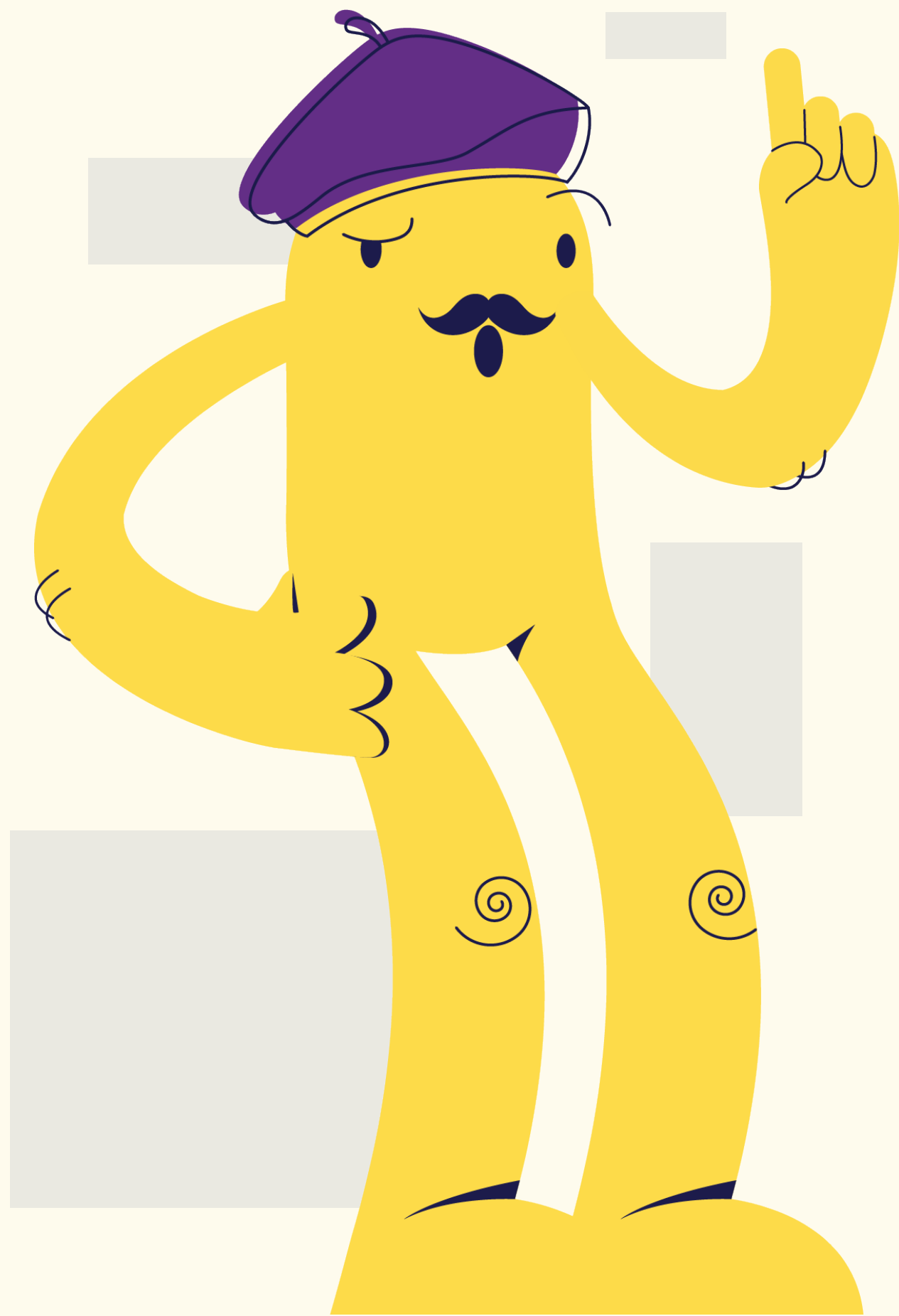


Dicionário de Audiovisual

para iniciantes e intermediários





A área do audiovisual tem ingressado nas corporações e principalmente nos departamentos de Marketing. Como em todas as profissões, o **AV** tem diversos termos e expressões usados pelos habituados da área.

Por isso, esse documento vai te ajudar a entender alguns conceitos básicos do Audiovisual para você aplicar nas suas produções e dominar o assunto.

Nesse material você encontrará as **terminologias-base** do cinema e do audiovisual. Muitas palavras são derivadas do francês por conta da “Sétima Arte”, ou são termos em inglês vindos dos estúdios de Hollywood.

Da parte **visual**, descrevemos termos usados em **captações**, além de tipos e configurações de **câmeras**, **iluminação** e **equipamentos acessórios** para gravações.

Na seção **‘sonora’**, você encontrará as **nomenclaturas** usadas em roteiros, modelos e configurações de **microfones** e **gravadores**.

Confira também sobre as expressões de **edição** e da parte **gráfica**.

Uhu



Índice

01. Audiovisual	04
Termos	05
02. Câmeras	06
Modelos	07
Configurações	07
03. Captação	08
Enquadramento	09
Inclinação - Posição	10
Ponto de vista	10
Movimentos de câmera	10
04. Edição	11
05. Equipamentos acessórios	13
06. Gráfico	15
07. Iluminação	17
Modelos	18
Configurações	18
08. Microfones	19
Categorias	20
Padrão de captação	20
Modelos	20
Gravadores	20
09. Som	21

0

1

Audiovisual

TERMOS

CENA - Subdivisão espaço-temporal. Conjunto de ações que se passam em um mesmo local e dentro de um tempo determinado. Geralmente formado por uma sequência de **planos**.

CONTINUIDADE - Conceito influenciado pelo sentido matemático de algo regular, sem quebras. No audiovisual, significa a consistência de características de pessoas, objetos em cena após a edição; harmonia na junção dos planos para que o espectador não perceba que houve uma diferença de tempo entre as gravações de cenas em sequência.

CORTE - Passagem de um **plano** para o outro. Interrupção de um **take** sendo captado pela câmera.

DECUPAGEM - Do francês *découpage*, significa recortar. O termo pode ser utilizado em dois momentos de uma produção audiovisual:

1. Divisão de um roteiro em cenas para facilitar a gravação.
2. Listagem do material filmado e seleção dos trechos para edição.

ENQUADRAMENTO - Delimitação e seleção da porção de cenário que aparecerá na tela. Definido pelos planos e inclinação da câmera.

FRAME - Um vídeo é uma sequência de fotos passando em velocidade rápida dando a ilusão de movimento. Um frame equivale à uma dessas fotos.

MISE-EN-SCÈNE - Do francês significa “encenação”. No audiovisual é a direção

artística de todos os objetos em cena: Cenário, iluminação, atores e movimento de câmera em composição.

MIXAGEM - Processo de **edição** de som após as gravações.

MONTAGEM - Processo de **edição** em que os **planos** são colocados em uma sequência.

PLANO - Unidade mínima de um filme, o trecho entre dois **cortes**.

PLANO SEQUÊNCIA - Quando uma ou mais cenas são gravadas em um mesmo **plano**, ou seja, sem **cortes**.

PLOT - Do inglês significa “trama”. É qual linha de narrativa será seguida pelo roteiro. Muitas vezes acompanhado de *twist* (inversão), em que a narrativa estava caminhando para um desfecho, mas uma nova informação muda o caminho da trama.

SCRIPT - Divisão do roteiro em duas colunas, uma de imagem e outra de áudio. Facilita a visualização e gravação das cenas.

STORYBOARD - Desenhos de cenas principais do roteiro. Após a divisão do roteiro em cenas, desenha-se o enquadramento de cada uma, para facilitar a visualização da cena antes da filmagem.

TAKE - Do inglês significa “tomada”. Trecho de captação ininterrupta, entre o [REC] e o [STOP]. Geralmente alguns *takes* do mesmo **plano** são gravados e, posteriormente, o melhor é escolhido durante a **decupagem**.



02 Câmeras

MODELOS

DSLR - *Digital Single Lens Reflex*, um tipo de câmera em que visualização do fotógrafo não é feita diretamente pela lente e sim através de um espelho. São câmeras profissionais ou semiprofissionais com a visualização mais precisa.

GOPRO - Marca metonímia de *câmera de ação*. Pequenas câmeras com formato quadrado com grande capacidade de processamento. Geralmente utilizada em esportes por sua fácil mobilidade.

HANDYCAM - Modelo de câmera que cabe na palma da mão. Seu design é pensado para que a gravação possa ser feita com apenas um mão.

POLAROID - Marca metonímia para câmera instantânea. Modelo de câmera em que a foto é impressa na hora e no formato quadrado.

CONFIGURAÇÕES

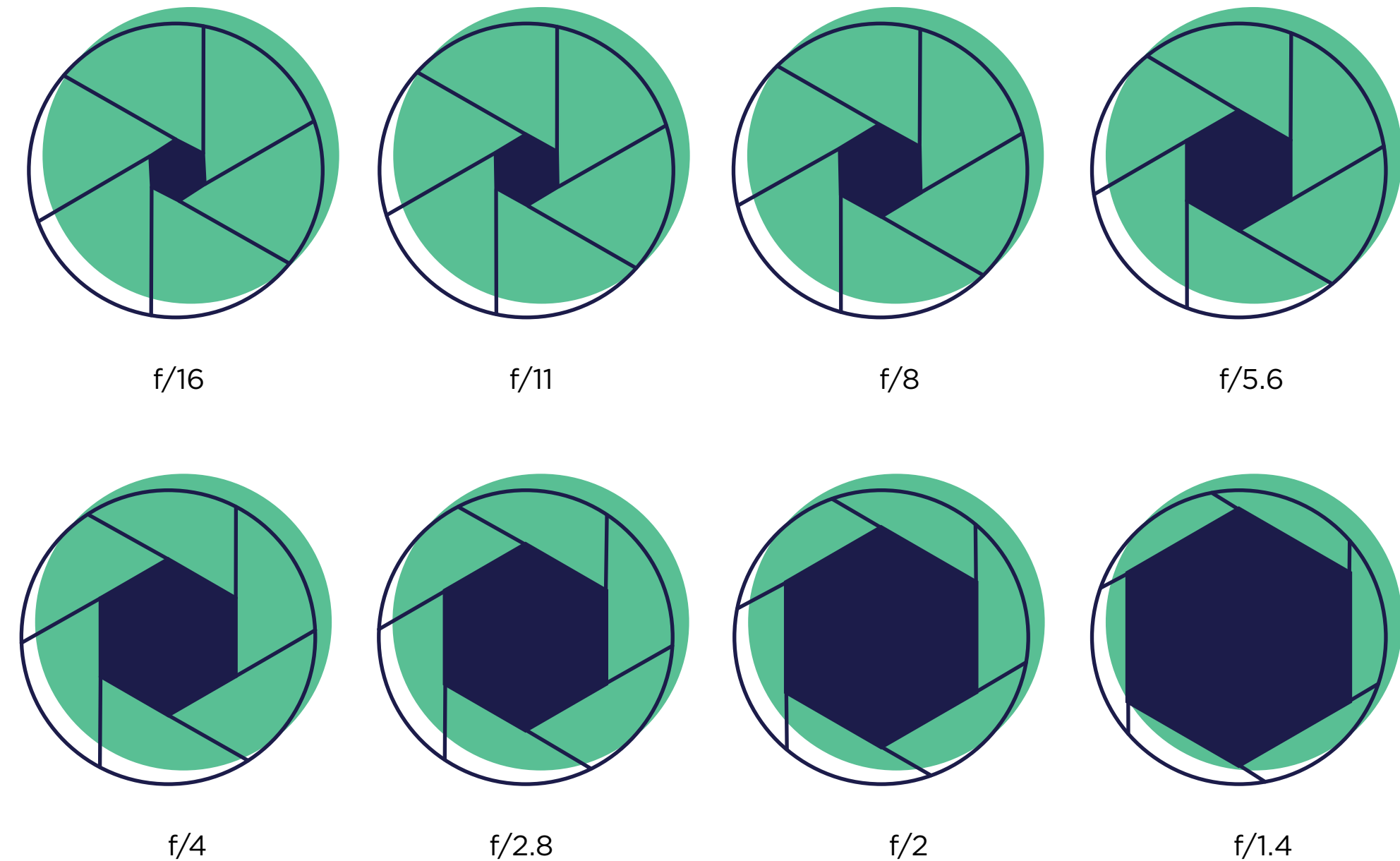
CONTRASTE - Diferença entre tons escuros (preto) e tons claros (branco) em uma fotografia ou filmagem.

EXPOSIÇÃO - Balanço de entrada de luz, controlado pelo **ISO**, **diafragma** e **obturador**.

“Sub exposto”: muito escuro.

“Super exposto”: muito claro.

DIAFRAGMA - Também conhecido como “abertura”. Equivalente à íris de um olho dentro da lente, se abre para deixar entrar mais luz, e se fecha para controlar a entrada de luz.



ISO - Em câmeras analógicas era conhecido como ASA. É a sensibilidade do sensor de imagem à luz do ambiente.

OBTURADOR - Quantidade de tempo que o sensor da câmera fica aberto recebendo luz e registrando a imagem.



03

Captação

ENQUADRAMENTO

PLANO ABERTO - Todo o ambiente é enquadrado na cena. Neste caso, a câmera fica distante do objeto e o ângulo de visão é maior.

PLANO FECHADO - Proporciona maior visibilidade à um personagem ou objeto. Neste caso, a câmera fica próxima e o ângulo de visão é menor.

PLANO GERAL (PG) - Um tipo de “*plano aberto*”. Enquadra o personagem em um espaço reduzido da tela, mostrando todo o entorno. Utilizado para ambientação do personagem dentro do cenário.

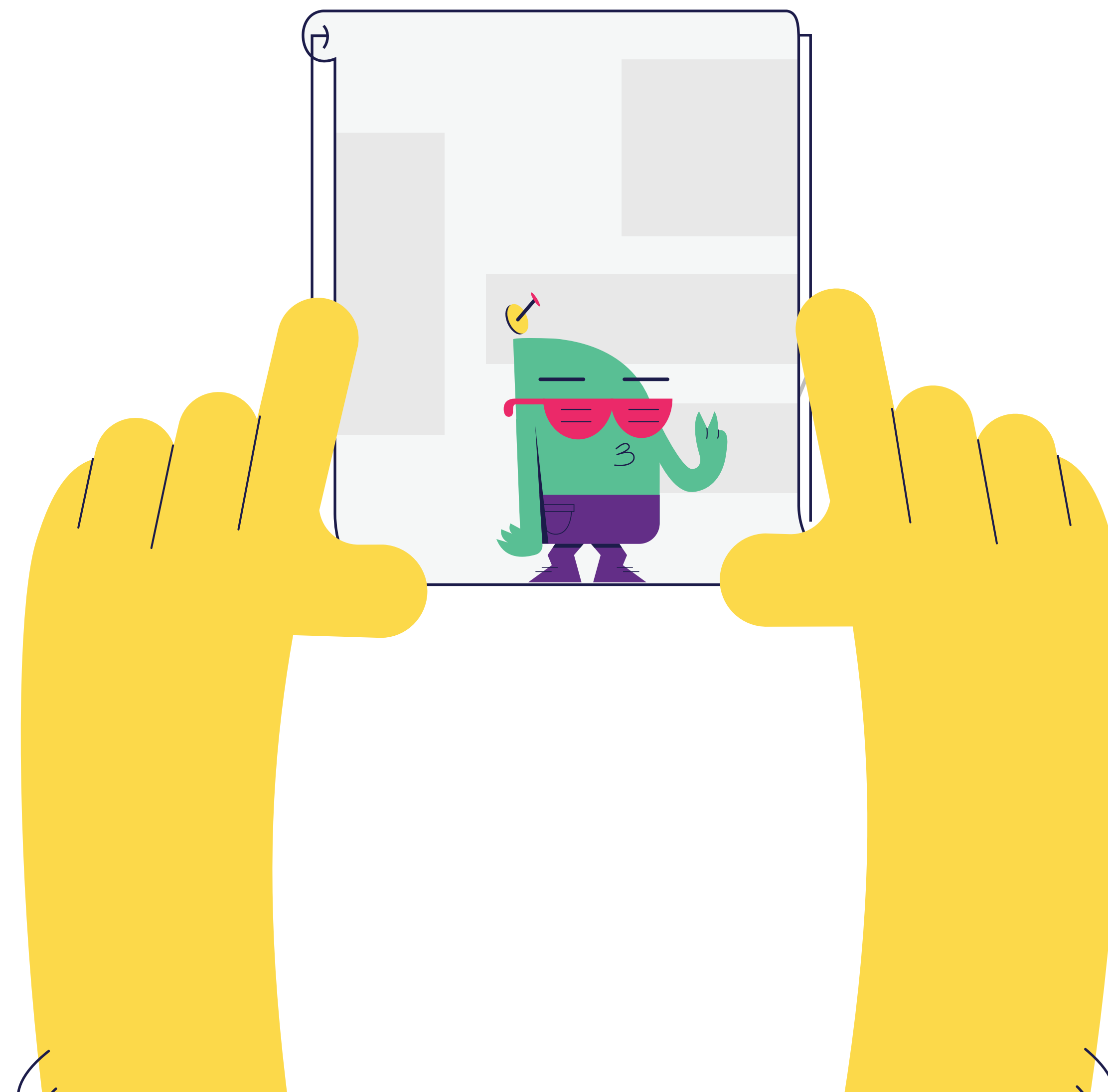
PLANO CONJUNTO - Enquadramento de duas ou mais pessoas em cena. Geralmente com o *ângulo aberto*, é utilizado para mostrar as interações dos personagens, ressaltando mais as ações que o cenário.

PLANO AMERICANO - Conhecido por seu uso nos filmes de velho-oeste americanos, é o enquadramento do personagem acima do joelho, onde acabaria a bota do cowboy.

PLANO MÉDIO - Enquadramento que permite visão do personagem da cintura para cima. Utilizado para mostrar ações e expressões em um mesmo plano.

PRIMEIRO PLANO - Enquadramento em que só o rosto do personagem aparece em cena. Utilizado quando o foco é dado às expressões e emoções do personagem.

PLANO DETALHE - Enquadramento de apenas uma parte do corpo ou um objeto de menor tamanho.

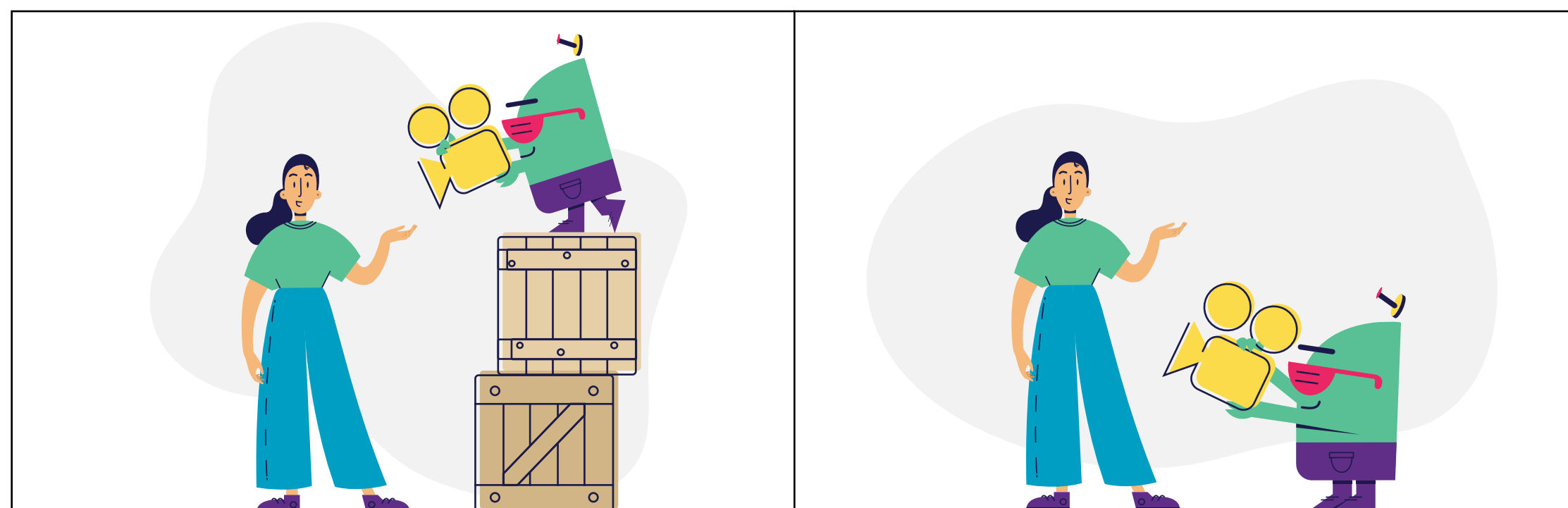


Captação

INCLINAÇÃO - POSIÇÃO

PLONGÉE - Do francês significa “mergulho”. Também conhecida como *ângulo alto* ou *câmera alta*, a gravação acontece de cima para baixo. Se for um personagem, a câmera está acima do nível dos olhos.

CONTRA PLONGÉE - “Contra mergulho”, *ângulo baixo* ou *câmera baixa*. Quando o objeto é gravado de baixo para cima. A câmera fica abaixo do nível dos olhos do personagem.



Ex.: Plongée

Ex.: Contra Plongée

PONTO DE VISTA

CÂMERA OBJETIVA - Quando, narrativamente, a câmera está posicionada em terceira pessoa, ou seja, ela tem uma visão onipresente, representando um espectador da cena.

CÂMERA SUBJETIVA - Quando, narrativamente, a câmera está posicionada em primeira pessoa, como se fosse o ponto de vista de alguém. A câmera tem exatamente a visão de um personagem em cena.

MOVIMENTOS DE CÂMERA

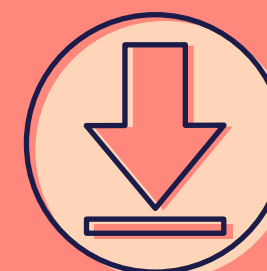
CHICOTE - Movimentação rápida da câmera no seu próprio eixo horizontal. Uma **panorâmica** acelerada.

PANORÂMICA (OU “PAN”) - Rotação da câmera em seu próprio eixo horizontal. Movimentação lenta e contínua de um lado para o outro.

TILT - Rotação da câmera na vertical em seu próprio eixo. Movimento de cima para baixo ou vice-versa.

TRAVELLING - Deslocamento da câmera de forma contínua para uma direção. A fluidez do movimento é geralmente dada por um acessório de câmera, por exemplo, um **dolly** ou uma **grua**.

ZOOM - Movimento da lente de aproximação (“**In**”) ou afastamento (“**Out**”) do objeto em cena.



Baixe agora o modelo de roteiro e comece a usar os novos termos de captação!



04

Edição

Edição

CORTE SECO - Também conhecido como *corte simples* ou *direto*. Passagem de dois planos, A para B, sem se dar qualquer intermédio de efeitos ou **transição**.

FADE - Do inglês “enfraquecer” ou “desaparecer”. Efeito de edição que faz com que a imagem ou som apareça gradualmente **(In)** ou desapareça **(Out)**.

FREEZE - Do inglês significa “congelar”. Um **frame**, ou foto, é repetido por uma quantidade de tempo.

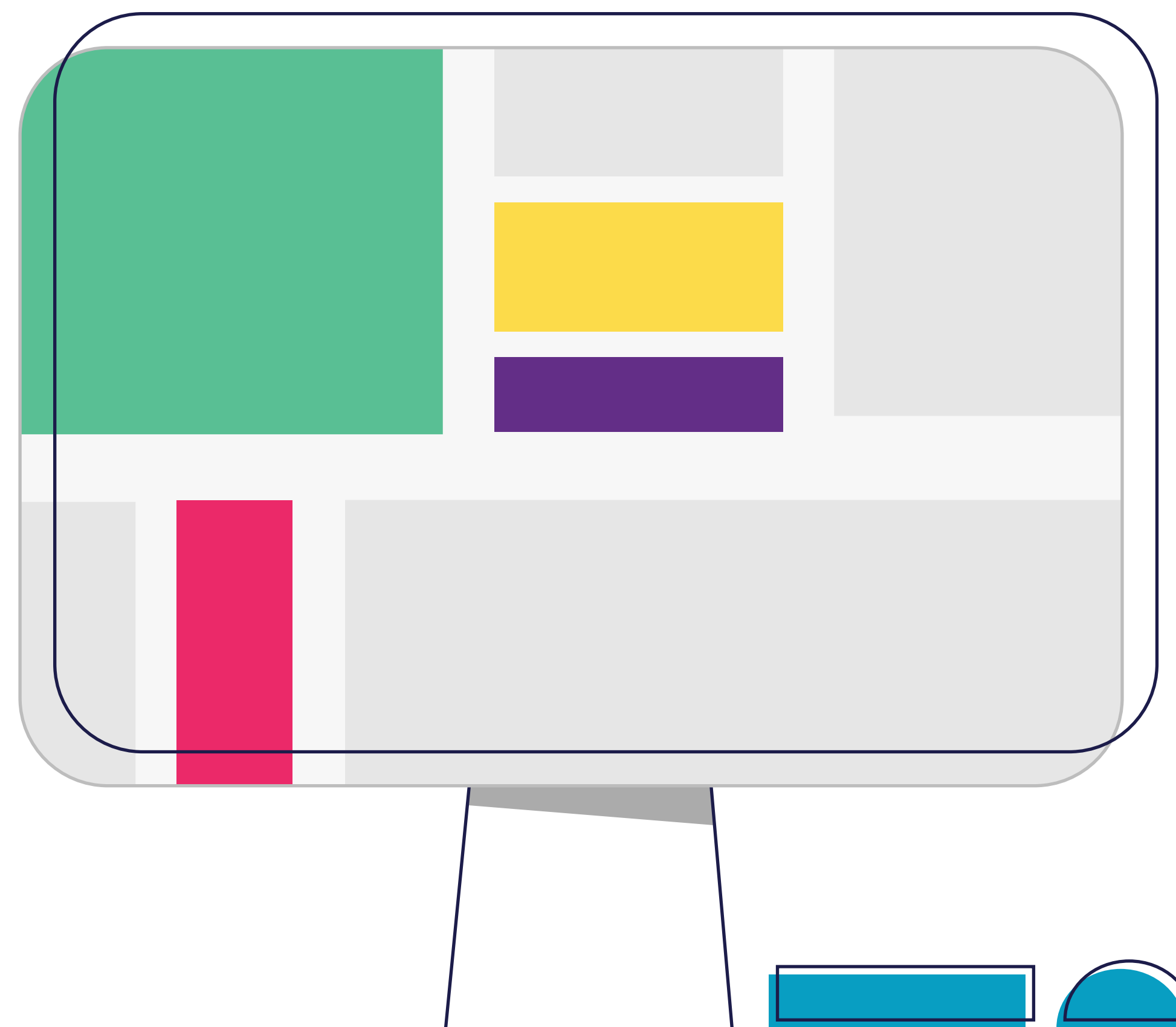
JUMP CUT - Do inglês significa “corte em pulo”. Técnica de edição em que os planos não tem uma **continuidade**, dando a impressão ao espectador de que o filme está *saltando*.

LOOP - Do inglês significa “laço”. Sem início e sem final. Trecho de vídeo ou áudio selecionado que se inicia e termina no mesmo ponto e é colocado em repetição.

RENDER - Processamento final de um produto digital. É a transformação de um dado bruto, como uma ilustração 3D ou uma sequência de vídeo e áudio, em um único arquivo visualização otimizada.

SLOWMOTION - Do inglês significa “câmera lenta”. Efeito aplicado no vídeo em que um movimento é reproduzido em uma velocidade menor do que a real.

TRANSIÇÃO - Junção de dois planos A e B com um efeito. Os mais comuns são de sobreposição (*cross*).



05

Equipamentos
& Acessórios

Equipamentos & Acessórios

CLAQUETE - Objeto retangular que serve para identificar o **take** e sincronizar o som. Em cada **take** é descrito o nome do filme, a numeração da cena e o número do take. Quando a claquete é batida, a onda sonora é utilizada para sincronizar o áudio gravado de outro aparelho na minutagem de cena correspondente.

CHROMA KEY - Fundo verde ou azul para gravações. Cor de fácil identificação para substituição por outros elementos durante a edição de vídeo, como a inserção de cenários digitais.

DOLLY - Aparelho com rodas encaixado abaixo do **tripé**. Utilizado para realizar movimentos de câmera de forma fluida.

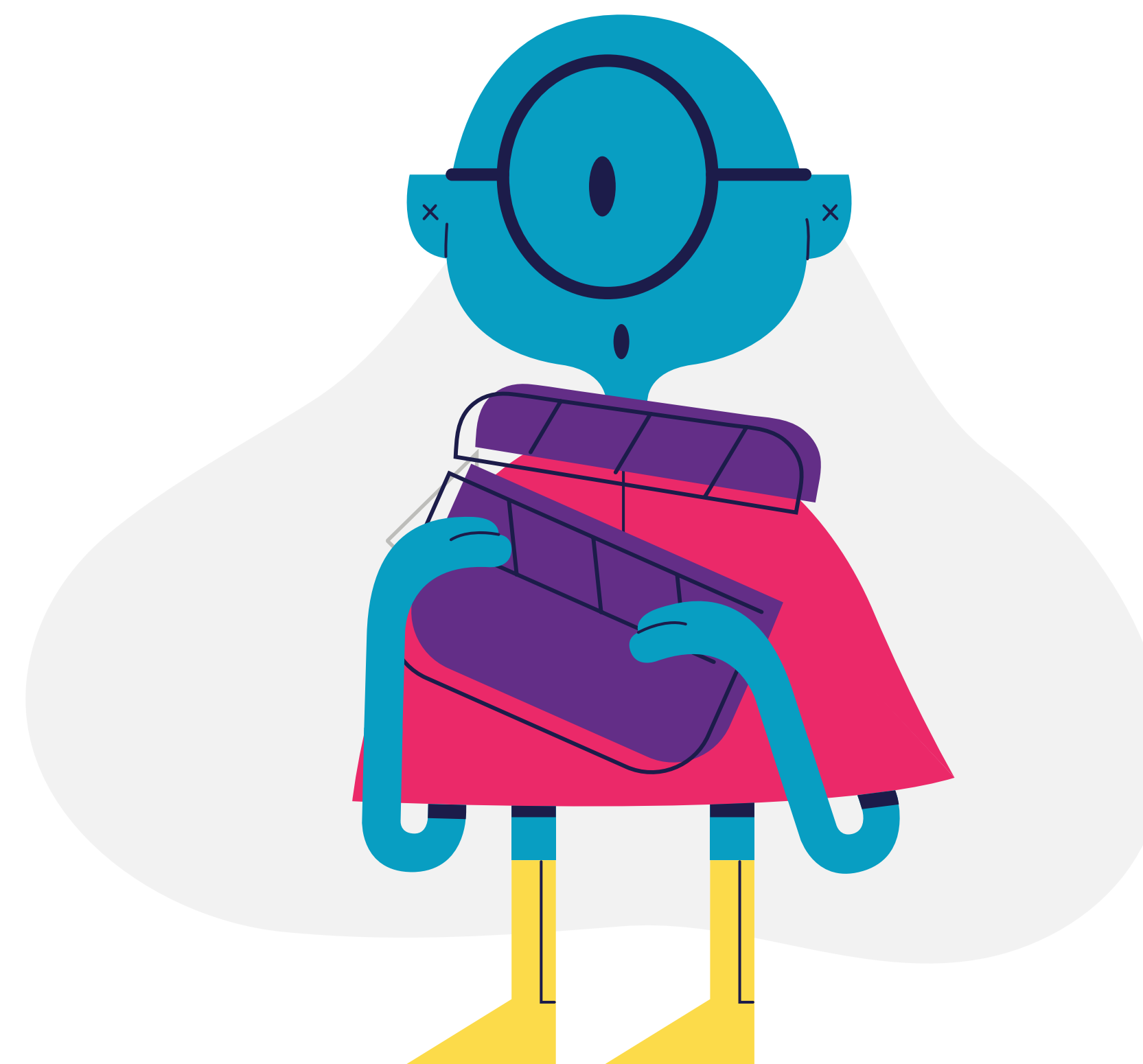
GIMBAL - Estabilizador de câmera motorizado. Fácil manuseio para movimentos de câmera contínuos. Modelos disponíveis tanto para celular, quanto para câmeras.

GRUA - Espécie de guindaste utilizado para acoplar a câmera. Realiza movimentos com a câmera de forma fluída e planos altos.

REBATEDOR - Superfície circular de tamanho médio que reflete luz. Sua função é conduzir a luz em uma região de sombra do cenário. Geralmente usado em captações ao ar livre, onde a luminosidade não é controlada artificialmente por spots de luz.

STEADYCAM - Estabilizador de câmera mecânico. São contra-pesos que tornam os movimentos de câmera mais uniformes. São acoplados na câmera para fazer movimento contínuos.

TRIPÉ - Apoiador formado por três pés posicionados no chão ou uma superfície, com acoplamento para câmera. Utilizado para a estabilização da câmera, não permite movimentos além do próprio eixo.



06

Gráfico

Gráfico

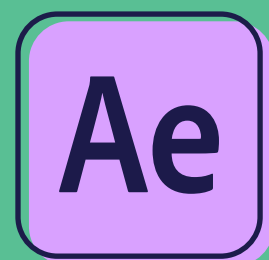
GC - Gerador de caracteres ou *Lettering*. Todas as palavras, textos ou informações verbais escritas inseridas sobre os vídeos.

Ex: Nome do depoente em um documentário ou apresentador em um programa de TV.

MOTION GRAPHICS - Do inglês “Gráficos em movimento”.

Pode ser executado em 2D (duas dimensões) a partir de ilustrações, ou 3D (três dimensões) a partir de uma modelagem 3D.

VFX - Efeitos visuais gerados pelo computador e reunidos com elementos gravados por uma câmera.



Conheça os softwares de edição usados por profissionais de Audiovisual



07

Iluminação

MODELOS

FLASH - Um disparo de luz rápido, apenas no momento da foto. A iluminação não contínua faz com que o flash seja utilizado apenas em câmeras de fotografia e não de filmagem.

FRESNEL - Um tipo de lente que permite uma maior passagem de luz e mais leve que outras lentes.

1. Utilizada em **spots** de iluminação, gerando uma luz mais forte.
2. Também utilizada dentro de câmeras **DSLR** reflexivas.

SPOT DE LUZ - Do inglês significa “ponto de luz”. Uma lâmpada que fornece uma iluminação artificial para o espaço.

SOFT BOX - Do inglês significa “caixa suavizadora”. É um dispositivo utilizado sobre um **spot de luz** para deixar a iluminação mais uniforme e mais fraca.

UMBRELLA - Do inglês significa “guarda-chuva”. É um dispositivo colocado sobre o **spot de luz** para deixar a iluminação mais difusa e uniforme.

CONFIGURAÇÕES

CONTRALUZ - **Spot de luz** posicionado atrás do objeto. Indispensável para criar volume e profundidade na imagem.

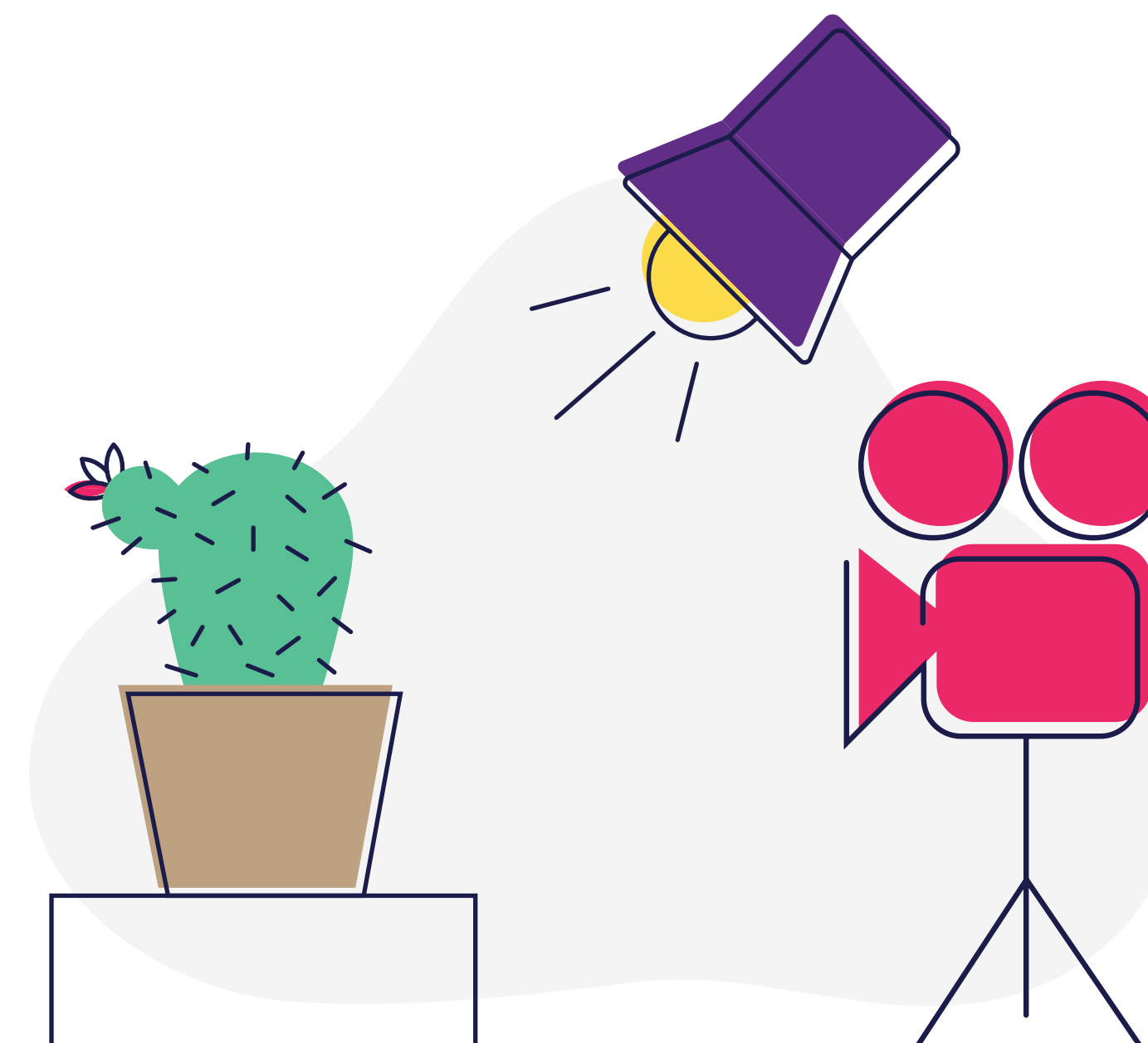
LUZ DE ENCHIMENTO - Conhecida como luz secundária, sua intensidade é menor que a luz principal. Corrige defeitos de sombra ou contraste.

LUZ FRONTAL - Os **spots de luz** são posicionados em frente ao objeto a ser filmado/ fotografado. Mais utilizada em retratos, por realçar as cores e reduzir imperfeições da pele, essa iluminação não favorece texturas e volumes.

LUZ NEGATIVA - Iluminação de baixo para cima.

LUZ TRÊS QUARTOS - **Spot de luz** posicionado à 45° do objeto. Esse posicionamento causa maior contraste na imagem.

LUZ ZENITAL - Iluminação de cima para baixo.



Ex.: Luz Três Quartos



Microfones

CATEGORIAS

CONDENSADOR - Microfone de sensibilidade maior ao som e cuja captação é mais fiel ao som original. Precisa estar conectado a uma fonte de energia para funcionar. Utilizado em gravações de estúdio.

DINÂMICOS - Tipo de microfone mais comum, tem um grande alcance de tons graves e agudos e aguentam pressões sonoras mais elevadas.

RIBBON - Também conhecido como microfone de *fita*. Têm alta sensibilidade a agudos. Eram utilizados principalmente nos anos 50-60.

PADRÃO DE CAPTAÇÃO

CARDIÓIDE - Captação de todos os sons que estiverem somente à frente do microfone. Geralmente utilizado para shows ao vivo.

O **Super cardioid** tem a captação principal dos sons que estiverem a frente, mas também captam um pouco do som de trás com um alcance menor.

Utilizado principalmente em gravadoras.

FIGURA 8 - Também conhecidos como *bidirecionais*. Captam todos os sons provenientes da frente ou de trás do microfone, mas ignora todos os sons das laterais. Geralmente utilizados em captações de estúdio.

OMNI - Captam o áudio em 360° com a mesma intensidade. Mais utilizados em captações de estúdio, acústicas.

SHOTGUN - Microfones *direcionais*. Captam o som que estiver logo à frente e cancelam os sons laterais. São mais utilizados em filmagens internas ou externas.

MODELOS

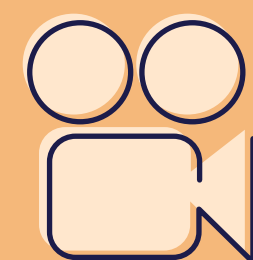
BOOM - Microfones **shotgun** de longo alcance utilizados em filmagens.

LAPELA - Microfone menor e de fácil mobilidade que pode ser discretamente acoplado à gola da roupa. Utilizado principalmente para captação de voz.

GRAVADORES

TASCAM - Marca de gravador portátil muito utilizado em gravações de produtoras.

ZOOM - Marca de gravador portátil muito utilizado em gravações independentes.



Veja os equipamentos necessários para um bom vídeo de web!



09

Som

Som

BG - Do inglês *Background*. Significa “plano de fundo”. Como áudio, é uma música de fundo, ou ambientação do cenário.

Ex.: pessoas conversando e sons de talheres e copos em um restaurante.

FOLEY - Do inglês significa “sonoplastia”. Reprodução de efeitos sonoros complementares à gravação.

OFF SCREEN - Um som que se ouve mas não faz parte de nenhum objeto ou personagem que esteja visível em cena.

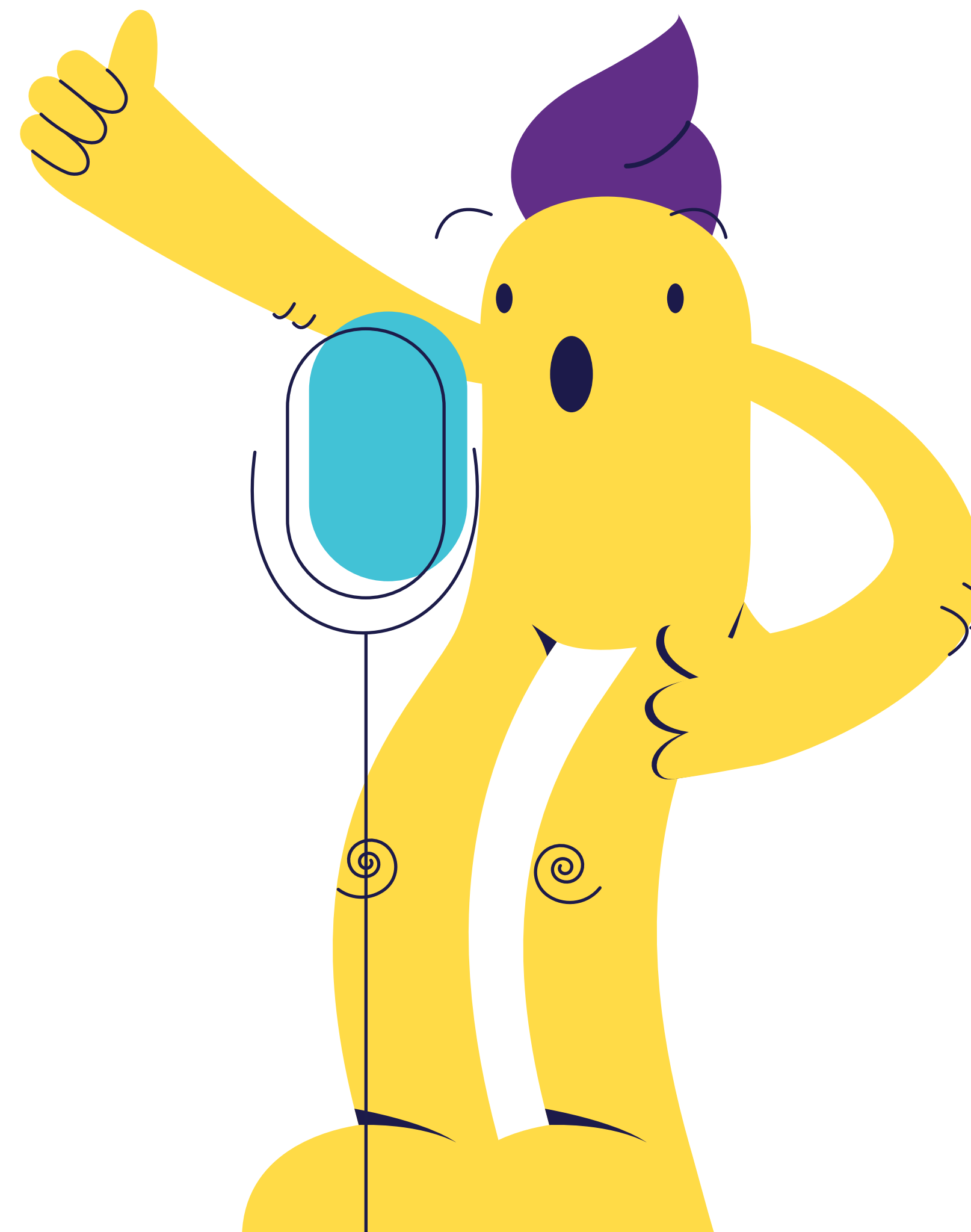
Ex.: A fala de um personagem ou o som de um carro que não aparecem na tela.

SOM DIRETO - Som gravado junto à cena, como diálogos e sons ambiente.

VOICE OVER - Também conhecido como “locução”. Voz que não foi gravada junto à cena. Quando for **off screen**, geralmente representa a voz de uma narrador.



Pré-produção: Aprenda o que vem antes da filmagem de vídeos incríveis!



OBRIGADO

Siga-nos nas redes sociais!



Direção de Criação
Evandro Nascimento

Redação
Carolina Regianni

Diagramação | Ilustração
Gustavo Nishi, Juliana Polastri

Revisão
Daniela Leite

AVISO LEGAL:

A informação transmitida destina-se apenas a pessoa ou entidade a quem foi endereçada e pode conter informação confidencial, legalmente protegida e para conhecimento exclusivo do destinatário. Se o leitor desta advertência não for o seu destinatário, fica ciente de que sua leitura, divulgação, distribuição ou cópia é estritamente proibida. Caso a mensagem tenha sido recebida por engano, favor comunicar ao remetente e apagar o texto e anexos do computador. Esse material contém direitos autorais. É vedada toda e qualquer reprodução (parcial ou total), distribuição ou seu uso para fins comerciais.

 **voxel digital**