

dgm Instituto
Audiovisual
Haz lo que imaginas

DIPLOMADO

**DISEÑO, PROGRAMACION y
CONTROL DIGITAL
de SISTEMAS DE ILUMINACION**



ESTAS SON ALGUNAS DE LAS EMPRESAS EN DONDE SE HA DICTADO ESTE CURSO



INSTITUTO
ACREDITADO SENCE

diseño - tecnología - estilo

ULTIMOS CURSOS REALIZADOS

aprende a programar

CONSOLAS DE ILUMINACION

dgm @ Smartm

ENERO 2024
16-17-18
9 hrs cronológicas

CURSO INTERNACIONAL

CHI	10:00
	13:00
ARG	10:00
	13:00
COL	8:00
	11:00
MEX	7:00
	10:00

DuocUC
especializa a sus docentes creativos (sedes Chile) en Programación de Consolas

Mega en training especializado

Control digital audiovisual Smpte-Artnet-Dmx_Midi-IP

dgm Instituto Audiovisual

MEGA

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - SANTIAGO - CHILE
METRO U.CATOLICA
FONO: +569 98792889 / info@dgm.cl / www.dgm.cl

dgm Instituto Audiovisual



INSTITUTO
ACREDITADO SENCE

diseño - tecnología - estilo

ULTIMOS CURSOS REALIZADOS

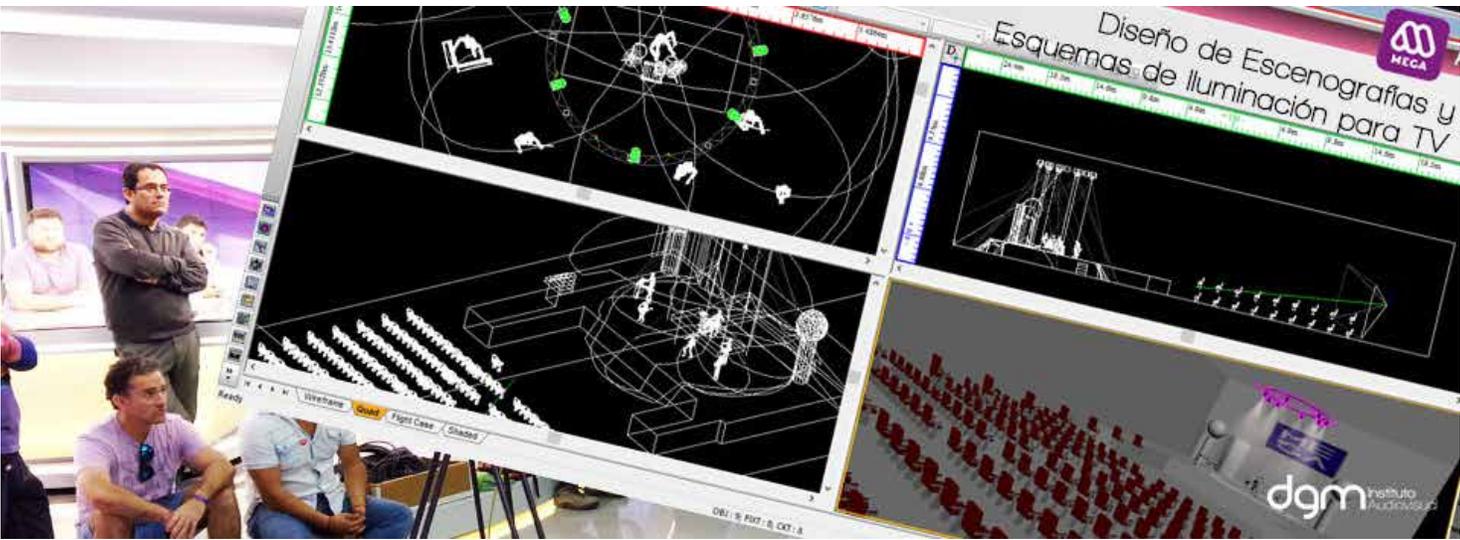


dgm Instituto Audiovisual Técnicas de Iluminación HD en



dgm Instituto Audiovisual

Técnicas de Iluminación HD-UHD en TVN



Diseño de Escenografías y Esquemas de Iluminación para TV

dgm Instituto Audiovisual

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - SANTIAGO - CHILE
METRO U.CATOLICA 
FONO: +569 98792889 / info@dgm.cl / www.dgm.cl

dgm Instituto Audiovisual

DISEÑO, PROGRAMACION y CONTROL DIGITAL de SISTEMAS DE ILUMINACION

para teatro, televisión y espectáculos en vivo.

OBJETIVOS

Formar especialistas en sistemas de Iluminación, diseño y control digital de iluminación de espectáculos en vivo.

Aplicación en todo tipo de eventos en donde el factor lumínico se conciba como un elemento artístico primordial para una puesta en escena de calidad.

Iluminar sets de televisión, obras de teatro, recitales y espectáculos en general, complementando con la interacción de dispositivos de efectos especiales.

Programar consolas, diseñar escenarios, insertar parrillas, focos y pantallas, Diseñar tus esquemas de iluminación y controlar un show en vivo

DIRIGIDO A

Abierto a todo público que desee trabajar en la industria de la entretención y espectáculos (productoras, cine, TV)

Iluminadores que deseen refrescar y perfeccionar sus conocimientos.

En algunos módulos se requiere de conocimientos de computación a nivel usuario.

POSTULACION

Postulantes nacionales o extranjeros deben comunicarse al fono +569 98792889 o al email info@dgm.cl para solicitud de cupo.

ANTECEDENTES DEL CURSO

Horas totales de clases: 90

Horario : consultar en info@dgm.cl

Horarios especiales a canales de TV y productoras especializadas

Director Académico

Sr. Fulvio F. Barbieri
Ingeniero Civil Electrónico
Universidad Técnica Federico Santa María

Instructor Sistemas de Iluminación
Canales de TV , Productoras e
Instituciones Académicas



Diseña tus
esquemas de
iluminación



Configura tus Patches DMX



Controla
digitalmente
tu show

MALLA CURRICULAR



ESTAS SON ALGUNAS DE LAS EMPRESAS EN DONDE SE HA DICTADO ESTE CURSO

DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

I.- FUNDAMENTOS

IL-FN-01: CARACTERISTICAS y PROPIEDADES DE LA LUZ

Conocer las propiedades físicas de la luz, características ópticas, sus espectros y fenómenos de reflexión / refracción / difracción.
Conocer las unidades y parámetros usadas en iluminación, clasificación, propiedades de lentes y diagramas fotométricos

IL-FN-02: TEORIA DEL COLOR

Conocer propiedades del color, intensidad, cromaticidad y la clasificación de colores aditivos y sustractivos.
Ventajas y desventajas de diferentes espacios de color usados en iluminación para elegir los focos que cumplan requerimientos del show



Conoce características de tus focos

II.- PRE PRODUCCION

IL-PP-01: CLASIFICACION DE FOCOS y ACCESORIOS

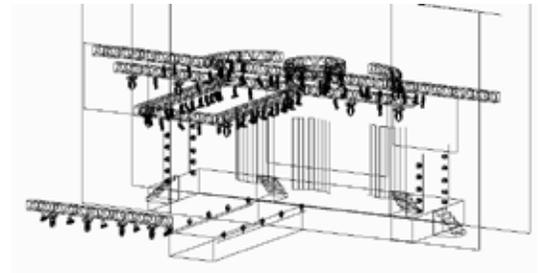
Conocer y clasificar los diferentes tipos de focos y accesorios usados en un show y sus aplicaciones.
Conocer el mapa DMX de las luces, configurar personalidades, modos, reasignación de canales, etc

IL-PP-02: PROTOCOLOS y SINCRONISMO

Conocer los protocolos de transmisión análoga y digital de datos de control, sincronismo y automatización.
Configurar y los protocolos DMX, RDM, ARTNET, MIDI, SMPTE, como asimismo las maneras de sincronizar la iluminación con MIDI y gatillar videos o motion graphics en pantallas y Leds.

IL-PP-03: TIPOS DE CONTROLADORES

Conocer la funcionalidad, esquema y configuración de diferente tipo de controladores, según las características de la arquitectura, tipo de show y diseño de iluminación.
Conocer las diferencias entre controladores simples y avanzados. como las propiedades y funcionalidades de cada uno de ellos.
Utilizar unidades RFU



Modela en CAD 2/3D tus escenarios

III.- DISEÑO CAD 2/3D de escenarios

IL-DDC-01: DISEÑO CAD 2-3D de ESCENARIOS

Crear escenografías en 2 y 3 dimensiones aplicando las herramientas de trabajo CAD (Computer Aid Design)
Importar y gestionar escenarios pre diseñados desde programas externos.
Diseñar escenografías complejas, aplicando propiedades y parámetros de emisión lumínica a todos los objetos y accesorios del escenario.
Insertar y configurar parrillas, focos, pantallas y accesorios



Configura tus accesorios de efectos especiales

IV.- DISEÑO de ILUMINACION

IL-DDC-02: DISEÑO DE ESQUEMAS DE ILUMINACION

Realizar el layout y diseño de iluminación según las características de cada evento o show, utilizando focos apropiados como también posiciones, color, paletas y efectos en función de las escenas.

Insertar pantallas + set de videos y gráficas a proyectar controladas vía DMX
Crear set de looks, escenas, cues y asignarlas a faders de la consola

IL-DDC-04: VIDEO y MOTION GRAPHICS para pantallas

Configuración de pantallas

Sincronizar señales en vivo desde cámaras a pantallas, en tiempo real o también video envasado.

Crear motion graphics (animaciones y video) para shows en vivo
Programar animaciones de video con sonido



Diseña escenarios 3D

V.- PROGRAMACION

IL-PP-05: ARQUITECTURA DMX

Conocer las normas y estándares para implementar una red DMX, además flujos, procedimientos, buenas prácticas y técnicas de validación de la confiabilidad de la arquitectura.

IL-DDC-03: CONTROL DIGITAL DE CONSOLAS

Configurar y conectar computador, consola y arquitectura DMX.

Configurar consola virtual

Configurar visualizadores internos / externos

IL-PP-06: FLUJO DE PROGRAMACION

Conocer el flujo ordenado para programar un show de iluminación, desde la configuración de usuarios, patch, escenas, chases, cues, paletas, playback hasta la conectividad DMX o Artnet a la parrilla de luces.

Configuración de redes IP interconectando luces, accesorios (EFX) y consolas



Crema MOTION GRAPHICS para pantallas



Diseña tus esquemas de iluminación



Configura y Programa tu consola