



# LLAMA-HA

**MG10XU Beta versión 2**

# Tabla de contenido

<b>1. SECCIÓN CANAL.</b>	<b>3</b>
1.1. PAD [PERILLA].	4
1.2. HPF (HIGH-PASS FILTER) [BOTÓN].	4
1.3. GAIN [PERILLA].	5
1.4. COMP [PERILLA].	5
1.5. EQ [PERILLAS].	6
1.6. FX [PERILLA].	6
1.7. PAN [PERILLA].	7
1.8. LEVEL [PERILLA].	7
1.9. NOMBRE DE CANAL [EDITOR DE TEXTO].	7
<b>2. SECCIÓN EFECTOS.</b>	<b>8</b>
2.1. FX SELECTOR [PERILLA].	8
2.2. FX PARAMETER [PERILLA].	9
<b>3. SECCIÓN MASTER.</b>	<b>10</b>
3.1. LEVEL STEREO – MASTER [PERILLA].	10
3.2. MUTE ALL [BOTÓN].	10

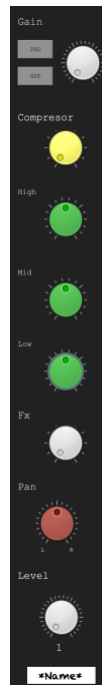


# Manual de usuario de Llama-Ha MG10XU.

A continuación, se hablará de los aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de utilizar la mezcladora MG10XU, para esto ponga mucha atención a cada una de las funciones de los parámetros que se muestran a continuación. Pero antes de iniciar, se debe tener en cuenta que este manual está dividido en las 3 secciones que se divide la consola.

1. Canal
2. Efectos (Fx).
3. Master.

## 1. Sección Canal.



Los canales de entrada permiten conectar micrófonos, instrumentos y dispositivos de audio, como reproductores de CD. Sin embargo, es importante tener precaución. Tenga en cuenta el tipo de nivel de señal con el que se estará trabajando. Estas entradas admiten dispositivos que manejen tanto niveles de señal de línea como de micrófono. Se debe tener en cuenta que el nivel de línea es una señal de audio más fuerte y amplificada que el nivel de micrófono, y es el tipo de señal que se utiliza en la mayoría de los equipos de audio para transmitir señales entre dispositivos.

**Nota:** Se debe seleccionar el tipo de señal que se está utilizando. Si se conecta un micrófono a una entrada de nivel de línea, es probable que la señal resultante sea baja o incluso inaudible y de mala calidad. Por esta razón, se debe activar la entrada de micrófono para trabajar eficientemente con la señal, aprovechando al máximo el preamplificador de la consola.

### 1.1. PAD [Perilla].



Este botón se encontrará en los primeros 4 canales de la consola, y se utiliza para atenuar o reducir el nivel de señal de entrada. Por ejemplo, si se tiene un dispositivo de audio que produce una señal muy fuerte y al conectarlo a la consola distorsiona o satura la salida, se deberá utilizar este parámetro para reducir el nivel de señal que ingresa a la consola. Se debe tener en cuenta el grado de reducción [10 dB].

### 1.2. HPF (High-Pass Filter) [Botón].



Este botón, se encontrará en los primeros 4 canales de la consola, y se utiliza para atenuar las frecuencias por debajo de 1000 Hz mediante un filtro pasa altos. Quizá se pregunte "¿Para qué lo utilizaré?" Es simple, se utiliza para reducir el ruido no deseado que suele estar presente en frecuencias bajas cuando se utilizan instrumentos cuyo rango de frecuencias se encuentra por encima de 1000 Hz. El ruido puede afectar la calidad de la mezcla.

**Nota:** Se debe tener cuidado a la hora de utilizar este parámetro, ya que, si se está a punto de mezclar un bombo o un bajo, puede que se reduzca el cuerpo que proporcionan estos dos instrumentos.

### 1.3. Gain [Perilla].

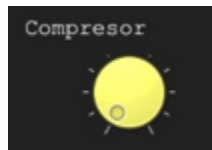


Al girar estas perillas en sentido horario, se incrementará el nivel de ganancia de la señal de entrada, lo que permitirá aumentar la amplitud de la señal. De lo contrario, al girarlas en sentido contrario a las agujas del reloj, se disminuirá la ganancia.

**Nota:** Este paso se debe realizar con precaución, un uso excesivo de estas perillas puede generar distorsión o saturación en la señal de salida.

**Consejo:** Se debe ajustar estas perillas al comenzar cualquier mezcla.

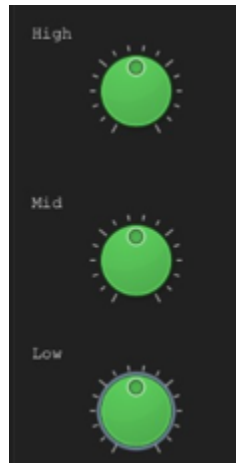
### 1.4. COMP [Perilla].



Este parámetro permite ajustar la cantidad de compresión aplicada a la señal. Al girar la perilla hacia la derecha, se ajustará el umbral (threshold) de +22 dBu a -8 dBu. Es importante destacar que este parámetro tiene una configuración predeterminada de tiempo de ataque de 25 ms y tiempo de liberación (release) de aproximadamente 300 ms.

**Nota:** Si no se está familiarizado con el funcionamiento de un compresor, imagínese que está escuchando música en su teléfono y la canción cambia de una parte suave a una parte muy fuerte. Si no se utiliza un compresor de sonido, es probable que se deba ajustar manualmente el volumen para evitar que la parte más fuerte sea demasiado alta y molesta. Al utilizar un compresor de sonido, la señal se comprime automáticamente para equilibrar los niveles de volumen y evitar cambios bruscos en el sonido.

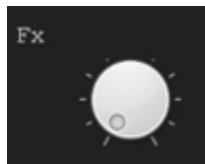
### 1.5. EQ [Perillas].



Con las perillas del ecualizador que ofrece esta consola, se puede ajustar el tono de tu canal, aumentando o disminuyendo diferentes rangos de frecuencia. Los controles disponibles son HIGH (alta frecuencia), MID (frecuencia media) y LOW (baja frecuencia). Las tres perillas proporcionan una ganancia que va desde  $-15$  dB a  $15$  dB.

- La perilla LOW afecta la banda de frecuencia de  $100$  Hz, utilizando un filtro tipo shelving.
- La perilla MID afecta la banda de frecuencia de  $2,5$  kHz, utilizando un filtro tipo campana (Peak/Notch).
- La perilla HIGH afecta la banda de frecuencia de  $10$  kHz, utilizando un filtro tipo shelving.

### 1.6. Fx [Perilla].



Esta perilla se encontrará en cada canal de la consola, con ella se puede modificar el nivel de señal del canal que se le envía al efecto seleccionado, ajustándola en dirección a las manecillas del reloj, esta va desde  $0\%$  (totalmente a la izquierda) hasta  $100\%$  (totalmente a la derecha).

### 1.7. PAN [Perilla].



Con esta perilla se puede lograr que el sonido se escuche más fuerte en el lado izquierdo, en el lado derecho o en el medio. Esto ayuda a crear la sensación de que el sonido viene de diferentes lugares a la hora de mezclar música o sonidos de diferentes instrumentos. En otras palabras, el control de PAN se utiliza para hacer que algunos instrumentos se escuchen más a la izquierda y otros más a la derecha cuando estos suenan al mismo tiempo.

**Nota:** Ajuste este parámetro teniendo en cuenta que L representa el canal izquierdo y R representa el canal derecho, entre más se acerque el círculo de la mitad a un canal determinado, la señal de audio sonará con menos volumen en el otro.

### 1.8. LEVEL [Perilla].



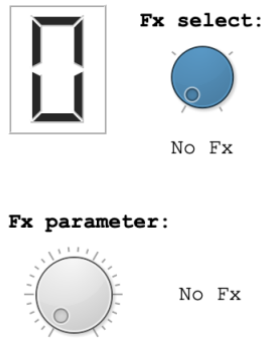
Con esta perilla se podrá ajustar el volumen por cada canal. Ahora, teniendo en cuenta los ajustes realizados por los parámetros o perillas anteriores, en este paso se puede ajustar el volumen de salida de cada instrumento o voz por separado.

### 1.9. Nombre de canal [Editor de texto].

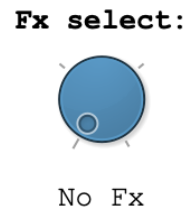


A la hora de trabajar con audio, más específicamente con mezcla audiovisual, es necesario que conocer de donde proviene la señal de audio que se está modificando, por lo que saber la fuente de sonido es fundamental. Por lo que con esta sección se puede renombrar el canal para poder identificar la señal que se está modificando.

## 2. Sección Efectos.



### 2.1. FX Selector [Perilla].



Con esta perilla se podrá seleccionar el tipo de efecto de los 3 disponibles en la consola. Gire la perilla en dirección a las manecillas del reloj para elegir una de las opciones.



Con la anterior ayuda visual, se puede conocer que efecto se tomó, dependiendo del número que se muestre. Estos números corresponden a:

- 0. Sin efectos.
- 1. Reverb.
- 2. Delay.
- 3. Chorus.



## 2.2. Fx parameter [Perilla].

**Fx parameter:**

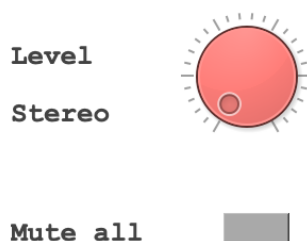


No Fx

Con esta perilla se podrá modificar un parámetro específico dependiendo del efecto que se elija. Estos parámetros son:

- **Reverb:** tamaño de la sala.
- **Delay:** tiempo de retraso de la señal delay (máximo un ritmo de negra, según el bpm de la canción que se tenga).
- **Chorus:** Depth, es decir la profundidad.

### 3. Sección Master.



#### 3.1. Level Stereo – Master [Perilla].



Con esta perilla se podrá ajustar el volumen general de la suma total de señales provenientes de cada uno de los canales.

#### 3.2. Mute all [Botón].



Con este botón se puede mutear el audio de todos los canales. Si desea desmutearlos, desactive el botón.

