



SONIDO EN VIVO
Cuadernillo Gráficos y Esquemas
(Correspondientes a los cuadernillos
1, 2 y 3)

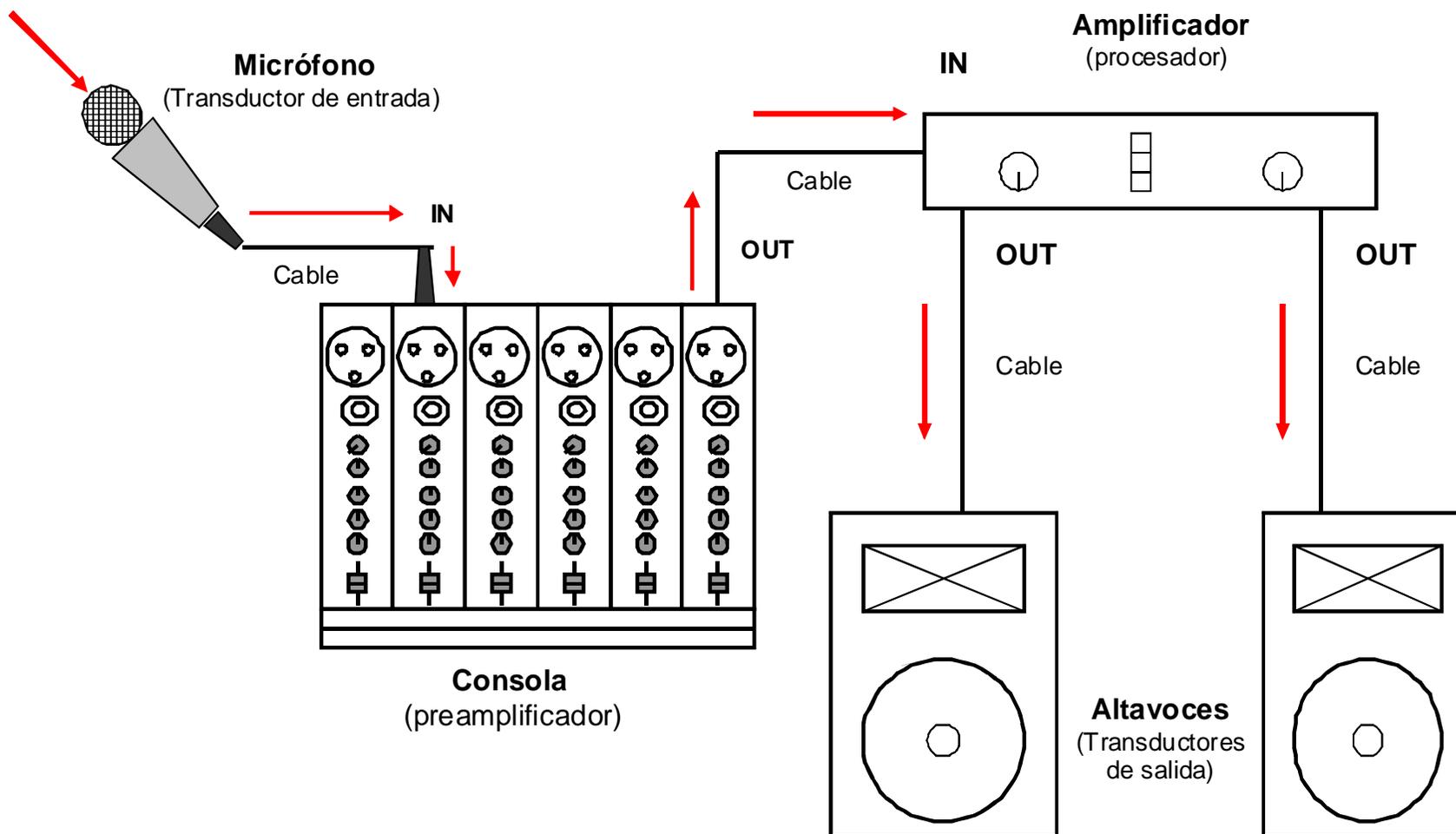
Autor
Ezequiel García Pinilla

Compaginación y Gráfica
Prof. Francisco Rivadera

Supervisión
Prof. Mario de Oyarbide

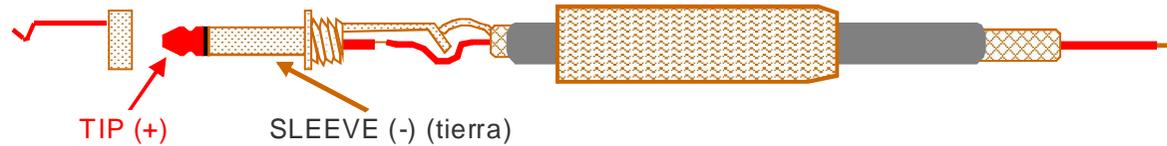
Año 2009

Sentido de circulación de la señal en un sistema de sonido



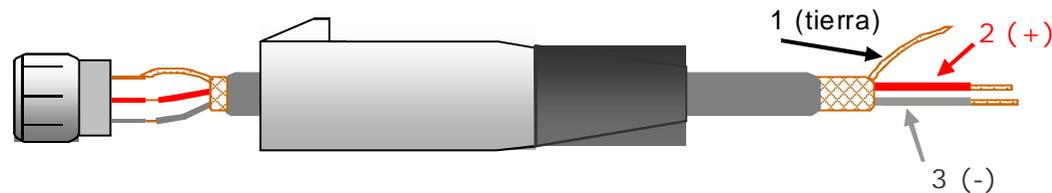
Cables y conectores

Cable **Monofilar Mallado** (Un conductor y malla)
Transmite señal **NO BALANCEADA**

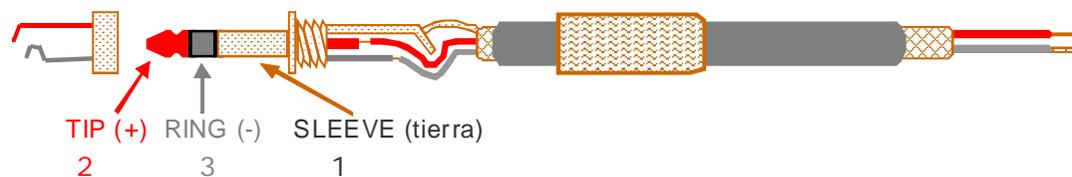


Cable **Bifilar Mallado** (Dos conductores y malla)
Transmite señal **BALANCEADA**

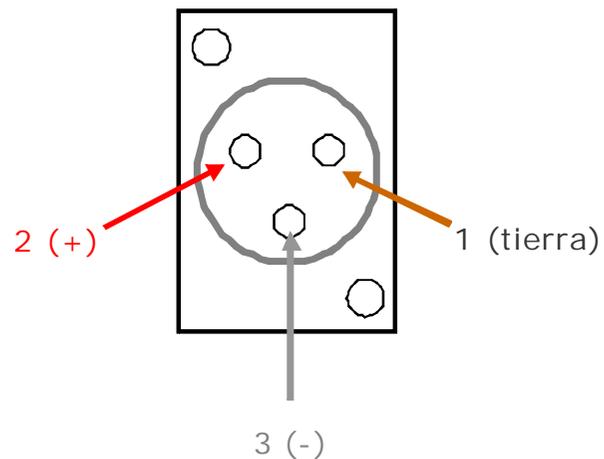
Ficha Hembra
XLR para cable



Ficha **JACK** (hembra)
y **PLUG** (macho) TRS
de ¼ " (6,5 mm)



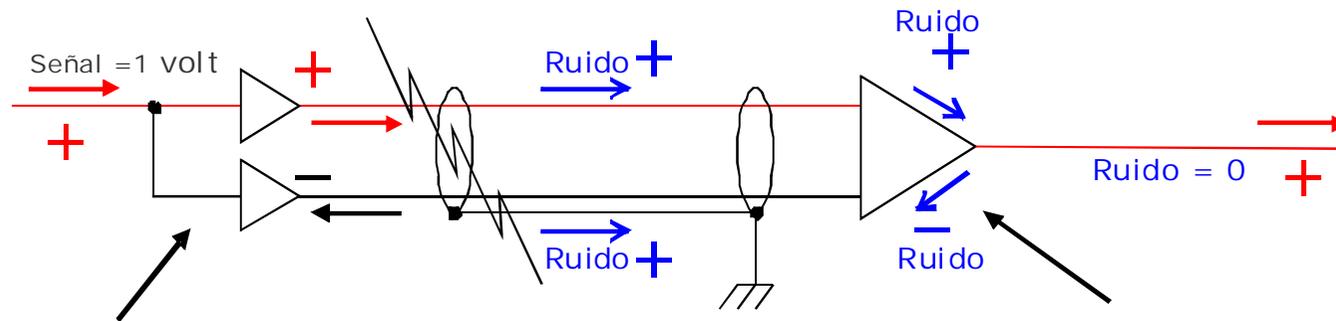
Vista posterior
de una ficha
Macho **XLR** para
chasis



Conexión de un cable bifilar con ficha XLR en un extremo y Plug Mono de ¼ en el otro
Desbalanceo de la señal. El cable negativo (pin 3 de la ficha XLR) se une con la malla.



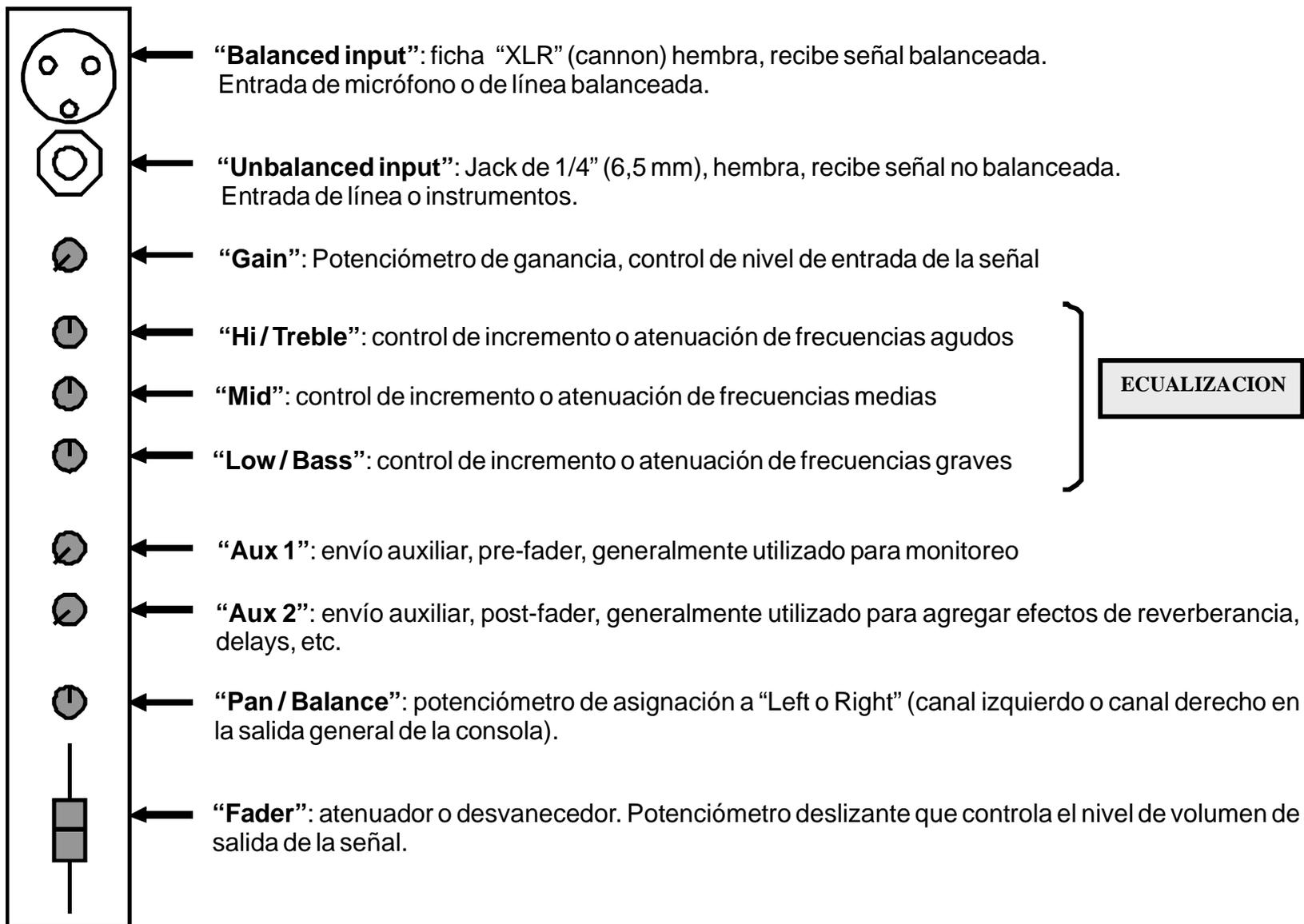
Señal Balanceada



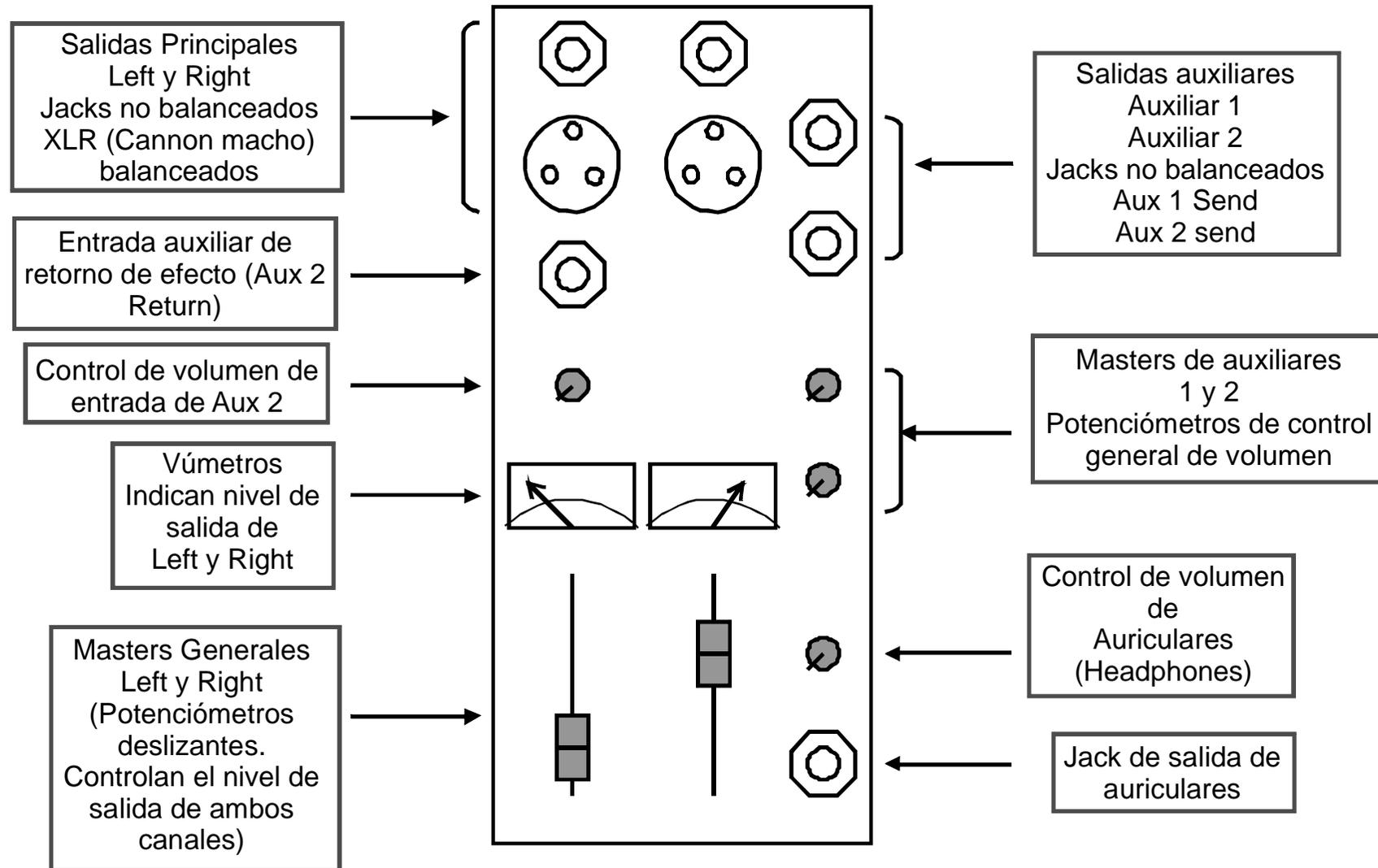
Salida balanceada.
Divide la señal y genera dos señales de polaridades opuestas.

Entrada balanceada.
Cambia la polaridad de la señal negativa y suma las dos señales.
La polaridad del ruido es ahora (+) en un cable y (-) en el otro. Al sumarse ambas la resultante es igual a 0 (cero)

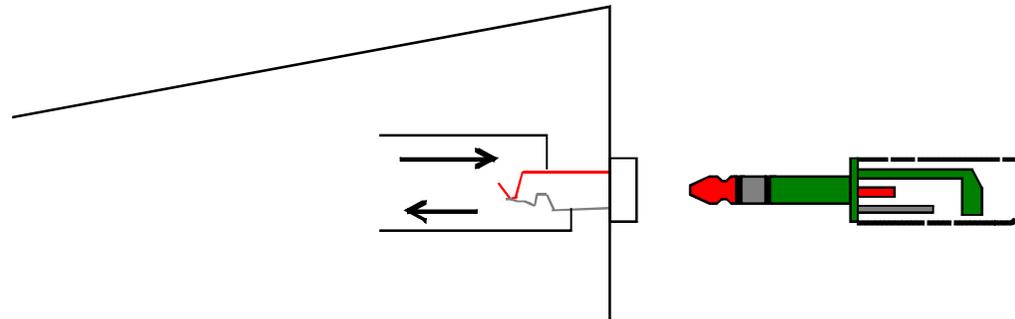
Esquema básico del canal de entrada de una consola



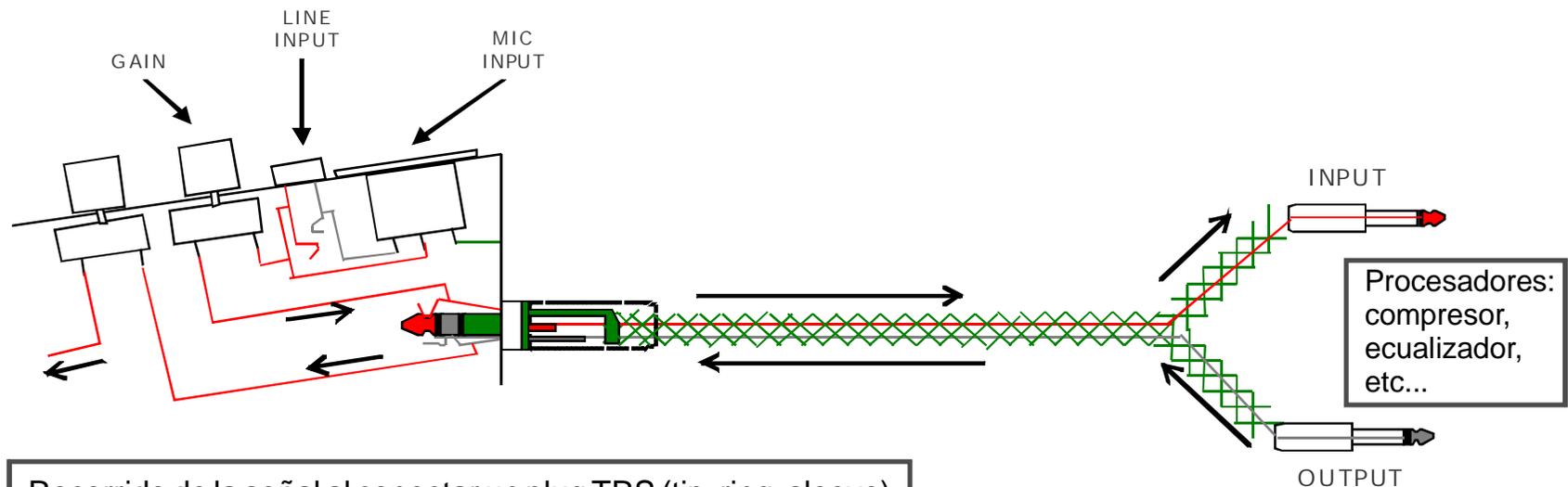
Esquema básico de la sección de salida de una consola



Conexión de un procesador de señal en un jack de insert

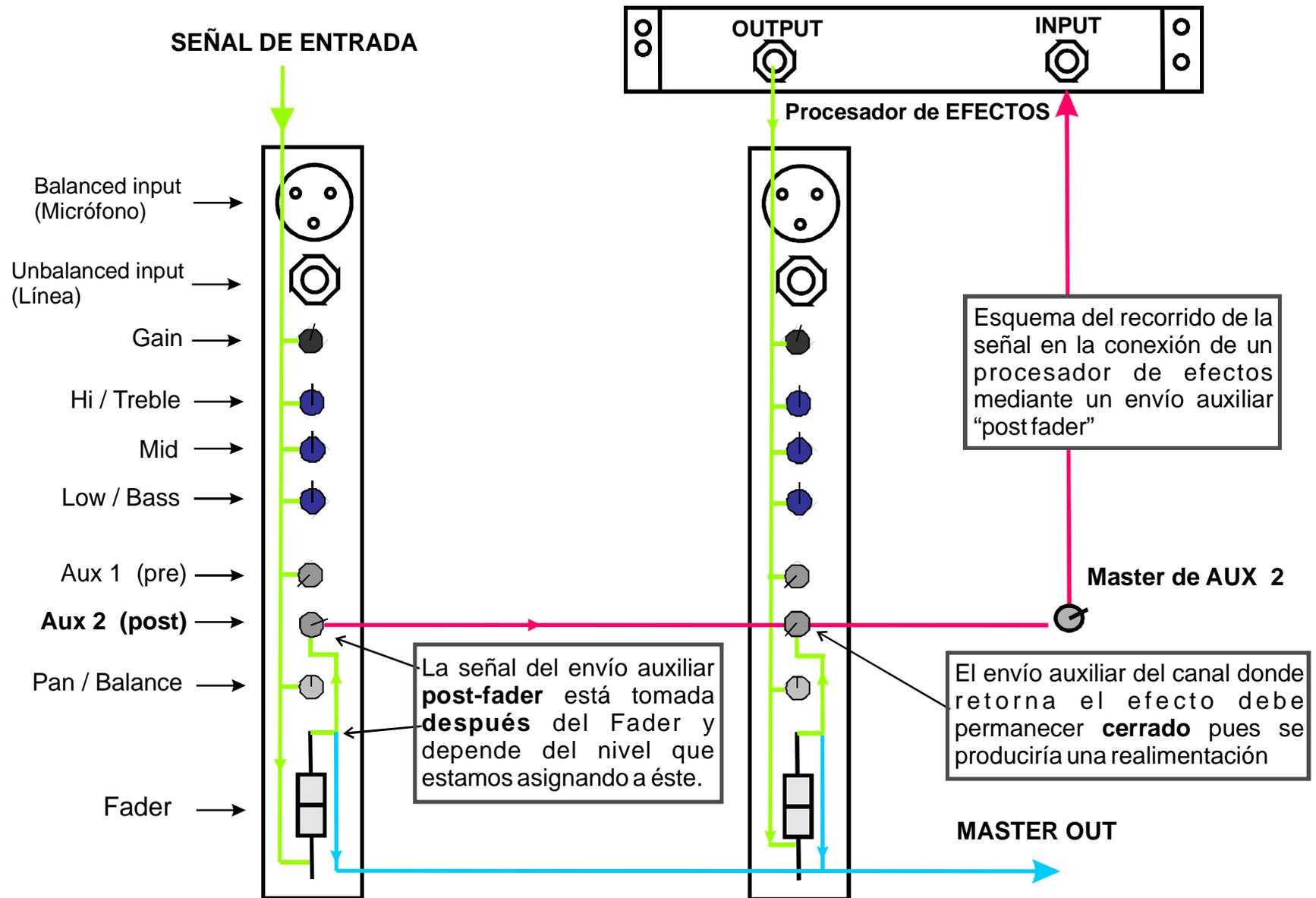


Estado del jack de insert cuando se encuentra libre.
Los contactos se unen y la señal sigue su recorrido dentro en el canal.

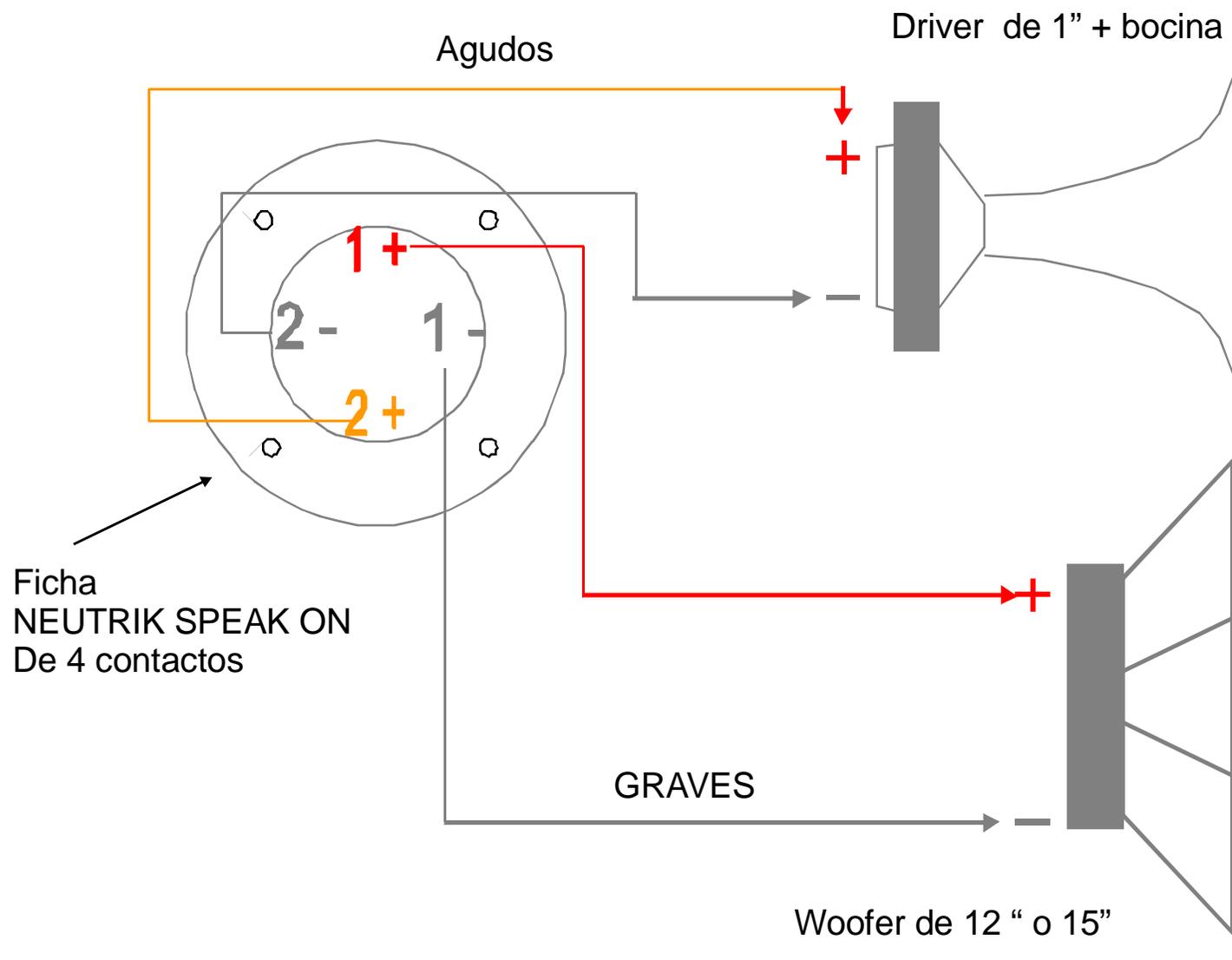


Recorrido de la señal al conectar un plug TRS (tip, ring, sleeve) en el jack de insert.
Los contactos se separan.
La señal es interrumpida, sale de la consola, es procesada y vuelve a entrar en ella.

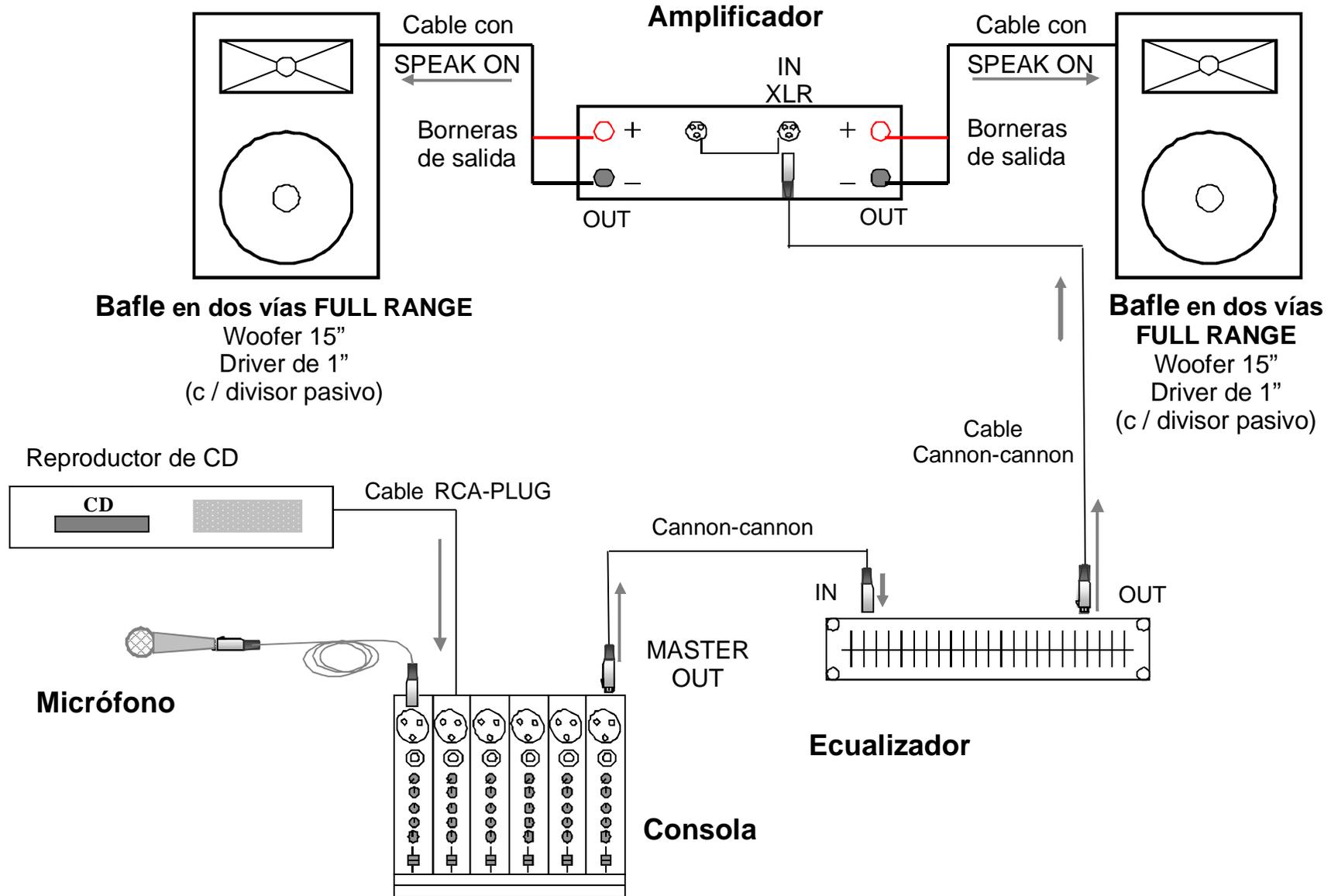
Conexión de Efectos



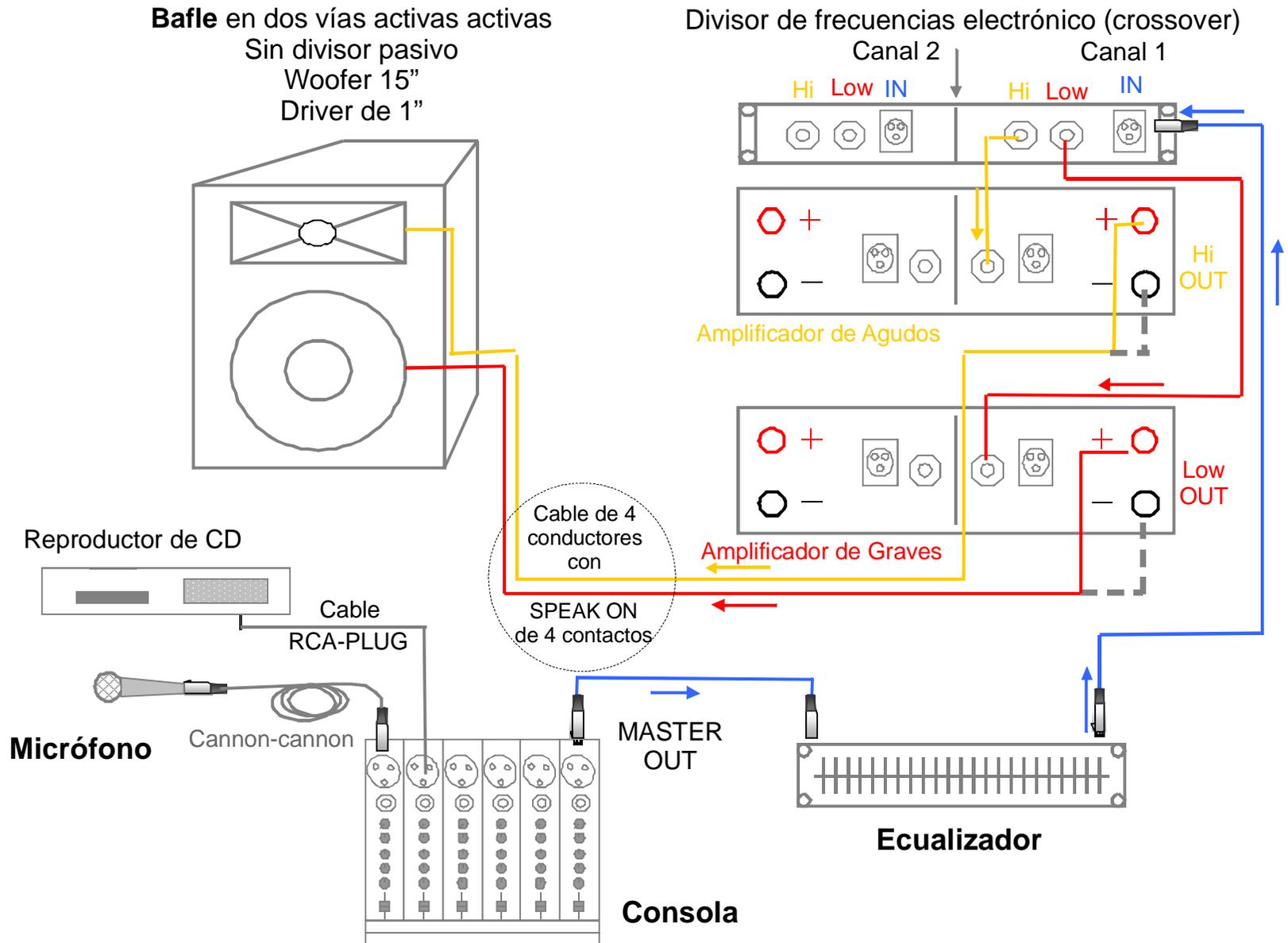
Conexión Biamplicación Speak On



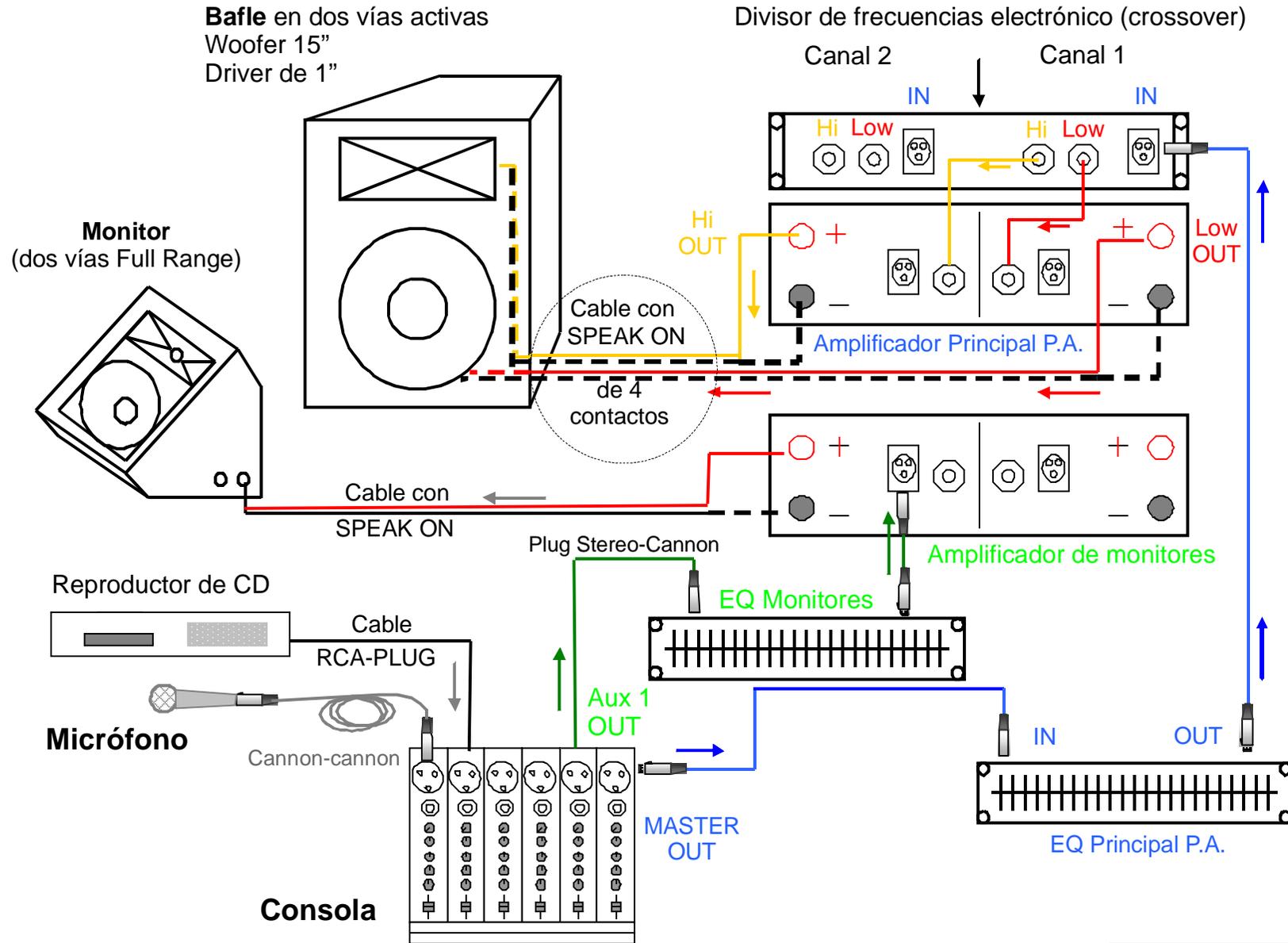
Conexión Sistema Full Range



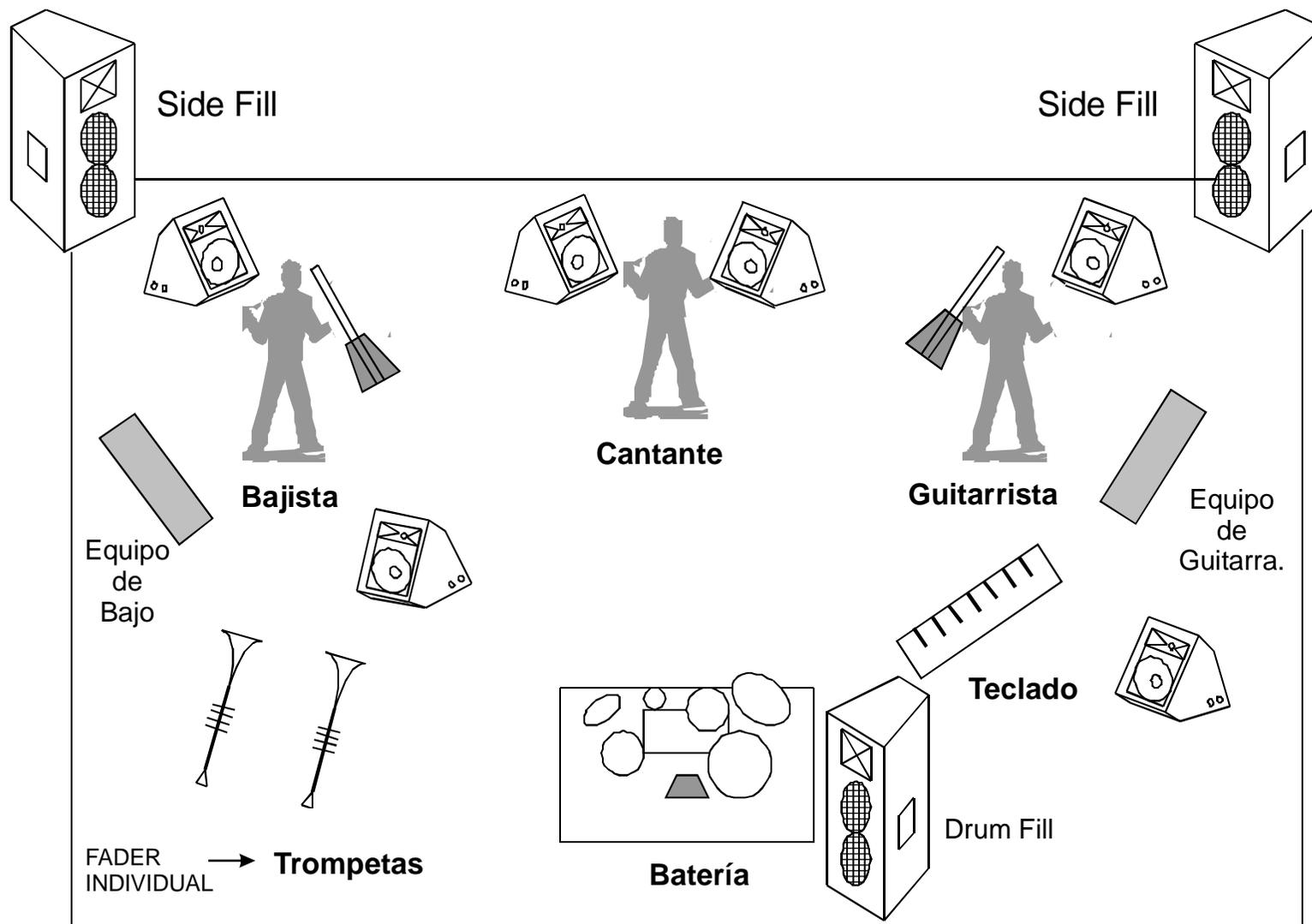
Conexión Sistema Biamplicado

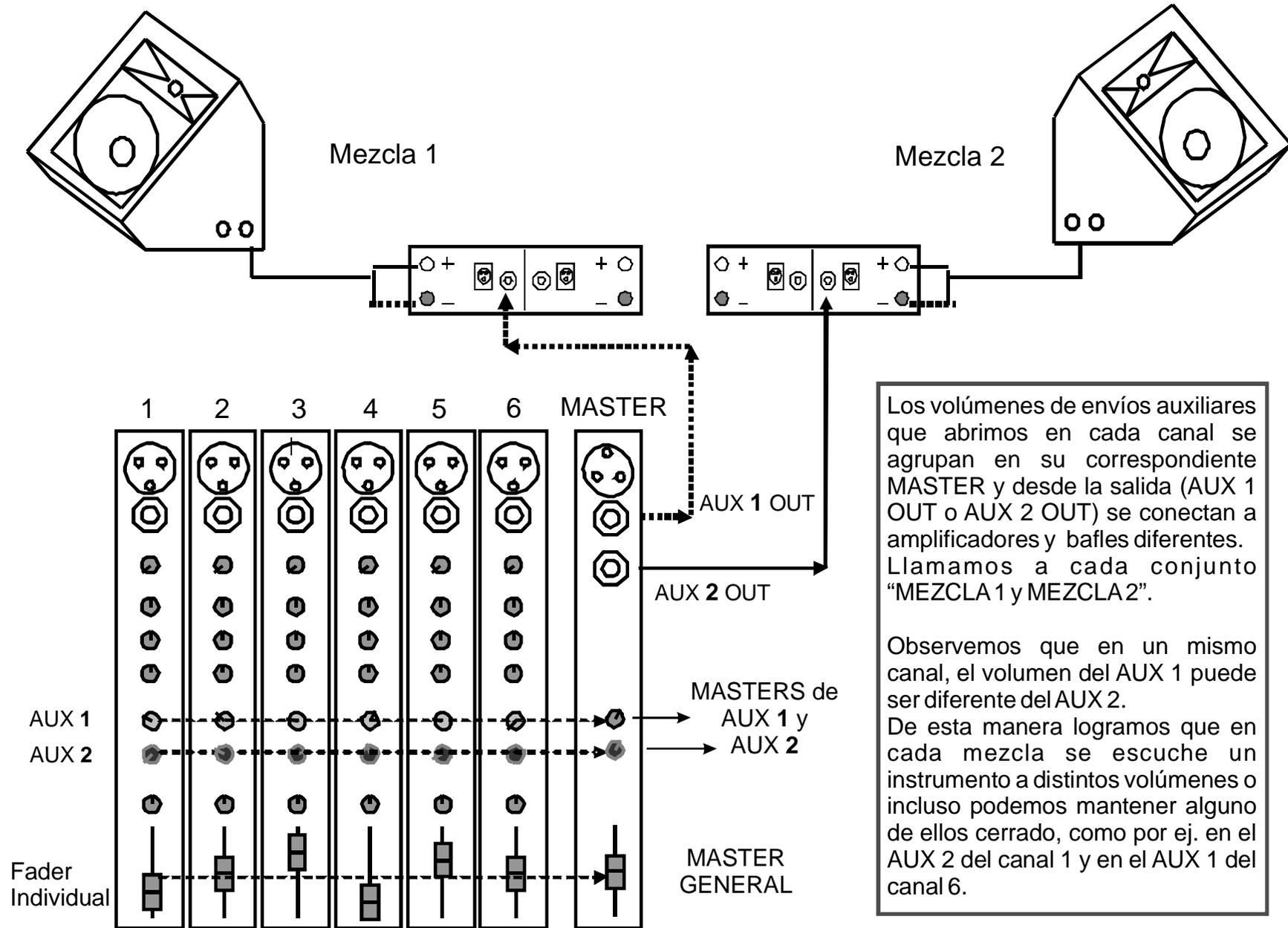


Conexión Sistema P.A y Monitoreo

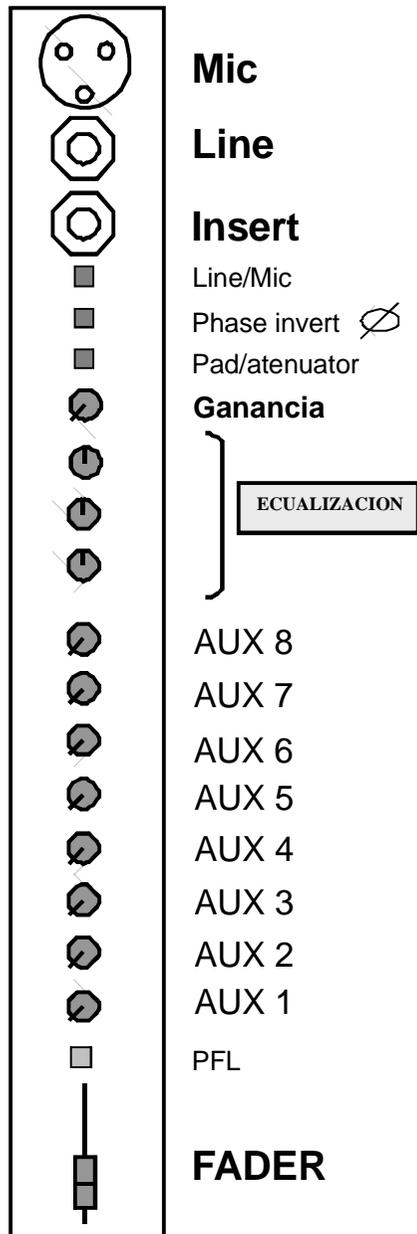


Sistemas de Monitoreo





Canal de una consola de monitores



Sección de Salida

