

Vídeo de bolso, faça o seu

GLOSÁRIO E PRINCÍPIOS DO CINEMA

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre > www.wikipedia.org

SUMÁRIO

SUMÁRIO.....	2
1) COMPRESSÃO.....	5
a) Fotografia.....	5
i) Megapixel.....	5
ii) JPEG.....	5
b) Vídeo	5
i) CODEC.....	5
ii) CODEC Sem Perdas.....	5
iii) CODEC Com Perdas.....	5
iv) Taxa de Bits.....	5
v) Fotograma.....	6
c) Vídeo	6
i) 16MM.....	6
ii) 35MM.....	6
iii) HDTV.....	6
iv) Televisão Digital (DTV).....	6
v) MPEG-1.....	6
vi) MPEG-2.....	7
vii) MPEG-4.....	7
viii) H.264.....	7
ix) AVI.....	7
x) DivX.....	7
xi) XviD.....	7
xii) FLV	8
xiii) SWF.....	8
xiv) OGG.....	8
xv) THEORA.....	8
xvi) VP3.....	8
d) Áudio.....	8
i) MP3.....	8
ii) AAC.....	8
iii) OGG Vorbis.....	9
iv) FLAC.....	9
2) CELULAR.....	9
a) Comunicação.....	9

i)SMS.....	9
ii)MMS.....	9
iii) Bluejacking.....	9
3) OUTROS.....	10
a) Cabos e adaptadores.....	10
i)USB.....	10
ii)FIREWIRE.....	10
iii)PC Card (PCMCIA).....	10
b)Armazenamento.....	10
i)CARTÃO DE MEMÓRIA (FLASH).....	10
ii)FITAS MAGNÉTICAS.....	10
4) PRINCÍPIOS DO CINEMA.....	11
a) Roteiro.....	11
b) Captação.....	11
PLANOS.....	11
i)PLANO DE DETALHE.....	11
ii)PRIMERÍSSIMO PLANO.....	11
iii) PRIMEIRO PLANO.....	11
iv)PLANO AMERICANO.....	11
v) PLANO MÉDIO.....	11
vi)PLANO DE CONJUNTO.....	11
vii) PLANO GERAL.....	11
viii)PLANO DE CIMA PARA BAIXO.....	11
ix) PLANO DE BAIXO PARA CIMA.....	11
MOVIMENTOS DE CÂMERA.....	12
i)PANORÂMICA.....	12
ii)TRAVELLING.....	12
iii) ZOOM-IN	12
iv) ZOOM-OUT.....	12
v)CÂMERA NA MÃO.....	12
vi) PONTO DE VISTA.....	12
CENÁRIO.....	12
ILUMINAÇÃO.....	12
b) Edição.....	12
AJUSTES DE IMAGEM.....	12
TRANSIÇÕES	13
i) CORTE (SECO).....	13
ii)FUSÃO.....	13

iii) FADE IN.....	13
iv) FADE OUT.....	13
SEQUÊNCIA DE IMAGENS.....	13
EFEITOS DE TRANSIÇÃO.....	13
TÍTULOS / LEGENDAS.....	13

1) COMPRESSÃO

a) Fotografia

i) *Megapixel*

É o termo utilizado nas câmeras digitais para dizer o quanto uma imagem poderá-ser ampliada. O mínimo recomendável para se imprimir uma foto digital é de 2.0 *Megapixels*. Hoje em dia, câmeras digitais avançadas têm a resolução de até 12 *Megapixels*. Os Celulares com câmera digital tem cerca de 0.5 a 1.5 *Megapixels* de resolução.

ii) JPEG

É a sigla de *Joint Photographic Experts Group*, tratando-se de um formato de compressão, com perda de dados, aplicado em imagens fotográficas. A perda de dados é proporcional ao fator de compressão desejado. O arquivo que usa este método de compressão é chamado normalmente por JPEG; as extensões de arquivos para este formato são .jpeg , .jfif , .jpe e .jpg , este último, o mais comum.

b) Vídeo

i) CODEC

CoDec é o acrônimo de Codificador/Decodificador, dispositivo de hardware ou software que codifica/decodifica sinais.

ii) CODEC Sem Perdas

Os codecs sem perdas são codecs que codificam som ou imagem para comprimir o arquivo sem alterar o som original. Se o arquivo for descomprimido, o novo arquivo será idêntico ao original. Esse tipo de codec normalmente gera arquivos codificados que são entre 2 a 3 vezes menores que os arquivos originais. São muito utilizados em rádios e emisoras de televisão para manter a qualidade do som ou imagem.

Exemplos desse tipo de codec são o flac, shorten, wavpack e monkey's audio, para som. Para imagem, HuffYUV, lossless MJPEG e FFmpeg Video 1.

iii) CODEC Com Perdas

Os codecs com perdas foram criados para comprimir os arquivos de som ou imagem a taxas de compressão muito altas. Por exemplo, o Vorbis e o Mp3 são codecs para som que facilmente comprimem o arquivo de som em 10 a 12 vezes o tamanho original, sem gerar artefatos significativos.

Exemplos de codecs com perdas são o Ogg Vorbis, MP3, AC3 e WMA, para som. Para imagem, temos o Xvid, DivX, WMV7, WMV8, WMV9, Theora e Sorenson.

iv) Taxa de Bits

A taxa de bits ou *bitrate*, em inglês, é uma das medidas da qualidade de um arquivo comprimido com um codec com perdas. A taxa de bits representa o tamanho final desejado para o arquivo e, normalmente, é apresentada como kbits/s.

1 kbit/s significa que a cada segundo, o codec tem 1000 bits do arquivo final para utilizar, ou seja, se um arquivo de som tem 8 segundos e é comprimido a uma taxa de 1 kbit/s, o arquivo final terá 8 kbits ou 1 kbyte. Conclui-se, então, que quanto maior for

a taxa de bits, melhor será a qualidade do arquivo final, já que o codec terá mais espaço para poder comprimir o arquivo original, necessitando de descartar menos "detalhes" do arquivo.

v) Fotograma

Denomina-se fotograma cada uma das imagens impressas quimicamente na fita de celulóide do cinematógrafo. Projetadas a uma frequência de 24 por segundo, produzem a ilusão de movimento. Isto se deve à incapacidade do cérebro de processar estas imagens como fotografias separadas, quando dispostas seqüencialmente a esta velocidade. Esta persistência na visão faz com que o cérebro mescle as imagens seguidas, dando a sensação de movimento natural.

c) Vídeo

i) 16MM

A película de 16 mm foi introduzida por Eastman Kodak em 1923 como uma alternativa amadora barata para o formato convencional de 35mm. Durante os anos 1920 o formato foi a menudo referido como de segunda classe pela industrial profissional e foi dirigido especialmente para o público amador.

ii) 35MM

A película de 35 mm é o formato mais comum usado tanto para fotografia como para cinema, e permanece relativamente igual desde sua introdução em 1899 por Thomas Edison. A película fotográfica está cortada em tiras de 35 mm de largura.

iii) HDTV

HDTV (do inglês *High-definition television*) é um sistema de transmissão televisiva com uma resolução de tela significativamente superior ao dos formatos tradicionais (NTSC, SECAM, PAL). Com exceção de formatos analógicos adotados na Europa e Japão, o HDTV é transmitido digitalmente e por isso sua implementação geralmente coincide com a introdução da televisão digital (DTV). A resolução pode chegar a 720 linhas e 1280x720 pixels ou 1080 linhas e 1920x1080 pixels.

iv) Televisão Digital (DTV)

A Televisão Digital ou TV Digital usa um modo de modulação e compressão digital para enviar vídeo, áudio e sinais de dados aos aparelhos compatíveis com a tecnologia, proporcionando assim transmissão e recepção de maior quantidade de conteúdo por uma mesma frequência (canal) podendo atingir o alvo de muito alta qualidade na imagem (alta definição). Os padrões em operação comercial são capazes de transportar até 19 Mbps. Em termos práticos, isto é o equivalente a um programa em alta definição, que ocupa 15 Mbps, ou quatro programas em definição padrão, que consomem em média 4 Mbps cada.

v) MPEG-1

É o nome de um grupo de standards de codificação de áudio e vídeo normalizados pelo grupo MPEG (*Moving Pictures Experts Group*). MPEG-1 se utiliza para a criação de Video CD (VCD). A qualidade de saída do vídeo com a taxa de compressão normal para VCD é similar à de um video cassete VHS. Para o áudio, o grupo MPEG definiu o *MPEG-1 audio layer 3*, mais conhecido como MP3.

vi) MPEG-2

É a designação para um grupo de standards de codificação de áudio e vídeo acordado pelo MPEG (Grupo de Expertos em Imagens em Movimento), e publicados como standard ISO 13818. MPEG-2 é geralmente usado para codificar áudio e vídeo para sinais de transmissão, que inclui Satélite Digital e TV a Cabo. MPEG-2, com algumas modificações, é também o formato de codificação usado pelos discos SVCD e DVD comerciais.

vii) MPEG-4

Introduzido a finais de 1998, o MPEG-4 é usado para *streaming* por Internet, distribuição em CD ou por Internet, gravação em câmeras digitais, transmissão bidirecional por videofone e emissão de televisão.

viii) H.264

H.264, ou MPEG-4 parte 10, é um codec de alta compressão escrito pelo *ITU-T Video Coding Experts Group* (VCEG) junto com o ISO e o grupo MPEG. A intenção do projeto H.264/AVC foi criar um standard capaz de proporcionar uma boa qualidade de imagem com taxas binárias notavelmente inferiores aos standards prévios (MPEG-2, H.263 ou MPEG-4 parte 2), além de não incrementar a complexidade do design.

ix) AVI

AVI é a abreviação de *Audio Video Interleave* e trata-se de um container de áudio e vídeo criado pela Microsoft cuja extensão oficial é .avi. É um dos formatos mais populares no mundo. Sendo nativamente reconhecido pela maioria das versões do Windows e por todos os *players* de DVD de mesa que são compatíveis com o codec DivX.

x) DivX

O DivX ® é um codec de vídeo criado pela DivX Networks Inc.. Foi produzido para ser usado em compactação de vídeo digital, deixando os vídeos com a mesma qualidade e com alta compactação, ou seja, evitam que ocupem muito espaço no disco rígido. Para alcançar tal compactação é necessário muito processamento, o que pode fazer com que um computador tecnologicamente defasado não execute o vídeo com perfeição. O DivX é compatível com Windows, Linux, Solaris e Mac OS X.

Atualmente os arquivos DivX estão amplamente presentes nas redes dos programas de P2P, devido ao seu reduzido tamanho.

O método de compactação DIVX funciona como um MP3 para vídeo. Mas ao contrário do MP3 que apaga sons sobrepostos que nosso cérebro não conseguiria reconhecer, o DIVX tornando repetitivas as imagens que não se modificam no decorrer dos *frames* (quadros) que formam o vídeo.

xi) XviD

XviD é um software livre e codec de vídeo MPEG-4 código aberto. Foi criado por um grupo de programadores voluntários depois que o OpenDivx foi fechado em julho de 2001.

XviD é o maior competidor do DivX (XviD de trás para frente). Enquanto DivX é um código fechado e pode rodar apenas no Microsoft Windows, Mac OS X, e Linux, Xvid é código aberto e pode rodar em qualquer plataforma.

xii) FLV

FLV é o formato de vídeo originário do Adobe (Macromedia) Flash Player utilizado a partir da versão 6 do software. Este formato se tornou muito comum na Internet em sítios como o YouTube, Google Video, MySpace entre outros.

xiii) SWF

Ou ShockWave Flash. É a extensão dos arquivos criados com o Adobe (Macromedia) Flash. Os arquivos SWF podem ser protegidos para não serem editáveis. São uma compilação comprimida do arquivo de autor FLA editáveis desde o Flash.

xiv) OGG

Ogg é um formato livre de contêiner multimídia orientado a *streaming*. Ele pode ser lido e escrito em uma mesma etapa, sem precisar armazenar todo ou grande parte do fluxo de dados antes. Essa característica é um requisito natural para *streaming*.

Ele pode encapsular qualquer tipo e número de fluxos de dados diferentes, sem limitar-se à áudio e vídeo.

xv) THEORA

Theora é um codec vídeo, de compressão com perda de dados, desenvolvido pela Fundação Xiph.org sendo uma parte do projeto Ogg. Baseado no codec VP3 e doado por On2 Technologies, Theora é semelhante ao MPEG-4, XviD e DivX.

Theora prove uma camada de vídeo, com Vorbis usualmente a camada de áudio usa Speex e FLAC.

xvi) VP3

era originariamente um codec de vídeo proprietário desenvolvido por *On2 Technologies*. É comparável em qualidade e taxa de bits ao MPEG-4. Em setembro de 2001, VP3 foi doado para o domínio público como código aberto. Em 2002 acordaram deixar VP3 como a base do codec de vídeo livre Theora.

d) Áudio

i) MP3

O MP3 (MPEG-1/2 Audio Layer 3) foi um dos primeiros tipos de compressão de áudio com perdas quase imperceptíveis ao ouvido humano. A taxa de compressão é medida em Kb/s (kilobits por segundo), sendo 128 Kb/s a qualidade padrão, na qual a redução do tamanho do arquivo é de cerca de 90%, ou seja, uma razão de 10:1.

O método de compressão com perdas consiste em retirar do áudio tudo aquilo que o ouvido humano normalmente não conseguiria perceber, devido a fenômenos de mascaramento de sons e de limitações da audição humana (embora pessoas com ouvido absoluto possam perceber tais perdas).

ii) AAC

Advanced Audio Coding (AAC), também conhecido como MPEG-2 Part 7 ou MPEG-4 Part 3, é um formato de áudio, que recorre a compressão com perda de dados. Foi popularizado pela Apple Computer através de seu produto iPod e iTunes Music Store.

O AAC foi projetado como um codec de desempenho melhor em relação ao MP3, sendo promovido como seu sucessor para codificação de áudio em taxas de bits médias a altas.

iii) OGG Vorbis

É um formato de compressão (encapsulamento), livre, e desenvolvido para substituir diversos formatos multimídia, como o MP3, MPEG, RealAudio ou o AVI.

Ao contrário do formato MP3, o Vorbis utiliza uma codificação de *bitrate* variável (VBR) o que permite obter arquivos mais compactos para uma qualidade de som semelhante, ou melhor qualidade para a mesma dimensão de arquivo. Além das diferenças técnicas, a outra grande diferença entre o MP3 e o Ogg Vorbis é que enquanto o primeiro formato é proprietário, o segundo é livre, com uma licença BSD para as bibliotecas e GPL para as ferramentas.

iv) FLAC

FLAC (acrônimo de *Free Lossless Audio Codec*, que significa Codec de Áudio Sem Perda Livre em inglês) é um codec de compressão de áudio sem perda de informação. Ao contrário de codecs com perda tais como o MP3 e o Vorbis, ele não remove nenhuma informação do fluxo de áudio, mantendo a qualidade do som.

2) CELULAR

a) Comunicação

i) SMS

Serviço de mensagens curtas ou *Short message service* (SMS) é um serviço disponível em telefones celulares (telemóveis) digitais que permite o envio de mensagens curtas (até 255 caracteres em GSM e 160 em CDMA) entre estes equipamentos e entre outros dispositivos de mão como *palm* e *handheld*, e até entre telefones fixos (linha-fixa).

ii) MMS

Serviço de mensagens multimídia (do termo inglês *multimedia messaging service* ou ainda o acrônimo MMS) é uma tecnologia que permite aos telefones enviar e receber mensagens multimídia. O MMS é uma evolução dos SMS que implica a evolução da rede celular tradicional (GSM) para UMTS.

Com o MMS, os usuários poderão enviar e receber mensagens não mais limitados aos 160 caracteres do SMS, bem como poderão enriquecê-las com recursos audiovisuais, como imagens, sons e gráficos.

iii) Bluejacking

Bluejacking se refere ao envio não solicitado de mensagens via Bluetooth a aparelhos que tenham este tipo de conexão, enviando um *vCard* com textos em lugar da informações de contato pelo protocolo OBEX.

3) OUTROS

a) Cabos e adaptadores

i) USB

Universal Serial Bus (USB) é um tipo de conexão *Plug and Play* que permite a conexão de periféricos sem a necessidade de desligar o computador.

ii) FIREWIRE

O FireWire (também conhecido como I.link, Padrão IEEE 1394 ou *High Performance Serial Bus/HPSB*) é uma interface série para PC's e aparelhos digitais de áudio e vídeo que oferece comunicações de alta velocidade e serviços de dados em tempo real.

iii) PC Card (PCMCIA)

PC Card é um barramento destinado aos computadores portáteis (notebooks e laptops), desenvolvido pela PCMCIA (*Personal Computer Memory Card International Association*). Um cartão PCMCIA usa de 68 conectores. Apesar dos padrões, a indústria flexibilizou demais a arquitetura, de forma que alguns cartões podem não ser compatíveis com algum equipamento ou outro. Os cartões também possuem o recurso de ser *Plug and Play*. Dele derivou o formato CompactFlash, que recebeu este nome justamente por ser uma versão reduzida do PC Card.

b) Armazenamento

i) CARTÃO DE MEMÓRIA (FLASH)

É um dispositivo de armazenamento de dados com memória flash utilizado em videogames, câmeras digitais, telefones celulares, *palm/PDAs*, *MP3 players*, computadores e outros aparatos eletrônicos. Podem ser regravados várias vezes, não necessitam de eletricidade para manter os dados armazenados, são portáteis e suportam condições de uso e armazenamento mais rigorosas que outros dispositivos baseados em peças móveis. Os tipos principais são: PC Card PCMCIA, CompactFlash, SmartMedia, Memory Stick, Memory Stick Duo, Memory Stick, MagicGate, Secure Digital Card.

ii) FITAS MAGNÉTICAS

Fita magnética ou banda magnética é uma mídia de armazenamento não-volátil que consiste em uma fita plástica coberta de material magnetizável. A fita pode ser utilizada para registro de informações analógicas ou digitais, incluindo áudio, vídeo e dados de computador.

4) PRINCÍPIOS DO CINEMA

a) Roteiro

O roteiro de um vídeo pode ser um passo longo ou curto, de acordo com sua proposta. O mais importante em relação a ele, é materializar a idéia que você tem na cabeça, para facilitar e otimizar seu processo de trabalho. Os principais pontos do roteiro que abordamos aqui são ter definidos seus pontos de partida e chegada e como chegar nele.

b) Captação

PLANOS

Define-se plano como sendo cada fragmento filmado. Um filme compõe-se, portanto, de planos. Quando um plano é cortado na montagem e se passa ao plano seguinte, muda a posição da câmera e as dimensões do plano.

i) PLANO DE DETALHE

O plano de detalhe mostra detalhes do rosto, de uma parte do corpo, de um objeto.

ii) PRIMERÍSSIMO PLANO

No cinema é o enquadramento no qual o ator é enquadrado da metade do busto para cima.

iii) PRIMEIRO PLANO

O enquadramento cinematográfico ou da televisão em que o ator é focalizado somente em sua face.

iv) PLANO AMERICANO

Plano americano mostra o personagem dos joelhos para cima, aproximadamente.

v) PLANO MÉDIO

Plano médio é aquele que mostra o personagem de corpo inteiro.

vi) PLANO DE CONJUNTO

No plano de conjunto é mostrado um grupo de personagens.

vii) PLANO GERAL

Mostra o conjunto de um cenário ou uma ampla paisagem.

viii) PLANO DE CIMA PARA BAIXO

Posição onde a câmera "vê" os acontecimentos de cima para baixo. Classicamente, tem o efeito de "esmagar" o que é visto. Designa, portanto, um olhar de superioridade.

ix) PLANO DE BAIXO PARA CIMA

O contrário do 'Plano de cima para baixo'.

MOVIMENTOS DE CÂMERA

Movimentar a câmera de um plano a outro, podendo passar por outros planos.

i) PANORÂMICA

Movimento onde a câmera se move em seu próprio eixo. É semelhante a uma pessoa que mexe sua cabeça de um lado para o outro ou de cima para baixo, alterando o ângulo de visão.

ii) TRAVELLING

Movimento gerado quando a câmera descola-se sobre um carrinho de rodas. O movimento pode ser lateral, de avanço ou de recuo (em relação ao personagem ou ao centro da ação).

iii) ZOOM-IN

Aumento na distância focal da lente da câmara durante uma tomada, o que dá ao espectador a impressão de aproximação do elemento que está sendo filmado.

iv) ZOOM-OUT

Diminuição da distância focal da lente durante uma tomada, o que dá ao espectador a impressão de que está se afastando do elemento que está sendo filmado.

v) CÂMERA NA MÃO

Um *travelling* só que com a câmera na mão.

CINEMA NOVO: "Uma câmera na mão e uma idéia na cabeça" é o lema de cineastas que, nos anos 60, se propõem a realizar filmes de autor, baratos, com preocupações sociais e enraizados na cultura brasileira.

vi) PONTO DE VISTA

Câmara situada na mesma altura do olho do ator, vendo o ambiente como este. No geral, intensifica a dramaticidade do roteiro.

CENÁRIO

Interior ou exterior.

ILUMINAÇÃO

Natural (sol) ou artificial (flash, luz celular, luzes da cidade, tela)

b) Edição

AJUSTES DE IMAGEM

Contraste, brilho, níveis de preto, cores, *chroma key*, ...

Efeitos.

TRANSIÇÕES

i) CORTE (SECO)

Passagem direta de uma cena para outra dentro do filme.

ii) FUSÃO

Fusão de duas imagens, a 1ª sobrepondo-se à 2ª. Serve para mudar de cena ou enfatizar a relação entre elas.

iii) FADE IN

O surgir da imagem a partir de uma tela escura ou clara, que gradualmente atinge a sua intensidade normal de luz.

iv) FADE OUT

Escurecimento ou clareamento gradual da imagem partindo da sua intensidade normal de luz.