

03 Neve 1073 : Schéma Synoptique

Soumis par Thierry

09-11-2009

Dernière mise à jour : 06-12-2014

Pour ce 3ème article, nous allons expliquer un peu plus dans le détail le schéma pour bien comprendre comment ça marche.

En effet, le schéma général du document "1073 fullpack" est difficilement lisible.

C'est l'occasion de tout remettre à plat.

Le schéma de la page n°2 du document "fullpack" est reproduit ici :

On voit en fait représenté plusieurs choses :

- les cartes électroniques dont on a parlé (BA283...BA284) avec les accès repérés par des lettres (U...V...E..)
- des composants interconnectés (résistances,...transformateurs...condensateurs...switches).

Mais si on simplifie, voilà ce que peut donner le schéma synoptique :

Avouez que c'est quand même plus lisible non ?

j'ai omis volontairement certains détails pour ne garder que l'essentiel...

ça va nous permettre de voir que l'on retrouve bien nos commandes, en face avant :

On doit donc retrouver :

- Le commutateur Hi / Lo pour l'entrée micro
- le Switch rotatif pour régler le gain, avec 22 positions
- un potentiomètre pour régler le gain des graves
- un switch pour régler la fréquence de l'Equal grave
- un potentiomètre pour régler le gain des aigues
- un potentiomètre pour régler le gain des médiums (présence)
- un switch pour régler la fréquence du médium
- un switch pour régler la fréquence de coupure du HPF (filtre coupe bas).
- un switch pour désactiver l'équaliser
- un switch pour inverser la phase. Avec tout ça, nous avons une tranche de console très complète on pourrait rajouter à la limite un switch pour activer l'alimentation Phantom et un potentiomètre de sortie.. enfin c'est pas obligé. Maintenant, il va falloir se confronter à un problème très embêtant : le fameux Gain switch qui a la bonne idée d'être un modèle à 22 contacts 3 circuits. 3 solutions pour s'en sortir :
 - Utiliser un "vrai" Switch ELMA comme dans le schéma original
 - utiliser plusieurs switches du commerce: le montage sera fonctionnel, mais bonjour l'ergonomie (genre 3 switches à manipuler...)
 - utiliser des interrupteurs commandés, genre relais REED ou switches type DG403, et créer un circuit numérique de commande pour exploiter le tout. Autant le dire tout de suite : j'ai une très nette préférence pour cette troisième solution ! d'une part, ça nous permettra de ne pas utiliser un switch propriétaire fort coûteux et introuvable d'autre part, cela nous ouvre les portes de la programmation et mémorisation des réglages sur une machine analogique. c'est quand même pas mal non ? Bon, maintenant que c'est dit, il va nous falloir rentrer encore un peu plus dans le détail de chacun des blocs synoptique. ce sera l'objet du prochain article.

