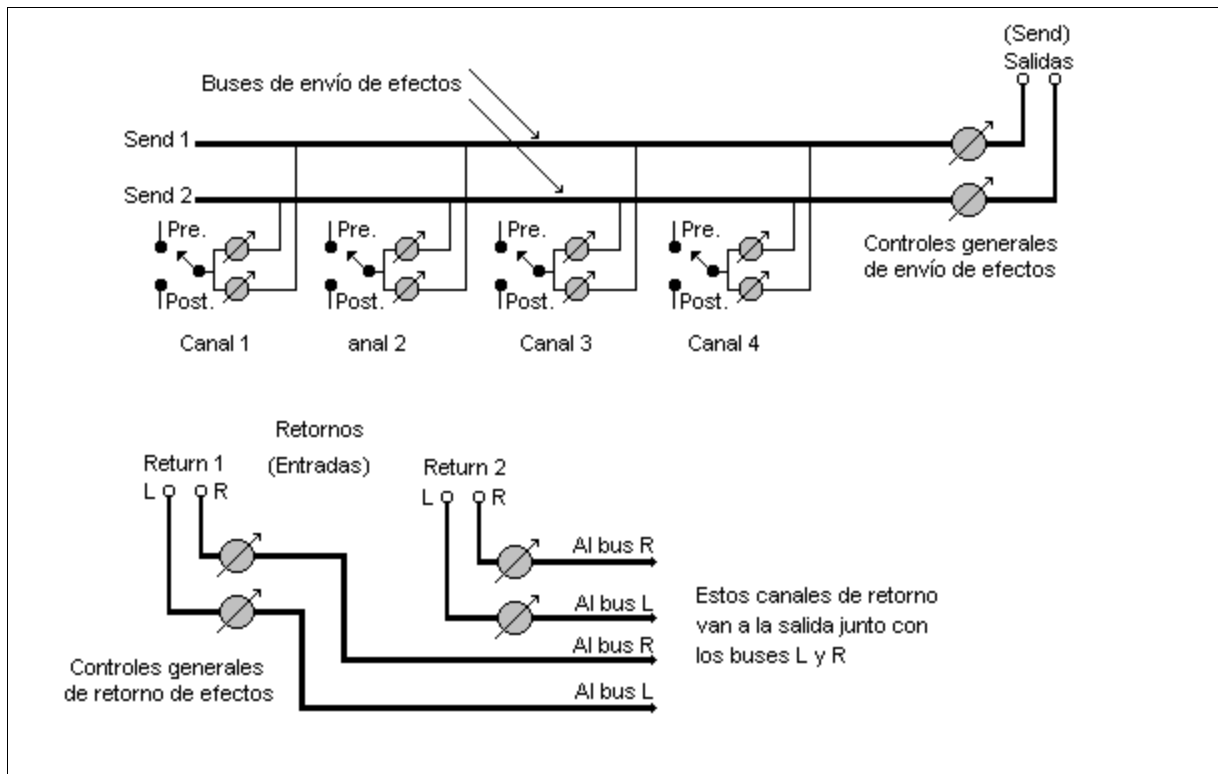


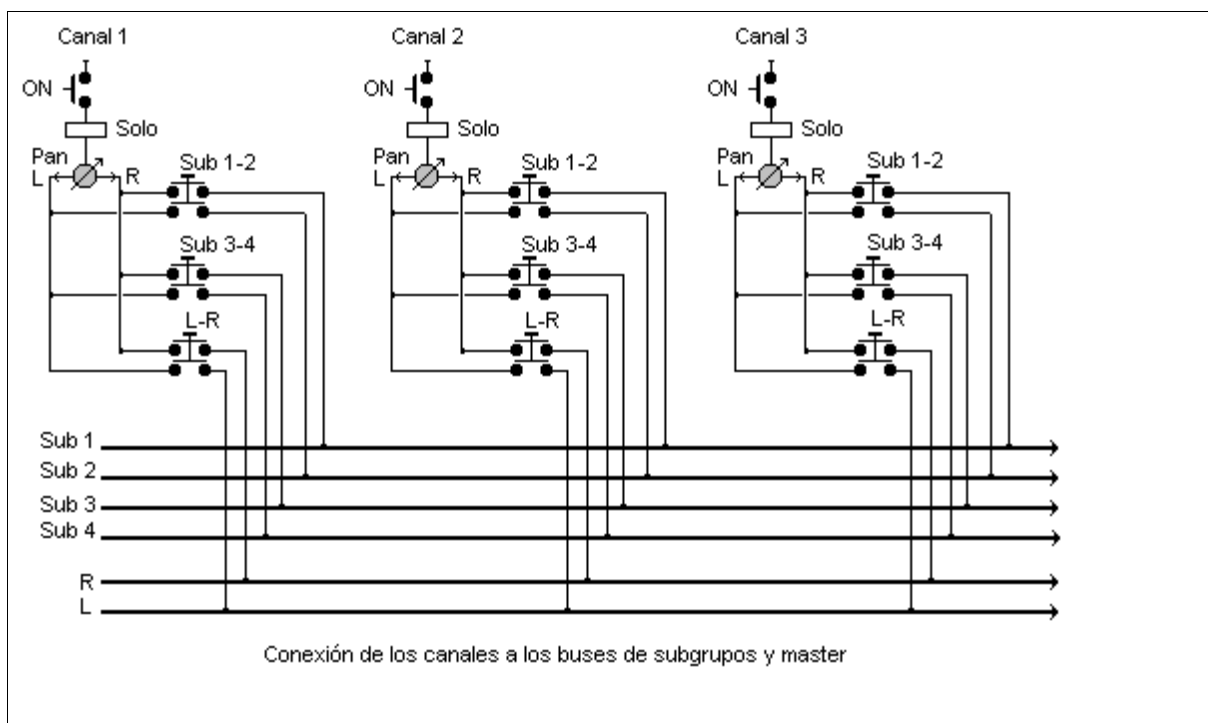
Práctico N° 5 -SONORIZACION
Consola de mezcla de audio
Detalle de conexionado

- Envíos y retornos de efectos



El mismo esquema vale para los envíos y retornos auxiliares, de monitor, etc. Un conjunto envío-retorno de efectos puede utilizarse con un sistema de monitoreo conectando la salida o envío a un sistema de amplificación cuyos parlantes estén en el escenario. El retorno, en este caso, no se utiliza. Lo mismo vale si en la mesa vemos que dice AUX u otra palabra similar.

- Asignación a los buses de subgrupos:

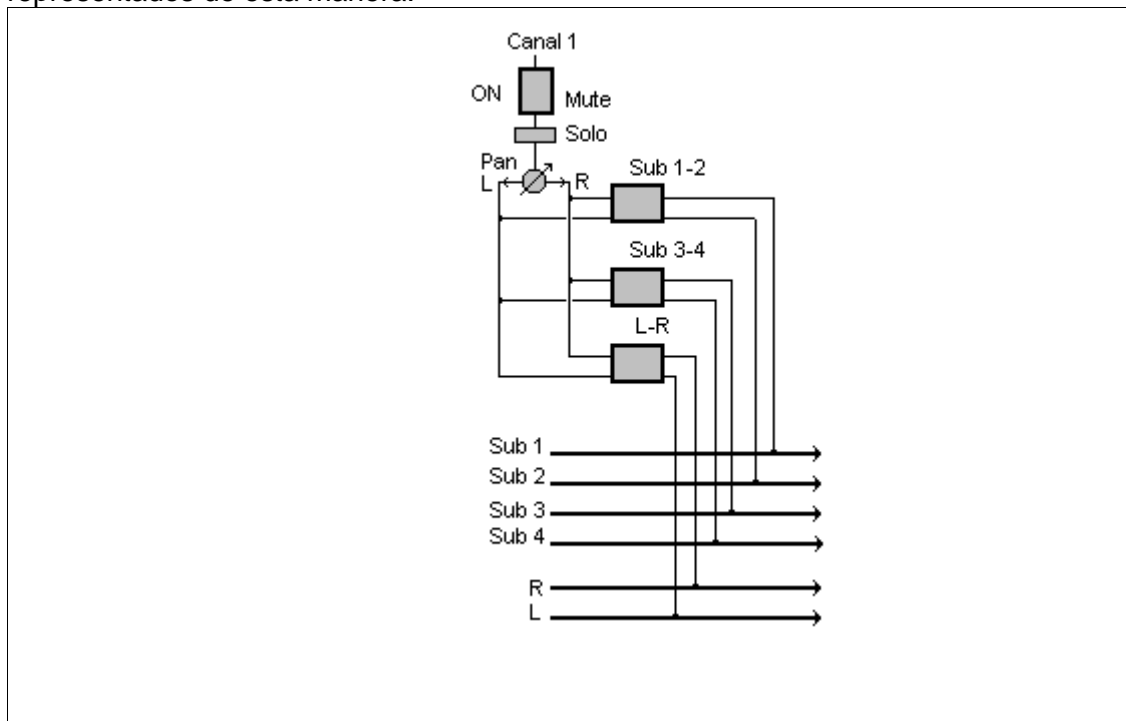


En la figura se muestran solo 3 canales. El resto de los canales de una mesa sigue el mismo esquema.

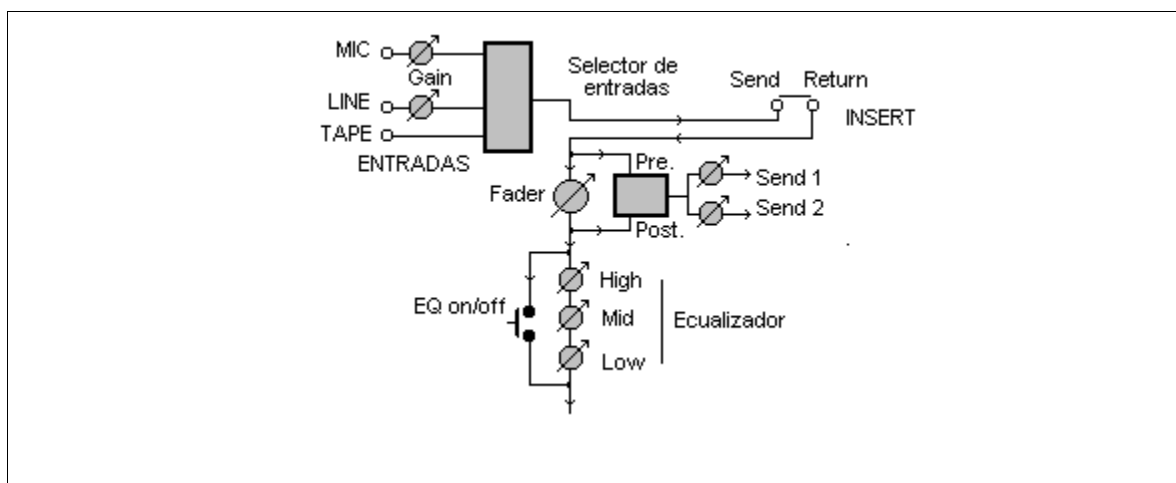
- Interruptores o teclas de conexión:

Los interruptores (teclas o Switches) pueden representarse con rectángulos, siempre que se tenga claro su funcionamiento. En las figuras anteriores se los representa con el símbolo eléctrico porque éste da idea de su funcionamiento interno.

La figura siguiente muestra una parte de las teclas de asignación a subgrupos con los switches representados de esta manera:



Los conmutadores de envíos pre y post y el selector de entradas pueden representarse también de esta forma, teniendo precaución con la cantidad de líneas que salen y llegan. Véase la siguiente figura:



- Condiciones generales del plano: se realizará el diagrama en bloques completo del conexionado interno de una consola de mezcla de audio, según los conceptos y gráficos vistos. La consola debe cumplir con las siguientes características:

- Seis canales monoaurales de entrada, con entradas de micrófono, línea.
- Dos sistemas de envíos de efectos o auxiliares, con opción pre y post-fader.
- Dos retornos de efectos o auxiliares estéreo, con control de nivel general.
- Dos subgrupos asignables desde cada canal, con controles de nivel y panorama.
- Funciones Solo y Mute en cada canal y en los subgrupos.
- Conexión Insert en los seis canales.
- Ecualizador de tres vías con llave de desconexión o Bypass.

Los buses principal, de subgrupos, envíos de efectos, etc., deben trazarse con líneas más gruesas. No se debe incluir en el plano la zona de control room.