



CONSOLAS DIGITALES

CONSOLAS DIGITALES

El taller de Consolas Digitales está diseñado para capacitar en el manejo práctico y eficiente de consolas digitales. Los participantes aprenderán a configurar, operar y personalizar consolas utilizadas en eventos en vivo, incluyendo el uso de protocolos como Dante y control remoto mediante iPad. Este taller se realiza en un entorno profesional, utilizando equipos líderes de la industria, con énfasis en situaciones prácticas y simulaciones reales.

» **Dirigido a:** Técnicos de sonido interesados en dominar consolas digitales para eventos en vivo.

» **Duración:** 4 semanas

» **Actividades de aprendizaje:**

UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN Y FUNDAMENTOS DE CONSOLAS DIGITALES

- Reconocimiento del flujo de señal: entradas, salidas, buses y auxiliares.
- Configuración básica: Ecualizadores (básico) y procesadores dinámicos.
- Primer contacto con consolas digitales Yamaha LS9 y Allen & Heath SQ-5.

UNIDAD 2: MANEJO AVANZADO DE CONSOLAS DIGITALES

- Configuración y personalización: Uso de buses (grupos, auxiliares y matrices). Trabajo con el editor offline de consolas.
- Sesiones de multicanal (multitrack): reproducción y mezcla de señales.
- Introducción al control remoto mediante iPad: Configuración básica de red. Uso del router para control de consolas compatibles.
- Modelos en práctica: Yamaha LS9, Allen & Heath SQ-5 y Presonus StudioLive 32SC.

UNIDAD 3: PROTOCOLOS Y CONSOLAS AVANZADAS

- Introducción al protocolo Dante: Conceptos básicos de Dante y su configuración en la Yamaha CL3. Uso del rack RIO3224d para enrutamiento de señales.
- Flujo de trabajo en FOH y monitores: Procesadores de efectos y enrutamientos complejos.
- Preparación de escenas personalizadas: Organización y almacenamiento para eventos.
- Control remoto avanzado: Configuración de iPad para mezcla remota.

UNIDAD 4: APLICACIÓN PRÁCTICA EN ENTORNO SIMULADO

- Uso combinado de consolas digitales: Yamaha CL3, Midas M32 Live, Allen & Heath SQ-5, Yamaha LS9 y Presonus StudioLive 32SC
- Configuración avanzada: Integración de Dante para distribución de señales. Control remoto durante simulaciones en FOH y monitores.
- Sesión práctica: Simulación de un evento real (FOH, monitores o streaming).
- Retroalimentación y ajuste de técnicas