



dgm Instituto
Audiovisual

Haz lo que imaginas

DIPLOMADO (108 hrs)

Técnicas de Ingeniería de
GRABACION, MEZCLA y SINCRONIZACION A VIDEO



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

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

METRO U. CATOLICA

dgm Instituto
Audiovisual

Técnicas de Ingeniería de GRABACION, MEZCLA y SINCRONIZACION A VIDEO

OBJETIVOS

Conocer los aspectos análogos y digitales del sonido para utilizar herramientas que permitirán realizar un adecuado proceso de registros sonoro y edición digital.

El alumno conocerá el proceso de grabación en estudio como todas las etapas análogas-digitales de la cadena de producción, edición y postproducción (efectos especiales, reducción de ruido y distribución espacial). Permitir que el alumno sincronice audio a imagen a través del uso de softwares de edición de video y técnicas para sincronizar foleys.

Sincronizar sonido para notas de prensa, spots, comerciales, documentales y cualquier género audiovisual, utilizando la inserción de efectos visuales.

DIRIGIDO A

Abierto a todo público que desee trabajar en Estudios de Grabación, Productoras y Post Productoras.

Músicos que deseen realizar grabaciones a nivel profesional.

Usuarios de home studios

REQUISITOS

Computación nivel usuario y salud auditiva compatible

POSTULACION

Postulantes nacionales o extranjeros interesados deben comunicarse al fono 56-2-26355931 o al email info@dgm.cl para solicitar solicitud de cupo.

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

ANTECEDENTES DEL CURSO

Horas totales de clases: 108

HORARIO: consultar en www.dgm.cl

Horarios especiales a canales de TV y productoras especializadas

Director Académico

Sr. Carlos Aburto

Sonidista - Universidad Tecnológica

Pérez Rosales

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



(02) 26355931



Instituto Dgm



info@dgm.cl



Instituto Dgm



Aprenda las técnicas que usan los profesionales de grabación



Clasifique y compare distintos tipos de micrófonos para cada instrumento musical



Aplique múltiples tipos de efectos sonoros a su mezcla final

MALLA CURRICULAR

Consulte por cursos o diplomados DGM que están cubiertos en un 100% por SENCE y representan COSTO CERO (\$0) para su empresa



accede a tu licencia
AVID PROTOOLS



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.



accede a tu licencia
AVID PROTOOLS

DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

I.- FUNDAMENTOS

AU-FN-01: PARAMETROS DE SONIDO ANALOGO y DIGITAL

Entrega las herramientas necesarias para comprender el comportamiento del sonido desde un punto de vista físico de manera tal de poder controlar el fenómeno sonoro.

AU-FN-02: MICROFONOS y CONSOLAS

Permite conocer el comportamiento de diversos tipos de Microfonos, según su material de construcción, patrón de Polaridad, sensibilidad y rango de frecuencia. Realizar distintas tomas y analizar los resultados obtenidos.

Aprenderá el funcionamiento y operación de una consola de sonido: sección de entrada, inserción, etapa de pre-amplificación, asignación a subgrupos, envíos auxiliares, panpot, sección de salida: monitoreo sala de control. Salida master (l-r). Retorno multipista .
También Ud. conocerá distintos tipos de conectores y múltiples usos

AU-FN-03: PROCESADORES ANALOGOS y DIGITALES

Ud. aprenderá a insertar y operar los distintos tipos de procesadores dinámicos y de efectos sonoros, aplicados indistintamente para la grabación como también en proceso de mezcla, indispensables en producciones de calidad profesional.

Algunos de los procesos a estudiar son:
compresión, gate, ecualización, maximización, reverberación, Delay, eco, etc



Sincronización de sonido a video para cine y televisión



Sistemas MIDI

II.- PRODUCCION

AU-PE-01: ESTUDIO DE GRABACION

Acercamiento a los equipos usados durante el proceso de grabación, conexiones, flujos de señal. Grabación multipista básica que comprende un instrumento más voz. Sesión desarrollada directamente en estudio de grabación con equipamiento profesional

AU-PE-02: SISTEMAS MIDI

Conocer el lenguaje MIDI, dispositivos, softwares y conexiones como asimismo los detalles del protocolo.

Permitir que el alumno realice secuencias digitales multipista con características multi timbrales y polifónicas para generar apoyos musicales o bases de gran calidad.



III.- EDICION y POSTPRODUCCION DIGITAL

AU-ED-01: TECNICAS DIGITALES DE MEZCLA I

Desde una mirada práctica se conocerá el porqué Protools se ha convertido en “norma” dentro de la industria de la música, cine y la televisión.

El alumno aprenderá los conocimientos básicos en la operación de Pro tools (hardware-software). Creación de sesión, creación y tipos de pistas, ventanas mix y edit, creación de grupos, envíos a subgrupos.



accede a tu licencia
AVID PROTOOLS



AU-ED-02: TECNICAS DIGITALES DE MEZCLA II

Aplicar Protools como sistema de post producción, en donde se analizan los procesos de corrección de fase, edición, insert Point, envíos y retornos a efectos, aplicación de EQ correctiva,

Aplicación de efectos dinámicos y espaciales, aplicar automatización y otros parámetros que permitirán obtener una mezcla balanceada y profesional.

AU-ED-03: EDICION DE AUDIO para SINCRONIZACION A VIDEO

Realizar edición digital de sonido desde el punto de vista de adaptar sus parámetros de sincronismo SMPTE para los standares televisivos. Adaptación de niveles de sonido a umbrales de la industria como asimismo la generación de contenidos sonoros con la espacialidad 5.1 / 7.1.

Uso de software de edición de video para sincronizar bandas sonoras, foley y diversos efectos.



AU-ED-04: NOISE REDUCTION

Conocer los parámetros que deterioran la calidad de señal a ruido en una señal de sonido. Corregir las imperfecciones del proceso de Grabación y eliminar las componentes armónicas que agregan Ruido a la señal de sonido original.

Permitir que la grabación optimice su calidad señal / ruido y disponer de una mezcla de sonido ideal.

AU-ED-05: CONCEPTOS DE MASTERIZACION

Conocer las características y parámetros que determinan la correcta creación del master de sonido.

Refresco de las etapas más importantes del flujo de trabajo de la señal de sonido desde el registro sonoro hasta la exportación de acuerdo a standares de la industria.

IV.- PROCESO DE TITULACION

AU-PT-01: PROYECTO FINAL

El alumno deberá realizar la edición y postproducción de sonido y video de un registro audiovisual. Debe utilizar standares de la industria considerando los parámetros técnicos enseñados en el curso.



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 cuenta con la acreditación de SENCE.

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 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

Taller de chroma para realizar efectos especiales para cine y tv

Grabaciones en terreno con cámaras SD y HD

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