

dgm Instituto
Audiovisual
Haz lo que imaginas

CURSO (12 horas)


Música Electrónica

Introducción a la Producción Analógica musical



ESTAS SON ALGUNAS DE NUESTRAS EMPRESAS CLIENTES

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

 METRO U.CATOLICA

Producción analógica musical

OBJETIVOS:

Curso de nivel introductorio cuyo objetivo principal es permitir que el alumno-a adquiera los conocimientos necesarios para la realización de producciones musicales a través del uso de instrumentación y síntesis analógica.

Generar, con la correcta manipulación de los parámetros de las herramientas analógicas, la síntesis de tus propios y únicos timbres, sonidos y patterns que te diferenciarán en la industria obteniendo un sonido particular con la riqueza y color del sonido analógico.

Las materias del curso comprenden la generación de sonidos a través del conocimiento y principios de funcionamiento de osciladores, filtros, tipos de filtros, formas de onda, tipo de moduladores AM, FM, Phase, tipos de ruido, envolventes, gestión de armónicos y subarmónicos, frecuencias alias y mucho más.

Al finalizar el curso el alumno podrá generar sus propios timbres, sonidos y patterns conociendo los flujos adecuados de trabajo en un sistema analógico para producción musical

DIRIGIDO A:

Músicos, sonidistas, técnicos e ingenieros en sonido, docentes del área musical y todo público con pasión por la música generada análogamente.

REQUISITOS

Interés por la analogía y síntesis de sonido en aplicaciones reales de música electrónica

MATERIAL EN PODER DEL ALUMNO:

- Apuntes en modalidad online.

ANTECEDENTES DEL CURSO

Horas totales de clases: 12

HORARIO: consultar en www.dgm.cl

DIRECTOR ACADÉMICO

Sr. Fulvio Barbieri / Ingeniero Civil Electrónico (UTFSM)

Amplia experiencia en sistemas de analogía (Oberheim, Moog, Roland, Ensoniq, Kurzweil, Korg, Yamaha) y síntesis digital como asimismo integración y conectividad analógica (CV - Gate) y digital (Midi - Smpete - Dmx - Artnet - MSC entr otras)

BENEFICIOS DEL ALUMNO DGM:

Acceder a Instituto certificado bajo norma NCH2728

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

Mientras es alumno Dgm tiene acceso ilimitado a salas de edición.

Acceso a futuros seminarios y cursos con descuentos

Disponer de docentes de gran nivel

Acceso a la más moderna plataforma de educación virtual online sincrónica y asincrónica en www.dgmonline.cl



(02) 226355931



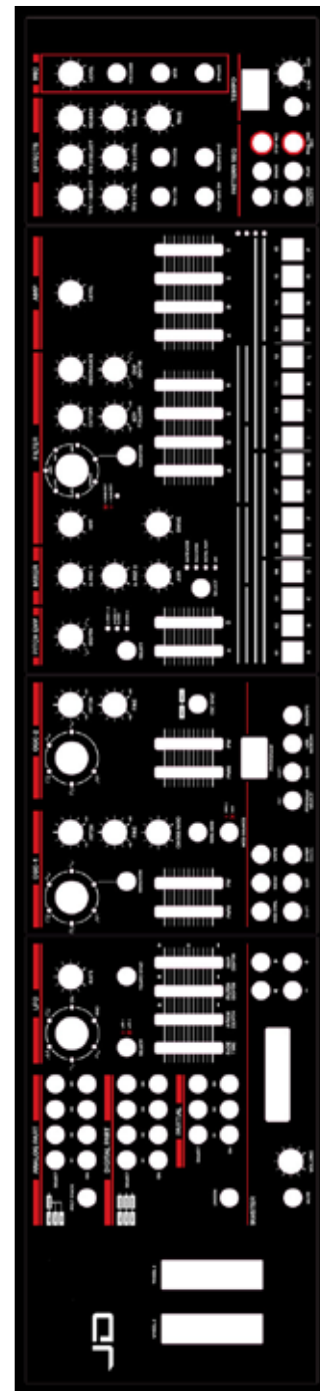
Instituto Dgm



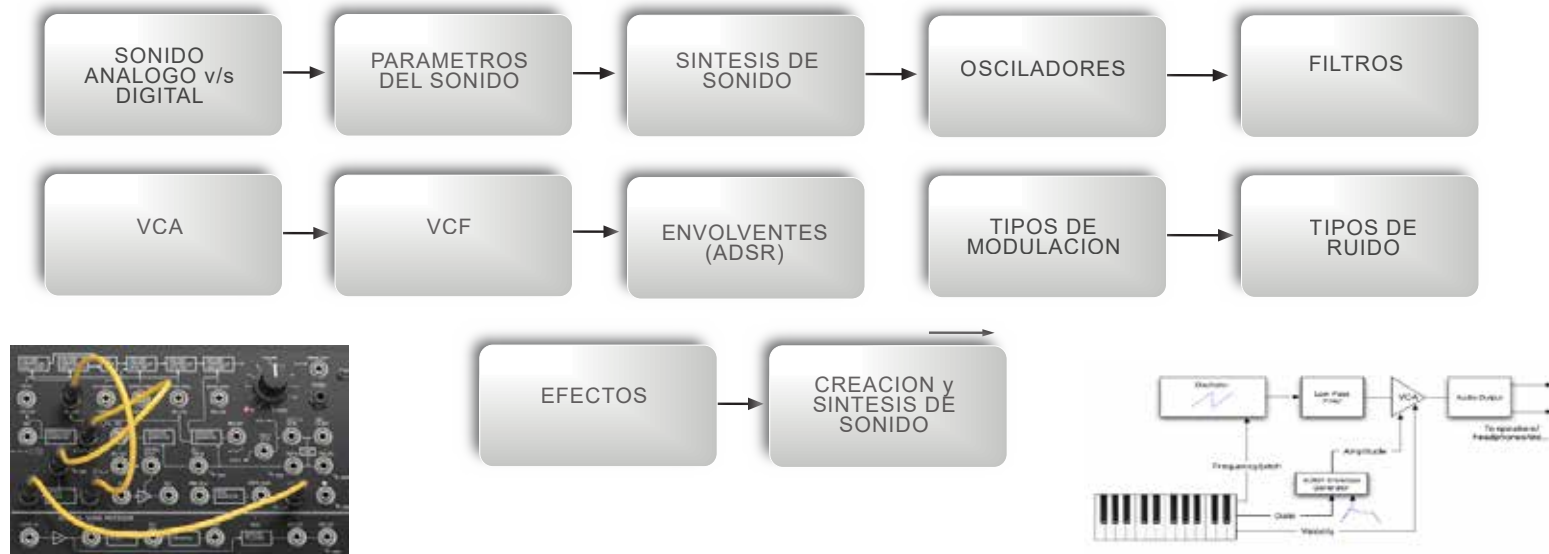
info@dgm.cl



Instituto Dgm



MALLA CURRICULAR



FORMAS DE PAGO

LETRAS, CHEQUES, REDCOMPRA, TARJETAS DE CREDITO, EFECTIVO

webpay plus



transbank.

USO DE FRANQUICIA SENCE

PARA OPTAR A FRANQUICIA TRIBUTARIA DEBES:

- * 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.



Malla Curricular

SONIDO ANALOGO versus SONIDO DIGITAL

- conocer las diferencias entre el sonido análogo versus el digital a través del flujo de procesos para generar timbres de sonido
- ventajas y desventajas del dominio análogo versus el digital

PARAMETROS DEL SONIDO

- conocer los parámetros más importantes del sonido para identificarlos en la cadena sonora y poder aplicar las herramientas y parámetros específicos para la síntesis con la finalidad de obtener sonidos vibrantes y destacados

SINTESIS DE SONIDO

- conocer los elementos y componentes necesarios y requeridos para crear timbres y sonidos.
- conocer los diferentes tipos de síntesis

OSCILADORES

- conocer el principio de operación de los osciladores y qué podemos manipular de estos para crear timbres y sonidos propios

FILTROS

- conocer los diferentes filtros y sus parámetros para poder optimizar el uso de frecuencias fundamentales y armónicas
- conocer cuándo modificar el orden y tipo del filtro

VCA

- conocer y operar un amplificador controlado por voltage

VCF

- conocer y operar un amplificador controlado por frecuencia

ENVOLVENTES

- aprender el correcto setting de la envolvente ADSR

TIPOS DE MODULACION

- conocer el concepto físico de un sistema de modulación tanto en amplitud, fase y/o frecuencia para modificar timbres de sonido

TIPOS DE RUIDO

- conocer los tipos de ruido y su aplicación en la modulación de sonidos

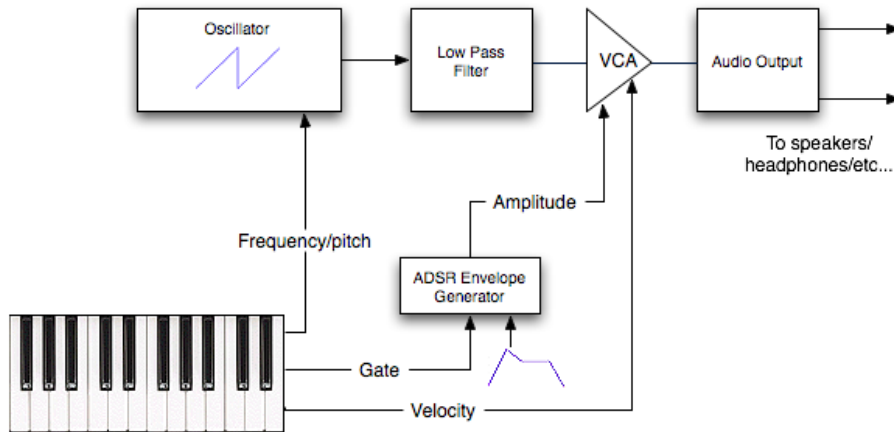
EFFECTOS

- conocer los diferentes efectos de caracter análogo
- ventajas y desventajas en la aplicación de módulos de efectos y la modificación del espectro de fourier

CREACION DE SINTESIS DE SONIDO

- Taller final aplicado en donde los alumno-as generan sus propios timbres

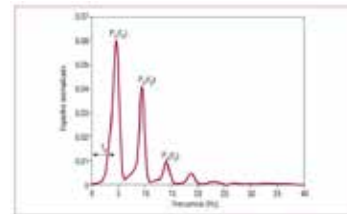
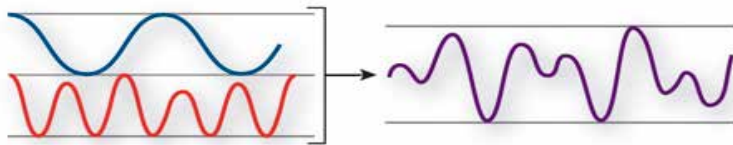
Aprende con nosotros



flujos de trabajo analógicos

utiliza osciladores de forma de onda

aplica correctamente los esquemas de modulación analógica y espectro de fourier



Accede a sofisticados equipos de trabajo



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.

Consulte por los códigos SENCE disponibles y por aquellos Seminarios, Cursos o Diplomados DGM que están cubiertos en un 100% por SENCE y representan COSTO CERO (\$0) para su empresa

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

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

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