



SOUND-GRAPH

Foto Digital
Diseño Digital
Edición, Videocomposición y grabación de vídeo
Marketing Digital / Community Manager
Videojuegos: Game Design, sonido y Fx

hi@sound-graph.com



Formación: Adobe Audition 2ª Parte

Cursos adaptados desde nivel iniciación hasta profesional.



SOUND-GRAPH

Foto Digital
Diseño Digital
Edición, Videocomposición y grabación de vídeo
Marketing Digital / Community Manager
Videojuegos: Game Design, sonido y Fx

hi@sound-graph.com

Sound Graph/ Formación: Dada experiencia la en el sector Multimedia, Marketing y de creación digital, ofrecemos soluciones formativas adaptadas a las necesidades de los profesionales, las empresas y el mundo educativo.

Estamos especializados en la formación de nuevas tecnologías, en entornos APPLE, Microsoft y en concreto software de Adobe, Steinberg, Wordpress y plug-ins de terceros relacionados con las respectivas marcas mencionadas y redes sociales como Instagram, Facebook, Printinterest, etc... Además de formar en herramientas de Google Adwords y Adsense.

- Photoshop - Premiere - After Effects- Illustrator - Element 3d - Cinema 4d- Protools -
- 3ds Max - Waves - Cubase -RealFlow - Alien Skin -

Propuesta de Formación

CURSO DE AUDITION CC 2019

Con el curso de Audition podrás conocer la herramienta en cuanto a manipulación, retoque y ajuste de sonido. Auditionnos brinda la posibilidad de obtener unos resultados excelentes dando rienda suelta a la creatividad.

Podrás dar el toque que necesitas cada uno de tus proyectos audiovisuales, el dominio de sus infinitas posibilidades que se pone al alcance del alumno para sacarle el máximo partido a todos los niveles.



SOUND-GRAPH

Foto Digital
Diseño Digital
Edición, Videocomposición y grabación de vídeo
Marketing Digital / Community Manager
Videojuegos: Game Design, sonido y Fx

hi@sound-graph.com

Sonorizar con Adobe Audition Nivel -2- Profesor:Luis Jardí 25 horas

Objetivo del curso:

El objetivo del curso es dar a conocer la edición de sonido avanzada a: los editores de vídeo, youtubers, creativos de marketing, locutores de radio, vídeo aficionados y cualquier profesional o amateur que requiera de sonido para su trabajo.

Los alumnos aprenderán a trabajar y a entender todos los procesos necesarios para:

- a) Seleccionar la microfonía adecuada.
- b) Saber posicionar los micrófonos.
- c) Entender cuando puede haber una mala acústica y como resolverla.
- d) Que accesorios son necesarios para una buena captación sonora.
- e) Diseñar efectos de sonido originales.

1-Microfonia. (2h)

Conocer los diversos tipos de microfonos y su aplicación practica en:

- a)Voces.
- b)Captación de sonido directo.
- c)Escenas de acción.
- d)Ambientes y climatología adversa.
- e)Instrumentos musicales.

Aspectos técnicos y su construcción:

- a)Respuesta a transitorios.
- b)Colorear el sonido.
- c)Impedancia

2- Grabación de sonido directo.(3h)

Como empezar a grabar sonido:

- a)Aplicación practica del uso de los diversos tipos de microfonos.
- b)Cableado necesario para sonido directo.
- c)Grabadoras para sonido directo y uso pástico.



SOUND-GRAPH

Foto Digital
Diseño Digital
Edición, Videocomposición y grabación de vídeo
Marketing Digital / Community Manager
Videojuegos: Game Design, sonido y Fx

hi@sound-graph.com

[3-Historia del diseño sonoro: De la Radio novela a El Cantor de Jazz y Ben Burt. \(1h\)](#)

Hechando un vistazo al pasado entenderemos mejor el presente y futuro:

- a) La radio novela y el nacimiento del Foley o efectos sala
- b) Desvelando los secretos de Star Wars.

[4-Creación de efectos de sonido con AUDITION/Audacity: Sintéticos y Foley/Sala \(9h\)](#)

Ser original en nuestras producciones da un valor añadido a nuestro producto:

- a) Conceptos básicos de síntesis sonora
- b) Uso del "ruido" como herramienta para crear efectos.
- c) Concepto de "Layering" para el diseño sonoro.
- d) Creación de sonidos de Rugido y Gruñidos.
- e) Creación de Efectos Sala
- f) Crear sonidos de rebote de bala.
- g) Crear sonido de pisadas en Hierva
- h) Creación de sonidos de derrape.
- i) Creación de sonidos cartoon.
- j) Creación de sonidos de puñetazo.

[6-Práctica: Sonorizar una escena aplicando los conocimientos adquiridos.\(10h\)](#)

Sonorizar una escena elegida por el alumno o bien por el profesor, donde se aplique la teoría impartida en clase.