



Dirección de fotografía en stop motion:

- Presentación y acercamiento a los proyectos de Animación, Stop Motion, Pixilation, Time Lapse y combinados con Live Action desde el rol de Director de fotografía.
- Particularidades de las producciones de cortos, largometrajes y publicidad.
- El factor tiempo, la variable más importante.

Pre-producción:

- Diseño de producción con las otras áreas en base a la idea de dirección.
- Roles y el armado de equipos de trabajo según producción.
- Cámaras fotográficas más usadas y sus características.
- Lentes manuales y electrónicas, lentes fijas y zooms.
- Foco manual, robotizado y de lentes motorizadas.
- Luces de industria y artefactos caseros, equipos adaptados a tipo de producción.
- Control de luces, uso de los dimmers.
- Filtros de cámara y luces
- Movimientos de cámara, Sliders caseros, manuales y robotizados.
- Accesorios de control de luces y sombras
- Elección de equipamiento según tipo de proyecto.
- Diseño del set en base a las necesidades de todo el equipo de trabajo
- Scoutings y herramientas de ubicación.

Seteos de toma:

- Dragonframe la principal herramienta de animación visto desde la Dirección de Fotografía.
- Control de luz en el set.
- Flujo de trabajo en los seteos sobre maquetas
- Movimientos de cámara
- Puesta de luz, fuentes y posibilidades en el trabajo a escala.
- Tomas de Stop Motion combinadas con Live Action
- El uso del Chroma y la doble exposición para recorte por Luma.
- Pixilation en exteriores y en estudio.
- El factor tiempo trabajando con actores en pixilation.
- Controladores manuales, disparadores automáticos.
- Time Lapse; amaneceres, paso de tiempo y santo grial.
- La exposición en exteriores, correcciones pensando en la post.

Después de la toma:

- Flujo de trabajo después de la toma, control del proceso.
- LRTimeLapse.
- Uso del Lightroom para revelar y visualizar la continuidad.
- Exports para visualizar.
- Archivos XMP.
- Davinci como medio de comunicación con post y color.
- Corrección de color.