



**Diplomado**

# Postproducción de Sonido para TV y Cine (diseño sonoro)



ALGUNOS DE LOS CLIENTES DGM



diseño - tecnología - estilo

# PostProducción de Sonido para TV y Cine

## HORAS TOTALES

**84 / Ochenta y cuatro**

(80 de clases + 4 hrs de desarrollo proyecto final)

## OBJETIVOS

Comprender y aplicar todos los procesos que intervienen en una mezcla adecuada para tv y cine en los aspectos técnicos y estéticos que intervienen en dicho proceso., tales como plantillas de trabajo, niveles de mezcla, y normas que se aplican en la industria, etc .

Permitir al alumno realizar un proceso de postproducción con los exigentes standares de la televisión y cine.

## DIRIGIDO A

Post productores de sonido, ingenieros, técnicos en sonido, audiovisualistas que estén a cargo del proceso sonoro que implica una producción audiovisual (películas, miniseries,teleseries).

Personal del área de sonido de departamentos de producción de canales de televisión y cine.

## REQUISITOS

Idealmente Uso de Protools (puede usar el software que Ud estime) y salud auditiva compatible


## POSTULACION

Postulantes nacionales o extranjeros interesados deben comunicarse al fono 56 998792889 al email [info@dgm.cl](mailto:info@dgm.cl) para solicitar solicitud de cupo.

## MATRICULAS

Contactarnos a:

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

+569 98792889 



Aprenda las técnicas y procedimientos utilizados en la industria



Conozca y aplique los procesos para una óptima mezcla final

## MALLA CURRICULAR



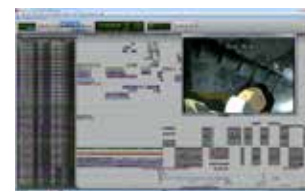
- **MODULO 1.**  
**CREACION y ADMINISTRACION DE ARCHIVOS / SESIONES**  
**FLUJOS DE TRABAJO**

**AU-PP-01.- Introducción a los Flujos de Trabajos y Diseño Sonoro (6 hrs)**

Introducción a los flujos de trabajo dentro y fuera de Protools, organización del material, reglas que rigen en la post-producción para cine y tv. Creación de plantillas para la edición de efectos de sonido, ambientes, diálogos y foley. Cómo se aborda una película desde el punto de vista del diseño sonoro, desde lo conceptual hasta el punto de vista económico, ¿Cuáles son las limitaciones con las que nos encontramos? Como analizar una película/serie para determinar la creación de foley, efectos y ambientes. Comunicación entre los diferentes departamentos y que función desempeña el Supervisor de Sonido.



accede a tu licencia  
AVID PROTOOLS



- **MODULO 2.- EDICION**

**AU-PP-02.- Edición de ambientes (12 hrs)**

Desarrollo de ejercicios prácticos en los que se verán las diferentes situaciones que podemos encontrar al momento de editar ambientes. Lenguaje cinematográfico y como editar para diferentes planos y escenas. Orden de la edición para el momento de la mezcla. Técnicas y consejos para agilizar el flujo de trabajo y ser más creativo. Se establecerán las reglas y las normas de entrega del material para el ingeniero de mezcla

**AU-PP-03.- Edición y creación de SFX / SPFX (12 hrs)**

Aplicación de plug-ins que para la creación de efectos de sonidos y efectos "especiales" de sonido. Aplicación de plug-ins que para la creación de efectos de sonidos y efectos "especiales" de sonido. Desarrollo de diferentes ejercicios en donde se podrá apreciar la diferencia entre estos 2 elementos, y también las normas de entrega del material.

**AU-PP-04.- Edición de Foley (6 hrs)**

Conocer la diferencia entre Foley y SFX; edición de sesiones, aplicación de plantillas que se usan para la grabación y las normas de entrega.

**AU-PP-05.- Edición de diálogos (12 hrs)**

Ejercicios prácticos en los que se sincronizarán sesiones de doblaje, nivelación de volumen, cuales son los estándares, distintas técnicas de creación de relleno y las normas de entrega.



- **MODULO 3: MEZCLA**

Desarrollar aplicaciones prácticas que permitirán al alumno interiorizarse de los procesos y partes que intervienen en una mezcla balanceada y adecuada a los parámetros del mercado actual

**AU-PP-06 - Introducción a la mezcla (3 hrs)**

Introducción a la mezcla. Análisis de las distintas partes que componen la mezcla (diálogos, efectos y música) y de como estas partes puede dialogar, los diferentes roles que existen y cuáles son sus funciones. Rango dinámico y claridad.

**AU-PP-07.- Creación de plantillas de mezcla (3 hrs)**

Creación de las diferentes plantillas para la mezcla de Diálogos, SFX y Música.

**AU-PP-08.- Reverberación (3 hrs)**

Comprensión y aplicación de los parámetros que componen este proceso. Ejercicios prácticos para comprender la creación de diferentes espacios sonoros.

**AU-PP-09.- Mezcla (23 hrs)**

Conocer la relación entre los diferentes elementos que componen la mezcla de sonido, tales como conceptos de rango dinámico, "stems" de ecualización, compresión y de-esser. Concepto de "pre-mezcla" y de cómo este proceso ayuda a avanzar en la mezcla final.



## Razones para estudiar en DGM

- **28 años** de digital training
- **Acreditados** por Gobierno de Chile
- Cursos / Diplomados conducentes a **Certificación Internacional**

nuestras empresas  
cliente

**CNTV**  
CONSEJO NACIONAL DE TELEVISION

**CNN**  
CHILE

**13**  
UC

**la red**  
na' que ver

**MEGA**

**Chile**  
Visión

**TV+**

**CDFHD**

**TVN**

**TNT**  
SPORTS

**ETC**

**TVSenado**

**TVSenado**



UNIVERSIDAD  
DE SANTIAGO  
DE CHILE

**UNAP**  
UNIVERSIDAD ARTURO PRAT  
DEL ESTADO DE CHILE



UNIVERSIDAD  
AUTONOMA  
DE CHILE



UNIVERSIDAD  
TECNOLÓGICA DE CHILE **inacap**



UNIVERSIDAD  
SAN SEBASTIAN



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
Universidad del Estado





## ULTIMOS CURSOS REALIZADOS

