



dgm Instituto Audiovisual  
*Haz lo que imaginas*

**DIPLOMADO - 84 hrs**  
**TECNICAS EN**  
**INGENIERIA DE GRABACION**



NUESTROS CLIENTES



diseño - tecnología - estilo

## Técnicas en Ingeniería de **GRABACION DE SONIDO**



### **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 (efectos especiales, reducción de ruido y distribución espacial) que le permitirán generar una grabación de calidad y bajo los estándares técnicos de la industria.

### **DIRIGIDO A**

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

Bandas y 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 comunicarse al fono +56 98792889 o al email [info@dgm.cl](mailto:info@dgm.cl) para solicitar solicitud de cupo.

### **ANTECEDENTES DEL CURSO**

Horas totales de clases: 84

HORARIO / FECHA DE INICIO: consultar en [www.dgm.cl](http://www.dgm.cl)

Horarios especiales a canales de TV y productoras especializadas

### **Director Académico**

Sr Carlos Aburto  
Sonidista - Universidad Tecnológica Pérez Rosales



## MALLA CURRICULAR



### 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.

## 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 micrófonos, 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 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

### II.- PRODUCCION

#### AU-PE-01: SESIONES EN 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

#### AU-ED-01: EDICION DIGITAL y TECNICAS DE MEZCLA

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.

#### 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 estándares de la industria.



accede a tu licencia  
AVID PRO TOOLS



Edición digital de sonido.



Técnicas de grabación



Uso de mesas de grabación



## 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 acreditado por Gobierno de Chile

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.

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,

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



Enseñanza personalizada

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

E-Learning  
Apuntes, ejercicios y tutorías on line en [www.dgmonline.cl](http://www.dgmonline.cl)

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