BACKLINE  
\*  
Мониторы – 2-4 шт., на динамиках 10-12’, на расстоянии  
не более 2,5 метров друг от друга, суммарная  
мощность не менее 1000 Ватт, возможность  
коррекции тембра  
\*  
Приветствуется  
наличие  SIDE FILL (прострелов)  
FOH  
\*  
Расположение  
–  в  
центре зала! Расположение пульта под  
балконом, в нишах и будках, а так же на  
балконе – недопустимо! Конфигурация: обязательное наличие  HPF желательно регулируемого, минимум два  
параметрических эквалайзера микрофонных  
каналов, поканальное  переключение  AUX посылов PRE/POST  
\*  
В  
случае использования  цифрового пульта, обязательно согласовывать  
модель. При пульте должен находиться  
инженер, хорошо знающий все особенности  
используемого пульта.  
\*  
Кабель  
для источника звукового сигнала  TRS 3.5  Stereo – 2  TRS 6,3  mono (миниджек стерео на два джек моно)  
\*  
Процессор  
эффектов вокальный  HALL :  
« TC ELECTRONICS M - ONE » ,  
« LEXICON MPX -550» ,  
Бюджетные  
процессоры типа  TC ELECTRONICS M -350,  
исключаются.  
\*  
Процессор  
эффектов вокальный DELAY:  «TC  
ELECTRONICS D-TWO»  
\*  
1/3  
октавные эквалайзеры портальной  
акустики на FOH  
\*  
Compressor –  
согласно Input List,  не хуже dbx  
16 0  
\*  
Локальное  
освещение пульта и приборов  
\*  
TALK  
BACK  
ПОРТАЛЬНАЯ  
АКУСТИКА  
Следует  
рассчитывать мощность из расчета 20 Ватт  
на одно посадочное место, но не менее 8  
КВатт. (Кроме помещений, где подобные  
значения не разумны),  
При  
ширине сцены более  10 метров необходимо  
использовать дополнительно акустические  
системы  FRONT FILL либо  IN FILL ,  
В  
случае уличных выступлений суммарная  
мощность: х2  
Акустические системы : MEYER  
SOUND, L-ACOUSTI С ,  
ELECTROVOICE, VERTEC . Другое – обсуждать.  
Акустические системы, устанавливаемые  
в небольших помещениях –  согласовывать  
обязательно!  
ПОСЫЛЫ  
эффектов с одного  AUX –  не допускаются.  
Нежелательно использование для возврата эффекта  
стереопар.  
**ЗВУКОРЕЖИССЕР ОПЛАЧИВАЕТСЯ ОТДЕЛЬНО, ЛИБО С ПРИНИМАЮЩЕЙ СТОРОНЫ.**