

CURSO : **DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA CINEMATográfica 3**
DURACIÓN : **32 Horas (8 o 16 Sesiones)**
PRE – REQUISITO : **Aprobado el Taller Nivel 2**

SUMILLA

El Taller de Introducción a la Dirección de Fotografía Nivel III forma parte del componente de formación especializada en el área de Producción de Video Online, en esta tercera etapa el estudiante terminara de completar los conocimientos teórico-prácticos para poder embarcarse en cualquier proyecto audiovisual.

Específicamente en este nivel nos centraremos en el uso del Fotómetro, que tipos hay y la forma de usarlos de acuerdo a las situaciones que se vayan presentando día a día , además conoceremos en detalle el oficio del foquista, como se debe enfocar apropiadamente un plano focal, las decisiones que debe tomar con respecto a la profundidad de campo que se dan en cada plano,

REQUISITOS:

- Computadora de escritorio o laptop con cámara web
- Audífonos con micrófono
- Buena conexión a internet.
- Espacio libre de distracciones y ruidos.

| SES | CONTENIDO |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | FOTOMETRÍA <ul style="list-style-type: none"> • Fotómetro Incidente • Fotómetro Reflejado • False Color vs Histograma |
| 2 | MONITORES DE CALIBRACIÓN IMPRESCINDIBLES EN EL MUNDO DIGITAL <ul style="list-style-type: none"> • Wave Form Monitor • Vectoroscopio • Su uso en el set y en post- producción |
| 3 | FLUJO DE TRABAJO DESDE EL SET HASTA POST PRODUCCIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Con Cámara Analógica • Con Cámara Digital (Arri Alexa, Red Weapon, Black Magic Cinema Camera) |
| | PROYECTO 1: Escoger dos frames de una película para luego en clase hacer preguntas en base a lo estudiado. |
| 4 | EL SISTEMA ZONAL <ul style="list-style-type: none"> • Ansel Adams y su importancia en la Cinematografía • Qué es el Gris Medio 18% • Comparativa entre Medición reflejada e incidente |
| 5 | EL FOQUISTA <ul style="list-style-type: none"> • Funciones y responsabilidades • Herramientas de trabajo • Seguimiento de Foco • Elección de los términos a enfocar • Enfoque Promediado |

| | |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6 | PRUEBAS DE CÁMARA DIGITAL Y ANALÓGICA <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas Mecánicas • Pruebas Ópticas • Pruebas para laboratorio o Post-producción |
| | PROYECTO 2: Prueba oral en lo referente a las Pruebas de Cámara. |
| 7 | EL OPERADOR DE CÁMARA O CAMARÓGRAFO <ul style="list-style-type: none"> • Funciones y Responsabilidades • Diferencias entre llevar la cámara al hombro o en steady-cam, ejemplos. |
| 8 | DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas físicas de trabajo • Apps indispensables |
| 9 | MAESTROS DE LA LUZ <ul style="list-style-type: none"> • Análisis sobre el trabajo y vida de dos Directores de Fotografía reconocidos. |
| | PROYECTO 3: Escoger una escena en particular donde se pueda apreciar un plano secuencia para sus análisis en clase. |
| 10 | PROFUNDIDAD DE CAMPO <ul style="list-style-type: none"> • Calculadoras y Tablas de Profundidad de Campo • Enfoque a través del visor y con cinta métrica • Cómo influye el cambio de diafragma en la DoF |
| 11 | CÍRCULO DE CONFUSIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Fórmula para hallarlo • Por qué es tan importante el factor de ampliación |
| | PROYECTO 4: Ejercicios donde se formularan diferentes situaciones para practicar la forma de hallar la Profundidad de Campo y la Distancia Hiperfocal. |
| 13 | ILUMINACIÓN EN ESTUDIO (DISEÑO) <ul style="list-style-type: none"> • Cómo iluminar con solo una fuente lumínica • Cómo iluminar con 4 fuentes lumínicas |
| 14 | ILUMINACIÓN EN EXTERIORES (DISEÑO) <ul style="list-style-type: none"> • Cómo sacarle partido a la luz del sol • Qué son los tamizadores y para qué sirven |
| 15 | ILUMINACIÓN PARA PUBLICIDAD (DISEÑO) <ul style="list-style-type: none"> • Cómo iluminar un Croma • Cómo iluminar un pack final • Cuidados con la luz en pieles |
| | PROYECTO 5: Elaborar un diseño de Luz básico y su sustentación en clase utilizando todo lo aprendido en clase. |
| 16 | EXAMEN FINAL: Examen escrito de 20 preguntas donde se evaluara la comprensión de todos los temas expuestos durante todo el curso Nivel 2. |

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe