

Diploma

Temario

Diploma de Producción Musical y Sonido

Semi-presencial

THE
BASS
VALLEY
/BARCELONA

1. DAW

DESCRIPCIÓN

Lo primero que necesita un buen músico para llevar a cabo su actividad es, además de su creatividad, el hecho de dominar las herramientas con las que trabaja.

Independientemente del género o tipo de música que decidas crear has de conocer el marco de trabajo donde se plasma tu música.

En este primer bloque te enseñamos a usar correctamente un software de producción musical y se te proporcionarán los conocimientos esenciales para desarrollar tus habilidades durante toda la producción musical.

El bloque 1 está dirigido a principiantes, aunque si eres un usuario con experiencia trabajando en un entorno digital, también podrás sacar partido del contenido de este primer bloque, el cual es impartido por profesionales en activo que te enseñarán diferentes modos de trabajo según tus diferentes objetivos en la producción musical.

BLOQUE 01. DAW

- El estudio como instrumento
- Interfaz de tu DAW
- Canales o pistas MIDI
- Canales o pistas Audio
- Dispositivos MIDI
- Organización y control
- Protocolo MIDI y su integración en un DAW

OBJETIVOS

- Dominio de un entorno de trabajo digital
- Aplicación de herramientas y funciones demandadas en un proyecto musical
- Conocimiento de los fundamentos básicos del lenguaje MIDI
- Integración de dispositivos MIDI en una producción musical
- Configuración y control a través de dispositivos externos
- Desarrollar un proyecto musical

2. Composición Musical

Teoría musical y técnicas de escritura y composición aplicadas a la Producción Musical.

DESCRIPCIÓN

Tienes ese melodía o ritmo en tu cabeza. Sabes lo que quieres hacer, dónde quieres llegar, pero no sabes por dónde empezar, ¿o quizás sí?

En este bloque te enseñamos los fundamentos necesarios para crear una pieza musical desde cero o realizar los arreglos necesarios sobre canciones inacabadas. Sea cual sea tu estilo musical debes tener los conocimientos básicos para poder estructurar y acabar tus producciones. Al terminar este módulo obtendrás una comprensión clara de la rítmica, la creación de melodías y progresiones armónicas y diferentes técnicas de estructuración.

BLOQUE 02. COMPOSICIÓN MUSICAL

- *El ritmo: Medidas y divisiones. Tipos de compases. Acentuación. Warping. Instrumentos rítmicos hardware y software. Herramientas MIDI.*
- *La melodía: Características y elementos. Cifrado. Sistema de intervalos. Tonalidades. Escalas. Rango y contorno. Técnicas escalísticas e interválicas.*
- *La Armonía: Creación de acordes. Triada y tétrada. Inversiones. Funciones armónicas y progresiones de acordes. Ciclo de quintas.*
- *La estructura: Formas comunes. Técnicas de estructuración. Transiciones.*

OBJETIVOS

- *Dominio de la métrica*
- *Aplicación de conceptos rítmicos en la creación*
- *Conocimiento sobre instrumentos de percusión*
- *Composición rítmica en audio y MIDI*
- *Comprensión del concepto de tonalidad*
- *Dominio de diferentes escalas*
- *Construcción de acordes y progresiones armónicas*
- *Finalización de canciones*

3. Diseño Sonoro. Síntesis

Diseño Sonoro desde 0 a través de los diferentes tipos de síntesis

DESCRIPCIÓN

La originalidad de tus producciones parte desde cero con la creación de tus propios sonidos, esto te hará diferenciarte por completo del resto en un mercado competitivo en el que has de marcar la diferencia. Existe un mundo más allá de las librerías prefabricadas. La síntesis de sonido es una forma apasionante de crear tus propios componentes sónicos con las diferentes técnicas a tu alcance como son la síntesis substractiva, síntesis FM o tabla de ondas utilizando sintetizadores físicos o virtuales. Crea tus propios sonidos y conseguirás desarrollar tu propia identidad sonora que te diferenciará del resto.

BLOQUE 03. DISEÑO SONORO. SÍNTESIS

- Componentes básicos de un sintetizador.
- Tipos de síntesis: síntesis sustractiva, tabla de ondas, frecuencia modulada.
- Modulación: LFOs, Envolventes, Matrices de modulación, fuentes y destinos.

OBJETIVOS

- Conocimiento de los fundamentos de la síntesis general
- Aplicación de funciones dentro de un sintetizador
- Desarrollo de sonidos complejos
- Asimilación y desarrollo de síntesis de frecuencia modulada y tabla de onda

4. Diseño sonoro. Sampling

Diseño sonoro mediante la manipulación de muestras de audio

DESCRIPCIÓN

El muestreo o sampling es la herramienta que te permite incorporar en tus producciones cualquier sonido imaginable susceptible de ser capturado por diferentes métodos. Junto a la síntesis, te servirá como complemento para tener un sonido propio y diferenciarte así como conseguir un resultado personalizado cuando lo necesites. Con este curso serás capaz de crear una paleta sónica totalmente original y plasmarla en tus producciones. Sonidos dinámicos, complejos y únicos. Este módulo se adentra en el corazón del audio, ofreciendo las técnicas más avanzadas que te darán una comprensión completa del mundo del sampling. Mezcla sonidos, samplea desde vinilo o rediseña un espacio sonoro. El único límite es tu imaginación.

BLOQUE 04. DISEÑOR SONORO. SAMPLING

- *Introducción al Sampling*
- *Historia del Sampling*
- *Captación sonora mediante micrófonos*
- *Captación digital y técnicas de re-sampling.*
- *Samplers Hardware*
- *Samplers Software*
- *Funciones y Herramientas*
- *Drum Racks*
- *Grabaciones de campo.*

OBJETIVOS

- *Conocimiento de los dispositivos de sampling*
- *Conocimiento y funcionalidad de la arquitectura interna de un sampler*
- *Desarrollo sonoro mediante manipulación de audio*
- *Multi Layering*
- *Configuración y Conectividad entre dispositivos externos*
- *Grabación y Reproducción de dispositivos externos en un entorno híbrido*

5. Audio Signal Processing

Procesamiento de las diferentes señales sonoras con fines técnicos y creativos.

DESCRIPCIÓN

Si quieres ser un productor musical profesional, necesitas tener un conocimiento profundo de todos los procesadores de audio que puedes encontrar en tu estación de trabajo digital (DAW) y cómo afectan a la señal.

Los ecualizadores, compresores, puertas de ruido, limitadores, reverbs, delays o dispositivos de distorsión, entre otros, harán que tus proyectos musicales compitan profesionalmente en el mercado actual. Nuestros instructores te explicarán todo lo que necesitas para hacer que tú música suene brillante, impactante y profesional.

BLOQUE 05. AUDIO SIGNAL PROCESSING

- Propiedades del sonido
- Procesadores frecuenciales: ecualizador. Tipos. Componentes
- Procesadores dinámicos: compresores y tipos. Expansores. Puertas de ruido.
- Procesadores de espacio y tiempo: reverbs. Tipos y parámetros. Delays
- Flanger, Chorus y Phaser
- Distortion, Overdrive y Bitcrusher

OBJETIVOS

- Asimilación de la teoría de cada dispositivo
- Selección del tratamiento sonoro adecuado según objetivos
- Integración de funciones correctivas y tonales en un proyecto sonoro
- Desarrollar múltiples configuraciones de una cadena de proceso
- Capacidad y Resolución de problemas técnicos
- Aplicación de procesado técnico y artístico

6. Mezcla

Aplicación de conceptos técnicos y artístico durante la etapa de mezcla

DESCRIPCIÓN

Una mezcla de audio correcta hará que tus producciones musicales pasen al siguiente nivel, independientemente cual sea el estilo musical.

Una mezcla solida es esencial, por eso nuestros profesores te explicarán paso por paso, los detalles para poder desplegar sobre un proyecto, todos los puntos de vista técnicos y artísticos. Conocerás tanto los conceptos sonoros como las técnicas más usadas por la gran mayoría de ingenieros para conseguir al finalizar este módulo que tú música suene equilibrada, impactante y profesional.

BLOQUE 06. MEZCLA

- Preparación de un proyecto
- Herramientas básicas
- Edición · Afinación
- Curvas Isofónicas
- Ecuilización tonal o técnica
- Control Dinámico
- Procesos paralelos
- Automatización
- Aplicación de FX

OBJETIVOS

- Preparación de un proyecto de mezcla
- Capacidad de toma de decisiones en un proyecto real
- Edición correctiva de afinación o tiempo
- Desarrollo de flujos de trabajo avanzados
- Entrenamiento auditivo
- Aplicación de proceso en un sistema híbrido
- Finalización de un proyecto y preparación para mastering

7. Mastering

Compresión y Aplicación de la etapa del Mastering

DESCRIPCIÓN

El mastering es el proceso final de modelado de audio, que se usa para generar la pieza final con la que se graba un disco, ya sea este digital o físico.

En el módulo de mastering The Bass Valley aprenderás a finalizar tu proyecto musical y hacer que tus producciones suenen con el nivel de exigencia que demanda la industria musical. Te abriremos las puertas a un proceso enigmático y complejo, analizando todos los aspectos técnicos, detalles y técnicas para hacer que tus canciones, o las que produzcas para otros, tengan la misma calidad que las de cualquier estrella de la música que imagines.

BLOQUE 07. MASTERING

- Espacios de trabajo
- Escucha y análisis
- Aplicación de matrices MS
- Ecuación IIR, FIR
- Ecuación Hardware
- Micro y Macro dinámica
- Multicompresores
- Limitadores · Peak, RMS, dBtp, LU, LUFS
- Plataformas streaming, digital, cd, vinilo

OBJETIVOS

- Análisis sonoro de una obra musical
- Aplicación de funciones correctivas o tonales
- Aplicación de procesos de micro y macro dinámica
- Gestión de proyecto de mastering / mastering stems
- Gestión de metadatos y DDP
- Exportación multiformato y plataformas streaming
- Desarrollar un proyecto musical software o hardware

8. Industria Musical

Gestiona tu propia carrera musical desde cero

DESCRIPCIÓN

La música puede ser tu forma de vida si te formas de manera adecuada. La industria musical es de naturaleza emprendedora, cuando entres en el mercado necesitarás autogestionarte y entender cómo funciona el negocio de la industria musical, que agentes forman la industria y qué hace quién. Los tiempos están cambiando y surgen nuevos modos de gestión y formas de promoción en la era digital.

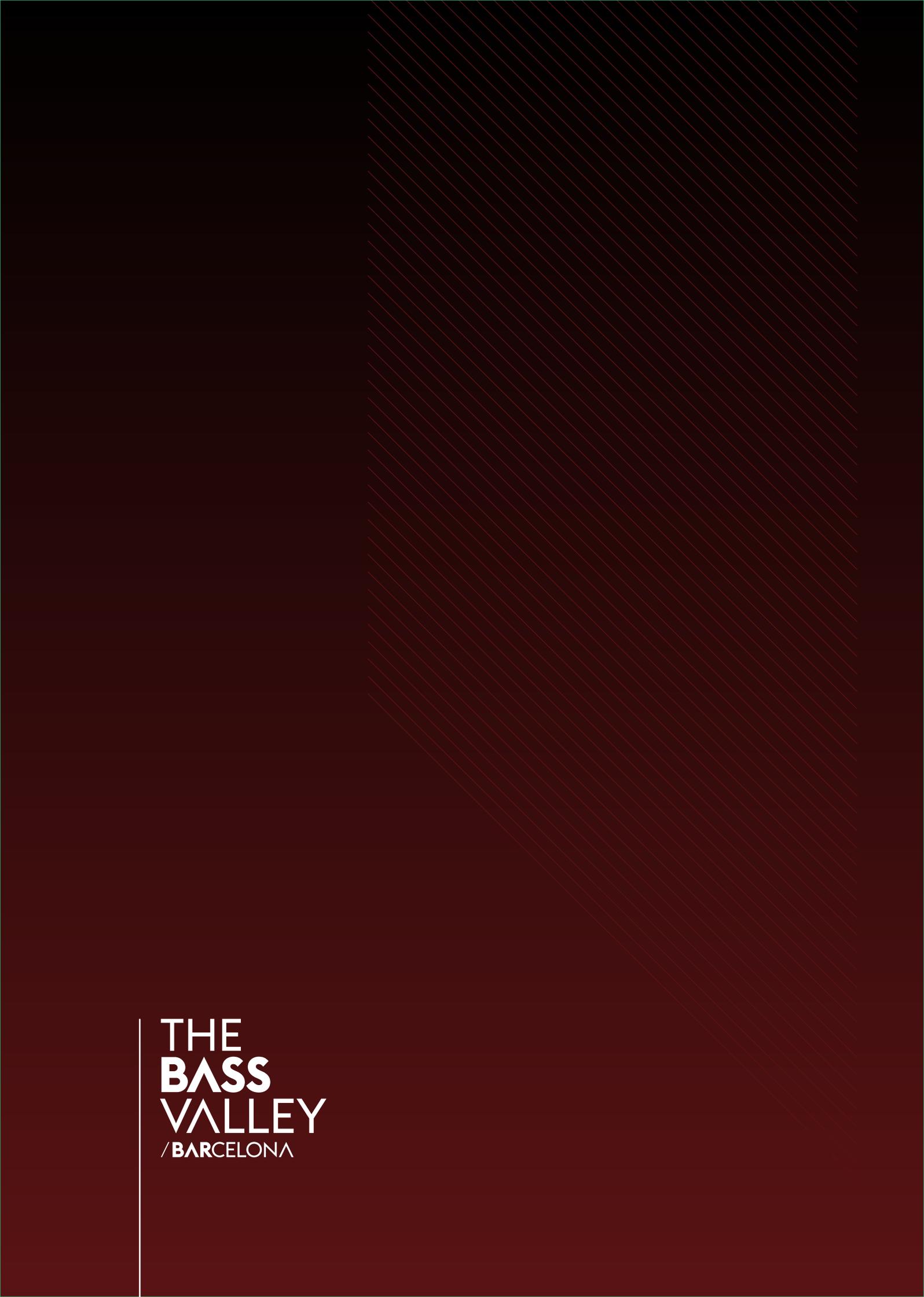
Para sacar el máximo provecho de ellos necesitarás un sólido conocimiento del funcionamiento de la industria: qué implica firmar con una compañía discográfica, acuerdos editoriales, publicaciones y contratos, cómo funcionan las finanzas y mucho más. Tu carrera musical comienza aquí.

BLOQUE 08. INDUSTRIA MUSICAL

- *Derechos de autor*
- *PROs, RPI, Safe Creative*
- *Editoriales y Sellos*
- *Contratos*
- *Distribución*
- *Autogestión*
- *Marketing y branding*

OBJETIVOS

- *Conocimiento de los derechos de autor*
- *Opciones de derechos y autogestión*
- *Trabajo con editoriales y sellos discográficos*
- *Desarrollo y Análisis de contratos musicales*
- *Desarrollo de proyecto de Marketing y Marketing Online*
- *Conocimiento de formas jurídicas*
- *Creación de sello discográfico*



**THE
BASS
VALLEY**
/BARCELONA