



# Enquadramento



Imagem: freepik.com

# Enquadramento (motivo)

Em qualquer cena que queremos filmar (ou fotografar) deve haver um **motivo** ou elemento, em torno do qual se compõe toda a cena, e um fundo, que contém os outros elementos que envolvem o motivo. O **motivo** é o elemento que queremos destacar, para o qual queremos

chamar a atenção do espectador. É o **motivo** que **orienta o enquadramento**.

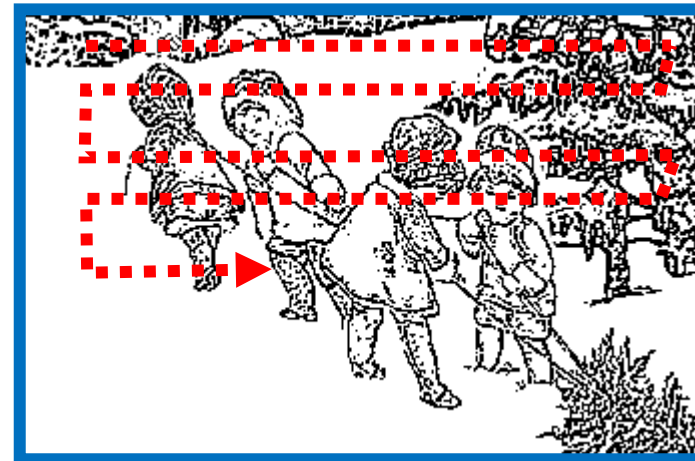
Para deixar o motivo “respirar”, um bom enquadramento deixa uma pequena margem à mesma distância para todos os lados.



# Enquadramento (composição)

A composição refere-se à colocação dos elementos dentro de um enquadramento. Apesar de não haver regras rígidas há algumas orientações de “boas práticas” que ajudam a decidir onde devem estar os diversos elementos.

Na cultura ocidental a leitura segue uma linha horizontal e vai descendo verticalmente, sendo essa técnica usada para ler textos e imagens!

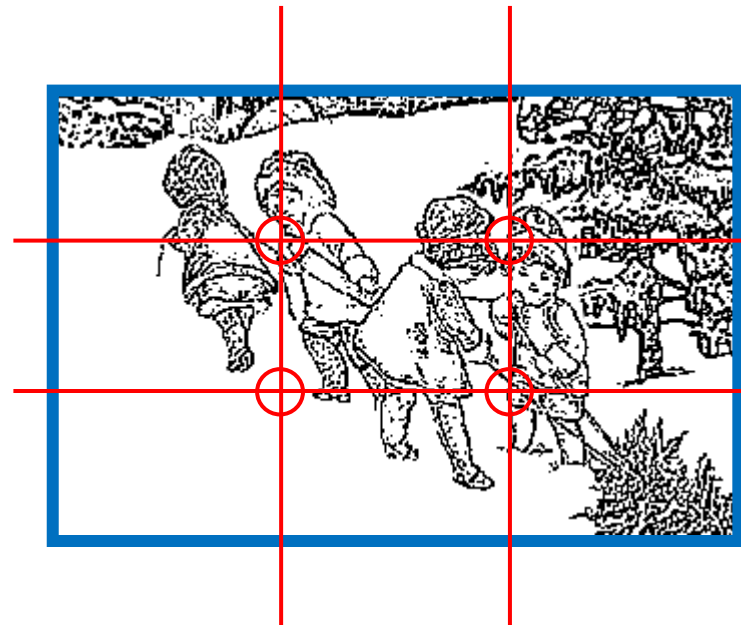


# Enquadramento (regra dos terços)

Em virtude da forma como olhamos para uma imagem, há uma regra, designada regra dos terços que facilita a identificação dos pontos-chave de uma composição, ou seja aqueles que os olhos dos espectadores exploram em primeiro lugar, ou seja, os mais importantes.

## **Regra dos terços:**

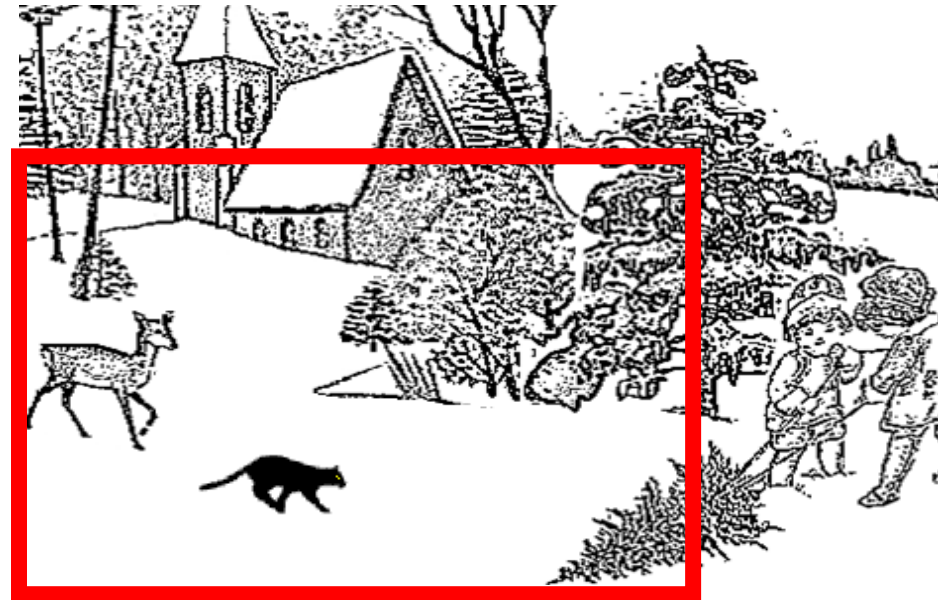
dividir uma imagem em 3 partes verticais e outras 3 horizontais. Obtém-se 4 pontos de interseção!



# Enquadramento (linha dominante)

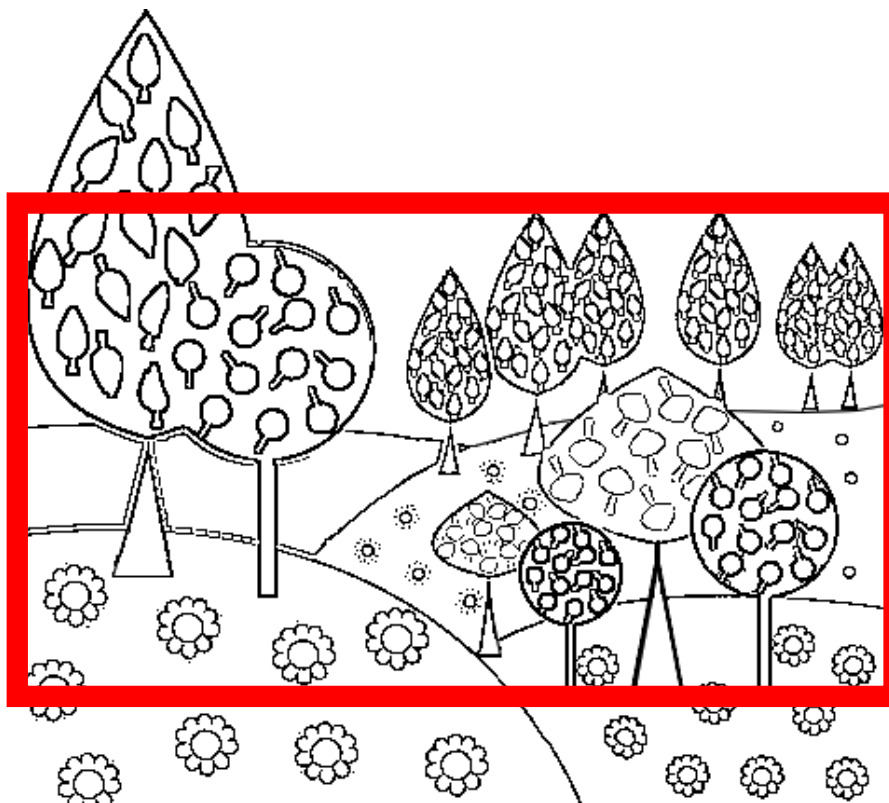
Quando no enquadramento há uma personagem ou elemento em movimento, essa personagem cria uma linha dominante imaginária correspondente à sua trajetória, que, tal como a linha de horizonte, deve ser respeitada. Essa linha vai “guiar o olhar” do espectador.

Nos quadros em que há a deslocação de objetos ou personagens, o enquadramento deve ser feito de forma a deixar um espaço livre suficiente à frente, no sentido de deslocação!



# Enquadramento (linha de horizonte)

Quando no enquadramento há uma linha de horizonte, essa linha deve estar na horizontal, servindo de referencial para o olhar humano, ajudando a construir a noção de distância e de altura dos elementos.

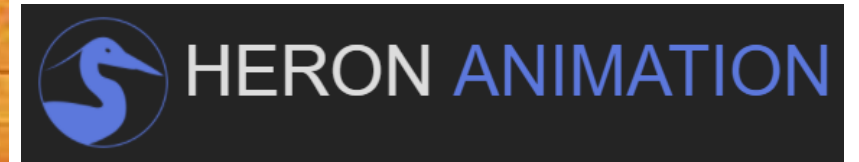


Recursos & Cia.





# Captura & Edição



Shotcut



# Recursos

## **Imagens (clipart, gif, vídeos, etc.)**

<http://www.clipartpal.com>

<http://www.clker.com>

<https://madsenworld.dk/index-uk.htm>

<https://www.freevectors.net>

<https://pixabay.com>

<https://freepik.com>

<http://opengameart.org/>

## **Ferramentas online**

<https://www.storyboardthat.com/>

<https://wonderunit.com/software/storyboarder/>

<https://www.canva.com/create/storyboards/>

# Recursos

## **Música & efeitos áudio**

<https://opengameart.org/>

<https://freesound.org/>

<https://soundbible.com/>

<https://www.bensound.com/royalty-free-music>

<https://www.looperman.com/loops> (precisa de registo)

<https://www.jamendo.com/start>

<https://bigsoundbank.com/>

<https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/>

<https://www.get-sounds.com/>

<https://bigsoundbank.com/>

## **Biblioteca de recursos YouTube**

<https://www.youtube.com/audiolibrary/music>

# Recursos

## **Software para Storyboarding (*guionismo*)**

Springboard - <http://6sys.com/>

Storyboarder: <https://wonderunit.com/software/storyboarder/>

## **Software para edição de vídeo**

Movie Maker Video Editor - <https://apps.microsoft.com/detail/9mvfq4lmz6c9?hl=pt-pt&gl=PT>

VideoPad - <http://www.nchsoftware.com/videopad/index.html>

DaVinci Resolve - <https://www.blackmagicdesign.com/pt/products/davinciresolve/>

Olive (alfa) - <https://www.olivevideoeditor.org/>

Kdenlive - <https://kdenlive.org/en/>

Shotcut - <https://shotcut.org/>

# Recursos

## **Captura (stop motion)**

Monkey Jam: <http://monkeyjam.org/>

qStopMotion: <http://www.qstopmotion.org/>

Heron Animation: <https://heronanimation.brunolefevre.net/>

ZU3D: <http://zu3d.com/>

## **Edição vídeo/áudio**

Davinci Resolve: <https://www.blackmagicdesign.com/pt/products/davinciresolve>

ShotCut: <https://shotcut.org/>

VideoPad: <http://www.nchsoftware.com/videopad/>

Windows Movie Maker: <http://www.windows-movie-maker.org/>

Audacity: <http://www.audacityteam.org/>

## **Edição de Imagem**

<https://www.pinta-project.com/>

<http://photofiltre.free.fr/>

# Bibliografia

Barnett, D. (2008). Movement as Meaning: In Experimental Film By Daniel Barnett. Amsterdam: Rodopi.

Block, B. (2007). The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media (2 ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Daly, K. M. (2008). Cinema 3.0: How Digital and Computer Technologies are Changing Cinema. (Ph. D. thesis), Columbia University, Ann Arbor, MI.

Dmytryk, E. (1984). On Film Editing. Boston, MA: Focal Press.

Eisenstein, S. (2004). *Problems of Film Direction. Honolulu, Hawaii: University Press of the Pacific.*

Ghinea, G., & Chen, S. Y. (Eds.). (2006). Digital Multimedia Perception and Design. Hershey, PA: Idea Group Publishing.

Herman, D. (2009). Basic Elements of Narrative. Malden, MA: Wiley-Blackwell.

Katz, S. D. (1991). Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen. Sudio City, CA: Michael Wiese.

King, P. R. (1995). Modelling multimedia documents. Electronic Publishing, 8(2 & 3), 95-110.

Lopes, F. (1999). *Escrita Teleguiada: Guiões para Audiovisuais. Covilhã: Livros LabCom.*

# Bibliografia

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema I: Laboratório de Guionismo*. Covilhã: LabCom Books.

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*. Covilhã: Livros LabCom.

Proferes, N. T. (2008). *Film Directing Fundamentals: See Your Film Before Shooting* (3rd ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Reisz, K., & Millar, G. (2010). *The Technique of Film Editing* (2nd ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Robertson, R. (2009). *Eisenstein on the Audiovisual: The Montage of Music, Image and Sound in Cinema*. London: Tauris Academic Studies.

Spierling, U. (2005). *Interactive Digital Storytelling: Towards a Hybrid Conceptual Approach*. [Comunicação] DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, 2005 International Conference, Vancouver, Canada. <http://ir.lib.sfu.ca/handle/1892/1614>

Tomaric, J. (2008). *The Power Filmmaking Kit Make Your Professional Movie on a Next-to-Nothing Budget*. Burlington, MA: Focal Press.

Tufte, E. (1990). *Envisioning Information*. Cheshire, CT: Graphics Press.

Twyford, S. (2008, Set 5). *Creating a Storyboard for Multimedia Projects*. Consultado em <http://legacymultimedia.com/blog/>

Ware, C. (2008). *Visual Thinking for Design*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.