



5 DICAS PARA CAPTURAR IMAGENS IMPRESSIONANTES COM DRONES



Ao capturar imagens tanto estáticas como em movimento (fotos ou vídeos), um dos principais objetivos do film maker é eternizar momentos e possibilitar que os espectadores vejam imagens com a mesma intensidade sentida no momento da gravação; é criar a possibilidade do espectador viver um momento único através das imagens gravadas.

INTRODUÇÃO

O **objetivo** deste e-book é **compartilhar** com você as 5 principais **dicas** que utilizamos ao capturar imagens. Vamos falar sobre pontos importantes **que usamos durante nossas filmagens com drones.**

GIMBAL PICH SPEED

Uma das mais importantes técnicas para a captura de imagens impressionantes começa antes mesmo da decolagem.

O ajuste do “Gimbal Pitch Speed” e “Gimbal Pitch Smoothness” é essencial para captura de imagens fluídas, macias e sem movimentos bruscos. Geralmente, utilizamos a velocidade em 40 e o Pitch Smoothness 10.

TAKE 1: APROXIMAR

Um dos principais tipos de filmagens, o efeito “aproximar” é também um dos mais básicos, pois basta o piloto seguir em linha reta aproximando-se de um ponto de referência. Este take é importante para dar ao espectador a visão geral da cena, ambientando-o e criando expectativa para as próximas imagens.

Exemplo: https://www.youtube.com/watch?v=O4eUMI_1Dok

TAKE 2: BIRD'S EYE

Também conhecido como "God's Eye" ou "A pino", este é um take totalmente vertical, com a camera olhando para baixo. Seus dois principais objetivos são (1) mostrar um cenário com alguma identidade geométrica, com padrões de formas ou cores ou (2) comunicar imensidão do cenário e solidão do personagem central da filmagem.

Exemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=OHLiM5SIfvA>

TAKE 3: ORBITAR

Um take muito tradicional, geralmente utilizado para destacar construções como prédios ou outros empreendimentos imobiliários. É um movimento que, apesar de parecer simples, exige muita habilidade do piloto com os arredores da área a ser filmada.

Exemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=cmBEg1SvhtY>

TAKE 4: REVELAR

Este movimento pode ser considerado o oposto do Take 1, aproximar. O voo deve ser feito no sentido oposto do personagem principal do vídeo, de forma a criar expectativa e curiosidade sobre o ambiente da filmagem - aos poucos, o cenário é revelado com a abertura do frame, saindo de um objeto principal em direção à imensidão do ambiente.

Exemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=a30CGhUjWCU>

TAKE 5: PARALLAX

Este é um movimento mais complexo tanto pela dificuldade na execução do vôo como no planejamento da imagem. É preciso enxergar o cenário num formato de camadas e ao voar, explorar cada detalhe ao aproximar ou afastar a imagem. Você pode usar objetos, nuvens, árvores, construções e diversas outras opções para criar este efeito, trabalhando com a profundidade do cenário.

Exemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=TwtBliHh5Sg>



MOTIONDRONE

F O T O S E V Í D E O S A É R E O S