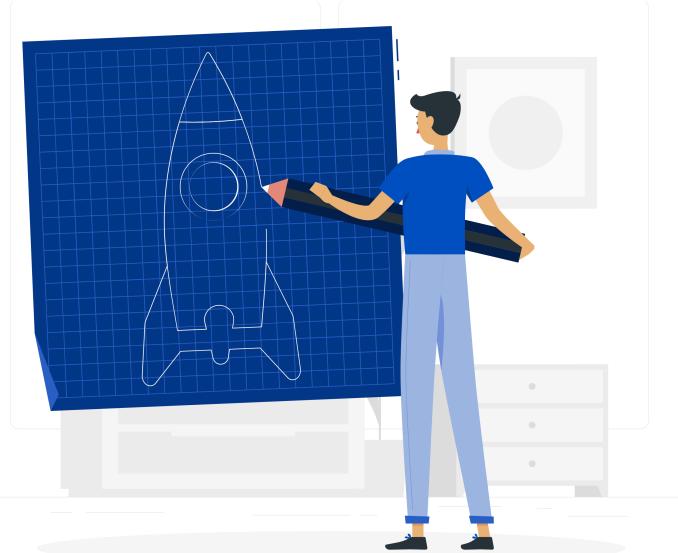


# DIREÇÃO DE CINEMA, TV PUBLICIDADE E MÍDIAS DIGITAIS

EBC  
escola  
britânica de  
artes criativas  
& tecnologia



Luz e Som

# Características da Luz

## AS 4 CARACTERÍSTICAS DA ILUMINAÇÃO

### 1. QUALIDADE



**LUZ CONCENTRADA**

Sombras bem definidas  
Realça texturas  
Contornos definidos

### 2. COR DA LUZ



**LUZ BRANCA**



**LUZ DIFUSA**

Iluminação dispersa  
Evita sombras  
Cria camadas no quadro



**LUZ AMARELA**

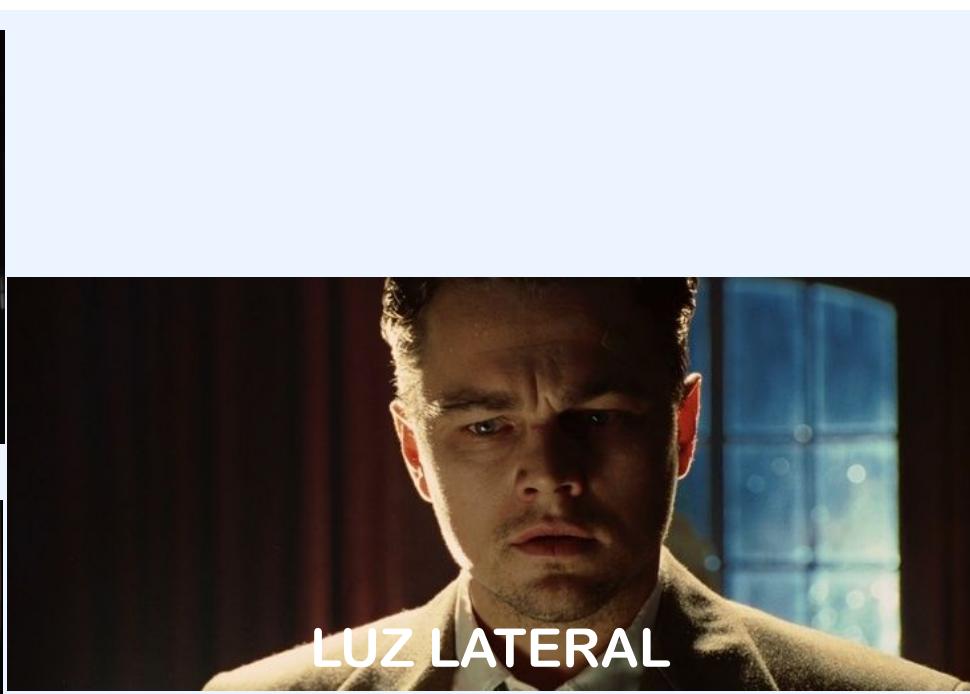


**LUZ COLORIDA**

# Características da Luz

## AS 4 CARACTERÍSTICAS DA ILUMINAÇÃO

### 3. DIREÇÃO DA LUZ



# Características da Luz

## AS 4 CARACTERSÍTICAS DA ILUMINAÇÃO

### 4. FONTES DE LUZ



ILUMINAÇÃO DE TRÊS PONTOS

# Planejando a Iluminação

## COMO CONFIGURAR A ILUMINAÇÃO

### ILUMINAÇÃO PADRÃO

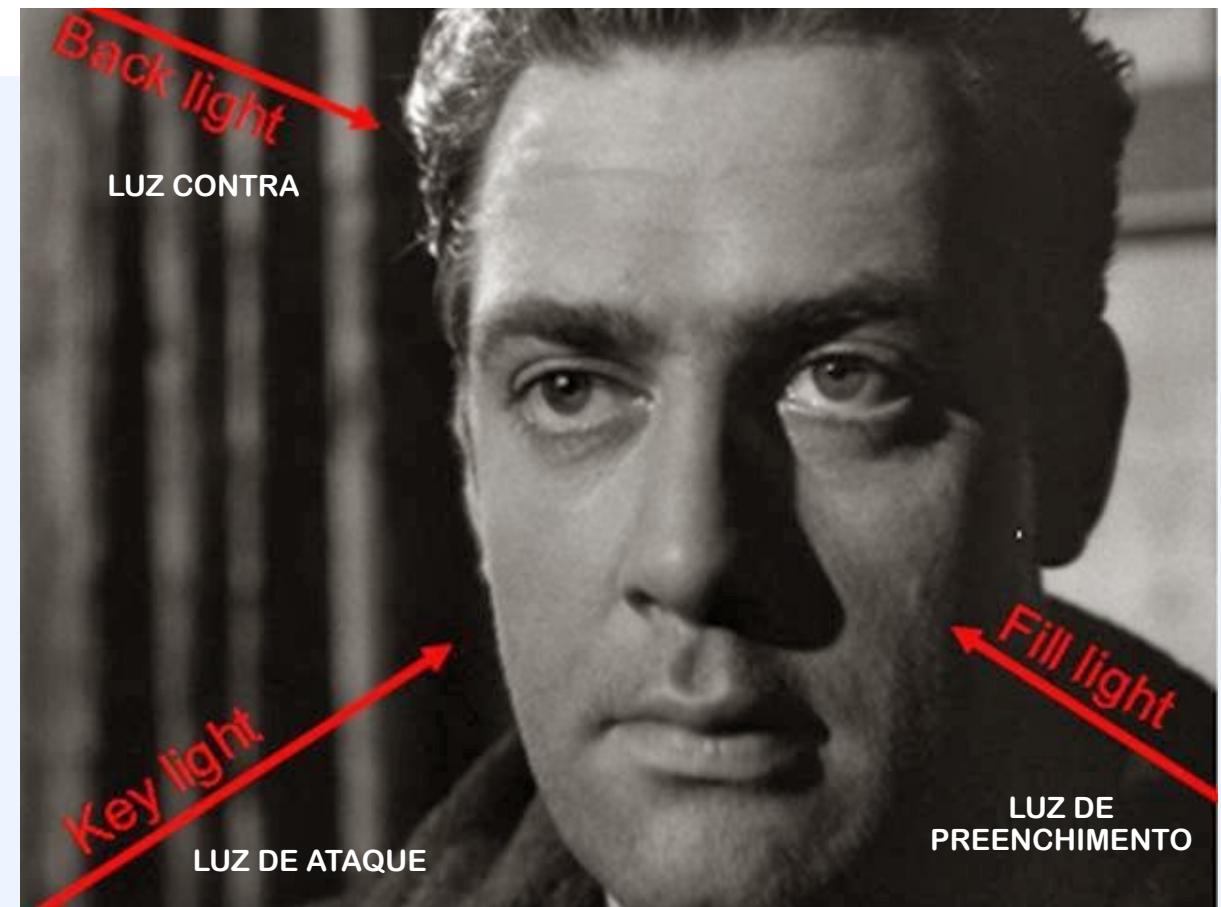
- Principal luz da cena
- Fonte mais intensa
- Iluminação direta
- Ilumina o objeto ou o ator da cena



- Ilumina ator ou objeto por trás
- É posicionado acima do objeto
- Separa o objeto do fundo da cena
- Elimina as sombras criadas pela luz de ataque
- Não cria sombras
- Menos potente que a luz de ataque
- Posicionada oposta a luz de ataque

# Planejando a Iluminação

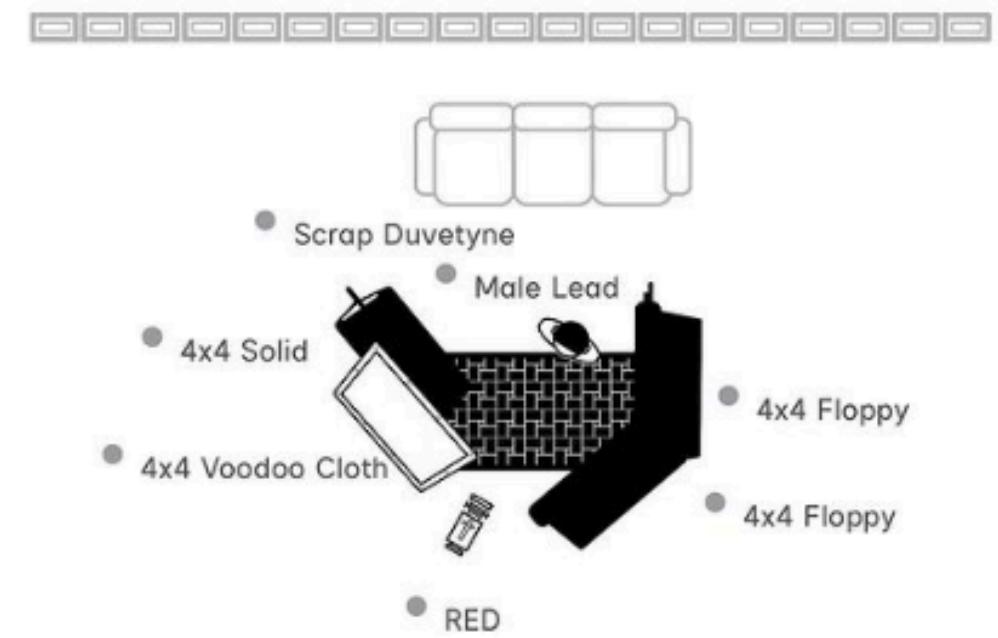
## COMO CONFIGURAR A ILUMINAÇÃO ILUMINAÇÃO PADRÃO



# Planejando a Iluminação

## COMO CONFIGURAR A ILUMINAÇÃO

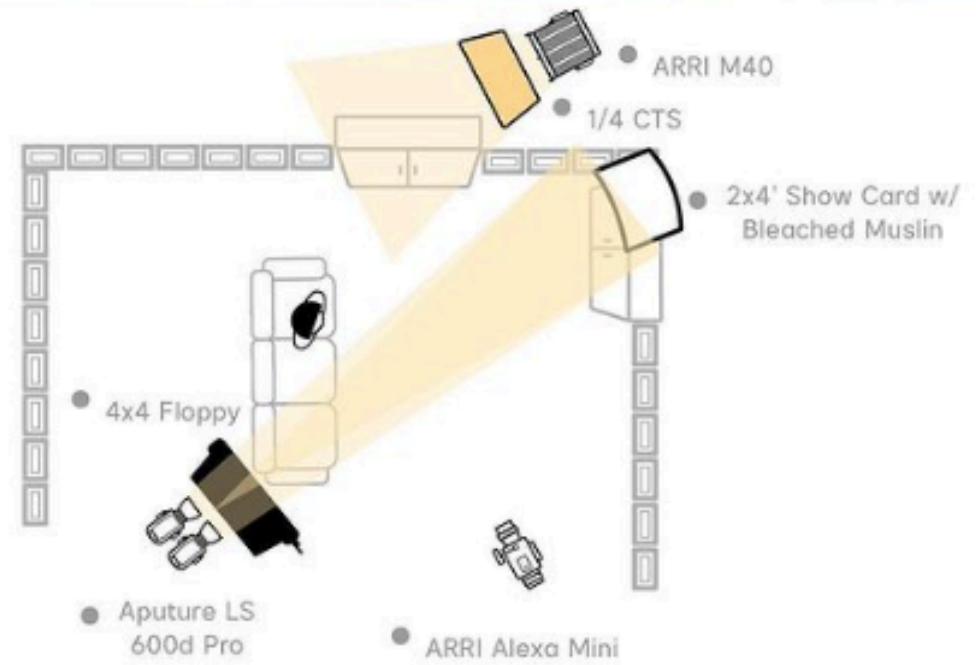
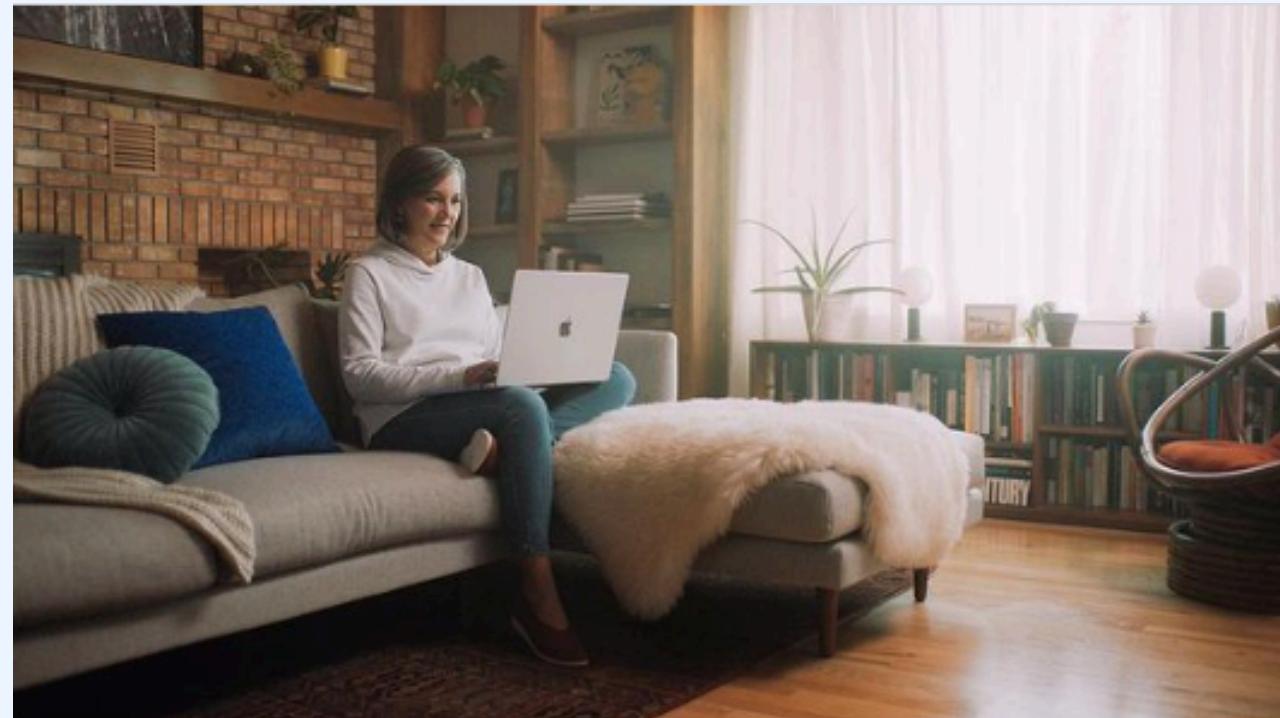
### PLANTA BAIXA



# Planejando a Iluminação

## COMO CONFIGURAR A ILUMINAÇÃO

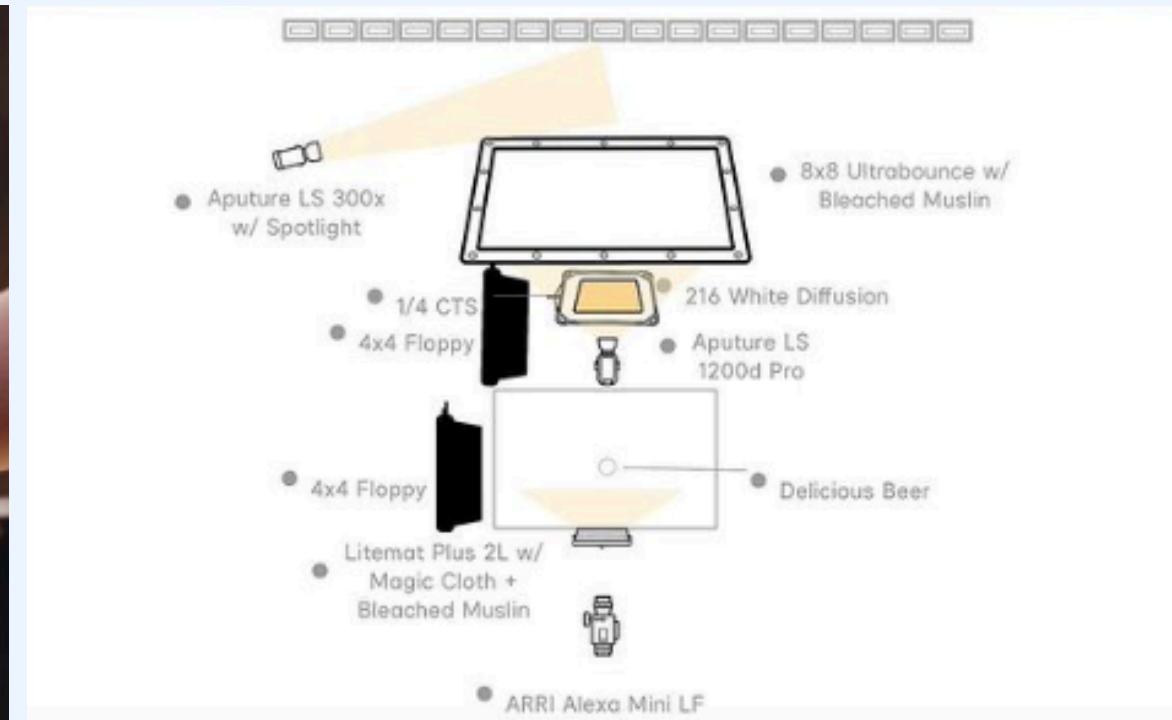
### PLANTA BAIXA



# Planejando a Iluminação

## COMO CONFIGURAR A ILUMINAÇÃO

### PLANTA BAIXA



# O som do filme

## QUAL A MOTIVAÇÃO DO SOM?

### SOM DIEGÉTICO

- Todo som presente na ação do filme
- Público e PERSONAGENS podem ouvir esse som, pois é "natural" do mundo em cena
- Pode ser um som "off screen", como em filmes de terror

### SOM NÃO DIEGÉTICO

- Sons que os personagens não conseguem ouvir
- Não pertence ao mundo vivido no filme
- Somente o público "escuta" e reconhece

EXEMPLOS: Trilha sonora, efeitos sonoros ou voz over

### SOM META DIEGÉTICO

- Sons que os personagens não conseguem ouvir
- Sons sem relação com a realidade

# O som do filme

## CARACTERÍSTICAS DO SOM

### DIÁLOGOS

- Tudo aquilo que é falado no filme (captado via som direto)
- Pode ser ON, OFF ou ADR (Automated Dialogue Replacement)

### TRILHA SONORA

- Músicas inseridas na edição do filme
- Podem ser inéditas ou músicas já conhecidas
- Trabalho de compositores, maestros ou editor de música

### EFEITOS SONOROS

- SFX - sons que não são físicos ou reais
- BG - background, ou sons contínuos "ambientes"
- Hard effects - sons que não são produzidos pelo Homem (ex: carros)
- FOLEYS!

# O som do filme

## FOLEY

### O SOM DA IMAGEM

- Homenagem a Jack Foley
- Som produzido em sincronia com a imagem
- O som dos personagens com o meio
- Profissionais especializados atuam na captação e produção dos foley
- Dá camadas sonoras à imagem
- Pode dar destaque a situações específicas

### 3 PARTES DO FOLEY:

1. PASSOS (STEPS)
2. ROUPAS (CLOTHES)
3. OBJETOS (PROPS)

# O som do filme

## EQUIPAMENTOS DE CAPTAÇÃO

O que usar?

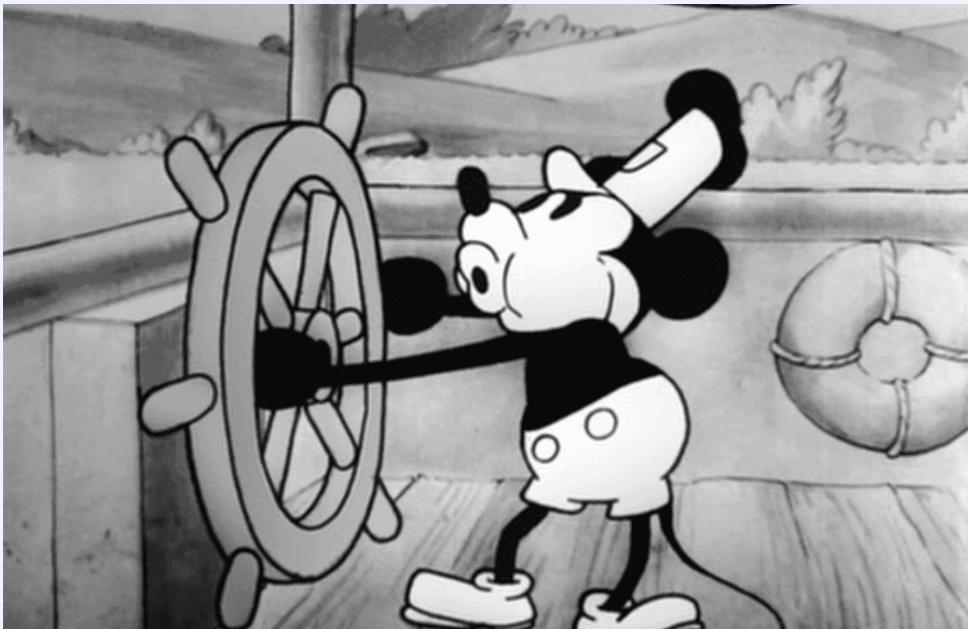


# Trilha Sonora

## FUNÇÃO DA TRILHA SONORA

### Técnica Mickeymousing

- Mickeymousing é a técnica que sincroniza música com as ações da imagem



- Normalmente criada depois, na edição
- Busca sincronia da música com precisão
- Evidencia momentos tensos, ou ações específicas, com o uso de instrumentos
- Há quem considere a “edição videoclíptica” como uma variação do Mickeymousing.
- Muito usado em animações, mas também visto em ficções live action

# Trilha Sonora

## ESCOLHENDO SUA TRILHA SONORA

O que levar em conta?

QUAL O SENTIMENTO  
DA CENA?

QUAL O RITMO  
DESEJADO?

VOCÊ TEM OS  
DIREITOS AUTORAIS?

QUAL O PÚBLICO  
DO SEU FILME?

CUIDADO COM  
MÚSICAS FAMOSAS!

DÊ ESPAÇO A  
MÚSICAS NÃO FAMOSAS!