Título:

Autor:

Precio: $1345.00

Editorial:

Año: 2007

Tema:

Edición: 1ª

Sinopsis

ISBN: 9788428214346

Este manual es una guía fácil para entender la dirección de arte para cine y vídeo. Tanto si desea convertirse en director, como si ya lo es, este libro escrito por un reconocido director de arte de Hollywood explica, además de la organización del departamento de arte o sus tareas diarias, también cómo triunfar en esta profesión y asegurase un empleo en el futuro. El libro describe cómo actúa un director de arte, tanto en las grandes producciones como en el cine independiente y muestra cómo combinar arte y negocio dentro del proceso fílmico.

 INDICE <p> Prefacio. Agradecimientos. SECCIÓN I: La preproducción. Introducción. Definición. Un poco de historia: Wilfred Auckland. Cambios pasados. Cambios presentes. Competición digital. Escoger un cargo: arquetipo de cada trabajador. Dos caminos. Los encargados del diseño: los combatientes. Los diseñadores de producción en estado embrionario. Responsabilidades, relaciones de trabajo y organización. La jerarquía de responsabilidades. Primeras responsabilidades. Segundas responsabilidades. Terceras responsabilidades. Cuartas responsabilidades. Relaciones de trabajo. El departamento de arte. Las relaciones sociales entre departamentos. El jefe de contabilidad y su equipo. El localizador y su equipo. El jefe de producción, el supervisor de producción y su equipo. El primer ayudante de dirección y su equipo. El supervisor de efectos digitales y su equipo. La organización del departamento de arte. El coordinador del departamento de arte. El archivero. Ilustradores digitales. Set designers o dibujantes. El ambientador. El paisajista. El attrezzista. El jefe de construcción. El especialista de efectos mecánicos. Los especialistas. Efectos visuales y previsualización. El departamento de transportes. El diseño paso a paso. El departamento de localización. Primera serie de localizaciones. Segunda serie de localizaciones. Tercera serie de localizaciones. Cuarta serie de localizaciones. Quinta serie de localizaciones. Cómo empieza el proceso de diseño. Documentarse. Los storyboards. Animatics. La ilustración conceptual. Maquetas virtuales. Maquetas reales. Dibujos y esbozos. El diseño según las ópticas. Nociones básicas sobre lentes. Relación de aspecto. Nociones básicas de perspectiva. Pruebas con ópticas. Un legado de técnicas históricas. Cristal pintado. Gate matting. El proceso de cámara. Travelling mattes. Miniaturas. Miniaturas colgadas en primer término. Miniaturas en primer término. Recortables: una variante de las miniaturas. Perspectiva forzada. Miniaturas móviles. Proyección

frontal. Proyección trasera y espejos. CGI y técnicas digitales. Una nueva era. Conversaciones al límite de lo visionario. Alex McDowell. Colin Green. Doug Chiang. El punto de inflexión. El proceso físico de la escenografía: la construcción. Decorados interiores. Decorados exteriores. Los proveedores. Facilidades en los propios estudios. Alquiler de fondos. Directorios de servicios para el cine. Efectos mecánicos: guía práctica. Explicación. Atrezzo especial y animatronics. SECCIÓN II: Los procesos de producción y de postproducción. Papelelo y tareas de producción. Pasos previos al rodaje. Reuniones de producción. Planificaciones y listados. Desglose del guión. Escaleta secuenciada. Plan de rodaje. Las sesiones de los actores. La orden de rodaje. Listados de equipo técnico. Cuadernillo de plantas. Las tareas en rodaje del departamento de arte. Aclaraciones y product placement. Adelantarse a la cámara. Estar presente en el set. Cover sets. Comunicación con la Trinidad. Decir la verdad. La estrategia táctica del departamento de arte. Saber asumir cualquier cambio. Los proveedores. Tener en cuenta el presupuesto. Escribir un diario. Proteger a su equipo. Postproducción. Cerrar el proyecto. Archivar. Desmontar el departamento de arte. Desmontar los decorados principales. Retakes. Las segundas partes o secuelas. Empezar un nuevo proyecto o tomarse unas vacaciones. Cómo hacer contactos y saber promocionarse uno mismo. Las entrevistas. Cómo hacer contactos. Gae Buckley. Phil Dagort. Steve Saklad. Christa Munro. Linda Berger. El precio que hay que pagar. Preguntas frecuentes. SECCIÓN III: Apéndices. Listado de referencias y recursos. Adscribirse o no al sindicato. Contratos. Formularios. Litados de producción. Listado de las figuras y de las tablas del manual.