

I - UT1 Aprender a tirar

Original: 25/09/18 Versión: 20/11/18

Resumen

Resultados de aprendizaje

- RA1 Prepara el equipo.
- RA2 Ajusta la toma de sonido
- RA3 Decide el tratamiento visual
- RA4 Grabación de noticias y reportaje
- RA5 Monta

Grabación de reportajes audiovisuales

UT1 Aprender a tirar

Cómo es la cámara / 1 Encuadrar y exponer (Primera toma) / 2 Exponer con cebra / 3 Encuadres (espacio en extensión) / 4 Enfoque selectivo / 5 Cámara y tiempo / 6 Perspectiva en profundidad / 7 Tres perspectivas / 8 OEFC por la ASC / 9 Toma de audio / 10 Salida de reportaje.

Cómo es la cámara

Localizad:

1. ¿Cómo se ajusta la sensibilidad?
2. ¿Cómo se ajusta el obturador?
3. ¿Cómo se ajusta el diafragma?
4. ¿Cómo se cambia el modo de vídeo?
5. ¿Cómo se ajusta el balance de blancos?
6. ¿Tiene la cámara cebra o falsecolor?

1.1 Encuadrar y exponer

RA 1,3.

Encuadrar y exponer

Objetivos: 1 Aprender los rudimentos de una toma de cinematográfica

Qué:

Cómo:

Primera serie: El diafragma (iris).

1. Coloca a una persona sobre un fondo paisaje.
2. Monta la cámara en un trípode.
3. Verifica la batería.
4. Enciende la cámara.
5. Encuadra a la persona en plano medio.
6. Cierra el diafragma a tope.
7. Comienza a grabar.
8. Abre el diafragma lentamente hasta que no puedas más. Deberías tardar unos cinco (5) segundos.

Segunda: El obturador (shutter).

1. Repite dejando el diafragma donde más o menos veas bien la toma.
2. Ajusta el shutter al mínimo. Rueda 3 segundos.
3. Para cada ajuste del shutter rueda 3 segundos. Si la cámara tiene shutter continuo rueda haz cinco tomas de 3 segundos cada vez más rápido.

Tercera: *La sensibilidad (ganancia).*

1. Deja el shutter y el diafragma a un valor que la imagen esté bien expuesta.
2. Repite la figura sobre fondo paisaje.
3. Haz tomas de 3 segundos en todos los valores de ganancia.

Necesitas:

Un trípode. Una persona. Un fondo. Una cámara de vídeo.

Qué presentas:

Todas las tomas.

Un folio con comentario de lo que hayas hecho por cada parte.

Qué valoramos:

La comprensión de las ideas manejadas.

La adecuación de lo realizado a lo pedido.

Estudio:

La cámara de vídeo y fotografía. La exposición.

En este ejercicio te familiarizas con los controles de exposición de la cámara. Debes acabar adquiriendo el siguiente método para exponer, que más adelante refinaremos.

1. Ajusta la cebrá al 70%.
2. Ajusta el tiempo de obturación a 1/50 y la sensibilidad (*gain, ganancia*) a 0db, quita todos los filtros de densidad neutra que haya.
3. Encuadra, ilumina y ajusta el diafragma hasta que la figura tenga cebrá en la cara.
4. Si no consigues alcanzar la cebrá, porque tengas demasiada luz, sube el tiempo de obturación o cambia los filtros.
5. Si no consigues alcanzar la cebrá porque tienes poca luz, aumenta la ganancia.

El orden de ajuste siempre es el mismo: empezamos con el obturador a 1/50 y la ganancia a 0.

Intentamos conseguir la cebrá con el diafragma y si no lo conseguimos jugamos con los filtros de densidad neutra o el tiempo de exposición. Como último recurso acudimos a la ganancia de la cámara.

1.2 Exponer con cebrá

RA 1,3.

Mira en el manual de la cámara cómo se configura la cebrá. La cebrá es una ayuda visual que aparece en el visor de la cámara y consiste en un rallado de las zonas en las que la exposición tiene un nivel determinado. Los valores usuales son: 50% para la tarjeta de gris medio, 70% para la piel y 90% para la exposición del blanco. Cuando la exposición alcanza el valor determinado aparece la cebrá en todas las zonas con una exposición superior.

Identifica cada toma en una hoja con su código de tiempo de entrada y de salida.

Necesitas: una cámara de vídeo, un trípode, una tarjeta gris del 18%, una persona, un fondo blanco, un fondo negro, ropa blanca y ropa negra para la persona.

Haz lo siguiente, serie cero : Ajusta el diafragma, la velocidad y la sensibilidad, en ese orden hasta que espongas el fondo, sin persona en automático. Graba 3 segundos. Debes hacerlo dos veces, una con el fondo blanco y otra con el fondo negro.

Anota la ganancia, el diafragma y el obturador empleado.

Mide la luz incidente en el fondo con un fotómetro con calota plana para una sensibilidad ISO 100/21 y

un tiempo de obturación 1/50. Anota el diafragma.

TOMA 1. Ext. Día. Fondo negro. 3s

Con la cámara en trípode, fondo negro con la cámara en automático.

Para la segunda toma vamos a rodar 3 segundos de fondo negro con la cámara en manual. El ajuste de exposición podemos hacerlo de varias maneras:

1. Midiendo la luz incidente sobre el fondo. Para esto tienes que saber la sensibilidad de la cámara.
2. O bien, colocando una tarjeta gris en el fondo y ajustando la cámara con la cebrá al 50%. La toma se hace sin tarjeta gris.

TOMA 2. Ext. Día. Fondo negro. 3s

Fondo negro con la cámara en manual.

TOMA 3. Ext. Día. Fondo blanco. 3s

Fondo blanco con la cámara en automático.

TOMA 4. Ext. Día. Fondo blanco. 3s

Fondo blanco con la cámara en manual.

TOMA 5. Ext. Día. Figura negra sobre Fondo negro. 3s

Plano medio de la figura con la cámara en automático.

TOMA 6. Ext. Día. Figura negra sobre Fondo negro. 3s

Plano medio de la figura con la cámara en manual.

TOMA 7. Ext. Día. Figura negra sobre Fondo blanco. 3s

Plano medio de la figura con la cámara en automático.

TOMA 8. Ext. Día. Figura negra sobre Fondo blanco. 3s

Plano medio de la figura con la cámara en manual.

TOMA 9. Ext. Día. Figura blanca sobre Fondo negro. 3s

Plano medio de la figura con la cámara en automático.

TOMA 10. Ext. Día. Figura blanca sobre Fondo negro. 3s

Plano medio de la figura con la cámara en manual.

TOMA 11. Ext. Día. Figura blanca sobre Fondo blanco. 3s

Plano medio de la figura con la cámara en automático.

TOMA 12. Ext. Día. Figura blanca sobre Fondo blanco. 3s

Plano medio de la figura con la cámara en manual.

Has terminado con doce series de tres segundos. Identificalas con tu nombre y el número de la serie.

Por ejemplo, te llamas Azucena María de Todos los Santos Fernández de la Montaña Segoviana y Grillete y estás nombrando la toma tres:

azucenamaria-ej2-T3

1.3 Encuadres

RA 1,3.

Necesitas una cámara, un trípode, una persona (“figura”), un espacio amplio, un suelo no demasiado sucio, una silla.

El espacio debe ser amplio para que la figura quede centrada en él, con el fondo más bien lejos que cerca.

Cada toma 3 segundos.

Identifica cada toma en una hoja con su código de tiempo de entrada y de salida.

1. Primer plano

1. Toma 1: Frente a la cara con gran angular.
2. Toma 2: Frente a la cara con objetivo normal.
3. Toma 3: Frente a la cara con objetivo largo.
4. Toma 4: Con objetivo largo, cámara a la altura del pecho.
5. Toma 5: Con objetivo largo, cámara a la altura de la cintura.
6. Toma 6: Con objetivo largo, cámara en el suelo.
7. Toma 7: Con objetivo normal, cámara a la cintura.

2. Plano medio

1. Toma 1: De pié con angular.
2. Toma 2: Agachado, con angular.
3. Toma 3: En el suelo con angular.
4. Toma 4: Sobre la silla con angular.
5. Toma 5: De pié con normal.
6. Toma 6: Agachado con normal.
7. Toma 7: En el suelo con normal.
8. Toma 8: Sobre la silla con normal.
9. Toma 9: De pié con tele.
10. Toma 10: Agachado con tele.
11. Toma 11: En el suelo con tele.
12. Toma 12: Sobre la silla con tele.

3. Plano americano

1. Toma 1: De pié con angular.
2. Toma 2: Agachado, con angular.
3. Toma 3: En el suelo con angular.
4. Toma 4: Sobre la silla con angular.
5. Toma 5: De pié con normal.
6. Toma 6: Agachado con normal.
7. Toma 7: En el suelo con normal.
8. Toma 8: Sobre la silla con normal.
9. Toma 9: De pié con tele.
10. Toma 10: Agachado con tele.
11. Toma 11: En el suelo con tele.
12. Toma 12: Sobre la silla con tele.

4. Plano entero

1. Toma 1: De pié con angular.
2. Toma 2: Agachado, con angular.
3. Toma 3: En el suelo con angular.
4. Toma 4: Sobre la silla con angular.
5. Toma 5: De pié con normal.
6. Toma 6: Agachado con normal.
7. Toma 7: En el suelo con normal.
8. Toma 8: Sobre la silla con normal.
9. Toma 9: De pié con tele.
10. Toma 10: Agachado con tele.
11. Toma 11: En el suelo con tele.
12. Toma 12: Sobre la silla con tele.

5. Plano general

1. Toma 1: De pié con angular.

2. Toma 2: Agachado, con angular.
3. Toma 3: En el suelo con angular.
4. Toma 4: Sobre la silla con angular.
5. Toma 5: De pié con normal.
6. Toma 6: Agachado con normal.
7. Toma 7: En el suelo con normal.
8. Toma 8: Sobre la silla con normal.
9. Toma 9: De pié con tele.
10. Toma 10: Agachado con tele.
11. Toma 11: En el suelo con tele.
12. Toma 12: Sobre la silla con tele.

Identifica cada toma con el esquema del primer ejercicio:

<tunombre>-ej3-S<número de la serie>-T<número de la toma>

Escribe un texto con las observaciones de cada plano.

Fíjate en especial en la relación que hay entre la figura y el fondo.

Para un futuro próximo: monta todas las tomas con una locución en la que explique lo que se ve. El guión con la locución debe ser aprobada primeramente por el profesor.

Ejercicio de ampliación: Repite el ejercicio pero con dos figuras, una detrás de la primera colocada algo al lado, para que no se tapen, y a unos tres metros de distancia.

Fíjate especialmente en la altura a la que queda cada cabeza.

1.4 Enfoque selectivo

RA 1,3.

Vamos a rodar una toma de primer plano en el que se desenfoca y enfoca sucesivamente el fondo y un primer término.

Tienes que encuadrar una flor, o un objeto sobre una mesa, de manera que delante suya haya otro objeto y también haya más cosas detrás. En total tienen que estar separados del principio al fin más de 1 metro y menos de 3. Tiene que ser un sitio con mucha luz, para poder usar un diafragma muy cerrado. Tienes que experimentar con el cambio de velocidad para que no haya titubeos en la exposición.

Podrías usar un modo automático con prioridad de diafragma.

Identifica cada toma en una hoja con su código de tiempo de entrada y de salida.

Primero, no ruedes, encuadra, con trípode para no perder la composición, el motivo central, con un diafragma bastante abierto para asegurarte de que lo de delante y lo de detrás está desenfocado. Procura que el motivo esté cerca, a menos de 2,5 metros de distancia de la cámara.

Pon la cámara en diafragma manual (iris), ganancia manual (gain), enfoque manual, obturador automático (shutter).

Toma 1: Diafragma cerrado al máximo. Enfoca objeto central (segundo término), los tres términos deben estar a foco. 3s.

Toma 2: Abres el diafragma a tope. Solo debe estar enfocado el objeto central. 3s.

Toma 3, continua, momento 1: primer plano de la figura con el diafragma muy cerrado, todo a foco.

Momento 2: mantén el primer plano, ve abriendo el diafragma muy lentamente. La figura debe quedar enfocada y los otros términos desenfocados.

(Si ves que se aclara la imagen al abrir el diafragma es que no tienes el obturador en automático, cambialo).

Momento 3: Cambia el enfoque al primer término. 3S Cambia el enfoque al segundo término y mantén el plano 3s. Cambia el enfoque al tercer término, aguentalo 3s.

Para un próximo futuro: montamos todo y locución contando lo que vemos.

A entregar: Un fichero de vídeo por cada toma final con el esquema de nombres habitual:

<tunombre>-ej4-T<número de la toma>

Escribe un texto con las observaciones de cada plano.

1.5 Cámara y tiempo

RA 1,3.

Vamos a aprender los efectos que tiene la velocidad de obturación sobre la imagen captada.

En principio no podemos usar velocidades de obturación que sean inferiores a la correspondiente a la mitad del número de fotogramas por segundo al que rodemos. Es decir, si hacemos 25 imágenes por segundo no podemos usar tiempo de obturación mayores de 1/25 ya que resulta imposible mantener la cadencia de fotogramas si el tiempo de obturación de cada uno es superior al tiempo que puede estar delante del objetivo. En realidad el límite es el doble de la cadencia de fotogramas ya que hay que dar tiempo a que la película se mueva dentro de la cámara. Aun cuando estemos en cine digital mantenemos esta restricción que se traduce en que:

Para una cadencia de 24 imágenes por segundo el tiempo de obturación más grande posible es 1/48. Para una cadencia de 25 el tiempo es de 1/50. Por lo general usamos 1/50 aun con una cadencia de 24ims.

Identifica cada toma en una hoja con su código de tiempo de entrada y de salida.

Vamos a realizar varias tomas de figuras en movimiento con diferentes tiempos de obturación para ver los efectos que obtenemos.

En concreto vamos a rodar objetos rápidos con varias velocidades de obturación y, si la cámara lo permite, haremos una toma foto-a-foto (*stopmotion*).

SERIE 1: Móvil rápido

TOMA 1 Ext. Día. Avenida con tráfico. 10s

En una avenida con tráfico rodado grabamos con cámara en trípode y cámara fija con el shutter a 1/50.

TOMA 2 Ext. Día. Avenida con tráfico. 10S

Repetimos la toma 1 con shutter a 1/250.

TOMA 3 Ext. Día. Avenida con tráfico. 10S

Repetimos la toma 1 con shutter a 1/4000. O la más alta que tengamos.

TOMA 4 Ext. Día. Avenida con tráfico. Tiempo que requiera el paneo. Panorámica de seguimiento de un móvil rápido con el shutter grande (1/50).

TOMA 5 Ext. Dia. Avenida con tráfico. Tiempo que requiera el paneo. Panorámica de seguimiento de un móvil rápido con el shutter a la máxima velocidad que puedas (1/4000 estaría bien).

Debemos realizar las tres tomas anteriores con tráfico veloz, no con coches parados. Si es necesario realiza varias veces cada toma y quédate con la que mejor haya salido. Fíjate en como se reproduce el movimiento del objeto en la grabación.

A entregar: Cada una de las tres tomas seleccionadas con el esquema de nombre ya citado:

<tunombre>-ej5-T<número de la toma>

Escribe un texto con las observaciones de cada plano.

Segunda parte del ejercicio:

Esta parte es opcional. Ahora vamos a hacer un foto a foto, en inglés un *timelapse*.

Busca una escena en la que haya un objeto que se mueva a baja velocidad, por ejemplo las nubes, hojas de un árbol, flores creciendo (necesitarás varios días para hacer esto), un animal de movimiento muy lento, el heno movido por el viento, el paso de un día desde el amanecer hasta el anochecer.

Monta la cámara en un trípode y fíjala con el encuadre, porque no puedes moverla. Debes realizar una serie de disparos que abarque un tiempo de terminado que dependerá del objeto que se mueva. Recuerda que cada 25 disparos son 1 segundo de tiempo de exhibición. Por ejemplo, si quieres ver el movimiento de las sombras a lo largo del día deberías empezar a las siete y media de la mañana y acabar a las siete y media de la noche, 13 horas. Para reducir esas 13 horas a 30 segundos de grabación tendrías que hacer:

¿Cuanto tiempo tiene que durar el vídeo? 30 sg.
¿A qué cadencia vas a tirar? 25 ims.
¿Cuantos disparos debes hacer? $30 \times 25 = 750$.
¿Cuantos minutos vas a cubrir de tiempo real? $13 \text{ Horas} \times 60 \text{ minutos} = 780 \text{ minutos}$.
¿Cada cuanto tiempo debes realizar un disparo? $780 / 750 =$ aproximadamente 1 por minuto.

SERIE 2: foto a foto

TOMA 1 Ext. Dia. Avenida con tráfico. 10S

Panorámica de seguimiento de un móvil rápido con el shutter grande (1/50).

1.6 Perspectiva en profundidad

RA 1,3.

Vamos a ver como funciona la perspectiva y como cambia al modificar los planos.

Se llama perspectiva al conjunto de técnicas mediante las que pasamos una escena en el espacio real a un plano.

Hay dos tipos de perspectiva:

1. Lineal. Son las técnicas para pasar la geometría de la escena real a la plana. En la perspectiva visual, la que trata de imitar en el plano lo que ve el ojo la perspectiva se aprecia en tres aspectos:
 1. Pérdida de tamaño con la distancia. El tamaño de la imagen de la figura en el plano es más pequeño cuando la figura está más lejos.
 2. Pérdida de detalle con la distancia. Cuanto más lejos está la figura real menos detalle tenemos en el plano de su textura, detalles y volúmenes. Al alejarse las figuras se hacen planas.
 3. Pérdida de forma con la distancia. Cuanto más lejos está la figura menos anguloso es su contorno, al alejarse las figuras se redondean
2. Aérea. Son las técnicas para traducir al plano los colores, luces, sombreados y sombras de la escena. Tiene dos aspectos:

1. Cómo cambia el color.
 1. Los colores se desaturan con la distancia. Al alejarse, los colores pierden viveza.
 2. Los colores cambian de matiz hacia el azul. Con la distancia los colores se azulean.
2. Cómo funcionan las sombras.

La perspectiva depende de la posición de la cámara, no del objetivo que usemos. En concreto la perspectiva se aprecia por la relación de tamaño que guardan los objetos entre sí al verlos. La relación de tamaño es la división del tamaño de un objeto dividida entre el de otro. Cuando fijamos la cámara en un sitio establecemos la relación de tamaño entre todos los objetos y aunque cambiemos de objetivo y por tanto de ángulo de visión, la relación permanece igual. Por contra si cambiamos de posición la cámara modificamos la relación de tamaño.

Es decir, si una figura en medio de una plaza tiene la cabeza a la altura de un objeto del fondo, por ejemplo a la misma altura visual que las ventanas del primer piso, si cambiamos de objetivo no la cabeza sigue a la misma altura, pero si cambiamos la cámara de posición la cabeza ya no estará a la misma altura. Cuando más lejos estemos de la figura, más baja parecerá respecto del fondo, que se hace más grande mientras que cuanto más cerca coloquemos la cámara, más alta se hará la figura y más pequeño el fondo.

Además, hay dos tipos de objetivos, los fijos y los variables. A los fijos suele llamársele *prime* y a los variables *zoom*. Los objetivos fijos tienen siempre la misma longitud focal y una vez que establecemos el formato de rodaje, con su tamaño de sensor, no cambian el ángulo de visión. Si dejamos la cámara quieta el plano que dan es fijo. Para cambiar el plano hay que cambiar la cámara de sitio.

Los objetivos variables, que solemos llamar zoom (aunque un zoom es un tipo de objetivo variable, de manera que no todos los objetivos variables son zooms pero si todos los zooms son objetivos variables), cambian su longitud focal y por tanto el ángulo de visión que ofrecen. Permiten cambiar el tamaño del plano sin mover la cámara, pero por lo dicho, no cambian la perspectiva.

En resumidas cuentas debemos tener claras las siguientes cuestiones:

1. La perspectiva depende de donde pones la cámara, no del objetivo que usas.
2. Si tienes un objetivo fijo, el plano depende de donde pongas la cámara. Al cambiar de posición la cámara cambias el plano y la perspectiva.
3. Si tienes un objetivo variables el plano puedes cambiarlo con el objetivo, pero la perspectiva no cambia.

Vamos a hacer tres tomas cambiando el plano. La primera moviendo la cámara sin cambiar el objetivo, la segunda dejando la cámara quieta y cambiando el objetivo, la tercera es más complicada y vamos a mover la cámara mientras cambiamos el objetivo de manera que la figura permanezca con el mismo tamaño.

Identifica cada toma en una hoja con su código de tiempo de entrada y de salida.

Se llama *travelling* al cambio de posición de la cámara mientras se rueda. Se llama *zoom* al cambio de plano dejando la cámara quieta y moviendo solo el objetivo variable.

TOMA 1. Exterior día patio. Figura situada en medio del patio. Cámara con objetivo normal. Figura en plano entero. Travelling de acercamiento a primer plano.

TOMA 2. Exterior día patio. Figura situada en medio del patio. Cámara con objetivo angular. Figura en plano entero. Zoom de acercamiento a primer plano.

Fijate en las dos tomas anteriores. Presta especial atención a lo que sucede con el fondo, al tamaño relativo de la figura y el fondo. Piensa en lo siguiente y comenta lo que ves: *¿Cambia el tamaño relativo entre la figura y el fondo?*

TOMA 1. Exterior día patio. Figura situada en medio del patio. Cámara con objetivo normal. Figura en plano medio. Travelling de acercamiento a la vez que pasas por zoom a angular sin cambiar el plano medio. Después repite aleja la cámara mientras haces zoom de acercamiento para no perder el plano medio.

Comenta el efecto visual que has visto.

1.7 Tres perspectivas

RA 1,3.

Vamos a hacer tres tomas de un espacio, cada una con una de las perspectivas.

Identifica cada toma en una hoja con su código de tiempo de entrada y de salida.

Necesitas: un espacio interior, un espacio exterior, una cámara de vídeo, un trípode.

TOMA 1. Interior día. Perspectiva de un punto. La cámara está montada en trípode y mira hacia la pared frontal de la estancia con una perspectiva de un punto. Se tienen que ver las dos paredes laterales recediendo hacia la fuga y la pared del fondo totalmente frontal. La cámara no se inclina, mira hacia el frente y las líneas verticales de la casa son verticales en la imagen.

TOMA 2. Interior día. Perspectiva de dos puntos. Ahora la cámara apunta hacia el rincón. Las verticales siguen siendo verticales.

TOMA 3. Interior día. Perspectiva de tres puntos. Coloca ahora la cámara muy baja, con el angular más amplio que tengas y encuadra el mismo rincón que en la toma 2 pero inclinando la cámara fuertemente hacia arriba.

Vamos a repetir las tomas pero con un edificio en exterior. Busca un espacio amplio y un edificio no muy alto, o un callejón.

TOMA 4. Exterior día. Perspectiva de un punto. Encuadra un callejón con la cámara montada en el trípode. Las verticales tienen que ser verticales en la imagen. Mira como las horizontales de las paredes fugan al centro del encuadre.

TOMA 5. Exterior día. Perspectiva de dos puntos. Encuadra ahora una de las esquinas. Dejando las verticales del edificio como verticales. Mira como las horizontales de las dos paredes fugan hacia fuera del encuadre por los lados.

TOMA 6. Exterior día. Perspectiva de tres puntos. Repite el encuadre de la esquina pero mirando hacia arriba. Mira como las verticales y las horizontales del edificio fugan en tres direcciones diferentes fuera del encuadre.

Ahora vamos a repetir las tres tomas de perspectiva con un objeto situado encima de una mesa. Busca un objeto medianamente grande, como una caja de zapatos.

TOMA 7. Interior día. Estudio. Plano entero de la figura en perspectiva de 1 punto.

TOMA 8. Interior día. Estudio. Plano entero de la figura en perspectiva de 2 puntos.

TOMA 9. Interior día. Estudio. Plano entero de la figura en perspectiva de 3 puntos.

1.8 Curva característica por la ASC

RA 1,3.

Busca un fondo oscuro, coloca frente a él a una figura vestida de negro con una camisa blanca abierta por delante. Debe tener un folio blanco en la mano . Coloca un foco que la ilumine en tres cuartos frontal de manera que se vea la sombra en el fondo. Haz un plano medio en el que se vea la figura y la sombra detrás.

Vas a realizar tomas de 5 segundos comenzando por una toma con la exposición correcta para cebrar 50 (o 70 sobre la cara). Anota el diafragma y el tiempo de obturación. Todo lo que tenga que ver con la exposición.

Una vez realizada la toma con la exposición correcta haz lo siguiente:

Identifica cada toma en una hoja con su código de tiempo de entrada y de salida, el filtro de densidad neutra, la sensibilidad, diafragma y tiempo de obturación.

1. **TOMA 1:** Abre el diafragma a tope. Abre el tiempo de obturación a tope.
2. **TOMA 2:** Cierra el diafragma un tercio de paso dejando el tiempo de obturación igual.
3. **TOMA ...:** Cierra el diafragma otro tercio de paso, dejando el tiempo igual hasta que no puedas cerrar más el diafragma.
4. **TOMA...:** Ahora que tienes el diafragma cerrado a tope haz esta toma con el siguiente tiempo de obturación.
5. **TOMA...:** Continúa haciendo tomas con el obturador cada vez más cerrado.

En montaje: monta todas las tomas válidas.

Observa cuando la sombra de la figura se confunde con el fondo. Quedate con la última exposición en la que aún se diferenciaban ambas, este es el límite de negros.

Mira en qué toma el blanco del papel se confunde con el blanco de la ropa. O bien repite el ejercicio a la mitad quitando el fondo negro y dejando un fondo blanco con la misma luz. Para cuando el blanco de la ropa se confunda con el blanco del fondo (que no de la sombra). Este es el límite de blancos.

Mira cuantos pasos hay entre la exposición del límite de blancos y del límite de negros. Esta es la latitud de tu cámara. La diferencia que soporta entre el blanco más blanco con detalle y el negro más negro.

1.9 Movimientos de cámara

RA 1,3.

Necesitas: una cámara de vídeo, un trípode, algo con ruedas en lo que subirte, un espacio amplio.

Identifica cada toma en una hoja con su código de tiempo de entrada y de salida.

Vamos a empezar con dos panorámicas en vacío. Asegurate de ajustar bien el trípode Cuando gire un ángulo amplio el horizonte no debe caerse. Haz una toma de 3 segundos y otra de 10 segundos.

Debes dejar al menos 2 segundos de cola antes de empezar y después de terminar.

Ahora vamos a hacer una toma siguiendo a un personaje. Una persona va a cruzar el encuadre. Síguela con una panorámica.

Travelling lateral.

Primera toma de travelling. Vamos a rodar el mismo plano que en la primera toma anterior, la panorámica en vacío, pero con un travelling lateral. Coge la cámara, montate en el carrito y haz la toma, describiendo el mismo motivo pero trasladando la cámara, no rotándola. Intenta no hacerlo a mano sino sobre ruedas.

Segunda toma de travelling, seguimiento de una persona. Al igual que antes, sigue a una persona manteniendo el plano, que se desplaza de la do a lado.

1.10 Toma de audio

RA 1,2,3.

Identifica cada toma en una hoja con su código de tiempo de entrada y de salida.

1.11 Descripción de una figura

RA 1,3.

Identifica cada toma en una hoja con su código de tiempo de entrada y de salida.

Vamos a describir una figura, una persona. Con primeros planos. Un travelling de la cara a los pies y de los pies a la cara. Tres planos en plano medio desde diferentes direcciones. Un travelling rodeando a la figura mientras nos mira.

Ahora vamos a introducir un nuevo elemento. Además del parte de cámara, indicando los códigos de tiempo de entrada, salida y la toma que has hecho, vamos a comenzar a escribir escaletas ANTES de grabar.

Las tomas deben seguir la escaleta. El montaje a entregar debe seguir la escaleta.

1 De arriba abajo.

2, 3, 4 Planos medios con ángulos diferentes.

5 Rodeo.

1.12 Primer reportaje. Descripción de un lugar

RA 1,2,3,4.

Identifica cada toma en una hoja con su código de tiempo de entrada y de salida.

Vamos a describir un área del centro. Debes escribir un texto que se va a oír en off y programar las tomas mediante una escaleta.

1.13 Villamarta

Toma.

Montaje.