

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DE CINE Y ACTUACIÓN

SILABO

Carrera: Fotografía y Sonido de Cine

Nombre de la asignatura:	Herramientas de Sonorización I
Ciclo o semestre:	Tercero
Eje de formación:	Profesional
Créditos de la asignatura:	3
Modalidad:	Presencial
Horas de clases con el profesor/a:	48
Sesiones asistidas:	24 sesiones de 2 horas c/u
Horas de trabajo autónomo del estudiante:	24
Horas de trabajo colaborativo:	12
Profesor/a responsable:	Mauricio Acosta

Pre-requisitos: Taller de montaje I, Escucha.

Co-requisitos: Ninguno

Breve descripción de la asignatura: Usando material audiovisual preparado por el profesor, los estudiantes aprenden a utilizar las herramientas básicas del programa Pro Tools, el estándar de la industria en lo que se refiere a post-producción de sonido para cine y video.

Logros de aprendizaje de la asignatura y su relación con los logros de la carrera:

1. Usar de manera eficiente las herramientas básicas de edición, transporte, automatización y manejo de archivos en Pro Tools. Desarrolla el logro 1 de la carrera: Fotografiar, sonorizar y editar...
2. Comprender los principios básicos de audio digital. Fortalece el logro 1 de la carrera: Fotografiar, sonorizar y editar...

Dinámicas de aprendizaje:

La clase se realiza en el aula de computadores: cada estudiante tiene a su disposición una computadora con Pro Tools, una interfaz MBox y audífonos profesionales. El docente expone, con la imagen y el sonido de su computador proyectándose para los estudiantes, el uso de herramientas y diversos métodos de trabajo aplicables a la sonorización y a la mezcla de cine. Los métodos y herramientas vistas durante la exposición son puestos en práctica inmediatamente a través de ejercicios individuales o por parejas, los cuales, a su vez, son escuchados y analizados por todos antes de que concluya la clase. El aprendizaje se complementa en las tareas que deben entregar cada cierto tiempo al docente.

Contenidos mínimos y secuenciación:

Sesiones 1 a 4. Bases de audio digital. Modulación codificada como impulsos. Cuantización, frecuencia de muestreo. Teorema de Niquist. Dither. Analógico vs. Digital. El DAW. Prueba escrita.

Sesiones 5 y 6. En Final Cut Pro: elaboración de archivos OMF y videos Quicktime de referencia. En Pro Tools: importación de OMF y Quicktime, session setup. I/O setup básico: inputs y outputs.

Sesiones 7 a 9. Ventanas, ajustes iniciales. Herramientas y modos de edición (grid, shuffle, spot y slip). Herramientas de transporte y visualización. Markers. Shortcuts.

Sesiones 10 a 12. Bases de automatización de nivel y paneo. Normas de niveles. Plug-in de medición de nivel. Importación y manejo de archivos. Organización de la sesión de trabajo en función de los grupos sonoros: Voz, Efectos, Ambientes y Música. Códigos de color.

Sesión 13: Evaluación escrita sobre bases de audio digital y herramientas de Pro Tools.

Sesiones 14 a 18. Edición básica del sonido directo: modulación de niveles, edición de ambientes de continuidad, uso de tomas alternas. Introducción al estudio de sonido para grabación básica de doblajes.

Sesiones 19 a 22. Plug-ins Audiosuite. Modificación de archivos por procesamiento con plug-ins. Ecualización y reverberación.

Sesión 23. Generación de archivos de mezcla mediante Bounce to disk y bounce to QuickTime movie.

Sesión 24: Prueba práctica final de uso de herramientas en Pro-Tools.

Equipamiento, materiales, instalaciones y logística necesarios:

Sala de edición equipada con proyector de video y monitores profesionales de audio. Computadoras con sistema Pro Tools y Complete Production Toolkit, una para cada estudiante. Interfaces de sonido y audífonos profesionales para cada estudiante. Sonoteca-librería de sonidos. Estudio de Grabación: consola, interfaz, medusa y micrófonos.

Situaciones e Indicadores de evaluación de logros de aprendizaje

Logro 1: Usar de manera eficiente las herramientas básicas... Situación: Ejercicios prácticos semanales. Indicador: porcentaje de aplicación de los conocimientos adquiridos en la semana. Situación: prueba final práctica. Indicador: evaluación de capacidades y resultados establecidos en la rúbrica adjunta.

Logro 2: Comprender los principios básicos... Situación: prueba escrita. Indicador: porcentaje de respuestas correctas.

Textos guías o de referencia en clases:

Theme Ament, Vanessa, *The Foley Grail*, Focal Press, 2009.

Alten, Stanley, *El manual del audio en los medios de comunicación*, Escuela de Cine y Video de Andoain, 1997.

Wyatt, Hilary y Amyes, Tim, *Post-producción de audio para TV y Cine*, Escuela de Cine y Video de Andoain, 2005.

Yewdall, David Lewis, *Uso práctico del sonido en el cine*, Escuela de Cine y Video de Andoain, 2007.

Bibliofilmografía:

Manuales e instructivos de Waves INC, Avid-Digidesign y otros.

INCINE

Rúbrica para evaluar el desempeño estudiantil para el aprendizaje

jjl 130201

Asignatura:	Herramientas de sonorización I	Docente: Mauricio Acosta
Logro de aprendizaje a evaluar: Logro 1:	Usar de manera eficiente las herramientas básicas de edición, transporte, automatización y manejo de archivos en Pro Tools.	

Nivel:		1	2	3	4		
Capacidad o resultado evaluados		Especificaciones del logro en cada aptitud según corresponda a cada nivel de desempeño				Cuantificación	
A	Prolijidad en los ejercicios	El resultado es muy desprolijo y contiene errores graves.	El resultado presenta errores, pero no muchos errores graves.	El resultado es bastante prolijo, aunque presenta algunos errores.	El resultado es muy prolijo y casi no presenta errores.		
B	Capacidad de mejorar un sonido directo defectuoso	La solución propuesta por el estudiante no resuelve el problema o lo empeora.	La solución propuesta por el estudiante no presenta una clara mejoría con respecto al problema inicial o es insuficiente.	La solución propuesta por el estudiante muestra una mejoría con respecto al problema inicial aunque es perfectible.	La solución propuesta por el estudiante resuelve con solvencia el problema inicial.		
C	Empleo correcto de ecualización para obtener un sonido espectralmente balanceado.	El estudiante no emplea correctamente la ecualización y no puede balancear espectralmente el sonido inicial.	El estudiante comete errores en el empleo del ecualizador, y el sonido resultante no está del todo espectralmente balanceado.	El estudiante emplea correctamente el ecualizador, pero el sonido resultante no está del todo espectralmente balanceado.	El estudiante emplea correctamente el ecualizador e iguala notablemente el balance espectral del sonido inicial.		
D	Empleo correcto de reverberación para obtener una espacialidad natural en los diálogos.	El estudiante no logra crear una espacialidad natural y escoge una reverberación poco acorde al espacio en la pantalla.	El estudiante no logra crear una espacialidad natural pero sí escoge una reverberación acorde al espacio en la pantalla.	El estudiante logra crear una espacialidad bastante natural y sí escoge una reverberación acorde al espacio en la pantalla.	El estudiante logra crear una espacialidad muy natural y escoge una reverberación muy acorde al espacio en la pantalla.		
Nombre del estudiante evaluado:						Total:	0