इसके अलावा, आप विभिन्न शेड्स को मिलाने की महत्वपूर्ण तकनीक और अधिक यथार्थवादी दृश्य बनाने के लिए यह कैसे काम करती है, यह भी समझेंगे।

अधिगम के परिणाम (Learning Outcomes)

इस मॉड्यूल को पूरा करने के बाद, आप निम्नलिखित कार्य करने में सक्षम होंगे:

- पेशेवर स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए उपयोग किए जाने वाले विभिन्न उपकरणों और सॉफ्टवेयर का अन्वेषण।
- त्वरित और प्रभावी दृश्य स्टोरी-बोर्डिंग के लिए मौलिक स्केचिंग तकनीक विकसित करेंगे।
- ऐसे चरित्रों का डिजाइन और चित्रण करना सीखेंगे जो व्यक्तित्व और भावना को व्यक्त करते हों।

- स्टोरीबोर्ड में गहराई और स्थानिक सटीकता बनाने के लिए परिप्रेक्ष्य चित्रण की मूल बातें समझेंगे।
- स्टोरीबोर्ड पैनल में वातावरण और आयाम को बढ़ाने के लिए शेडिंग और प्रकाश व्यवस्था के सिद्धांतों को समझेंगे।

मॉड्यूल संरचना (Module Structure)

- सत्र 1. स्टोरी-बोर्डिंग उपकरण
- सत्र 2. स्केचिंग तकनीकें
- सत्र 3. चरित्र चित्रण (Character Drawing)
- सत्र 4. परिप्रेक्ष्य चित्रण (Perspective Drawing)
- सत्र 5. शेडिंग और प्रकाश व्यवस्था

सत्र 1— स्टोरी-बोर्डिंग उपकरण (Storyboarding Tools)

पिंकी ने स्केचिंग सीखने के लिए बड़ी उत्सुकता से एक पेंसिल स्केचिंग किट खरीदी। (चित्र 1.1) इस किट में उपलब्ध विभिन्न पेंसिल, रबर और कुछ अन्य उपकरण देखकर वह बहुत खुश हुई। पेंसिल का उपयोग करके कागज़ पर मैनुअल रूप से स्टोरीबोर्ड बनाया जा सकता है। कंप्यूटर सॉफ्टवेयर का उपयोग करके डिजिटल स्टोरीबोर्ड तैयार किया जा सकता है। पेंसिल स्केचिंग किट स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए एक बहुत ही रोचक उपकरण है।



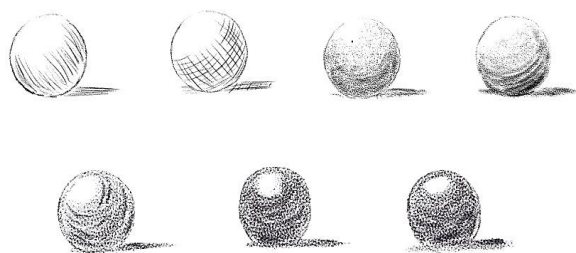
चित्र 1.1 पेंसिल टूल किट

इस सत्र में, आप स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए आवश्यक विभिन्न उपकरणों के बारे में जानेंगे। पेंसिल, कागज़, रबर, शार्पनर, चारकोल, स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए आवश्यक बुनियादी उपकरण हैं, जिनके बारे में इस सत्र में बताया गया है। आप स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए इन उपकरणों का उपयोग कर पाएँगे।

1.1 स्केचिंग और ड्राइंग (Sketching and Drawing)

स्केचिंग, स्टोरीबोर्ड के लिए पात्र, प्रॉप्स और दृश्य बनाने का आधार है। दृश्य को देखना, उसका अर्थ समझने के लिए उसका अवलोकन करना और उसे स्मृति में अंकित करना या दृश्य को कैद करना, उस दृश्य को पेंसिल से भौतिक रूप से प्रलेखित चित्रों में बदलने का आधार है।

पेंसिल आपकी आँखों, दिमाग और हाथों के बीच एक भौतिक कड़ी है। यह सबसे ज़रूरी स्केचिंग टूल है क्योंकि इसे संभालना आसान है और यह इस्तेमाल में भी सस्ता है। शुरुआती कलाकारों के लिए पेंसिल से स्केचिंग करने की एक अनूठी विशेषता इसका लचीलापन और प्रवाह है। इसे चित्र 1.2 में दिखाया गया है।



चित्र 1.2 पेंसिल छायांकन

1.2 स्टोरी-बोर्डिंग उपकरण (Storyboarding tools)

मैन्युअल रूप से स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए आवश्यक उपकरणों में विभिन्न पेंसिल, चारकोल, कागज, ब्लेंडिंग स्टैम्प, शार्पनर और इरेजर शामिल हैं।

1.2.1 विभिन्न पेंसिलें (Different Pencils)

विभिन्न प्रकार के चित्र बनाने के लिए पेंसिल एक कलाकार का सबसे मूलभूत और महत्वपूर्ण उपकरण है। अच्छे शेड्स बनाने के लिए पेंसिल चलाने की तकनीक भी उतनी ही महत्वपूर्ण है। एक साधारण पेंसिल से विभिन्न प्रकार के चित्र और शेडिंग बनाना संभव है। यह पेंसिल पकड़ने और दबाव डालने के तरीके पर भी निर्भर करता है।

पेंसिल का इस्तेमाल ड्राइंग और स्केचिंग में बहुउद्देशीय रूप से किया जा सकता है। दस्तावेज़ के किसी भाग को हाइलाइट करने के लिए इसका इस्तेमाल पेन या मार्कर की तरह भी किया जा सकता है। पेंसिल विभिन्न प्रकार के शेडिंग किट में उपलब्ध हैं, जैसा कि चित्र 1.3 में दिखाया गया है।



चित्र 1.3 पेंसिल शेडिंग किट

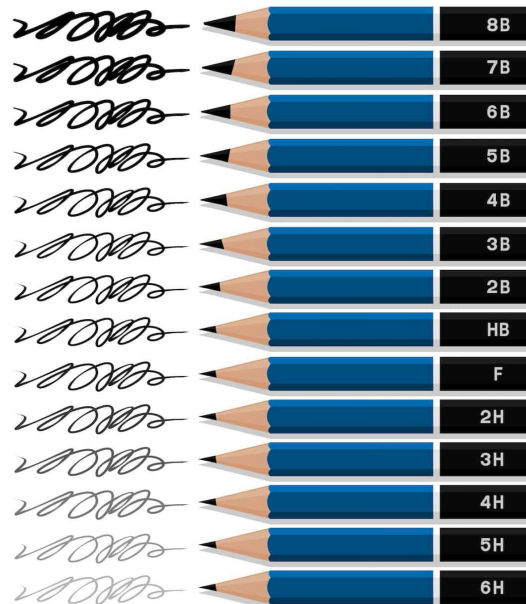
पेंसिलों के विभिन्न शेड्स का उपयोग उत्तम शेडिंग के साथ एक सुंदर रेखाचित्र बनाने के लिए किया जा सकता है। स्टोरीबोर्ड में रेखाचित्र बनाने के लिए मुख्यतः ग्रेफाइट पेंसिल और चारकोल पेंसिल का उपयोग किया जाता है।

ग्रेफाइट पेंसिल (Graphite Pencils)

ग्रेफाइट पेंसिलें ग्रेफाइट और चिकनी मिट्टी के मिश्रण से बनी ठोस कोर से बनी होती हैं। ग्रेफाइट पेंसिल से गाढ़ी और मोटी रेखाएँ खींची जा सकती हैं। ये ड्राइंग और स्केचिंग के लिए बहुत उपयोगी हैं और बेहतरीन परिणाम दे सकती हैं। आम तौर पर ड्राइंग और स्केचिंग आर्टिस्ट चित्र बनाने और स्केचिंग के लिए इन ग्रेफाइट पेंसिलों का इस्तेमाल करते हैं। ग्रेफाइट पेंसिलों को दो श्रेणियों में विभाजित किया जा सकता है - H प्रकार और B प्रकार। "H" प्रकार में 2H, 3H, 4H, 5H, 6H, 7H, 8H, 9H और "B" प्रकार में 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B, 8B और 9B शामिल हैं।

"H" पेंसिल की लीड की "कठोरता" को दर्शाता है और "B" पेंसिल की लीड के "काला" (कालेपन) को दर्शाता है। "H" पेंसिलें "B" पेंसिलों की तुलना में अधिक कठोर होती हैं और ज्यादा हल्के रंगों के स्ट्रोक लगाती हैं। जैसे-जैसे "H" में संख्या

बढ़ती है, पेंसिल अधिक कठोर होती जाती है और हल्के रंगों के स्ट्रोक लगाती जाती है। इसका अर्थ है कि कठोरता क्रमशः 2H से 9H तक बढ़ती है। इसी प्रकार, "B" प्रकार की पेंसिल के मामले में, पेंसिल का कालापन या गहरापन क्रमशः 2B से 9B तक बढ़ता है। चित्र 1.4 में ग्रेफाइट पेंसिलों के प्रकार और उनके द्वारा सामान्यतः बनाए जाने वाले शेड्स दर्शाए गए हैं। "HB" का अर्थ है संतुलित कठोरता और कालापन और "F" का अर्थ है "फाइन पॉइंट"।



चित्र 1.4 विभिन्न प्रकार की ग्रेफाइट पेंसिलें

चित्र 1.4 में, "H" का अर्थ "कठोरता" है, "B" का अर्थ "कालापन" है, "HB" का अर्थ संतुलित कठोरता और कालापन है, और "F" का अर्थ "सूक्ष्म बिंदु" है। "HH" का अर्थ "बहुत कठोर" है और "BB" का अर्थ "बहुत काला" है। आजकल बाजार में कई तरह की पेंसिलें उपलब्ध हैं।

"9B" पेंसिल कागज पर स्ट्रोक करने के लिए सबसे गहरी और मुलायम पेंसिल है। यह स्केचिंग के लिए सबसे अंधेरे क्षेत्रों (depth area) गहरे हिस्से को भी शेड्स करने में मदद करती है। यह ज्यादा चिकनी चलती है और कागज पर खरोंच के निशान आसानी से छोड़ देती है। इस पेंसिल को स्ट्रोक करने के लिए दबाव की जरूरत नहीं होती और मिटाने के बाद कागज की सतह पर निशान पड़ने की संभावना कम होती है।

"9H" पेंसिल सबसे सख्त होती है और हल्के शेड्स पर स्ट्रोक लगाती है। "H" पेंसिल का इस्तेमाल ज्यादातर स्केचिंग में हल्के शेड्स के लिए किया जाता है। "H" पेंसिल सख्त होती हैं और इसलिए मिटाने के बाद कागज की सतह पर खरोंच के निशान छोड़ जाती हैं। पेंसिल का चयन शेडिंग टोन की जरूरत के अनुसार किया जाता है।

व्यवहारिक अभ्यास 1.1

कक्षा 6B, HB, 6H की पेंसिल का उपयोग करके कागज पर रेखाचित्र बनाएं और उनकी गुणवत्ता का अवलोकन करें।

चारकोल (Charcoal)

चारकोल एक मैट डार्क ड्राइंग मेटीरियल है जो आसानी से टूट जाता है और कागज पर प्रभावशाली निशान बनाने के लिए इस्तेमाल किया जाता है। यह तीन मुख्य रूपों में उपलब्ध है - पेंसिल, वाइन और स्टिका जैसा कि चित्र 1.5 में दिखाया गया है।



चित्र 1.5 पेंसिल, वाइन और स्टिक चारकोल

पेंसिल चारकोल (Pencil Charcoal)

यह कठोर से लेकर मुलायम तक होता है, बिल्कुल ड्राइंग पेंसिल की तरह। यह कागज पर बहुत बारीक निशान बनाता है और दबाव पड़ने पर भी अच्छी तरह काम करता है। इसका इस्तेमाल छोटी-छोटी कलाकृतियाँ बनाने में किया जाता है।

वाइन चारकोल (Vine Charcoal)

यह जली हुई लकड़ी है। यह नरम होती है इसलिए कागज के खुरदरे हिस्सों में आसानी से भर जाती है, जिससे कागज पर एक ठोस काला रंग आ जाता है। यह पूरी तरह से काला नहीं होता, बल्कि चांदी जैसा धूसर रंग होता है।

स्टिक चारकोल (Stick Charcoal)

चारकोल स्टिक कठोर और मुलायम श्रेणियों में उपलब्ध है और कभी-कभी विभिन्न रंगों में भी उपलब्ध होता है। इससे काफ़ी गहरा काला रंग बनाया जा सकता है, और आम तौर पर इसका उपयोग स्केच पर सबसे गहरा रंग करने के लिए किया जाता है।

1.3 विभिन्न पेपर (Different Papers)

स्केचिंग की शुरुआत में अभ्यास के लिए कुछ मानक श्वेतपत्रों (white paper) पर स्केचिंग शुरू करनी होगी। नए कलाकारों के लिए टैबलेट या स्केचबुक पर पेन से पेशेवर रूप से डिजिटल स्केचिंग सीखना मुश्किल होता है।

स्केचिंग बनाते समय हाथों की गति और हाव-भाव के दौरान, कागज की मोटाई और उसके किनारों की सीमाएँ सबसे बड़ी बाधाएँ होती हैं। कभी-कभी कई पृष्ठों वाली स्केचबुक पेंसिल के साथ सुविधाजनक नहीं होती। इसलिए एकल शीट या फ्लैट शीट का उपयोग करना बेहतर होता है। कलाकार अपनी हथेली को ड्राइंग शीट की सतह पर आराम से रख सकता है। जब एक तरफ़ की शीट पूरी भर जाए है, तो कागज को दूसरी तरफ़ पलटकर उसमें ड्राइंग की जा सकती है। शेडिंग/स्केचिंग पर पकड़ बनाने, नियंत्रण और आत्मविश्वास बढ़ाने के लिए, अभ्यास या अन्य रफ़ अभ्यासों के लिए इन सस्ते कागजों का इस्तेमाल करें। इन जब इन शीटों पर अच्छी पकड़ बन जाए तो अगली अवस्था में उच्च गुणवत्ता वाले कलात्मक कागजों का उपयोग करें।

स्केचिंग के लिए उपयोग होने वाले पेपर कई वजन और बनावट (टेक्सचर) में उपलब्ध होते हैं। कागज के वजन से मतलब उसके भारीपन या मोटाई से है। आम तौर पर हमारा कागज सामान्य रूप से 120 GSM से ज्यादा मोटा होता है। सामान्य ड्राइंग पेपर का वजन 75 GSM से 200 GSM के बीच होता है। कुछ कागज हल्के खुरदरे होते हैं या उन पर खुरदरे पैटर्न होते हैं जिन्हें टेक्सचर कहा जाता है। टेक्सचर का अर्थ है कागज की सतह में मौजूद दानेदार सतह की मात्रा। वाटरकलर पेपर

आम तौर पर मोटा और अत्याधिक दानेदार (grainy) होता है, जबकि प्लेट ब्रिसल्स पेपर की सतह चिकनी और चमकदार होती है।

1.4 शार्पनर और इरेज़र (Sharpener and Eraser)

शार्पनर पेंसिल की नोक को विभिन्न कार्यों के अनुसार, जैसे लंबी, छोटी या कोणीय, आकार देने में सहायक होता है। ये रबड़ (Eraser) के गंदे किनारों को काटने के लिए भी उपयोगी हो सकता है। इसे चित्र 1.6 में दिखाया गया है।



चित्र 1.6 विभिन्न शार्पनर और इरेज़र

इरेज़र गलतियों को मिटाने या ब्लेंड करने के लिए उपयोगी होते हैं। नीचे दिए विभिन्न प्रकार के इरेज़र दर्शाए गए हैं-

रबर इरेज़र (Rubber Eraser) - यह सबसे ज्यादा इस्तेमाल किया जाने वाला इरेज़र है जिसे गुलाबी इरेज़र के नाम से भी जाना जाता है। (चित्र 1.7) इसका उपयोग कागज़ पर पेंसिल के निशान मिटाने के लिए किया जाता है। यह पेंसिल के निशान हटाते समय अपने आप रबर के टुकड़े निकालता है। अगर इसे ज्यादा ताकत से इस्तेमाल किया जाए, तो यह कागज़ को फाड़ भी सकता है।



चित्र 1.7 रबर इरेज़र

गम इरेज़र (Gum Eraser) - यह रबर इरेज़र की तुलना में अधिक मुलायम होता है। उपयोग करने पर यह बिखरने लग जाता है। इसके टुकड़े ग्रेफाइट को सोखने में सहायक होते हैं। चूँकि गम इरेज़र टूटने की प्रवृत्ति रखते हैं, इसलिए ये कागज़ को नहीं फाड़ते। चित्र 1.8 में दिखाए गए गम इरेज़र कागज़ पर ग्रेफाइट मिटाने के लिए आदर्श हैं।



चित्र 1.8 गम इरेज़र

गूँथा हुआ रबड़ (Kneaded Eraser) - यह मुलायम, लचीला होता है और चित्र 1.9 में दिखाए अनुसार आसानी से किसी भी आकार में ढाला और गढ़ा जा सकता है। गूँथा हुआ रबड़ सतह से ग्रेफाइट और चारकोल पिगमेंट को हटाने का काम करता है। यह कागज़ को किसी भी तरह के नुकसान या दाग से बचाता है। अगर चारकोल से काम कर रहे हैं तो गूँथा हुआ रबड़ बहुत ज़रूरी है।



चित्र 1.9 गूथा हुआ रबड़

1.5 ब्लेंडिंग स्टंप्स या शेडिंग स्टंप्स (Blending Stumps or Shading Stumps)

ब्लेंडिंग स्टंप्स, दोनों सिरों पर नुकीले और अच्छी तरह से लपेटे हुए मुलायम कागज़ होते हैं। इन ब्लेंडिंग स्टंप्स का इस्तेमाल ग्रेफाइट पेंसिल या चारकोल पेंसिल के स्ट्रोक को मिलाने, फैलाने या धुंधला करने के लिए किया जाता है ताकि स्केचिंग में एक समान/मुलायम रूप दिया जा सके। (चित्र 1.10)

आम तौर पर इन ब्लेंडिंग स्टंप्स के सिरे मुलायम होते हैं, इसलिए इन्हें हल्के और नरम हाथों से उपयोग करने की सलाह दी जाती है। उपयोग करते समय ये ज्यादा दबाव नहीं सह पाते। ब्लेंडिंग के लिए अगर इन स्टंप्स पर ज्यादा दबाव डाला जाए, तो ये टूट सकते हैं। जब ब्लेंडिंग स्टंप्स के सिरे गंदे या काले हो जाएँ तो इन्हें सैंडपेपर से साफ़ कर लेना चाहिए या किसी कोरे खुरदरे कागज़ पर हल्के हाथों से रगड़कर साफ़ कर लेना चाहिए।



चित्र 1.10 स्टंप को मिलाना या स्टंप को छायांकित करना

1.6 डिजिटल स्टोरी-बोर्डिंग टूल्स (Digital Storyboarding Tools)

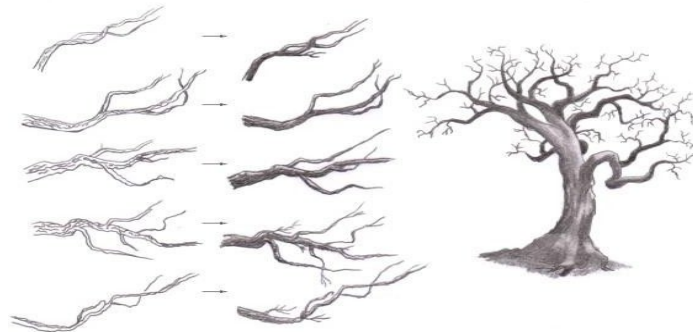
डिजिटल स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए, आपको एक उच्च-क्षमता वाला कंप्यूटर (सामान्य तौर पर इंटेल कोर i7 प्रोसेसर, 16 जीबी रैम, 2 जीबी ग्राफ़िक्स कार्ड और एक Full HD मॉनिटर) चाहिए। इसके अलावा, आपको Wacom Intuos Pro, Wacom Cintiq के डिजिटल पेन और Toonboom Storyboard Pro या Adobe Photoshop जैसे स्टोरीबोर्ड सॉफ़्टवेयर के साथ एक अच्छी गुणवत्ता वाला टैबलेट भी चाहिए।

1.7 सतह की बनावट (टेक्सचर) और उद्देश्य (Texture and Purpose)

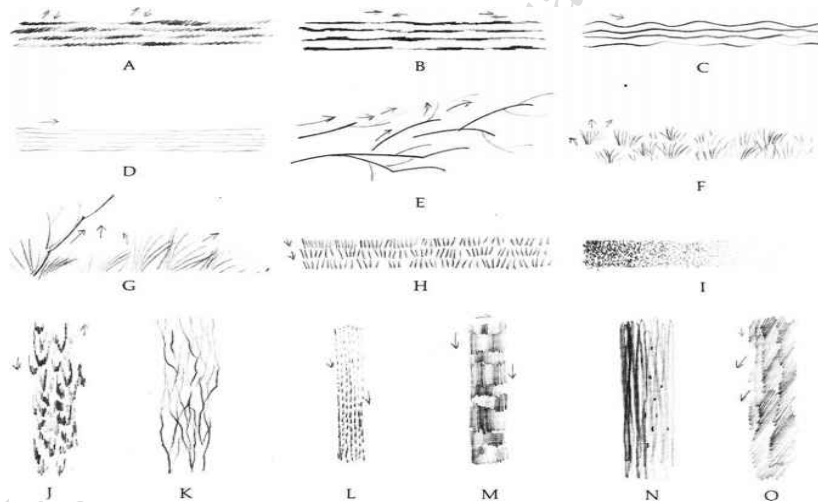
टेक्सचर का उपयोग, चित्र में विभिन्न सतही क्षेत्रों को दर्शाने और किसी वस्तु की त्रि-आयामी विशेषता को दिखाने के लिए किया जा सकता है। यह प्रभाव टेक्सचर को हाइलाइट और शैडो के रूप में जोड़कर प्राप्त किया जाता है। स्केचिंग का अंतिम लक्ष्य चित्र की सही व्याख्या करना है। टेक्सचर का उपयोग आकार को विस्तार से समझाने के लिए किया जाता है। किसी विशेष टेक्सचर को बनाने के लिए कुछ मानकों का पालन किया जाना चाहिए। चित्र में यथार्थता के कुछ गुण होने चाहिए

और जो विषय प्रस्तुत किया गया है, वह स्पष्ट और समझने योग्य होना चाहिए। इसे चित्र 1.11 और चित्र 1.12 में छायांकन के माध्यम से टेक्सचर के विभिन्न प्रकारों में दर्शाया गया है।

उदाहरण के लिए, एक किनारेदार झालरदार पेड़ की गहराई (Depth) और खुरदरेपन (Roughness) को दर्शाने के लिए टेक्सचर शेडिंग की आवश्यकता होती है। अधिक उन्नत स्तर पर, एक पुराना पेड़ किसी नए कोमल पौधे जैसा नहीं दिखना चाहिए। तने और छाल से उसकी उम्र का पता चलना चाहिए। एक अन्य उदाहरण में पत्थर के अग्रभाग वाले घर को स्केच बनाते समय समह की खुरदुरी बनावट को नीचे की ओर खींची हुई रेखाओं से दर्शाना आवश्यक है, ताकि जोड़ों और प्लास्टर में सूक्ष्म अंतर को अप्रत्यक्ष रूप से देखा जा सके और उजागर किया जा सके।



चित्र 1.11 शेडिंग के माध्यम से विभिन्न प्रकार की सतही बनावट (Texture)



चित्र 1.12 शेडिंग के माध्यम से विभिन्न प्रकार की सतही बनावट (Texture)

व्यावहारिक गतिविधि 1.1

प्रकृति में पेड़ के तने और पत्थरों जैसी विभिन्न सतही बनावटों (Texture) का पता लगाएं।

चरण 1. एक कागज़ और 6B पेंसिल लें।

चरण 2. कागज़ को सतही बनावट (Texture) पर रखें और उस पर पेंसिल रगड़ें।

चरण 3. बनावट कागज़ पर आ जाएगी।

चरण 4. प्रकृति की प्राकृतिक सतही बनावट (Texture) का अवलोकन करें और उनकी तुलना करें।

व्यवहारिक अभ्यास 1.2

अपने आसपास की प्राकृतिक वातावरण का अवलोकन करें और उन तत्वों और वस्तुओं की सूची बनाएं जिनमें खुरदरापन और कोमलता, छाया और सतही बनावट (Texture) है।

सारांश

- स्टोरीबोर्ड में स्केचिंग किसी भी दृश्य, पात्र और पृष्ठभूमि दृश्य को साथ दृश्यांकन करने की पहली आवश्यक प्रक्रिया है।
- पेंसिल आंखों, मस्तिष्क और हाथ के परस्पर समन्वय से काम करती है।
- पेंसिल को अलग-अलग तरीके से पकड़कर अलग-अलग चौड़ाई, मोटाई, शेड्स, सतही बनावट और टोनल स्पेसिंग बनाई जा सकती है।
- ग्रेफाइट पेंसिल दो श्रेणियों में विभाजित हैं; एच प्रकार और बी प्रकार।
- H का अर्थ है पेंसिल लीड की कठोरता, जबकि B का अर्थ है पेंसिल लीड का कालापन/अंधेरा।
- जैसे-जैसे "H" में संख्या बढ़ती है, पेंसिल कठोर होती जाती है और स्ट्रोक हल्के रंगों का होता जाता है, इसी प्रकार "B" प्रकार की पेंसिल के मामले में, पेंसिल का कालापन (गहरापन) 2B से 9B तक लगातार बढ़ता जाता है।
- ब्लेंडिंग स्टंप का उपयोग ग्रेफाइट या चारकोल पेंसिल के स्ट्रोक को मिश्रित करने, फैलाने या धुंधला करने के लिए किया जाता है।
- सामान्य स्केचिंग के लिए, ग्रेड बी की नरम (soft) पेंसिल सबसे अच्छा विकल्प है, क्योंकि नरम (soft) लीड दबाव पर गहरा शेड्स उत्पन्न करती है।
- सतही बनावट (Texture) का उपयोग आकृतियों का विस्तार से दर्शनिक के लिए किया जाता है।

अपनी प्रगति जाँचें

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. स्टोरीबोर्ड के लिए कैरेक्टर, प्रॉप्स और विजुअल बनाने का आधार क्या है? (क) पेंटिंग (ख) स्केचिंग (ग) स्क्रिप्ट (घ) स्क्रीनप्ले
2. स्केचिंग और स्टोरी-बोर्डिंग के लिए उपयोग करें (क) ग्रेफाइट पेंसिल (ख) रंगीन पेंसिल (ग) चारकोल पेंसिल (घ) ग्रेफाइट और चारकोल पेंसिल
3. H प्रकार की पेंसिल में कौन सा शामिल नहीं है? (क) 2H (ख) 6H (स) 10H (घ) 9H
4. जैसे-जैसे "H" में संख्या बढ़ती है, पेंसिल (क) नरम हो जाती है और स्ट्रोक गहरे रंगों पर होता है (ख) सख्त हो जाती है और स्ट्रोक हल्के रंगों पर होता है (ग) नरम हो जाती है और स्ट्रोक नरम रंगों पर होता है (घ) सख्त हो जाती है और स्ट्रोक गहरे रंगों पर होता है
5. 9B पेंसिल किसमें मदद कर सकती है? (क) सबसे गहरे क्षेत्र को शेडिंग करने में (ख) हल्के शेड्स बनाने में (ग) सबसे हल्के क्षेत्र को टोन करने में (घ) सबसे गहरे क्षेत्र को उज्ज्वल (Bright) करने में
6. यह पेंसिल पूरी तरह से काली नहीं है बल्कि सिल्वर ग्रे रंग की है। (क) पेंसिल चारकोल (ख) वाइन चारकोल (ग) स्टिक चारकोल (घ) HB पेंसिल
7. ब्लेंडिंग स्टंप के सिरे होते हैं (क) मुलायम (ख) कठोर (ग) खुरदरा (घ) तीखे
8. कठोर पेंसिलों का उपयोग किसके लिए किया जाता है? (क) सामान्य रेखाचित्रण के लिए (ख) गृह निर्माण की फॉर्मेटिंग करने के लिए (ग) चित्रकारी के लिए (घ) स्टोरी-बोर्डिंग के लिए
9. सामान्य ड्राइंग पेपर (क) 50gsm से 100gsm के बीच होता है (ख) 100gsm से 150gsm के बीच होता है (ग) 75gsm से 200gsm के बीच होता है (घ) 150gsm से 250gsm के बीच होता है
10. यह इरेज़र रबर इरेज़र से अधिक मुलायम है (क) गम इरेज़र (ख) गुलाबी इरेज़र (ग) गूँथा इरेज़र (घ) विनाइल इरेज़र

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. पेंसिल आंखों, _____ और हाथों के बीच एक भौतिक कड़ी बन जाती है।
2. एचबी पेंसिल में H का अर्थ है _____ और B का अर्थ है _____।
3. 9B पेंसिल कागज पर स्ट्रोक करने के लिए सबसे गहरी और _____ है।
4. वाइन चारकोल एक जला हुआ _____ है।
5. पेंसिल के स्ट्रोक को मिश्रित करने या फैलाने, धुंधला करने के लिए, _____ का उपयोग किया जाता है।

ग. सही या गलत बताएँ

1. कोई भी व्यक्ति पेंसिल को पकड़ने के तरीके और उस पर डाले गए दबाव के आधार पर अलग-अलग मोटाई, शेड, सतही बनावट और टोनल स्पेसिंग की रेखाएं बना सकता है।
2. ग्रेफाइट पेंसिल में, B का अर्थ पेंसिल की लीड की चमक है।
3. यदि 2B से 9B तक क्रम में जाएं तो पेंसिल का कालापन बढ़ जाता है।
4. स्टिक चारकोल कठोर और मुलायम तथा विभिन्न रंगों में उपलब्ध है।
5. इरेज़र मिश्रण के लिए उपयोगी नहीं है।
6. गूँथा हुआ रबड़ सतह से ग्रेफाइट और चारकोल पिगमेंट को हटाकर काम करता है।
7. ब्लेंडिंग स्टंप का उपयोग ग्रेफाइट पेंसिल के स्ट्रोक को मिश्रित करने के लिए किया जाता है।
8. हार्ड पेंसिल का उपयोग मूलतः अंतिम रूप से बनने वाले स्केच की रूपरेखा बनाने के लिए किया जाता है।
9. हाइलाइट और छाया को जोड़कर अलग सतही बनावट प्राप्त की जा सकती है।

घ. लघु उत्तरीय प्रश्न

1. स्टोरी-बोर्डिंग में स्केचिंग और ड्राइंग की क्या भूमिका है?
2. ड्राइंग के लिए विभिन्न प्रकार की पेंसिलों के बारे में बताएं।
3. ड्राइंग के लिए विभिन्न प्रकार के कागजों की व्याख्या करें।
4. कागज का वजन कितना होता है और यह ड्राइंग पर किस प्रकार प्रभाव डालता है?
5. ड्राइंग बनाने में चारकोल के उपयोग को लिखिए।
6. विभिन्न प्रकार के इरेज़र और स्केचिंग में उनके उपयोग के बारे में लिखें?
7. ड्राइंग में सतही बनावट लागू करने का क्या महत्व है?

© PSSCIVY Material Not be Published

सत्र 2 — स्केचिंग तकनीकें (Sketching Techniques)

एक बार साक्षी ने एक ड्राइंग प्रतियोगिता में भाग लिया, जहाँ उसे ड्राइंग को देखकर उसका स्केच बनाना था। उसे एहसास हुआ कि यह एक कठिन काम है, क्योंकि उसे सरल स्केचिंग तकनीकों का उपयोग करके जटिल आकृतियाँ बनाना नहीं आता था। वह इस प्रकार की स्केचिंग तकनीकों के बारे में पूरी जानकारी प्राप्त करना चाहती थी। उसकी शिक्षिका ने स्केचिंग का प्रदर्शन करके इस तकनीक के बारे में पूरी जानकारी दी। (चित्र 2.1)

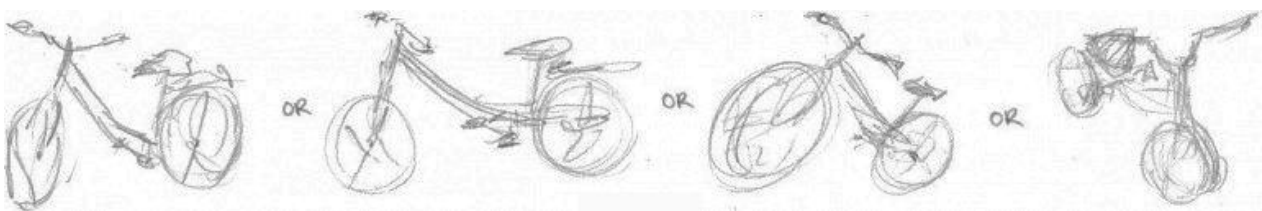


चित्र 2.1 साक्षी द्वारा अवलोकन द्वारा रेखाचित्र बनाना

इस सत्र में, आप मुक्त प्रवाह रेखाओं (Free Flow lines) का उपयोग करके मूल आकृतियाँ बनाने की स्केचिंग तकनीकों के बारे में पूरी जानकारी प्राप्त करेंगे। इस कार्य के लिए आपको जटिल वस्तुओं को सरल आकृतियों में विभाजित करना होगा। स्केच और स्केचिंग ड्राइंग बनाने की अवलोकन और रिकॉर्डिंग विधि आपको भूदृश्य (Landscape), जलदृश्य (Waterscape) और स्केच बनाने के अन्य रूपों में निपुण बनाएगी।

2.1 स्केचिंग का परिचय (Introduction to Sketching)

स्टोरीबोर्ड फिल्म का एक रफ ड्राफ्ट होता है। फिल्म का निर्माण पूरी तरह से स्टोरीबोर्ड पर निर्भर करता है। इसलिए, अधिक जानकारीपूर्ण स्टोरीबोर्ड बनाना जरूरी है। स्केचिंग स्टोरीबोर्ड के महत्वपूर्ण पहलुओं में से एक है। ड्राइंग और स्केचिंग के माध्यम से क्रियाओं (action) को सरलता से संप्रेषित किया जा सकता है। स्केचिंग, कागज पर किसी विचार की एक रफ प्रारंभिक रूपरेखा उकेरने की प्रक्रिया है। इससे विचार को कागज पर शीघ्र साकार किया जा सकता है। स्टोरीबोर्ड कलाकार को कार, नाव, घर, व्यक्ति या पेड़ जैसी आधारभूत वस्तुओं को सरल आकृतियों में चित्रित करने में पारंगत होना चाहिए। यह स्टोरी-बोर्डिंग के लिए विशेष रूप से उपयोगी है, क्योंकि इसके लिए बड़ी संख्या में रफ स्केच की आवश्यकता होती है। आइए, चित्र 2.2 में दिखाए अनुसार साइकिल के कुछ रफ स्केच बनाएँ।

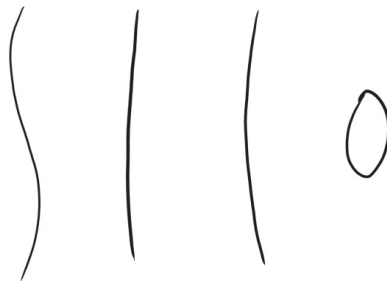


चित्र 2.2 साइकिल का रफ स्केच

2.2 मूल आकृतियाँ बनाना (Drawing basic shapes)

हर आकृति कुछ आधारभूत आकृतियों जैसे रेखा, वक्र या वृत्त से बनती है। इसलिए, जटिल आकृतियाँ बनाने के लिए कुछ आधारभूत आकृतियों का अभ्यास करना ज़रूरी है। चित्र बनाते समय, कागज़ की सतह के ठीक ऊपर कई बार स्ट्रोक लगाने का अभ्यास करें और पेंसिल की नोक को हल्के से कागज़ पर रखकर एक समान, बिना हिले-डुले रेखा बनाएँ। एक ही कोण से ऐसा करने का अभ्यास करें और उसमें निपुणता हासिल करें। किसी अलग कोण पर रेखा या वक्र बनाने के लिए, स्ट्रोक बदलने के बजाय, कागज़ को घुमाएँ। बस अपना हाथ घुमाएँ और पेंसिल की गति बढ़ाकर चित्र बनाएँ। स्केचिंग के लिए स्केचबुक का इस्तेमाल करना हमेशा एक अच्छा अभ्यास होता है।

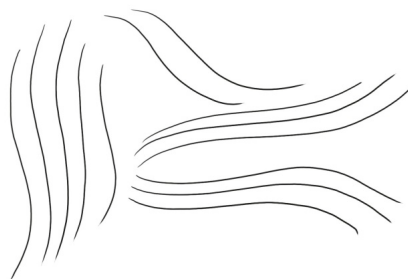
SICO शब्द से चार अलग-अलग आकृतियाँ जानी जाती हैं, जहाँ S का अर्थ S-वक्र, I का अर्थ सीधी रेखा, C का अर्थ C-वक्र और O का अर्थ दीर्घवृत्त है। ये मूल आकृतियाँ हैं जिनसे आप बनाना शुरू कर सकते हैं। SICO का उपयोग करके किसी भी वस्तु का चित्र बनाना संभव है। यह ड्राइंग कौशल को बेहतर बनाने में मदद करता है। ड्राइंग में कौशल हासिल करने के लिए गहन अभ्यास की आवश्यकता होती है। SICO आकृतियाँ चित्र 2.3 में दिखाई गई हैं।



चित्र 2.3 SICO आरेखण आकृतियाँ

2.2.1 एस-कर्व्स (S-Curves)

एस-वक्र एक सरल वक्र है जो एस अक्षर के समान दिखता है। S-वक्र में महारत हासिल करने से सहज और भावपूर्ण चित्र बनाने में मदद मिलेगी। यह एक सामान्य अभ्यास है कि S कर्व को इतनी मुलायम और संतुलित तरीके से बनाया जाए कि वह देखने में सीधी रेखा जैसी हो। पहले से खींचे गए एस-वक्र को आप हल्के और कोमल स्ट्रोक के जरिए आसानी से ट्रेस कर सकते हैं। अभ्यास के माध्यम से उल्टा S-वक्र बनाया जा सकता है। चित्र 2.4 में दिखाए अनुसार एस-वक्र बनाने का प्रयास करें।

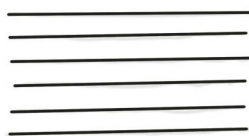


चित्र 2.4 S-वक्र

2.2.2 सीधी रेखाएँ (Straight Lines)

SICO में दूसरा अक्षर I एक सीधी रेखा का प्रतिनिधित्व करता है। यह स्केच/ड्राइंग को स्पष्टता प्रदान करता है और उसे व्यवस्थित बनाता है। केवल दो बिंदु बनाकर और दोनों बिंदुओं के बीच से एक ही स्ट्रोक में मुक्तहस्त रेखा (Free hand)

खींचकर सीधी रेखाएँ खींचना संभव है। शुरुआत में इस टेक्निक का अभ्यास धीरे-धीरे करें, ताकि हाथ और आँख के मध्य समन्वय विकसित किया जा सके। जैसे-जैसे आपका नियंत्रण बेहतर होता जाए गति को धीरे-धीरे बढ़ाएं ताकि रेखाएं आवश्यकतानुसार सटीक रूप से खींची जा सकें। अपने ड्राइंग कौशल को बेहतर बनाने के लिए चित्र 2.5 में दिखाए अनुसार सीधी रेखाएँ खींचने का अभ्यास करें।



चित्र 2.5 सीधी रेखा

मापक पैमाने का उपयोग किए बिना ड्राइंग पेपर पर सीधी रेखाएँ खींचने का अभ्यास करें। चित्र 2.6 में दिखाए अनुसार मुक्तहस्त (Free hand) से जितनी हो सके उतनी सीधी रेखाएँ खींचने का प्रयास करें।



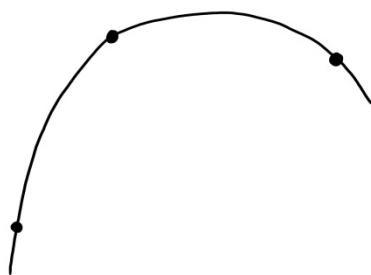
चित्र 2.6 मुक्तहस्त से खींची गई समानांतर सीधी रेखाएँ

चित्र बनाने के लिए निम्नलिखित सुझावों का पालन करें (Follow the following tips for drawing)

- आरामदायक स्थिति में बैठें और कागज को इस प्रकार रखें कि चित्र बनाने में कोई बाधा न आए।
- पेंसिल को कसकर पकड़ने से सीधी रेखाएँ बनने की संभावना कम हो जाएगी। इसलिए रेखाएँ खींचते समय पेंसिल को हल्की ढीली पकड़ से पकड़ें।
- चित्र बनाते समय पेंसिल को कागज पर हल्के से दबाएँ। पेंसिल को कागज पर ज्यादा दबाने से घर्षण और प्रतिरोध बढ़ जाएगा। इससे पेंसिल के मुक्त प्रवाह को नियंत्रित करना मुश्किल हो जाएगा।
- पेंसिल की नोक, कागज को जहाँ संपर्क करती है उस बिंदु पर ध्यान केंद्रित करने का प्रयास करें।
- कलाई और हाथ को स्थिर रखने का प्रयास करें और सीधी रेखाएँ खींचने के लिए पूरे हाथ का उपयोग करें।
- आर्म प्लो का उपयोग करके इसे तेजी से ड्रा करने से बेहतर परिणाम मिलेंगे।
- सही आड़ी या खड़ी रेखाएँ खींचने के लिए, ड्राइंग पेपर को संदर्भ के रूप में उपयोग करें। कागज के किनारे के साथ-साथ समानांतर रेखाएँ खींचने का अभ्यास करें।
- ड्राइंग कौशल में सुधार करने के लिए ज्यादा से ज्यादा ड्राइंग करें।

2.2.3 सी-वक्र (C-Curves)

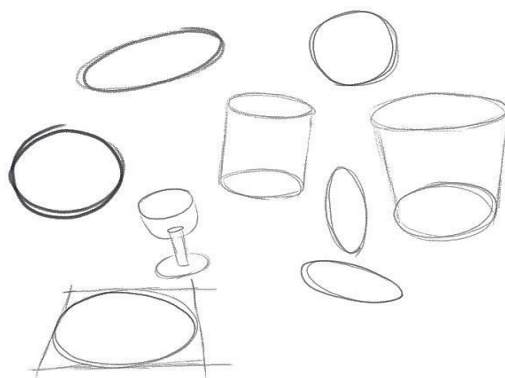
SICO शब्द का तीसरा अक्षर C कर्व है, इसका उपयोग किसी वस्तु या मानव आकृतियों को क्रियाशील दिखाने के लिए किया जाता है। और यह चरित्र रेखा चित्रण (Character drawing) में अक्सर प्रयुक्त होता है। यह C कर्व अंग्रेजी के C अक्षर के समान दिखती है। इसे बनाने के लिए पहले तीन बिंदु बनाएँ और इन तीन बिंदुओं से होकर गुजरने वाली एक रेखा खींचें।



चित्र 2.7 सी-वक्र

2.2.4 दीर्घवृत्त (Ellipse)

दीर्घवृत्त एक कठिन आकृति है, जिसे सीखना आसान नहीं है, क्योंकि यह अलग-अलग दृष्टिकोण (Perspective) से देखने पर अलग-अलग दिखती है। जब कोई गोल वस्तु किसी कोण से देखी जाती है तो उसे दर्शाने के लिए दीर्घवृत्त (Ellipses) का उपयोग किया जाता है।



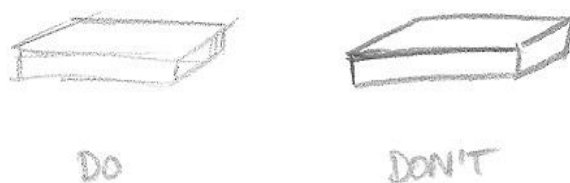
चित्र 2.8 दीर्घवृत्त द्वारा निर्मित विभिन्न आकृतियाँ

व्यवहारिक अभ्यास 2.1

एस वक्र, सी वक्र, सीधी रेखा और दीर्घवृत्त का उपयोग करके विभिन्न आकृतियाँ बनाने का अभ्यास करें।

2.3 मुक्त प्रवाह वाली रेखा बनाएँ (Create free flowing line)

शुरुआत में, ढीली और हल्की-फुल्की मुक्त प्रवाह वाली रेखाएँ खींचना अच्छा रहता है। पेंसिल पकड़ना भी एक कला है। यदि आप पेंसिल को बहुत कसकर पकड़ेंगे तो एक घंटे में आपका हाथ थक सकता है। इसलिए, पेंसिल की पकड़ को समायोजित करें और अपने हाथ को आराम से रखें। चित्र 2.9 मुक्त प्रवाह रेखाचित्रण का एक उदाहरण दिखाता है।

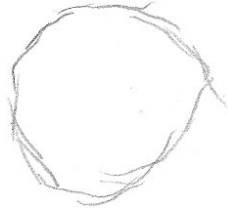


चित्र 2.9 मुक्त प्रवाह रेखाएँ

ड्राइंग के लिए नियमित अभ्यास आवश्यक है। ताकि मांसपेशियों की स्मृति (Muscle Memory) मजबूत हो सके। जब आप किसी विषय का प्रारंभिक स्केच बना रहे हो तो हाथ सामान्य आउट लाईन पर होना चाहिए। जैसे आकार रूप और कोण। प्रायोगिक गतिविधि 2.2 में मुक्त प्रवाह वाली रेखाओं का उपयोग करके एक मूल वृत्ताकार आकृति बनाना दर्शाया गया है।

प्रायोगिक गतिविधि 2.2 – मुक्त प्रवाह रेखाओं का उपयोग करके एक वृत्त बनाएँ।

चरण 1. चित्र 2.10 में दिखाए अनुसार, ढीली रेखाओं के समूह का उपयोग करके एक वृत्त का रेखाचित्र बनाएं।



चित्र 2.10 ढीली रेखाओं का उपयोग करके वृत्त बनाएँ

चरण 2. अब प्रारंभिक रेखाचित्र के बाद आकृतियों को परिष्कृत करने का प्रयास करें। इसके लिए सुधार की आवश्यकता वाले क्षेत्र का पता लगाएँ। चित्र 2.11 में दिखाए अनुसार, वांछित परिणाम प्राप्त होने तक उस पर रेखाचित्र बनाएँ।



चित्र 2.11 आकार को परिष्कृत करें

चरण 3. जब तक आपको चित्र 2.12 में दिखाए अनुसार आकार न मिल जाए, तब तक इस चरण को परिष्कृत करते रहें और दोहराते रहें।



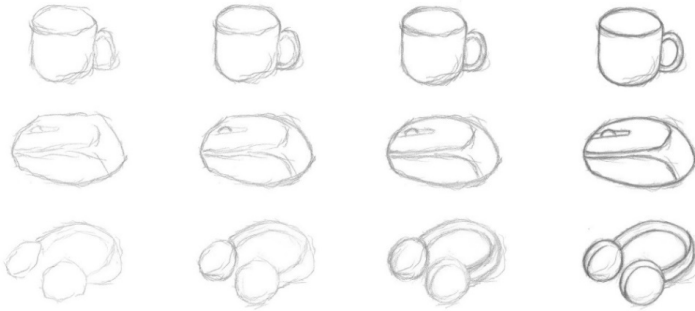
चित्र 2.12 आकृतियों को बार-बार परिष्कृत करें

चरण 4. अंत में, चित्र 2.13 में दिखाए अनुसार, वृत्त का आकार स्पष्ट करने के लिए अधिक विश्वसनीय रेखाओं का उपयोग करें। रेखाचित्र पर काम करते हुए, उखड़ी हुई रेखाओं को मिटा दें या उन्हें स्वाभाविक रूप से गायब होने दें।



चित्र 2.13 पूर्ण वृत्त

व्यवहारिक अभ्यास 2.2. निम्नलिखित आकृतियों का रेखाचित्र बनाएँ। (चित्र 2.14)



चित्र 2.14 विभिन्न रेखाचित्र वस्तुएँ

2.4 वस्तु को सरल आकृतियों में विभाजित करना (Breaking down the object in to simple shapes)

जटिल वस्तुओं को सरल आकृतियों में विभाजित करना एक प्रभावी स्केचिंग तकनीक है। किसी जटिल चित्र या पूरे दृश्य, जैसे बाज़ार या भूदृश्य, को स्केच करने लिए सरल आकृतियों में तोड़ा जा सकता है।

प्रारंभ में सभी आकृतियों में को जैसे बेलन, घन या वर्ग जैसी प्राथमिक आकृतियों में दर्शाया जा सकता है। सबसे पहले आकृति को ब्लॉक करके शुरू करें, फिर उस पर कुछ आधारभूत संरचनाएँ जोड़ें और अंत में स्टोरीबोर्ड के उद्देश्य को पूरा करने के लिए कुछ और विवरण जोड़ें, जैसा कि चित्र 2.15 (a), (b), (c) में दिखाया गया है। चित्र 2.15 (ए), (बी) और (सी) कुर्सी ड्राइंग चरण

प्रायोगिक गतिविधि 2.3 – दी गई वस्तु का रेखाचित्र बनाएँ। (चित्र 2.16)



चित्र 2.16 रेखाचित्रण के लिए वस्तु

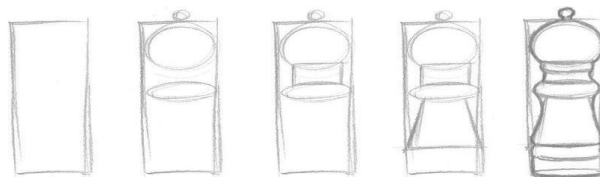
प्रक्रिया

चित्र 2.17 में दर्शाई गई वस्तु का अवलोकन करें और चरणों का पालन करें।

चरण 1. समग्र संरचना का रेखाचित्र बनाएँ।

चरण 2. द्वितीयक आकृतियों की पहचान करें

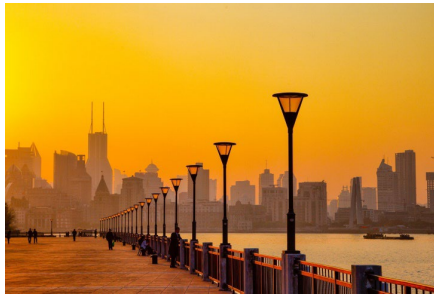
चरण 3. विषय को परिभाषित करें



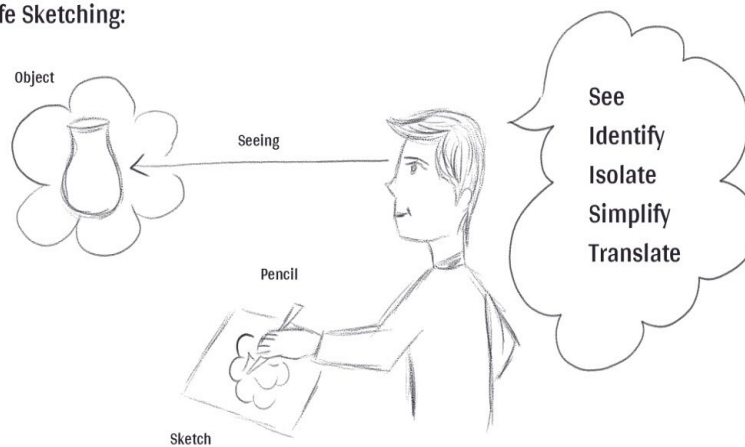
चित्र 2.17 रेखाचित्रण के विभिन्न चरण

व्यवहारिक अभ्यास 2.3

- आकृति को सरल बनाकर हवाई जहाज, बस, साइकिल, कार की आकृतियाँ बनाएँ।
- वस्तु विखंडन तकनीक का उपयोग करके निम्नलिखित दृश्य बनाएँ। (चित्र 2.18)

**चित्र 2.18 रेखाचित्रण के लिए दृश्य****2.5 अवलोकन और रिकॉर्डिंग (Observation and Recordings)**

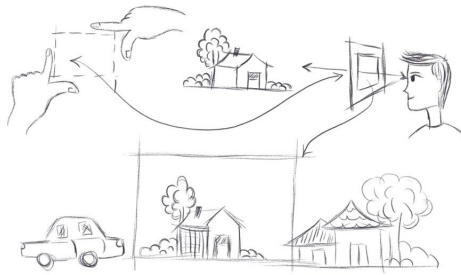
स्टोरीबोर्ड में बनाए गए चित्र आम तौर पर किसी न किसी तरह वास्तविक वस्तु और घटना से प्रेरित होते हैं। इसलिए किसी भी जीवंत रेखाचित्र (sketching) को बनाने से पहले, चित्र बनाने के लिए आवश्यक सभी पहलुओं की जाँच कर लें। किसी भी चित्र को बनाने का पहला कदम उसे ध्यान से देखना और पढ़ना मन में एक स्पष्ट चित्र बनाने के लिए उचित रीडिंग के साथ अवलोकन करना आवश्यक है। (चित्र 2.19) इससे यह सुनिश्चित करने में मदद मिलती है कि चित्रित की गई हर चीज़ स्पष्ट और सटीक हो।

Life Sketching:**चित्र 2.19 जीवन जीने का उचित तरीका रेखाचित्रण**

लैंडस्केप स्केचिंग, खास तौर पर पेड़ों का चित्रण, इसके लिए गहन अवलोकन और अध्ययन की आवश्यकता होती है। यह युवा और नए डिजाइनरों के लिए अधिक लाभदायक हो सकता है। जब वे विभिन्न स्केचों को ध्यान से देखते और अध्ययन करते हैं। तो उन्हें नए विचार प्राप्त होते हैं। जिनका उपयोग भविष्य में स्केचिंग बनाते समय प्रेरणा के रूप में किया जा सकता है। इसे चित्र 2.20 (a) और (b) जीवंत रेखाचित्र और 2.21 चित्र फ्रेमिंग में दर्शाया गया है।



चित्र 2.20 (a) और (b) जीवन रेखाचित्र के उदाहरण



चित्र 2.21 चित्र फ्रेमिंग का महत्व

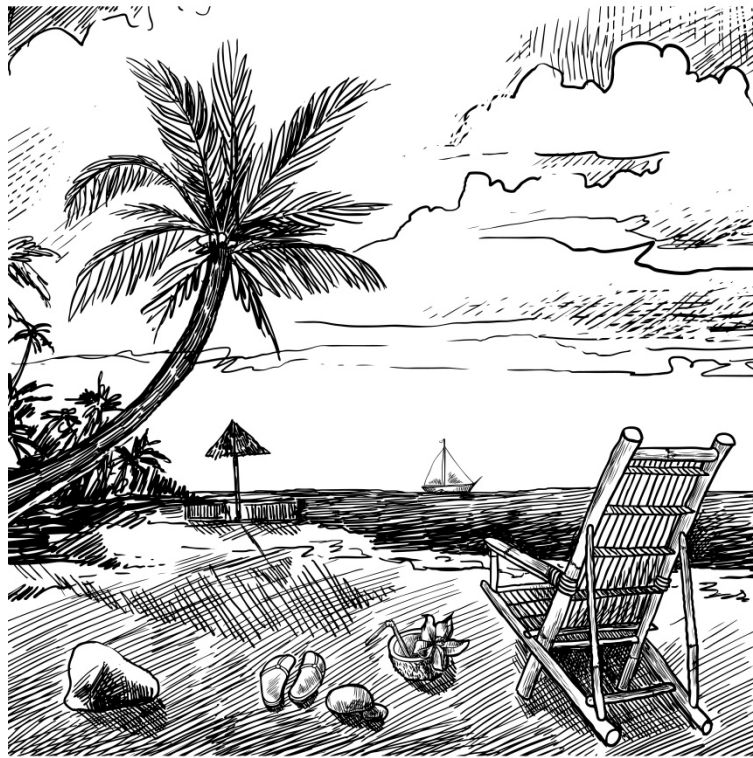
व्यवहारिक अभ्यास 2.4

तीन या चार वस्तुएँ इकट्ठा करें। उन्हें एक मेज़ रखें, अब उन्हें टेबल से ज्यादा उँचाई से देखें, अब पेंसिल से चित्र बनाएँ। चित्र बनाते समय वस्तुओं के अग्रभूमि और पृष्ठभूमि के साथ-साथ प्रकाश और छाया का भी ध्यान रखें। अपनी पसंद की किसी भी पेंसिल शेडिंग तकनीक से स्केच करें।

2.6 लैंडस्केप स्केचिंग (Landscape sketching)

लैंडस्केप स्केचिंग में जिन चीजों को शामिल किया जाता है वे हैं पेड़, झाड़ियाँ, मैदान, पहाड़ियाँ, पानी और कुछ मानवनिर्मित वस्तुएँ जैसे घर। लेकिन इनका प्रयोग हर बार स्केचिंग में नहीं किया जाता। उदाहरण के लिए यह कल्पना करना मुश्किल है कि रेगिस्तान पानी से भरा हो, या पहाड़ियाँ पूरी तरीके से पेड़ों से ढकी हो। इसलिए स्केचिंग करते समय वस्तुओं का सही उपयोग आवश्यकता इसके लिए हमें अपनी आंखों को इस तरह प्रशिक्षित करना होगा, ताकि हम किसी भी दृश्य को सही ढंग से देख सकें और उसका संतुलित स्केच बना सकें।

चाहे वह कोई प्राकृतिक दृश्य हो या आपके सामने खुली कोई किताब, यदि हम सही कोण से देखें तो हम उसका बेहतर स्केच बना सकते हैं, क्योंकि स्केचिंग के लिए हमारे पास हर बार कोई सुंदर दृश्य या वस्तु नहीं होगी, जिसे हम देखकर स्केच बना सकें। इसलिए हमें अपने आसपास की वस्तुओं को ध्यान से देखना सीखना चाहिए, ताकि हम बाद में सुंदर और जीवंत स्केच बना सकें।

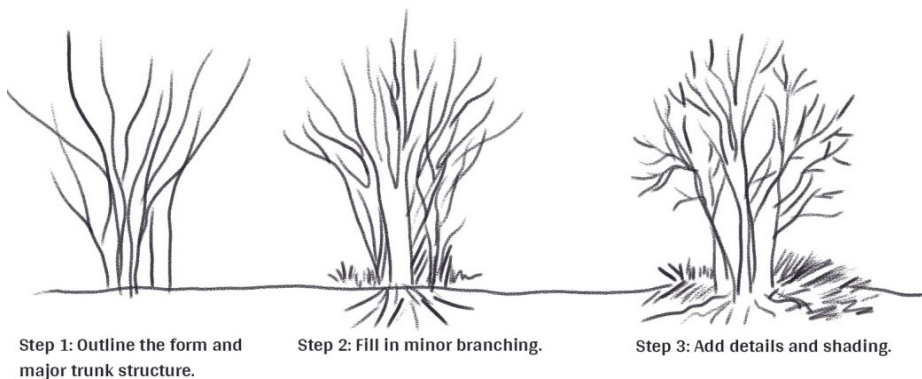


चित्र 2.22 पेंट लेन आर्ट चैनल पेड़ों से संदर्भ लेकर पुनः रेखाचित्र बनाना

जैसा कि पहले बताया गया है, पेड़ लैंडस्केप स्केच बनाने के लिए सबसे महत्वपूर्ण और सबसे कठिन तत्व हैं। ऐसा इसलिए है क्योंकि पेड़ अपने परिवेश के साथ बदल जाते हैं, वे समय के साथ बढ़ सकते हैं और उनकी आकृति, रंग और आकार अलग-अलग जगहों से अलग हो सकता है। कुछ पेड़ बसंत ऋतु में फूलों से भर जाते हैं जबकि कुछ सर्दियों में अपने पत्ते गिरा देते हैं। उससे पेड़ों के दृश्य दिखने का तरीका बदल सकता है। पेड़ों में धूल, बर्फ, पानी जैसे विभिन्न तत्वों का भी प्रभाव पड़ता है। पेड़ों की शाखाओं की संरचना भी भिन्न हो सकती है, और इसलिए उनका पूरा स्वरूप अलग हो सकता है। चित्र 2.23 में पेड़ कैसे बनाएँ, चित्र 2.24 में बिना पत्तों के और चित्र 2.25 में पत्तों के साथ दिखाया गया है।

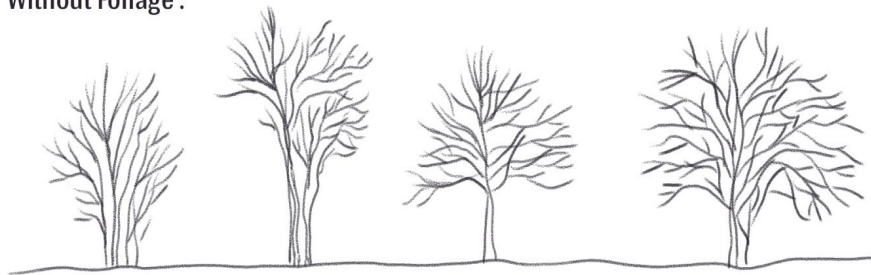
किसी पुराने पेड़ के तने में छाल या उस पर आई दरारों की झलक दिखाई दे सकती है। कभी – कभी मिट्टी के कट जाने से पेड़ की जड़े भी दिखने लगती है। ये कुछ विशेषताएँ केवल अवलोकन और रिकॉर्डिंग सही समझी जा सकती हैं। हर कलाकार का किसी चीज़ को देखने की अपनी दृष्टि होती है, इसलिए कलाकार को अपनी क्षमताओं के अनुरूप बरिक्तियों पर ध्यान देना चाहिए।

Step by step illustration on how to draw a tree



चित्र 2.23 एक पेड़ कैसे बनाएँ, इसका चरण-दर-चरण चित्रण

Without Foliage :



चित्र 2.24 बिना पत्ते का उदाहरण

With Foliage :



चित्र 2.25 पत्ते के साथ का उदाहरण

2.7 भू-आकृतियाँ (Landforms)

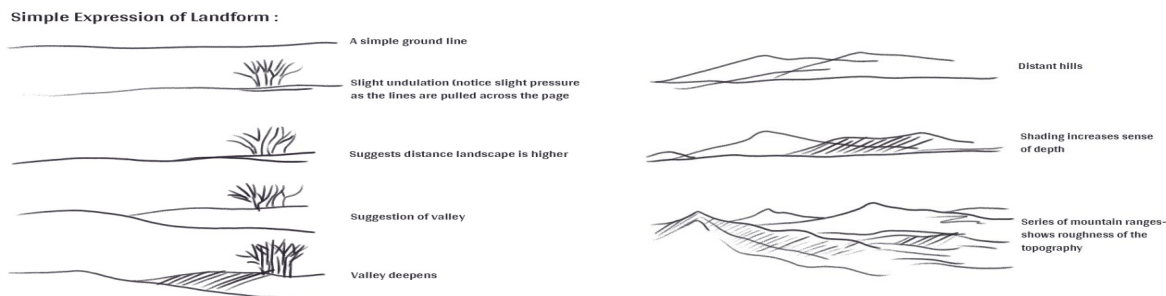
पहाड़ियाँ, घाटियाँ और मैदान, जिनमें कभी-कभार चट्टानें उभरी होती हैं, ये सभी जमीन की भौगोलिक Landforms बनावट के उदाहरण हैं। आम तौर पर एक ही स्थान पर इनमें से एक से अधिक तत्व पाए जाते हैं, ये तत्व चित्र को देखने में ज्यादा आकर्षक बनाते हैं। इससे न केवल स्केच में ज्यादा परतें layers बनाने में मदद मिलती है, बल्कि बेहतर संयोजन composition भी बनता है।

कलाकार के पास गहरी अवलोकन शक्ति होनी चाहिए ताकि वह देख सके कि भू-आकृति बनाते समय सभी आपस में तत्व किस प्रकार परस्पर जुड़ते हैं और अभिव्यक्त होते हैं। विभिन्न परतों को कुछ सरल रेखाओं से बनाना एक अच्छे पेंसिल स्केच की पहचान होती है। इसके लिए आवश्यक है रिकॉर्ड करना और अवलोकन करना। आपको अलग-अलग भौगोलिक बनावट और उनकी अंदर की संरचना को विस्तार से समझना चाहिए, आपको देखना चाहिए कि घाटी और पहाड़ों में किस दिशा में ढलान है और चोटी की रेखाओं में उभार कहां-कहां है साथ ही सूर्य की दिशा को भी समझना चाहिए और अवलोकन करना चाहिए कि घाटियों और चोटियों पर प्रकाश पड़ने पर वह किस प्रकार बदलते हैं। (चित्र 2.26)



चित्र 2.26 वृक्ष के पत्तों की छाया और पैटर्न

पेंसिल से बनाए स्केच में अभिव्यक्तिकरण रेखाओं expressive line की बारीक डिटेलिंग की जरूरत होती है, जो पेंसिल अपनी मुलायम लेड टिप के कारण सबसे अच्छी तरह से कर सकती है। यह दबाव के प्रति अत्यधिक संवेदनशील होती है और कुछ ही सेकंड में नुकीली भी की जा सकती है। चूँकि यह डिटेलिंग के लिए अत्यंत सटीक होती है, इसलिए कोई भी अन्य ड्राइंग माध्यम जैसे पेन ब्रश, स्केच पेन आदि इसके आस-पास भी परिणाम प्राप्त नहीं कर सकता। (चित्र 2.27)



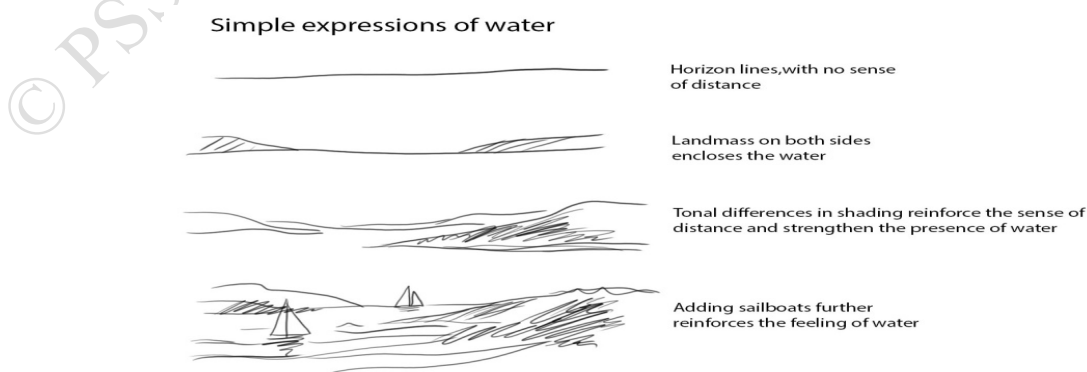
चित्र 2.27 भू-आकृति की सरल अभिव्यक्तियाँ

2.8 जल निकाय (Water Bodies)

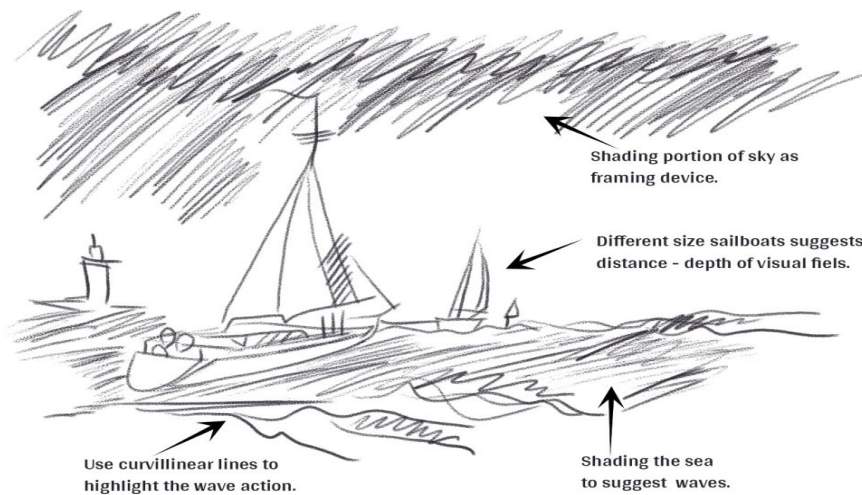
पानी आम तौर पर झील, तालाब, नदी, समुद्र और झरने के रूप में संग्रहित होता है। इसका मतलब है कि पानी या तो ठोस चट्टानों पर निर्भर है अथवा इसे संग्रहण के लिए जमीन की आवश्यकता है। ये अतिरिक्त संसाधन, जैसे कि तालाब का किनारा, तटरेखाएँ, चट्टानों और झरने के पास की चट्टानें, किसी दृश्य में सुंदरता और गहराई जोड़ती है।

पानी का उपयोग किसी छवि के पीछे किसी विशेष विषय को व्यक्त करने के लिए भी किया जा सकता है, जैसे एक नाव जिसके चारों ओर पानी की लहरें हों, जो यह दर्शाती हैं कि नाव गतिमान है। समुद्र तट के पास पानी का कुछ हिलना तेज हवा का संकेत दे सकता है। यहाँ तक कि पानी की सतह पर पड़ने वाले प्रतिबिंब भी एक स्थिर चित्र में विवरण जोड़ सकते हैं। किसी भी पानी की सतह को चित्रित करने का सबसे अच्छा तरीका एक साधारण क्षैतिज रेखा से शुरुआत करना है। (चित्र 2.28)

शुरुआत करने के लिए पेंसिल एक बेहतरीन उपकरण होगी। हर बार पेंसिल को हाथ में लेकर घुमाएँ। एक समान रेखा बनाने के लिए उसकी तीक्ष्णता का उपयोग करें। थोड़ी असमान सतह बनाने के लिए छोटे स्ट्रोक का उपयोग करें। लहरों के लिए, लहरों को क्रियाशील बनाने के लिए छोटे, घुमावदार स्ट्रोक का उपयोग करें। इन सभी का उपयोग एक पैटर्न के रूप में किया जा सकता है। इसलिए, इन्हें बड़े पैमाने पर या गहराई जोड़ने के लिए दोहराएँ। पानी की लहरों के भीतर शेडिंग में विविधता लाएँ, जो दृश्य में कहीं प्रकाश-परावर्तन स्रोत के रूप में भी काम कर सकता है। (चित्र 2.29)



चित्र 2.28 जल के सरल व्यंजक



चित्र 2.29 भूमि और जल की शेडिंग तकनीक

व्यवहारिक अभ्यास 2.5

स्मृति या संदर्भ से एक भूदृश्य बनाएँ। विभिन्न ग्रेड की पेंसिलों से भूदृश्य पर छाया शेड करें। रंग, प्रकाश और शेड में भिन्नता का ध्यान रखें।

सारांश

- किसी भी आकृति को बनाने के लिए एस-वक्र, सीधी रेखाएं, सी वक्र और दीर्घवृत्त सीखें।
- एस वक्र किसी ड्राइंग को नर्म, सुंदर और अभिव्यक्तिपूर्ण बनाते हैं।
- दीर्घवृत्त में पर्सपेक्टिव व्यू होता है; इसलिए प्रारंभ में इसे बनाना कठिन होता है।
- लैंडस्केप स्केचिंग के लिए गहन अवलोकन और अध्ययन की आवश्यकता होती है, विशेष रूप से पेड़ों को चित्रित करने के लिए।
- लैंडस्केप स्केच में शामिल तत्व हैं पेड़, झाड़ियाँ, मैदान, पहाड़ियाँ, पानी, और कुछ मानव निर्मित वस्तुएँ, जैसे घर।
- कंपोजीशन हमेशा बेहतर परिणामों की कुंजी होती है, क्योंकि हर बार सुंदर परिदृश्य या वस्तुओं को कैद नहीं किया जा सकता।
- पेड़ अपने आस-पास के वातावरण के साथ अनुकूलनशील होते हैं, इसलिए वे समय के साथ बढ़ सकते हैं और उनके आकृति, रंग और आकार में अलग-अलग जगहों पर अलग-अलग होते हैं।
- हर कलाकार का किसी चीज़ को देखने का अपना एक नज़रिया होता है, क्योंकि हम सब अलग-अलग हैं और एक जैसे नहीं हैं। इसलिए, कुछ कलाकार स्वाभाविक रूप से बारीकियों पर ध्यान देते हैं।
- पहाड़ियाँ, घाटियाँ और मैदान जिनमें कहीं-कहीं चट्टानें उभरी हुई हैं, भू-आकृतियों की कुछ भौगोलिक विशेषताएं हैं।
- जल सामान्यतः झील, तालाब, नदी, सागर और झरने के रूप में संग्रहित होता है।
- लहरों को गतिशील दिखाने के लिए छोटे, घुमावदार स्ट्रोक का प्रयोग करें। इन स्केच का एक पैटर्न के रूप में दोहराया सकता है, जब इन्हें बड़े पैमाने पर दोहराया जाता है तो चित्र में गहराई डेप्थ आ जाती है।

अपनी प्रगति जाँचें

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. SICO आकृतियों में, I दर्शाता है (क) सीधी रेखा (ख) S वक्र (ग) C-वक्र (घ) दीर्घवृत्त
2. चित्रकारी का अभ्यास मजबूत करता है (क) हाथ (ख) दिमाग (ग) मांसपेशी स्मृति (घ) हाथ और आंख का समन्वय
3. निम्नलिखित में से किस घटक में सरल भूदृश्य शामिल नहीं है? (क) वृक्ष (ख) झाड़ियाँ (ग) मैदान (घ) जल निकाय
4. स्केच शुरू करने से पहले क्या करना चाहिए (क) उपयुक्त देखने का कोण (ख) पेंसिल को तेज करना (ग) डायरेक्टर की दृष्टि को समझना (घ) स्केच को समझना
5. भौगोलिक विशेषताएँ हैं (क) जल (ख) पहाड़ियाँ (ग) मिट्टी (घ) आकाश
6. किसी लैंडस्केप में चित्रांकन हेतु सबसे कठिन और महत्वपूर्ण तत्व क्या है? (क) जल (ख) मानव (ग) पहाड़ियाँ (घ) पेड़
7. ये संयोजन छवि को देखने में अधिक रोचक बनाते हैं और लैंडस्केप बनाने के लिए बेहतर विषय हैं (क) पार्क और लोग (ख) पहाड़ियाँ, घाटियाँ और मैदान (ग) कार और बाइक (घ) भवन और सड़क
8. नरम लीड की नोक से अभिव्यक्ति के कारण लैंडफार्म को प्रस्तुत करने का सबसे अच्छा साधन निम्नलिखित में से कौन सा है? (क) कलम (ख) पेंसिल (ग) पेंट ब्रश (घ) इलेक्ट्रिक पेन
9. निम्नलिखित में से कौन दर्पण प्रभाव और पानी की सतह की स्थिरता को दिखाता है? (क) परावर्तन (ख) अपवर्तन (ग) गहराई (घ) चमक
10. जल तरंगें बनाने के लिए उपयोग करें (क) छोटे, घुमावदार स्ट्रोक (ख) लंबे, सीधे स्ट्रोक (ग) जिगजैग स्ट्रोक (घ) सममित स्ट्रोक

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. विभिन्न _____ दृश्यों के कारण दीर्घवृत्त एक बहुत ही कठिन आकार है।
2. स्केचिंग की शुरुआत में, ढीली और हल्के तरीके से खींची गई _____ रेखाओं का उपयोग करें।
3. रेखाचित्र बनाते समय जटिल वस्तु को _____ आकृतियों में विभाजित करें।
4. एक अच्छा _____ स्केच एक ऐसी रचना है जिसमें पेड़, झाड़ियाँ और पानी के घटक शामिल होते हैं।
5. सबसे महत्वपूर्ण लैंडस्केप तत्व _____ हैं।
6. _____ की शाखायुक्त संरचना विभिन्न प्रजातियों को निर्धारित कर सकती है और इस प्रकार पत्तियों के साथ या उसके बिना, पेड़ का संपूर्ण स्वरूप निर्धारित होता है।
7. भौगोलिक विशेषताओं में पहाड़ियाँ, घाटियाँ और _____ शामिल हैं।
8. _____ का प्रकाश यह दर्शाता है कि पहाड़ों की चोटियों और घाटियाँ विशिष्ट परिस्थितियों पर किस प्रकार प्रतिक्रिया करती हैं।
9. पेंसिल अपनी _____ के कारण भू-आकृतियों को दर्शाने का सबसे अच्छा साधन है।
10. रेखा का _____ प्रत्येक मोड़ के साथ बदल सकता है, जिससे लैंडस्केप प्रोफ़ाइल का एक सरल लेकिन प्रभावपूर्ण expressive चित्रण बनता है।

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. लैंडस्केप स्केचिंग और विशेषकर वृक्षों का स्केचिंग, अवलोकन और रिकॉर्डिंग के महत्व को प्रदर्शित करने के लिए सर्वोत्तम माध्यमों में से एक है।

2. हमें अपनी आंखों को लैण्डस्केप छवि के घटकों को एक अच्छी कंपोजीशन के रूप में देखने के लिए प्रशिक्षित करना चाहिए।
3. भू-आकृतियों का चित्र बनाते समय कलाकार को तत्वों की परस्पर क्रिया और अभिव्यक्ति का अवलोकन करने की आवश्यकता नहीं होती।
4. जल निकाय सामान्यतः झील, तालाब, नदी, झरना या महासागर के रूप में होते हैं।
5. प्रतिबिंब दर्पण प्रभाव और पानी की सतह की स्थिरता को छुपा देता है।
6. त्वरित और रफ स्केच क्रियाशील आकृतियों के अभ्यास के लिए खराब होते हैं।

घ. लघु उत्तरीय प्रश्न

1. एस कर्व, सी कर्व और सीधी रेखा कैसे बनाएं।
2. आकृतियों को सरल कैसे बनाया जा सकता है? एक उपयुक्त उदाहरण दीजिए।
3. एक अच्छा रेखाचित्र बनाने के लिए अवलोकन एक आवश्यक पहलू क्यों है?
4. लैण्डस्केप स्केचिंग के लिए अवलोकन और रिकॉर्डिंग किस प्रकार एक महत्वपूर्ण तत्व है?
5. लैण्डस्केप स्केचिंग क्या है?
6. पेड़ों का रेखाचित्र बनाना सबसे कठिन और महत्वपूर्ण क्यों है?
7. विभिन्न भू-आकृतियों की व्याख्या करें।
8. जल निकायों को परिभाषित करें?

ई. व्यवहारिक अभ्यास

1. लैण्डस्केप स्केच बनाते समय अपनी कुछ रिकॉर्डिंग्स की सूची बनाएं।
2. पेड़ों का अवलोकन करें और उनकी विशेषताओं का विवरण लिखें।

© PSSCIVE Draft Study Material Not to be Published

सत्र 3 — चरित्र चित्रण (Character Drawing)

राज अपने पिता के साथ सर्कस देखने गया था। वहाँ उसने कई किरदार देखे, लेकिन उसे जोकर सबसे ज़्यादा पसंद आया। वह घर लौटने पर, इस किरदार को कागज़ पर उकेरने की कोशिश करता है। लेकिन, उसे भावनाओं और हाव-भावों को दर्शाने में मुश्किल हो रही थी। एक स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट के लिए चरित्र-चित्रण एक महत्वपूर्ण पहलू है। (चित्र 3.1)



चित्र 3.1 राज जोकर का चित्र बनाने की कोशिश कर रहा है

आप इस सत्र में स्क्रिप्ट के पात्रों को समझेंगे। आप विभिन्न मुद्राओं और उचित शारीरिक अनुपात के साथ मानव चरित्र का चित्रण कर पाएँगे।

3.1 चरित्र चित्रण (Character Drawing)

यह स्टोरी-बोर्डिंग का अभिन्न अंग है। एक आदर्श स्टोरीबोर्ड में विभिन्न पात्र होते हैं। इन पात्रों की अलग-अलग विशेषताएँ होती हैं जैसे उम्र, शारीरिक बनावट, व्यवहार, रूप-रंग और अन्य विशिष्टताएँ। कई कहानियाँ और कॉमिक्स गतिशील पात्रों पर केंद्रित होती हैं। इसलिए स्टोरीबोर्ड में सही भावनाओं और क्रियाओं को व्यक्त करना आवश्यक है। उदाहरण के लिए, यदि कोई कहानी भावनाओं, क्रियाओं या नाटकीयता से भरपूर है, तो स्क्रिप्ट की माँग के अनुसार पात्र की भावनाओं और शारीरिक भाषा का अध्ययन करें।

3.2 स्क्रिप्ट में चरित्र (Character in Script)

किसी कहानी में एक पात्र कोई इंसान, जानवर या कोई कल्पनाशील जीव भी हो सकता है। फ़िल्म और एनिमेशन में, पात्र अलग-अलग कार्य कहानी में कर सकता है या संवाद बोल सकता है जिससे कहानी आगे बढ़ती है।

कहानी से पटकथा लिखी जाती है। एक कहानी में कई पात्र होते हैं। कहानी से पटकथा बनाने के लिए सबसे पहले उसे अच्छी तरह समझना ज़रूरी है। फिर कहानी में सभी पात्रों की पहचान करें और उन्हें सूचीबद्ध करें। कहानी पढ़ने के बाद, पात्र के रूप और व्यक्तित्व की कल्पना करें। फिर उसकी सभी विशेषताओं का पता लगाएँ। इससे पात्र की आकृति की कल्पना करने और उसे चित्रित करने में मदद मिलेगी। दर्शकों के लिए पात्र से जुड़ना ज़रूरी है। पात्र को चित्रित करने से पहले, पात्र के सभी महत्वपूर्ण चरित्र-चित्रण एकत्र करें। पात्र से मिलते-जुलते सभी चित्र एकत्र करने से सभी महत्वपूर्ण चरित्र-चित्रणों के साथ किसी विशेष पात्र को चित्रित करने में मदद मिलेगी।

3.3 पात्र चित्रण के मुख्य बिंदु (Key points to draw a character)

किसी व्यक्ति का शारीरिक बनावट उसकी पहली अभिव्यक्ति होता है। इसलिए किसी भी पात्र को चित्रण करने के लिए निम्नलिखित बातों का ध्यान रखना चाहिए।

पात्र का लिंग (Gender of Character) - किसी भी ड्राइंग में यह जानना आवश्यक है कि पात्र पुरुष है या महिला क्योंकि इससे उसके बनावट और हावभाव तथ्य होते हैं।

पात्र की शारीरिक ऊंचाई (Physical height of character) - पात्र की शारीरिक ऊंचाई चित्रण करते समय विचार करने के लिए एक और महत्वपूर्ण मानदंड है।

पात्र का शारीरिक प्रकार (Body type of character) - चरित्र के शारीरिक प्रकार पर ध्यान देना महत्वपूर्ण है जैसे कि मांसल शरीर, मोटा, पतला, पतला या एथलेटिक। इससे स्केच और ज्यादा सटीक और प्रभावशील बनता है।

पात्र की आयु (Age of character) - पात्र का चित्रण करते समय आयु एक अन्य महत्वपूर्ण चिंता का विषय है।

चरित्र की शारीरिक बनावट (Physical appearances of character) - चरित्र की शारीरिक बनावट, जिसमें हेयर स्टाइल जैसे लंबे बाल, छोटे बाल या घुंघराले बाल शामिल हैं, को जानना भी महत्वपूर्ण है। ये सभी किसी पात्र की पहचान और उसके स्केच को सही तरीके से दिखाने में सहायता करते हैं।

3.4 मूल आकृतियों का उपयोग करके सरल और प्रभावी पात्र चित्रण (Drawing simple and effective character using basic shapes)

वृत्त, अंडाकार, आयत और त्रिभुज जैसी आधारभूत आकृतियाँ किसी भी चित्र बनाने के लिए मूल आधार होती हैं। स्केच से पहले किये गये रफ ड्राइंग या थंबनेल छोटे-छोटे शुरूआती चित्र हमें यह समझने में सहायता करते हैं कि पात्र का आकार, बनावट और अनुपात क्या होगा। ये सभी अलग-अलग आकृतियाँ पात्र के रूप-रंग में अनूठी विशेषताएँ जोड़ती हैं।

3.4.1 वर्ग या आयत (Squares or Rectangles)

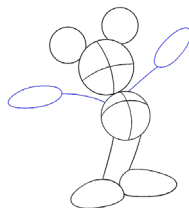
मोटे, भारी या ताकतवर पात्रों को चित्रित करने के लिए वर्गों और आयताकार आकृतियों का उपयोग किया जा सकता है। ये आकृतियाँ पात्र की शारीरिक शक्ति और भारीपन को दिखाती हैं। आयत और वर्ग सामान्यतः मांसल और योद्धा प्रकार के पात्रों को दिखाती हैं। ये आकृतियाँ मजबूती, ताकत और भारीपन का प्रतिनिधित्व करती हैं।

3.4.2 वृत्त और अंडाकार (Circles and Ovals)

वृत्त, अंडाकार और वक्र आकृतियाँ चरित्र में कोमलता, मित्रतापूर्ण रूप, सुंदरता और सरलता को दिखाती हैं। उदाहरण के लिए, मिकी माउस मुख्यतः वृत्तों और अंडाकार आकृतियों से बना है। प्रायोगिक गतिविधि 3.1 में मिकी माउस पात्र बनाने विभिन्न चरणों को दिखाया गया है।

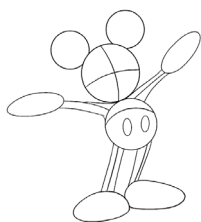
प्रायोगिक गतिविधि 3.1 – वृत्तों और अंडाकारों का उपयोग करके मिकी माउस बनाएँ

चरण 1. चित्र 3.2 (ए) में दिखाए अनुसार कुछ वृत्त और अंडाकार आकृतियाँ बनाएँ



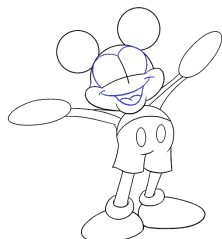
चित्र 3.2 (ए) वृत्त और अंडाकार बनाएँ

चरण 2. चित्र 3.2 (बी) में दिखाए अनुसार मिकी माउस के हाथ और पैर बनाएँ



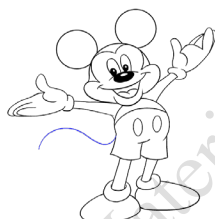
चित्र 3.2 (बी) हाथ और पैर का चित्रण

चरण 3. चित्र 3.2 (सी) में दिखाए अनुसार मिकी माउस का चेहरा, पैट और जूते बनाएं।



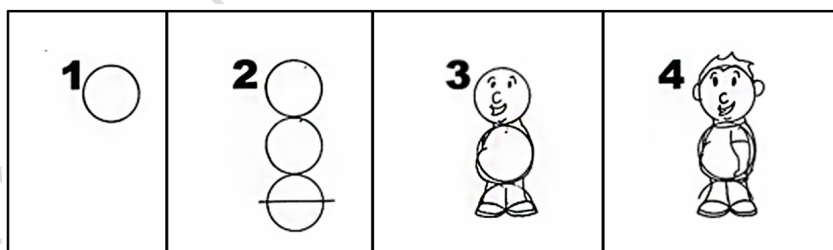
चित्र 3.2 (c) मिकी माउस का चेहरा, पैट और जूते का चित्र

चरण 4. अब चित्र 3.2 (डी) में दिखाए अनुसार आंखें, नाक, पूंछ और हाथ बनाएं।



चित्र 3.2 (डी) आँखें, नाक, पूंछ और हाथ का चित्रण

यदि स्क्रिप्ट में कई पात्र हैं तो सभी पात्रों को उनके रूप-रंग के आधार पर अलग किया जाना चाहिए ताकि दर्शक प्रत्येक पात्र को एक-दूसरे से अलग पहचान सकें। उदाहरण के लिए, वृत्त और अंडाकार का उपयोग करके एक कार्टून पात्र बनाना संभव है। चरणों का क्रम चित्र 3.3 में ग्राफिक रूप से दर्शाया गया है।



चित्र 3.3 वृत्तों का उपयोग करके पात्र चित्रण के चरण

3.4.3 त्रिभुज (Triangles)

त्रिभुजों का उपयोग पात्रों को दुष्ट, भयानक या डरावना दिखाने के लिए किया जाता है। नुकीले त्रिभुजाकार आकृतियाँ इस प्रकार के पात्रों को एक बुरे व्यक्ति या खलनायक जैसा बनाती हैं, जैसा कि चित्र 3.4 में दिखाया गया है। स्केच आर्टिस्ट खलनायकों को ज्यादा खतरनाक और दुष्ट दिखाने के लिए ज्यादातर त्रिभुजों और नुकीले आकृतियों का इस्तेमाल करते हैं।



चित्र 3.4 त्रिभुज का उपयोग करके दुष्ट पात्र का चित्रण

3.4.4 मूल आकृतियों का उपयोग करके सरल चरित्र बनाएँ (Draw simple character using basic shape)

चित्र 3.5 मूल आकृतियों का उपयोग करके सरल चरित्र बनाना दर्शाता है।



चित्र 3.5 मूल आकृतियों का उपयोग करके पात्र चित्रण

कहानी में दिलचस्प पात्रों को रचने के लिए अलग-अलग आकृतियों का मिश्रण और मेल ज़रूरी है। उदाहरण के लिए, खलनायक को डरावना दिखाने के लिए त्रिकोणों का इस्तेमाल किया जाता है। पात्रों को मज़ेदार और हास्यपूर्ण बनाने के लिए कुछ वृत्तों का भी इस्तेमाल किया जा सकता है। पात्रों को अलग-अलग रूप और अनुभव देना संभव है। विभिन्न किरदारों को एक ही वज़न, ऊँचाई, आकार और बनावट के साथ एक साथ पंक्तिबद्ध देखना इससे ज़्यादा परेशान करने वाला कुछ नहीं हो सकता। अलग-अलग मुद्राएँ और पोज़ किरदार के आकार को व्यक्तित्व प्रदान करने में मदद करती हैं।

3.4.5 मूल आकृतियों का उपयोग करके चरित्र का चेहरा बनाना (Drawing character's face using basic shapes)

मूल आकृतियों का उपयोग करके पात्र का चेहरा बनाना बहुत आसान है। कहानी में वर्णित भावों के अनुरूप पात्र का चेहरा बनाने के लिए एक उपयुक्त आकृति का चयन किया जा सकता है। चित्र 3.6 में वृत्त, त्रिभुज और आयत का उपयोग करके बनाए गए चित्र चेहरे के विशिष्ट भाव को दर्शाते हैं।



चित्र 3.6 विभिन्न मूल आकृतियों का उपयोग करके पात्रों के चेहरे बनाना

व्यवहारिक अभ्यास 3.1

निम्नलिखित आकृतियों से अलग-अलग पात्र बनाइए। (चित्र 3.7)



चित्र 3.7 विभिन्न आकार

3.5 न्यूनतम व्यवहार्य पात्र (एमवीसी) (Minimum Viable Character (MVC))

न्यूनतम व्यवहार्य पात्र (एमवीसी) भावनाओं, मुद्राओं और स्टोरी-बोर्डिंग के उद्देश्य से अभिनय करने के लिए सबसे सरल चरित्र है। एमवीसी के उदाहरण चित्र 3.8 में दिखाए गए हैं।

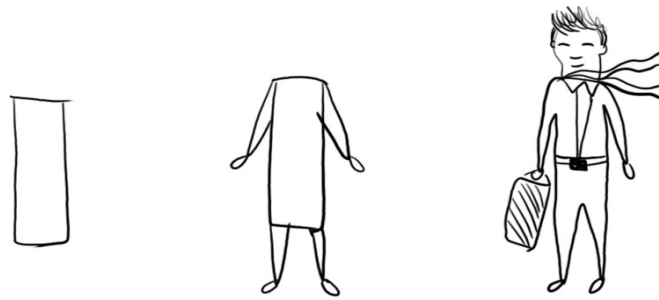


चित्र 3.8 न्यूनतम परिवर्तनशील चरित्र के उदाहरण

न्यूनतम व्यवहार्य पात्र (एमवीसी) लचीला होना चाहिए ताकि उसमें जल्दी से बदलाव लाया जा सके। इसमें कुछ क्रियाएँ और भावनाएँ दिखनी चाहिए, हालाँकि ज़रूरी नहीं कि वे पात्र आकर्षक या सुंदर ही हों।

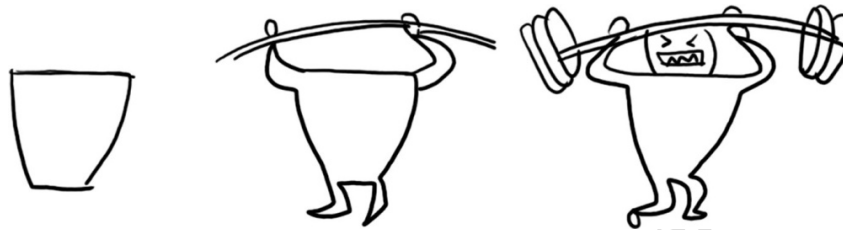
3.5.1 न्यूनतम व्यवहार्य पात्र का चित्रण (Drawing minimum viable character)

MVC कैरेक्टर बनाने के लिए, किसी भी साधारण आधार आकृति पर विचार करें और उसके ऊपर एक चेहरे का भाव बनाएँ। आधार आकृति पर हाथ और पैर बनाने से वह MVC कैरेक्टर बन जाएगा। चुने हुए कैरेक्टर के लिए एक उपयुक्त आकृति का उपयोग किया जा सकता है। उदाहरण के लिए, लंबे और पतले लोगों के लिए लंबा पतला आकार इस्तेमाल किया जा सकता है, जैसा कि चित्र 3.9 में दिखाया गया है।



चित्र 3.9 पतले और लंबे पात्रों के लिए MVC

जैसा कि चित्र 3.10 में दिखाया गया है, एक भारी और विस्तृत आकार का उपयोग मोटे और भारी लोगों के लिए किया जा सकता है।



चित्र 3.10 मोटे और भारी पात्रों के लिए MVC

महिला पात्र के लिए रेतघड़ी के आकार या केवल त्रिकोण का उपयोग किया जा सकता है, जैसा कि चित्र 3.11 में दिखाया गया है।



चित्र 3.11 महिला पात्रों के लिए MVC आरेखण

3.6 मानव पात्र बनाएं (Draw human characters)

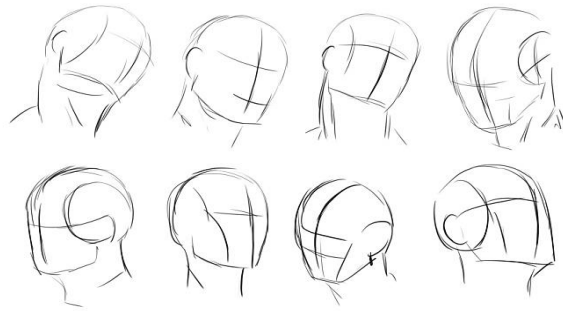
किसी मानव पात्र का चित्र बनाते समय, स्पष्टता के लिए शरीर, हाथ और चेहरे को सरल बनाना ज़रूरी है। भाव और मुद्रा मानव पात्र का एक और महत्वपूर्ण पहलू है। चित्र 3.12 में कुछ विशिष्ट मानव पात्रों के चित्र दिखाए गए हैं। इन पात्रों के कार्यों और भावों पर ध्यान दें। यह पात्र के व्यक्तित्व को दर्शाता है।



चित्र 3.12 मानव चरित्र

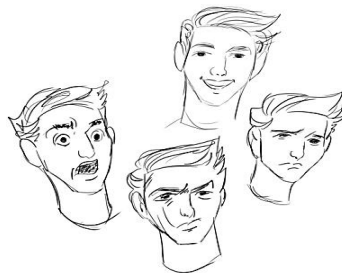
3.6.1 सिर (Head)

एक सिर एक वृत्त जितना सरल हो सकता है। कल्पना कीजिए कि मानव सिर अंतरिक्ष में एक गोले के रूप में है। ऊर्ध्वाधर और क्षैतिज अक्ष रेखाओं को जोड़कर सिर के कोण को बनाए, जैसा कि चित्र 3.13 में दिखाया गया है।



चित्र 3.13 ऊर्ध्वाधर और क्षैतिज अक्ष रेखा जोड़ें

अक्ष रेखाओं को केंद्र से हटाकर चेहरे को किसी भी दिशा में इंगित करना संभव है। नाक के लिए कैरेट लाइन का आकार इस्तेमाल किया जाता है, ताकि सिर को वांछित दिशा में देखा जा सके। गोले को आधार बनाकर और फिर आकृति में बदलाव करके पुरुष और महिला के चेहरों में अंतर किया जा सकता है। विशिष्ट पुरुष चेहरे चित्र 3.14 में दिखाए गए हैं।



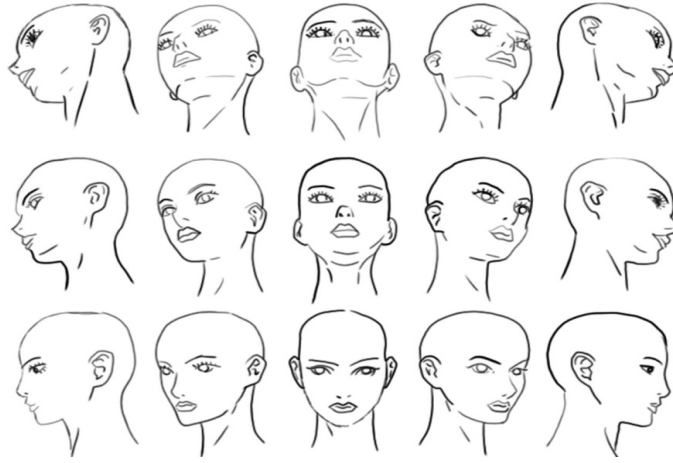
चित्र 3.14 पुरुष चेहरा

चेहरे का ऊपरी गोल हिस्सा अंडाकार होता है। चेहरे का निचला भाग चौड़ा और कोणीय होता है जिससे चेहरा अधिक पुरुषोचित लगता है। महिला का चेहरा सामान्यतः होता है। उसमें कोई कठोर कोण नहीं होना चाहिए। महिला पात्रों के चेहरे चित्र 3.15 में दिखाए गए हैं। इन चेहरों के हाव भाव को ध्यान से देखें। आप पात्र की आयु का भी अनुमान लगा सकते हैं।



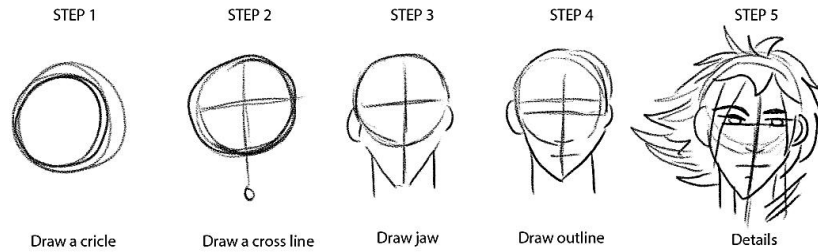
चित्र 3.15 महिला का चेहरा

चित्र 3.16 में विभिन्न कोणों वाले मानव सिरों के चित्र दिखाए गए हैं। इन सिरों के हाव भावों और कोणों पर ध्यान दीजिए। यह पात्र की अभिव्यक्ति और तीव्रता को दर्शाता है।



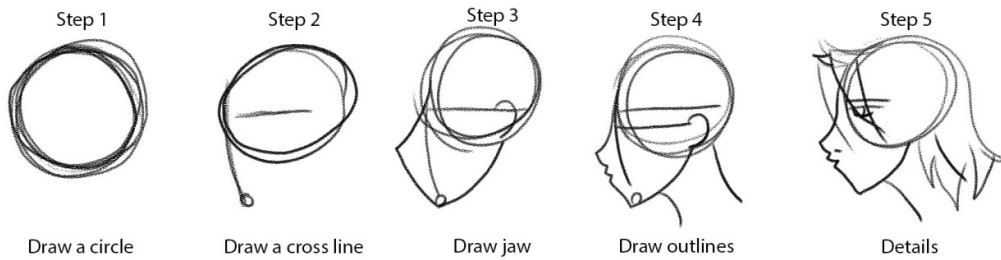
चित्र 3.16 विभिन्न कोणों से सिरों का चित्रण

चित्र 3.17 में चेहरे का अग्र दृश्य बनाने के चरण दर्शाए गए हैं। मूल आकृति वृत्त का उपयोग करके दिए गए पात्र का चेहरा, संबंधित भाव के साथ, बनाया जा सकता है।



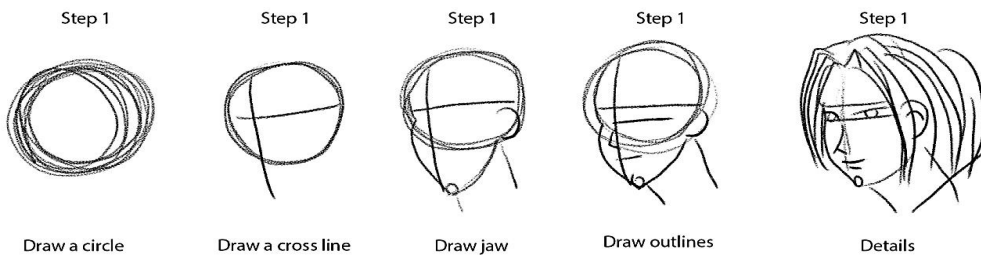
चित्र 3.17 पात्र के चेहरे का सामने से लिया गया चित्र

चित्र 3.18 में पात्र के चेहरे का पार्श्व दृश्य बनाने के चरण दर्शाए गए हैं।



चित्र 3.18 चेहरे का पार्श्व दृश्य चित्रण।

पर्सपेक्टिव व्यू वस्तु के दिखने के तरीके को दर्शाते हैं। इस तरह की ड्राइंग फोटोग्राफ जैसी दिखती ही क्योंकि इसमें समतल चित्र में गहराई और आयाम शामिल होते हैं। चित्र 3.19 चेहरे का पर्सपेक्टिव व्यू बनाने के चरण दर्शाता है।



चित्र 3.19 चरित्र के चेहरे का परिप्रेक्ष्य दृश्य चित्रण

3.6.2 हाथ (Hands)

हाथ मानव शरीर का एक महत्वपूर्ण अंग हैं जिससे अनेक क्रियाओं को दर्शाया जा सकता है। किसी पात्र की क्रियाओं को दर्शाने में इनकी महत्वपूर्ण भूमिका होती है। विभिन्न क्रियाओं वाले हाथ बनाना संभव है। चित्र 3.20 में मूल हाथ के चित्र दिखाए गए हैं। हाथ दिखाने के लिए बस एक बॉक्स बनाएँ और उसमें पाँच अंगुलियाँ जोड़ दें। चित्र 3.21 में हाथों के विभिन्न आकार दिखाए गए हैं।



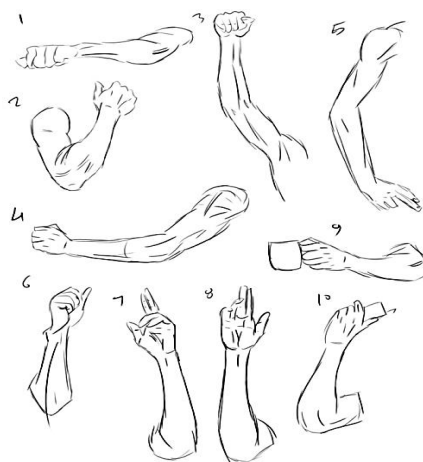
चित्र 3.20 मूल हस्त चित्र



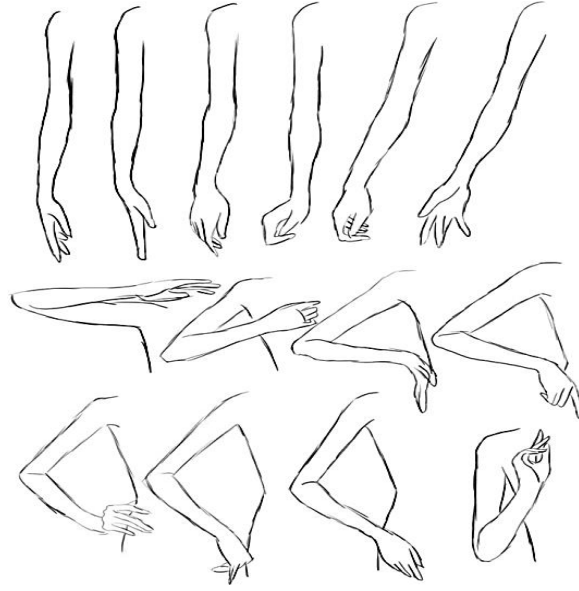
चित्र 3.21 विभिन्न हस्त चित्र

3.6.3 भुजाएं और पैर (Arms and Legs)

स्टोरी-बोर्डिंग में, ऐसे पात्रों को बनाना आवश्यक होता है जो कुछ क्रियाएं करते हुए दिखाई दें। पूरे शरीर की गतिविधियाँ और क्रियाएँ पात्र के बारे में बहुत कुछ व्यक्त करती हैं। स्टोरीबोर्ड में पात्र के हाथों और पैरों की गतिविधियाँ और गतियाँ महत्वपूर्ण होती हैं। चित्र 3.22 (क)-(घ) में विभिन्न क्रियाओं के साथ हाथ और पैर की आकृतियाँ दर्शाई गई हैं।



चित्र 3.22 (क) पुरुष की भुजा का आकार



चित्र 3.22 (ख) महिला की भुजा का आकार



चित्र 3.22 (ग) नर के पैर का आकार



चित्र 3.22 (घ) महिला के पैर का आकार

3.7 आनुपातिक रूप से एक वास्तविक लगने वाले मानव शरीर का चित्रण (Drawing a Realistic Human Body Proportionally)

स्टोरीबोर्ड में हमेशा वास्तविक लगने वाले और विस्तृत चित्र बनाना ज़रूरी नहीं है। लेकिन कुछ मामलों में, एक वास्तविक लगने वाले मानव शरीर का चित्र बनाना आवश्यक होता है। इसलिए मानव शरीर के अनुपात का ज्ञान ज़रूरी है। सटीक अनुपातों वाला एक सुस्पष्ट मानव शरीर चित्र वास्तविक लगता है और सटीकता प्रदान करता है। इसलिए कलाकारों को हमेशा मानव शरीर के सटीक अनुपातों को चित्रित करने की चुनौती से आकर्षित करती हैं।

3.7.1 शारीरिक अनुपात (Body Proportion)

किसी वस्तु की ऊँचाई, चौड़ाई और गहराई के बीच के संबंध या अनुपात को अनुपात कहते हैं। अगर हम किसी व्यक्ति या वस्तु का सही चित्र बनाना चाहते हैं, तो उसमें सही अनुपात होना ज़रूरी है। चित्रांकन में सटीक अनुपात यथार्थवादी मानव आकृति बनाने में मदद करता है। हर व्यक्ति की बनावट अलग-अलग होती है यही बात उसे चित्रण में चुनौतीपूर्ण, जटिल और रोचक बनाती है।

कुछ सामान्य अनुपातों का ज्ञान चित्रों के लिए बहुत उपयोगी हो सकता है। यह चित्रों को देखने और ड्राइंग के बीच एक स्पष्ट समझ बनाने में मदद करता है। मानव आकृति में मापने की सबसे आम इकाई सिर है, और मानव शरीर की ऊँचाई आम तौर पर 3.5 से 8 सिर के बीच मानी जाती है।

3.7.2 हेड काउंट मेथड (Head count method)

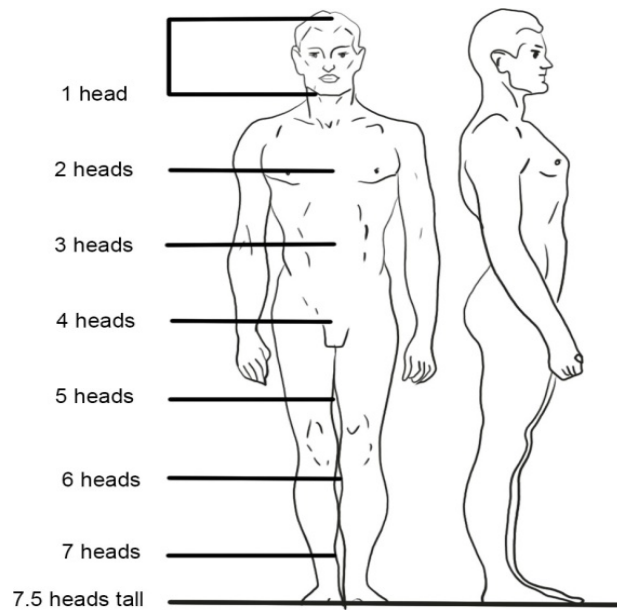
मानव शरीर के अनुपात को समझने की यह एक महत्वपूर्ण विधि है, जिससे हम शरीर का सही और संतुलित चित्रण कर सकते हैं। सामान्यतः पुरुष शरीर के चित्रण में "हेड काउंट मेथड" का उपयोग किया जाता है, जिसमें शरीर की ऊँचाई को सिर की लंबाई से मापा जाता है। इस विधि के अनुसार, एक आदर्श पुरुष शरीर की ऊँचाई लगभग आठ सिर के बराबर मानी जाती है। इस प्रकार का चित्रण आम तौर पर मॉडल या एक्शन हीरो जैसी आकृतियों के लिए किया जाता है, जिनमें पैर लंबे और शरीर सुडौल होता है।

हालाँकि, वास्तविक जीवन में सभी व्यक्तियों की ऊँचाई और शरीर की बनावट अलग-अलग होती है। कोई व्यक्ति लंबा होता है, कोई छोटा, कोई पतला तो कोई मोटा, और कुछ लोग चौड़ी कद-काठी या एथलेटिक शरीर वाले होते हैं। इसलिए, जब हम एक सामान्य और यथार्थ पुरुष शरीर का चित्रण करना चाहते हैं, तो उसकी ऊँचाई लगभग तीन से साढ़े तीन सिर के बराबर होती है। इस तरह के अनुपात चित्र को अधिक वास्तविक और स्वाभाविक बनाते हैं।

3.7.3 सात आकृति चित्रण अनुपात जानने के लिए (Seven Figure drawing proportions to know)

मानव पुरुष शरीर के अनुपात को चित्र 3.26 (क) में दर्शाया गया है। जब कोई मानव आकृति आगे या पीछे झुकी हुई होती है, या बैठी या लेटी हुई अवस्था में होती है, तब शरीर के माप को समझना कठिन हो जाता है और ऐसी स्थिति में उसे चित्रित करना भी चुनौतीपूर्ण हो सकता है। ऐसे झुके या गतिशील पोज में इस मापन विधि का प्रयोग नहीं किया जाना चाहिए।

हालाँकि, यदि शरीर सीधी खड़ी अवस्था में हो, तो कुछ आसान चरणों का पालन करके एक यथार्थ और संतुलित मानव आकृति बनाई जा सकती है, जैसा कि चित्र 3.26 (क) में दिखाया गया है। इस स्थिति में शरीर के अलग-अलग हिस्सों का अनुपात और लंबाई स्पष्ट होती है, जिससे सही चित्रण करना संभव हो पाता है।



चित्र 3.23 (क) मानव पुरुष शरीर अनुपात

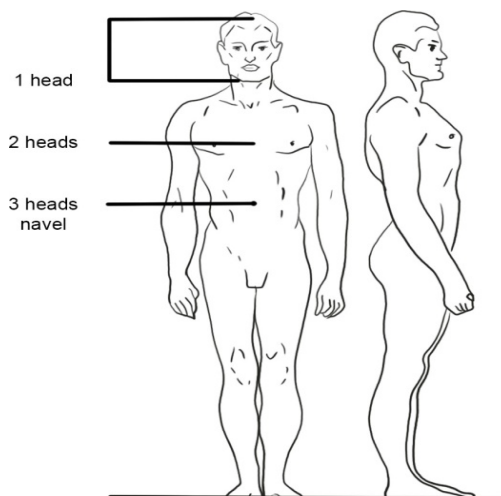
यह आकृति लगभग 3.5 सिर ऊंची है।

इस चित्र में पुरुष मानव शरीर की ऊँचाई 7.5 सिर के बराबर है। इसलिए सबसे पहले एक सिर का आकार बनाएं और उसकी ऊँचाई को नापें। फिर उस सिर की ऊँचाई को 7.5 से गुणा करें। इस तरह आपको पूरे शरीर की कुल ऊँचाई मिल जाएगी, और उसी अनुपात में आप मानव शरीर का चित्र बना सकते हैं।

यह मानव आकृति अपने ही सिर के लगभग साढ़े सात गुना आकार की लगती है, यानी इस चित्र में सिर का अनुपात बड़ा दिखाया गया है, जिससे शरीर छोटा और सिर बड़ा प्रतीत होता है।

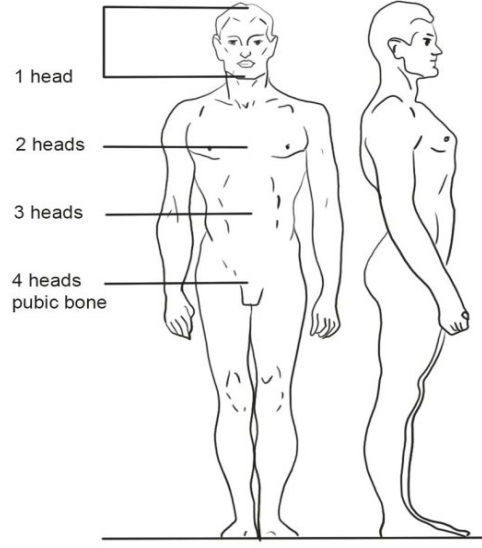
सिर के ऊपर से लगभग दो सिर नीचे छाती (chest) की रेखा होती है। जैसा चित्र 3.23 (क) में दिखाया गया है।

चित्र 3.23 (ख) के अनुसार, सिर के ऊपर से लगभग तीन सिर नीचे नाभि (navel या belly button) की स्थिति होती है। इस तरह के मापन से हमें यह समझने में मदद मिलती है कि शरीर के विभिन्न अंग कहाँ पर स्थित होंगे और उनका अनुपात कैसा होगा, जिससे एक संतुलित और यथार्थ चित्र बनाया जा सकता है।



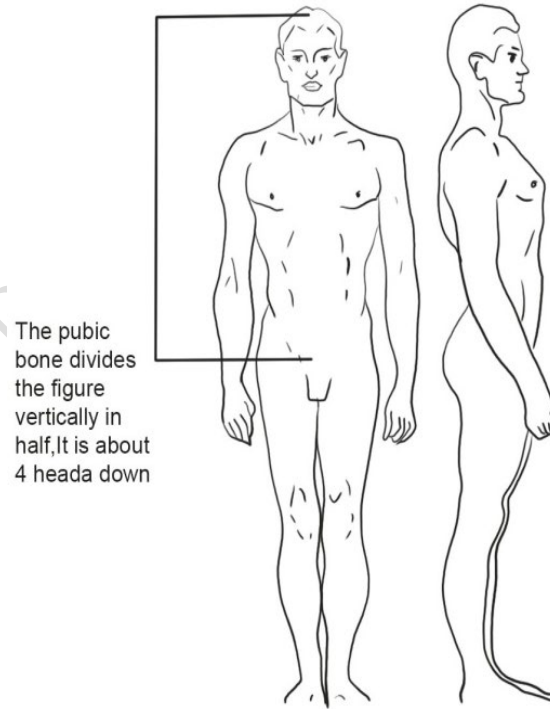
चित्र 3.23 (ख) मानव पुरुष शरीर अनुपात

सिर के ऊपर से लगभग चार सिर नीचे की दूरी पर जघन अस्थि (Pubic Bone) स्थित होती है, जैसा कि चित्र 3.26 (ग) में दिखाया गया है।



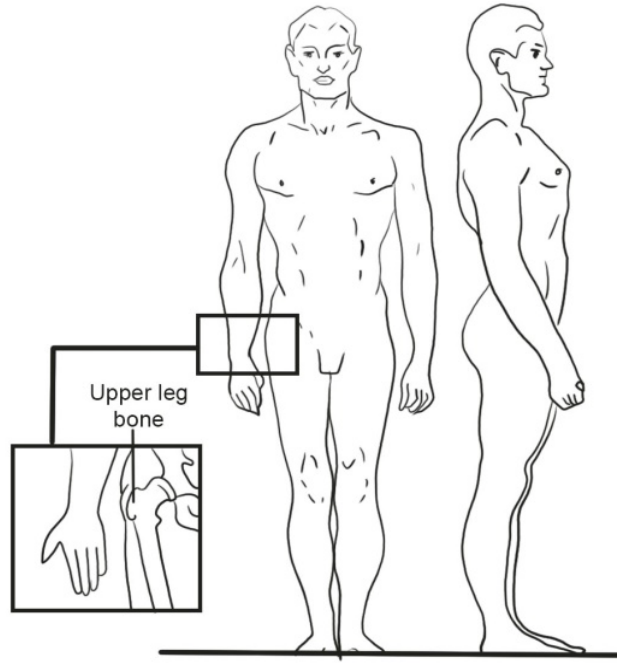
चित्र 3.23 (ग) मानव पुरुष शरीर अनुपात

जघन अस्थि (Pubic Bone) शरीर की ऊँचाई का लगभग मध्य बिंदु होती है, जैसा कि चित्र 3.23 (घ) में दिखाया गया है। इसका मतलब है कि यदि हम शरीर की कुल लंबाई को देखें, तो सिर के ऊपर से लेकर पैरों तक के बीच में जो आधा हिस्सा होता है, वहीं पर जघन अस्थि स्थित होती है।



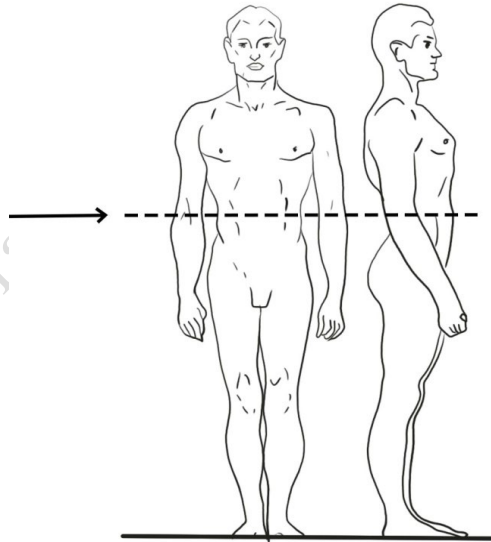
चित्र 3.23 (घ) मानव पुरुष शरीर अनुपात

कलाई (Wrists) की स्थिति शरीर में जांघ की हड्डी (Upper Leg Bone) के पास होती है, जैसा कि चित्र 3.23 (ड) में दिखाया गया है।



चित्र 3.23 (ड) मानव पुरुष शरीर अनुपात

कोहनी (Elbows) की स्थिति आम तौर पर नाभि (Belly Button) के पास होती है, जैसा कि चित्र 3.23 (च) में दिखाया गया है। जब हाथ सीधे शरीर के पास नीचे लटकते हैं, तो कोहनियाँ शरीर के मध्य भाग में होती हैं और नाभि की सीध में आती हैं।



चित्र 3.23 (च) मानव पुरुष शरीर अनुपात

3.8 मूल भाव-भंगिमाओं का चित्रण (Drawing Basic Facial Expressions)

चेहरे के भाव (Facial Expressions) स्टोरीबोर्ड बनाते समय बहुत उपयोगी होते हैं। इनसे किसी पात्र (Character) की भावनाएँ और स्थिति को अधिक स्पष्ट और संप्रेषणीय रूप में दिखाया जा सकता है। विशेषतः जब किसी पात्र का क्लोज-अप शॉट (Close-up Shot) दिखाया जाता है, तब उसके चेहरे के भावों को ठीक से चित्रित करना बहुत ज़रूरी होता है।

चित्र 3.24 और चित्र 3.25 में क्रमशः महिला और पुरुष पात्रों के कुछ मूल चेहरे के भाव दिखाए गए हैं, जैसे कि — खुशी, गुस्सा, उदासी, डर, आश्चर्य, और घृणा आदि।

इन भावों को देखकर किसी भी पात्र की स्थिति और भावना को आसानी से समझा और वर्णन किया जा सकता है। इसलिए, चेहरे की भंगिमाओं को सही तरह से चित्रित करना न केवल दृश्य को प्रभावी बनाता है, बल्कि दर्शक को पात्र से भावनात्मक रूप से जोड़ने में भी मदद करता है।

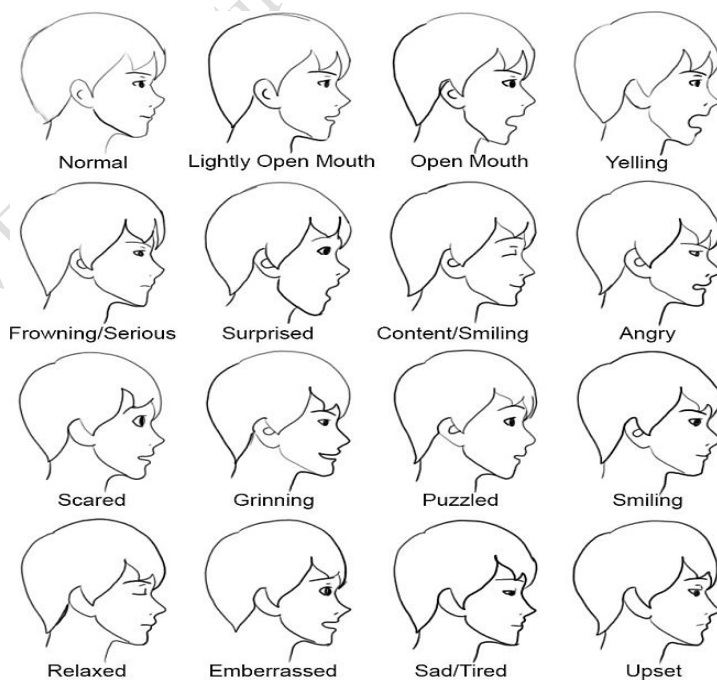


चित्र 3.24 महिला पात्र के विभिन्न चेहरे के भाव



चित्र 3.25 पुरुष पात्र के विभिन्न चेहरे के भाव

चित्र 3.26 में पुरुष पात्र के चेहरे का साइड व्यू (Side Face Expression) दिखाया गया है। इस प्रकार के चेहरे के चित्रण से न केवल भाव-भंगिमा (expression) को समझा जा सकता है, बल्कि उस पात्र की उम्र का अनुमान लगाया जा सकता है।



चित्र 3.26 एक पुरुष पात्र के विभिन्न पार्श्व-चेहरे के भाव

व्यवहारिक अभ्यास 3.2 व्यक्ति के चेहरे के निम्नलिखित भावों को चित्रित करें:

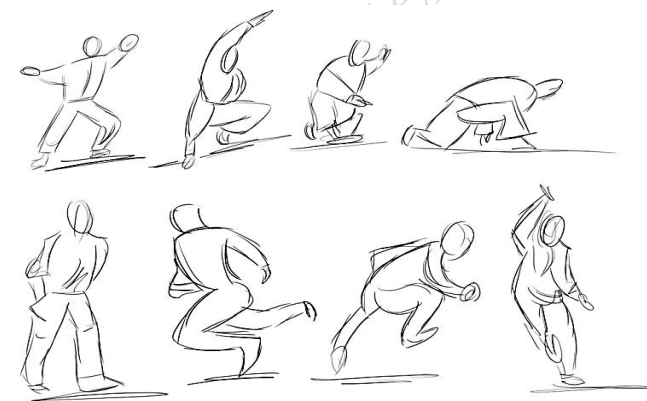
- हँसी (Laughter)

- चिल्लाना (Shouting)
- अविश्वास (Disbelief)
- गुस्सा (Anger)
- रोना – मुँह खुला (Crying – Open Mouth)

3.9 हावभाव और क्रिया का चित्रण (Drawing Gesture and Action)

जेस्चर ड्रॉइंग (Gesture Drawing) का उद्देश्य किसी आकृति की गतिविधि या गति को दिखाना होता है। इसके लिए मानव शरीर का अध्ययन करना ज़रूरी होता है — खास तौर पर यह समझना कि हड्डियाँ और मांसपेशियाँ विभिन्न गतियों के साथ कैसे काम करती हैं। हमें शरीर की गतिविधियों को ध्यान से सिर से लेकर रीढ़ और पैरों तक देखना और उसका रेखांकन करना चाहिए। यह रेखा हमें आगे की क्रिया को समझने में एक रोडमैप की तरह मदद करती है। जब यह रेखा बन जाए, तब उसके चारों ओर शरीर के बाकी हिस्सों की आकृति बनाई जाती है।

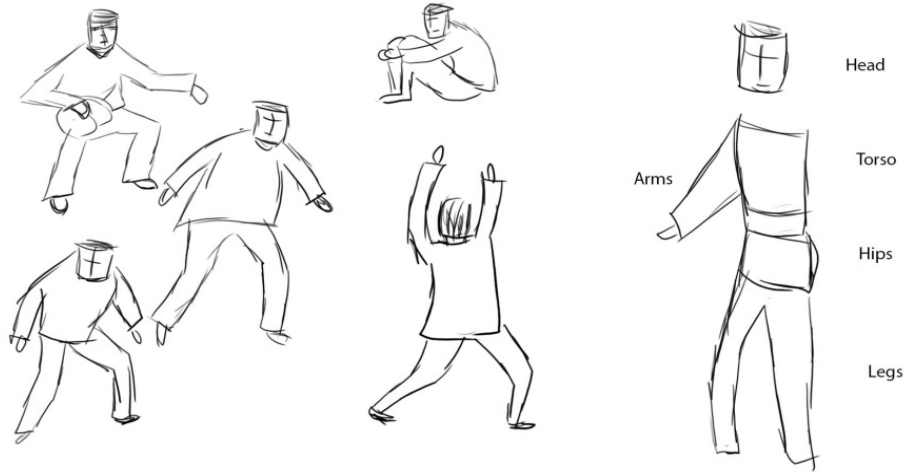
जैसा कि चित्र 3.27 में दर्शाया गया है, विभिन्न जेस्चर और क्रियाओं के रफ स्केच बनाकर इस अभ्यास को समझा जा सकता है। एक्शन लाइन यानी शरीर की गति को दिखाने वाली मुख्य रेखा से स्केच बनाने की शुरुआत होती है। फिर उसमें धीरे-धीरे कंधे, रीढ़, और कमर को सटीक रूप से जोड़ा जाता है। इसके बाद बाकी शरीर के अंगों को उस गति के अनुसार जोड़ा जाता है, जिससे पूरा शरीर एक सजीव और गतिशील रूप में दिखाई देता है। इस तरह के अभ्यास से यह समझना आसान हो जाता है कि किसी व्यक्ति के शरीर में किस दिशा में गति हो रही है, और उस गति को चित्र में कैसे दर्शाया जाए।



चित्र 3.27 विभिन्न हावभाव और क्रियाएँ

3.9.1 पोज (Poses)

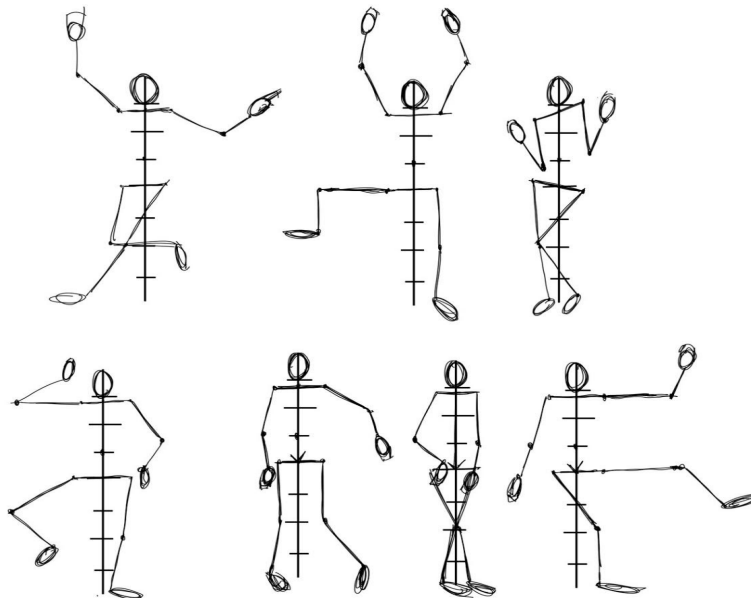
पोज किसी मानव पात्र के चित्रण में एक महत्वपूर्ण भूमिका निभाता है। किसी भी मानव आकृति की पोज चार मुख्य भागों से बनती है — सिर, धड़, कमर या हिप्स, और हाथ-पैर जैसा कि चित्र 3.28 में दर्शाया गया है। पोज दिखाने के लिए सबसे पहले सिर की स्थिति तय की जाती है, इसलिए सिर को सही स्थान पर चित्रित करना सबसे पहला चरण होता है। इसके बाद धड़ और कमर को इस तरह से बनाया जाता है जिससे शरीर में लचीलापन और भार का संतुलन दिखाई दे। यह शरीर विभाजन का क्रम किसी भी मानव आकृति को बनाते समय अपनाना चाहिए। जब पोज सही तरीके से बनाया जाता है, तो वह चित्र में स्पष्ट रूप से दिखाई देता है और स्टोरीबोर्ड में पात्र की गतिविधियों और भावों को प्रभावशाली तरीके से प्रस्तुत करने में मदद करता है।



चित्र 3.28 विभिन्न मुद्राएँ

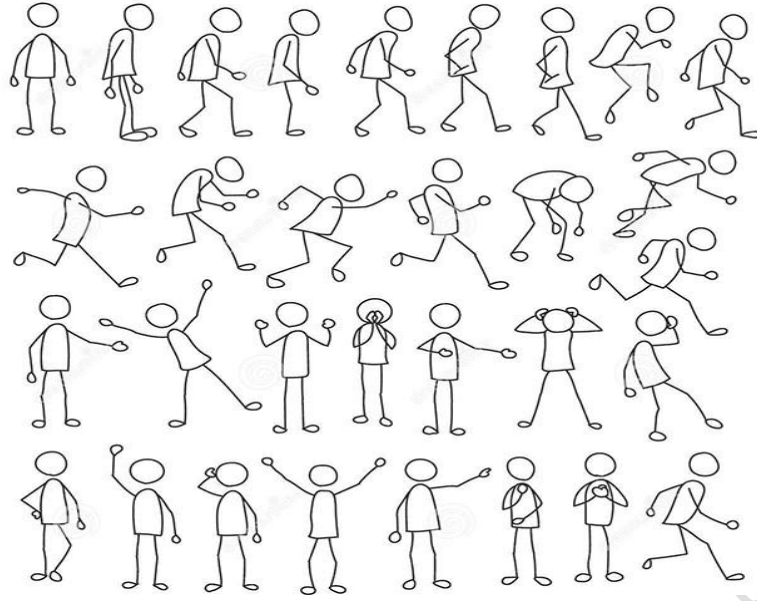
एक्शन स्पोर्ट्स का अध्ययन जेस्चर ड्रॉइंग को बेहतर समझने का एक और तरीका है। खेलों में खिलाड़ी को एक ही प्रकार की क्रिया को बार-बार दोहराना पड़ता है, जैसे दौड़ना, कूदना, फेंकना या पकड़ना। इन दोहराए जाने वाले क्रियाओं से हमें शरीर की गति और जेस्चर को समझने में मदद मिलती है। किसी खास मूवमेंट को चित्र के माध्यम से भी समझा जा सकता है, ताकि शरीर के अंगों की स्थिति और दिशा का अध्ययन किया जा सके।

किसी भी चरित्र या खिलाड़ी की क्रिया को समझने के लिए सबसे पहले बेसिक स्टिक फिगर (Basic Stick Figures) से शुरुआत करें, जैसा कि चित्र 3.29 में दिखाया गया है। स्टिक फिगर बनाना आसान होता है और ये जल्दी बनाए जा सकते हैं। इससे हमें यह जानने में सहायता मिलती है कि शरीर किस दिशा में झुका है, कहाँ तनाव है और गति किस ओर जा रही है। इस तरह के अभ्यास से जेस्चर ड्रॉइंग में दक्षता बढ़ती है और हम किसी भी क्रिया को सरल रेखाओं के माध्यम से बेहतर तरीके से व्यक्त कर सकते हैं।



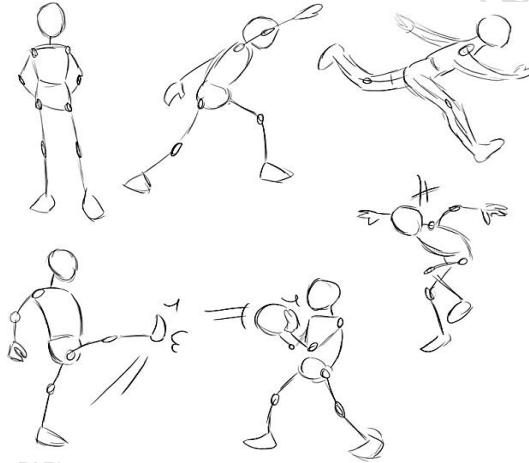
चित्र 3.29 शरीर के अनुपात के साथ मूल स्टिक की आकृतियों की विभिन्न मुद्राएँ बनाना

चित्र 3.30 में स्टिक फिगर के माध्यम से मानव शरीर के विभिन्न पोज (मुद्राएँ या स्थितियाँ) दर्शाई गई हैं। इन चित्रों में शरीर की गति और संतुलन को सरल रेखाओं और आकृतियों के द्वारा स्पष्ट रूप से दिखाया गया है।



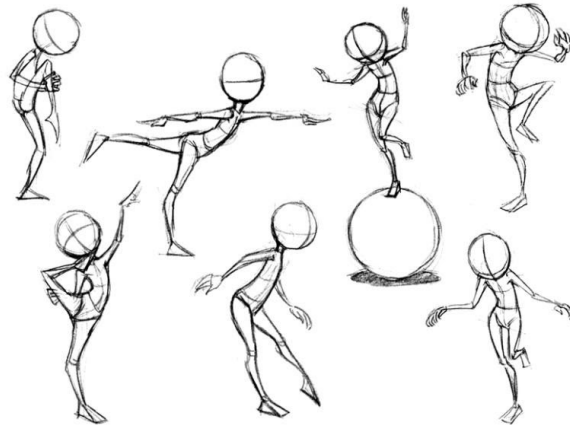
चित्र 3.30 स्टिक आकृतियों से विभिन्न मुद्राएँ बनाना

स्टोरी-बोर्डिंग में इन स्टिक फिगर्स की सहायता से पात्र का चित्रण करें, जैसा कि चित्र 3.31 में दर्शाया गया है।



चित्र 3.31 विभिन्न मुद्राओं वाले पात्रों का चित्रण

पात्रों में और अधिक विवरण जोड़कर उन्हें विकसित किया जाना भी संभव है, जैसा कि चित्र 3.32 में दिखाया गया है।



चित्र 3.32 विभिन्न मुद्राओं वाले पात्रों का चित्रण

चित्र 3.33 और 3.34 में विभिन्न पुरुष पात्रों को अलग-अलग बैठने की मुद्राओं में दर्शाया गया है।



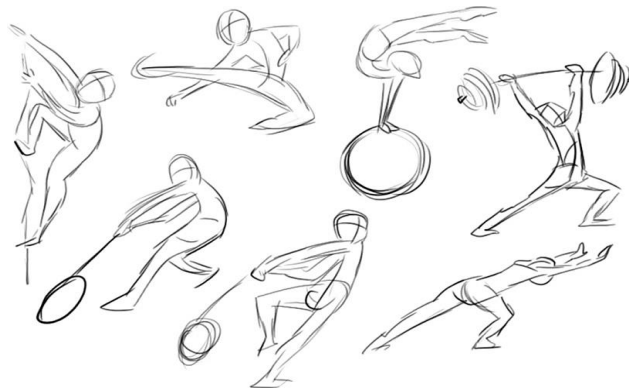
चित्र 3.33 बैठने की विभिन्न मुद्राओं में पुरुष पात्र का चित्रण



चित्र 3.34 बैठने की विभिन्न मुद्राओं में चरित्र का चित्रण

व्यवहारिक अभ्यास 3.3

चित्र 3.35 में दिखाए गए पात्रों की मुद्राओं (poses) और क्रियाओं (actions) को ध्यानपूर्वक देखें और प्रत्येक स्थिति को एक उपयुक्त नाम दें।

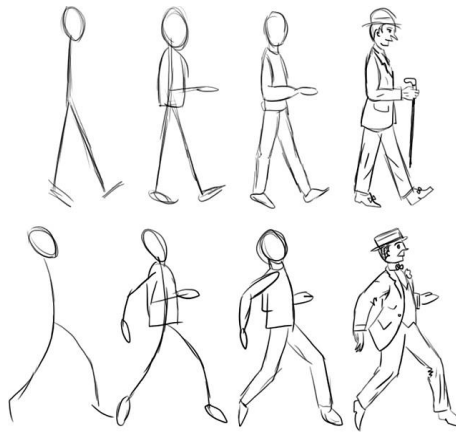


चित्र 3.35 विभिन्न पात्रों की मुद्राएँ और क्रियाएँ

किसी क्रिया या पोज को समझने और चित्रित करने के लिए आप स्वयं एक अच्छा संदर्भ बन सकते हैं। इसके लिए आप आईने के सामने खड़े हो जाएँ और कुछ सामान्य क्रियाएँ तथा पोज बनाएं, जैसे—खड़े होना, बैठना, दौड़ने का पोज बनाना, कुछ उठाना या चौंक कर पीछे हटना। हर पोज को ध्यान से देखें और यह समझने की कोशिश करें कि शरीर के कौन-कौन से भाग कैसे मुड़ते या झुकते हैं। सिर का झुकाव, हाथों की दिशा, पैरों का संतुलन, और शरीर की स्थिति को बारीकी से देखें। अब कागज पर पहले सरल रेखाओं और आकृतियों की मदद से स्टिक फिगर बनाएं, फिर धीरे-धीरे उसमें विस्तार देते हुए शरीर का आकार और हाव-भाव जोड़ें। इस अभ्यास से आपको मानव शरीर की गति और पोज को समझने में मदद मिलेगी और आप उन्हें बेहतर तरीके से चित्रित कर पाएंगे।

व्यवहारिक अभ्यास 3.4

चित्र 3.36 में दर्शाए गए अनुसार पात्रों को स्टिक फिगर से विस्तृत रूप में विकसित करने का अभ्यास करें। पात्र को पहले स्टिक फिगर के रूप में बनाएं और फिर उसे एक विस्तृत पात्र के रूप में विकसित करने का प्रयास करें।

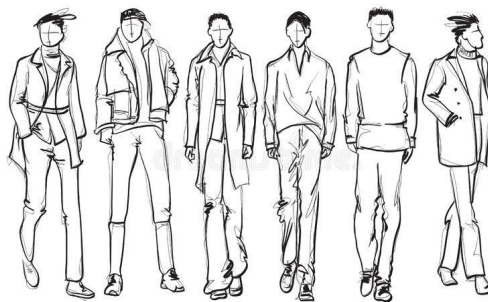


चित्र 3.36 स्टिक आकृति से विस्तृत चरित्र तक के प्रगतिशील चरणों का चित्रण

3.10 परिधान और पात्र-निर्माण (Clothing and Characterization)

किसी भी पात्र की पहचान और उसके स्वभाव को दर्शाने के लिए उसका लुक (रूप) बहुत महत्वपूर्ण होता है। विशेष रूप से उसके परिधान (वस्त्र) उस पात्र की भूमिका, सामाजिक स्थिति, उम्र, और व्यक्तित्व को दर्शाने में अहम भूमिका निभाते हैं। किसी पात्र को किस तरह के कपड़े पहनाए गए हैं, यह दर्शकों पर गहरा प्रभाव डालता है और उसके चरित्र की गहराई को बढ़ाता है।

चित्र 3.37 में कुछ पात्रों को उनके वस्त्रों के अनुसार दर्शाया गया है, जिससे यह स्पष्ट होता है कि अलग-अलग कपड़ों से किस प्रकार विभिन्न व्यक्तित्व और भूमिकाएं प्रस्तुत की जा सकती हैं।





चित्र 3.37 (क), (ख) और (ग) वस्त्र और चरित्र चित्रण

सारांश

- किसी भी पात्र (कैरेक्टर) को अच्छी तरह से चित्रित करने के लिए, पहले उसे अच्छी तरह समझना जरूरी है।
- स्क्रिप्ट में दिए गए सभी पात्रों की सूची बनाएं और एक समय पर एक ही पात्र पर ध्यान दें।
- पात्र से मिलते-जुलते किसी वास्तविक व्यक्ति की कल्पना करें और उसके सभी गुणों की पहचान करें।
- शुरुआत में, पात्रों को बनाने के लिए आसान आकृतियाँ (जैसे वृत्त, अंडाकार, वर्ग) का उपयोग करें।
- वृत्त, अंडाकार और वर्ग आकृतियाँ पात्र में सुन्दरता, कोमलता और सरलता जोड़ती हैं।
- मोटे या भारी पात्रों को वर्ग (स्क्वायर) और आयत (रेक्टेंगल) से आसानी से दिखाया जा सकता है।
- त्रिकोण (ट्राइंगल) का उपयोग डरावने, बुरे या खतरनाक पात्र को दर्शाने के लिए किया जाता है।
- न्यूनतम व्यवहार्य चरित्र (MVC) एक बहुत ही सरल पात्र होता है, जिसे स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए इस्तेमाल किया जाता है।
- प्रोपोर्शन्स (अनुपात) का तात्पर्य किसी वस्तु की ऊँचाई, चौड़ाई और गहराई के बीच संबंध से है।
- अगर किसी पात्र की लंबाई 8 सिर (हेड) के बराबर है, तो उसके पैर आम तौर पर लंबे होते हैं, जैसे रैंप मॉडल या एक्शन हीरो के।
- एक सामान्य और यथार्थवादी पुरुष शरीर की लंबाई लगभग 7.5 सिर के बराबर होती है।

अपनी प्रगति जाँचें

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. स्क्रिप्ट से स्टोरीबोर्ड पर काम करने का पहला चरण होता है, (क) पहले एक चरित्र लें (ख) चरित्र की उपस्थिति की कल्पना करें (ग) चरित्र के बारे में एक संक्षिप्त विवरण बनाएं (घ) सभी पात्रों की सूची बनाएं
2. वर्गाकार या आयताकार आकार का उपयोग किसको दर्शाने के लिए किया जाता है? (क) सरल और प्यारा चरित्र (ख) भारी चरित्र (ग) दुष्ट और भयभीत चरित्र (घ) लंबा चरित्र
3. एमवीसी (MVC) का अर्थ है (क) न्यूनतम व्यवहार्य परिवर्तन (ख) अधिकतम व्यवहार्य परिवर्तन (ग) न्यूनतम व्यवहार्य चरित्र (घ) न्यूनतम व्यवहार्य चेक बोर्ड
4. एमवीसी (MVC) नहीं दिखाता है (क) भावना (ख) अभिनय (ग) लचीलापन (घ) विवरण
5. महिलाओं के लिए MVC बनाते समय, उपयोग करें (क) वर्गाकार आकार (ख) केवल दो त्रिभुज (ग) भारी आकार (घ) पतला आकार

6. सिर के कोण को दिखाने के लिए (क) ऊर्ध्वाधर रेखा जोड़ें (ख) क्षैतिज रेखाएँ जोड़ें (ग) विकर्ण रेखाएँ जोड़ें (घ) ऊर्ध्वाधर और क्षैतिज रेखाएँ जोड़ें
7. मानव शरीर ग्रह पर सबसे _____ आकारों में से एक है (क) सरल (ख) जटिल (ग) आयत (घ) वर्ग
8. प्रोपोर्शन्स (अनुपात) दर्शाते हैं संबंध या अनुपात (क) ऊँचाई और चौड़ाई (ख) ऊँचाई और गहराई (ग) चौड़ाई और गहराई (घ) ऊँचाई, चौड़ाई और गहराई के बीच
9. 8 सिर लंबी आकृति में काफी हद तक (क) छोटे पैर होंगे (ख) लंबे पैर होंगे (ग) लंबी भुजाएँ होंगी (घ) छोटी भुजाएँ होंगी

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. पात्रों में उम्र, _____, व्यवहार, रूप-रंग और अन्य विशेषताओं जैसे विभिन्न गुण होते हैं।
2. MVC को बनाने का पहला चरण है, _____ को चुनना।
3. MVC बनाते समय, _____ और _____ लोगों के लिए, लंबा, पतले आकार उपयोग करें।
4. एक वास्तविक मानव शरीर को चित्रित करने के लिए _____ का अच्छा ज्ञान आवश्यक होता है।
5. मानव शरीर को सामान्यतः _____ और _____ सिरों की ऊँचाई के बीच माना जाता है।
6. महिला का चेहरा _____ होना चाहिए, जिसमें कोई तीखा कोण न हो।
7. मुद्रा को दर्शाने वाला पहला घटक है _____।
8. आकृति के शीर्ष से लगभग दो सिर नीचे _____ की रेखा होती है।
9. जघनास्थि (प्यूबिक बोन) शरीर का लगभग _____ बिंदु होता है।

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिह्नित करें

1. मानव पात्र को बनाते समय, अधिक स्पष्टता के लिए शरीर, हाथ और चेहरे को सरल बनाना चाहिए।
2. सिर के कोण को दिखाने के लिए लंबवत और क्षैतिज अक्ष रेखाएँ जोड़ें।
3. मोटे, भारी या बलवान पात्र को त्रिकोणों की सहायता से चित्रित किया जाता है।
4. मानव शरीर सामान्यतः 7.5 से 8 सिरों की ऊँचाई के बीच होता है।
5. किसी मुद्रा (पोज) के लिए पात्र को पाँच मूल आकृतियों में बाँटा जाता है।

घ. लघु उत्तरीय प्रश्न

1. दी गई स्क्रिप्ट के पात्र को समझने के चरण लिखिए।
2. पात्र चित्रण के दौरान निम्नलिखित आकृतियों के उपयोग को लिखिए –
(a) वृत्त और अंडाकार (Circles and Ovals)
(b) वर्ग या आयत (Squares or Rectangles)
(c) त्रिभुज (Triangles)
3. किसी पात्र को चित्रित करने के मुख्य बिंदु लिखिए।
4. न्यूनतम व्यावहारिक पात्र (Minimum Viable Character) को उदाहरण सहित समझाइए।
5. निम्नलिखित के लिए न्यूनतम व्यावहारिक पात्र (MVC) बनाइए –
(क) लम्बे और पतले आदमी के लिए (ख) चौड़े और स्वस्थ आदमी के लिए (ग) महिला के लिए
6. अनुपात क्या होते हैं? उदाहरण सहित समझाइए।
7. 7.5 सिर और 8 सिर के शरीर रचना में क्या अंतर होता है?
8. सात-सिर वाले चित्रण अनुपात को समझाइए।
9. पोज (Poses) क्या होते हैं? मानव पात्र की विभिन्न मुद्राओं को समझाइए।

सत्र 4 — परिप्रेक्ष्य चित्रण (Perspective Drawing)

रमा कागज पर अच्छी स्केचिंग करती है, लेकिन उसके मन में कुछ सवाल हैं। जैसे – जब हम कोई इमारत बनाते हैं तो वह ऊपर जाते-जाते पतली क्यों हो जाती है? या जब हम किसी वस्तु को अलग-अलग कोणों से देखते हैं तो वह अलग क्यों दिखाई देती है? ऐसे और भी बहुत से सवाल हैं जो रमा के मस्तिष्क में उभरते हैं। वास्तव में, ये सभी सवाल पर्सपेक्टिव ड्राइंग यानी परिप्रेक्ष्य चित्रण से जुड़े हुए हैं। जब हम कोई स्केच या चित्र बनाते हैं, तो हमें यह समझना ज़रूरी होता है कि चीज़ें हमें अलग अलग कोण से कैसी दिखेंगी।

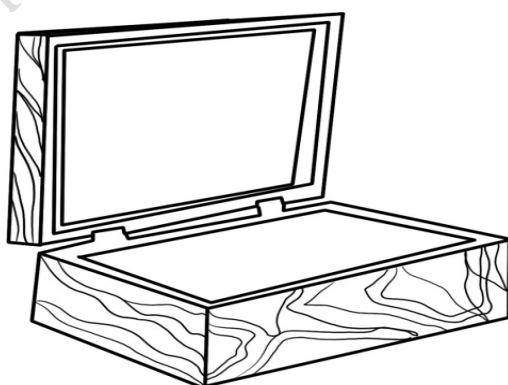
इस सत्र में आप सीखेंगे कि स्केचिंग को कैसे शुरू करना है और किसी चीज़ को वास्तविक दिखाने के लिए किन बातों का ध्यान रखना चाहिए। साथ ही आप इस सत्र में वन पॉइंट, टू पॉइंट और थ्री पॉइंट पर्सपेक्टिव का अर्थ समझेंगे और यह भी जानेंगे कि चित्र में गहराई और दूरी दिखाने में पर्सपेक्टिव कैसे मदद करता है। साथ ही आप किसी वस्तु का सही आकार और अनुपात (प्रपोर्शन) में पहचानना सीखेंगे।

इसके अलावा, मल्टी-व्यू ड्राइंग यानी एक ही वस्तु को अलग-अलग कोणों से देखना और बनाना भी सीखेंगे। इससे तुम किसी भी चीज़ की ऊंचाई, चौड़ाई और गहराई को आसानी से समझ सकोगे।

4.1 परिप्रेक्ष्य का परिचय (Introduction to Perspective)

ड्राइंग में पर्सपेक्टिव एक ऐसी तकनीक है जिससे चित्र में गहराई यानी दूरी का एहसास कराया जाता है। जब कोई वस्तु व्यक्ति से दूर जाती है, तो वह आकार में छोटी दिखने लगती है। सही अनुपात (प्रपोर्शन) और पर्सपेक्टिव के साथ स्केच बनाना, एक अच्छी डिज़ाइन बनाने के लिए सबसे आवश्यक और चुनौतीपूर्ण होते हैं।

चित्र में दिखाया गया बॉक्स (चित्र 4.1) इस विषय को समझने की शुरुआत है। इस बॉक्स को ध्यान से देखकर समझिये कि इसे कैसे खोला जा सकता है, इसके विभिन्न हिस्सों (फेस) को कैसे अलग किया जा सकता है, और फिर इन हिस्सों से कैसे कोई नया आकृति या वस्तु बनाई जा सकती है। इससे आप पर्सपेक्टिव और प्रपोर्शन को और अच्छे से समझ सकेंगे।



चित्र 4.1 एक बॉक्स का परिप्रेक्ष्य चित्रण

पर्सपेक्टिव को समझने के लिए नीचे दिए गए महत्वपूर्ण अवधारणाओं को जानना ज़रूरी है:

अनुपात (Ratio) – किसी वस्तु के दो या दो से अधिक भागों के बीच संबंध को दर्शाता है, जो उनके आपसी गुणा या संख्या की तुलना पर आधारित होता है।

दृश्य परिप्रेक्ष्य (Perspective) – किसी दूर स्थित वस्तु का उस दूरी के अनुसार दिखाई देना, जहाँ से पर्यवेक्षक उसे देख रहा होता है।

आड़ी रेखा/ काल्पनिक रेखा (Horizon Line / Imaginary Line) – परिप्रेक्ष्य चित्रण में आँखों के स्तर पर स्थित वह रेखा होती है, जो दृश्य की गहराई और दृष्टिकोण को दर्शाती है।

मिलने का बिंदु (Vanishing Point) – यह वह बिंदु होता है जहाँ परिप्रेक्ष्य चित्र में सभी रेखाएँ जाकर मिलती प्रतीत होती हैं।

समांतर (Parallel) – वे रेखाएँ जो हमेशा समान दूरी पर रहती हैं और कभी आपस में नहीं मिलतीं।

लंबवत (Perpendicular) – वे रेखाएँ जो आपस में मिलकर 90 डिग्री का समकोण बनाती हैं।

माप अनुपात (Scale) – यह एक अनुपात होता है जो चित्र में किसी वस्तु के आकार को दर्शाता है।

4.2 एक-बिंदु परिप्रेक्ष्य (One-Point Perspective)

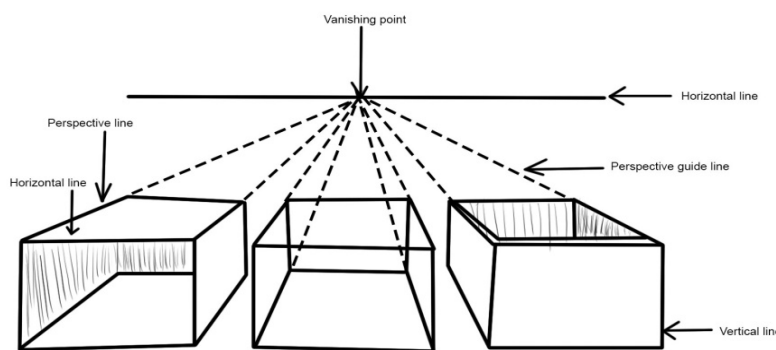
4.2.1 फ्लैट फ्रंट बॉक्सेस (Flat Front Boxes)

जब हम कोई वस्तु सामने से और दूर से देखते हैं, तो उसका आकार हमें छोटा होता हुआ दिखाई देता है। एक-बिंदु परिप्रेक्ष्य (One-Point Perspective) एक ऐसी तकनीक है जिससे यह दिखाया जाता है कि चीज़ें जैसे-जैसे दूर जाती हैं, उनका आकार छोटा होता जाता है और वे एक ही बिंदु की ओर मिलती हैं — जिसे मिलने का बिंदु (वैनिशिंग पॉइंट) कहते हैं। यह बिंदु आड़ी रेखा (Horizon Line) पर होता है।

यह तकनीक हमें कागज़ पर आकृतियों को ऐसे बनाने में सहायता करती है कि वे अधिक वास्तविक और त्रिआयामी (3D) दिखें। जैसे, जब एक आर्किटेक्ट और एक चित्रकार रेलवे ट्रैक या सड़क को देखते हैं, तो उनके देखने का नजरिया (perspective) अलग होता है, क्योंकि उनके उपयोग और काम की आवश्यकताएं अलग-अलग होती हैं।

चित्र 4.2 में दिखाए गए बॉक्सों को ध्यान से देखिये। उनमें से कुछ डॉटेड (बिंदीदार) रेखाएँ एक बिंदु की ओर जा रही हैं — यही वैनिशिंग पॉइंट है। इन रेखाओं को पर्सपेक्टिव रेखाएँ (Perspective Lines) कहते हैं, जो यह दिखाने के लिए बनाई जाती हैं कि सभी आकार इसी बिंदु की ओर जाते हैं।

एक बात हमेशा ध्यान रखनी चाहिए कि वैनिशिंग पॉइंट हमेशा एक ही स्थान पर रहता है, जबकि पर्सपेक्टिव रेखाएँ उसी बिंदु की ओर जाती हैं।

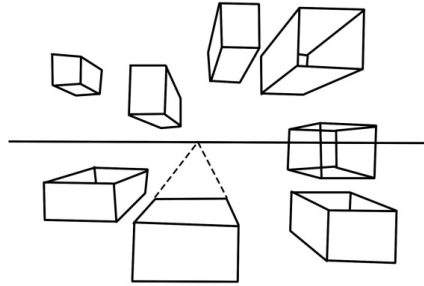


चित्र 4.2 फ्लैट फ्रंट बॉक्सेस का एक-बिंदु परिप्रेक्ष्य

4.2.2 एक-बिंदु परिप्रेक्ष्य में वस्तु का निर्माण (Creating Object in one-point Perspective)

चित्र 4.3 में दिखाए गए एक-बिंदु परिप्रेक्ष्य बॉक्स बनाने के चरण निम्नानुसार हैं।

1. आड़ी रेखाके ऊपर और नीचे एक आयताकार बॉक्स बनाकर प्रारंभ करें।
2. वेनिशिंग पॉइंट का उपयोग करते हुए, बॉक्स से उस बिंदु की ओर परिप्रेक्ष्य रेखाएँ जोड़ें।
3. बॉक्स के पिछले हिस्से को पूरा करने के लिए अतिरिक्त क्षैतिज और लंबवत रेखाएँ जोड़ें।

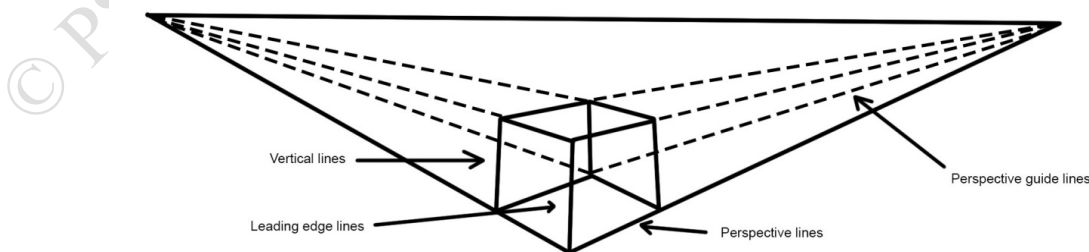


चित्र 4.3 एक-बिंदु परिप्रेक्ष्य में वस्तुओं का दृश्य

4.3 दो-बिंदु परिप्रेक्ष्य (Two-point Perspective)

द्वि-बिंदु परिप्रेक्ष्य (Two-Point Perspective) एक द्वि-आयामी तकनीक है जिसमें आड़ी रेखा (Horizon Line) पर दो मिलने का बिंदु मिलने का बिंदु (Vanishing Points) होते हैं, जैसा कि चित्र 4.4 में दिखाया गया है। इस परिप्रेक्ष्य के माध्यम से किसी वस्तु को एक अतिरिक्त गहराई या आयाम के साथ चित्रित किया जा सकता है। यह परिप्रेक्ष्य विशेष रूप से स्थापत्य चित्रों (Architectural Drawings) और बाहरी दृश्यों (Exteriors) को चित्रित करने के लिए उपयोग किया जाता है। इसमें उपयोग होने वाले प्रमुख शब्द नीचे दिए गये हैं-

- **लीडिंग-एज लाइन (Leading-edge line):** बॉक्स के सामने वाले किनारे या कोने से खींची गई लंबवत रेखा जो दर्शक की ओर होती है।
- **परिप्रेक्ष्य रेखाएँ (Perspective lines):** वस्तु के कोनों से निकलने वाली रेखाएँ जो आड़ी रेखा पर स्थित दो विलयन बिंदुओं (वेनिशिंग पॉइंट) की ओर जाती हैं।
- **परिप्रेक्ष्य गाइडलाइन (Perspective guidelines):** बॉक्स के ऊपरी और निचले कोनों से खींची गई रेखाएँ जो आड़ी रेखा तक जाती हैं।
- **लंबवत रेखाएँ (Vertical lines):** वे रेखाएँ जो रेखाचित्र को पूर्ण करती हैं और एक-दूसरे के समानांतर होती हैं।



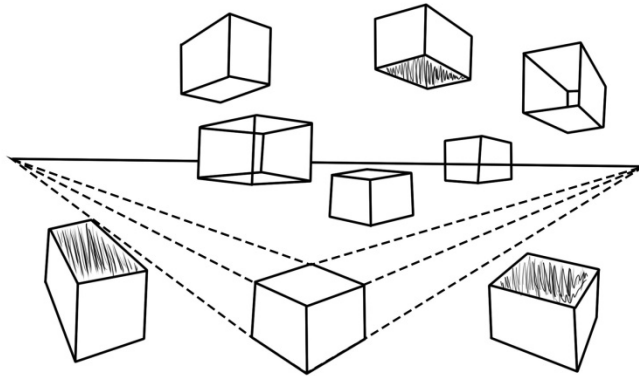
चित्र 4.4 दो बिंदु परिप्रेक्ष्य

4.3.1 दो-बिंदु परिप्रेक्ष्य में वस्तु बनाना (Creating Object in Two-Point Perspective)

दो-बिंदु परिप्रेक्ष्य में कोई वस्तु बनाने के लिए, निम्नलिखित चरणों का पालन करें।

1. आड़ी रेखाके ऊपर या नीचे कहीं भी एक लंबवत रेखा खींचें। यह रेखा बॉक्स के विचार को परिभाषित करेगी।
2. इस रेखा के ऊपरी और निचले सिरे से परिप्रेक्ष्य रेखाएँ जोड़ें, जो बाएँ और दाएँ विलयन बिंदुओं (vanishing points) की ओर झुकी हों।
3. बॉक्स के पिछले किनारों को पूरा करने के लिए अतिरिक्त लंबवत रेखाएँ जोड़ें।

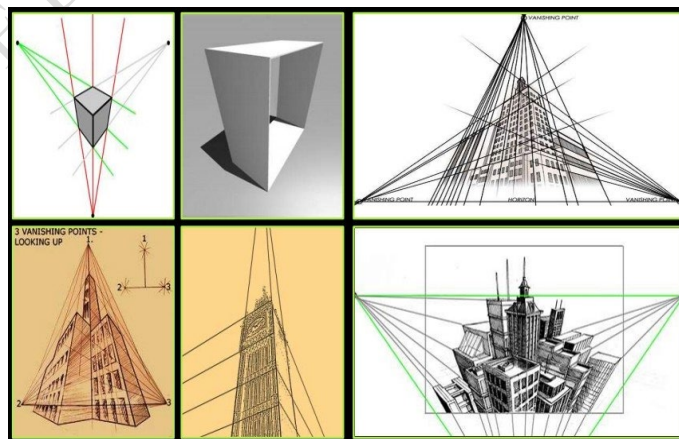
चित्र 4.5 दो-बिंदु परिप्रेक्ष्य में वस्तुओं के विभिन्न दृश्य दर्शाए गए हैं।



चित्र 4.5 दो-बिंदु परिप्रेक्ष्य में वस्तुओं के विभिन्न दृश्य

4.4 तीन-बिंदु परिप्रेक्ष्य (Three-point Perspective)

-बिंदु परिप्रेक्ष्य में तीन मिलने का बिंदु मिलने का बिंदु (Vanishing Points) होते हैं — दो आड़ी रेखा (Horizon Line) पर और तीसरा बिंदु Y-अक्ष (Y-axis) पर, जो आड़ी रेखाके ऊपर या नीचे स्थित हो सकता है। यदि तीसरा मिलने का बिंदु मिलने का बिंदु आड़ी रेखाके ऊपर हो, तो दृश्य नीचे से ऊपर की ओर (जैसे कि कीड़े की दृष्टि — Worm's Eye View) जैसा प्रतीत होता है। यदि तीसरा मिलने का बिंदु मिलने का बिंदु आड़ी रेखाके नीचे हो, तो दृश्य ऊपर से नीचे की ओर (जैसे कि पक्षी की दृष्टि — Bird's Eye View) जैसा दिखता है। चित्र 4.6 में त्रि-बिंदु परिप्रेक्ष्य में इमारतों के परिप्रेक्ष्य चित्र दिखाए गए हैं।



चित्र 4.6 इमारतों के त्रि-बिंदु परिप्रेक्ष्य चित्र

त्रि-बिंदु परिप्रेक्ष्य (Three point perspective) का उपयोग सामान्यतः किसी चित्र के बड़े केनवास आकार को प्रदर्शित करने के लिए किया जाता है। इसका उपयोग विशाल और प्रभावशाली इमारतों या शहर के विस्तृत दृश्य को दिखाने के लिए

किया जा सकता है। चित्र के किनारों पर दृश्य कुछ विकृत (distorted) हो सकते हैं, लेकिन इसके परिणाम वास्तविक जीवन के दृश्य से मेल खाते हैं।

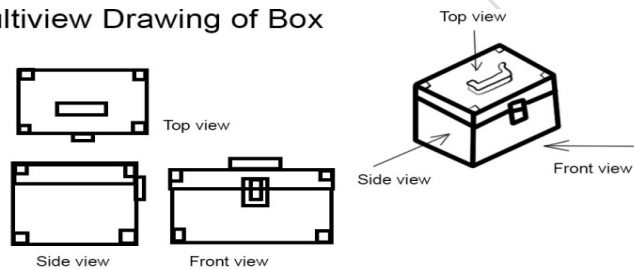
4.4 बहु-दृश्य चित्रण (Multi-view Drawings)

बहु-दृश्य चित्रण (multi view drawing) का उपयोग डिज़ाइन प्रक्रिया के प्रारंभिक चरण में किया जाता है, जिससे किसी वस्तु की रचना, सेटिंग, स्थान, पैटर्न और स्केल को स्पष्ट रूप से दर्शाया जा सके। यह चित्रण डिज़ाइन को समझने और प्रस्तुत करने का एक महत्वपूर्ण माध्यम होता है। समतल सतह वाले दृश्य, जैसे कि ऊपर से, सामने से या बगल से देखे गए चित्र, प्रस्तुति के उद्देश्य से एक व्यापक और स्पष्ट छवि प्रदान करते हैं।

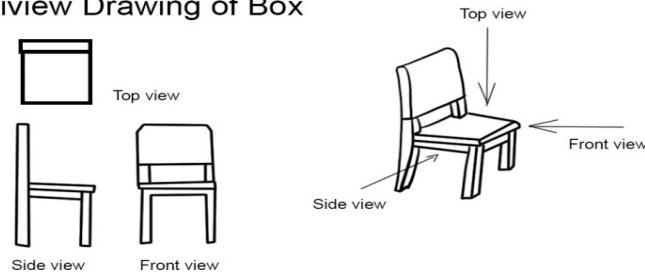
बहु-दृश्य चित्रण का तात्पर्य होता है किसी एक ही वस्तु को विभिन्न कोणों से दिखाना। इसमें आम तौर पर चार प्रमुख दृश्य शामिल होते हैं — ऊपर का दृश्य (Top View), सामने का दृश्य (Front View), पार्श्व या साइड दृश्य (Side View), और त्रि-आयामी दृश्य (3D View)।

यह तकनीक वस्तु की संरचना को पूरी तरह समझने में मदद करती है और किसी भी जटिल डिज़ाइन पर कार्य शुरू करने से पहले एक मजबूत आधार प्रदान करती है। चित्र 4.7 में बॉक्स और कुर्सी का एक विशिष्ट बहु-दृश्य चित्रण (multi view drawing) प्रस्तुत किया गया है, जो स्पष्ट रूप से दर्शाता है कि यह प्रक्रिया डिज़ाइन के लिए कितनी आवश्यक है।

Multiview Drawing of Box

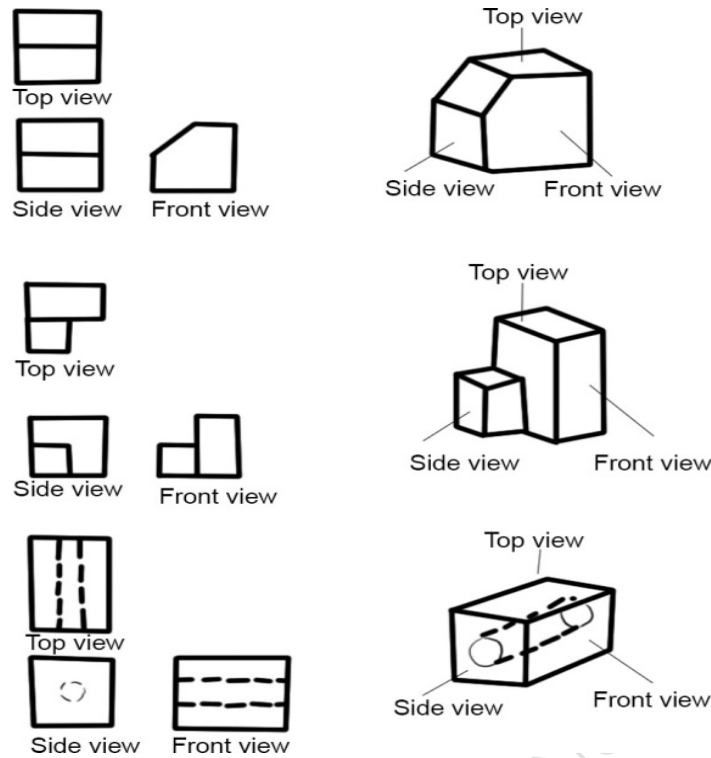


Multiview Drawing of Box



चित्र 4.7 बॉक्स और कुर्सी का बहु दृश्य चित्रण

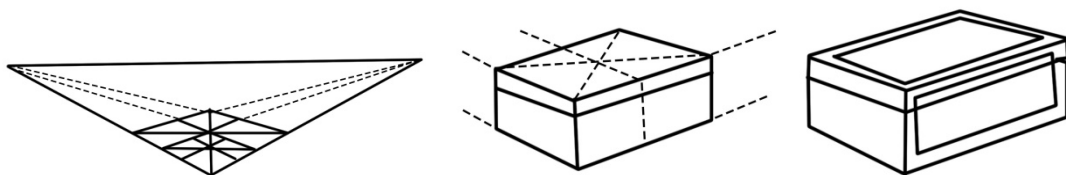
4.6 परिप्रेक्ष्य में अनुपात (Proportion in Perspective) यह तकनीक परिप्रेक्ष्य चित्रण में विभिन्न बिंदुओं को सटीक रूप से स्थान देने में बहुत सहायक होती है, जैसा कि चित्र 4.8 में दर्शाया गया है। परिप्रेक्ष्य में अनुपात का सही उपयोग दृश्य को वास्तविक और संतुलित बनाता है।



चित्र 4.8 आकृतियों के बहु-दृश्य चित्र

परिप्रेक्ष्य चित्रण का मतलब है किसी चित्र या रेखाचित्र को इस तरह बनाना, जैसा कि वह हमें वास्तव में दिखती हैं। हमारी आँखें जब किसी वस्तु को देखती हैं, तो दूरी और कोण के अनुसार उसका आकार और रूप बदलता हुआ नजर आता है। यही तरीका चित्रों में अपनाया जाता है ताकि वे और ज़्यादा वास्तविक लगें। उदाहरण के लिए, धरती गोल होती है, लेकिन जब हम उसका नक्शा बनाते हैं, तो वह सपाट दिखती है। ऐसा इसलिए होता है क्योंकि हम उसे एक समतल सतह पर बनाते हैं। इसी तरह, जब हम किसी बॉक्स या वस्तु को परिप्रेक्ष्य में चित्रित करते हैं, तो हमें उसके सही अनुपात और आयाम को दिखाने के लिए कुछ विशेष नियमों का पालन करना पड़ता है। चित्र 4.9 में दर्शाया गया है कि एक बॉक्स को पर्सपेक्टिव में कैसे विभाजित करें। इसके लिए:

1. सबसे पहले बॉक्स के कोने से कोने तक दो रेखाएँ खींची जाती हैं जिससे एक 'X' बनता है। यह X बॉक्स के केंद्र (center point) को दिखाता है।
2. फिर उस केंद्र बिंदु से विपरीत दिशा के वैनिसिंग पॉइंट (vanishing point) तक एक सीधी रेखा खींची जाती है।
3. बॉक्स को पर्सपेक्टिव में सही तरीके से और अधिक विभाजित करने के लिए, दिशा-रेखाओं (guidelines) का उपयोग करें।
4. जब किसी वस्तु को द्वि-बिंदु परिप्रेक्ष्य (Two-Point Perspective) में चित्रित किया जाता है, तो उसमें यथार्थपरक अनुपात वाले विवरण होना अत्यंत आवश्यक होता है।



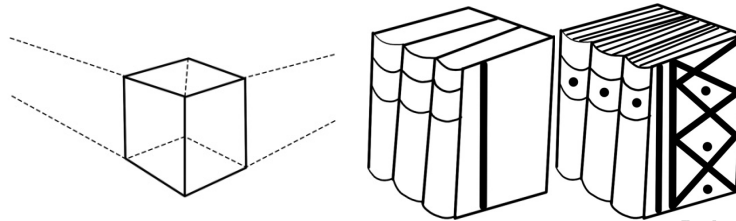
चित्र 4.9 एक बॉक्स का आनुपातिक विवरण

4.7 सब कुछ एक साथ जोड़ना (Putting all Together)

जब हम यथार्थपरक परिप्रेक्ष्य (Realistic Perspective) की ओर बढ़ते हैं, तो मिलने के बिंदुओं (Vanishing Points) के बीच की दूरी कई फीट तक होती है। किसी पुस्तक जैसे साधारण वस्तु को द्वि-बिंदु परिप्रेक्ष्य (Two-Point Perspective) में स्केच करने के लिए दो काल्पनिक बिंदुओं या मिलने के बिंदुओं की आवश्यकता होती है।

साफ़ और सटीक परिणाम प्राप्त करने के लिए यह सुझाव दिया जाता है कि इन बिंदुओं और परिप्रेक्ष्य रेखाओं की कल्पना करना प्रारंभ करें। इससे चित्रण और भी वास्तविक और संतुलित प्रतीत होता है।

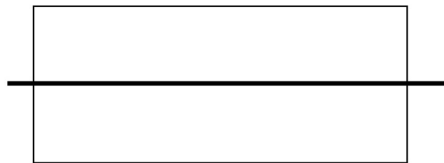
चित्र 4.10 में परिप्रेक्ष्य चित्रण का एक सामान्य उदाहरण दर्शाया गया है।



चित्र 4.10 परिप्रेक्ष्य चित्रण का उदाहरण

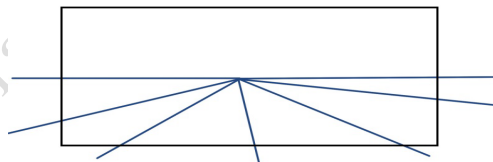
प्रायोगिक गतिविधि 4.1 – एक-बिंदु परिप्रेक्ष्य दृश्य (One Point Perspective) बनाना प्रदर्शित करें

चरण 1. फ्रेम के भीतर एक आड़ी रेखा खींचें, जैसा कि चित्र 4.11 में दिखाया गया है, और उस रेखा पर एक मिलने के बिंदु (vanishing point) चुनें।



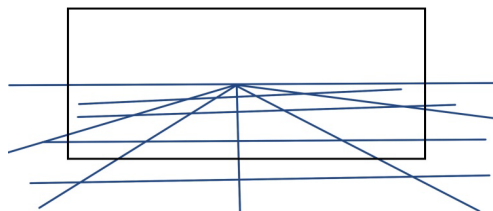
चित्र 4.11 आड़ी रेखा खींचें और मिलने का बिंदु बनाएं

चरण 2. आड़ी रेखा के नीचे मिलने का बिंदु से विकरण रेखाएं बनाएं, जैसा कि चित्र 4.12 में दिखाया गया है।



चित्र 4.12 मिलने का बिंदु से विकरण रेखाएँ बनाना

चरण 3. अब कुछ रेखाएँ खींचें जो आड़ी रेखाओं (horizontal lines) के समानांतर हों, जैसा कि चित्र 4.13 में दर्शाया गया है। इससे एक ग्रिड बनता है जो तल का प्रतिनिधित्व करता है।

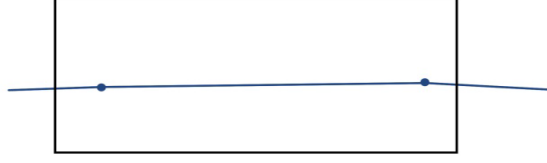


चित्र 4.13 समतल बनाया गया

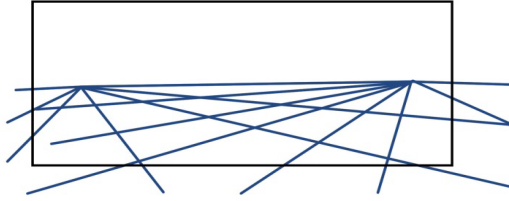
चरण 4. यहाँ एक-बिंदु परिप्रेक्ष्य ग्रिड बनाया गया है, जिसका उपयोग वस्तुओं को स्थान देने के लिए किया जा सकता है।

प्रायोगिक गतिविधि 4.2 – दो बिंदु परिप्रेक्ष्य बनाएं।

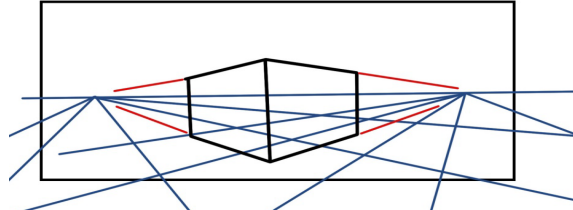
चरण 1. आड़ी रेखापर दो मिलने का बिंदु बनाएं और इन दोनों बिंदुओं के बीच कुछ स्थान छोड़ें, जैसा कि चित्र 4.14 में दिखाया गया है।

**चित्र 4.14 आड़ी रेखापर दो मिलने का बिंदु बनाएं**

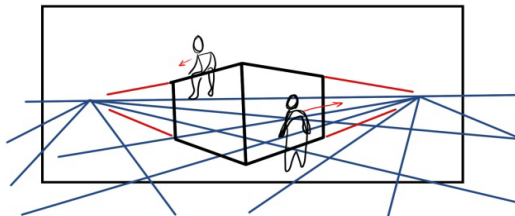
चरण 2. अब मिलने के दोनों बिंदुओं (vanishing points) से निकलने वाली रेखाएँ बनाएँ, जैसा कि चित्र 4.15 में दिखाया गया है। ये रेखाएँ एक-दूसरे को काटती हैं और द्वि-बिंदु परिप्रेक्ष्य जाल बनाती हैं।

**चित्र 4.15 दो-बिंदु परिप्रेक्ष्य ग्रिड**

चरण 3. : द्वि-बिंदु परिप्रेक्ष्य किसी वस्तु के दो पक्षों को दिखाने का विकल्प प्रदान करता है, जैसा कि चित्र 4.16 में दिखाया गया है।

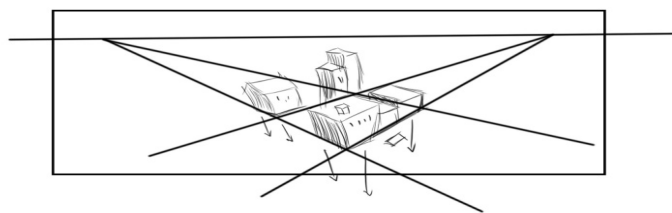
**चित्र 4.16 वस्तु के दो पक्ष**

चरण 4. ग्रिड पर वस्तुओं को रखें, जिसमें वस्तुओं की रेखाएँ मिलने के बिंदुओं (vanishing points) की ओर अभिसरित हों या फैलें, जैसा कि चित्र 4.17 में दिखाया गया है। ये रेखाएँ वस्तुओं को तीन-आयामी (3D) गहराई के साथ चित्रित करने में मदद करती हैं। इससे यह प्रभाव उत्पन्न होता है कि वस्तुएँ जैसे अंतरिक्ष में मौजूद हैं – कुछ पास, कुछ दूर – और वे एक-दूसरे के सापेक्ष सही स्थान पर हैं।

**चित्र 4.17 स्थान वर्ण****प्रायोगिक गतिविधि 4.3 – त्रि-बिंदु परिप्रेक्ष्य (Three Point Perspective) बनाएं**

एक द्वि-बिंदु परिप्रेक्ष्य (Two-Point Perspective) से प्रारंभ करें, और आड़ी रेखा (horizon line) से ऊर्ध्वाधर रूप से ऊपर या नीचे की ओर तीसरा मिलने का बिंदु (vanishing point) जोड़ें, जैसा कि चित्र 4.18 में दर्शाया गया है।

इमारतों के किनारों जैसी ऊर्ध्वाधर रेखाएं इस तीसरे मिलने का बिंदु की ओर अभिसरित होंगी। यह वस्तुओं की विकृति (distortion) को बढ़ा कर कैमरे की ऊंचाई के सापेक्ष गहराई की अनुभूति को और सशक्त करता है।



चित्र 4.18 तीन बिंदु परिप्रेक्ष्य

सारांश

- सही अनुपात (Proportion) और परिप्रेक्ष्य (Perspective) के साथ रेखाचित्र बनाना सफल डिजाइन का दो सबसे महत्वपूर्ण और चुनौतीपूर्ण पहलू हैं।
- क्षितिज रेखा/काल्पनिक रेखा (Horizon Line/Imaginary Line) परिप्रेक्ष्य चित्र में आँखों के स्तर पर स्थित रेखा होती है।
- मिलने का बिंदु (Vanishing Point): यह वह बिंदु होता है जहाँ परिप्रेक्ष्य में बनाई गई सभी रेखाएं मिलती हैं।
- एक-बिंदु परिप्रेक्ष्य (One-Point Perspective): एक तकनीक है जो दिखाती है कि जैसे-जैसे वस्तुएं दूरी पर जाती हैं, उनका आकार छोटा होता जाता है।
- दो-बिंदु परिप्रेक्ष्य (Two-Point Perspective) में दो मिलने का बिंदु होते हैं, जबकि तीन-बिंदु परिप्रेक्ष्य (Three-Point Perspective) में तीन।
- तीन-बिंदु परिप्रेक्ष्य का उपयोग सामान्यतः बड़े कैनवास (चित्र) या विशाल इमारतों को दिखाने के लिए प्रयोग में लाया जाता है।
- मल्टी-व्यू ड्राइंग (Multi-view Drawing), डिजाइन प्रक्रिया के आरंभिक चरण में रचना, स्थान, पैटर्न और स्केल को प्रदर्शित करने हेतु उपयोग की जाती है।
- परिप्रेक्ष्य रेखाचित्रण (Perspective Drawing) वह तरीका है जैसे हमारी आँखें आसपास के वातावरण को देखती हैं।

अपनी प्रगति जाँचें

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. सही अनुपात और _____ बनाना सफल चित्र बनाने के सबसे चुनौतीपूर्ण पहलू हैं (क) परिप्रेक्ष्य (ख) क्रम (ग) मार्जिन (घ) कुंजी स्केच
2. वह रेखा जो आपस में मिलती है और 90 डिग्री का कोण बनाती है, वह कहलाती है (क) क्षैतिज (ख) समानांतर (ग) लंबवत (घ) क्षितिज रेखा
3. परिप्रेक्ष्य रेखाचित्र में वह बिंदु जहाँ समांतर रेखाएँ मिलती हैं, वह बिंदु है (क) काल्पनिक बिंदु (ख) परिप्रेक्ष्य बिंदु (ग) एक बिंदु (घ) लुप्त बिंदु
4. वस्तु की रेखाएँ जो क्षितिज के समानांतर हैं वे हैं (क) ऊर्ध्वाधर रेखाएँ (ख) क्षैतिज रेखाएँ (ग) परिप्रेक्ष्य रेखाएँ (घ) समानांतर रेखाएँ
5. वस्तु की वे रेखाएँ जो क्षैतिज रेखाओं के लंबवत होती हैं, वे रेखाएँ हैं (क) ऊर्ध्वाधर रेखाएँ (ख) क्षैतिज रेखाएँ (ग) परिप्रेक्ष्य रेखाएँ (घ) समांतर रेखाएँ
6. वस्तु से मिलने का बिंदु की ओर प्रक्षेपित होने वाली रेखाएँ हैं- (क) ऊर्ध्वाधर रेखाएँ (ख) क्षैतिज रेखाएँ (ग) परिप्रेक्ष्य रेखाएँ (घ) समांतर रेखाएँ

7. एक-बिंदु परिप्रेक्ष्य बॉक्स बनाने के लिए निम्नलिखित में से कौन सी रेखाएँ आवश्यक नहीं हैं? (क) क्षैतिज रेखा (ख) ऊर्ध्वाधर रेखा (ग) परिप्रेक्ष्य रेखा (घ) वक्र रेखा
8. दो-बिंदु परिप्रेक्ष्य वाले बॉक्स को बनाने के लिए किस प्रकार की रेखाओं की आवश्यकता नहीं होती है? (क) अग्रणी किनारा रेखा (ख) परिप्रेक्ष्य रेखाएँ (ग) क्षैतिज रेखा (घ) लंबवत रेखाएँ
9. संरचना, विन्यास, स्थान, पैटर्न और पैमाने को दिखाने के लिए डिजाइन प्रक्रिया के दौरान किस प्रकार के चित्रों का उपयोग किया जाता है? (क) एकल दृश्य (ख) दो दृश्य (ग) तीन दृश्य (घ) बहु-दृश्य
10. यह चित्र दर्शाता है कि हमारी आँखें दुनिया को स्वाभाविक रूप से कैसे देखती हैं, जो कि पैमाने पर नहीं है (क) मूल चित्र (ख) आँखों का दृश्य चित्र (ग) परिप्रेक्ष्य चित्र (घ) अनुपात चित्र

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. किसी वस्तु का पर्यवेक्षक से दूरी के सापेक्ष दूर खड़े होने पर दिखाई देने वाला स्वरूप _____ कहलाता है।
2. परिप्रेक्ष्य चित्रण में आँखों के स्तर को _____ रेखा कहा जाता है।
3. वह बिंदु जहाँ रेखाएँ परिप्रेक्ष्य चित्र में अभिसरित होती हैं, उसे _____ कहा जाता है।
4. एक-बिंदु परिप्रेक्ष्य में मिलने का बिंदु स्थिर होता है और _____ रेखाएँ इस बिंदु की ओर प्रक्षिप्त होती हैं।
5. एक _____ चित्रण यह दर्शाता है कि हमारी आँखें वास्तविक संसार को स्वाभाविक रूप से कैसे देखती हैं, जो कि स्केल में नहीं होता।
6. यथार्थपरक परिप्रेक्ष्य से स्केच बनाने के लिए, _____ बिंदु कई फीट दूर होने चाहिए।

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. दर्शक की दूरी के बारे में किसी दूरस्थ वस्तु की उपस्थिति को परिप्रेक्ष्य कहा जाता है।
2. परिप्रेक्ष्य चित्र में वह बिंदु जहाँ समानांतर रेखाएँ मिलती हैं, मध्य बिंदु कहलाता है।
3. इंटिरियर डिजाइनरों के लिए यह कोई महत्वपूर्ण ड्राइंग पहलू नहीं है जब परिप्रेक्ष्य में कोई वस्तु एक सपाट गैर-यथार्थवादी दृश्य प्रदान करती है।
4. दो-बिंदु परिप्रेक्ष्य दृश्य में, हम बॉक्स को घुमा देंगे, जिससे उसका कोना आपकी ओर होगा।
5. परिप्रेक्ष्य चित्र यह दर्शाता है कि हमारी आँखें दुनिया को स्वाभाविक रूप से कैसे देखती हैं, जो कि पैमाने पर नहीं होता।
6. छह-बिंदु परिप्रेक्ष्य में, तीन लुप्त बिंदु होते हैं- 2 आड़ी रेखा पर, लेकिन एक उसके नीचे या ऊपर होगा।

घ. लघु उत्तरीय प्रश्न

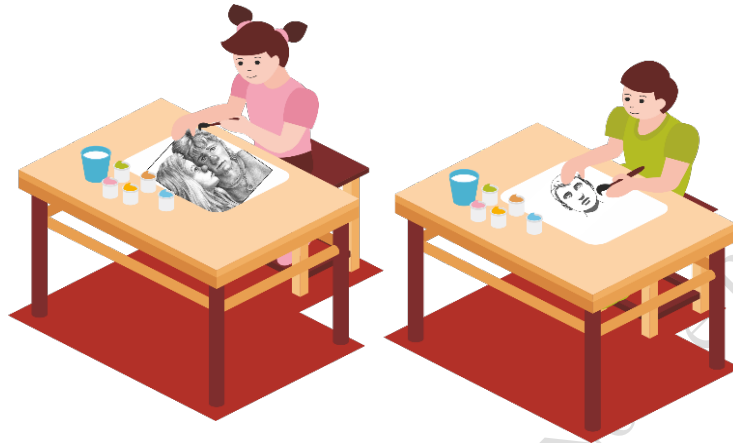
1. परिप्रेक्ष्य शब्द को उदाहरण सहित समझाइए?
2. परिप्रेक्ष्य चित्रण के लिए उपयोगी अवधारणाओं को संक्षेप में समझाइए।
3. एक बिन्दु परिप्रेक्ष्य को उदाहरण सहित समझाइए।
4. दो-बिंदु परिप्रेक्ष्य को उदाहरण सहित समझाइए।
5. उदाहरण के साथ मल्टी-व्यू ड्राइंग समझाइए।
6. परिप्रेक्ष्य में अनुपात क्यों महत्वपूर्ण है?

ई. व्यवहारिक अभ्यास

1. एक बिंदु परिप्रेक्ष्य से देखें।
2. अपने विद्यालय में पाई जाने वाली 10 चीजों की सूची बनाएं जिनका एक और दो सूत्रीय दृष्टिकोण से अनुसरण किया जा सके।

सत्र 5 — शेडिंग और लाइटिंग (Shading and Lighting)

रवि और कविता ने एक अंतर-स्कूल चित्रकला प्रतियोगिता में भाग लिया और चित्र 5.1 में दर्शाए गए चित्र को बनाने का प्रयास किया।



चित्र 5.1(a) और (b) रवि और कविता चित्र बना रहे हैं

कविता ने ट्रॉफी जीती, क्योंकि उसने चित्र में कुछ आधारभूत शेडिंग और लाइटिंग तकनीकों का उपयोग किया, जिससे दृश्यों का प्रभाव बढ़ा। शेडिंग और लाइटिंग किसी भी चित्र में बारीकियों और भावों को भरने के लिए महत्वपूर्ण उपकरण हैं। बिना शेडिंग और लाइटिंग के चित्र अधूरा दिखता है। विभिन्न पेंसिल ग्रेड्स का उपयोग करके अलग-अलग शेड्स लगाए जा सकते हैं। यह लाइटिंग के माध्यम से गहराई भी प्रदान करता है।

इस सत्र में, आप विभिन्न पेंसिल ग्रेड्स का उपयोग करके शेडिंग तकनीकों को समझेंगे, जो छाया (shadows) और हाइलाइट्स (highlights) बनाने में मदद करती हैं। आप शेडिंग के विभिन्न प्रकारों और परिस्थितियों को समझेंगे तथा विभिन्न तीव्रता की शेड्स को आपस में मिश्रित करने की महत्वपूर्ण तकनीकों को भी सीखेंगे।

5.1 शेडिंग

शेडिंग वह प्रक्रिया है जिसके माध्यम से किसी चित्र में मूल्य (value) को जोड़कर रूप, स्थान और प्रकाश व्यवस्था का भ्रम उत्पन्न किया जाता है। छायांकन किसी चित्र को त्रि-आयामी (three dimensional) और यथार्थ के अधिक निकट बना सकता है। चित्र 5.2 (क) में रफ शेडिंग (rough shading) और चित्र 5.2 (ख) में काँच (glass) पर किया गया सूक्ष्म छायांकन (fine shading) दिखाया गया है।

स्टोरीबोर्ड में छायांकन हमेशा आवश्यक नहीं होता क्योंकि यह एनीमेशन या लाइव एक्शन प्रोजेक्ट्स का सिर्फ पूर्वावलोकन (preview) चरण होता है। हालांकि, विज्ञापन और प्रस्तुति (presentation) प्रोजेक्ट्स के लिए शेडिंग अत्यंत उपयोगी है।

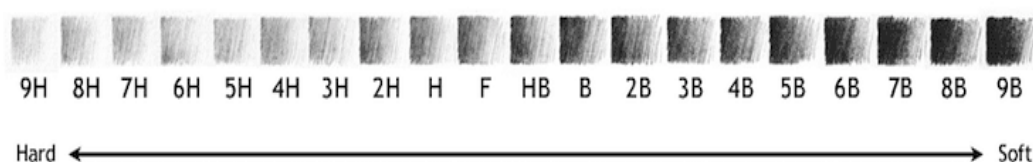


चित्र 5.2 (क) रफ शेडिंग चित्र 5.2 (ख) फाइन शेडिंग

तो, शेडिंग के लिए किस तरह के औजारों और सामग्रियों की ज़रूरत होती है? सबसे पहले, आइए पेंसिल से शुरुआत करें। हालाँकि, पेंसिल भी अलग-अलग ग्रेड में आती हैं और हर ग्रेड की अपनी खासियत होती है।

5.2 पेंसिल ग्रेड (Pencil Grades)

ड्राइंग पेंसिलों के ग्रेड कोमलता या कठोरता के आधार पर एक पैमाने पर व्यवस्थित होते हैं। एक "HB" पेंसिल पैमाने के ठीक बीच में होती है। यह श्रेणी 9B से 9H तक होती है जो प्रत्येक पेंसिल द्वारा बनाई जाने वाली रेखा के रंग को दर्शाती है। पेंसिल ग्रेड में, H का अर्थ है कठोर, F का अर्थ है बारीक बिंदु, HB का अर्थ है कठोर काला, और B का अर्थ है काला। कठोर H पेंसिल सतह पर कम ग्रेफाइट छोड़ती है जिससे कागज़ पर हल्का निशान बनता है। दूसरी ओर, B पेंसिल के निशान नरम होते हैं और सतह पर ज़्यादा ग्रेफाइट छोड़ते हैं, इसलिए निशान काले होते हैं। HB पेंसिल पैमाने के बीच में पाई जाती है और इसका उपयोग लेखन और चित्रांकन के लिए किया जाता है। F पेंसिल, HB पेंसिल के समान होती है, लेकिन निशान थोड़े हल्के होते हैं। चित्र 5.3 विभिन्न ग्रेड की पेंसिलों के रंगों और उनके बीच के अंतर को दर्शाता है।



चित्र 5.3 पेंसिल के शेड्स

कठोर और मुलायम पेंसिल कई मायनों में भिन्न होती हैं। तालिका 5.1 कठोर और मुलायम पेंसिल के कुछ विभेदक लक्षण दर्शाती है।

तालिका 5.1 कठोर और नरम पेंसिल ग्रेड के बीच अंतर

विशेषताएँ	कठोर पेंसिल	नरम पेंसिल
सामग्री का उपयोग	कठोर ग्रेफाइट	नरम ग्रेफाइट
पंक्तियाँ	पतली और तीखी रेखाएँ बनाती है	अपारदर्शी/ धूसर रेखाएँ बनाती है
निशान	हल्के निशान	गहरे निशान
मिश्रण	अन्य पेंसिल ग्रेड के साथ मिश्रित नहीं	अन्य पेंसिल ग्रेड के साथ मिश्रण करना आसान है
चमक	कागज़ पर कम चमक पैदा करती है	कागज़ पर अधिक चमक पैदा करती है
उपयोग	उत्पाद रेखाचित्र और वास्तुशिल्प चित्र	पोर्ट्रेट ड्राइंग

काम की उपयुक्तता के अनुसार एक उपयुक्त पेंसिल का चयन करना आवश्यक है। इससे विशिष्ट हल्के या गहरे ग्रेड प्राप्त करने के लिए कम प्रयास की आवश्यकता होगी। उदाहरण के लिए, HB पेंसिल से गहरी छाया बनाना कठिन होगा और 6B पेंसिल से प्रतिबिंबों की छाया बनाना और भी कठिन होगा। पेंसिल के विभिन्न ग्रेड के साथ काम करते हुए, उनके बीच परिणामों की तुलना करने के लिए एक्सपोजर विकसित करें।

सही पेंसिल ग्रेड चुनने के लिए ड्राइंग पेपर भी एक महत्वपूर्ण पहलू है। अगर कागज की सतह चिकनी है, तो वह सख्त पेंसिलों के लिए ज्यादा उपयुक्त हो सकता है और उस पर हल्के निशान दिखा सकता है, ऐसे में ज्यादा गहरे रंग की 6B या 8B पेंसिल की जरूरत पड़ सकती है। अगर कागज की बनावट खुरदरी है, तो वह नरम पेंसिलों के लिए ज्यादा उपयुक्त होगा, ऐसे में हल्के रंग की 4H, 6H पेंसिल का इस्तेमाल करना चाहिए।

5.2.1 उपयुक्त पेंसिल ग्रेड का चयन (Selection of appropriate pencil grade)

उपयुक्त पेंसिल ग्रेड का चयन इस बात पर निर्भर करता है कि पेंसिल को कितने स्वाभाविकता से उपयोग किया जाना है, कागज की बनावट कैसी है, और ड्राइंग की शैली कैसा है। उदाहरण के लिए, पेंसिल ग्रेड चुनते समय निम्नलिखित स्थितियों पर विचार करें-

पेंसिल पर स्वाभाविक रूप से भारी दबाव डालने के लिए, गहरे रंग की पेंसिल जैसे 4B उपयुक्त होगी।

रफ स्टोरीबोर्ड के लिए त्वरित स्केची ड्राइंग बनाने के लिए, 2B जैसी नरम पेंसिल की आवश्यकता होती है। जिससे विभिन्न शेड्स आसानी से बनाए जा सकें।

अधिकांश स्थितियों में 2H, H, 2B, 4B और 6B ग्रेड का इस्तेमाल किया जा सकता है। दबाव नियंत्रण का इस्तेमाल करके इन पेंसिल ग्रेड से अन्य ग्रेड भी बनाए जा सकते हैं।

ग्रेड की सीमा पोर्ट्रेट से पोर्ट्रेट तक भिन्न हो सकती है और प्रकाश और यहां तक कि सतह के रंग हो पर भी निर्भर करती है। चित्र 5.4 (a) में HB पेंसिल का उपयोग शेडिंग के लिए किया गया है, 4B का उपयोग आँखों के लिए किया गया है तथा 6B पेंसिल का उपयोग चेहरे के शेष भाग के लिए किया गया है।



चित्र 5.4 (a) ग्रेड की रेंज पोर्ट्रेट से पोर्ट्रेट तक भिन्न हो सकती है

चित्र 5.4 (बी) में एचबी पेंसिल का उपयोग शेडिंग के लिए किया जाता है, 4 बी पेंसिल का उपयोग पहली परत की शेडिंग के लिए किया जाता है, 5 बी पेंसिल का उपयोग दूसरी परत और कुछ हल्की शेड्स के लिए किया जाता है, 6 बी पेंसिल

का उपयोग आंखों के विवरण और गहरे शेड्स के लिए किया जाता है, और 9 बी पेंसिल का उपयोग बहुत ज्यादा गहरे शेड्स के लिए किया जाता है।



चित्र 5.4 (बी) ग्रेड की सीमा पोर्ट्रेट से पोर्ट्रेट तक भिन्न हो सकती है

5.3 पेंसिल शेडिंग तकनीक (Pencil shading Techniques)

पेंसिल शेडिंग तकनीक, चित्र को विश्वसनीय और अधिक वास्तविक बनाने के लिए क्रमिकता उत्पन्न करती है। पेंसिल शेडिंग तकनीकें कई प्रकार की होती हैं, जैसे हैचिंग, क्रॉस हैचिंग, सर्कुलिज्म, स्ट्रिपिंग और कई अन्य।

5.3.1 हैचिंग (Hatching)

इस तकनीक में, रेखाएँ एक ही दिशा में रेखिक रूप से खींची जाती हैं। गहरे शेड प्राप्त करने के लिए, रेखाओं को एक-दूसरे के पास खींचा जाता है। रेखाओं के बीच अधिक स्थान छोड़ने से हल्के शेड प्राप्त होते हैं। क्रॉस हैचिंग में थोड़ी घुमावदार रेखाओं का उपयोग, गोल वस्तु के लिए किया जाता है, जैसा कि चित्र 5.5 (क) में दिखाया गया है।



चित्र 5.5 (क) पेंसिल हैचिंग

पेंसिल को कागज की ओर थोड़ा झुकाने से स्ट्रोक मोटे बनते हैं जैसा कि चित्र 5.5 (ख) में दिखाया गया है।



चित्र 5.5 (ख) पेंसिल हैचिंग अभ्यास

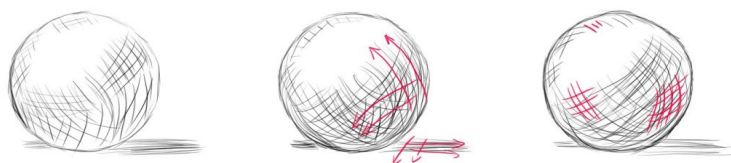
5.3.2 क्रॉस हैचिंग (Cross Hatching)

इस तकनीक में रेखाएँ एक-दूसरे को काटती हैं जैसा कि चित्र 5.6 (क) और (ख) में दिखाया गया है। सतह या कपड़ों की बनावट बनाने के लिए यह इसका उपयोग किया जाता है।



चित्र 5.6 (क) और (ख) क्रॉस हैचिंग

चित्र 5.7 में विभिन्न दिशाओं से आती हुई रेखाओं को एक दूसरे के ऊपर दिखाया गया है, जिससे यह बेतरतीब भी नहीं लगती और न ही सारा ध्यान इसी पर केन्द्रित नहीं होता।

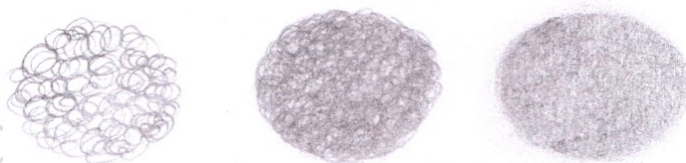


चित्र 5.7 क्रॉस हैचिंग का उदाहरण

हैचिंग और क्रॉस हैचिंग रेखिक ड्राइंग तकनीकें हैं जिनका उपयोग बनावट, मूल्य और आकार और प्रकाश का भ्रम पैदा करने के लिए किया जाता है।

5.3.3 सर्कुलिज्म (Circulism)

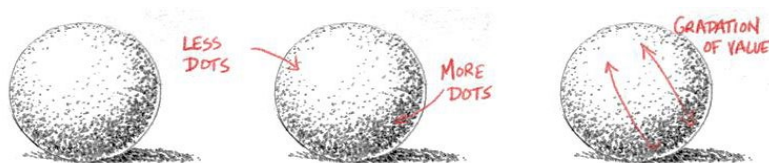
यह तीसरी तकनीक है, जो क्रॉस-हैचिंग के समान है। यहाँ, एक-दूसरे पर ओवरलैप करके बनाए गए वृत्तों से छायांकन किया जाता है। चमड़े की बनावट में गोलाकार आकृति का परिणाम चित्र 5.8 में दिखाया गया है। बारीक झुर्रियों के लिए तीखे बिंदुओं का उपयोग किया जाता है। पेंसिल को झुकाकर चिकनी सतह प्राप्त की जा सकती है।



चित्र 5.8 सर्कुलिज्म

5.3.4 स्टिपलिंग (Stippling)

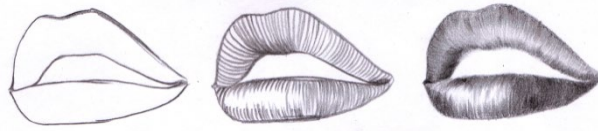
इस शेडिंग तकनीक में, बिंदुओं द्वारा गहरे और हल्के रंग का क्षेत्र बनाया जाता है। चित्र में गहरे रंग के शेड बनाने के लिए अनगिनत छोटे बिंदु लगाए जाते हैं और हल्के रंग दिखाने के लिए कम बिंदुओं का उपयोग किया जाता है और उन्हें दूर-दूर रखा जाता है, जैसा कि चित्र 5.9 में दिखाया गया है। बिंदुओं का घनत्व शेड्स निर्धारित करता है। स्टिपलिंग का प्रयोग अधिकतर कलम और स्याही के कार्य में किया जाता है।



चित्र 5.9 स्टिपलिंग

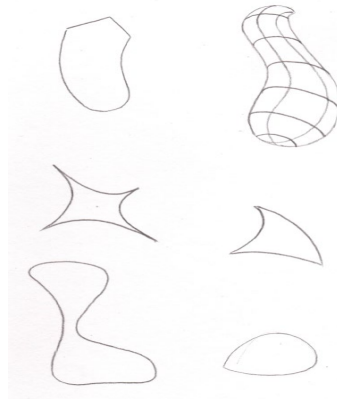
5.3.5 समोच्च शेडिंग (Contour Shading)

कंटूर शेडिंग, हैचिंग तकनीक के समान ही है, बस कि इसमें रेखाएँ किसी विशिष्ट रेखा या आकृति का अनुसरण करने के लिए घुमावदार या झुकी हुई होती हैं। रेखाएँ लंबवत, क्षैतिज या तिरछी भी हो सकती हैं। चेहरे की बारीक झुर्रियों को एक तेज धार वाली पेंसिल से छायांकित करने की सलाह दी जाती है। कंटूर शेडिंग के उदाहरण चित्र 5.10 (क) में दिखाए गए हैं।



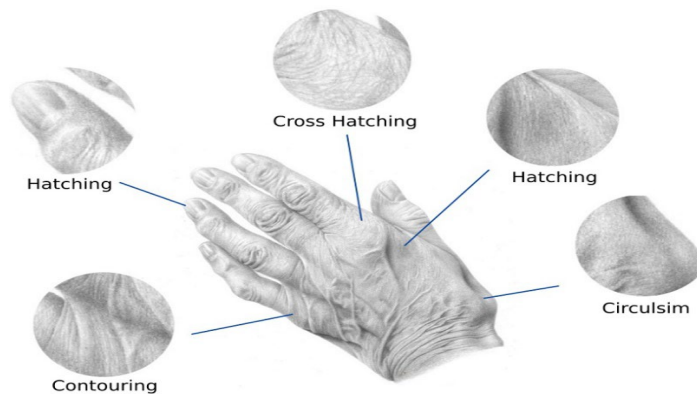
चित्र 5.10 (क) समोच्च शेडिंग

चित्र 5.10 (ख) समोच्च शेडिंग का अभ्यास करने के लिए कुछ रिक्त आकृति दिखाता है।



चित्र 5.10 (ख) समोच्च रेखाएँ

चित्र 5.11 में दिखाए गए अनुसार, एक बूढ़े व्यक्ति के हाथ का रेखाचित्र बनाने के लिए विभिन्न शेडिंग तकनीकों का उपयोग किया गया है। क्रॉस हैचिंग का उपयोग हाथ की झुर्रियों को दर्शाने के लिए किया जाता है, हैचिंग का उपयोग नाखून और त्वचा के कुछ भाग को शेड करने के लिए किया जाता है, कंटूरिंग का उपयोग नसों को दर्शाने के लिए किया जाता है और अंगूठे के नीचे सर्कुलरिज्म का उपयोग किया जाता है।



चित्र 5.11 स्केचिंग में प्रयुक्त विभिन्न छायांकन तकनीकें

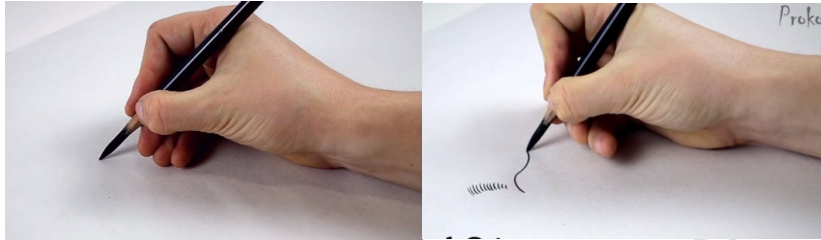
5.4 पेंसिल शेडिंग के लिए टिप्स और ट्रिक्स (Tips and Tricks for Pencil shading)

कुछ कारक हैं जो एक चिकनी पेंसिल टोन को प्रभावित करते हैं-

5.4.1 दबाव नियंत्रण (Pressure control)

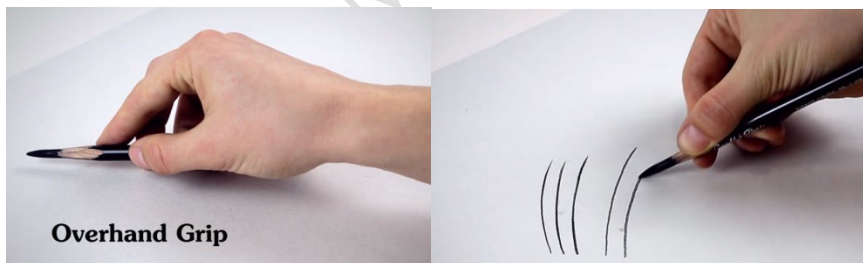
दबाव नियंत्रण का अर्थ है स्केचिंग के दौरान पेंसिल द्वारा कागज़ पर डाला गया दबाव। यह पेंसिल पकड़ने के कौशल पर भी निर्भर करता है। चित्र बनाते समय पेंसिल पकड़ने के दो सामान्य तरीके हैं - ट्राइपॉइंड ग्रिप और ओवरहैंड ग्रिप।

ट्राइपॉइंड ग्रिप - पेंसिल को अंगूठे, तर्जनी और मध्यमा अंगुलियों से ठीक वैसे ही पकड़ें जैसे चित्र 5.12 (क) में दिखाया गया है। पेंसिल की नोक का इस्तेमाल करते समय यह ग्रिप ज़्यादा आरामदायक होती है। इससे बहुत छोटी और सटीक रेखाएँ खींची जा सकती हैं, इसलिए यह छोटे स्ट्रोक और पतली रेखाओं के लिए उपयुक्त है जो समान मोटाई की होती है।



चित्र 5.12 (क) ट्राइपॉइंड ग्रिप चित्र 5.12 (ख) ट्राइपॉइंड ग्रिप का उपयोग करके चित्र बनाना

ओवरहैंड ग्रिप (Overhand grip) - पेंसिल के ऊपर से पकड़ें। इस स्थिति में हाथ को ढीला रखना चाहिए अंगुलियों और हाथों से पेंसिल को थोड़ा हल्का से पकड़ें, जैसा कि चित्र 5.13 (क) में दिखाया गया है। यदि आप टेबलटॉप जैसी क्षैतिज सतह पर चित्र बना रहे हैं, तो कलाई को आगे की ओर मोड़ें, जैसा कि चित्र 5.13 (ख) में दिखाया गया है। चित्रफलक जैसी ऊर्ध्वाधर सतह पर चित्र बनाते समय, कलाई को उल्टा करके उसकी नोक का उपयोग करें, जैसा कि चित्र 5.13 (ग) और (घ) में दिखाया गया है। इस पकड़ में, मुलायम और मोटी, दोनों तरह की रेखाएँ बनाई जा सकती हैं।

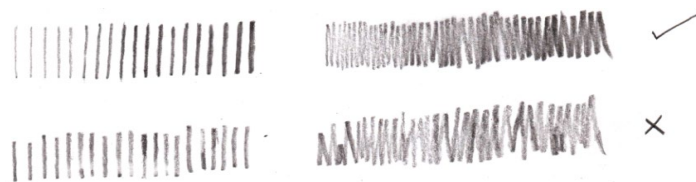


चित्र 5.13 (क) ओवरहैंड ग्रिप चित्र 5.13 (ख) ओवरहैंड ग्रिप का उपयोग करके रेखाएँ खींचें



चित्र 5.13(ग) ऊर्ध्वाधर सतह चित्र 5.13(घ) नरम और कठोर रेखाएँ खींचना

सही और गलत तरीका चित्र 5.14 में दिखाया गया है।



चित्र 5.14 स्थिर दबाव

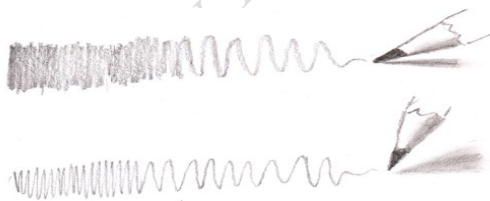
स्ट्रोक के अंत में दबाव की मात्रा धीरे-धीरे कम करना ताकि वह अपने आप ही फीका हो जाए और पहले से बन शेड्स के साथ थोड़ा मिश्रित हो जाए, ठीक वैसे ही जैसे कोई नाई बालों को धीरे-धीरे काटकर फेड लुक देता है। सही और गलत फेड आउट प्रभाव को चित्र 5.15 में दिखाया गया है।



चित्र 5.15 सही फ़ेड आउट प्रभाव

5.4.2 टाइट स्ट्रोक (Tight Strokes)

यह पेंसिल पर डाले गए दबाव की मात्रा को दर्शाता है। नए आर्टिस्ट के लिए एक समान टोन पाना चुनौतीपूर्ण होता है, लेकिन जितने गहरे और मोटे स्ट्रोक होंगे, वे उतने ही चिकने दिखेंगे। पेंसिल को मजबूती से पकड़ें और उसे कागज की ओर तिरछा झुकाएँ, जैसा कि चित्र 5.16 में दिखाया गया है। इससे एक सहज ट्रांजिशन मिलता है, और ये स्ट्रोक आसानी से दूसरे शेड्स में मिल जाएँगे।



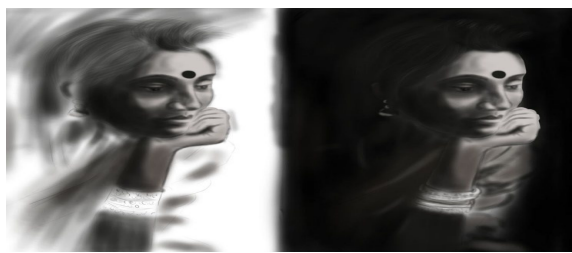
चित्र 5.16 सुचारू ट्रांजिशन परिणाम

टिप- यदि शेडिंग करते समय पेंसिल की मोटाई समान नहीं है, तो पहले किसी अलग कागज पर पेंसिल चलाकर अभ्यास करें।

पेंसिल को ऐसे न पकड़ें जैसे आप उससे लिख रहे हों। इस तरह की पकड़ से कागज पर सख्त रेखाएँ पड़ सकती हैं जिन्हें दूसरे शेड्स के साथ मिलाना मुश्किल होगा।

5.4.3 शैडो लाइनिंग (Shadow Lining)

शैडो लाइनिंग, चेहरे के किसी भाग, जैसे कि गहरे रंग की छाया या हाइलाइट की सीमा, को पेंसिल स्ट्रोक का उपयोग करके रेखांकित करने की तकनीक है। ये स्ट्रोक उसी तरह बनाए जाते हैं जैसे आप शेडिंग करते हैं, स्पष्ट रेखा उपयोग करने के बजाए। चित्र 5.17 (क) में, गालों पर शैडो लाइन को देखें। यह चेहरे को अलग-अलग भागों में विभाजित करने में मदद करता है, और शेडिंग को आसान बनाता है साथ ही शेडिंग करते समय एक संदर्भ भी मिलता है जैसा कि चित्र 5.17 (ख) में दिखाया गया है।

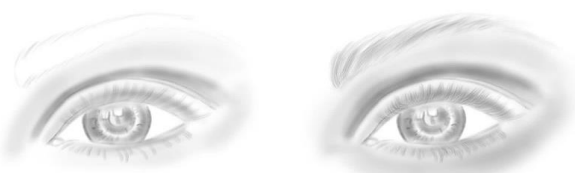


चित्र 5.17 (क) गाल पर शैडो लाइन (ख) गाल पर शेड्स

इसलिए, शैडो लाइनिंग आवश्यकतानुसार रूपरेखा बनाने की एक विधि है। यह चित्र पर छाया और प्रतिबिंबों की रूपरेखा बनाने जैसा है।

व्यवहारिक अभ्यास 5.1

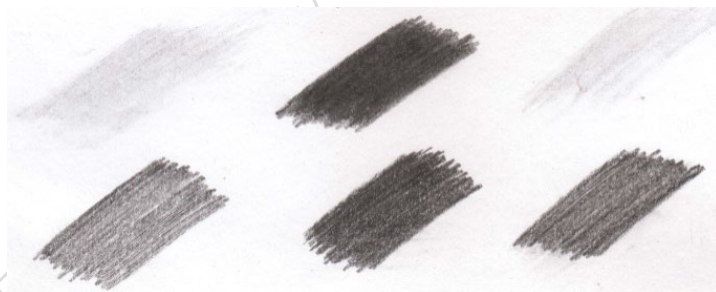
चित्र 5.18 में दिखाए अनुसार शैडो लाइनिंग का उपयोग करके भौंहों के शेड बनाएं



चित्र 5.18 शैडो लाइनिंग

5.4.4 सफेद धब्बे कम करें (Reduce white spots)

कभी-कभी शेडिंग करते समय सफेद धब्बे दिखाई देने लगते हैं। इससे चित्र की सतह धुंधली दिख सकती है, जैसा कि चित्र 5.19 में दिखाया गया है।



चित्र 5.19 सफेद धब्बों को कम करना

सफेद धब्बों को कम करने के लिए पेसिल को शार्प रखे सॉफ्ट B पेन्सिल का उपयोग करें और कागज के दाने को भरने के लिए रबिंग अएल्कोहल, गंधहीन मिनरल स्पिरिट या पेंट थिनर जैसे साल्वेट का उपयोग करें।

5.4.5 काले बिंदु हटाएँ (Remove Black Dots)

सतह पर शेडिंग करते समय, ये धब्बे शेडिंग टेक्सचर को थोड़ा बदलकर खुरदुरा जैसा लुक दे सकते हैं। ब्लेंडिंग चरण पर जाने से पहले इन बिंदुओं को हटा दें। (चित्र 5.20)

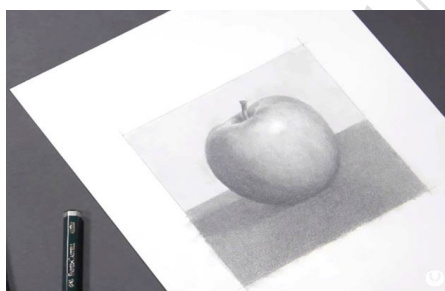


चित्र 5.20 काले बिंदुओं को हटाना

काले धब्बों को कम करने के लिए, ब्लेंडिंग स्टैम्प पेंसिल से काले धब्बों को उभारें। इसके बाद, उस क्षेत्र को आस-पास के शेड्स से मिलाने के लिए 5H या 6H जैसी हाई H पेंसिल का इस्तेमाल करें।

5.4.6 मिश्रण (Blend)

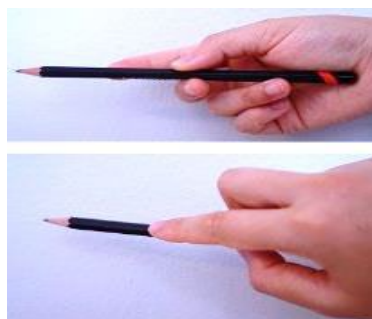
ब्लेंडिंग पर मिश्रण का रूप से मुलायम बनाता है और सतह की बनावट की गुणवत्ता को बढ़ाता है। यदि स्ट्रोक पर्याप्त रूप से सघन हों, समान रूप से शेडेड हों, और बहुत कम सफेद और काले धब्बे हों, तो मिश्रण का जादू देखने को मिलेगा जैसा कि चित्र 5.21 में दिखाया गया है।



चित्र 5.21 मिश्रण

5.5 गति की सीमा बढ़ाएँ (Increase Range of Motion)

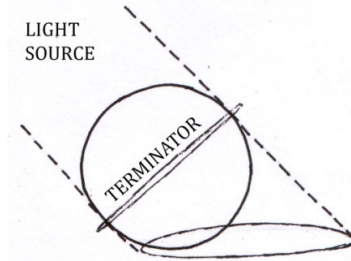
एक उचित और सुसंगत स्ट्रोक के लिए, कंधे और कोहनी के बीच समन्वय आवश्यक है। इसे ओवरहैंड ग्रीप कहते हैं। जैसी ही आप नियमित अभ्यास करेंगे, यह ओवरहैंड ग्रीप आपको स्केच में लंबे और सीधे स्ट्रोक बनाने की शक्ति देगी। यह साधारण कलाई और अंगुलियों की तुलना में अधिक गतिशीलता प्रदान करें। (चित्र 5.22)



चित्र 5.22 ओवरहैंड ग्रीप

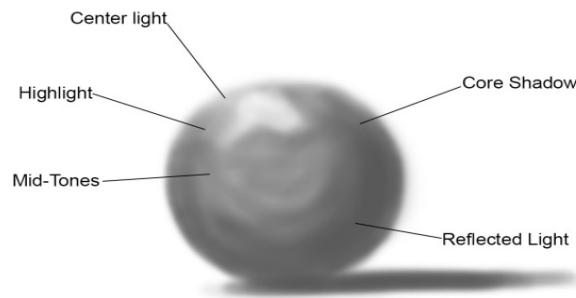
5.6 प्रकाश को समझना (Understanding Light)

रेखाचित्र में प्रकाश उत्पन्न करना चुनौतीपूर्ण लग सकता है, लेकिन अगर इसकी सही तरीके से कल्पना की जाए, तो यह बहुत आसान है। यहाँ प्रकाश में, हाइलाइट्स और छायाओं का प्रभाव होता है, जो दर्शक को चित्र के परिवेश या वातावरण का एहसास कराता है। प्रकाश व्यवस्था में अंतर को समझना ज़रूरी है। जब दिन में तेज़ धूप होती है, तो हाइलाइट्स रात की तुलना में ज्यादा स्पष्ट हो सकते हैं। उदाहरण के लिए, चित्र 5.23 में प्रकाश स्रोत के साथ एक गोले का उपयोग किया गया है।



चित्र 5.23 एक गोले का उपयोग प्रकाश स्रोत के साथ किया गया है

प्रकाश स्रोत को घन के ऊपरी बाएँ भाग में रखा गया है। जिससे प्रकाश के सामने वाले क्षेत्र पर प्रकाश पड़ेगा, और प्रकाश के विपरीत क्षेत्र पर छाया पड़ेगी। (चित्र 5.24)



चित्र 5.24 छाया निर्माण – सेंटर लाइट, हाइलाइट और मिडटोन।

प्रकाश की ओर वाले भाग में सेंटर लाइट, हाइलाइट और मिड-टोन शामिल हैं।

केंद्र प्रकाश (Center Light) - जैसा कि नाम से ही पता चलता है, यह केंद्र की ओर या सीधे प्रकाश स्रोत की ओर होता है। यहाँ सबसे ज्यादा प्रकाश प्रक्षेपित होता है।

हाइलाइट (Highlight) - यह एक ऐसा बिंदु है जो देखने के कोण के अनुसार अपनी स्थिति बदल सकता है। हाइलाइट, वस्तु पर प्रकाश का परावर्तन होता है।

मध्य-टोन (Mid-tones) - मिड टोन प्रकाश स्रोत के मुख्य भाग से छाया क्षेत्र के निम्न प्रकाश तक प्रकाश की प्रवणता को कहते हैं। ये क्षेत्र न तो प्रकाश स्रोत के लिए उन्मुख होते हैं और न ही अंधेरे भाग के लिए। प्रकाश से दूर वाला भाग मुख्य छाया और परावर्तित प्रकाश से बना होता है।

कोर शैडो (Core shadow) - यह एक पट्टी या वैड होती है जिसके बाद स्रोत प्रकाश वस्तु के दूसरे भाग तक नहीं पहुँच पाता। लेकिन किसी भी परावर्तित जमीन के प्रकाश या द्वितीयक स्रोत प्रकाश से रोशनी मिल सकती है।

परावर्तित प्रकाश (Reflected Light) - यह एक प्रकार का पूरक प्रकाश होता है जो मूल वस्तु के पास किसी सतह जैसे जमीन से परावर्तित होकर प्रकाशित करता है।

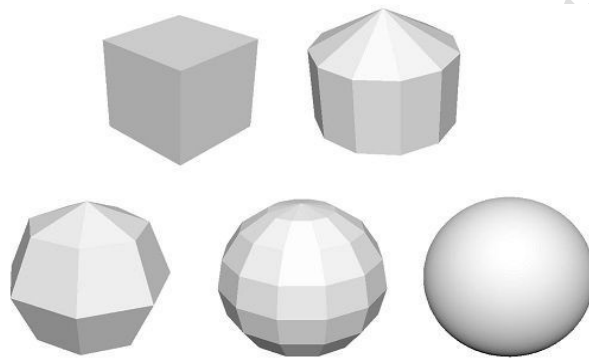
5.7 परछाई और अवरोधक छाया (Cast and Occlusion shadows)

किसी वस्तु को किसी प्रकाश स्रोत के सामने रखने पर एक छाया बनती है। जब प्रकाश किसी विशेष स्थान तक नहीं पहुँच पाता, तो वस्तु अपनी छाया स्वयं बना लेती है, प्रकाश स्रोत की तीव्रता और दूरी के आधार पर यह किनारों पर नरम या कठोर हो सकती है। अवरोधी छाया वह क्षेत्र है जहाँ न तो प्रकाश स्रोत पहुँच पाता है और न ही ज़मीन से परावर्तित प्रकाश, और इस प्रकार, यह छाया का सबसे गहरा क्षेत्र होता है।

5.8 समतलों का परिचय (Introduction to planes)

जब किसी आकृति के घुमावदार सतहों पर प्रकाश और छाया के माध्यम से सही मिश्रण, सही स्थानों पर लगाते हैं, तो यह एक कठिन कार्यों में से एक है। लेकिन अगर आप इसे फ्लैट सतहों के संदर्भ में समझ लें, तो काम आसान हो जाता है। फ्लैट सतह से हमें यह पता चलता है कि कौन सी सतह सीधे प्रकाश की ओर है, और कौन सी प्रकाश से दूर। (चित्र 5.25)

एक गोले की तरह, जब प्रकाश किसी सतह पर बढ़ता है तो वह सतह सबसे उज्ज्वल होती है, जैसे-जैसे सतह प्रकाश से दूर होती जाती है, उसकी चमक धीरे-धीरे कम होने लगती है। अंत में वह सतह प्रकाश रहित हो जाती है और वह सबसे गहरी छाया वाली सतह बन जाती है।



चित्र 5.25 चिकनी और कठोर किनारा छायांकन

किसी वस्तु के लिए प्रकाश रणनीतियों की योजना बनाना और उनका आकलन करना एक अच्छा अभ्यास है। यदि यह शेडिंग से पहले किया जाए, तो प्रकाश व्यवस्था की कल्पना करना बहुत फायदेमंद होगा। इससे हाइलाइट, मिड-टोन और शेड के लिए सबसे अच्छा और सही पैटर्न ढूँढना संभव है जिससे ड्राइंग की अधिक वास्तविक और सटीक दिखेगी।

5.9 प्रतिनिधित्व प्ररूप (Representation form)

कभी-कभी सभी विचार कागज़ पर नहीं उतर पाते। ऐसे में कल्पना की बारीकियों पर गौर करें। विचार को बेहतर तरीके से समझने के लिए, छायांकन से पहले एक रफ शेडिंग करने की कोशिश करें। इसे कई कोणों से देखने की कोशिश करें। फिर अंतिम छायांकन के लिए आगे बढ़ें। यहाँ कुछ बातें याद रखने योग्य हैं।

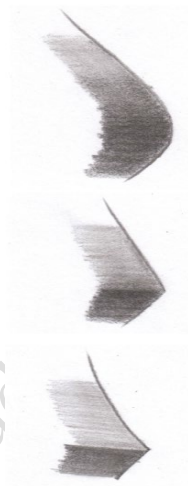
5.9.1 क्रमिक शेडिंग संक्रमण (Abrupt vs. Gradual Shading Transitions)

दो ग्रेड के बीच ज़्यादा ट्रांज़िशन होने पर, शेड का किनारा ज़्यादा चिकना दिखाई देगा। यह गोल बॉर्डर शेडिंग के लिए बहुत उपयोगी है। यह शुरुआती लोगों के लिए यह एक आम समस्या है कि वे अपने पोर्ट्रेट में एक बड़ा हिस्सा, जैसे गाल वाला हिस्सा, सफ़ेद छोड़ देते हैं। इसका मतलब है कि वे एक ही दिशा में देख रहे हैं। ध्यान दें कि चित्र 5.26 में दिखाई गई तीनों छवियों में अलग-अलग शेडिंग पैटर्न हैं।



चित्र 5.26 विभिन्न शेडिंग पैटर्न

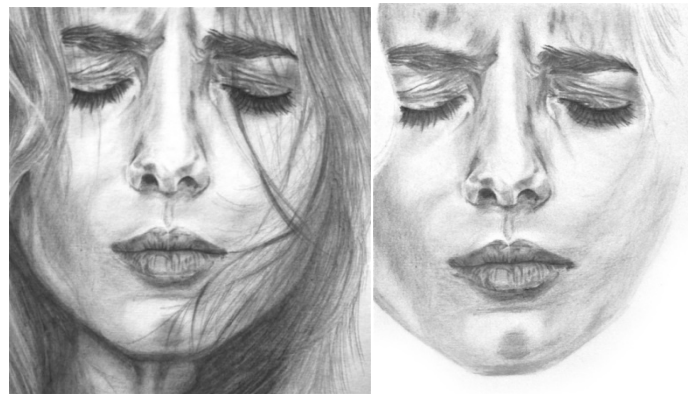
बस इसे प्रस्तुत करने का तरीका ही इसकी रचनात्मक प्रकृति है। ऊपर की छवि सतह का खुरदुरापन दर्शाती है, जिसे अचानक बदलाव (abrupt) कहा जा सकता है। नीचे की दो छवियों में टोन की थोड़ी चिकनी रेंज है। चित्र 5.27 अचानक बदलाव (abrupt) बनाम क्रमिक शेडिंग को दर्शाता है। उचित शेडिंग के साथ, शेड की सूक्ष्मता वस्तु को अतिरिक्त गहराई प्रदान कर सकती है, जो इसे वास्तविकता के करीब ले आती है।



चित्र 5.27 अचानक बदलाव बनाम क्रमिक छायांकन

5.9.2 उभार और लकीरें (Bumps and ridges)

कभी-कभी कुछ सूक्ष्म रेखाओं या आकृतियों को सूक्ष्म रूप देना आवश्यक होता है, जैसे आँखों के नीचे के काले घेरे, फुंसियाँ, झुर्रियाँ, होंठ, या यहाँ तक कि आँखों और गालों के पास मुस्कान की रेखाएँ। इसे कठोर रेखाओं से परिभाषित करने के बजाय, ग्रेडिएंट जैसे रूपों के माध्यम से प्रस्तुत किया जा सकता है। इसे चित्र 5.28 में दिखाया गया है।



चित्र 5.28 अधिक ग्रेडिएंट जोड़ना

5.10 शेडिंग अभ्यास

प्रायोगिक गतिविधि 5.1 – दबाव नियंत्रण का उपयोग करके शेडिंग का अभ्यास करें

आवश्यक सामग्री – 2B पेंसिल, चिकना ब्रिस्टल पेपर

चरण 1. पेंसिल उठाए बिना, पेंसिल को आगे-पीछे लगातार चलाते हुए टाइट स्ट्रोक बनाएं। शुरू में हल्का दबाव दें।

चरण 2. इसके माध्यम से एक स्मूथ ग्रेडिएंट तैयार करना है। सबसे पहले हल्के से गहरे तक फिर इसके विपरीत गहरे से हल्के ग्रेडिएंट बनाएं जैसा कि चित्र 5.29 में दिखाया गया है।



चित्र 5.29 समूह ग्रेडिएंट

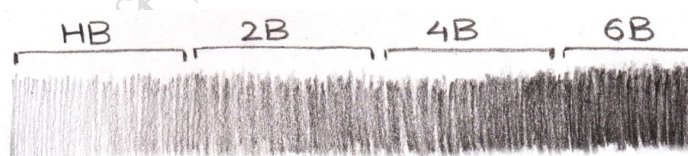
व्यवहारिक अभ्यास 5.2

बिना पेंसिल उठाए, सीधी रेखा में आगे-पीछे शेडिंग करें। पेंसिल को बीच-बीच में ऊपर उठाकर घुमाएँ, ताकि पेंसिल नुकीले बनी रहें। यहाँ उद्देश्य इस प्रकार शेडिंग करना है कि पेंसिल कभी भी ऊपर न उठे, जैसा कि चित्र 5.30 में दिखाया गया है।



चित्र 5.30 पेंसिल कभी नहीं उठाई गई

हल्के ग्रेड की पेंसिल से शेडिंग करें और उसे गहरे शेड के साथ मिलाएँ। प्रारंभ में हल्की पेंसिल से काम शुरू करें, फिर धीरे-धीरे डार्क ग्रेड की पेंसिल तक जाएं जब तक आप सबसे गहरे तक नहीं पहुंचते। इस दौरान पेंसिल को कागज से न उठाएं। चित्र 5.31

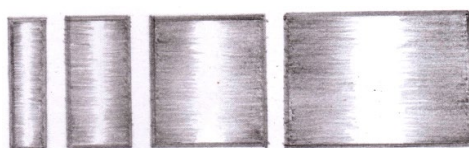


चित्र 5.31 पेंसिल कभी उठाई ही नहीं गई

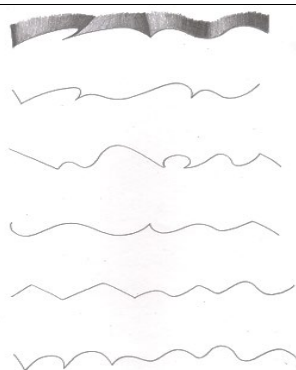
प्रायोगिक गतिविधि 5.2 – स्ट्रेच और कंप्रेस वैल्यू का अभ्यास करें

चरण 1. घटती चौड़ाई के साथ वर्ग बनाएं, जैसा कि चित्र 5.32 में दिखाया गया है

चरण 2. क्रमशः उन्हें खड़े स्ट्रोक के साथ छायांकित करें, लेकिन पैटर्न का पालन करें- शैडो, मिडटोन, हाइलाइट, फिर मिडटोन, शैडो ताकि यह एक 3D सिलेंडर की तरह दिखे।



चित्र 5.32 शैडो, मिडटोन, हाइलाइट



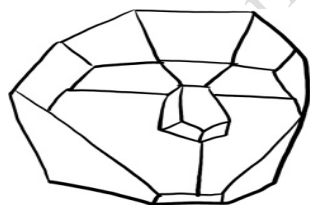
चित्र 5.33 तीखे और चिकने किनारे

व्यवहारिक अभ्यास 5.3

पहले प्रकाश की दिशा का अवलोकन करें और उसके नीचे वाली रेखाओं पर शेड करना शुरू करें। चित्र 5.33 की तरह, तीखे किनारों के चारों ओर अचानक और किनारों के आसपास स्मूथ ग्रेडिएंट वाली शेड्स बनाएँ।

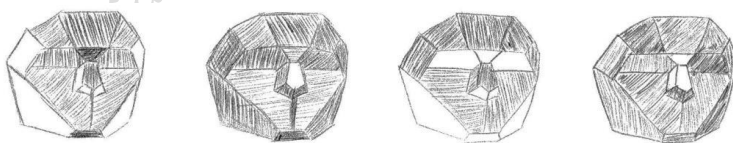
प्रायोगिक गतिविधि 5.3 – चेहरे के विभिन्न समतलों की पहचान करे शेडिंग करना।

चरण 1. किसी पत्रिका या समाचार पत्र में कोई चेहरा खोजें और मुख्य सतहों की रूपरेखा बनाने के लिए बॉलपॉइंट पेन का उपयोग करें, जैसा कि चित्र 5.34 में दिखाया गया है।



चित्र 5.34 हार्ड शेडिंग

चरण 2. सपाट चेहरे बनाएं और चेहरे के चारों ओर अलग-अलग प्रकाश व्यवस्था जैसे कि बगल, नीचे और ऊपर या किसी अन्य कोण पर शेडिंग करें, जैसा कि चित्र 5.35 में दिखाया गया है।



चित्र 5.35 विभिन्न शेडिंग कोण

सारांश

- पेंसिलों का एक पूरा सेट 9H (सबसे कठोर) से लेकर 9B (सबसे मुलायम) तक होता है।
- कठोर पेंसिल कागज पर गहरे निशान छोड़ सकती है, जिन्हें अंत में ढकना कठिन हो सकता है।
- हैचिंग एक ऐसी तकनीक है जिसमें शेडिंग एक सुसंगत रैखिक तरीके से किया जाता है, जहां शेडिंग में एक समान प्रवाह देने के लिए एक विशेष दिशा में रेखाओं की एक श्रृंखला खींची जाती है।
- क्रॉस हैचिंग एक ऐसी तकनीक है जिसका उपयोग सतह या कपड़े की बनावट बनाने के लिए अत्यधिक किया जाता है।
- स्ट्रोक के अंत में दबाव की मात्रा कम कर दें, ताकि वह स्वयं ही फीका पड़ जाए और आगे आने वाली छाया के साथ थोड़ा मिश्रित हो सके।

- उचित और सुसंगत स्ट्रोक के लिए कंधे और कोहनी का समन्वय आवश्यक है।
- प्रकाश हाइलाइट्स और शैडो का विषय है, जो अंत में दर्शक को परिवेश एहसास कराएगा।
- जब कोई वस्तु किसी प्रकाश स्रोत के सामने रखी जाती है, या जमीन पर पड़ी होती है, तो वस्तु अपनी छाया स्वयं बनाती है, क्योंकि प्रकाश किसी विशेष स्थान तक पहुंच पाता, जिससे छाया बनती है।
- चेहरे की छोटी-छोटी सूक्ष्म जानकारी जैसे आंखों के नीचे बैग, होठों की रेखाएं, मुस्कान, झुर्रियां आदि का थोड़ा सा अधिक दिखना अच्छा होता है, इससे वे नीचे अधिक प्रभावी हो जाते हैं।

अपनी प्रगति जाँचें

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. चित्र में मानों की एक विस्तृत श्रृंखला होनी चाहिए जो संप्रेषित करती हो। (क) आकार और गहराई (ख) गहराई और फोकस (ग) आकार और रंग (घ) रेखाचित्र और कंट्रास्ट को
2. निम्नलिखित में से कौन सा कार्य कठोर पेंसिल से कठिन है? (क) मिटाना (ख) मिलाना या मिश्रण करना (ग) छाया करना (घ) छाया बनाना
3. निम्नलिखित में से कौन सी तकनीक, कई दिशाओं से आने वाली ओवर लैपिंग लाईन्स से मिलकर बनी है? (क) सर्कुलिज्म (ख) हैचिंग (ग) क्रॉस हैचिंग (घ) कंटूर शेडिंग
4. निम्नलिखित में से कौन सा कई वृत्त खींचता है जो एक दूसरे को ओवरलैप करते हैं, प्रत्येक लेयर के साथ टोन बनाते हैं? (क) हैचिंग (ख) क्रॉस-हैचिंग (ग) सर्कुलिज्म (घ) समोच्च छायांकन
5. निम्नलिखित में से किस तकनीक में रेखाओं को आकृति की रूपरेखा के अनुरूप मोड़ना पड़ता है जिस पर शेडिंग किया जाता है। (क) हैचिंग (ख) क्रॉस-हैचिंग (ग) सर्कुलिज्म (घ) कंटूर शेडिंग
6. किसी भी वस्तु को शेडिंग करने के लिए निम्नलिखित में से कौन सा स्ट्रोक बेहतर है? (क) पतला (ख) गाढ़ा (ग) मोटा (घ) नियमित
7. शेडिंग करना संभव नहीं होता है (क) कई परतों में छायांकन करके (ख) पेंसिल की तीक्ष्णता पर ध्यान रखकर (ग) ग्रेफाइट को पसंद के ब्लेडिंग टूल के साथ मिलाकर (घ) कठोर पेंसिल और पेन से
8. निम्नलिखित में से किसमें परावर्तन का क्षेत्र सबसे स्पष्ट है और उस पर प्रकाश का एक छोटा तीव्र प्रकाश बिंदु (हॉटस्पॉट) है? (क) सेंटर लाइट (ख) हाईलाइट (ग) मिडटोन (घ) डार्क लाइट
9. निम्नलिखित में से कौन से मान प्रकाश की ओर पर सबसे गहरे हैं लेकिन छाया के केंद्र की तुलना में हल्के हैं (क) सेंटर लाइट (ख) हाईलाइट (ग) मिडटोन (घ) डार्क लाइट
10. निम्नलिखित में से किसे शेडिंग करना कठिन है- (क) घन (ख) पंचभुज (ग) षट्भुज (घ) गोला

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. शेडिंग गहराई और आकार का भ्रम पैदा करने के लिए _____ की विभिन्न लेयर बनाने की प्रक्रिया है।
2. पेंसिलों का एक सामान्य पूरा सेट _____ से _____ ग्रेड में होता है।
3. _____ पेंसिल द्वारा स्वच्छ, तीखी और स्पष्ट रेखाएँ खींची जा सकती हैं जो ड्राइंग, वास्तुशिल्प चित्र, उत्पाद रेखाचित्र आदि के लिए बहुत अच्छी हैं।
4. नरम पेंसिलें _____ और गहरी रेखाएं बनाती हैं जिन्हें मिलाना आसान होता है।
5. एच= _____ एफ= _____, एचबी= _____, बी= _____
6. वह शेडिंग तकनीक जिसमें एक सामान्य दिशा में जाने वाली रेखाओं की एक श्रृंखला शामिल होती है, _____ के रूप में जानी जाती है।

7. _____ तकनीक में कई दिशाओं से आने वाली ओवर लैपिंग लाइन्स शामिल होती हैं।
8. किसी भी _____ को बनाने या पोर्ट्रेट को वास्तविक बनाने के लिए प्रकाश एक बहुत ही महत्वपूर्ण तत्व है।
9. कभी-कभी हम आंखों के नीचे बैग, मुंहासे और मुस्कराहट की रेखाओं जैसी सूक्ष्म आकृतियों को जरूरत से ज्यादा या बढ़ा-चढ़ाकर पेश करते हैं _____ और _____ छवि के लिए उस उन्नयन के माध्यम से आगे बढ़ने की विधि है।
10. _____ शैडो तब उत्पन्न होती है जब एक वस्तु प्रकाश को दूसरी वस्तु की सतह तक पहुँचने से रोकती है।

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. स्टोरीबोर्ड को अधिक स्पष्ट, दृश्यमान और प्रभावशाली बनाने के लिए कंप्यूटर ग्राफिक्स जोड़ें।
2. वास्तविक दिखने वाले चित्र प्राप्त करने के लिए, चित्र में मूल्यों की एक विस्तृत श्रृंखला होनी चाहिए जो आकार और गहराई को व्यक्त करें।
3. कठोर पेंसिलें अपारदर्शी और गहरी रेखाएं बनाती हैं जिन्हें आसानी से मिलाया जा सकता है।
4. पेंसिल के कई ग्रेड का उपयोग करने से काम जटिल हो जाता है क्योंकि हल्का या गहरा रंग प्राप्त करने के लिए अधिक प्रयास की आवश्यकता होती है।
5. शेडिंग तकनीक, जिसमें एक सामान्य दिशा में जाने वाली रेखाओं की एक श्रृंखला शामिल होती है, हैचिंग के नाम से जानी जाती है।
6. क्रॉसहैच तकनीक में कई दिशाओं से आने वाली वृत्ताकार रेखाएं शामिल होती हैं।
7. कंटूर शेडिंग, शेडिंग या क्रॉस शेडिंग के समान है, सिवाय इसके कि आप जिस आकृति पर शेडिंग कर रहे हैं उसकी रूपरेखा के अनुसार रेखाओं को मोड़ते हैं।
8. आप कागज पर जितना अधिक बनावट सतह बढ़ाएंगे, आपके चित्र पर उतने ही अधिक काले धब्बे आएंगे।
9. एक आकर्षक चित्र बनाने के लिए प्रकाश को समझना महत्वपूर्ण है।
10. हाइलाइट सबसे स्पष्ट प्रकाश बिन्दु है, और यह देखने के कोण के आधार पर अलग-अलग स्थानों पर देता है।

घ. लघु उत्तरीय प्रश्न

1. स्केचिंग के लिए शेडिंग क्यों आवश्यक है?
2. विभिन्न पेंसिल ग्रेडों की व्याख्या करें।
3. हैचिंग क्या है?
4. क्रॉस-हैचिंग क्या है?
5. सर्कुलिज्म तकनीक की व्याख्या करें ?
6. समोच्च शेडिंग को समझाइए।
7. पेंसिल शेडिंग में कौन सी युक्तियाँ और ट्रिक्स आवश्यक हैं?
8. अच्छे छायांकन के लिए किस प्रकार के प्रकाश अवलोकन की आवश्यकता होती है?
9. कास्ट छाया और अवरोधन छाया में अंतर लिखें।
10. आप समतल से क्या समझते हैं और इसे कैसे शेडिंग किया जाता है?
11. उभार और लकीरें क्या हैं?

ई. व्यवहारिक अभ्यास

1. कक्षा के प्रकाश स्रोत का अवकोलन करें, मेज़ पर रखे पेंसिल बॉक्स का चित्र बनाएँ और बॉक्स से जुड़े प्रकाश स्रोतों की गिनती करें। साथ ही, उनके हाइलाइट क्षेत्र, मिडटोन, कास्ट शैडो और/या परावर्तित छाया का भी उल्लेख करें।
2. अपने कक्षा का रेखाचित्र बनाने के लिए पेंसिल के विभिन्न ग्रेड की पहचान करें।

© PSSCIVE Draft Study Material Not be Published

मॉड्यूल 3 — स्टोरी-बोर्डिंग तकनीक और प्रोडक्शन (Storyboarding Technique and Production)

मॉड्यूल का संक्षिप्त परिचय (Module Overview)

स्टोरी-बोर्डिंग एक प्री-प्रोडक्शन की प्रक्रिया है। यह सही तरीके से शूटिंग करने के लिए बहुत जरूरी होती है। स्टोरीबोर्ड प्रोडक्शन प्रक्रिया के दौरान असली शूटिंग हेतु एक मजबूत आधार होती है। इसके द्वारा ही तय दूरी से, उचित कैमरा एंगल द्वारा सीन को कैसे शूट करना है, यह दिखाया जाता है। यह सारी जरूरी बातें स्टोरीबोर्ड में लिखी और प्रदर्शित होती हैं। यह शूटिंग के लिए एक ब्लूप्रिंट की तरह बहुत जरूरी होता है।

कई आर्टिस्ट प्रोडक्शन प्रक्रिया में रुचि रखते हैं, लेकिन कुछ ऐसे भी होते हैं जिन्हें स्केच बनाना पसंद होता है, वे अपना कैरियर स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट के रूप में चुन सकते हैं। वास्तव में स्टोरी-बोर्डिंग एक कठिन काम है। स्केचिंग कौशल के अलावा, इसमें बहुत सारी कल्पनाशीलता और विज़ुअलाइज़ेशन की आवश्यकता होती है, जो हर किसी के लिए आसान नहीं होता। इसके लिए फिल्म की व्याकरण जैसे अलग-अलग शॉट्स, कैमरा एंगल और सीन ट्रांज़िशन का ज्ञान आवश्यक है।

इस इकाई में आप प्रोफेशनल स्टोरीबोर्ड के लिए इस्तेमाल होने वाले अलग-अलग आस्पेक्ट रेशियो को समझेंगे। फिल्मों में कई तरह के शॉट्स और सीन होते हैं और स्टोरीबोर्ड में इन शॉट्स को जोड़कर सीन बनाया जाता है। इसलिए इस इकाई में शॉट्स, कैमरा एंगल और उसके मूवमेंट के बारे में भी बताया गया है।

साथ ही इस इकाई में ट्रांज़िशन और उनके महत्व को समझाया गया है ताकि कहानी और सटीक दिखाई दे। स्टोरी-बोर्डिंग से पहले कुछ प्री-प्रोडक्शन तकनीकें जरूरी होती हैं जैसे कि कहानी को स्क्रिप्ट में बदलना और फिर उसे स्टोरीबोर्ड में बदलना।

यह इकाई कहानी से स्टोरीबोर्ड तक बदलने की प्रक्रिया को उदाहरणों के साथ समझाती है। साथ ही स्टोरी-बोर्डिंग के विभिन्न पहलुओं पर चर्चा की गई है। इसलिए यह इकाई स्टोरीबोर्ड विकास प्रक्रिया को समझने के लिए बहुत महत्वपूर्ण है।

अधिगम के परिणाम (Learning Outcomes)

इस मॉड्यूल को पूरा करने के बाद, आप निम्नलिखित कार्य करने में सक्षम होंगे-

- स्टोरीबोर्ड के माध्यम से स्टोरी-बोर्डिंग में स्पष्टता और प्रवाह को बढ़ाने के लिए उन्नत तकनीकों को सीखेंगे।
- दृश्य स्टोरी-बोर्डिंग में, अवधारणा से लेकर पूर्णता तक, स्टोरीबोर्ड बनाने की पूरी प्रक्रिया को सीखेंगे।

मॉड्यूल संरचना (Module Structure)

सत्र 1- स्टोरी-बोर्डिंग तकनीकें

सत्र 2- स्टोरीबोर्ड बनाना

सत्र 1— स्टोरी-बोर्डिंग तकनीकें (Storyboarding Techniques)

रवि अच्छी स्केचिंग करता है और स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट के रूप में अपना कैरियर बनाना चाहता है। (चित्र 1.1)



चित्र 1.1 रवि स्टोरीबोर्ड पर काम करते हुए

उसके शिक्षक ने उसे सलाह दी कि वह एक अच्छे स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट बनने के लिए प्रोडक्शन के वातावरण में काम करना चाहिए। साथ ही, उसे कुछ विशेष शब्दों और तकनीकों जैसे कि आस्पेक्ट रेशियो, शॉट्स, कट्स और ट्रांजिशन से परिचित होना चाहिए।

इस सत्र में, आप यह समझेंगे कि फिल्म के लिए स्टोरीबोर्ड कैसे विकसित की जाती है, इसे ही आस्पेक्ट रेशियो द्वारा दर्शाया जाता है। इसमें फिल्म निर्माण में उपयोग होने वाले तकनीकी शब्द जैसे शॉट्स, सीन, कैमरा एंगल, कैमरा मूवमेंट और 180 डिग्री रूलस समझाया गया है, जो स्टोरीबोर्ड बनाने और उसे अधिक जानकारीपूर्ण बनाने के लिए बहुत महत्वपूर्ण हैं।

1.1 स्टोरी-बोर्डिंग की मूल बातें (Storyboarding Basics)

स्टोरीबोर्ड का मुख्य उद्देश्य किसी दृश्य की कल्पना को इस तरह दिखाना है कि दर्शक उसे समझ सकें। स्टोरीबोर्ड में विचारों को दृश्यों के माध्यम से साझा करना बहुत महत्वपूर्ण होता है। स्टोरीबोर्ड बनाने में भाषा की कोई बाधा नहीं होती।

स्टोरीबोर्ड पैनल कागज की शीट पर बनाया गया एक आयताकार बॉक्स होता है। आम तौर पर एक पेज पर तीन पैनल होते हैं। इस बॉक्स/पैनल का माप "चौड़ाई × ऊँचाई" होता है, जिसे "आस्पेक्ट रेशियो" कहते हैं। यह आम तौर पर यह "4 × 3" होता है, जहाँ 4 चौड़ाई और 3 ऊँचाई है। आस्पेक्ट रेशियो की गणना $4/3=1.33$ के रूप में की जाती है। यदि पैनल का आकार 16×9 है तो आस्पेक्ट रेशियो की गणना $16/9=1.78$ होता है। इसका मानक वाइडस्क्रीन अनुपात 1.85 है।

1.2 फिल्म आस्पेक्ट रेशियो (Film Aspect Ratios)

बहुत सारे पहले से छपे हुए स्टोरीबोर्ड टेम्पलेट उपलब्ध होते हैं। साथ ही, प्रक्रिया को आसान बनाने के लिए आप अपना खुद का टेम्पलेट बना सकते हैं। इस प्रक्रिया में बॉक्स के अंदर स्केच बनाना होता है और दाईं ओर जानकारी भरनी होती है। हर एक फ्रेम को बनाना जरूरी नहीं होता। किसी विशेष दृश्य के महत्वपूर्ण शॉट्स को बनाना ही काफी होता है, ताकि यह स्पष्ट हो सके कि असली शूटिंग के समय चीजें किस प्रकार दिखेंगी। ये पाठ स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट के साथ-साथ अन्य संबंधित

आर्टिस्ट के लिए मार्गदर्शक के रूप में काम करते हैं। स्टोरीबोर्ड पैनल पर सामान्य आस्पेक्ट रेशियो को चित्र 1.2 में दिखाया गया है।

SC#		DIALOGUE:
PANEL		ACTION/NOTES:
SC#		DIALOGUE:
PANEL		ACTION/NOTES:
SC#		DIALOGUE:
PANEL		ACTION/NOTES:

चित्र 1.2 आस्पेक्ट रेशियो

1.3 शॉट्स और सीन (Shots and Scenes)

स्टोरीबोर्ड केवल किसी कहानी की रैंडम स्केचबुक नहीं होती। इसमें क्रमबद्धता और अनुक्रम होते हैं, जिसके अनुसार सभी शॉट्स को बेहतर तरीके से प्रस्तुत करने के लिए व्यवस्थित किया जाता है। यह स्टोरीबोर्ड को शॉट्स और दृश्यों (सीन) में बाँटता है। एक विशेष फ्रेम जो आँखों को दिखाई देता है, उसे **शॉट** कहा जाता है। यदि किसी शॉट को कैप्चर किया जाए, तो वह पूरी कहानी के लिए अर्थपूर्ण बन सकता है। जब कई शॉट्स को एक साथ मिलाकर क्रमबद्ध रूप से रखा जाता है, तो वे मिलकर एक **सीन** बनाते हैं, जो कहानी को दर्शाने में मदद करता है।

एक फ्रेम या शॉट वह क्षण होता है जिसे कैमरा द्वारा कैप्चर किया जाता है। जैसे कुछ और शॉट्स-जैसे खिड़की के बाहर देखना, फिर किताब की ओर देखना जहाँ बाहर से आ रही तेज़ हवा के कारण पन्ने तेज़ी से पलट रहे हैं, इन सभी शॉट्स को मिलाकर एक सीन बनाया जा सकता है। इस प्रकार, सीन का अर्थ है - आपस में संबंधित शॉट्स का संयोजन, जो मिलकर कहानी को आगे बढ़ाते हैं।

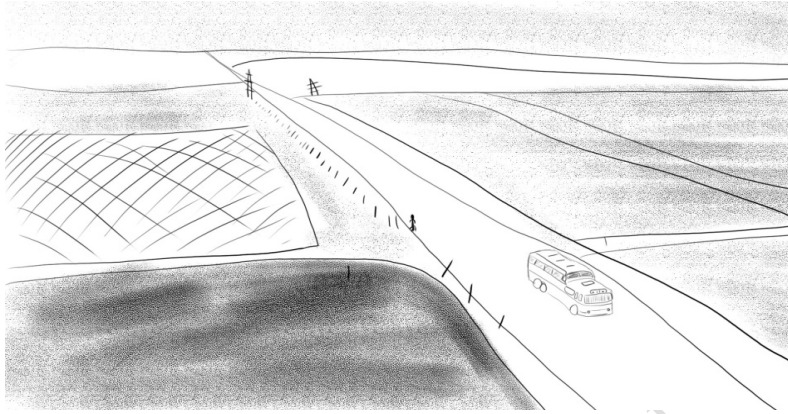
फिल्म में एक शॉट तब शुरू होता है जब डायरेक्टर कहते हैं, "**एक्शन**", और तब समाप्त होता है जब वह कहता है, "**कट!**"। इन शॉट्स को बाद में जोड़ा या संपादित किया जाता है, जिसमें अनावश्यक भागों को हटा दिया जाता है। इसलिए हम कह सकते हैं कि कई शॉट्स मिलकर एक सीन बनाते हैं, और ऐसे कई सीन मिलकर एक फिल्म बनाते हैं। इस तरह, शॉट्स पूरी फिल्म की मूल इकाई होते हैं, जिन्हें सही तरीके से रिकॉर्ड करना बहुत ज़रूरी होता है।

1.4 शॉट्स के प्रकार (Types of shots)

हर एक शॉट का अपना महत्व होता है क्योंकि ये कहानी में अर्थ और गहराई जोड़ते हैं। इसलिए एक स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट के लिए यह जानना बहुत ज़रूरी है कि शॉट्स के कितने प्रकार होते हैं और वे कब व कैसे इस्तेमाल किए जाते हैं।

1.4.1 एक्सट्रीम लॉन्ग शॉट (Extreme Long Shot)

यह एक ओपनिंग शॉट होता है, जिसका उपयोग दर्शकों को परिवेश या किसी नई जगह से परिचित कराने के लिए किया जाता है, साथ ही यह दिखाने के लिए भी कि चरित्र का उस स्थान से क्या संबंध है। इस प्रकार का शॉट आम तौर पर कहानी की शुरुआत में और कभी-कभी अंत में भी इस्तेमाल होते हैं ताकि पूरे दृश्य को सुंदरता से समेटा जा सके। उदाहरण के लिए, एक्सट्रीम लॉन्ग शॉट में टून बूम एनीमेशन दिखाया गया है (चित्र 1.3)। यह शॉट किसी पर्यावरण या सेटअप को दिखाने के लिए किया जाता है जहाँ पर पूरी कहानी घट रही होती है।



चित्र 1.3 एक्सट्रीम लॉन्ग शॉट

1.4.2 लॉन्ग शॉट (Long Shot)

इस प्रकार के शॉट में चरित्र के पूरे शरीर को दिखाया जाता है, जिसमें सिर और पैरों के पास थोड़ा खाली स्थान छोड़ा जाता है, जैसा कि चित्र 1.4 में दिखाया गया है। इसलिए इसे फुल शॉट या लॉन्ग शॉट कहा जाता है। इस शॉट का उपयोग इस उद्देश्य से किया जाता है कि चरित्र को उसके वातावरण के साथ स्थापित किया जा सके।



चित्र 1.4 लंबा शॉट : सौजन्य- टून बूम एनीमेशन

1.4.3 मध्यम शॉट (Medium Shot)

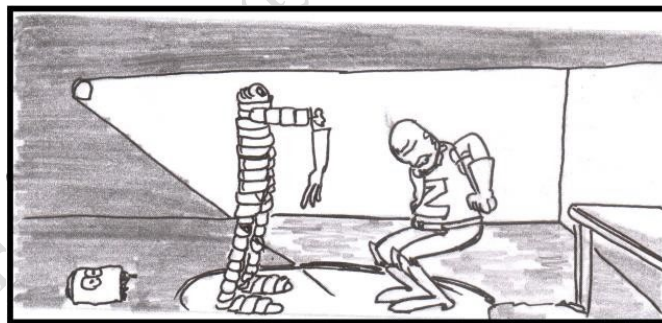
मीडियम शॉट चरित्र के थोड़ा और पास होता है - यह आम तौर पर कमर तक दिखाया जाता है, इसलिए इसे वेस्ट शॉट भी कहा जाता है। इसमें पूरा शरीर नहीं दिखाया जाता, बल्कि इस प्रकार से शॉट लिया जाता है कि चरित्र के हावभाव और चेहरे के भाव को अधिक स्पष्ट रूप से देखा जा सके, जैसा कि चित्र 1.5 में दिखाया गया है। इस प्रकार के शॉट का उपयोग चरित्र की बारीकियों और बॉडी लैंग्वेज दिखाने के लिए किया जाता है।



चित्र 1.5 मध्यम शॉट

1.4.4 मीडियम लॉन्ग शॉट (Medoum Long Shot)

मीडियम लॉन्ग शॉट, मीडियम शॉट और लॉन्ग शॉट के बीच का शॉट होता है। इसमें कमर से नीचे और पैरों से ऊपर, यानी लगभग घुटनों तक का भाग दिखाया जाता है, जैसा कि चित्र 1.6 में दर्शाया गया है। इस प्रकार का शॉट सामान्यतः ग्रुप शॉट, टू शॉट और प्रतीकात्मक (एम्बोलिस्टिक) शॉट्स में उपयोग किया जाता है, क्योंकि इसमें फ्रेम में कई पात्रों को शामिल करने के लिए पर्याप्त जगह होती है।



चित्र 1.6 मीडियम लॉन्ग शॉट

1.4.5 क्लोज़ अप (Close Up)

क्लोज़-अप शॉट किसी पात्र के चेहरे की भावनाओं और हाव-भाव को दिखाने के लिए लिया जाता है। इसमें फ्रेम सिर के ऊपर से गर्दन के नीचे तक होता है। यह शॉट केवल चेहरे तक सीमित नहीं है- क्लोज़-अप का उपयोग हाथों या शरीर के अन्य हिस्सों को दिखाने के लिए भी किया जा सकता है। यह शॉट किसी भी पात्र के चेहरे को करीब से दिखाने के लिए सबसे अधिक उपयोग किया जाता है, जैसा कि चित्र 1.7 में दर्शाया गया है।



चित्र 1.7 क्लोज अप

1.4.6 एक्सट्रीम क्लोज-अप (Extreme Close- Up)

इस शॉट में ध्यान किसी विशेष अंग या हिस्से पर केंद्रित किया जाता है। यह शॉट क्लोज-अप से भी अधिक नजदीकी और विस्तार से होता है। उदाहरण के लिए: किसी के रोने पर आँख का शॉट, ध्यान से सुनने पर कान का ऑन-ईयर शॉट। इस प्रकार के शॉट का उपयोग किसी विशेष चीज़ को हाइलाइट करने के लिए किया जाता है, जैसा कि चित्र 1.8 में दिखाया गया है। यह शॉट विशेष रूप से तब उपयोग किया जाता है जब हमें किसी भावनात्मक स्थिति को गहराई से दर्शाना होता है, और केवल क्लोज-अप से यह संभव नहीं होता।



चित्र 1.8 एक्सट्रीम क्लोज-अप

1.4.7 अप शॉट (Up Shot)

अप शॉट उस स्थिति को कहते हैं जब विषय को आँखों के स्तर (आई लाइन) से नीचे से कैमरे द्वारा फिल्माया जाता है, जैसा कि चित्र 1.9 में दिखाया गया है। लो एंगल कैमरा शॉट्स का उपयोग उन परिस्थितियों में किया जाता है जब किसी पात्र को शक्तिशाली या डरा हुआ या प्रभावशाली दिखाना होता है। यह शॉट दर्शकों में भय, सम्मान या दबाव की भावना उत्पन्न करने के लिए आदर्श होता है।

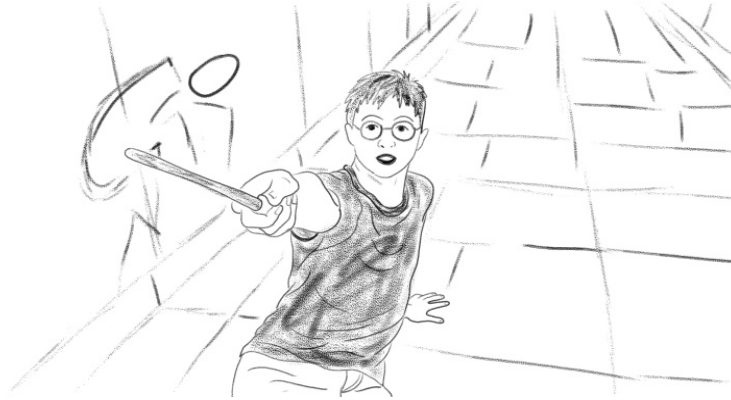


चित्र 1.9 अप शॉट

1.4.8 डाउन शॉट (Down Shot)

यह शॉट अप शॉट के विपरीत होता है, जिसमें कैमरा ऊपर से नीचे की ओर झुका होता है या किसी ऊँचाई से पकड़ा जाता है। जैसा कि चित्र 1.10 में दिखाया गया है। इस प्रकार के शॉट का उद्देश्य दर्शकों को यह दिखाना होता है कि विषय कमजोर

है या उसके आस-पास किसी चीज़ या व्यक्ति की तुलना में उसका दर्जा कम है। यह खतरे या तनाव की स्थिति को भी दर्शा सकता है। साथ ही इस प्रकार का शॉट युद्ध के दृश्यों में बड़ी भीड़ को दिखाने के लिए भी उपयोग किया जाता है।

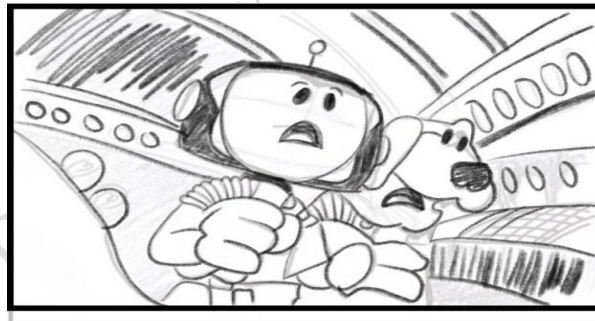


चित्र 1.10 डाउन शॉट

1.4.9 कैरेक्टर शॉट्स (Character Shots)

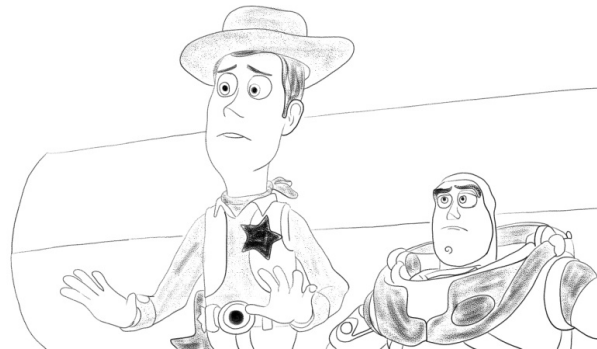
इस शॉट का उपयोग स्क्रीन पर दृश्यों को व्यक्त करने के लिए किया जाता है, क्योंकि यह इस बात से संबंधित होता है कि स्क्रीन पर कितने पात्र (कैरेक्टर) मौजूद हैं। जब किसी दृश्य में पात्रों की संख्या बदलती है - जोड़ने या हटाने से - तो यह शॉट भी बदल जाता है। उदाहरण के लिए, दो पात्रों के साथ एक फ्रेम को "टू-शॉट" कहा जाता है। इसके साथ-साथ इसमें और जानकारी भी जोड़ी जा सकती है, जैसे कि वह लॉन्ग शॉट है या मिड शॉट। इस प्रकार के शॉट दृश्य को अधिक स्पष्ट और अर्थपूर्ण बनाने में मदद करते हैं।

वन-शॉट (One-Shot) - यह शॉट है जो स्क्रीन पर एकल चरित्र दिखाता है जैसा कि चित्र 1.11 में दिखाया गया है।



चित्र 1.11 वन-शॉट

टू-शॉट (Two-Shot) - इस शॉट में स्क्रीन पर दो चरित्र दिखाते हैं जैसा कि चित्र 1.12 में दिखाया गया है।



चित्र 1.12 टू-शॉट

थ्री-शॉट (Three-Shot) - यह चित्र 1.12 के अनुसार शॉट में स्क्रीन पर तीन चरित्र दिखाते हैं।



चित्र 1.13 थ्री-शॉट

क्राउड शॉट (Crowd Shot) - इस शॉट में स्क्रीन पर कई पात्रों को दिखाया जाता है जैसा कि चित्र 1.14 में दिखाया गया है।



चित्र 1.14 क्राउड शॉट

ओवर-द-शोल्डर (Over-The-Shoulder)

इस शॉट में कैमरा को इस तरह से रखा जाता है कि दृश्य किसी पात्र की पीठ या कंधे के ऊपर से दिखाया जाता है। इस शॉट का उपयोग आम तौर पर दो पात्रों की बातचीत को दिखाने के लिए किया जाता है। कभी-कभी इसका उपयोग एक से अधिक पात्रों की बातचीत में भी होता है, जहाँ दूसरे पात्रों के चेहरे सामने से और मुख्य पात्र की पीठ या कंधा दिखाई देता है। यह शॉट कंधे के ऊपर से गतिविधि को भी उजागर करने के लिए इस्तेमाल किया जाता है। जैसा कि चित्र 1.15 में दिखाया गया है, यह शॉट संवाद को अधिक यथार्थपूर्ण और व्यावहारिक रूप से प्रस्तुत करने में मदद करता है।

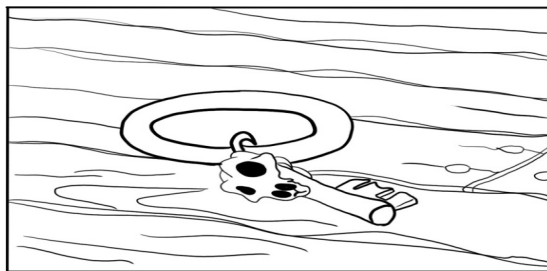


चित्र 1.15 ओवर-द-शोल्डर शॉट

1.4.10 पॉइंट ऑफ़ व्यू (Point of View)

यह एक ऐसा शॉट होता है जिसमें पात्र किसी दृश्य को अपनी आंखों से सीधे देखता है, लेकिन उस शॉट में उसके शरीर का कोई हिस्सा दिखाई नहीं देता। इसे पॉइंट ऑफ़ व्यूशॉट भी कहा जाता है। इसका उद्देश्य यह दिखाना होता है कि पात्र किस चीज़ को देख रहा है, यानी दर्शक उसी चीज़ को देखता है जो पात्र देख रहा है। यह दृश्य पर फोकस करने में मदद करता है -

चाहे वह कोई वस्तु हो या कोई पहाड़, नदी, या कोई और स्थान। चित्र 1.16 में इस प्रकार के शॉट का एक उदाहरण दिखाया गया है, जो यह बताता है कि कैमरा पूरी तरह से चरित्र की दृष्टि को अपनाता है, जिससे दर्शक को ऐसा महसूस होता है कि वे स्वयं दृश्य को देख रहे हैं।



चित्र 1.16 पॉइंट ऑफ़ व्यू शॉट

1.5 कैमरा एंगल (Camera Angles)

कैमरा एंगल वह स्थान या स्थिति होती है जहाँ से कैमरा किसी विषय को कैप्चर करता है। यह उस कोण को दर्शाता है जिससे किसी दृश्य को फिल्माया जा रहा है। एक ही शॉट को अलग-अलग कैमरा एंगल से लिया जा सकता है ताकि पात्र की भावनाओं में गहराई लाई जा सके और दर्शकों पर उसका अधिक प्रभाव पड़ सके। नीचे के भाग में विभिन्न प्रकार के कैमरा एंगल्स और उनकी विशेषताओं का वर्णन किया गया है, जिससे समझा जा सके कि कौन सा एंगल किस उद्देश्य से उपयोग किया जाता है।

1.5.1 लो एंगल (Low Angle)

लो एंगल एक ऐसा शॉट होता है जो सामान्य शॉट जैसा दिखता है, जैसा कि चित्र 1.17 में दिखाया गया है। लेकिन इसमें कैमरा पात्र की आई-लाइन से थोड़ा नीचे रखा जाता है। यह शॉट आड़ी रेखा का अनुसरण करता है और पात्र की ओर कैमरा सीधे देखता है, लेकिन कैमरा टिल्ट (झुकाया) नहीं जाता, जैसा कि अप शॉट में होता है। यह शॉट पात्र को थोड़ा प्रभावशाली या ऊँचे स्थान पर दिखाने के लिए उपयोग किया जाता है, पर यह उतना तीव्र प्रभाव नहीं डालता जितना कि पूर्ण लो एंगल टिल्ट करता है।



चित्र 1.17 लो एंगल

1.5.2 हाई एंगल (High Angle)

यह कैमरे की वह स्थिति होती है जिसमें कैमरा ऊपर से नीचे की ओर रखा जाता है, ताकि पात्र छोटा दिखाई दे। उदाहरण के लिए, "एंट व्यू" में पात्र को छोटा और कमजोर दिखाने के लिए कैमरा ऊपर से नीचे की ओर रखा जाता है। इस प्रकार के हाई एंगल शॉट का उपयोग पात्र को असहाय, शक्तिहीन या कमजोर दिखाने के लिए किया जाता है। चित्र 1.18 में इस शॉट को दर्शाया गया है।



चित्र 1.18 हाई एंगल

1.5.3 डच एंगल (Dutch Angle)

डच एंगल एक ऐसा कैमरा एंगल होता है जिसमें कैमरे को बाईं या दाईं ओर झुकाया जाता है, जिससे दृश्य में एक "गिरता हुआ" या असंतुलित प्रभाव उत्पन्न होता है। यह शॉट आम तौर पर भय, बेचैनी या अनिश्चितता की भावना दिखाने के लिए उपयोग किया जाता है। यह एंगल दर्शकों को ऐसा महसूस करवा सकता है कि कुछ गलत होने वाला है। चित्र 1.19 में डच एंगल का एक उदाहरण दिखाया गया है। इस शॉट का प्रयोग विशेष रूप से हॉरर या थ्रिलर दृश्यों में किया जाता है ताकि दृश्य में तनाव या अजीब माहौल बनाया जा सके।



चित्र 1.19 डच एंगल

1.6 कैमरा मूवमेंट (Camera Movements)

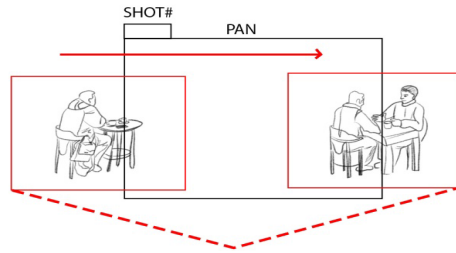
कैमरा मूवमेंट फिल्मांकन का एक महत्वपूर्ण पहलू है, जिसमें कैमरे को एक स्थान से दूसरे स्थान तक बिना किसी सीमित दिशा के स्थानांतरित किया जाता है। यह मूवमेंट अलग-अलग उपकरणों की सहायता से जमीन सहित आसमान में भी हो सकता है। इसमें हर कैमरा मूवमेंट का एक विशेष अर्थ होता है, इसलिए इसे फिल्मांकन से पहले अच्छी तरह प्री-प्लान्ड करना आवश्यक होता है।

इस सत्र के अगले हिस्से में विभिन्न प्रकार के कैमरा मूवमेंट्स और उनके उपयोग की जानकारी दी गई है, जैसे: कैमरे को पैन करना (दाएँ-बाएँ घुमाना), टिल्ट करना (ऊपर-नीचे झुकाना), ट्रैकिंग (कैमरा चलाना या स्लाइड करना), डॉली इन/आउट (कैमरा पास लाना या दूर ले जाना) और क्रेन शॉट (ऊँचाई से शूट करना)। इन मूवमेंट्स का उपयोग कहानी में नाटकीय प्रभाव, भावनात्मक गहराई और दृश्य स्पष्टता को बढ़ाने के लिए किया जाता है।

1.6.1 पैन (Pan)

पैन का अर्थ है कि कैमरे को एक निश्चित बिंदु पर स्थिर रखते हुए उसे दाएँ या बाएँ घुमाया जाना। जब कैमरे की स्थिति नहीं बदली जाती लेकिन वह दाएँ या बाएँ दिशा में घूमता है, तो इसे पैनिंग कहा जाता है। इस तकनीक का उपयोग किसी दृश्य को धीरे-धीरे प्रकट करने, स्थान दिखाने या किसी चलती चीज़ का पीछा करने के लिए किया जाता है।

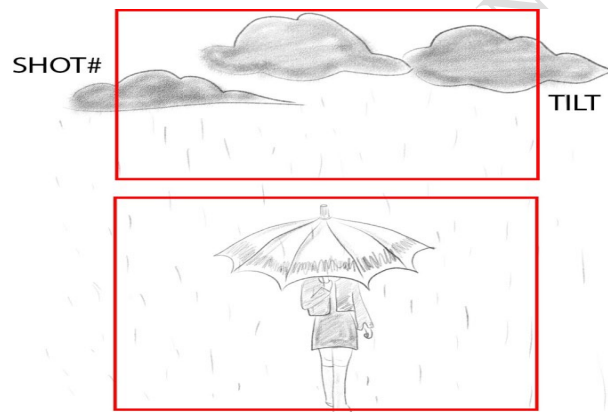
चित्र 1.20 में इसका एक उदाहरण दिखाया गया है।



चित्र 1.20 पैन मूवमेंट

1.6.2 टिल्ट (Tilt)

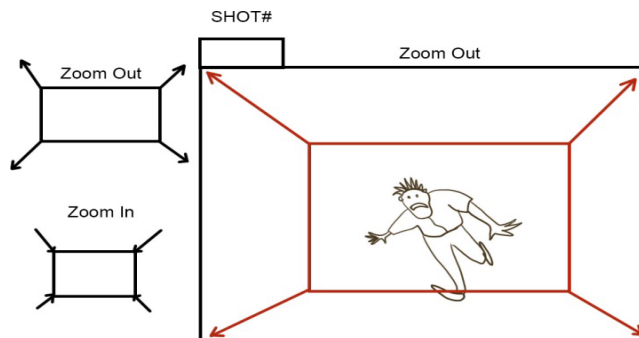
कैमरा अपने स्थिर बिंदु (पिवोटल पॉइंट) से ऊपर और नीचे की ओर हिलता है। यह गति सिर को ऊपर-नीचे हिलाने के समान होती है। मान लीजिए कि एक विमान ऊपर आसमान में उड़ रहा है और उसे देखने के लिए सिर को नीचे से ऊपर की ओर घुमाया जाता है, तो इसी तरह कैमरा भी नीचे से ऊपर की ओर घूमता है। इससे ऐसा महसूस होता है कि विमान ऊपर है और वहाँ पहुँचना लक्ष्य है। इन तकनीकों का उपयोग हमेशा उस भावना को व्यक्त करने के लिए किया जाता है जिससे दर्शक जुड़ाव महसूस कर सकें। चित्र 1.21 में आसमान से छाता पकड़े हुए पात्र की ओर कैमरे की नीचे की ओर झुकती (टिल्ट डाउन) गति को दिखाया गया है।



चित्र 1.21 टिल्ट मूवमेंट

1.6.3 ज़ूम (Zoom)

कैमरा लेंस की फोकल लंबाई को बदलना आवश्यक होता है ताकि फ्रेम में वस्तु को पास या दूर दिखाया जा सके। ज़ूम इन का उपयोग किसी विशेष वस्तु या पात्र पर दर्शकों का ध्यान केंद्रित करने के लिए किया जाता है। ज़ूम आउट का उपयोग वस्तु या परिवेश को दिखाने (उजागर करने) के लिए किया जाता है। चित्र 1.22 में ज़ूम इन और ज़ूम आउट मोड में चित्र दर्शाए गए हैं।



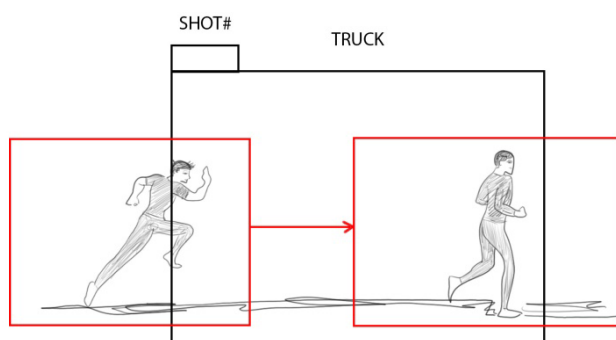
चित्र 1.22 ज़ूम इन और आउट

1.6.4 ट्रैक (Track)

यह शब्द पुराने क्लासिक एनीमेशन के समय से लिया गया है, जब यह कैमरे को पैन करने के समान होता था। शुरुआती ट्रैक मूवमेंट में, कैमरा को एक मेज पर रखा जाता था, उसे स्कू से जकड़ कर घुमाया जाता था, और फिर पूरी मेज को एनीमेशन क्षेत्र की ओर खिसकाया जाता था। इसे ट्रैक मूवमेंट कहा जाता है।

आज के आधुनिक युग में तकनीक बहुत अधिक उन्नत हो चुकी है। अब मेज का उपयोग नहीं होता, बल्कि इस उद्देश्य के लिए विशेष नियंत्रण वाली मशीनों का उपयोग किया जाता है। इसलिए अब, जब कैमरा चलता है, तो इसका उपयोग किसी गतिविधि को ट्रैक करने के लिए किया जाता है।

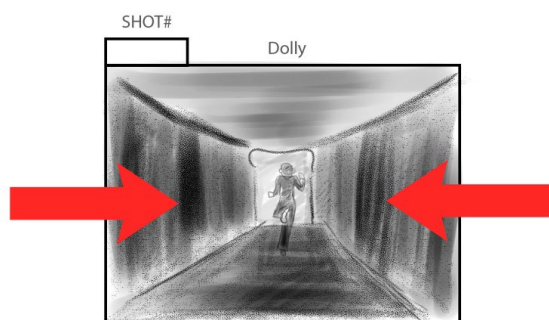
उदाहरण के लिए, किसी किरदार को ट्रैक करना यानी उस किरदार के पीछे चलते हुए या बगल से उसका पीछा करते हुए कैमरा चलाना। जैसे किसी पीछा करने वाले दृश्य (चेज सीन) में किरदार को ट्रैक करना - जैसा कि चित्र 1.23 में दिखाया गया है।



चित्र 1.23 ट्रैकिंग

1.6.5 डॉली (Dolly)

ट्रैक मूवमेंट की तरह, डॉली भी एक बहुत ही सामान्य कैमरा मूवमेंट है जिसमें पूरा कैमरा किसी पात्र की ओर आगे या पीछे की दिशा में ले जाया जाता है (चित्र 1.24)। यह मूवमेंट हाथ से (हैंडहेल्ड) या किसी मोटरयुक्त उपकरण की सहायता से किया जा सकता है। यह भी ट्रैकिंग या किसी को पीछे या सामने से फॉलो करने का एहसास देता है।

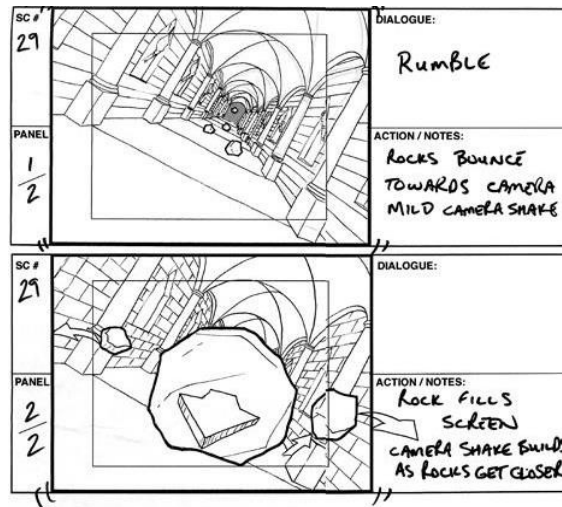


चित्र 1.24 डॉली

1.6.6 रोटेशन (Rotation)

जब कैमरा को एक कोण से दूसरी ओर घुमाया जाता है, तो उसे रोटेशन कहा जाता है। यह झुकाव (टिल्ट) जैसा ही होता है, लेकिन टिल्ट केवल ऊपर-नीचे और बाएँ-दाएँ सीमित होता है, जबकि रोटेशन किसी भी स्थिति से 0 से 360 डिग्री तक हो

सकता है, इस पर निर्भर करता है कि क्या शूट किया जा रहा है। रोटेशन, कोणीय मूवमेंट की अधिक व्यापक रेंज प्रदान करता है। उदाहरण के लिए, किसी अंतरिक्ष यान के दृश्य को शूट करना, जिसमें गुरुत्वाकर्षण न हो, या 'इंसेप्शन' फिल्म का दृश्य जिसमें इमारत कैमरे के साथ घूमती है। रोटेशन मूवमेंट को चित्र 1.25 में दिखाया गया है।



चित्र 1.25 रोटेशन मूवमेंट

1.6.7 रैक फोकस (Rack Focus)

यह एक ऐसी तकनीक है जिसमें कैमरे का फोकस किसी एक विषय पर होता है, जबकि बाकी सब कुछ धुंधला (आउट ऑफ फोकस) होता है, और थोड़ी देर बाद उसी शॉट में फोकस दूसरी दूरी पर स्थित किसी और वस्तु पर स्थानांतरित कर दिया जाता है। चित्र 1.26 (क) और (ख) में दिखाए गए उदाहरण में, शुरुआत में कैमरे का फोकस सामने खड़े पात्र पर होता है, और फिर फोकस धीरे-धीरे पीछे खड़े व्यक्ति पर खींचा चला जाता है। दूसरे चित्र में दिखाए गए तीर दर्शाते हैं कि स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट ने कैमरा व्यक्ति को इस शॉट में रैक फोकस करने का निर्देश दिया है।



चित्र 1.26 (क) और (ख) रैक फोकस का उदाहरण

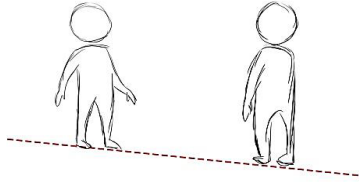
ऐसे मामलों में कैमरा लगाते समय 180 डिग्री रूल का पालन करें।

1.6.8 180 डिग्री रूल (180 Degree Rule)

स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट को बोर्ड्स में निरंतरता (कंटिन्यूटी) बनाए रखनी होती है। यह सुनिश्चित करने के लिए कि दृश्य दृश्यात्मक रूप से सुसंगत हो, 180-डिग्री रूल का पालन करना चाहिए। आइए इसे एक प्रायोगिक गतिविधि के माध्यम से समझते हैं।

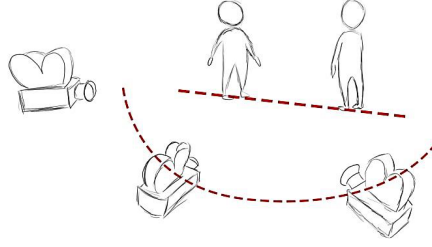
प्रायोगिक गतिविधि 1.1 – दो पात्रों में 180 डिग्री रूल का प्रदर्शन करें।

चरण 1. चरित्रों के बीच एक काल्पनिक रेखा खींचिए जैसा कि चित्र 1.27 में दिखाया गया है।



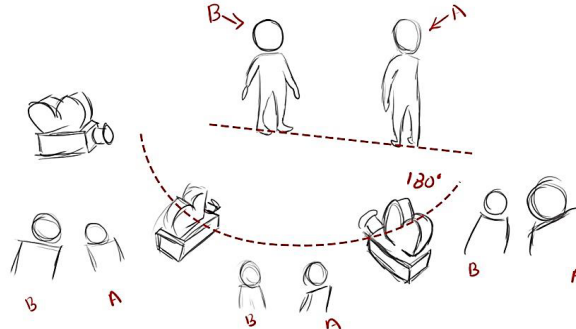
चित्र 1.27 चरित्रों के बीच एक काल्पनिक रेखा

चरण 2. अब इस काल्पनिक रेखा के एक ही तरफ कैमरे को रखें, जैसा कि चित्र 1.28 में दिखाया गया है।



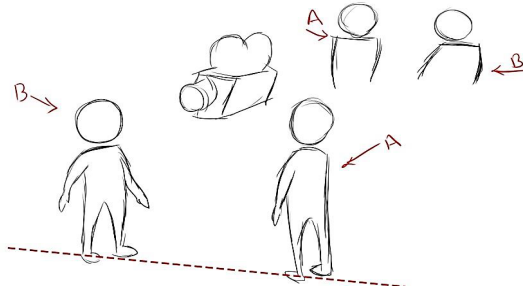
चित्र 1.28 कैमरे को एक तरफ रखें

चरण 3. अब चित्र 1.29 में दिखाए गए अनुसार, विभिन्न कैमरा कोणों से दृश्य की कल्पना करें। पात्र A और B की स्थिति का अवलोकन करें। हर बार जब ये पात्र एक ही स्क्रीन पर दिखते हैं, तो पात्र A हमेशा दायीं ओर और पात्र B बायीं ओर रखा जाता है।



चित्र 1.29 पात्र की स्थिति का अवलोकन करें

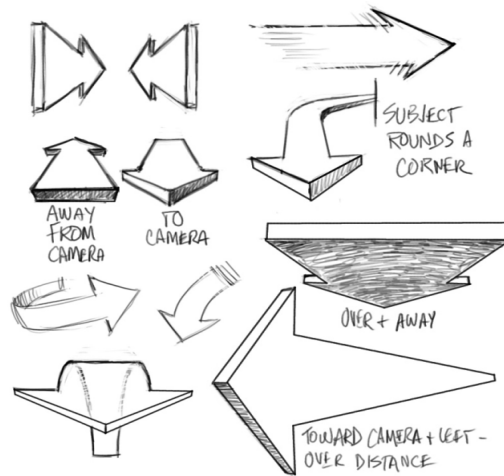
चरण 4. रेखा को पार करके कैमरा को दूसरी ओर रखने से पात्र की स्थिति बदल जाएगी, जैसा कि चित्र 1.30 में दिखाया गया है।



चित्र 1.30 रेखा को पार करें और कैमरा रखें

1.6.9 केरेक्टर मूवमेंट (Character's Movement)

स्टोरी-बोर्डिंग में, तीर का उपयोग चरित्र की गति और दिशा दिखाने के लिए भी किया जाता है। कुछ दिशा तीर चित्र 1.31 में दिखाए गए हैं।



चित्र 1.31 करेक्टर मूवमेंट

1.7 सीन के प्रकार (Types of Scene)

नीचे विभिन्न प्रकार के दृश्यों (सीन) की व्याख्या की गई है।

1.7.1 एक्टिव सीन (Active Scene) - ऐसा दृश्य जिसमें पात्रों या पर्यावरण में बदलती स्थिति के साथ फ्रेम के भीतर क्रिया और हलचल शामिल हो, एक्टिव सीन कहलाता है। एक्टिव सीन का एक उदाहरण चित्र 1.32 में दिखाया गया है। इस प्रकार के दृश्यों का उपयोग एक्शन दृश्यों में किया जाता है।



चित्र 1.32 एक्टिव सीन

1.7.2 पैसिव सीन (Passive Scene) - यह एक्टिव सीन के विपरीत है, जहाँ पात्र स्थिर अवस्था में होते हैं, गतिमान अवस्था में नहीं। पात्र कोई हलचल किए बिना बस कुर्सी पर बैठा रहता है। निष्क्रिय दृश्य (पैसिव सीन) का एक उदाहरण चित्र 1.33 में दिखाया गया है।



चित्र 1.33 निष्क्रिय दृश्य (पैसिव सीन)

1.7.3 संवाद (Dialogue)

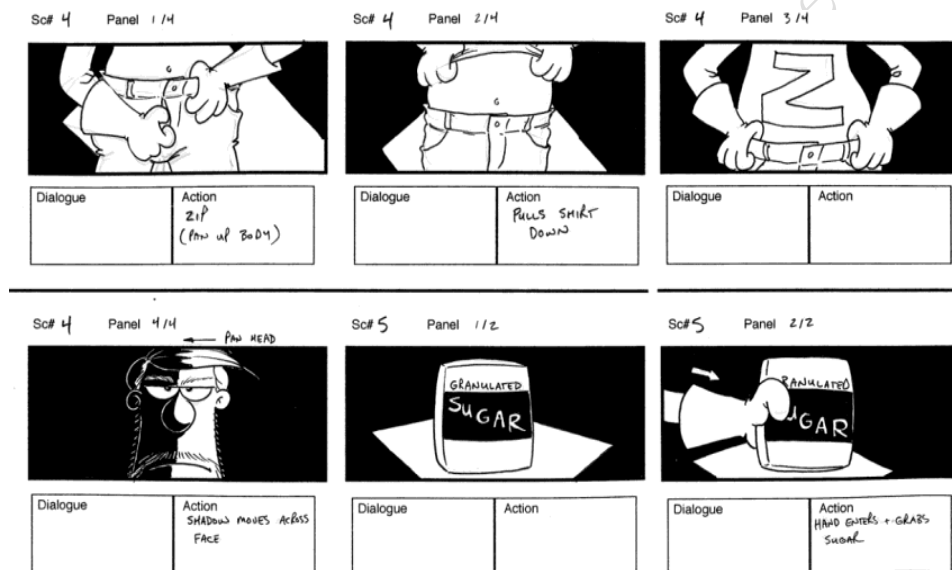
संवादों में, एक व्यक्ति किसी व्यक्ति से या एक से अधिक पात्रों से बात करता है, जैसा कि चित्र 1.34 में दिखाया गया है। इस प्रकार के दृश्य का उपयोग पात्रों के बीच बातचीत दिखाने के लिए किया जाता है।



चित्र 1.34 संवाद दृश्य

1.7.4 मोंटाज (Montage)

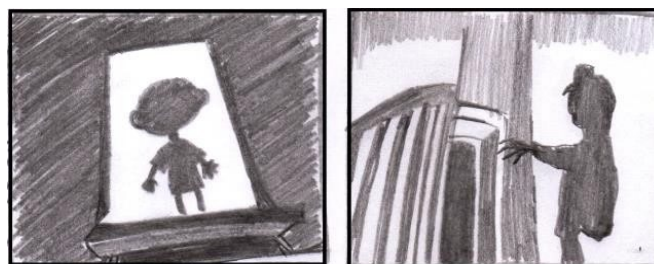
इसका अर्थ है जिसमें शॉट्स का ऐसा संयोजन जो बहुत कम समय में तेजी से दिखाए जाने पर एक अर्थ उत्पन्न करता है। इसका अर्थ अलग-अलग समय पर अलग-अलग हो सकता है। जैसे किसी बुरे सपने को केवल कुछ शॉट्स के माध्यम से दिखाना, जो यह दर्शाते हैं कि क्या हो सकता था। चित्र 1.35 में एक मोंटाज सीन का उदाहरण दिखाया गया है, जिसमें लड़का तैयार होता है और अपने हाथों में चीनी लेता है। वास्तविक समय में यह दृश्य ZIP: ZAP: ZOE की गति से घटित होता है।



चित्र 1.35 मोंटाज सीन

1.7.5 सिल्हूट (Silhouettes)

यह एक तकनीक है जिसमें कैमरा प्रकाश स्रोत के सामने रखा जाता है और क्रियाएं अंधेरे या छायाओं के भीतर देखी जाती हैं। इसका उपयोग एक डरावनी छवि बनाने के लिए किया जाता है, जहाँ दर्शकों को स्क्रीन पर दिख रहे पात्र का अनुमान लगाना पड़ता है। यह तकनीक स्क्रीन पर तनाव और नाटकीयता उत्पन्न करने के लिए प्रयोग की जाती है। चित्र 1.36 में सिल्व्हेट सीन का एक उदाहरण दिखाया गया है।



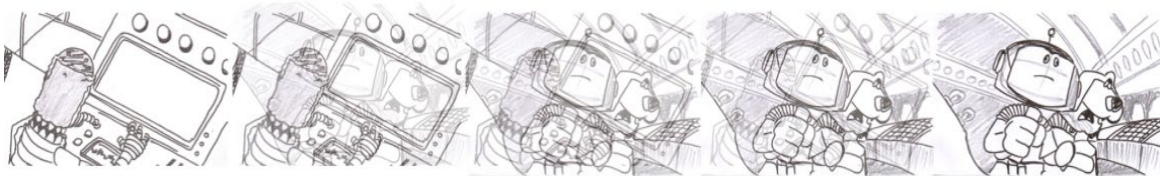
चित्र 1.36 सिल्हट सीन

1.8 ट्रांजिशन के प्रकार (Types of Transitions)

ट्रांजिशन एक ऐसी प्रक्रिया है, जिसमें एक शॉट समाप्त होता है और दूसरा शॉट प्रारंभ होता है। यह अक्सर कुछ प्रभावों के साथ होता है ताकि दृश्य को एक अलग अर्थ मिल सके, जब तक कि सामान्य कट पर्याप्त न हो। ट्रांजिशन में दोनों शॉट्स - पहले शॉट का अंत और दूसरे शॉट की शुरुआत - के कुछ फ्रेम शामिल होते हैं, जो यह तय करते हैं कि ट्रांजिशन कितनी तेजी से होगा। ट्रांजिशन के कई प्रकार होते हैं, लेकिन सबसे अधिक उपयोग किए जाने वाले ट्रांजिशन प्रकार निम्नलिखित हैं-

1.8.1 क्रॉस डिजॉल्व (Cross Dissolve)

ये व्यावहारिक शब्द हैं, जो अभ्यास के दौरान उपयोग में लाए जाते हैं। यह एक प्रभाव है, जिसमें एक शॉट धीरे-धीरे स्क्रीन पर फीका (Fade) या घुलता (Dissolve) चला जाता है और उसकी जगह एक नया शॉट धीरे-धीरे स्क्रीन पर उभरता है, जैसा कि चित्र 1.37 में दिखाया गया है। इसमें अपारदर्शिता (Opacity) का उपयोग किया जाता है - पहले शॉट की अपारदर्शिता 100% से घटती हुई 0% तक आती है, जबकि दूसरे शॉट की अपारदर्शिता 0% से बढ़ती हुई 100% तक जाती है। एक समय ऐसा आता है जब दोनों शॉट्स 50%-50% की स्थिति में एक साथ दिखाई देते हैं। इसी कारण इस प्रभाव को क्रॉस डिजॉल्व कहा जाता है।



चित्र 1.37 क्रॉस डिजॉल्व

1.8.2 डिजॉल्व रिप्पल (Dissolve Ripple)

इस ट्रांजिशन का मूल सिद्धांत क्रॉस डिजॉल्व के जैसा ही होता है, लेकिन इसमें ट्रांजिशन के दौरान एक फ़िल्टर लगाया जाता है ताकि दृश्य थोड़ा विकृत (Distorted) दिखाई दे। यह प्रभाव अक्सर फ्लैशबैक ट्रांजिशन या नींद से संबंधित ट्रांजिशन के रूप में उपयोग किया जाता है। इसका उदाहरण चित्र 1.38 में दिखाया गया है।



चित्र 1.38 डिजॉल्व रिप्पल

1.8.3 वाइप (Wipe)

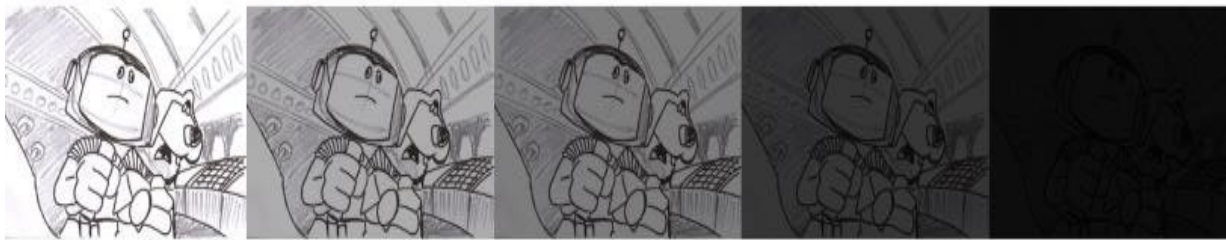
इस ट्रांजिशन को ऐसे देखिए जैसे कोई वाइपर ज़मीन को साफ़ कर रहा हो। एक ही वाइप से सारी गंदगी ज़मीन से हट जाती है। ठीक उसी तरह, एक "वाइप ट्रांजिशन" किसी भी दिशा में हो सकता है, जैसा कि चित्र 1.39 में दिखाया गया है। एक दृश्य को वाइप करके हटाया जाता है और उसके पीछे दूसरा दृश्य दिखाई देता है।



चित्र 1.39 वाइप

1.8.4 फेड-टू-ब्लैक (Fade-to-Black)

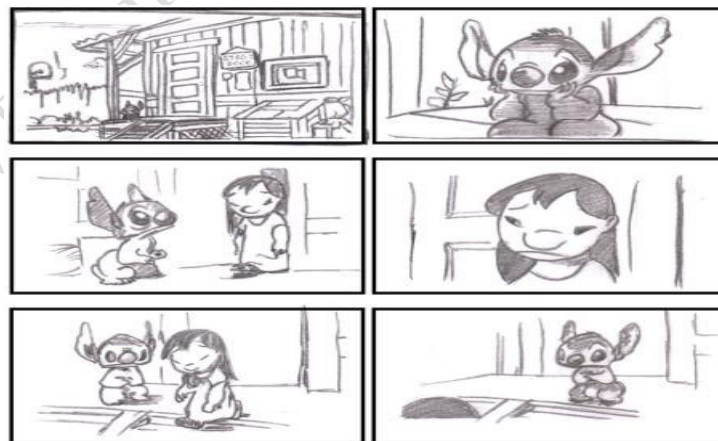
जैसा कि नाम से स्पष्ट है, यह ट्रांजिशन धीरे-धीरे घुलता है और पूरी तरह काले स्क्रीन में बदल जाता है, जैसा कि चित्र 1.40 में दिखाया गया है। इसका विपरीत भी संभव है - काली स्क्रीन से धीरे-धीरे दृश्य पर आना। इसका उपयोग फिल्म या किसी विशेष दृश्य को समाप्त करने के लिए किया जाता है, ठीक वैसे ही जैसे सूरज डूबता है और सब कुछ थोड़ी देर के लिए अंधेरे में डूब जाता है। कभी-कभी समय के बीतने को दर्शाने के लिए भी इसका उपयोग किया जाता है।



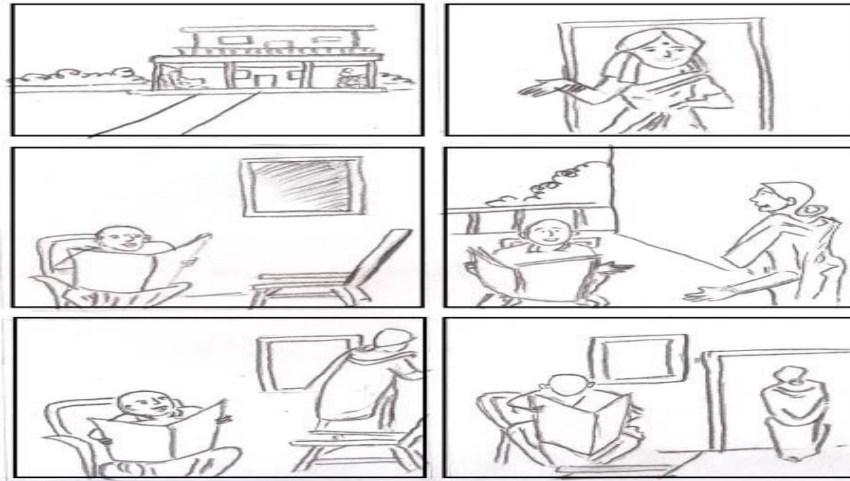
चित्र 1.40 फेड-टू-ब्लैक

1.9 स्टोरीबोर्ड लेंथ (Storyboard Length)

एक स्टोरीबोर्ड फिल्म का एक महत्वपूर्ण पहलू होता है। इसे केवल एक त्वरित कार्य समझकर पूरा करके शूटिंग पर आगे बढ़ना उचित नहीं है। स्टोरीबोर्ड के विकास चरण में अधिक समय देना बेहतर परिणाम प्रदान कर सकता है। हर एक फ्रेम की ड्राइंग को कैप्चर करना आवश्यक होता है। स्टोरीबोर्ड के उदाहरण चित्र 1.41 (क) और (ख) में दिखाए गए हैं। किसी घटना या क्रिया, कट्स और ट्रांजिशन के साथ-साथ कैमरा मूवमेंट को समझना भी उतना ही ज़रूरी होता है।

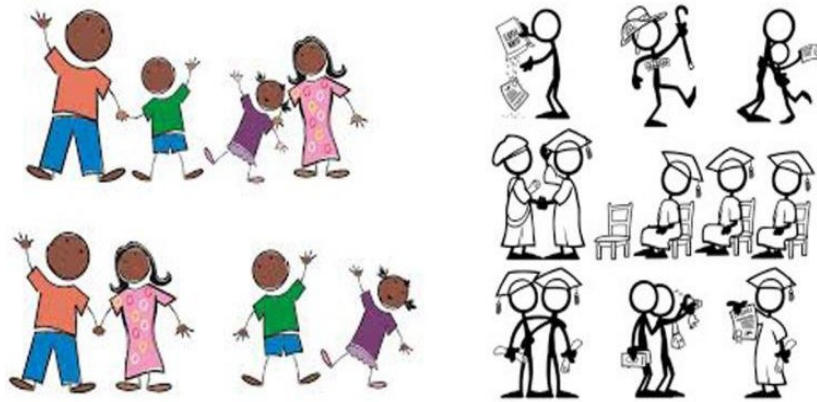


चित्र 1.41 (क) स्टोरीबोर्ड का उदाहरण



चित्र 1.42 (ख) स्टोरीबोर्ड का उदाहरण

स्टोरीबोर्ड को साधारण आकृतियों (स्टिक फिगर्स) के साथ भी बनाया जा सकता है ताकि किसी दृश्य की स्पष्ट कल्पना की जा सके और उसकी सभी उलझनों को दूर किया जा सके। जैसा कि चित्र 1.43 में दिखाया गया है।



चित्र 1.43 स्टिक फिगर स्टोरी-बोर्डिंग

व्यावसायिक प्रोजेक्ट्स के लिए, स्टोरीबोर्ड विचार को छोटे हिस्सों में विभाजित करने में मदद करता है और कुछ अनुमानित लागत बताने में मदद करता है। इससे कंपनी में प्रोजेक्ट को बेहतर दक्षता के साथ शेड्यूल और बजट करने में मदद मिलती है। स्टोरीबोर्ड कई समस्याओं को उसके वास्तविक रूप लेने से पहले ही हल कर सकता है। यह समय, धन, ऊर्जा और सौदों को बचा सकता है।

1.10 एक्शन एंड रिएक्शन (Action and Reaction)-

एक आर्टिस्ट के लिए यह समझना ज़रूरी होता है कि उसके काम को लेकर लोगों की क्या प्रतिक्रियाएँ हैं। दर्शकों को बेहतर तरीके से समझना बहुत महत्वपूर्ण होता है। बनाए गए स्टोरीबोर्ड पर भरोसेमंद लोगों से प्रतिक्रिया और टिप्पणियाँ साझा करते हैं।

विचार हमेशा पिछले अनुभवों और घटनाओं का परिणाम होते हैं। अवलोकन की क्षमता भी इसमें बड़ी भूमिका निभाती है। कोई भी व्यक्ति अपने आसपास के माहौल को हमेशा देखता और महसूस करता है-जैसे कि उसका कार्यालय, बाज़ार, यात्राएँ और अन्य जगहें जहाँ वह अधिक समय बिताता है।

यह अच्छा होता है कि किसी भी विचार या अंतिम परिणाम को अंतिम रूप से जारी करने से पहले अपने दोस्तों और सहकर्मियों के साथ साझा किया जाए और उनसे सुझाव लिए जाएँ। (चित्र 1.44)

विचारों को आपस में साझा करें (Communicate ideas):

- सबसे पहले यह तय करें कि विचार का मुख्य उद्देश्य क्या है - मान लीजिए कि वह एक डिटर्जेंट का विज्ञापन है या एक प्रेम कहानी पर आधारित फिल्म।
- उस विषय पर शोध करें और जितनी अधिक जानकारी इकट्ठा कर सकते हैं, करें ताकि विचार और भी सशक्त हो सके।
- कहानी की प्रस्तुति पर विचार करें - आप उसे किस तरह से सुनाएँगे और उसकी संरचना क्या होगी।

विचारणीय बिन्दु - निरंतरता, ध्वनि, संगीत, गति, रचना, रंग, मनोदशा, संरचना, मंचन, संवाद।

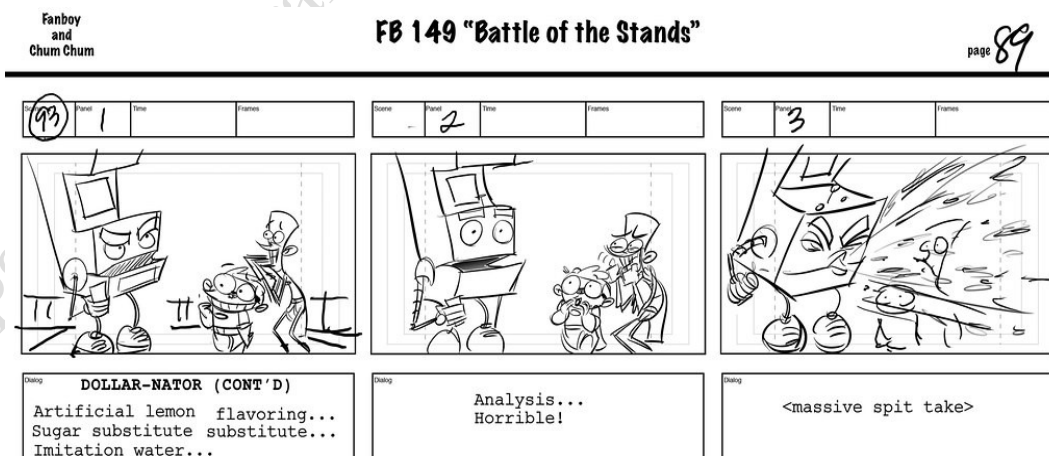
जो विचार सबसे पहले आपके दिमाग में आए, उस पर कभी भी ध्यान न दें। हमेशा कुछ अनोखा और अलग खोजने की कोशिश करें। इसलिए, हमेशा हर चीज़ से कुछ नया सीखें।

खुद से ये प्रश्न पूछने की जरूरत है -

- स्टोरीबोर्ड किसके लिए है?
- बजट क्या है?
- कितना समय है?
- फ़िल्म कितनी लंबी है?

स्टोरीबोर्ड के दौरान/बाद में पूछे जाने वाले प्रश्न -

- क्या प्रत्येक चित्रांकन आवश्यक है?
- क्या प्रत्येक चित्र में दी गई जानकारी स्पष्ट है?
- क्या चित्र संरचना को संप्रेषित करते हैं?
- क्या स्टोरीबोर्ड में सारी जानकारी समाहित है और क्या वह सारी जानकारी बताता है?
- क्या आप कैमरे के एंगल पर विचार करते हैं?
- क्या आप कैमरे की स्थिति पर विचार करते हैं?
- क्या आप दृश्य को प्रकाशित करने पर विचार कर रहे हैं?
- क्या आप फिल्म की गति पर विचार करते हैं?



चित्र 1.44 फैन बॉय और चम चम का अंतिम स्टोरीबोर्ड

व्यवहारिक अभ्यास 1.1

1. अपने विचार से एक स्टोरीबोर्ड बनाने का प्रयास करें और आगे की प्रतिक्रिया और क्रिया प्रक्रिया पर विचार करें। इसे अपने दोस्तों को दिखाएँ ताकि इसमें कुछ छोटे हुए बिंदु मिल सकें और दूसरी बार इसे बेहतर बनाने का प्रयास करें।

2. एक छोटी सी कहानी लिखें और उसे पूरा करने के लिए ज़रूरी अलग-अलग शॉट्स को नोट करते हुए उसे विभाजित करें। साथ ही कैमरे के एंगल और मूवमेंट का भी जिक्र करें।
3. विभिन्न कैमरा शॉट्स प्रकार (जैसे- ईएलएस, एलएस, एमएस, सीयू, आदि) के साथ किसी पात्र की तस्वीरें लेने का अभ्यास करें।

सारांश

- हम कुछ पैनल बनाते हैं, कहानी को उन पैनलों के माध्यम से चित्रित किया जाता है और अंत में जब उन पैनलों पर प्रत्येक फ्रेम को प्रदर्शित किया जाता है तो उसे "स्टोरीबोर्ड पैनल" के रूप में जाना जाता है।
- इस बॉक्स/पैनल का आकार लगभग '4 × 3' है। जहाँ 4 चौड़ाई और 3 ऊँचाई है, इसलिए यह 'चौड़ाई × ऊँचाई' है, और इसे "आस्पेक्ट रेशियो" कहते हैं।
- फ्रेम दर फ्रेम बनाने की ज़रूरत नहीं है। बस किसी खास सीन के ज़रूरी शॉट्स बनाइए ताकि कहानी साफ़ हो जाए कि जब असल में शूट होगा तो चीज़ें कैसी होंगी।
- फिल्म में एक शॉट तब शुरू होता है जब डायरेक्टर कहता है, "एक्शन" और तब समाप्त होता है जब वह कहता है, "कट!"
- जब दृश्यों की संख्या को संयोजित कर उन्हें व्यवस्थित तरीके से रखा जाता है जिससे एक कहानी (किसी रूप में) बन सके, तो उसे दृश्य कहा जाएगा।
- जब हम उस वातावरण या सेटअप को दिखाना चाहते हैं जहाँ चीज़ें घटित हो रही हैं, तो एक्सट्रीम लांग शॉट का उपयोग किया जाता है।
- क्लोज अप एक शॉट है जो सिर के ऊपर से गर्दन के नीचे तक एक फ्रेम देकर चेहरे के भावों या भावनाओं को कैद करता है।
- कंधे के ऊपर कैमरा लगाना वह स्थिति है जब हम अपने पात्र की पीठ से या यहां तक कि उसके कंधे से फ्रेम दिखाना चाहते हैं, ताकि यह पता चल सके कि वह क्या देख रहा है।
- कैमरा एंगल उस विषय के आस-पास कैमरे की स्थिति को दर्शाता है जिसकी तस्वीर ली जानी है। चरित्र की भावनाओं में कुछ अतिरिक्त गहराई जोड़ने के लिए विभिन्न कैमरा एंगल से शॉट लिया जा सकता है।
- डच एंगल शॉट में डरावनी भावना का प्रभाव पैदा करता है।
- ऐसा दृश्य जिसमें फ्रेम के अंदर क्रिया और हलचलें शामिल हों, जिसमें पात्र या पर्यावरण की बदलती स्थिति हो, सक्रिय दृश्य कहलाता है।
- सक्रिय दृश्य का विपरीत निष्क्रिय दृश्य है, जहाँ पात्र बिना किसी गति की स्थिति में होते हैं। क्षेत्र स्थिर होता है, और पात्र कुर्सी पर बैठे बिना कुछ किए रह सकते हैं।
- मोंटाज एक शब्द है जिसका अर्थ है शॉट्स का संयोजन, जो समय के त्वरित क्रम में प्रदर्शित होने पर अर्थ पैदा करता है।
- ट्रांजिशन एक शॉट के खत्म होने और दूसरे शॉट के शुरू होने का तरीका है। अगर साधारण कट काम नहीं करता, तो इसे अलग अर्थ देने के लिए इसके बाद कुछ प्रभाव डाले जा सकते हैं।
- जैसा कि नाम से पता चलता है, काला हो जाना- यह संक्रमण पूरी तरह से काली स्क्रीन पर विलीन हो जाता है और फीका पड़ जाता है।

अपनी प्रगति जाँचें

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. निम्नलिखित में से कौन सा कागज की शीट पर एक आयताकार बॉक्स है? (क) स्टोरीबोर्ड शीट (ख) आयताकार शीट (ग) स्टोरीबोर्ड पैनल (घ) एनिमेशन पेपर
2. चौड़ाई और ऊंचाई का अनुपात है। (क) लंबाई अनुपात (ख) पहलू अनुपात (ग) क्षेत्र अनुपात (घ) चौड़ाई अनुपात
3. स्टैंडर्ड वाइडस्क्रीन है। (क) 1:1.78 (ख) 1:2.2 (ग) 1:2.35 (घ) 1:1.85
4. किसी वातावरण से परिचय कराने वाले शॉट का क्या नाम है? (क) एक्सट्रीम लॉन्ग शॉट (ख) लॉन्ग शॉट (ग) मिड शॉट (घ) क्लोज अपशॉट
5. रोते हुए पात्र की भावनाओं को कैद करने के लिए किस शॉट का उपयोग किया जाता है? (क) लांग शॉट (ख) मिड शॉट (ग) क्लोज अप शॉट (घ) ओवर द शोल्डर शॉट
6. रैक फोकस का उपयोग किया जाता है। (क) कैमरे का फोकस खींचने के लिए (ख) दर्शकों की आँखों को एक नए तत्व पर स्थानांतरित करने के लिए (ग) पात्रों का फोकस बदलने के लिए (घ) दृश्य में क्षेत्र की गहराई बनाने के लिए
7. दर्शक पात्र की आँखों से कैसे देख सकते हैं? (क) क्लोज अप शॉट (ख) एक्सट्रीम क्लोज-अप शॉट (ग) पॉइंट ऑफ व्यू शॉट (घ) मिड शॉट
8. कौन सा शॉट यह दिखाने के लिए प्रयोग किया जाता है कि चरित्र अन्य की तुलना में अधिक शक्तिशाली है? (क) लो एंगल शॉट (ख) हाई एंगल शॉट (ग) डच एंगल शॉट (घ) पैन्स हॉट
9. निम्नलिखित में से कौन सा संबंधित दृश्यों का अनुक्रम है जिसमें प्रत्येक दृश्य के बीच समय का बड़ा अंतराल गायब हो सकता है। (क) संयोजन (ख) असेंबल (ग) छायाचित्र (घ) संपादन
10. कौन सा ट्रांजिशन का प्रकार नहीं है (क) क्रॉस (ख) वाइप (ग) डिऑल्व (घ) मिक्स

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. पैनाविजन 35 मि. मी. एनामॉर्फिक वाइड स्क्रीन का अनुपात _____ है।
2. मानक वाइडस्क्रीन अनुपात _____ है।
3. स्टोरीबोर्ड में _____, _____, _____ शामिल होना चाहिए।
4. कहानी _____ और _____ तत्वों द्वारा विकसित की गई है।
5. जब दो लोग एक ही फ्रेम में बात कर रहे हों, उस शॉट का नाम _____ है।
6. ट्रैक कैमरा मूवमेंट का उपयोग _____ का अनुसरण करने के लिए किया जाता है।
7. सिल्टूट में, _____ अंधेरा है और प्रकाश _____ से आता है।
8. समय बीतने को दर्शाने के लिए _____ के स्थान पर ट्रांजिशन का प्रयोग किया जाता है।
9. यह सुनिश्चित करने के लिए कि आप दृष्टिगत रूप से सुसंगत हैं, आप इस _____ नियम का पालन कर सकते हैं।
10. वाइप का उपयोग स्थानों के बीच _____ करने के लिए किया जाता है।

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. स्टोरीबोर्ड चरित्र की एनालॉग छवि प्रस्तुत करते हैं।
2. स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट पूर्व-मुद्रित स्टोरीबोर्ड पृष्ठों के एक सेट के साथ काम करता है।
3. स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट को हर समय जानकारी स्पष्ट और दर्शक के लिए समझने योग्य रखनी चाहिए।
4. एनिमेटर आर्टिस्ट उस दृष्टिकोण को चित्रित करता है जिसे दर्शक पूरी फिल्म में देखेंगे।

5. संपादक फिल्म के अनावश्यक दृश्यों को शुरू में काट देगा जहां डायरेक्टर "एक्शन" कहता है और फिर अंत में काट देगा जहां डायरेक्टर "कट" कहता है।
6. मीडियम शॉट में, शॉट पात्र की आंखों और नाक के बीच से कट जाता है।
7. क्लोज-अप शॉट आम तौर पर कंधों से ऊपर की ओर से लिया जाता है।
8. ऊपरी शॉट कैमरे को ऊपर झुकाकर लिया जाता है।
9. उच्च कोण शॉट में कैमरा आड़ी रेखा की ओर इंगित करता है, लेकिन विषय के सापेक्ष नीचे की ओर स्थित होता है।
10. ट्रैक एक पुराना क्लासिक एनीमेशन शब्द है जिसका उपयोग गति को इंगित करने के लिए किया जाता है।

घ. लघु उत्तरीय प्रश्न

1. पहलू अनुपात (आस्पेक्ट रेश्यो) क्या है?
2. शॉट और दृश्यों (सीन) की व्याख्या करें।
3. शॉट्स के प्रकार समझाएं?
4. रैक फोकस क्या है?
5. चरित्र शॉट्स क्या हैं?
6. कैमरा कोण (एंगल) समझाएं?
7. कैमरे की गतिविधियों (मूवमेंट) की व्याख्या करें?
8. 180 डिग्री रूल को समझाइये।
9. मोंटाज क्या है?
10. संक्रमण (ट्रांजिशन) के प्रकारों की व्याख्या करें।

© PSSCIVE Draft Study Material Not be Published

सत्र 2 — स्टोरीबोर्ड बनाना (Creating Storyboard)

स्टोरीबोर्ड किसी फिल्म या वीडियो का एक रफ स्केच होता है, जहाँ शॉट दर शॉट क्रम को कॉमिक स्ट्रिप की तरह दर्शाया जाता है। चित्र 2.1 में, प्रत्येक ब्लॉक स्टोरीबोर्ड में एक शॉट को दर्शाता है। चौकोर ब्लॉक पात्र और दृश्य को दर्शाता है।



चित्र 2.1 स्टोरीबोर्ड

आप विभिन्न प्रकार के स्टोरीबोर्ड बनाने के लिए आवश्यक उपकरणों और तकनीकों के बारे में पहले ही जान चुके हैं। इस सत्र में आप सीखेंगे कि लघु फिल्म के लिए स्टोरीबोर्ड बनाने में इनका उपयोग कैसे किया जाता है। आइए कुछ पूर्व-प्रक्रियाओं को संक्षेप में याद करें।

2.1 योजना (Planning)

किसी भी फिल्म या एनीमेशन के निर्माण के लिए योजना एक महत्वपूर्ण पहलू है। स्टोरीबोर्ड के माध्यम से शॉट की योजना सही क्रम में बनाएँ और कल्पना करें कि दृश्य स्क्रिप्ट के साथ कैसे जुड़ेंगे। वास्तविक शूटिंग स्थान की तुलना में प्री-प्रोडक्शन के दौरान विवरणों को संशोधित करना बहुत आसान होता है। सबसे पहले कहानी के बारे में विस्तार से जानना ज़रूरी है। अगला चरण संसाधन जुटाना है जैसे चित्र, स्टोरीबोर्ड बनाना, या कोई भी कच्चा (रफ) चित्रण और पुनः दृश्यांकन प्रक्रिया। हर दृश्य का विस्तृत विश्लेषण आवश्यक है। इसमें वार्डरोब, ब्लॉकिंग, एक्शन, भौतिक स्थान, स्टेजिंग शामिल हैं। इस चरण को स्क्रिप्ट को विभाजित करने या चिह्नित करने के रूप में माना जाता है।

स्क्रिप्ट पर निशान लगाने की यह प्रक्रिया आम तौर पर स्क्रिप्ट की प्रिंट कॉपी पर ही हाइलाइटर और पेन से की जाती है। फिर हर दृश्य के निशानों को एक स्क्रिप्ट ब्रेकडाउन शीट पर एक साथ रखा जाता है। फिर इस शीट को प्रिंट किया जाता है, या कॉपी किया जाता है, इकट्ठा किया जाता है और विभिन्न प्रोडक्शन स्टाफ के बीच वितरित किया जाता है।

डिजिटल युग में, प्रिंट किए बिना भी ब्रेकडाउन साझा किए जा सकते हैं और उनमें बदलाव किए जा सकते हैं। इसके लिए स्क्रिप्ट ब्रेकडाउन सॉफ्टवेयर का इस्तेमाल किया जाता है। हालाँकि, प्रिंटिंग एक बेहतर विकल्प हो सकता है।

उदाहरण के लिए, स्क्रिप्ट को सॉफ्टवेयर में इम्पोर्ट करें और मार्कर प्रदान करें, फिर यह स्वचालित रूप से सभी दृश्यों को पंक्तिबद्ध कर देगा। इससे समय और प्रक्रिया की बचत होती है। इसके बाद निम्नलिखित प्रमुख तत्वों की पहचान करना आवश्यक है।

- दृश्यों के लिए विभिन्न स्थान,
- विभिन्न प्रकार की वेशभूषा,
- सेटिंग के अनुसार उपयोग किए गए प्रॉप्स,
- आवश्यक सेट,
- विभिन्न कलाकार,
- प्रत्येक तत्व का महत्व
- यह कैसा दिखेगा?

यह प्रोजेक्ट के बजट की पहचान का आधार है, क्योंकि ये सभी तत्व स्टोरीबोर्ड को प्रभावित करते हैं। अब आइए नीचे दिए गए पाठ से एक दृश्य की कल्पना करें और उसके विभिन्न तत्वों की पहचान करें। इसके बाद, हम इस दृश्य के लिए एक स्टोरीबोर्ड तैयार करेंगे।

"रूपल कॉफी शॉप की ओर तेज़ी बढ़ती है और एक ऐसे आदमी के बगल में बैठती है जिसे वह मुश्किल से जानती है।"

इस वाक्य से कॉफी शॉप या रूपल के रूप-रंग की कुछ दृश्य झलकें कल्पना की जा सकती हैं। स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट इसे एक बड़ी भीड़-भाड़ वाली रेस्तराँ के रूप में या सड़क किनारे की एक छोटी कॉफी शॉप के रूप में भी देख सकता है। ये चीज़ें अलग-अलग हो सकती हैं - जैसे उनके कपड़ों और दिखावे के बारे में लिए गए निर्णय या दोनों से आने वाला माहौल (वाइब्स) कैसा महसूस हो रहा है।

इस दृश्य से संबंधित कुछ संभावित प्रश्न जो डायरेक्टर से पूछे जा सकते हैं, इस प्रकार हो सकते हैं -

- यह किस प्रकार की कॉफी शॉप है?
- रूपल ने क्या पहना है?
- वे किस प्रकार से आंखों से संपर्क बना रहे हैं तथा उनकी शारीरिक भाषा कैसी है?
- किस प्रकार का कैमरा मूवमेंट और फ्रेमिंग किया जाना चाहिए?
- दृश्य का समग्र मूड क्या है?
- क्या किसी विशेष सामग्री या सहायक उपकरण की आवश्यकता है?

अब डायरेक्टर से जानकारी एकत्र करने के बाद, स्टोरीबोर्ड दृश्य की कल्पना करें, जैसा कि चित्र 2.2 में दिखाया गया है।



चित्र 2.2 सीन का विज़ुअलाइज़ेशन

डायरेक्टर बोर्ड देखकर आवश्यक जानकारी प्राप्त करने के बाद, किसी विशेष शॉट का टेक-अप तय कर सकता है। स्टोरीबोर्ड के अनुसार शॉट्स को हाई एंगल से लो एंगल में बदलना भी संभव है। इस प्रकार ब्रीफिंग शॉट्स के लिए स्टोरीबोर्ड एक आवश्यक उपकरण है। अब आइए दिए गए दृश्य के लिए एक और स्टोरीबोर्ड बनाएँ। (चित्र 2.3)

दृश्य 4 – एक्सट बार – दिन

रूपल कार की खिड़की से देखने के लिए नीचे झुकती है। जैसे ही वह नीचे झुकती है, विग और चश्मा दिखाई देता है।

पहले दृश्य का विश्लेषण करें। ऊपर की पंक्तियाँ कहती हैं-

1. यह शॉट दृश्य 4 से है।
2. स्थिति बार के बाहर है; EXT का अर्थ है बाहर।
3. यह एक मीडियम शॉट (एमएस) जैसा दिखता है जो ओवर द सोल्डर (ओटीएस) है।
4. किरदार की गतिविधि यह है कि रूपल यात्री खिड़की में गिर जाती है।
5. कैमरा टिल्ट डाउन विग और चश्मा दिखाता है।

अब दृश्य का विश्लेषण करने के बाद, उसके अनुसार स्टोरीबोर्ड बनाएँ।



चित्र 2.3 सीन का विजुअलाइजेशन

2.2 शॉट्स एंड कट्स (Shots and Cuts)

एक शॉट एक वीडियो क्लिप होता है जिसका एक आरंभ और अंत होता है। इसकी अवधि कुछ भी हो सकती है, जब तक वह बिना कटे हुए हो और डायरेक्टर की इच्छा के अनुसार कुछ भी दिखा सकता है।

शॉट्स वीडियो कहानी कहने का एक मूल और प्रभावशाली माध्यम होते हैं और इन्हें बनाने के कई अलग-अलग तरीके होते हैं। शॉट्स को इस तरह से बनाया जाता है कि वे दर्शकों के लिए एक मुख्य संकेत बनें, जिससे वे वीडियो देखते समय एक खास भावना महसूस करें।

कट्स किसी शॉट के अंत में एक महत्वपूर्ण कहानी कहने का माध्यम होते हैं। जिस तरह से एक शॉट खत्म होता है और अगला शुरू होता है, यही वीडियो के माध्यम से कहानी कहने का मुख्य तरीका होता है। अच्छे कट्स कहानी में निरंतरता

और सामंजस्य बनाए रखते हैं और दर्शकों को कहानी से जोड़े रखते हैं। कट का प्रयोग हमेशा दो बार करें - एक बार जब मूल वीडियो क्लिप रिकॉर्ड की जाती है और दूसरी बार पोस्ट-प्रोडक्शन में जब क्लिप्स को काटकर जोड़ा जाता है। अच्छे शॉट्स और कट्स बनाना बिना योजना के कठिन होता है। स्टोरीबोर्ड कोई बहुत बड़ा कलात्मक काम नहीं होना चाहिए।

प्रायोगिक गतिविधि 2.1 – सत्र 2 की कहानी 'आखिरी पत्ता' के लिए स्टोरीबोर्ड बनाएं।

“आखिरी पत्ता (The Last Leaf)”

छाया और आन्या, दो युवा कलाकार थीं, जो मुंबई के एक छोटे से फ्लैट में साथ में रहती थीं। नवंबर के महीने में आन्या बहुत गंभीर रूप से बीमार पड़ गई। उसकी दोस्त छाया बहुत चिंतित हो गई। उसने डॉक्टर को बुलाया। हालाँकि डॉक्टर रोज़ आता थे, लेकिन आन्या की हालत में कोई सुधार नज़र नहीं आ रहा था।

एक दिन डॉक्टर ने छाया को अलग ले जाकर कहा, “आन्या ने मन बना लिया है कि वह ठीक नहीं होगी। अगर वह जीना नहीं चाहती, तो दवाइयाँ भी उसका साथ नहीं देंगी।” छाया ने देखा कि आन्या कुछ बड़बड़ा रही थी। वह खिड़की से बाहर देख रही थी और धीरे से बोल रही थी, “बारह!” थोड़ी देर बाद उसने कहा, “ग्यारह”, फिर “दस”, “नौ”, “आठ”, “सात”।

छाया उत्सुकता से खिड़की से बाहर देखने लगी। उसने देखा कि सामने ईंटों की दीवार पर एक पुरानी बेल चढ़ी हुई थी, जिसकी पत्तियाँ गिर रही थीं।

छाया ने पूछा, “क्या हुआ प्यारी?” “छः,” आन्या ने धीरे से कहा। “अब पत्तियाँ और जल्दी गिर रही हैं। तीन दिन पहले करीब सौ पत्तियाँ थीं, अब बस पाँच बची हैं।” “ये पतझड़ का मौसम है,” छाया ने कहा, “इसलिए पत्तियाँ गिरेंगी ही।”

“जब आखिरी पत्ती गिरेगी, मैं मर जाऊँगी,” आन्या ने निश्चितता से कहा। “ओह, ये सब बकवास है,” छाया ने कहा। “पुरानी बेल की पत्तियों का तुम्हारे ठीक होने से क्या लेना-देना? डॉक्टर को पूरा यकीन है कि तुम जल्दी ठीक हो जाओगी।”

छाया जल्दी से नीचे भागी। नीचे के माले पर एक 60 साल के चित्रकार ‘हरी’ रहते थे। उनका सपना था कि वह अपनी ज़िंदगी में एक ‘बेहतरीन चित्र’ बनाएँ, लेकिन वह सपना कभी पूरा नहीं हो पाया था। छाया ने अपनी सारी बातें हरी को बताईं। फिर वे दोनों ऊपर कमरे में आए। आन्या उस समय सो रही थी। छाया ने पर्दे एक साथ खींचे दिए और दोनों बराबर वाले कमरे में चले गए। छाया ने खिड़की से झाँका - ‘बेल पर अब केवल एक ही पत्ती बची थी।’ बाहर भारी बारिश हो रही थी। ऐसा लग रहा था कि जैसे पत्ता अब किसी भी क्षण गिर जाएगा। हरी चुपचाप अपने कमरे में लौट गया।

अगली सुबह आन्या उठी। कमजोर आवाज़ में उसने छाया से पर्दे खींचने को कहा। छाया घबरा गई। पर उसने धीरे-धीरे पर्दे हटा दिए। “ओह!” छाया ने आश्चर्य से कहा, “देखो, बेल पर अभी भी एक पत्ती है। वह तो हरी और तंदुरुस्त लग रही है। इतनी तेज़ आँधी और तूफ़ान के बावजूद भी वह नहीं गिरी।” आन्या ने हल्की मुस्कान दी और अपनी आँखें बंद कर लीं। अगले हर घंटे में वह खिड़की की तरफ बाहर देखती, और पाती कि पत्ती अब भी वहीं है - जैसे बेल से चिपकी हुई हो। फिर कुछ समय बाद उसने छाया को बुलाया और कहा, “आखिरी पत्ती ने मुझे दिखा दिया कि मैं कितनी गलत थी। अब मुझे एहसास हुआ है कि मरने की इच्छा रखना पाप है।”

दोपहर को डॉक्टर आया। उसने आन्या की जांच की और छाया से कहा, “अब आन्या के अंदर जीने की इच्छा है। मुझे विश्वास है कि वह जल्दी ठीक हो जाएगी। अब मुझे नीचे जाकर हरी को देखना होगा। उसे भी निमोनिया हो गया है। लेकिन मुझे डर है; उसके लिए कोई उम्मीद नहीं है।”

अगली सुबह छाया आन्या के पास आई और उसके बिस्तर पर बैठ गई। उसने कहा, “मुझे तुम्हें एक बात बतानी है। हरी आज सुबह निमोनिया की वजह से नहीं रहा।” “प्रिय आन्या,” छाया ने कहा, “खिड़की के बाहर उस बेल पर जो आखिरी पत्ती है, क्या कभी तुमने सोचा कि तेज़ हवा में वह हिलती-डुलती क्यों नहीं? वह हरी की बनाई हुई आखिरी उत्कृष्ट कृति है। उन्होंने उसे उस रात बनाया था, जिस रात असली आखिरी पत्ती गिर गई थी।”

चरण 1. एक टेम्पलेट बनाएँ

सबसे पहले स्टोरीबोर्ड के लिए एक उपयुक्त टेम्पलेट बनाएं जैसा कि चित्र 2.4 में दिखाया गया है।


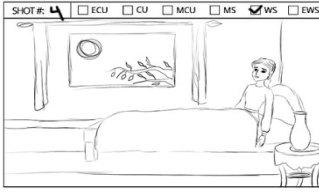
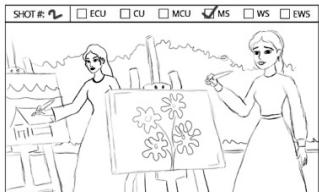



PROJECT _____ SCENE _____ PAGE _____ of _____

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	

चित्र 2.4 स्टोरीबोर्ड टेम्पलेट

चरण 2. स्क्रिप्ट जोड़ने के लिए, स्क्रिप्ट/स्क्रीनप्ले को दृश्य दर दृश्य चुनें और टेम्पलेट के दाईं ओर संवाद, एक्शन जैसे विवरण लिखें।

चरण 3. अब स्क्रिप्ट/स्क्रीनप्ले में उल्लिखित अनुसार दिए गए पात्र और दृश्य का स्केच बनाएं।







PROJECT <i>The last Leaf</i> SCENE <i>01</i> PAGE <i>01</i> of <i>11</i>	PROJECT <i>The last Leaf</i> SCENE <i>02</i> PAGE <i>02</i> of <i>11</i>
<p>SHOT #: <input checked="" type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input checked="" type="checkbox"/> EWS</p>  <p>Exterior shot of the multistorey building where Chhaya and Aanya are living.</p>	<p>SHOT #: <input checked="" type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input checked="" type="checkbox"/> EWS</p>  <p>Aanya is looking out old creepy creeper outside the window and looking worried.</p>
<p>SHOT #: <input checked="" type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input checked="" type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS</p>  <p>Chhaya and Aanya are drawing landscape.</p>	<p>SHOT #: <input checked="" type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input checked="" type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS</p>  <p>Chhaya comes to Aanya's room with doctor.</p>
<p>SHOT #: <input checked="" type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input checked="" type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS</p>  <p>Chhaya and Aanya are living happily in their apartment.</p>	<p>SHOT #: <input checked="" type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input checked="" type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS</p>  <p>Doctor talks with Chhaya about Aanya condition.</p>

चित्र 2.5 दृश्य 1

दृश्य 1. छाया और आन्या, दो युवा कलाकार, मुंबई में एक छोटे से फ्लैट में रहती थीं। यह फ्लैट एक पुराने घर की तीसरी मंज़िल पर था।

चित्र 2.6 दृश्य 2

दृश्य 2. नवंबर में आन्या बहुत गंभीर रूप से बीमार पड़ गई। उसे निमोनिया हो गया था। वह बिना हिले-डुले बिस्तर पर लेटी रहती, बस खिड़की से बाहर देखती रहती। उसकी दोस्त छाया बहुत चिंतित हो गई। उसने डॉक्टर को बुलाया।

PROJECT <u>The last Leaf</u> SCENE <u>03</u> PAGE <u>03</u> of <u>11</u>	PROJECT <u>The last Leaf</u> SCENE <u>04</u> PAGE <u>04</u> of <u>11</u>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> SHOT #: <u>2</u> <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input checked="" type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS </div>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> Doctor is leaving the room after Aanya's checkup </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> SHOT #: <u>10</u> <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input checked="" type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS </div>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> Chhaya is making a portrait in Aanya's room. </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> SHOT #: <u>8</u> <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input checked="" type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS </div>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> Doctor talks with Chhaya about the condition of Aanya </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> SHOT #: <u>11</u> <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS </div>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> Chhaya is talking with Aanya that why she is worrying. </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> SHOT #: <u>9</u> <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input checked="" type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS </div>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> Closeup shot of doctor's talking with Chhaya </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> SHOT #: <u>12</u> <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input checked="" type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS </div>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> Closeup shot of Chhaya, She looks worried. </div>

चित्र 2.7 दृश्य 3

दृश्य 3. हालाँकि वह रोज़ आता था, फिर भी आन्या की हालत में कोई बदलाव नहीं आया। एक दिन डॉक्टर छाया को एक तरफ़ ले गए और पूछा, "आन्या, कोई चिंता की बात तो नहीं है?"

"नहीं," छाया ने जवाब दिया। "लेकिन तुम क्यों पूछ रहे हो?"

डॉक्टर ने कहा, "लगता है आन्या ने मन बना लिया है कि वो ठीक नहीं होगी। अगर वो जीना ही नहीं चाहती, तो दवाइयाँ भी उसका साथ नहीं देंगी।"

चित्र 2.8 दृश्य 4


दृश्य 4. छाया ने आन्या को उसके आसपास की चीज़ों में रुचि लेने के लिए प्रेरित करने की पूरी कोशिश की।

छाया अपना ड्राइंग-बोर्ड आन्या के कमरे में ले आई और पेंटिंग करने लगी। आन्या का ध्यान उसकी बीमारी से हटाने के लिए, उसने काम करते हुए सीटी बजाई। आन्या बिस्तर पर चुपचाप लेटी रही।

अचानक छाया ने आन्या को कुछ फुसफुसाते सुना। वह खिड़की से बाहर देख रही थी और कह रही थी, "बारह!" कुछ देर बाद उसने फुसफुसाते हुए कहा, "ग्यारह", फिर "दस", फिर "नौ", "आठ", "सात"।


PROJECT *The last Leaf* SCENE 05 PAGE 05 of 11

SHOT #: 15 ☐ ECU ☐ CU ☒ MCU ☐ MS ☐ WS ☐ EWS



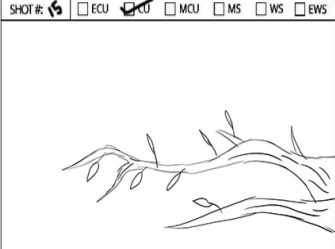
Anya looking at the creeper outside the window

SHOT #: 16 ☐ ECU ☐ CU ☒ MCU ☐ MS ☐ WS ☐ EWS



Closeup shot of Chhaya talking with Anya

SHOT #: 17 ☐ ECU ☒ CU ☐ MCU ☐ MS ☐ WS ☐ EWS



Closeup shot of creeper with leaves falling

चित्र 2.9 दृश्य 5

दृश्य 5.

“क्या बात है, दोस्त?” छाया ने पूछा।

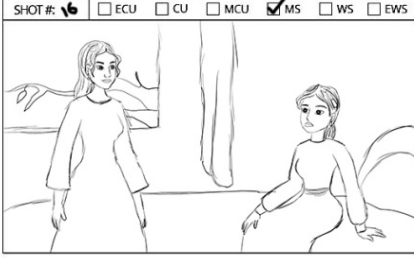
“जब आखिरी पत्ता गिर जाएगा, मैं मर जाऊंगी,”

आन्या ने अंतिम रूप से कहा।

“मैं यह बात पिछले तीन दिनों से जानता हूँ।”


PROJECT *The last Leaf* SCENE 05 PAGE 06 of 11

SHOT #: 18 ☐ ECU ☐ CU ☐ MCU ☒ MS ☐ WS ☐ EWS



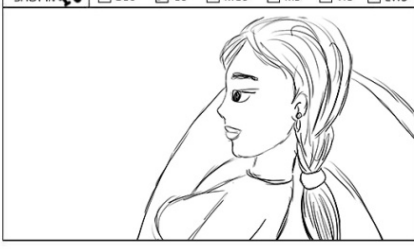
Chhaya is talking to anya about her concern

SHOT #: 19 ☐ ECU ☐ CU ☒ MCU ☐ MS ☐ WS ☐ EWS



Chhaya holds Anya hand and tells that she is not going to die

SHOT #: 20 ☐ ECU ☒ CU ☐ MCU ☐ MS ☐ WS ☐ EWS


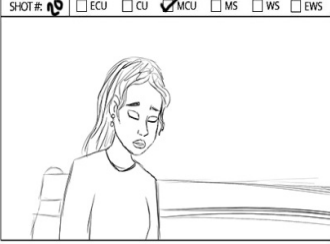



Closeup shot of creeper with leaves falling

चित्र 2.10 दृश्य 5ए

दृश्य 6. छाया, आन्या के बिस्तर पर बैठ गई, उसे चूमा और बोली, “तुम नहीं हो मरने वाली हूँ। मैं पर्दा नहीं खींच सकती क्योंकि मुझे रोशनी चाहिए। मैं पेंटिंग पूरी करना चाहती हूँ और हमारे लिए कुछ पैसे इकट्ठा करना चाहती हूँ। प्लीज, मेरी प्यारी दोस्त,” उसने आन्या से विनती की, “वादा करो कि जब मैं पेंटिंग करूंगी तो खिड़की से बाहर मत देखना।”

PROJECT *The last Leaf* SCENE 06 PAGE 07 of 11

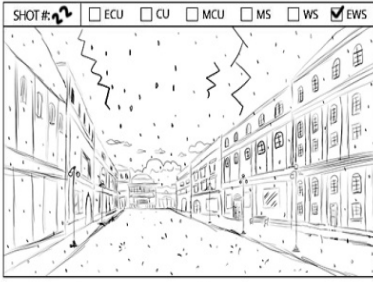
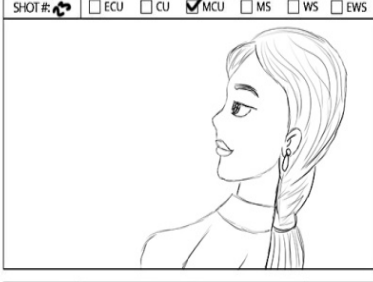

SHOT #: 101	<input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input checked="" type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS		Chhaya and Hari are sitting on the bench.. Chhaya poured out her worries to painter Hari.
SHOT #: 102	<input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input checked="" type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS		Chhaya worries about the condition of Aanya
SHOT #: 103	<input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input checked="" type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS		Hari sympathizes Aanya

चित्र 2.11 दृश्य 6

दृश्य 7

छाया दौड़कर नीचे आई। हरि भूतल पर रहता था। वह साठ साल का चित्रकार था। उसका जीवन भर का सपना एक उत्कृष्ट कृति चित्रित करना था, लेकिन वह सपना ही रह गया था। छाया ने हरि के सामने अपनी चिंताएँ व्यक्त कीं। उसने बताया कि कैसे आन्या को यकीन था कि आखिरी पत्ता गिरने पर वह मर जाएगी। "क्या वह मूर्ख है?" हरि ने पूछा। "वह इतनी मूर्ख कैसे हो सकती है?" "मैं तुम्हारे साथ आऊंगा और आन्या से मिलूंगा," हरि ने कहा।

PROJECT *The last Leaf* SCENE 06 PAGE 08 of 11

SHOT #: 104	<input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input checked="" type="checkbox"/> EWS		It was raining heavily at night.
SHOT #: 105	<input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input checked="" type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS		Aanya is thinking about the last leaf left in the creeper
SHOT #: 106	<input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input checked="" type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS		Aanya is sleeping and the curtain is closed

चित्र 2.12 दृश्य 6 अ

दृश्य 8

आन्या सो रही थी। छाया ने परदे खींचे और वे अगले कमरे में चली गईं। उसने खिड़की से बाहर झाँका। बेल पर सिर्फ एक पत्ता था। भारी बारिश हो रही थी और बर्फीली हवा चल रही थी। ऐसा लग रहा था मानो पत्ता अभी किसी भी पल गिर जाएगा। हरि कुछ नहीं बोला। वह अपने कमरे में वापस चला गया।

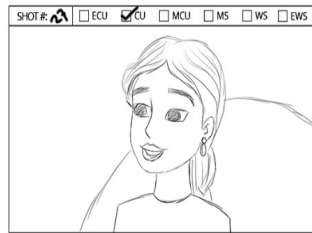
PROJECT *The last Leaf* SCENE 07 PAGE 09 of 11



Chhaya comes in Anya's room, Anya was sleeping that time..



Chhaya opens the curtain. Chhaya exclaimed as she looked at the vine creeper.



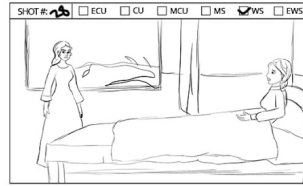
Anya looks vine creeper with eagerness

चित्र 2.13 दृश्य 7

दृश्य 9

अगली सुबह आन्या उठी। उसने धीमी आवाज़ में छाया से पर्दे खींचने को कहा। छाया घबराई हुई थी। उसने बहुत अनिच्छा से पर्दे खींचे। "ओह!" छाया ने बेल की लता को देखते हुए कहा। "देखो, बेल पर अभी भी एक पत्ता है।"

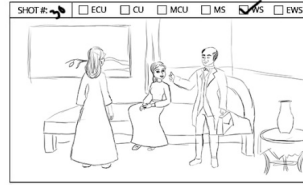
PROJECT *The last Leaf* SCENE 08 PAGE 10 of 11



Ananya is talking about the experience of last night with Chhaya.



Chhaya says Anya that now you should be positive about your health.



Doctor comes to see Anya and tells that now Anya is recovering well.

चित्र 2.14 दृश्य 8

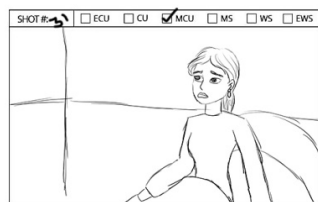
दृश्य 10

"मैंने कल रात हवा की आवाज़ सुनी," आन्या बोली। "मुझे लगा था कि यह गिर गया होगा। आज ज़रूर गिरेगा। फिर मैं मर जाऊँगी।"

"तुम नहीं मरोगी," छाया ने जोश से कहा। "तुम्हें हमारे दोस्तों के लिए जीना है। अगर तुम मर गईं तो मेरा क्या होगा?" दोपहर में डॉक्टर आए। अपनी मरीज़ की जाँच करने के बाद उन्होंने छाया से कहा, "आन्या में अब जीने की इच्छा है। मुझे पूरा विश्वास है कि वह ठीक हो जाएगी।"

जल्द ही। अब मुझे नीचे जाकर हरि को देखना होगा। उसे भी निमोनिया हो गया है। लेकिन मुझे डर है कि उसके लिए कोई उम्मीद नहीं है।"

PROJECT *The last Leaf* SCENE 08 PAGE 11 of 11



Chhaya tells Anya that Hari is no more, he was suffering from Pneumonia last two days.



Chhaya said, Look at that ivy leaf. Haven't you wondered why it doesn't flutter when the wind blows? That's Hari's masterpiece.

चित्र 2.15 दृश्य 8 अ

दृश्य 11

अगली सुबह छाया, आन्या के बिस्तर पर आकर बैठ गई। आन्या का हाथ अपने हाथ में लेते हुए उसने कहा, "मुझे तुमसे कुछ कहना है। श्रीमान हरि आज सुबह निमोनिया से चल बसे। उनके बिस्तर के पास एक सीढ़ी और एक लालटेन अभी भी जल रही थी। कुछ ब्रश और हरे-पीले रंग के बर्तन भी थे।"

सीढ़ी के पास ज़मीन पर पेंट बिखरे पड़े थे। "आन्या" छाया बोली, "खिड़की से बाहर देखो। उस आइवी के पत्ते को देखो। क्या तुमने सोचा नहीं?"

जब हवा चलती है तो यह क्यों नहीं फड़फड़ाता? यह हरि की उत्कृष्ट कृति है।

आइए, प्रायोगिक गतिविधि 2.2 में किसी दी गई कहानी को स्टोरीबोर्ड में बदलना सीखें।

प्रायोगिक गतिविधि 2.2 – दी गई कहानी का स्टोरीबोर्ड बनाएं।**शीर्षक “वालिद”**

एक शाम "रोहन" नाम का एक आदमी अपने पिता के कब्रिस्तान के सामने खड़ा है और उसके चाचा दुखी होकर रो रहे हैं, उन्हें याद कर रहे हैं और उन्हें और उनके अच्छे कामों को याद कर रहे हैं। वह कहता है, "आपने मेरे लिए ज़िंदगी भर बहुत कुछ किया है। मेरी हर ज़रूरत पूरी की। और जब चुकाने का समय आया, तो आप चले गए।"

उसके चाचा भी पास में खड़े होकर उसे सहानुभूति दे रहे हैं।

अचानक चाचा को फूलवाले का फ़ोन आया, जो पिताजी की कब्र के लिए कालीन बना रहा था। लेकिन कालीन की कीमत बहुत ज्यादा है। इसलिए चाचा ने रोहन से पूछा, "कालीन बहुत अच्छा है और गुलाबों से भरा है, लेकिन कीमत बहुत ज्यादा है, क्या हमें ऑर्डर कन्फ़र्म कर देना चाहिए?"

रोहन ने कहा, "मेरे पिता ने मुझे यह मुकाम दिलाने के लिए बहुत कुछ किया है। उसके सामने कालीन की कीमत कुछ भी नहीं है।"

चाचा खुश हुए कि भतीजा जीवन का मूल्य समझता है। वे वहाँ से ऑर्डर कन्फ़र्म करने और लेने चले गए। इस बीच रोहन कब्रिस्तान के पास बैठा था। बगल के कब्रिस्तान से एक और लड़का आया और रोते हुए अपने मृत पिता को जगाने की विनती करने लगा। "पिताजी उठिए...पिताजी उठिए, आपने मुझे और माँ को इस बुरी हालत में क्यों छोड़ दिया? मैं स्कूल जाना चाहता हूँ... लेकिन हमारे पास फीस देने के लिए पैसे नहीं हैं। टीचर मुझे क्लास में घुसने नहीं दे रहे हैं और माँ कह रही हैं कि पैसे कहाँ से लाएँ जाओ और अपने पिता से ले आओ।" "इसलिए मैं अपने पिता से फीस माँगने आया हूँ।"

यह बात सुनकर रोहन की आँखों में आँसू आ गए। वह बच्ची के पास आया और एक तरफ बैठ गया। उसने अपनी जेब से कुछ पैसे निकाले और कालीन के लिए बचाए हुए पैसे बच्ची को दे दिए। उसने कहा, "तुम्हारे पापा ने मेरे पास कुछ पैसे जमा किए हैं, मैं तुम्हें दे दूँ।"

लड़का खुश हो गया, उसने अपने आँसू पोंछे और रोहन से पैसे लेकर चला गया। रोहन खुश हुआ और उसने चाचा को फ़ोन किया कि कालीन न लाएँ। अब उसे अपने पिता से जवाब मिला।

चरण 1. कहानी को ध्यानपूर्वक पढ़ें।

चरण 2. कहानी का खाका तैयार करें।

अब उपरोक्त कहानी का स्टोरीबोर्ड बनाने का समय आ गया है।

सबसे पहले कहानी को शॉट्स में विभाजित करें और फिर पहले शॉट को पढ़ें (चित्र 2.16)।

दृश्य 1

शॉट 1. रोहन अपने चाचा के साथ अपने पिता के कब्रिस्तान के सामने खड़ा है।



चित्र 2.16 स्टोरी-बोर्डिंग के लिए संदर्भ तस्वीर

आम तौर पर कब्रिस्तानों में पेड़, घास और कुछ पत्थर होते हैं। इस अवलोकन के साथ, आइए हम कब्रिस्तान के वातावरण का चित्रण शुरू करें।

कोरे कागज़ या स्टोरीबोर्ड टेम्पलेट पर कुछ पेड़ बनाएँ। चित्र 2.17 में दिखाए गए अनुसार, शीट के दोनों ओर पेड़ बनाने के लिए पूरे परिवेश को भरें।



चित्र 2.17 कागज़ पर पेड़ों का चित्र बनाना

घास जैसी रेखाएँ बनाने के लिए कुछ खड़े स्ट्रोक बनाएँ और शॉट के शेष भाग को भरने के लिए वातावरण में झाड़ी जोड़ने के लिए गोलाकार हैचिंग विधि का उपयोग करें जैसा कि चित्र 2.18 में दिखाया गया है।



चित्र 2.18 घास की रेखाएँ खींचें

एक बार जब आप जमीन और पीछे के हिस्से को झाड़ियों और घास से भर दें, तो कुछ पत्थर जोड़ें और चित्र 2.19 में दिखाए गए घास के ठीक पीछे एक कब्रिस्तान भी बनाएं।



चित्र 2.19 कुछ पत्थर जोड़ें और कब्रिस्तान बनाएं

अब कब्रिस्तान के सामने खड़े होकर चित्र 2.20 में दर्शाए अनुसार दोनों हाथ पकड़े हुए रोहन का एक मोटा चित्र बनाइए।




चित्र 2.20 रोहन के खड़े होने का रफ स्केच बनाएं

अंत में चित्र 2.21 में दिखाए गए रोहन के पीछे खड़े चाचा का एक और रफ चित्र बनाएं।



चित्र 2.21 चाचा का रफ चित्र बनाएं


यह स्टोरीबोर्ड के लिए पूरा किया गया पहला दृश्य है। (चित्र 2.22) अब दृश्य में हो रही गतिविधि को शॉट के कैमरा एंगल के साथ लिखें।


SHOT #	ACTION
	<u>Rohan with his uncle standing in front of his father's graveyard</u>
	DIALOGUE
	FX / Camera angle
	<u>Long camera shot</u>

चित्र 2.22 पहला सीन

शॉट को समझने से लेकर संयोजन और एक्शन लेखन तक इसी तकनीक का उपयोग करते हुए कुछ अन्य दृश्य बनाने का प्रयास करें। (चित्र 2.23)

PAGE 1

SHOT #	ACTION
	<u>Rohan with his uncle standing in front of his father's graveyard</u>
	DIALOGUE
	FX / Camera angle
	<u>Long camera shot</u>

SHOT #	ACTION
	<u>Sadly weeping and missing him and recalling him and his good deeds</u>
	DIALOGUE
	<u>Rohan: you have done much for me in my whole life. you pay for my every single need. And when time comes for repaying. You went away</u>
	FX / Camera angle

चित्र 2.23 विभिन्न शॉट

कहानी पढ़ते समय, स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट डायरेक्टर के नज़रिए से शॉट्स तैयार करता है या डायरेक्टर के साथ बैठकर उसकी दृष्टि को समझता है। हालाँकि उपरोक्त कहानी एक भावनात्मक लघु फिल्म है, लेकिन ज्यादातर शॉट मिड-शॉट या क्लोज़-अप कैमरा शॉट से लिए गए होंगे। इसे चित्र 2.24, 2.25 और 2.26 में दिखाया गया है।

OT #



ACTION

Another boy come the an adjacent graveyard
and crying

DIALOGUE

FX / Cmwea angle

Mid shot

OT #



ACTION

Asking his dead father to give money
for school fees

DIALOGUE

father wake up ..

Father please wake up

FX / Cmwea angle

Mid shot

चित्र 2.24 स्टोरी-बोर्डिंग में प्रयुक्त मिड-शॉट और क्लोज़-अप

OT #



ACTION

So uncle ask Rohan to confirm the
carpet as it was too costly

DIALOGUE

the carpet is really nice and full of roses but the cost is very high-should

we confirmed the order

FX / Cmwea angle

Mid shot

IOT #



ACTION

Rohan replied yes we can

DIALOGUE

FX / Cmwea angle

Mid shot

चित्र 2.25

ACTION

स्टोरी-बोर्डिंग में प्रयुक्त मिड-शॉट और क्लोज़-अप

HOT #



ACTION

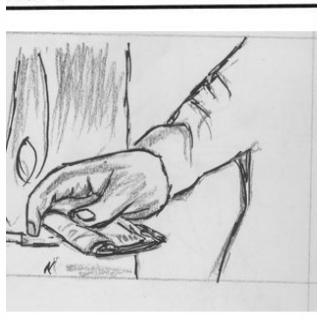
Rohan come close to the child and
sit aside

DIALOGUE

FX /Camera angle

Mid Shot

HOT #



ACTION

Rohan pull out some money from
his pocket

DIALOGUE

FX /Camera angle

Closeup Shot

चित्र 2.26 स्टोरी-बोर्डिंग में विभिन्न शॉट्स

इस प्रकार, उपरोक्त गतिविधि लघु फिल्म का स्टोरीबोर्ड बनाने का प्रदर्शन करती है। डायरेक्टर के दृष्टिकोण को ध्यान में रखें और डायरेक्टर द्वारा सुझाए गए सुधार करें। अंतिम संस्करण तैयार होने के बाद, डायरेक्टर स्टोरीबोर्ड को सभी महत्वपूर्ण विभागों में वितरित करता है।

एक अच्छे स्टोरीबोर्ड के ज़रिए फिल्म निर्माण के सभी विभागों को उचित समझ मिल सकती है। उदाहरण के लिए, स्टोरीबोर्ड लोकेशन और डिज़ाइन का अवलोकन प्रदान कर सकता है। यह सभी ज़रूरी प्रॉप्स इकट्ठा करने में भी मदद करता है। प्रोडक्शन असिस्टेंट स्टोरी-बोर्डिंग की मदद से कॉल शीट तैयार करता है। इससे सिनेमैटोग्राफर को इस्तेमाल करने वाले लेंस के बारे में जानकारी मिलती है। पोस्ट-प्रोडक्शन में भी, स्टोरीबोर्ड संपादक को रफ़ कट के लिए सामग्री तैयार करने में मदद करता है। यह निर्माता को फिल्म के लिए निवेशक खोजने में भी मदद कर सकता है।

अच्छे स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट के गुण

स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट के लिए आवश्यक आदर्श कौशल निम्नलिखित हैं।

- कहानी को कल्पनाशील बनाने के लिए अवधारणा कलाकारों, लेखकों, निर्देशकों, ग्राहकों के साथ मिलकर काम करने की क्षमता हो,
- कहानी की कल्पना करने में सक्षम हो,
- विभिन्न शैलियों और विधाओं का ज्ञान हो,
- अच्छा स्केचिंग कौशल हो,
- एनीमेशन सिद्धांतों की समझ हो,
- कहानी कहने का ज्ञान हो,
- विचारों को विस्तृत चित्रों में व्याख्यायित करने की क्षमता हो,

- मजबूत लेआउट और डिजाइन कौशल हो,
- शीघ्रता से काम करने और अंतिम क्षण में होने वाले परिवर्तनों पर प्रतिक्रिया करने की क्षमता हो,
- विभिन्न निर्देशकों के साथ काम करने में अनुकूलनशीलता, जो स्टोरीबोर्ड से जटिलता की अलग-अलग डिग्री की मांग करेंगे,
- हाथ से चित्रकारी और कंप्यूटर से चित्रकारी दोनों में कौशल हो,
- कैमरा एंगल और सिनेमैटोग्राफी तकनीकों का ज्ञान, संपादन कौशल हो।

व्यवहारिक अभ्यास 2.1

दो पात्रों और एक परिवेश सहित पांच मिनट तक की एक लघु कहानी लिखें और दिए गए टेम्पलेट में उसका स्टोरीबोर्ड बनाएं।

सारांश

- स्टोरीबोर्ड एक स्केचिंग तकनीक है जिसके माध्यम से यह पता चल सकेगा कि वीडियो प्रत्येक शॉट के साथ कैसे सामने आएगा।
- स्क्रिप्ट को बांटते समय, स्टोरीबोर्ड को प्रभावित करने वाले सभी प्रमुख तत्वों का विश्लेषण करने की आवश्यकता होती है जैसे कि प्रत्येक दृश्य, अलमारी, ब्लॉकिंग, एक्शन, भौतिक स्थान, स्टेजिंग आदि।
- कैमरे और लेंस के बाद, प्रत्येक वीडियो स्टोरीटेलर के लिए दो आवश्यक भाग होते हैं- शॉट्स और कट्स।
- स्टोरी-बोर्डिंग को इन चरणों में विभाजित किया गया है- (क) एक टेम्पलेट बनाएं (ख) स्क्रिप्ट जोड़ें (ग) कहानी का स्केच बनाएं।

अपनी प्रगति जाँचें

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. स्टोरीबोर्ड एक तकनीक है। (क) एनीमेशन (ख) स्केचिंग (ग) प्रोडक्शन (घ) पेंटिंग
2. स्टोरी-बोर्डिंग का पहला चरण है। (क) स्क्रिप्ट को विभाजित करना (ख) स्क्रिप्ट की कल्पना करना (ग) स्क्रिप्ट पढ़ना (घ) स्क्रिप्ट के अनुसार रेखाचित्र बनाना
3. पहले, स्क्रिप्ट पर निशान लगाने की प्रक्रिया आम तौर पर की जाती थी? (क) हाइलाइटर (ख) पेन (ग) हाइलाइटर और पेन (घ) कंप्यूटर सॉफ्टवेयर और डिजिटल पेन
4. प्रत्येक वीडियो स्टोरीटेलर के दो आवश्यक भाग होते हैं। (क) शॉट्स और कट्स (ख) दृश्य और अनुक्रम (ग) कट्स और निरंतरता (घ) फ्रेम और लाइट्स
5. एक कट का उपयोग शॉट के अंत में किया जाता है। (क) शुरुआत (ख) मध्य (ग) अंत (घ) बीच में

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. स्टोरीबोर्ड का प्रत्येक वर्ग _____ का प्रतिनिधित्व करता है।
2. हर दृश्य, वेशभूषा, ब्लॉकिंग, क्रिया, भौतिक स्थान, मंचन आदि का विश्लेषण स्क्रिप्ट को _____ करते समय किया जाता है।
3. स्क्रिप्ट को पढ़ने और उसका विश्लेषण करने के बाद, अगला कार्य _____ और _____ करना है।
4. डिजिटल दुनिया में, हम अपनी स्क्रिप्ट को सॉफ्टवेयर में _____ सकते हैं और उसमें मार्कर दे सकते हैं।
5. शॉट वीडियो की एक क्लिप है, जिसमें _____ और अंत होता है।
6. अच्छे कट _____ और सुसंगतता पैदा करते हैं, और दर्शकों को कहानी के साथ _____ बनाए रखते हैं।

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. प्रोडक्शन के लिए योजना बनाना महत्वपूर्ण है।
2. शॉट्स वीडियो कहानी कहने का मौलिक अभिव्यंजक उपकरण हैं।
3. कट्स अनिवार्यतः अभिव्यंजक उपकरण हैं।
4. एक अच्छे स्टोरीबोर्ड के माध्यम से फिल्म निर्माण के सभी विभागों को उचित समझ मिल सकती है।
5. पोस्ट-प्रोडक्शन में स्टोरीबोर्ड डायरेक्टर को रफ कट के लिए सामग्री तैयार करने में मदद करता है।

घ. लघु उत्तरीय प्रश्न

1. वीडियो निर्माण में योजना बनाना क्यों महत्वपूर्ण है?
2. स्क्रिप्ट में ब्रेकिंग डाउन क्या है?
3. स्टोरीबोर्ड सॉफ्टवेयर का उपयोग कर स्क्रिप्ट को ब्रेकिंग डाउन कर आपको कौन से प्रमुख तत्व मिलते हैं?
4. शॉट और कट क्या हैं?
5. शॉट्स और कट्स के बीच अंतर लिखें?
6. स्टोरीबोर्ड आर्टिस्ट के गुण लिखें।

© PSSCIVE Draft Study Material Not

शब्दकोष

180 डिग्री रूल - फिल्म निर्माण की तकनीक जो दर्शकों को दो पात्रों के बीच 180 डिग्री का कोण या एक सीधी रेखा स्थापित करके यह जानने में मदद करती है कि पात्र दृश्य में कहां हैं।

2D चरित्र - द्वि-आयामी चरित्र; इन पात्रों में केवल ऊंचाई और चौड़ाई होती है लेकिन उनमें गहराई का अभाव होता है।

त्रि-आयामी चरित्र - त्रि-आयामी चरित्र जटिल और अनोखे होते हैं, जिनमें गहराई होती है। वे असली इंसान जैसे लगते हैं।

एक्शन - किसी कार्य को करने की प्रक्रिया या तथ्य, आम तौर पर किसी लक्ष्य को प्राप्त करने के लिए।

एनिमेटिक - पूर्व-दृश्यांकन विधि जो पूर्व-डिज़ाइन किए गए स्टोरीबोर्ड से छवियों को क्रमबद्ध रूप से जोड़ती है। साउंडट्रैक, संवाद या बैकग्राउंड स्कोर और कैमरा मूवमेंट जोड़कर एक मिनी-मूवी बनाई जाती है।

एनीमेशन - फ्रेम-दर-फ्रेम आधार पर बनाई गई गतिशील छवियाँ। यह कंप्यूटर या अधिक पारंपरिक सेल एनीमेशन तकनीकों के माध्यम से किया जा सकता है।

आस्पेक्ट रेशियो - किसी छवि या स्क्रीन की चौड़ाई और ऊंचाई का अनुपात।

ब्लू प्रिंट - एक डिज़ाइन योजना या अन्य तकनीकी ड्राइंग।

बजट - किसी परियोजना के लिए आवश्यक निधि या राशि।

कैमरा एंगल - शॉट लेने के लिए कैमरे की स्थिति।

सेल एनीमेशन - पारदर्शी प्लास्टिक शीट पर 2D एनीमेशन को हाथ से चित्रित करने की कला जिसे "कोशिकाएं" के रूप में जाना जाता है।

क्लोज अप (सीयू) - यह शॉट अभिनेता के चेहरे पर भावनाओं को दिखाने के लिए कसकर फ्रेम किया जाता है।

सीजीआई - सीजीआई का अर्थ है कंप्यूटर जनित इमेजरी, जिसका उपयोग कला और मीडिया में किया जाता है। ये 2D या 3D एनीमेशन, वस्तुएँ या रेंडरिंग हो सकते हैं; कला या मीडिया का प्रकार फिल्म, टेलीविजन कार्यक्रम, वीडियो गेम या सिमुलेशन हो सकता है।

सिनेमैटोग्राफर - फिल्म निर्माण में, वह व्यक्ति जो फोटोग्राफी और कैमरावर्क का पर्यवेक्षण या निर्देशन करता है, विशेष रूप से वह जो कैमरा संचालित करता है।

कोलैबोरेशन (सहयोग) - एक प्रकार की कार्य पद्धति, जिसके तहत व्यक्ति व्यवसायिक लाभ प्राप्त करने के लिए एक सामान्य उद्देश्य के लिए एक साथ काम करते हैं।

कम्यूनिकेट (संवाद करें) - जानकारी, समाचार या विचारों को साझा करें या आदान-प्रदान करें।

संकल्पना - एक अमूर्त विचार।

पोशाक - निर्दिष्ट शैली में कपड़ों का सेट।

रचनात्मक प्रक्रिया - विचारों और कार्यों की प्रगति के माध्यम से एक विचार का अपने अंतिम रूप में विकास।

क्रू - फिल्म निर्माण पर काम करने वाले लोगों का समूह।

संवाद - किसी फिल्म के लिए पूर्व-लिखित भाषण या बातचीत।

डायरेक्टर - वह व्यक्ति जो प्रोडक्शन की कलात्मक दृष्टि के लिए जिम्मेदार होता है। किसी प्रोजेक्ट पर उनका पूर्ण रचनात्मक प्रभाव होता है।

डॉली - कैमरा मूवमेंट जहां पूरा कैमरा या तो चरित्र के सामने या पीछे ले जाया जाता है।

डीओपी - फोटोग्राफी डायरेक्टर; वह व्यक्ति जो फिल्म निर्माण में फोटोग्राफी और कैमरावर्क की देखरेख या निर्देशन करता है, विशेष रूप से वह जो कैमरा संचालित करता है।

डच एंगल शॉट - इस शॉट में कैमरा थोड़ा सा बायीं या दायीं ओर झुका होता है।

पर्यावरण - वह परिवेश या परिस्थितियाँ जिसमें कोई व्यक्ति, पशु या पौधा रहता है या कार्य करता है।

एक्सट्रीम क्लोज अप (ईसीयू) - यह क्लोज-अप का अधिक गहन संस्करण है, जिसमें आम तौर पर केवल व्यक्ति की आंखें या उनके चेहरे का कोई अन्य भाग ही दिखाया जाता है।

एक्सट्रीम वाइड शॉट (EWS) - यह एक बड़े क्षेत्र को कवर करता है। इस शॉट में, दृश्य की शुरुआत में ही परिवेश को दिखाया और स्थापित किया जाता है।

फिल्म निर्माण - फिल्म बनाने की एक प्रक्रिया।

फ्रेम आकार - फिल्म या वीडियो फ्रेम का क्षैतिज और ऊर्ध्वाधर आकार।

फुल शॉट/लॉन्ग शॉट (एफएस/एलएस) - यह चरित्र को ऊपर से नीचे तक कैप्चर करता है।

फण्ड रेजिंग - किसी दान, उद्देश्य या अन्य उद्यम के लिए वित्तीय सहायता की मांग करना।

शैली (जेनर) - साहित्य, कला, फिल्म या संगीत का एक अनूठा रूप या शैली जिसे उसकी विशिष्ट विशेषताओं से पहचाना जा सकता है।

ग्राफिक्स टैबलेट - एक इनपुट डिवाइस जिसमें एक सपाट, दबाव-संवेदनशील पैड होता है, जिस पर प्रयोक्ता चित्र बनाता है या एक विशेष स्टाइलस की सहायता से इंगित करता है, ताकि स्क्रीन पर प्रदर्शित पॉइंटर को निर्देशित किया जा सके।

हैण्ड ड्रान - कागज पर यथार्थवादी रेखाचित्र बनाने की पेशेवर तकनीक।

हार्डवेयर - उपकरण, मशीनरी और अन्य टिकाऊ उपकरण।

हैचिंग - कलाकार द्वारा निकट अंतराल पर समानांतर रेखाएं खींचकर टोनल या छायांकन प्रभाव उत्पन्न करने के लिए प्रयुक्त तकनीक।

चित्रण - किसी चीज़ को चित्रित करने की क्रिया या तथ्या।

लाइव एक्शन - फिल्मों में वास्तविक लोगों या जानवरों को फिल्माने से संबंधित एक्शन।

लाइव स्केचिंग - अवलोकन और रिकॉर्डिंग का उपयोग करके वास्तविक समय छवि चित्रण।

स्थान - कुछ दृश्यों की शूटिंग के लिए स्थान तय किया गया।

लो एंगल शॉट - कैमरा विषय की रेखा से थोड़ा नीचे स्थित होता है।

मीडियम शॉट (एमएस) - इस शॉट में पात्र कमर से ऊपर तक ढका हुआ होता है।

मीडियम वाइड शॉट/ मीडियम लॉन्ग शॉट (MWS/MLS) - इस शॉट में, पात्र को घुटने से ऊपर तक फ्रेम किया जाता है।

नॉन-लीनियर एडिटिंग - गैर-रेखीय संपादन ऑडियो, वीडियो और छवि संपादन के लिए ऑफ़लाइन संपादन का एक रूप है।

पैन - जब कैमरे को आड़ी दिशा में घुमाया जाता है; या तो बाएं से दाएं या दाएं से बाएं, जबकि इसका आधार एक निश्चित बिंदु पर स्थिर होता है।

परिप्रेक्ष्य चित्रण - यह गहराई का रेखिक भ्रम पैदा करने की एक तकनीक है। जैसे-जैसे वस्तुएँ दर्शक से दूर होती जाती हैं, उनका आकार एक स्थिर दर से घटता हुआ प्रतीत होता है।

फोटोग्राफी - तस्वीरें खींचने और उन्हें संसाधित करने की कला या अभ्यास।

प्री-प्रोडक्शन - फिल्म या वीडियो निर्माण शुरू करने से पहले की योजना प्रक्रिया।

प्रोडक्शन डिजाइनर - वह व्यक्ति जो कहानी के समग्र सौंदर्य के लिए जिम्मेदार होता है।

प्रोडक्शन सुविधाएं - फिल्म निर्माण के लिए आवश्यक उपकरण संसाधन।

भर्ती - किसी व्यक्ति को टीम में आधिकारिक रूप से शामिल करना।

संदर्भ - किसी चीज़ का उल्लेख या संकेत करने की क्रिया।

पुनःदृश्यांकन - फिल्मांकन से पहले फिल्म के जटिल दृश्यों का दृश्यांकन।

शॉट - वे चित्र जो कैमरा चालू होने से लेकर बंद होने तक लगातार रिकॉर्ड किए जाते हैं।

दृश्य - दृश्य कहानी की एक इकाई है, जो एक विशिष्ट स्थान और विशिष्ट समय पर घटित होती है।

स्क्रिप्ट - किसी नाटक, फिल्म या प्रसारण का लिखित पाठ।

स्क्रीनप्ले - विशेष रूप से फिल्म और टेलीविजन लेखन के लिए उपयोग की जाती है, यह स्क्रीन पर दिखाए जाने वाले सभी विवरण प्रदान करती है।

सेट डिजाइन - उस स्थान का एक छोटा सा लघुचित्र जहां फिल्म या वीडियो शूट किया जाना है।

शॉट्स - इसमें एक ही टेक होता है, जो कई सेकंड या कई मिनट लंबा हो सकता है।

स्टोरी-बोर्डिंग - दृश्य और शॉट्स को चित्रित करने की एक पूर्व-निर्माण प्रक्रिया।

साउंडट्रैक - एक ट्रैक (जैसे मोशन-पिक्चर फिल्म या टेलीविजन वीडियोटेप पर) जो ध्वनि रिकॉर्ड को वहन करता है।

झुकाव (टिल्ट) - जब कैमरा अपने धुरी बिंदु से ऊपर और नीचे होता है।

टच स्क्रीन - डिस्प्ले डिवाइस जो प्रयोक्ता को स्क्रीन पर क्षेत्रों को छूकर कंप्यूटर के साथ बातचीत करने की अनुमति देता है।

ट्रैक - जब कैमरा चलते हुए पात्र का बगल से अनुसरण करता है।

दर्शक - वह व्यक्ति जो किसी चीज़ को देखता या निरीक्षण करता है।

कल्पना करें- किसी चीज़ को आंखों से दृश्यमान बनाएं।

दृश्य प्रभाव (विज़ुअल इफ़ेक्ट) - यह वह प्रक्रिया है, जिसके द्वारा फिल्म निर्माण में लाइव एक्शन शॉट के संदर्भ के बाहर छवि का निर्माण या हेरफेर किया जाता है।

विज़ुअलाइज़ेशन - किसी वस्तु, स्थिति या सूचना के समूह का चार्ट या अन्य छवि के रूप में प्रतिनिधित्व।

वॉल्ट डिज़्नी - एक एनीमेशन प्रोडक्शन कंपनी।

वाइड शॉट/लॉन्ग शॉट (WS/LS) - यह एक ऐसा शॉट है जो विषय को आसपास के वातावरण के साथ दिखाता है। यह एक्सट्रीम लॉन्ग शॉट से थोड़ा ज़्यादा नज़दीक होता है।

कार्य स्टेशन - डेस्कटॉप कंप्यूटर टर्मिनल, आम तौर पर नेटवर्क से जुड़ा हुआ और पर्सनल कंप्यूटर से अधिक शक्तिशाली।

ज़ूम - ऑब्जेक्ट को फ्रेम में करीब या दूर दिखाने के लिए कैमरा लेंस की फोकल लंबाई बदलें।

उत्तरकुंजी

मॉड्यूल 1 — स्टोरी-बोर्डिंग की मूल बातें

सत्र 1. स्टोरी-बोर्डिंग का परिचय

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. (ग) 2. (क) 3. (ख) 4. (ग) 5. (घ) 6. (ख) 7. (क) 8. (ग) 9. (स)

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. प्रेम्स 2. प्रोडक्शन टीम 3. डिज्नी स्टूडियो 4. डायरेक्टर 5. स्थान 6. मनोरंजन 7. ग्राफिक टैबलेट और पेन 8. सिनेमैटोग्राफर 9. स्थान, 10. उत्पादन सुविधाएं

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. (गलत) 2. (सही) 3. (गलत) 4. (गलत) 5. (सही) 6. (सही) 7. (सही) 8. (सही)

सत्र 2 — कहानी की मूल बातें

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. (ख) 2. (ख) 3. (घ) 4. (ग) 5. (घ) 6. (क) 7. (घ) 8. (स)

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. जीवन का सबक, अनुभव 2. गैर-काल्पनिक कहानी 3. चरित्र 4. कल्पना करें 5. एक्ट I, एक्ट II

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. (गलत) 2. (सही) 3. (सही) 4. (सही) 5. (सही)

सत्र 3 — पटकथा और स्क्रीनप्ले

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. (ख) 2. (क) 3. (घ) 4. (ख) 5. (घ) 6. (क) 7. (ख) 8. (घ) 9. (अ)

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. लक्षित दर्शक 2. मुख्य पटकथा 3. गैर-नाटकीय 4. चरण रूपरेखा 5. वर्तमान काल 6. संक्रमण 7. घटनाएँ

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. (गलत) 2. (गलत) 3. (सही) 4. (सही) 5. (गलत) 6. (सही)

सत्र 4 — स्टोरीबोर्ड का पूर्व-निर्माण

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. (घ) 2. (ग) 3. (क) 4. (घ) 5. (क) 6. (ख) 7. (ख) 8. (घ) 9. (ख) 10. (ब)

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. मनोरंजन 2. मानव 3. चरित्र डिजाइन 4. स्थिरता 5. स्टोरीबोर्ड 6. दृश्य गति 7. चौड़ाई 8. 2.35- 1 9. रफ़ स्केच 10. आँखों का स्तर

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. (सही) 2. (गलत) 3. (गलत) 4. (सही) 5. (गलत) 6. (सही) 7. (सही)

मॉड्यूल 2 — स्केचिंग के लिए उपकरण और तकनीकें

सत्र 1 — स्टोरी-बोर्डिंग उपकरण

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. (ख) 2. (घ) 3. (ग) 4. (ख) 5. (क) 6. (ख) 7. (क) 8. (ख) 9. (ग) 10. (अ)

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. मस्तिष्क 2. कठोरता, काला 3. सबसे कोमल 4. विलो स्टिक 5. ब्लेंडिंग स्टंप

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. (सही) 2. (गलत) 3. (सही) 4. (सही) 5. (गलत) 6. (सही) 7. (सही) 8. (गलत) 9. (सही)

सत्र 2 — स्केचिंग तकनीकें

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. (क) 2. (ग) 3. (घ) 4. (क) 5. (ख) 6. (घ) 7. (ख) 8. (ख) 9. (क) 10. (अ)

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. परिप्रेक्ष्य 2. मुक्त प्रवाह 3. सरल 4. परिदृश्य 5. पेड़ 6. वृक्ष 7. मैदान 8. सूर्य 9. नरम सीसा टिप 10. चौड़ाई

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. (सही) 2. (सही) 3. (गलत) 4. (सही) 5. (गलत) 6. (गलत) 7. (सही)

सत्र 3 — चरित्र चित्रण

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. (घ) 2. (ख) 3. (ग) 4. (घ) 5. (ख) 6. (घ) 7. (ख) 8. (घ) 9. (ब)

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. शारीरिक बनावट 2. कोई भी मूल आकृति 3. लंबा, पतला 4. मानव शरीर का अनुपात 5. 7.5, 8 6. वक्र 7. सिर 8. छाती 9. आधा रास्ता

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. (सही) 2. (सही) 3. (गलत) 4. (सही) 5. (गलत)

सत्र 4 — परिप्रेक्ष्य चित्रण

क. बहुविकल्पीय प्रश्न

1. (क) 2. (ग) 3. (ग) 4. (ख) 5. (क) 6. (ग) 7. (घ) 8. (घ) 9. (घ) 10. (स)

ख. रिक्त स्थान भरिए

1. परिप्रेक्ष्य 2. क्षितिज 3. लुप्त बिंदु 4. परिप्रेक्ष्य 5. परिप्रेक्ष्य, परिवेश 7. लुप्त होना

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. (सही) 2. (गलत) 3. (गलत) 4. (सही) 5. (सही) 6. (गलत)

सत्र 5 — छायांकन और प्रकाश व्यवस्था**क. बहुविकल्पीय प्रश्न**

1. (क) 2. (ख) 3. (ग) 4. (ग) 5. (घ) 6. (ग) 7. (घ) 8. (ख) 9. (ग) 10. (द)

ख. रिक्त स्थान भरिए।

1. अंधेरा 2. 9H, 9B 3. कठोर 4. अपारदर्शी 5. कठोर, महीन बिंदु, कठोर, काला 6. हैचिंग 7. क्रॉस हैच 8. छाया 9. धक्के, लकीरें 10. कास्ट

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. (गलत) 2. (सही) 3. (गलत) 4. (गलत) 5. (सही) 6. (गलत) 7. (सही) 8. (गलत) 9. (सही) 10. (सही)

मॉड्यूल 3 — स्टोरीबोर्ड का विकास**सत्र 1 — स्टोरी-बोर्डिंग तकनीकें****क. बहुविकल्पीय प्रश्न**

1. (ग) 2. (ख) 3. (घ) 4. (क) 5. (ग) 6. (घ) 7. (ग) 8. (क) 9. (ख) 10. (द)

ख. रिक्त स्थान भरिए।

1. 1- 2.35 2. 1- 1.85 3. दृश्य, शॉट संख्या, विवरण, संवाद, नोट्स 4. दृश्य, शॉट 5. दो शॉट 6. चरित्र 7. अग्रभूमि, पीछे 8. कट 9. 180 डिग्री 10. संक्रमण

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. (गलत) 2. (सही) 3. (सही) 4. (गलत) 5. (सही) 6. (गलत) 7. (सही) 8. (सही) 9. (गलत) 10. (सही)

सत्र 2 — स्टोरीबोर्ड बनाना**क. बहुविकल्पीय प्रश्न**

1. (ग) 2. (ग) 3. (ग) 4. (क) 5. (स)

ख. रिक्त स्थान भरिए।

1. एक सिंगल शॉट 2. विभाजित करना 3. इसे विभाजित करें, इसे चिह्नित करें 4. इंपोर्ट 5. शुरुआत 6. निरंतरता, संलग्नता

ग. नीचे दिए गए कथनों को सही अथवा गलत के रूप में चिन्हित करें

1. (सही) 2. (सही) 3. (गलत) 4. (सही) 5. (सही)