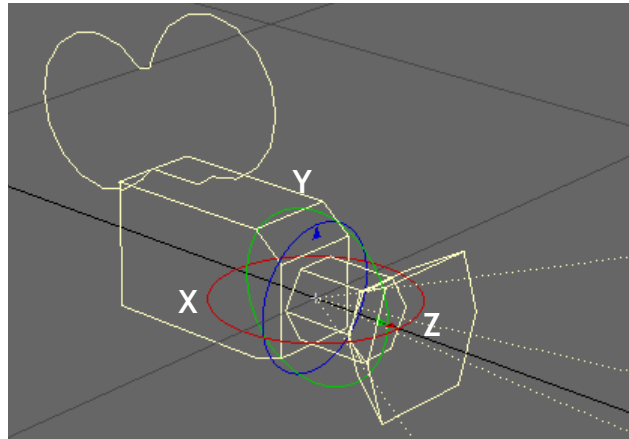


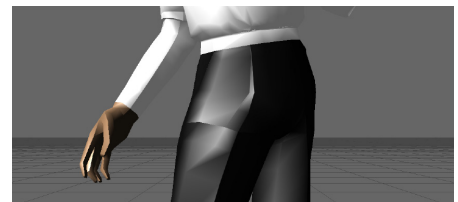
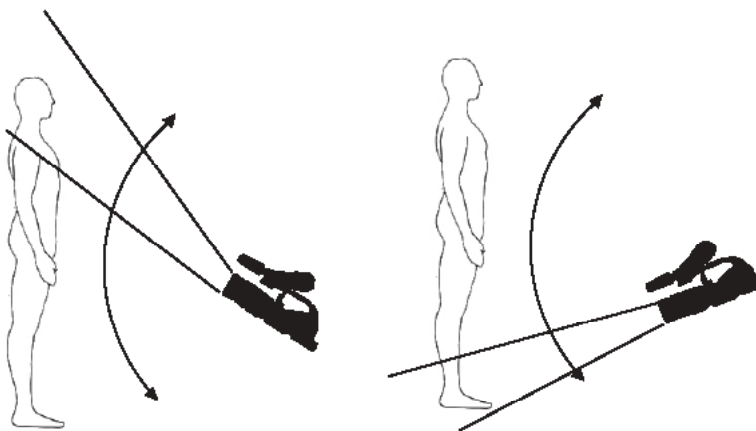
MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Se hacen moviendo la cámara en alguno de los tres ejes de coordenadas **X** (Rojo, movimiento izquierda - derecha), **Y** (Verde, movimiento arriba - abajo) o **Z** (Azul, movimiento adelante - atrás o rotatorio sobre centro). Estos son independientes de los encuadres por lo que pueden ser utilizados con cualquiera de los descritos anteriormente.



Paneo vertical hacia arriba (Tilt-up): La cámara se mueve sobre el eje Y, desde la parte inferior del sujeto hacia la superior.

Paneo vertical hacia abajo (Tilt-Down): La cámara se mueve sobre el eje Y, desde la parte superior del sujeto hacia la inferior.



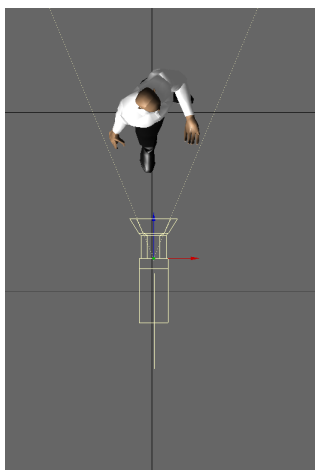
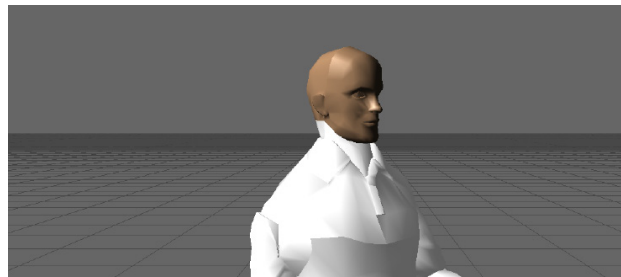
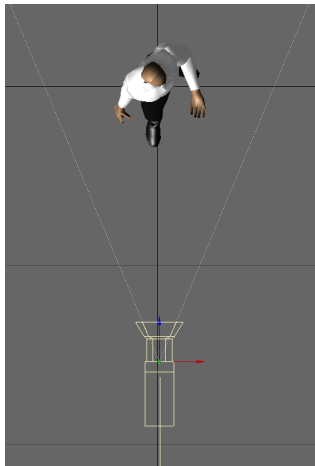
Dependiendo del *Tilt*, la imagen sería vista de forma ascendente desde los pies a la cabeza o descendente desde la cabeza a los pies.

Paneo Horizontal (Pan): La cámara se mueve sobre el eje X de izquierda a derecha o viceversa, para captar una gran área visual.



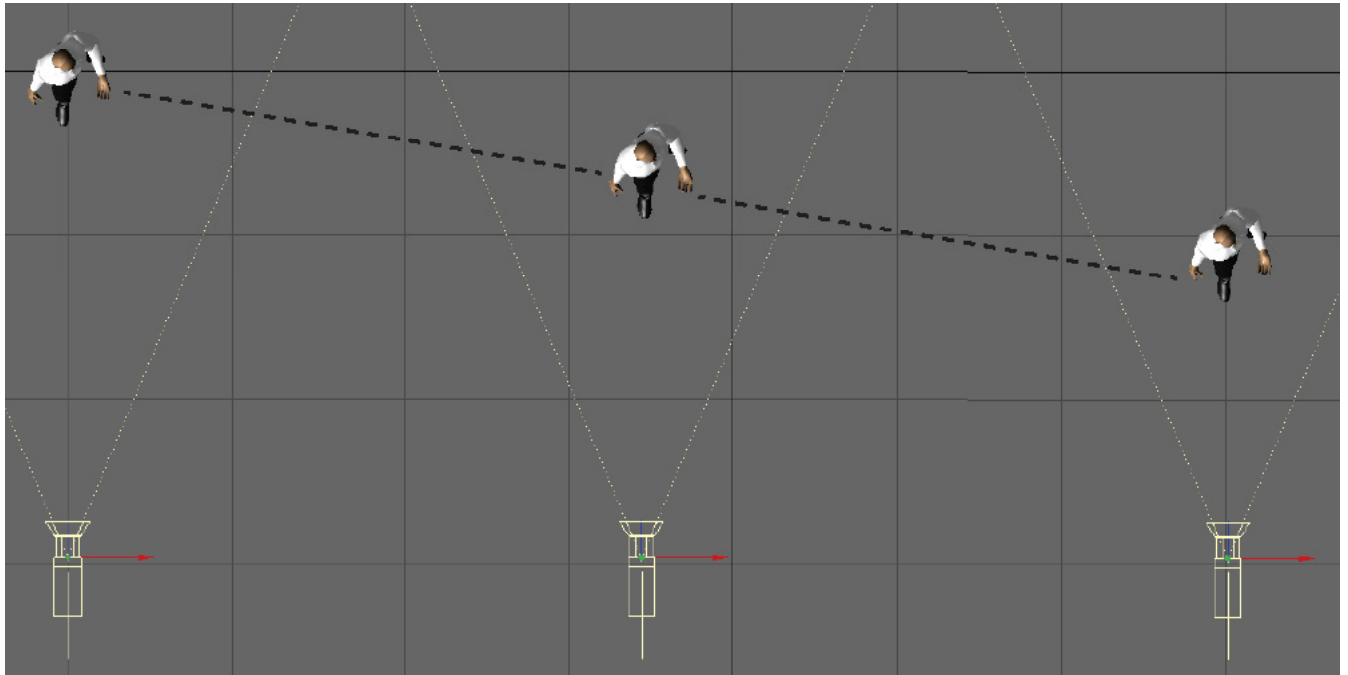
Dolly-in: La cámara, montada sobre una plataforma rodante se mueve en el eje Z, acercándose al sujeto.

Dolly-out: La cámara montada sobre una plataforma rodante se mueve en el eje Z alejándose del sujeto.



En el primer cuadro vemos la cámara en la posición inicial y cómo encuadra al sujeto, mientras que en el segundo la cámara ya ha avanzado y se nota el cambio en la imagen. En el *dolly* se mantiene el mismo encuadre para no producir aberraciones en la imagen.

Traveling: La cámara montada sobre una plataforma rodante sigue la acción del sujeto.



En el *traveling*, la cámara sigue al sujeto independientemente de los movimientos de este.

Toma con Grúa (Crane): La cámara sigue a un sujeto con movimientos en cualquiera de los ejes.

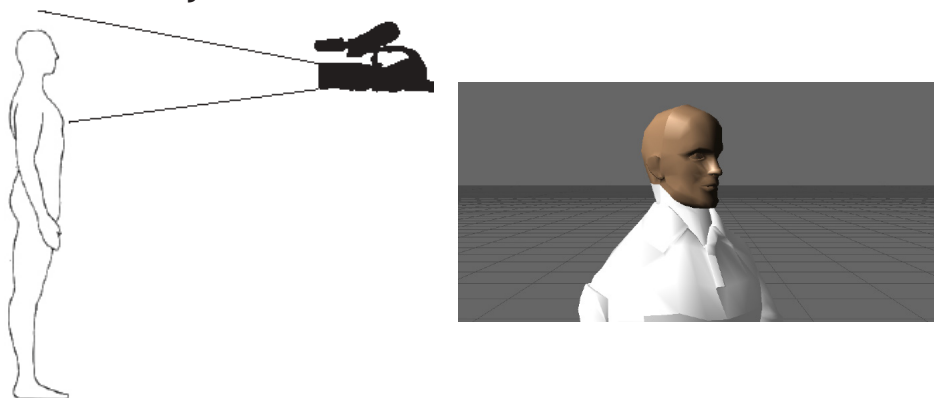


En la imagen de la izquierda se aprecia una grúa con espacio para el camarógrafo, otros modelos sólo llevan la cámara y las imágenes se visualizan en un monitor a la altura del grupo de producción. La imagen de la derecha es una toma realizada con grúa en la que se aprecia al actor saliendo del set de grabación.

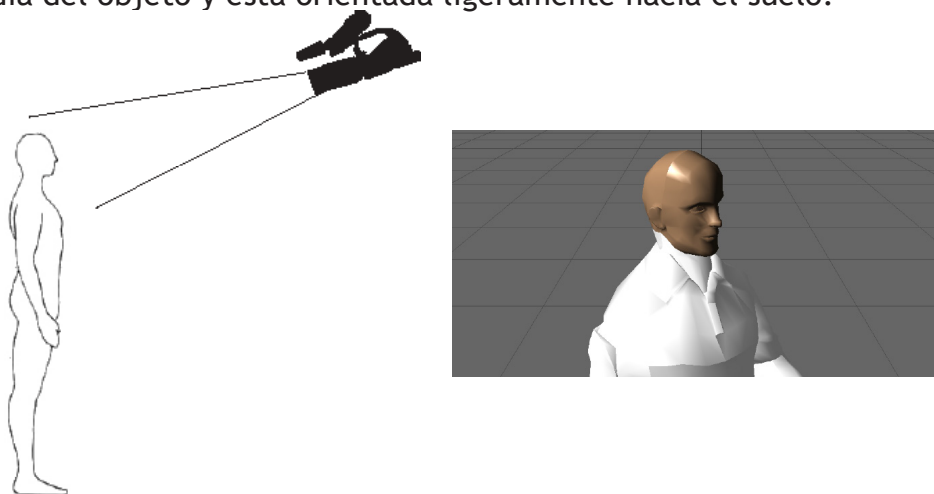
ÁNGULOS DE CÁMARA

Son las posiciones en que se coloca la cámara, se utilizan en concordancia con los encuadres y los movimientos de cámara.

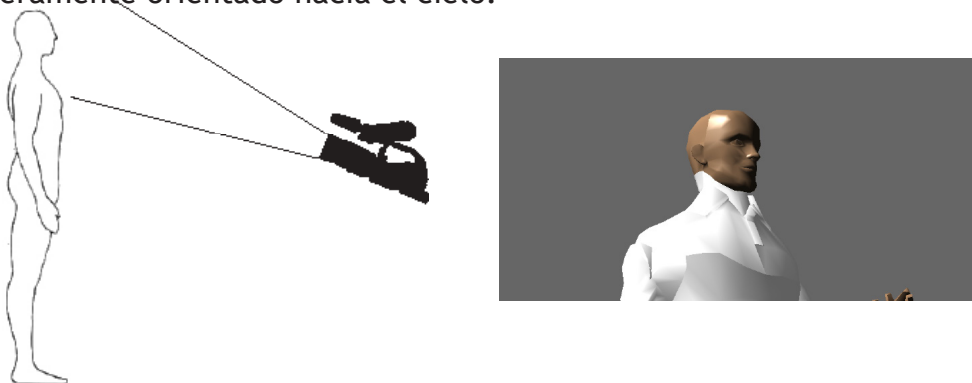
Normal o neutro: El ángulo de la cámara es paralelo al suelo y se encuentra a la altura de los ojos.



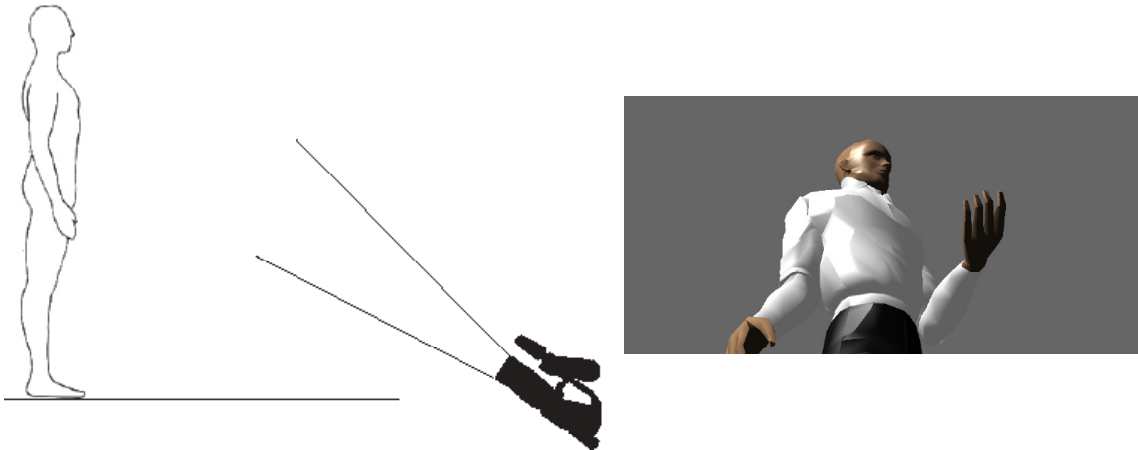
Picado: Es un ángulo oblicuo, por encima de la altura de los ojos o la altura media del objeto y está orientada ligeramente hacia el suelo.



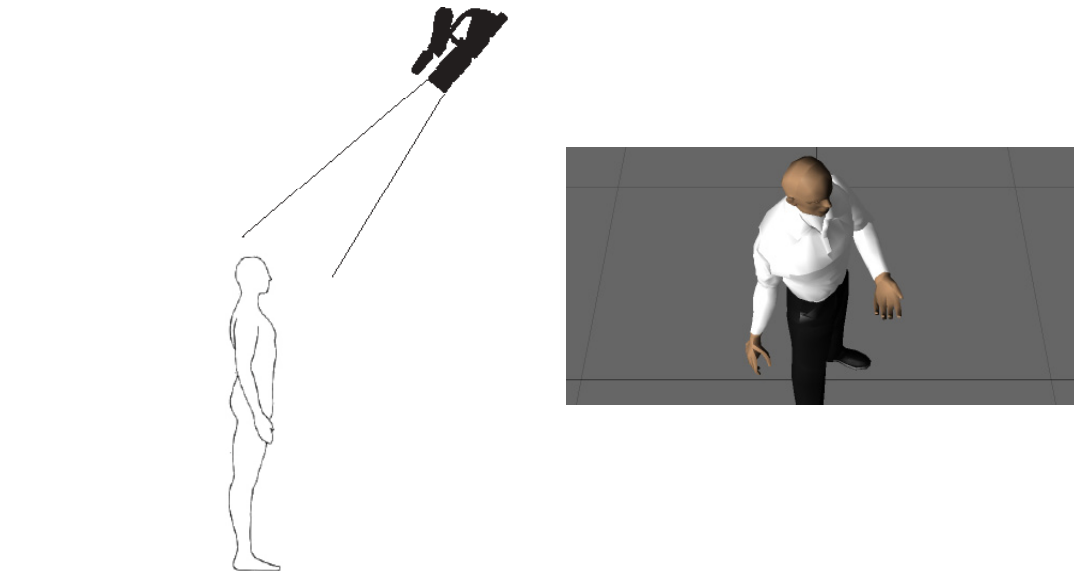
Contrapicado: Opuesto al picado. Es un ángulo oblicuo que mira hacia arriba ligeramente orientado hacia el cielo.



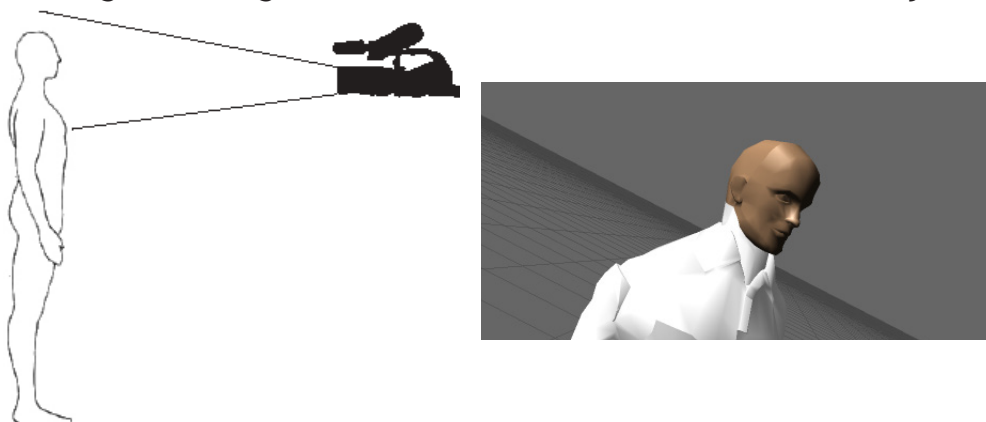
Nadir o Vista de gusano: la cámara se sitúa completamente por debajo del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo.



Cenital o Vista de pájaro: la cámara se sitúa completamente por encima del personaje, en un ángulo también perpendicular.



Plano holandés o aberrante: La cámara está ligeramente inclinada, por lo regular en un ángulo de 45 grados. Esto demuestra inestabilidad en el sujeto.



OTROS

Zoom: Este movimiento podría confundirse con el *Dolly in* o *out*, pero la diferencia es que se hace con el lente de la cámara, por lo que afecta a la profundidad de campo y el ángulo de visión, se pueden hacer zooms de entrada (*zoom-in*) o de salida (*zoom-out*).



USOS

Los movimientos, ángulos y encuadres pueden ser utilizados en diversas combinaciones solo limitadas por la creatividad del productor. Si se mira con atención las proyecciones audiovisuales se darán cuenta que estos se usan de formas artísticas para crear diferentes sensaciones en el espectador.