

# MÁSTER

## MÁSTER EN PRODUCCIÓN MUSICAL Y GRABACIÓN DE AUDIO CON PRO TOOLS



ESCUELA EUROPEA  
*des Arts.*

PRDAS045

- CON PRÁCTICAS EN EMPRESA GARANTIZADAS -



## DESTINATARIOS

El máster en producción musical y grabación de audio con pro tools esta destinado a empresarios, emprendedores o trabajadores en el ámbito de la comunicación. Permite conocer la introducción a pro tools, la configuración, las ventanas y sesiones del pro tools, la reproducción de audio, la grabación de audio, la grabación midi. las ediciones de audio y las mezclas y mastering.

En ambas modalidades el alumno recibirá acceso a un curso inicial donde encontrará información sobre la metodología de aprendizaje, la titulación que recibirá, el funcionamiento del Campus Virtual, qué hacer una vez el alumno haya finalizado e información sobre Grupo Esneca Formación. Además, el alumno dispondrá de un servicio de **clases en directo**.

## PRÁCTICAS GARANTIZADAS

El máster incluye prácticas en empresa garantizadas. Mediante este proceso se suman las habilidades prácticas a los conceptos teóricos adquiridos en el curso. Las prácticas serán presenciales, de 3 meses aproximadamente, en una empresa cercana al domicilio del alumno.

## FICHA TÉCNICA

CARGA HORARIA  
300H



MODALIDAD  
A DISTANCIA / ONLINE



CURSO INICIAL  
ONLINE



TUTORIAS  
PERSONALIZADAS



IDIOMA  
CASTELLANO



DURACIÓN  
HASTA UN AÑO  
\*Prorrogable



PRÁCTICAS EN EMPRESA  
GARANTIZADAS  
\*En ambas modalidades



## IMPORTE

VALOR ORIGINAL: 3120€

VALOR ACTUAL: 780€

## CERTIFICACIÓN OBTENIDA

---

Una vez finalizados los estudios y superadas las pruebas de evaluación, el alumno recibirá un diploma que certifica el “**MÁSTER EN PRODUCCIÓN MUSICAL Y GRABACIÓN DE AUDIO CON PRO TOOLS**”, de ESNECA BUSINESS SCHOOL, avalada por nuestra condición de socios de la CECAP, máxima institución española en formación y de calidad.

Los diplomas, además, llevan el sello de Notario Europeo, que da fe de la validez, contenidos y autenticidad del título a nivel nacional e internacional.

## REDES SOCIALES

---

- |   |  |
|---|--|
|  <a href="http://www.facebook.com/escueladesarts">www.facebook.com/escueladesarts</a> |  <a href="http://linkedin.com/school/escuela-des-arts">linkedin.com/school/escuela-des-arts</a> |
|  <a href="https://www.instagram.com/escueladesarts">@escueladesarts</a>               |  <a href="http://www.escueladesarts.com">www.escueladesarts.com</a>                             |
|  <a href="http://www.twitter.com/escueladesarts">www.twitter.com/escueladesarts</a>   |  <a href="http://www.escueladesarts.com/blog">www.escueladesarts.com/blog</a>                   |

# CONTENIDO FORMATIVO

---

## UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A PRO TOOLS

1. Introducción
2. Presentación del sistema Pro Tools
3. Métodos abreviados de teclado
  - Funciones de pista
  - Métodos del teclado alfanumérico
  - Otras funciones de interés

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA PRO TOOLS

1. Introducción
2. Estructuras de carpetas y archivos en Pro Tools
3. Configuración básica del sistema Pro Tools
  - Encendido y apagado
4. Playback Engine
  - Tamaño de búfer de hardware
  - Procesadores RTAS
  - Límite de uso de la CPU
  - Motor RTAS
5. Frecuencias de muestreo y profundidad de bits

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. VENTANAS Y SESIONES EN PRO TOOLS

1. Introducción
2. Ventanas de trabajo en Pro Tools
  - Ventana de Edición (Edit)
  - Ventana de Mezcla (Mix)
  - Menús desplegables
3. Sesiones de Pro Tools
  - Crear una nueva sesión
  - Abrir una sesión existente
  - Guardar una sesión

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. PISTAS EN PRO TOOLS

1. Tipos de pistas
2. Controles e indicadores de pista
3. Creación de pistas. Asignación de I/O.
  - Asignación de I/O.
4. Pista de click
5. Configuración del compás y tempo de la sesión
6. La lista de regiones

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. REPRODUCCIÓN DE AUDIO

1. Introducción
2. Inicio y detención de la reproducción.
3. Definición de la ubicación de reproducción
4. La ventana Transport

## 5. Modos de reproducción

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. GRABACIÓN DE AUDIO**

1. Introducción
2. Configuración de una grabación
  - Conexión de una fuente de sonido (Mic/Line)
  - Entradas, salidas y niveles de audio
3. Modos de grabación
4. Activación de pista para grabación
5. Definición de puntos o regiones de pinchar para grabar
6. Deshacer o cancelar una grabación
  - Deshacer una grabación
  - Cancelar una toma de grabación

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. GRABACIÓN MIDI**

1. Introducción
  - Activación de los dispositivos de entrada
  - Cuadro MIDI Input Filter
2. Asignación de I/O a pistas MIDI
3. Asignación de I/O a pistas de instrumento
4. Grabación de MIDI
5. Edición de MIDI
  - Ventana de edición MIDI
  - Edición de parámetros MIDI
  - La ventana MIDI Editor

### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. EDICIÓN DE AUDIO I: COMANDOS Y HERRAMIENTAS DE EDICIÓN**

1. Introducción
2. Los modos de edición
  - Los modos de edición Shuffle, Slip, Spot y Grid.
3. Herramientas de edición
  - Herramienta de Zoom
  - Herramienta de Ajuste (Trimmer)
  - Herramienta de Selección
  - Herramienta de Mano
  - Herramienta de Búsqueda de audio
  - Herramienta de Líneas
  - Herramienta Inteligente
4. Fundidos (Fades)

### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. EDICIÓN DE AUDIO II: ORGANIZACIÓN DEL AUDIO**

1. Reglas de Tiempo, Tempo, Compás, Clave y Acordes.
2. El uso de Marcadores
  - Creación, Edición y Eliminación de marcadores
3. Loops y Grupos de regiones
  - Creación, edición y eliminación de loops
  - Creación de grupos de regiones

## **UNIDAD DIDÁCTICA 10. EDICIÓN DE AUDIO III: PROCESAMIENTO DE ARCHIVOS DE AUDIO**

1. Introducción
2. Compresión y expansión de tiempo con Elastic Audio
3. La ventana Event Operations

## **UNIDAD DIDÁCTICA 11. MEZCLAS Y MASTERING**

1. Introducción
2. Los flujos de señal en los distintos tipos de pista.
  - Pista de audio
  - Pista auxiliar
  - Pista Master Fader
  - Pista de Instrumento
  - Pista MIDI
3. Inserciones y envíos de pista
  - Inserciones (Inserts)
  - Envíos (Sends)
4. Módulos adicionales
5. Automatización. Nociones básicas
6. La mezcla final
7. La masterización
8. El comando Bounce To Disk