| **Effect** | **Min/sec** | **Afbeelding** |
| --- | --- | --- |
| **Close up**van dichtbij filmen. Je kunt zo goed een detail weergeven. |  |  |
| **Kikkerperspectief**: van onderaf filmen om iets groter te laten lijken |  |  |
| **Vogelperspectief**: van bovenaf filmen om iets kleiner te laten lijken |  |  |
| **Tilt:** de camera beweegt van onder naar boven en eindigt met een stilstaand beeld. Hiermee kun je **hoogte** in beeld brengen. |  |  |
| **Pan:** de camera beweegt heen en weer. Ook hier eindigt het met een stilstaand beeld. Je kunt hier **breedte** of **omgeving** mee weergeven. |  |  |
| **Move:** de camera volgt een bewegend element, bijvoorbeeld een persoon of een auto. |  |  |
| **Detail**: alleen een detail filmen, bijvoorbeeld alleen voeten die een trap opgaan of alleen een vuist die op de deur bonst. |  |  |
| Ook met **geluid** kun je bepaalde effecten bereiken. Denk aan opgewekte muziek, gevoelige muziek of geluiden zoals een knal of een sirene. |  |  |
| effecten kunt krijgen door voorwerpen (of konijnen) te **verplaatsen** terwijl de camera uit staat en dan verder te filmen. |  |  |