

dgm Instituto
Audiovisual

**DIPLOMADO
EDICION y
OPERACION DE CAMARAS**

(Iluminación, cámaras de video, Dslr, Steadycam, Drones)



ESTAS SON ALGUNOS DE NUESTROS CLIENTES

Diplomado Edición y Operación de Cámaras

OBJETIVOS

Con la llegada de la tecnología digital se requiere de profesionales especializados en la operación de cámaras, pasando desde el armado, configuración de parámetros del menú y las técnicas de uso en terreno y estudio.

Asimismo el alumno debe conocer los formatos de grabación, compresores, subsampleo del color, matriz de color, configuración de sonido, como la parte óptica y conectividad a través de las interfaces de la cámara.

Adeemás conocerá los diferentes tipos de iluminación, sus accesorios y técnicas de trabajo para posteriormente realizar la consolidación, ingesta, montaje y edición del material registrado.

Las técnicas de montaje y edición se realizan en base a los flujos de trabajo usados en productoras y canales de TV - Cine.

DIRIGIDO A

Camarógrafos, iluminadores, comunicadores audiovisuales, productores y todo interesado en realizar registros de imágenes

*** PRE-REQUISITOS**

No tener deficiencias físicas graves que le imposibiliten operar una cámara

NO TENER DISCAPACIDADES GRAVES VISUALES ni AUDITIVAS

ACREDITACION

Instituto certificado bajo norma NCH2728-2015

Instituto acreditado por Gobierno de Chile - SENCE (Servicio Nacional de Capacitación y Empleo)

CERTIFICACION

Alumnos que cumplen 75% de asistencia mínima y aprueban módulos, acceden a diploma de aprobación

ANTECEDENTES DEL CURSO

Horas totales: 96 horas cronológicas

Horario y fecha de inicio:

consultar en www.dgm.cl / info@dgm.cl / +569 98792889

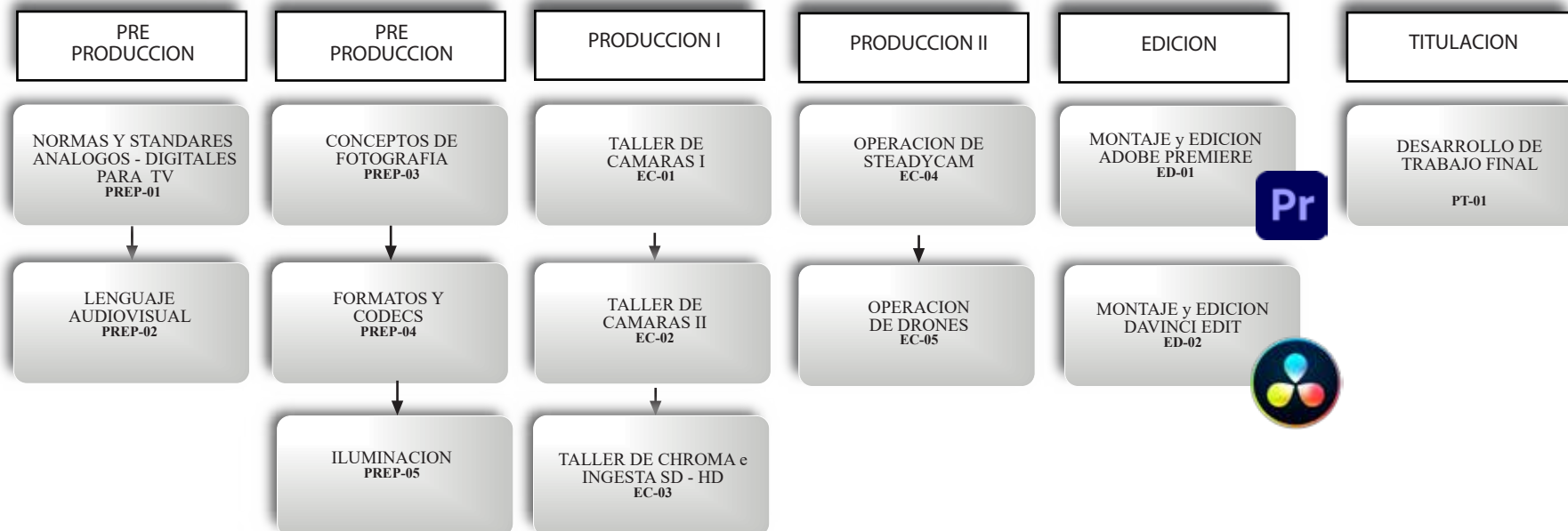


USO DE
CÁMARAS
PROFESIONALES y DSLR



MAILLA CURRICULAR

INGRESO MODULAR DURANTE EL AÑO



USO DE SET DE CHROMA KEY

LOS ALUMNOS ARMAN SET DE CROMA, LA ILUMINACION DEL SET y LA OPERACION DE CAMARAS EN EL ESTUDIO DE CROMA SE REALIZAN LAS GRABACIONES PARA POSTERIORMENTE EDITARLAS (solo para empresas en modalidad presencial)



DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

I.- PRE PRODUCCION

PREP-01: NORMAS Y STANDARES ANALOGOS - DIGITALES PARA TV

CONOCER LOS FORMATOS AUDIOVISUALES DE Y TV ANALOGOS Y DIGITALES Y LOS PARAMETROS TECNICOS REQUERIDOS PARA GENERAR CONTENIDOS BAJO LOS NUEVOS STANDARES SDTV, HDTV BAJO NUEVAS NORMAS ATSC, DVB e ISDB CONOCER LOS PROCESOS Y FLUJOS POR LOS CUALES SE DESARROLLA UNA PRODUCCION AUDIOVISUAL PARA CINE o TV, LOS EQUIPOS, SISTEMAS Y ESQUEMAS DE TRABAJO, COMO ASIMISMO LOS STANDARES REQUERIDOS POR LA INDUSTRIA.

PREP-02: LENGUAJE AUDIOVISUAL y STORYBOARD

CONOCER LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL UTILIZADOS EN CINE Y TELEVISION COM O ASIMISMO ESCALA DE PLANOS, MOVIMIENTOS DE CAMARA, TECNICAS DE ENCUADRE, EMPLAZAMIENTOS y MOVIMIENTOS INTERNOS DE CAMARA. CONOCER EL LENGUAJE UTILIZADO EN EL DISEÑO DE UN STORYBOARD Y REALIZARLO BAJO STANDARES DE LA INDUSTRIA.

PREP-03: CONCEPTOS DE FOTOGRAFIA

CONOCER LOS CONCEPTOS DE FOTOGRAFIA Y LOS PARAMETROS UTILIZADOS PARA MANIPULAR LOS ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS DE UNA IMAGEN.

PREP-04: FORMATOS DE GRABACION

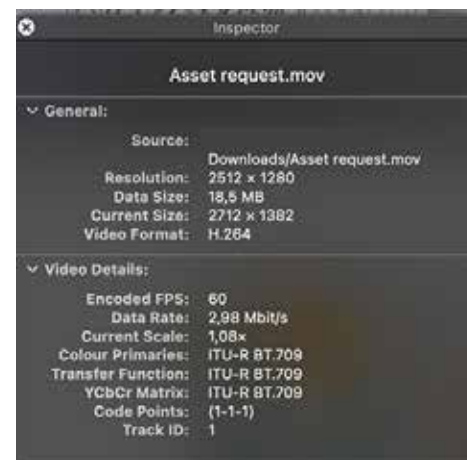
CONOCER LOS DIFERENTES FORMATOS DE GRABACION, COMPRESION, SUBSAMPLEO DE LUMINANCIA Y CROMINANCIA, MATRIZ DE COLOR, GRABACION CBR - VBR Y BITS RATES UTILIZADOS COMO ASIMISMO OTROS ELEMENTOS TECNICOS A CONSIDERAR EN EL PROCESO DE REGISTRO DE IMAGEN. CONOCER LAS INTERFACES DE CAMARAS (ANALOGAS y DIGITALES)

PREP-05: ILUMINACION

CONOCER LOS ESQUEMAS DE ILUMINACION EN SET (2,3,4 PUNTOS) Y EN TERRENO. COMO ESCOGER y UTILIZAR CORRECTAMENTE EL ESQUEMA DE ILUMINACION MAS ADECUADO PARA LA LOCACION A USAR

HD SD
HDR UHD

REGISTRO MULTIFORMATO



INGESTA CON METADATOS y
EDICION NO LINEAL

II.- PRODUCCION I

EC-01: TALLER DE CAMARAS I

CONOCER EL DIAGRAMA DE BLOQUES DE UNA CAMARA, ESTRUCTURA FUNCIONAL DE CADA UNA DE LAS ETAPAS, REALIZAR EL ARMADO CORRECTO DE SUS PARTES y PIEZAS (LENTES, ADAPTADORES), Y LA CONFIGURACION DE MENUS y SET UPS. REALIZAR PRIMEROS REGISTROS CON DIFERENTES LOCACIONES y SITUACIONES DE TRABAJO

EC-02: TALLER DE CAMARAS II

REALIZAR GRABACIONES EN TERRENO BAJO DIVERSAS CONDICIONES LUMINICAS, MOVIMIENTO, LOCACION y TEMPERATURA. EL ALUMNO DEBERA CONFIGURAR SU CAMARA DE LA MANERA MAS ADECUADA EN FUNCION DE LA LOCACION, UTILIZANDO PROPIEDADES AVANZADAS DEL SETEO DE LA OPTICA y PARAMETROS ELECTRONICOS DE CÁMARA. AJUSTAR ADECUADAMENTE NIVELES ZEBRA COMO AJUSTES AWB y ABB. INTERPRETAR LA INSTRUMENTACION DE CÁMARA (VECTORSCOPIO y WAVEFORM MONITOR) CONFIGURAR LA DISTRIBUCION DE CANALES y NIVELES DE SONIDO PARA EL FLUJO DE TRABAJO DE EDICION y POST. USO DE CARTAS DE COLOR



CARTAS DE COLOR

II.- PRODUCCION I (continuación)

EC-03: TALLER DE CHROMA e INGESTA DIGITAL SD - HD - UHD - HDR

(solo para empresas en modalidad presencial)

REALIZAR REGISTROS EN SET DE CHROMA USANDO LAS TECNICAS DE ILUMINACION, MONTAJE Y DISTRIBUCION DE CAMARAS, USO DE FONDO VERDE-AZUL Y ACCESORIOS UTILIZADOS EN UN SET DE CHROMA.

CONOCER y OPERAR LA INSTRUMENTACION DE VECTORSCOPIO, MONITOR DE FORMA DE ONDA y RGB PARADE COMO ELEMENTOS DE MONITOREO y CORRECCION DE REGISTROS EN LA LOCACION

III.- PRODUCCION II

EC-04: OPERACION DE STEADYCAM

CONOCER LOS SISTEMAS STEADYCAM DESDE SU ARMADO, CALIBRACIÓN, AJUSTES y OPERACIÓN

EC-05: OPERACION DE DRONES

CONFIGURAR UN DRON (GIROSCOPO VERTICAL / HORIZONTAL, GPS) PARA DEFINIR SUS PARAMETROS DE INICIALIZACION.

CONOCER LOS ELEMENTOS AERODINAMICOS Y METEOROLOGICOS COMO LA OPERACION EN TIEMPO REAL DEL DRON

IV.- CONSOLIDACION, INGESTA, MONTAJE y EDICION

ED-01: MONTAJE y EDICION con ADOBE PREMIERE (alumno debe elegir uno de los softwares indicados)

REALIZAR EL PROCESO DE CONSOLIDACION DEL MATERIAL, INGESTA, EDICION, SINCRONIZACION CON SONIDO, EFECTOS VISUALES, RECORTE DE CHROMA, SINCRONIZACION MULTICAMARAS, EDICION CON SONIDO, CORRECCION DE COLOR, PROCESO DE EXPORACION MULTIFORMATO y MULTIPLATAFORMA , USO DE SISTEMA EDL (edit decision list)



ED-02: MONTAJE y EDICION con DAVINCI EDIT

REALIZAR EL PROCESO DE CONSOLIDACION DEL MATERIAL, INGESTA, EDICION, TIME REMAP, GENERACION DE CARACTERES, , EFECTOS VISUALES, RECORTE DE CHROMA, SINCRONIZACION MULTICAMARAS, SINCRONIZACION CON SONIDO, EDICION DE SONIDO, CORRECCION DE COLOR, PROCESO DE EXPORTACION MULTIFORMATO y MULTIPLATAFORMA.



IV.- PROCESO DE TITULACION

PT-01: DESARROLLO DE TRABAJO FINAL

DESARROLLO DE UN PROYECTO FINAL EN EL CUAL GENERA UN TRABAJO DE REGISTRO AUDIOVISUAL EN DONDE SE APLICAN LOS CONCEPTOS Y TECNICAS APRENDIDOS EN EL CURSO.



Edita tus Registros



Calibra y Opera tu Steadycam



Usa Rigs de Cámaras

Alumnos Dgm de canales de TV



Cámaras en TVN

Alumnos Dgm operando rigs, drones y steadycam



Alumnos canales TV en digital training de edición



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)

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,
3D y Video Digital

Clases 100%
prácticas

Instituto líder en training
digital a canales de televisión



Taller de chroma para realizar
efectos especiales para cine y tv

Grabaciones en terreno con
cámaras SD, HD y 4k

Docentes disponibles a
dudas y consultas

Docentes con experiencia
en la industria de la
realización audiovisual

nuestras empresas
cliente

