

Reuven Amiel - Guia para la sesión de Mezcla

* Por favor, transmita las siguientes instrucciones a su Ingeniero.

* Es importante seguir estas instrucciones para evitar retrasos innecesarios, seguir estos pasos contribuirán a lograr una mezcla exitosa y mejor. Cualquier pregunta por favor contáctame.

Envíe todas las sesiones al menos 48 horas antes de las fechas de mezcla.

Aquí está la guía para Pro Tools y otros usuarios de DAW (desplácese hacia abajo).

Usuarios de Pro Tools:

1.Tracks.

Solo envíe las pistas que desee en su canción, no enviar opciones.

2.Nombre de Tracks:

No exporte pistas con nombres largos o sin sentido, sea breve y claro, es decir: Synth1, E.Gtr3, LdSynth, LdVox. BGVs1 etc.

3.Elastic Audio

Renderice todo el audio elástico (commit) y asegúrese de que el tempo de la sesión sea el correcto.

4.Vocal Comp y corrección de tono.

Imprima su AutoTune o Melodyne e incluya la versión cruda (sin afinación) en un Playlist nuevo agregando Raw al nombre, por ejemplo: Vox1CompRaw

5.Limpia tus Tracks.

Eliminar los ruidos no deseados entre las tomas. Puedes dejar la respiración de un vocalista por emoción o el ruido de un guitarrista o un baterista si eso tiene un propósito. Pero Hiss o ruidos irrelevantes u otros ruidos como ediciones inadecuadas que causan clicks, u otros artefactos deben ser eliminados. Los crossfades deben ser parejos, una buena medida para identificar las ediciones es con el track en "Solo" Todas estas pequeñas cosas que quizás no se escuchen antes de mezclar, son que más probables que aparezcan en el Mastering.

6.Sonidos con EFX:

Si está totalmente enamorado de un sonido en particular, imprima esa pista con esos Efx pero envíe una versión RAW de esa pista sin proceso creando un Playlist y agregue Raw al final, por ejemplo: GTR2 y GTR2 Raw

Sólo envíe la pista particular que le encanta, no todas las pistas con efx como opción.

No envíe pistas con delays o reverberaciones y si hay una pista que el efx le el parrafo anterior. Instrumentos virtuales enviarlos sin EFX en ellos.

7.Carpeta de Sesión:

Haga una copia "Guardar como" y en esa sesión elimine todas las pistas que no necesite enviar, solo mantenga allí las pistas y los Playlists que van a utilizar, y envíeme esa carpeta de esta Sesión.

Escriba el nombre de la canción, BPM, frecuencia de muestreo / bit rate y clave de la canción en cada carpeta de sesión.

Por ejemplo: Blue Star 135 BPM -48khz24-E Minor

Usuarios de otros DAWs (no Pro Tools):

Crear una nueva sesión "Guardar sesión como" BOUNCE TO MIX para ti,

1.Plugins y EFX

ELIMINE todos los Plugins en cada pista y el Master Fader.

Las Pistas deben ser RAW, Clean, No EQ o Compression en el bounce o Render.

2.Niveles y Panéo

Todos los Faders de sus canales(tracks) deben estar en "Unity Level" (0dbfs) y el panorama en pistas Mono en la posición central y Stereo Tracks abierto a los extremos derecho e izquierdo (L-R), eso incluye Master Fader (no usar limitadores ni ningún plugin ahí).

++ Compruebe que no haya picos en los canales, si lo hacen, baje el fader hasta que no aparezcan en rojo o picando.

3.Tracks con EFX:

Si está totalmente enamorado de un sonido en particular, imprima esa pista con todos esos Efx. pero envíe una versión RAW (sin proceso) de ella y agregue Raw al final, por ejemplo: GTR2 y GTR2 Raw

Sólo envíe la pista particular la cual le encanta, no todas las pistas con efx como una opción.

No envíe Tracks con delays o reverberaciones y si hay una pista que le encanta su efx o proceso, lea lo anterior #.

Instrumentos virtuales secos, por favor, no efx en ellos.

4.Vocal Comp y Afinacion.

Envíe siempre con sus voces con Autotune o Melodyne (afinacion) ya impreso en el track, envíe la versión cruda (afinada) agregando "Raw" por ejm: VocalRaw.

5.Limpia tus Tracks.

Eliminar los ruidos no deseados entre las tomas. Puedes dejar la respiración de un vocalista por emoción o el ruido de una guitarra o un baterista si eso tiene un propósito, pero Hiss o ruidos irrelevantes u otros ruidos como ediciones inadecuadas que causan clicks, u otros artefactos deben ser eliminados.

Los crossfades deben ser parejos, una buena medida para identificar las ediciones es con el track en "Solo" Todas estas pequeñas cosas que quizás no se escuchen antes de mezclar, son que más probables que aparezcan en el Mastering.

6.Nombre de Tracks.

No exporte cada pista con nombres largos o sin sentido, sea breve y claro por ejm: Synth1, E.Gtr3, LdSynth, LdVox. BGVs1 etc.

++ NO envíe pistas que incluyan el nombre de la canción y el nombre de la pista más una extensión extraña como "BlueStar_Piano3_bounce_beep"

7.Exportar Tracks / Bounce-Render

+++ Consolide todas las pistas desde el comienzo de la sesión hasta el final de cada pista en la frecuencia de muestreo y la Bit Rate de la sesión.

Por favor, si las pistas son Mono haga el Bounce o render SOLAMENTE en Mono NO estéreo.

NO UTILIZAR la función NORMALIZAR al renderizar/ bounce y TAMPOCO dentro de las pistas

Nuevamente, hacer bounce/render de ninguna pista o track con EQ o Compresión

8. Carpeta de sesión.

Escriba el nombre de la canción, BPM, frecuencia de muestreo / bit rate y clave de la canción en cada carpeta de sesión. Por ejemplo:

Blue Star 135 BPM -48khz24-E Minor