



Técnicas de Mezcla en Vivo: Sala y Monitores

Impartido por: el Ing. Gustavo Zertuche y el Ing. Rudy Rosales

Objetivo:

El participante conocerá la técnicas de mezcla empleadas por los profesionales del ámbito, los métodos de trabajo y procesamiento de señal para un grupo o artista, mediante un mezclador digital controlado vía remota o práctica de campo de tal forma que el participante pueda generar su propia metodología.



Gustavo Zertuche

Ing. de Sonido egresado del College of Contemporary Music de Los Angeles, USA, con 30 años de experiencia, mezclando profesionalmente, especializado en monitores.

Rudy Rosales

Ing. de Sala, Monitores y Sistemas, Nominado al Tech Tour Profile como Ing. del año 2018, DPA Master Club #39.





Temario

1. MICRÓFONOS Y TÉCNICAS DE MICROFONÍA

Tipos de micrófonos.
Respuesta de frecuencia.
Patrón polar.
Efecto de proximidad.
Posicionamiento.
Crear input list con micrófonos sugeridos.

6. EL USO DE PROCESOS, ECUALIZACIÓN, DINÁMICOS, FILTROS

¿Por qué y cuándo uso filtros pasa altos y pasa bajos?
¿Por qué y cuándo uso compresores?
¿Por qué y cuándo uso ecualizadores?
¿Por qué y cuándo uso paneos?
¿Por qué y cuándo uso efectos?
Generadores de energía eléctrica
Motores eléctricos (tipos y características)

2. BLOQUES DE UNA CONSOLA DIGITAL

Entradas de una mezcladora.
Phantom power.
Inversión de polaridad.
Pad / Pre amp.
Convertidor AD.
Filtros.
Ecualizador.
Procesamientos dinámicos (compresores y compuertas).
Punto de inserción.
MUTE (Switch on / off)
Envíos auxiliares
Fader, Pan, DCA, Subgrupos, Grupo master, Matrix.

7. MÉTODOS DE TRABAJO

La comunicación interna y su importancia.
El listado de canales (Input list).
Configuración de la consola "Escena".
El uso de procesos en salidas (Compresión, ecualización).
Snapshots (Sub-escenas).
Equipo de Radio Frecuencia y su importancia.
Diferencia entre audífonos personales genéricos y de molde.

3. FUNCIONES E IMPORTANCIA DE INGENIERO DE MONITORES

Relación monitorista/ artista
Psicología del monitorista.
Responsabilidad del monitorista.
Descripción de términos.

8. TRABAJO "PRE-SHOW".

Conocer el proyecto "Pre-show".
Uso de Virtual Soundcheck.
Planeación de layout de consola en papel.
Descripción de configuración.
Mezcla por subgrupos.

4. ESTRUCTURA DE GANANCIA

Señal, armónico, saturación y distorsión.
Ruido de fondo y relación señal a ruido.
Rango dinámico y headroom.
Feedback (Retroalimentación).

9. SISTEMA DE SONIDO

La comunicación interna y su importancia.
Sistema de sonido.
Obtención "Target Curve" y su uso.
Subwoofer por auxiliar.
Escucha del sistema.

5. ETAPAS DE UNA ESTRUCTURA DE GANANCIA

Etapas de entrada (Pre amp; gain / trim).
Filtros pasa altos y pasa bajos (HPF, LPF).
Compresores (Multibanda, Buss Compressor).
Ecualizadores (Paramétricos, gráficos y dinámicos).
Envíos auxiliares.
Etapas de entrada post consola (IEM, amplificador).

10. MEZCLA DE AUDIO (1ra parte).

Posicionamiento de micrófonos.
Ajuste de ganancia.
Filtros y ecualización.
Ajuste de dinámicos.

11. MEZCLA DE AUDIO (2da parte).

Paneo
Subgrupos y su procesamiento:
Programación de efectos:

12. MEZCLA DE AUDIO (3ra parte).

DCA
Snapshots (sub-escenas).
Prueba de nivel máximo antes del feedback.