

CONSOLAS

De las consolas de audio podemos hacer una amplia primer división en:

- Consolas para sonido en vivo
- Consolas para grabación

Las consolas para sonido en vivo cuentan en general con 2 secciones (una sección de entradas y una sección maestra).

La sección de entradas es la que cuenta con las herramientas precisas para trabajar con cada canal y la sección maestra la que engloba todos los controles generales de las diferentes salidas del equipo.



Consola Allen & Heat para sonido en Vivo.

En cambio las consolas para grabación suelen tener 3 secciones (la sección de entradas, la sección maestra y la sección de monitoreo).



Consola Mackie para grabacion.

La sección de monitoreo se utiliza para recibir la salida de los grabadores en los estudios de grabación.

En una sesión de grabación, las señales que llegan desde los micrófonos del Studio Room se conectan a la sección de entradas de la consola, desde ahí se envían a las entradas del grabador. Mientras estas señales son registradas, las salidas del grabador alimentan a nuevas entradas de la consola (sección de monitoreo) para poder tener dentro del Control Room una mezcla de niveles independientes del nivel de grabación de cada canal.

Las consolas de grabación tienen un costo más alto que las de sonido en vivo, ya que la sección de monitoreo implica más cantidad de circuitos y esto obviamente incrementa el precio del equipo.

A partir del diseño, las consolas para grabación pueden presentar la sección de monitoreo de formas diferentes:

Split: incorporan la sección de monitoreo separada de la de entradas, al otro lado de la sección maestra, tal y como si fuera un nuevo mixer (de hecho lo es). Ocupan más espacio físico, son más fáciles de entender al comienzo. Más caras.

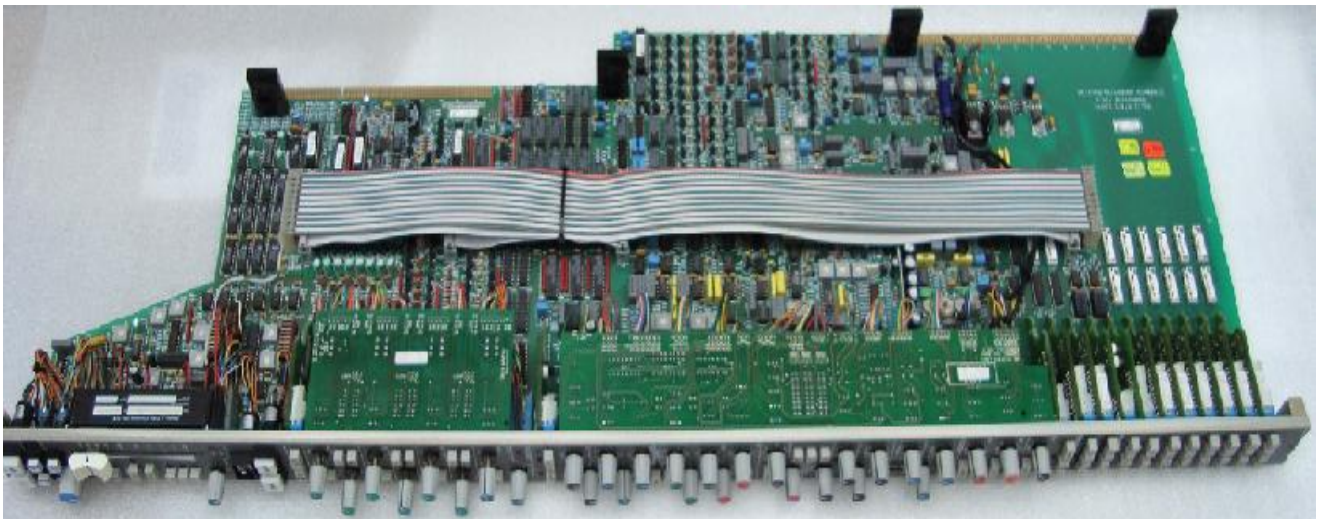


In-Line: incorporan la sección de monitoreo en el medio de la sección de entradas. Son más pequeñas en tamaño. Algunas de las prestaciones de la sección de entradas se pueden utilizar en la sección de monitoreo. Más económicas.



Desde su arquitectura podemos clasificar a las consolas de grabación en:

Modulares: es posible quitar cada módulo por separado para hacerles mantenimiento, reparaciones, reemplazos, etc. El equipo puede seguir funcionando con algunos módulos menos. Ideal para un estudio grande cuando se debe reparar algún/os canales del equipo, sin la necesidad de cancelar sesiones agendadas causando molestia en los clientes y pérdida de dinero para el estudio.



No modulares: no es posible quitar cada módulo por separado para reparaciones. Esto obliga a trasladar el equipo a un taller o a disponer de varias horas de corrido para poder realizar las tareas de mantenimiento correspondientes.



Las consolas modulares suelen costar aproximadamente un 40% más de valor que las no modulares.

Las entradas y salidas típicas de una consola de grabación

En la sección de entradas encontramos:

Mic input: entrada para señales de nivel de micrófono (ideal mics, cajas Di)

Line input: entrada para señales de nivel de línea (ideal grabadores, procesadores, generadores de señal que no sean mics o cajas Di)

Insert point: salida/entrada para señales de nivel de línea (se utiliza principalmente para conectar procesadores dinámicos)

Direct output: salida con nivel de línea de forma independiente en cada canal de la consola (se utiliza generalmente para alimentar las entradas del grabador multipista)

Tape Return: entrada de nivel de línea correspondiente a la sección de monitoreo de la consola. Se utiliza durante la grabación y sobregrabación para recibir en la consola las salidas del grabador multitrack y así armar un mezcla para el control room.

En la sección maestra encontramos:

Main Output: salida master de la consola

Ctrl Room output: salida para monitores/parlantes

Aux output: salidas auxiliares para retorno de los músicos y efectos espaciales

Aux returns: canales de entrada para recibir los efectos espaciales

Group outputs: salidas independientes de cada grupo de la consola