



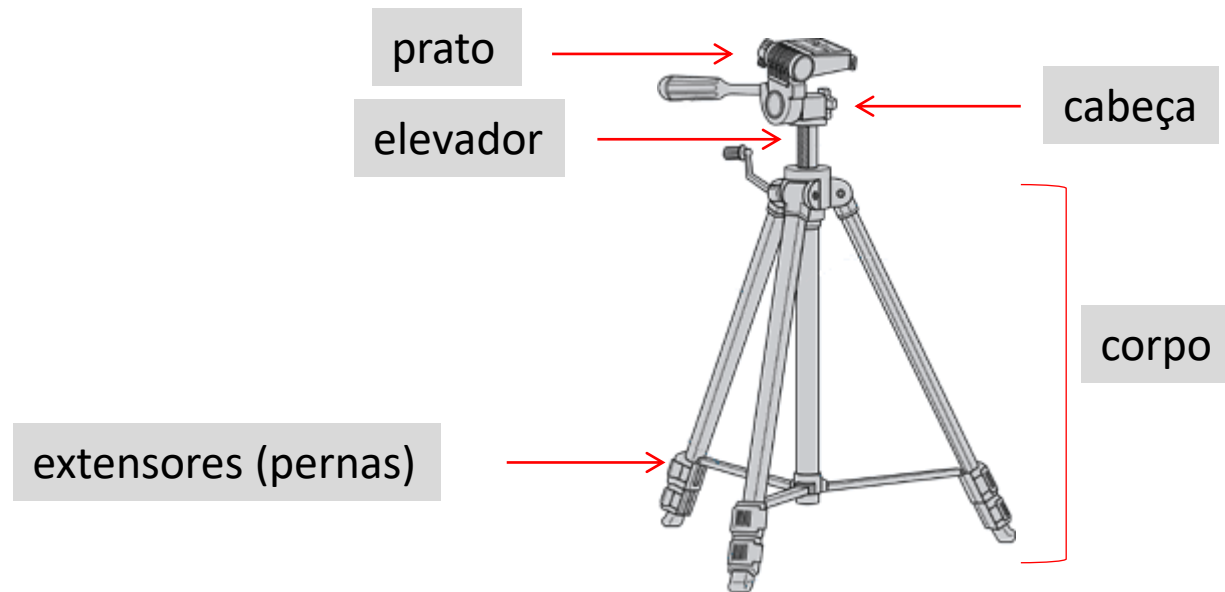
Conselhos para filmar



# Dicas para filmar

## Tripé:

- Na gravação de panorâmicas deve procurar-se que o movimento da câmara seja uniforme, iniciando-se e terminando a tomada de imagem com a câmara parada. Quando usar tripé, deve aliviar-se a pressão do mecanismo de rotação da cabeça do tripé.



# Dicas para filmar

## Tripé:

- Use um tripé sempre que seja possível! Aumenta a possibilidade de a gravação não ficar tremida.
- Quando não for possível usar tripé, deve apoiar-se o braço que suporta a câmara, por exemplo, no próprio corpo ou num suporte rígido (construção, árvore, poste...).
- Sem tripé nem monopé, segure a câmara com ambas as mãos ou apoie-a no corpo. Para além de melhorar a qualidade da imagem diminui o cansaço.
- Se usar um telefone considere a utilização de um “Gimbal”.



Gimbal (estabilizador)

# Dicas para filmar

## Câmara:

- Ensaie os movimentos da câmara antes da gravação.
- Registe alguns segundos a mais antes e depois da cena. Facilita a edição e estabiliza a imagem.
- Quando a gravação não é feita em contínuo verifique sempre as configurações da câmara antes de filmar, nomeadamente o formato de vídeo!
- Verifique a limpeza da lente antes de filmar e proteja a câmara da humidade e do sol direto (pode usar um chapéu de sol!).

# Dicas para filmar

## Som:

- Quando há registo de som em simultâneo, por exemplo falas de personagens, não interrompa a gravação sem que decorram alguns segundos após as falas.
- Nos diálogos, é boa ideia ter um sistema de gravação do áudio cumulativo com o da câmara (um gravador digital, ou microfones dá muito jeito).
- Mau som é garantia de mau trabalho! Dificilmente se remedeia na edição. Teste antes de gravar, a sensibilidade da câmara. Algumas captam inclusivamente o som ofegante da respiração do operador de câmara!

# Dicas para filmar

## Som:

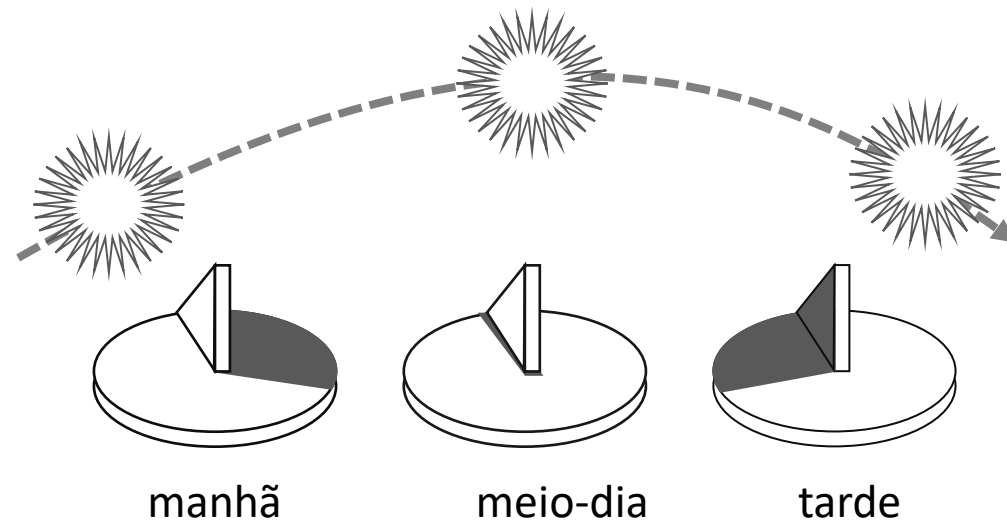
- Não faça nem deixe que façam comentários enquanto está a gravar. Os ruídos vão ficar registados!
- Se puder, use um comando (ou manípulo) para controlar a câmara, vai evitar que se oiçam alguns “rrrkk” das teclas.
- Se usar microfones, verifique a que distância devem estar das fontes de som, principalmente das pessoas. O ar que sai ao falar cria um ruído muito específico e destrutivo. O psshssh...não sai mais!



# Dicas para filmar

## Luz:

- Quando a gravação ocorre no exterior, procure o mesmo nível de luminosidade natural entre cenas (se for feita em dias diferentes, procure que seja à mesma hora).
- Procure não fazer gravações em contraluz (quando tal não for deliberado) e observe as sombras da luz natural nos elementos cenográficos evitando que estejam em contradição com o argumento.

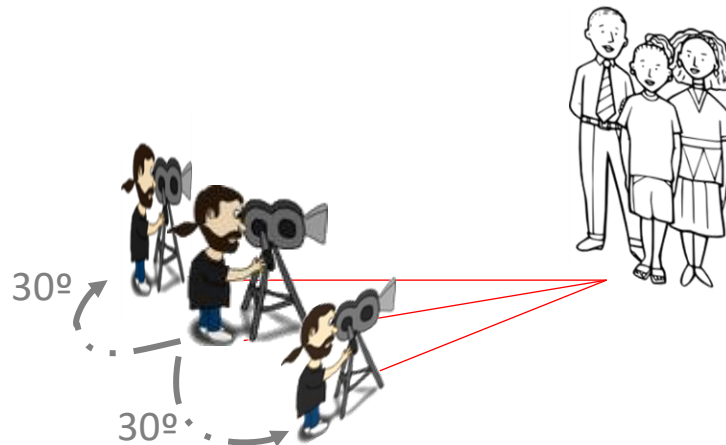




# Dicas para filmar

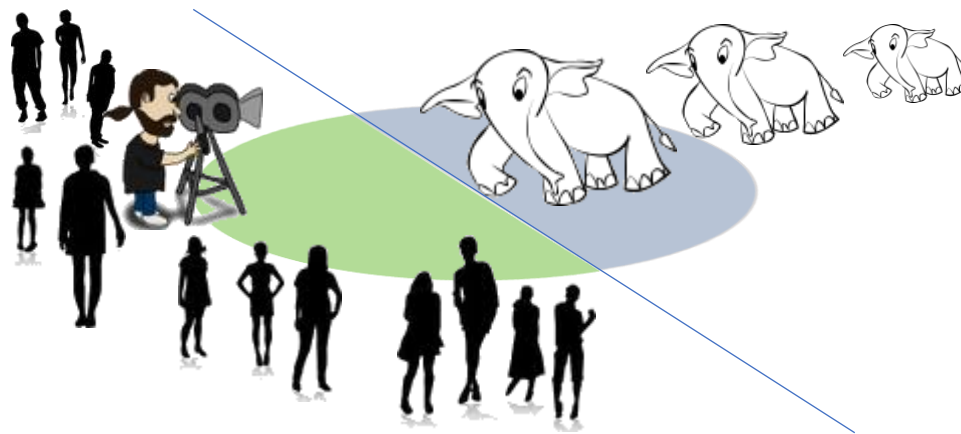
## Ângulo:

- Nas cenas em que as personagens permanecem estáticas, procure gravar planos a partir de ângulos diferentes. Normalmente uma deslocação de  $30^\circ$  no posicionamento da câmara permite perspetivas suficientemente diferentes para lhe conferir algum dinamismo.



# Dicas para filmar

Verifique que quem não é de cena não está em cena. É fácil: coloca-se a personagem no centro de uma circunferência imaginária cuja linha passa pela câmara, divide-se a circunferência em duas partes (180º para cada uma) perpendiculares à câmara. Não pode haver elementos estranhos à cena em nenhuma das semicircunferências nem para trás da linha imaginária que divide a circunferência.



# Dicas para filmar

As panorâmicas zoom podem ser muito aborrecidas para o espectador. Devem ser evitadas! Pode obter-se o mesmo efeito mudando de plano, indo, por exemplo, de um plano geral (PG) para um plano médio (PM) e depois para um plano de pormenor ou de detalhe (PD).



PG



PM

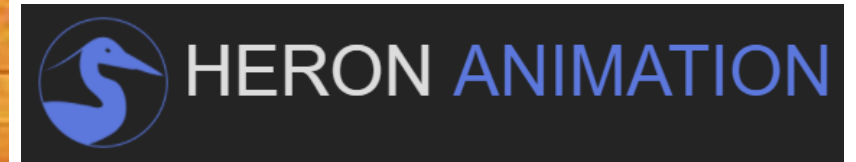


PD

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.