

**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

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - FONO 226355931  
SANTIAGO - CHILE



METRO U.CATOLICA

## 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 mesas y consolas, diseñar escenarios, parrillas y esquemas de iluminación digitalmente son algunas de las áreas a conocer como también los pincipios de la luz y el color que rigen este arte.

### DIRIGIDO A

Abierto a todo público que desee trabajar en TV o productoras especializadas de espectáculos.

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 interesados deben comunicarse al fono 56 2 26355931 o al email [info@dgm.cl](mailto:info@dgm.cl) para solicitar solicitud de cupo.

Postulantes extranjeros deben comunicarse al 56-2-26355931 o skype: Instituto Dgm email: [info@dgm.cl](mailto:info@dgm.cl) facebook: Instituto Dgm

### ANTECEDENTES DEL CURSO

Horas totales de clases: 250

ELIGE TU HORARIO: DIURNO o VESPERTINO

**Horario Diurno:** Martes, Jueves y Viernes de 09:30 a 13:00 hrs

**Horario Vespertino:** Lunes, Martes y Miércoles de 19:00 a 22:00 horas.

Horarios especiales a canales de TV y productoras especializadas

### Director Académico

**Sr. Fulvio F. Barbieri**

Ingeniero Civil Electrónico

Universidad Técnica Federico Santa María



(02) 26355931



Instituto Dgm



[info@dgm.cl](mailto:info@dgm.cl)



Instituto Dgm



Diseño digitalmente los esquemas de iluminación de los shows

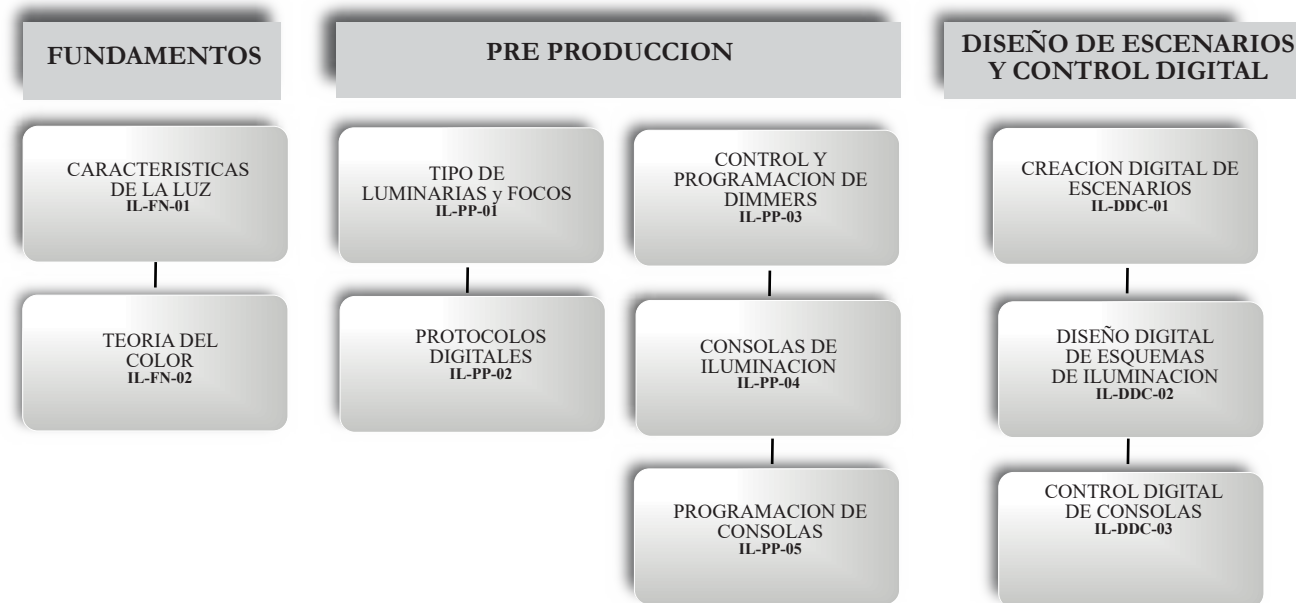


Programa los canales y asignación de funciones a los focos



Controla digitalmente la iluminación

## MALLA CURRICULAR



### FORMAS DE PAGO

LETRAS, CHEQUES, REDCOMPRA, TARJETAS DE CREDITO, EFECTIVO



### USO DE FRANQUICIA SENCE

ACCEDA A LA FRANQUICIA SI CUMPLE CON:

- \* POSEER UN CONTRATO DE TRABAJO
- \* SU EMPRESA TRIBUTA EN 1ª CATEGORIA

DGM CUENTA CON PERSONAL CAPACITADO PARA ASISTIRLE EN LA CORRECTA INSCRIPCION DE UN CURSO EN SENCE.

## DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

### I.- FUNDAMENTOS

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

Conocer las propiedades de la luz, características de las ondas visibles, sus espectros y fenómenos de reflexión y refracción.  
Conocer las unidades y parámetros usados en iluminación, clasificación y propiedades de las lentes

#### IL-FN-02: TEORIA DEL COLOR

Conocer el proceso de generación del color, los parámetros físicos (longitud de onda, frecuencia, amplitud), la clasificación Primaria aditiva, sustractiva y la mezcla de tonalidades.  
Conocer los espacios de color.



Conozca los distintos tipos de focos

### II.- PRE PRODUCCION

#### IL-PP-01: TIPO DE LUMINARIAS y FOCOS

Conocer y clasificar los diferentes tipos de luminarias para un correcto uso en función de la luz emitida. Luz incandescente, luz fría, lasers, led.  
Conocer y clasificar los focos en fijos, móviles, espejo Rotatorio, inteligentes o robotizados, en base a la función a desarrollar.  
Conocer a detalle las potencialidades de los accesorios para usar el foco adecuado para el esquema de iluminación a diseñar.  
Conocer el diagrama de bloques de cada uno de los focos y la funcionalidad de sus partes y piezas.  
Conocer la funcionalidad operativa de los focos y los parámetros de modificación (dimmer, color, gobo, prisma, paneo, tilt, paneo fino, tilt fino)



Diseñe escenarios

#### IL-PP-02: PROTOCOLOS y SINCRONISMO

Conocer los protocolos de transmisión análoga y digital de datos de control, sincronismo y automatización.  
Análisis y aplicación de los protocolos seriales, paralelos, sincrónicos, asincrónicos, dmx, midi, smpte, como asimismo las normas de distribución de señales e interfaces.

#### IL-PP-03: CONTROL y PROGRAMACION DE DIMMERS

Conocer el principio de operación del pack de dimmers, sus características eléctricas, conexionado y los parámetros de operación.  
Realizar la programación del pack de dimmers en función del conexionado, estructura y disposición de los focos.



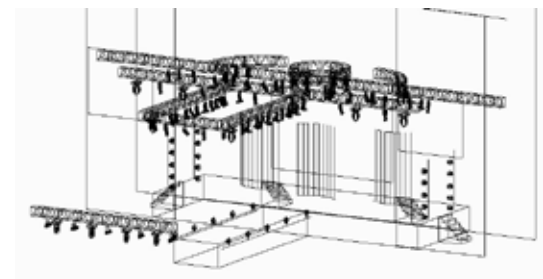
Conozca los accesorios para efectos especiales

#### IL-PP-04: TIPOS DE CONSOLAS

Conocer la funcionalidad, esquema y configuración de una mesa mezcladora.  
Conocer las diferencias entre mesas para convencionales y mesas para robotizados.  
Programar escenas, secuencias, chases, dinámica y temporización de Transiciones.  
Realizar asignación de canales, dimmers, patches.

#### IL-PP-05: PROGRAMACION DE CONSOLAS

Conocer los principios de programación y seteos de parámetros en las consolas.  
Disponer de un set up básico de iluminación para verificar en terreno el resultado de la programación.



Modele escenarios y parrillas

### III.- DISEÑO DIGITAL y CONTROL

#### IL-DDC-01: CREACION DIGITAL DE ESCENARIOS

Crear escenografías en 2 y 3 dimensiones aplicando las herramientas de modificación y edición (extrusión, división, etc).  
Importar y adecuar archivos pre diseñados desde programas CAD.  
Usar elementos compuestos para diseñar escenografías complejas, aplicar propiedades y parámetros de emisión lumínicos.  
Asignación de color a los objetos.



#### IL-DDC-02: DISEÑO DIGITAL DE ESQUEMAS DE ILUMINACION

Realizar esquemas de iluminación aplicando los principios de la teoría del color de manera de generar sensaciones en el espectador.  
Generar ambientes lumínicos (cercanía, evocación, frialdad, futurismo, excitación, frescura, etc) de acuerdo a la intención del espectáculo.  
Acompañar lo anterior con el diseño de escenas, definición de Fades y mezclas para armar los bancos de presets más adecuados para la puesta en escena.  
Aplicación de las familias de gelatinas de color, gobos, prismas, definición de marcas, grupos de focos, setear posiciones de foco, etc.



Programa consolas

#### IL-DDC-03: CONTROL DIGITAL DE CONSOLAS

Realizar la conectividad entre pc y mesa de iluminación con la respectiva asignación de patches, dimmers y canales DMX.  
Programar la transferencia de escenas a la mesa y permitir el control del espectáculo a través del computador.  
Esquemas NSP (network single processor), ethernet y redes de distribución de señales de control audiovisual.



Diseñe nuevos esquemas de iluminación



Conozca la tecnología LED

# Razones para estudiar en DGM

El alumno es, antes que nada, una persona que merece atención y cuidado en su desarrollo y adquisición del conocimiento por lo tanto nuestro interés y compromiso es que el alumno aprenda las materias que se le han impartido, internalice los conceptos y los aplique de manera correcta.

Ingresar a un centro especializado de capacitación de cine y tv que a través de los años ha sido preferido por canales de televisión y productoras especializadas en todas sus actividades de digital training, lo cual asegura la excelencia de nuestros cursos. Por la misma razón Ud se encontrará con docentes, material y conocimientos de vanguardia.

Cuerpo docente estable con años de experiencia práctica y adecuada pedagogía de enseñanza bajo el modelo DGM (materias 100% prácticas, entrega de apuntes, entrega de material de apoyo, asistencia al alumno de manera posterior a las clases, acceso a uso de salas de máquinas e islas de edición de manera ilimitada aparte del horario de clases)

Cursos de promedio 10 alumnos para cursos cortos y de 17 alumnos para los cursos anuales.

Estudiar en un Instituto cuyos procesos están certificados por la norma nacional NCH 2728 y se encuentra acreditado por SENCE (Servicio Nacional de Capacitación y Empleo)

Disponer de equipamiento de última generación para procesos de video, audio y 3D en formatos de alta definición (HD).

Acceso a practicar en salas de máquinas e islas de edición de DGM en horarios fuera del horario normal de clases, y así permitir que el alumno tenga la posibilidad de avanzar en guías y ejercicios adicionales.

En los cursos anuales, se realizan visitas a canales de TV y productoras especializadas, como asimismo charlas de ex alumnos y profesionales destacados en la industria.

Acceso a compartir con alumnos de canales de TV y de productoras que eligieron a DGM como centro de especialización en materias digitales audiovisuales.

A diferencia de otras instituciones, nuestros directivos dedican parte de su tiempo para atender requerimientos de los alumnos.

DGM no compite en su programa académico con las Universidades, Institutos profesionales o CFT's que imparten carreras similares entre 3 o 5 años (con gran contenido teórico), pues DGM, tal cual como las academias americanas o europeas (VFS, Full Sail, Trazos, Gnomon) más importantes del mundo, enseña directamente la parte práctica en un año de estudios.

Desde 1997, Instituto líder, pionero y visionario al iniciar en Chile cursos de gráfica,

Unico y 1er instituto en Chile que dispone de receptores y flujos HD en norma japonesa ISDB desde el año 2007

Clases 100% prácticas

Instituto líder en training digital a canales de televisión, agencias de publicidad y productoras de cine-tv



Aparte de las clases los alumnos disponen de salas de training

Enseñanza personalizada

Taller de chroma para realizar efectos especiales para cine y tv

Grabaciones en terreno con cámaras SD, HD y 4k

Instalaciones a un paso del Metro U Católica 

Docentes disponibles a dudas y consultas

E-Learning  
Apuntes, ejercicios y tutorías on line en [www.dgmonline.cl](http://www.dgmonline.cl)

Docentes con experiencia en la industria audiovisual 3D y Motion Graphics