

ALGUNES NOCIONS PER ENREGISTRAR ELS TEUS VÍDEOS

Partim de la base que enregistrareu els vídeos amb dispositius mòbils.

Si ho feu amb vídeo càmera, alguns punts no us caldrà considerar-los.

ENREGISTRAR EN HORIZZONTAL O EN VERTICAL?

Depèn. On va destinat, aquest vídeo? A les xarxes socials? Al web o NODES del centre? Al Club de Booktubers? És per el Certamen de Lectura en Veu Alta? Per a algun altre projecte o concurs?

Per norma general, els vídeos s'enregistren **SEMPRE, EN HORIZZONTAL**.



ES RECOMANA POSAR EL DISPOSITIU MÒBIL EN MODE AVIÓ.

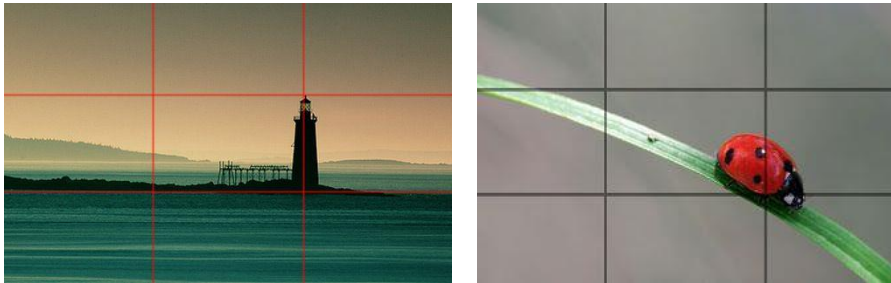
Això es fa per evitar l'entrada de missatges mentre s'enregistra, ja que afectaria la sincronització d'imatge i so. O la vibració d'una trucada, que podria desestabilitzar la imatge.

ENQUADRAMENT

A l'hora d'enregistrar, és important on col·loquem el subjecte. La imatge pren més força si els elements principals són situats en uns punts o en uns altres de l'espai/enquadrament. També, que els objectes "dibuixin" diagonals fa que aquella imatge sigui més potent, més interessant visualment.

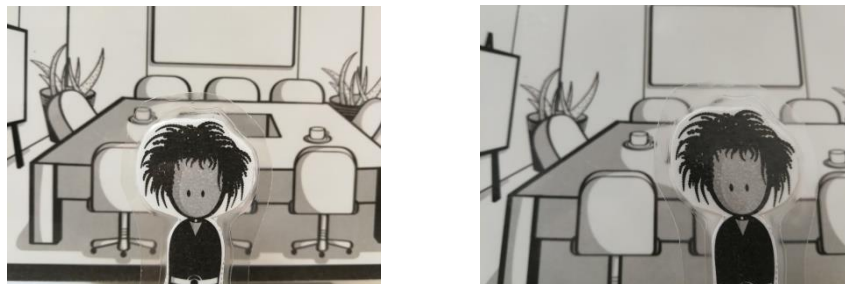
Parlem de la LLEI DE TERÇOS i de les DIAGONALS.

Segons aquesta Llei, els objectes situats sobre les línies que divideixen el visor en terços, tant horitzontals, com verticals, o creant diagonals visuals, donen estabilitat i força a la imatge.

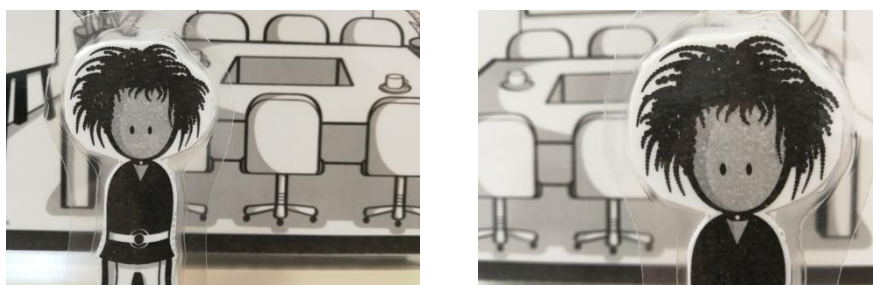


Pel que fa al subjecte, intentem no situar-lo al mig de la pantalla, sinó a un dels costats (terç) i mirarem de no deixar aire per la part de dalt.

Així NO:



Així, MILLOR:



PLANS

Segons quin enquadrament de la persona mostrem, parlem d'un pla o altre.

Pla sencer



Pla americà



Pla mig



Primer pla



Primeríssim primer pla



Cada tipus de pla dona unes connotacions i ajuda a transmetre determinades sensacions.

Pel Club de Booktubers, el Certamen de Lectura en Veu Alta o per a una presentació enregistrada d'un treball, els més recomanats serien plans oberts. Excepte quan volem mostrar, per exemple, un llibre, que utilitzaríem un Pla detall.

FONS

Els objectes que apareguin a la filmació, per darrera del subjecte, poden distreure l'espectador del missatge que vulguem transmetre. Per tant, caldrà analitzar el que es veu darrera el personatge principal i com està distribuït.

Si és un fons monocromàtic, una paret o una lona, l'atenció es centrarà en el missatge, sense distraccions, però potser és poc atractiu.

Cal escollir, doncs, entre una cosa o l'altra.



En aquest exemple, l'aparell d'aire condicionat i el quadre no ajuden.

(Lligat amb el que dèiem en el punt anterior de l'enquadrament, que el subjecte estigui situat ben bé al centre de la imatge, fa que perdi força, la presentació)

Utilitzar un croma ens pot facilitar la feina i dona molt de joc. Hi ha aplicacions per a DM que faciliten aquest efecte.



LLUM

Abans d'enregistrar, cal ajustar el **Balanç de blancs** (és un paràmetre que determina l'ajust de color que farà la nostra càmera, en funció del tipus del to de llum i color ambient, al moment d'enregistrar).

Es fa gravant, uns segons, un full en blanc, amb la mateixa llum que hi ha en el lloc on gravem.

Cal cuidar la lluminositat de l'escena. D'on prové aquesta llum? Genera ombres? Dificulten la visibilitat del subjecte i del seu rostre?

Treballar a contrallum, per exemple, pot fer que el subjecte quedi fosc o que el fons quedi cremat. Caldria compensar-ho amb una font de llum frontal i un punt d'enfoc precís al subjecte, per tal que la càmera capti la quantitat de llum d'aquell punt i ajusti paràmetres.

Si la font de llum ve de dalt, generarà ombres al rostre del subjecte.

Si la llum és propera al subjecte, li mostrarà un rostre pàl·lid.

Es recomana que feu proves amb diferents il·luminacions, així podreu notar les diferències, jugar-hi i acabar decidint quina és la que millor s'ajusta al que necessiteu.



Contrallum



Llum natural



Il·luminació amb focus

GUIÓ

Cal pensar bé quin missatge volem donar a través de l'enregistrament. Cal paular i seqüenciar bé el contingut. Cal un ordre, per tal que no sembli improvisat (a vegades, també és cert, improvisar dona molt bons resultats) o que anem d'una idea a una altra sense sentit.

Així doncs, caldrà realitzar un guió on es detalli què es veurà per la càmera, què es dirà, quina música s'escoltarà, quin moviment realitzarà la càmera... Un guió complet facilita la tasca dels qui treballen en el projecte.

Exemple:

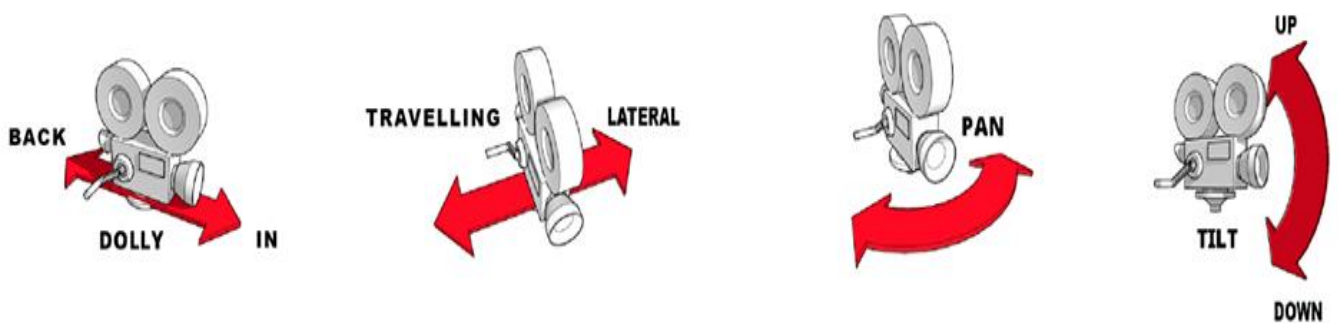
TÍTOL		LA CLASSE DE 4t D'ESO			
SEQ	ESCENA	PRESA	DESCRIPCIÓ/INDICACIÓ TÈCNICA	IMATGE	SO
1	1 CLASSE DE 4t ESO INTERIOR/DIA	1	PORTA TANCADA/ PLA MIG		ALUMNES XERRANT
		2	S'OBRE LA PORTA I ENTRA EL PROFE /PLA MIG		ALUMNES XERRANT MÉS FLUIX
		3	ELS ALUMNES S'ASSEUEN I EL PROFE VA CAP A LA PISSARRA/PLA MIG/TRAVELLING FRONTAL		PROFE: "BON DIA" ES VA FENT SILENCI A LA CLASSE
		4	PROFE DE CARA/ PLA AMERICÀ		PROFE: "AVUI APRENDREM EL LLENGUATGE CINEMATOGRÀFIC"
		5	CLASSE/ PLA GENERAL		
		6	ALUMNE 1 AMB UN SOMRIURE /PRIMER PLA		ALUMNE 1: QUE GUAY!
		7	ALUMNE 2 AMB CARA DE FÀSTIC I DIRIGINT-SE AL ALUMNE 1/ PLA MIG		ALUMNE 2: QUE DIUS!! SERÀ UN PAL....

MOVIMENTS

La càmera no és un objecte estàtic. També pot desplaçar-se.

Aquests desplaçaments poden fer-se en diverses direccions i sentits, en relació al subjecte.

- El subjecte es desplaça, la càmera el segueix (des de davant, des del darrera, des del costat)
- El subjecte es desplaça, la càmera se n'allunya
- El subjecte s'està quiet, la càmera li dona la volta
- El subjecte està quiet, realitzem un ZOOM IN o un ZOOM OUT
- Panoràmica, lateral o ascendent/descendent.



VESTUARI

De la mateixa manera que cuidem el fons on gravem i la forma en què presentem el contingut, cal cuidar com ens presentem.

No cal anar de vint-i-un botons, però tampoc desmanegat. I menys segons on vulguem presentar el vídeo!

Fes que s'ajusti al contingut i a la imatge que vols transemetre.

SO

Segons si enregistrem a l'exterior o en interior, la qualitat del so es veurà afectada.

Si no treballem amb micròfons, a major distància el subjecte de la càmera, menor qualitat o volum.

Per tant, per el que ens interessa, presentació d'un treball o d'una lectura, podem fer servir plans propers.

No cal dir que cal una bona vocalització i ritme de parla.

Sempre ens queda l'opció d'editar i afegir la veu posteriorment, amb, per exemple, l'[Audacity](#). Que, posats a dir, és una molt bona eina per si es vol fer doblatge a altres llengües (castellà, anglès, francès...).

EDICIÓ

Hi ha dos moments en què podem incidir en el resultat final del producte.

El primer és quan analitzem tots els aspectes anteriors i els tenim controlats, de manera que quan gravem la qualitat del producte és òptima.

El segon moment és l'edició.

Aquí és on entra en joc el saber-ne, la màgia, els efectes... la necessitat!

La feina que ens suposi dependrà molt de si hem treballat amb croma, de si s'han fet talls a l'hora de gravar (per canviar d'escena, d'escenari o de pla) o d'altres factors.

Hi ha molts programes digitals, eines web i aplicacions que faciliten l'edició de vídeo. Recomanem que cerqueu, trastegeu i feu proves per trobar el que millor s'adapta a les vostres necessitats i coneixements.

WEB:

[Movie Maker](#)

[HitFilm Express](#)

[Lightworks](#)

[VSDC](#)

APP:

VivaVideo

KineMaster

InShot

Quik

Animoto

iMovie

Magisto

CRÈDITS

Quan es duu a terme un projecte així, sol treballar-hi força gent.

Els crèdits són el llistat de noms de la gent que ha participat de la gravació i càrrecs i feines que hi ha realitzat. És un reconeixement al seu esforç. Si és el teu cas, agraeix-los que t'hagin ajudat, mencionant-los aquí.

Poden aparèixer a l'inici i al final de les filmacions.

Si realitzes varis vídeos, pensa que com presentis els crèdits pot ser part del teu segell, com Star Wars o Marvel Studios! Per tant... creativitat i constància!

