

Definiciones de técnicas de cine

Ángulo de ojo de pájaro — tomado desde arriba, como mirar desde un edificio alto o un avión; más usado para establecer el escenario

Primer plano — tomado a corta distancia y puede ser un lado de la cara de un personaje o la parte principal de algún objeto

Ángulo holandés — la cámara está inclinada para que el público se sienta incómodo o confundido

Plano Evangelion — comienza en un primer plano extremo y se aleja rápidamente, creando un efecto borroso para enfatizar la velocidad y/o tamaño de un objeto

Primer plano extremo — tomado a una distancia extremadamente corta y puede incluir solo una parte de la cara de un personaje, como una oreja y parte de un ojo, o un detalle muy pequeño de un objeto

Plano ancho extremo/ Plano largo extremo — contiene una gran cantidad de paisaje; a menudo utilizado en el comienzo de una escena o en una película para establecer la ubicación o el entorno general

Ángulo a la altura de los ojos — tomado aproximadamente a la altura de la cabeza del sujeto; Usado para contar una historia desde la perspectiva de una persona y para que el público se sienta igual al personaje

Ángulo alto — tomado desde lo más alto que el sujeto pero no tan alto como el ángulo de un pájaro; Usado para demostrar la perspectiva o punto de vista de la persona; a menudo para alguien que está lesionado

Ángulo bajo — la cámara mira al sujeto, lo que hace que la persona parezca poderosa

Plano medio/completo — contiene el cuerpo completo de un personaje con algo de fondo / configuración

Plano medio — contiene solo la mitad superior de un personaje

Desplazamiento panorámico — la cámara se mueve suavemente de un lado a otro de la ubicación para mostrar el panorama o configuración completa

Disparo de punto de vista — muestra lo que está mirando un personaje

Regla de los tercios — los elementos clave se organizan no directamente en el centro de la imagen, sino un poco al lado del otro y / o ligeramente más alto o más bajo que el medio (a lo largo de las líneas de una grilla imaginaria de 3 x 3). Esto crea una imagen que es más agradable a la vista del espectador y se puede aplicar a la mayoría de las tomas.

Seguimiento o Dolly Shot — la cámara está montada en algo que se mueve para seguir el movimiento de un personaje u otro sujeto en movimiento (bote, automóvil, etc.)

Inclinación — la cámara permanece en una posición pero se inclina hacia arriba o hacia abajo para crear tomas de ángulo alto y bajo

Disparo a pie — la persona con la cámara camina o corre, haciendo que el video parezca irregular; puede hacer que la audiencia se sienta mareada por el movimiento. No se usa con frecuencia, pero puede ayudar a contar una historia de la perspectiva del personaje (especialmente una historia de miedo)

Plano ancho/ Plano largo — contiene el paisaje pero le da al espectador una idea más específica de la configuración, como los edificios donde tienen lugar las acciones

Acercamiento o alejamiento — el camarógrafo ajusta la distancia focal del lente de la cámara para acercarse o alejarse más de un sujeto; puede hacer que el disparo sea borroso