

Itinerario formativo: “Edición y postproducción de sonido”

Inicio: septiembre 2022

Este itinerario de 200 horas, se compone de varios cursos en los que se abordan los siguientes contenidos:

1. Introducción

- Historia del montaje de sonido
- Aplicaciones de la postproducción de sonido
- El sonido y las emociones
- El sonido, inspiración y referentes

2. El sonido

- ¿Qué es el sonido?
- ¿Cómo se propaga?
- Magnitudes físicas
- Velocidad
- Reverberación
- Resonancia
- Fisiología del sonido
- Altura
- Duración
- Intensidad
- Timbre
- Fuentes de sonido
- Percepción
- Presión
- Contaminación acústica
- Sonido musical

3. Teoría musical

- El pentagrama
- Las notas musicales
- Pulso

- Compases
- Tempo
- Matices dinámicos
- La escala musical: Grados de la escala
- Tono y Semitono

4. El estudio

- Tipos de estudio
- El PC
- El micrófono
 - o Tipos de micrófono
 - o El patrón molar
 - o ¿Cuál es el micrófono adecuado?
- Tarjeta de sonido
- PreAMP
 - o Phantom
 - o Pads
 - o HI-Pas filter
 - o Color y carácter
- DAWN
 - o Grabación
 - o Edición Gráfica
 - o Secuenciación MIDI
 - o Procesamiento
 - o Instrumentos virtuales
 - o Herramientas de mezcla
 - o Flujo de trabajo
- Ecuualizadores
 - o Paramétrico
 - o Gráfico
 - o Digitales
- Monitores
 - o Necesidades
 - o Ubicación
 - o Controlador MIDI
 - o Auriculares
 - o Cableado

5. Del sonido a la pantalla

- Influencias
- Introducción al sonido narrativo
- Búsqueda de sonidos
- Doblaje
- Grabación de Foley
- BSO
- Edición de diálogos
- Armado de ambientes
- Armado de sonidos particulares
- Color sonoro
- Planos sonoros
- Ubicación espacial
- Incorporación de música
- Exportación de la mezcla

6. DAWNS a fondo

- Pasos para la producción de audio
- El proyecto
- Interfaz y áreas de trabajo
- Configura tu hardware de audio
- Formatos y compatibles
- Importar y ordenar
- Forma de onda y sesión multipista
- La banda musical
- Mezclas y loops
- Grabando fuentes de sonido
- Atajos de teclado
- El manejo de la voz
- Bastidor de efectos
- Edición de clips
- Análisis de onda
- Reducción de ruido
- La realización
- Amplificación y normalización
- Control de canales
- Control de tiempo y tono

- Ecualesadores Gráficos
- Ecualesadores Paramétricos
- Compresores y limitadores
- Procesamiento dinámico
- Retardo y eco
- Diagnosticar y limpiar errores
- La pista de audio y sus parámetros
- Envolverte de volumen y balance
- Transiciones de audio
- La mezcla de la sesión multipista
- Exportando el proyecto

7. Efectos especiales y Motion Graphics Avanzados

- Filosofía de trabajo
- Posibilidades
- Barra de herramientas
- Browser
- Channel Rack
- Piano Roll
- Playlist
- Mixer
- Ajuste de audio
- Backup
- Exportar
- Carpetas principales
- Cargar sonidos
- Samples externos
- Añadir instrumentos
- Editor gráfico y swing
- Organización Channel Rack
- Tipos de canales
- Loop mode
- Time Stretch
- Sampler
- Ajuste de instrumentos
- Layer
- Slicer y loops

- Snap
- Propiedades de notas
- Stamps y marcadores
- Cuantización
- Chop
- Strump y flam
- Randomize, Scale Levels y LFO
- Slide, Portamento y canales MIDI
- Patrones y picker panel
- Audio clip
- Clips de automatización
- Editor de eventos
- Organización Playlist
- Make unique
- Marcadores y time signature
- Playlist múltiple
- Track mode
- Insertar efectos
- Delay y reverb
- Filtros y ecualizadores
- Chorus, Flanger, Phaser, Flangus
- Distorsión, Waveshaper y Overdrive
- Comprensión y limitación
- Grossbeat
- Peak Controller
- Wavecandy
- Envíos y buses
- Edison
- Newton y Pitcher
- Patcher
- Z Game Editor
- Vocodex

8. Prácticas no laborales en empresa