



---

**dB**Technologies

**MANUALE OPERATIVO  
OPERATION MANUAL  
BEDIENERHANDBUCH  
MODE D'EMPLOI  
MANUAL DE USO**

**ITALIANO**

**ENGLISH**

**DEUTSCH**

**FRANÇAIS**

**ESPAÑOL**

**COD. 420120358 REV.2.0**

**INDICE**

<b>1. INFORMAZIONI GENERALI</b>	<b>5</b>
1.1. BENVENUTI!	6
1.2. REQUISITI DI SISTEMA	7
1.3. INSTALLAZIONE	8
<b>2. PANORAMICA DEI CONTROLLI</b>	<b>9</b>
2.1. MAIN MENU	12
2.2. TOOLBAR	15
2.3. CONTROL WHEEL: ITEM E GRUPPI	18
2.4. UTILIZZO DELLO ZOOM	28
<b>3. CONNETTERE I DISPOSITIVI E ANDARE ONLINE</b>	<b>29</b>
3.1. CONFIGURARE LA PROPRIA RETE	30
3.2. FUNZIONI IDENTIFY, GO ONLINE	32
<b>4. PARAMETRI DI ITEM E GROUP</b>	<b>35</b>
4.1. PARAMETRI DI ITEM	36
4.2. PARAMETRI DI GRUPPO	41
<b>5. AC26N - PROCESSORE AUDIO DIGITALE</b>	<b>45</b>
5.1. MAIN DIALOG BOX	46
5.1.1. MONITORING	47
5.1.2. ROUTING	50
5.1.2.1. CATENA DI PROCESSO DI INPUT	54
5.1.2.2. CATENA DI PROCESSO DI OUTPUT	57
5.1.3. EQ	61
5.1.4. XOVER	63
5.1.5. COMPRESSOR	65
5.1.6. LOAD/SAVE	71
5.1.7. LOG	72
<b>6. MATCHING</b>	<b>73</b>
6.1. SOFTWARE/DETECTED MATCHING	74
6.2. WAREHOUSE	76
<b>7. ARC SUB</b>	<b>77</b>
7.1. GENERAZIONE DI UN ARC SUB	78
7.1.1. AGGIUNTA DI SUBWOOFER AD UN ARCO	79
7.1.2. POSIZIONAMENTO DEI SUBWOOFER	80
7.2. ARC SUB CONTROL	82
7.2.1. GROUP CONTROL	83
<b>8. INTEGRAZIONE CON IL PROTOCOLLO OSC PER IL CONTROLLO REMOTO DA APP</b>	<b>85</b>
<b>9. COLORI E WARNING</b>	<b>86</b>

## 1. INFORMAZIONI GENERALI

### DISCLAIMER

*Le informazioni contenute in questo documento sono soggette a modifica senza preavviso.  
Il software descritto in questo manuale è soggetto a Licenza di Utilizzo.  
Tutti i diritti riservati.*

### NOTE SU SULLA VISUALIZZAZIONE DEL PROGRAMMA NEL PRESENTE MANUALE

1. *Le schermate utilizzate nel presente documento si riferiscono a sistema operativo Windows*
2. *Il tipo di visualizzazione è illustrata con opzione DARK*

## 1.1. BENVENUTI!

Grazie per il vostro acquisto!

**AURORA NET** è il software d'elezione per configurare e gestire i sistemi professionali dBTechnologies. E' multi-piattaforma e orientato all'utilizzo touch. Può essere utilizzato sia con un mouse che su un dispositivo touchscreen.

Consente di:

- lavorare "online", grazie alla configurazione immediata di una rete audio tramite dispositivi Control 2/8
- lavorare "offline", cioè creare un progetto virtuale a dispositivi disconnessi, salvarlo e richiamarlo in un secondo momento.

La filosofia di **AURORA NET** è quella di un ambiente grafico dall'uso immediato in cui i dispositivi audio o di controllo sono definiti ITEM. Essi possono essere configurati e controllati in profondità ricevendo informazioni di stato in tempo reale. Tali ITEM possono essere poi organizzati in GROUP secondo uno o più parametri fisici oppure criteri logici.

## 1.2. REQUISITI DI SISTEMA

**AURORA NET** è un software multipiattaforma.

I requisiti minimi di sistema indicano le specifiche che il computer deve avere per il funzionamento del software. Potrebbe essere richiesto un sistema più performante per eseguire in modo fluido specifiche applicazioni e progetti particolarmente complessi.

- MAC OS X versione 10.12 (Sierra) o superiore (64-bit)  
CPU dual core o superiore  
4 GB RAM o superiore
- WINDOWS 7 (64-bit) SP1 or superiore  
CPU Intel or AMD dual core  
4 GB RAM o superiore
- USB/ETHERNET (CONTROL 2 / CONTROL 8)

*Mac, Mac OS and OS X are trademarks of Apple Inc., registered in the US and other countries. Intel is a trademark of Intel Corporation in the U.S. and other countries. AMD is a registered trademark of Advanced Micro Devices. All other product and company names are trademarks and registered trademarks of their respective holders. All specifications are subject to change without notice.*

## 1.3. INSTALLAZIONE

### Registrare un account

I file di installazione sono disponibili solo per gli utenti registrati:

<http://www.dbtechnologies.com/en/support/my-account>

### Installazione PC or MAC

I file di installazione sono disponibili all'indirizzo:

<http://www.dbtechnologies.com/en/downloads.aspx>

In alternativa sono presenti nel proprio spazio MY ACCOUNT.

### Windows PC

Dopo il download estrarre il file di setup .exe ed eseguirlo.

### OS X

Dopo il download estrarre il file .dmg. Trascinare AURORA NET nella cartella APPLICAZIONI.

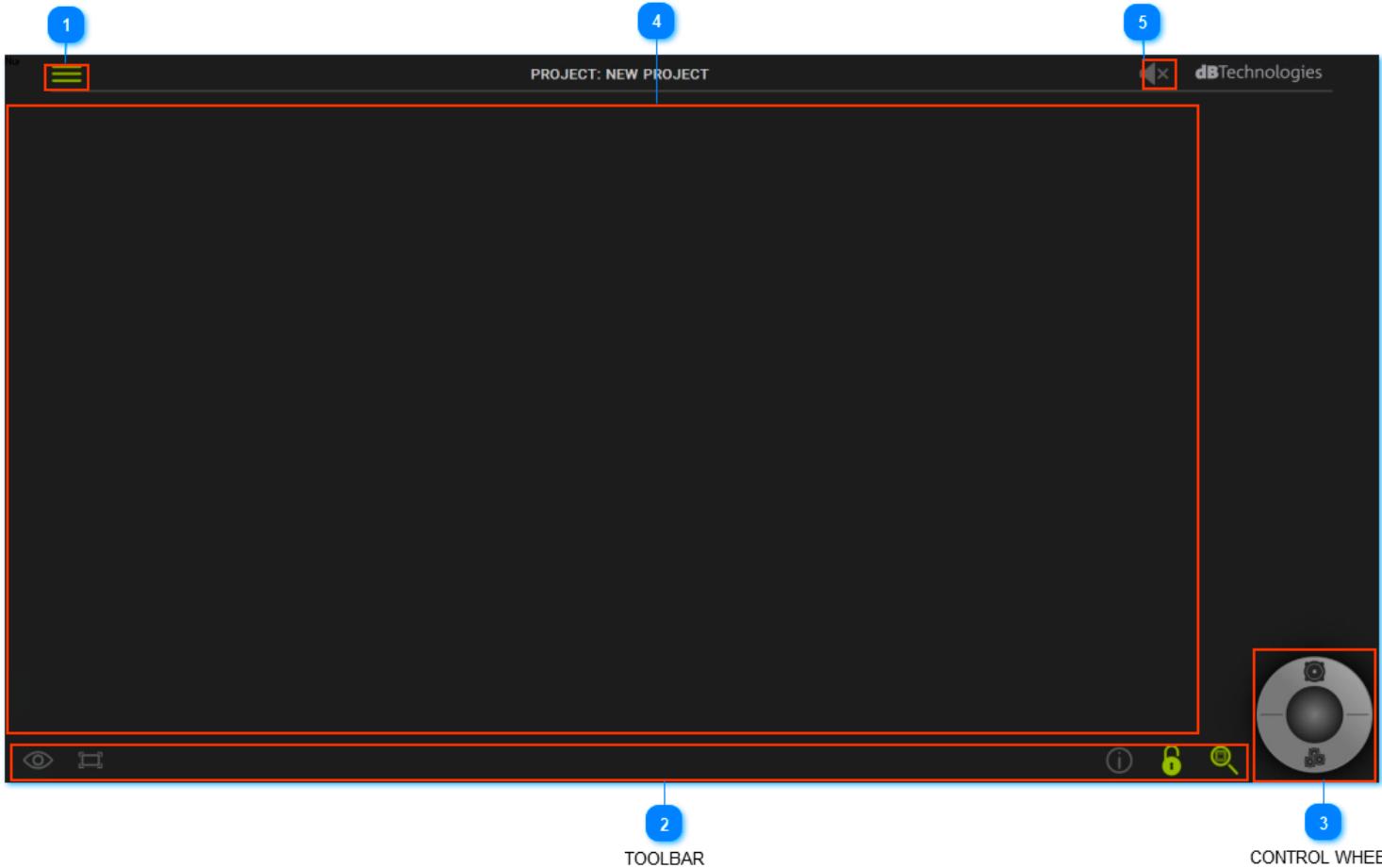
## 2. PANORAMICA DEI CONTROLLI

La finestra progetto di AURORA NET consente di gestire le configurazione e di eseguire ogni operazione.

MAIN MENU BUTTON

WORKSPACE

&lt; MUTE ALL &gt;



### 1 MAIN MENU



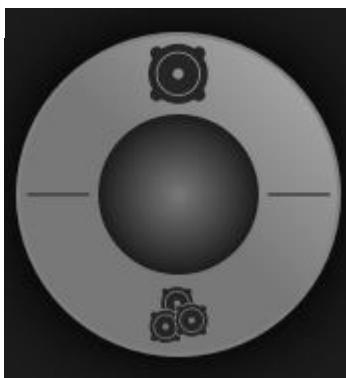
Consente l'accesso alle funzioni dei file e alle preferenze di configurazione.

### 2 TOOLBAR



Consente di utilizzare i principali strumenti di controllo.

### 3 CONTROL WHEEL



Consente la gestione e l'accesso agli ITEMS (elementi) and GROUPS (gruppi).

4

**WORKSPACE**

Mostra i progetti, i loro parametri e le configurazioni. Per adattare la vista, tenere premuto il tasto destro e muovere il mouse nella direzione prescelta. Se si usa un touchpad o uno schermo touchscreen si può usare uno scroll a due dita in uno spazio vuoto, nella direzione prescelta.  
Usare il tasto sinistro del mouse (oppure un dito in caso di dispositivo touch) per selezionare gli oggetti.

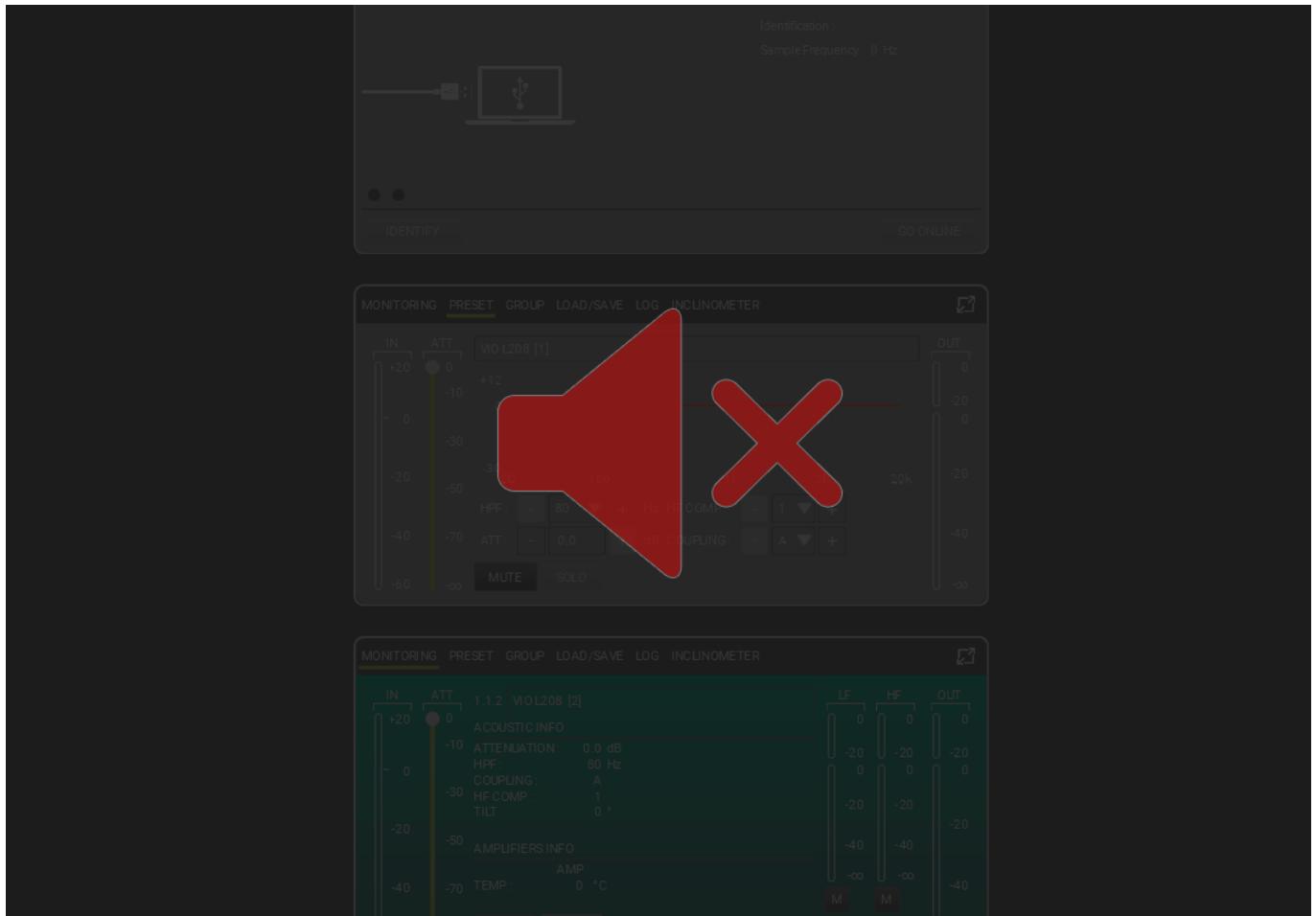
5

**<MUTE ALL>**

Questa funzione mette in mute tutti i dispositivi.  
Quando selezionata, appare una schermata di conferma.



Per disabilitare il mute, fare click sull'icona che appare a centro schermo.



### NOTE

Se le funzioni sono disponibili, i relativi pulsanti compaiono evidenziati col colore verde.  
Se un progetto è vuoto o le relative funzioni non sono disponibili, saranno di colore grigio.

## 2.1. MAIN MENU

Il pulsante **MAIN MENU BUTTON** consente l'accesso alle funzioni dei file e alle preferenze di configurazione:



E' possibile:



Creare e salvare un progetto nella posizione preferita del proprio computer.



Trovare e caricare un progetto precedentemente salvato.



Salvare un progetto con le attuali impostazioni ed eventuali modifiche.



Salvare un nuovo progetto o modificarne uno già creato, nominarlo e scegliere la posizione preferita del computer.

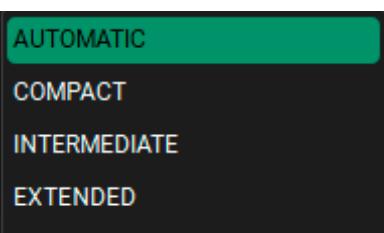


Selezionare e modificare le possibili preferenze.

ITEM VISUALIZATION STATUS MODE :	AUTOMATIC
ITEM POSITIONING MODE :	ROUTING
DISCOVERY PORT :	1027
SKIN :	DARK
MULTI SELECTION STATUS :	<input type="checkbox"/>
DETAIL TOOLBAR AUTO CLOSURE :	<input checked="" type="checkbox"/>
OPEN LAST PROJECT ON STARTUP :	<input checked="" type="checkbox"/>
MEASURE UNITS	
TEMPERATURE :	CELSIUS
LENGTH :	METER

**ITEM VISUALIZATION STATUS MODE :**

Questa impostazione configura il modo in cui sono visualizzati gli oggetti nel workspace.



**Automatic:** i dettagli di un ITEM sono visualizzati dinamicamente. Lo scroll progressivo del mouse consente di visualizzare sempre maggiori dettagli.

**Compact:** i dettagli di un ITEM sono mostrati in modo sintetico e fisso, non dinamico.

**Intermediate:** i dettagli di un ITEM sono mostrati in una versione intermedia ma fissa.

**Extended:** i dettagli di un ITEM sono mostrati sempre nella versione più ampia ed estesa possibile.

**ITEM POSITIONING MODE :**

Questa impostazione permette di modificare l'ordine con cui il software posiziona gli elementi. Le opzioni sono:

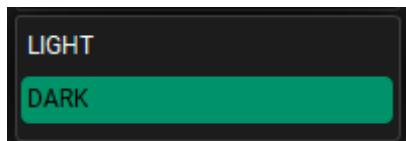


**Routing:** il posizionamento degli elementi è in base al loro ID di rete.

**NFC:** il posizionamento degli elementi è automatico e si basa sulla posizione fisica del device.

**DISCOVERY PORT:**

Questa preferenza consente all'utente di selezionare la porta se connessa con Ethernet (solo in caso di setup con Ethernet Control 8). Considerare che per l'iniziale configurazione è necessaria una connessione USB. La configurazione di default è "1027".

**SKIN:**

L'utente può scegliere tra **Light** o **Dark**, condizionando il colore e l'aspetto di background per utilizzo diurno/notturno.

**MULTI SELECTION STATUS:** 

Selezionando **MULTI SELECTION STATUS** si abilita la selezione multipla di uno o più oggetti (ITEM, GROUP). E' una funzione pensata in particolare per l'utilizzo tramite dispositivi touch.

**DETAIL TOOLBAR AUTO CLOSURE:** 

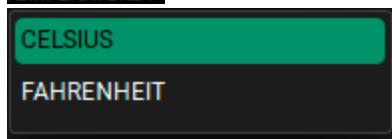
Selezionando **DETAIL TOOLBAR AUTO CLOSURE**, si abilita la chiusura automatica della



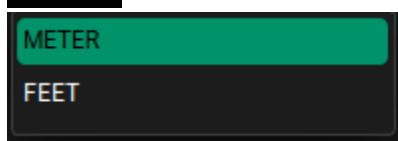
**VIEW MODE.** Vedi la sezione successiva, "TOOLBAR", per altre informazioni.

**OPEN LAST PROJECT ON STARTUP :**

Selezionando **OPEN LAST PROJECT ON STARTUP**, il programma all'avvio chiederà sempre se si vuole aprire l'ultimo progetto su cui si è lavorato.

**TEMPERATURE:**

Questa preferenza consente di scegliere la scala di temperatura con cui si vuole operare (Celsius/Fahrenheit).

**LENGTH:**

Questa opzione consente di scegliere la scala con cui impostare e visualizzare le distanze (metri/piedi).



Si ottengono informazioni accessorie sulla versione del programma ed eventuali funzioni di supporto.



Chiude la finestra main menu.

## 2.2. TOOLBAR

La TOOLBAR consente alcune operazioni generali di progetto.

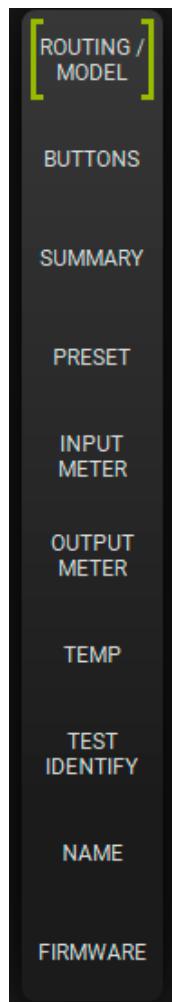


In particolare:

### 1 VIEW MODE



Consente di scegliere quali parametri saranno visualizzati nella caratterizzazione di un ITEM.



**ROUTING/MODEL:** Visualizza gli ITEM per modello di speaker/subwoofer o per ID della rete a cui sono connessi

**BUTTONS:** Visualizza gli ITEM per pulsanti principali (es. MUTE/SOLO)

**SUMMARY:** Visualizza un riassunto delle risorse utilizzate in ambito di gain e delay.

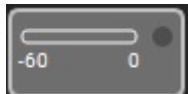
**PRESET:** Visualizza gli ITEM per pagine preset.

**INPUT METER:** Visualizza gli ITEM per livello di input (prima di qualsiasi stadio di processazione) di speaker/subwoofer



(RANGE: -60 ÷ +20 dB)

**OUTPUT METER:** gli ITEMS sono mostrati per livello di output degli speaker/subwoofer.



(RANGE: -60 ÷ 0 dB)

**TEMP:** gli ITEMS sono mostrati per temperatura del dispositivo.

**TEST/IDENTIFY:** gli ITEM sono visualizzati real-time mostrando quelli connessi effettivamente in una rete.

**NAME:** E' possibile assegnare un ITEM con un nome. Di default è assegnato un numero progressivo.

**FIRMWARE:** gli ITEM sono mostrati visualizzando la versione di firmware del dispositivo.

2

## FIT TO ZOOM



Questa funzione adatta il progetto in modo da visualizzarlo in una sola schermata. Le icone possono venire quindi ridimensionate.

3

## INSPECTOR



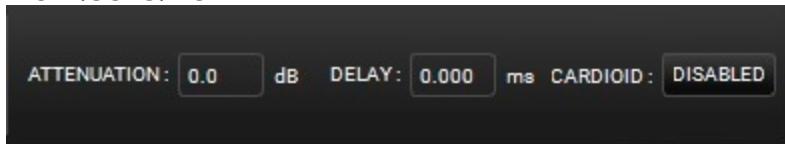
Questa funzione permette di selezionare e modificare parametri comuni tra due o più ITEM. Il numero di parametri che possono essere visualizzati dipende dal tipo di speaker/subwoofer. Se il colore è arancio, significa ad esempio che due ITEM hanno valori differenti fra loro.



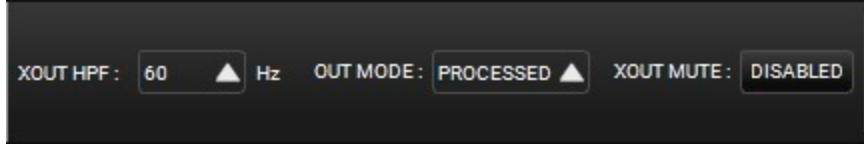
Per fare un esempio i parametri sopra visualizzati sono:



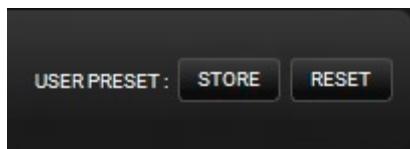
### MUTE/SOLO/NONE



### ATTENUATION/DELAY/CARDIOID



### FILTERS AND PROCESSING

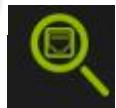
**USER PRESET**

4

**SHOW MODE**

La modalità **SHOW** blocca la possibilità di impostare i parametri (come gain, EQ, ecc..) Utile per prevenire cambi accidentali e indesiderati durante lo svolgersi di un evento. Anche posizionamento ed accesso ai menu di ITEM e GROUP risultano bloccati.

5

**ETHERNET CONTROL DISCOVERY**

Questa funzione permette all'utente di trovare e verificare i dispositivi connessi tramite dispositivi di controllo ethernet.

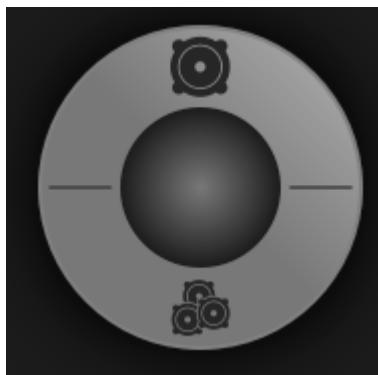


I dispositivi ethernet appaiono qualche istante dopo aver cliccato se sono connessi correttamente.

**NOTE**

*Per ulteriori informazioni sulla configurazione di una rete Ethernet con Aurora, vedi il capitolo “Configura la tua rete”*

## 2.3. CONTROL WHEEL: ITEM E GRUPPI



La **CONTROL WHEEL** permette la gestione di **ITEM** e **GRUPPI**.

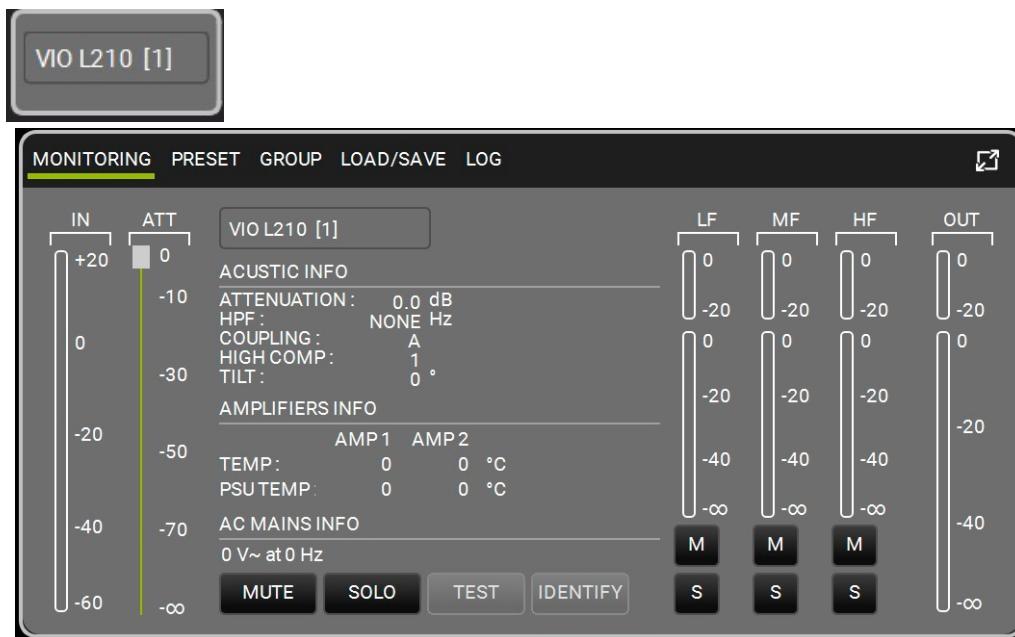
### 1 ITEMS



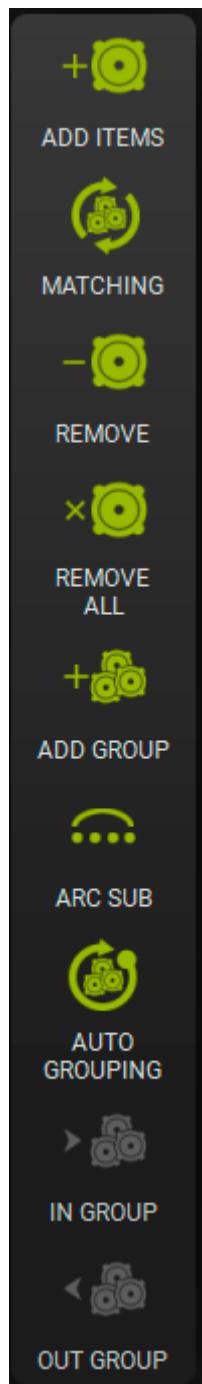
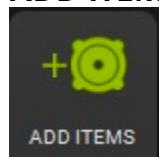
Gli **ITEM** sono gli elementi di base di un progetto.

#### NOTE

*Una volta che l'ITEM è mostrato, facendo doppio clic sopra di esso, si accede alla finestra dei parametri principali. Se si vuole ritornare alla visualizzazione compatta, fare click fuori dall'ITEM in una posizione vuota dello schermo (oppure fare click sull'icona sul lato destro). Per uscire dalla visualizzazione estesa premere ESC sulla tastiera. Vedere i capitoli PARAMETRI DI ITEM e PARAMETRI DI GRUPPO per maggiori informazioni.*



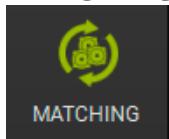
Le operazioni possibili sono:

**ADD ITEMS**

Questa funzione permette di aggiungere un ITEM. Una volta premuto il pulsante si apre la finestra mostrata nell'immagine di seguito. Per selezionare un prodotto cliccare sul pulsante **ADD** e poi sul pulsante **✓** per confermare la selezione.

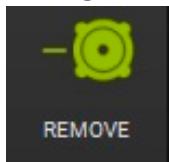
E' possibile: selezionare il tipo di ITEM, rinominarlo, selezionare l'RDNET HUB, selezionare il canale CH in una rete RDNET, scegliere il numero di ITEM da aggiungere e rimuovere un ITEM.

## MATCHING

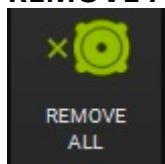


Funzione utile per una rapida comparazione e per l'aggiornamento fra dispositivi di progetto e dispositivi effettivamente rilevati. Per esempio un progetto può essere creato in un primo momento in modo virtuale senza nessun dispositivo collegato, poi riaperto dopo che tutti i dispositivi sono stati collegati in una rete attiva RDNET. In questo caso la funzione di MATCHING è utile per la corretta gestione della corrispondenza tra reale e virtuale. Vedere il cap. 6 per ulteriori informazioni.

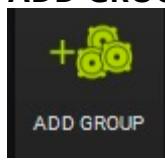
## REMOVE



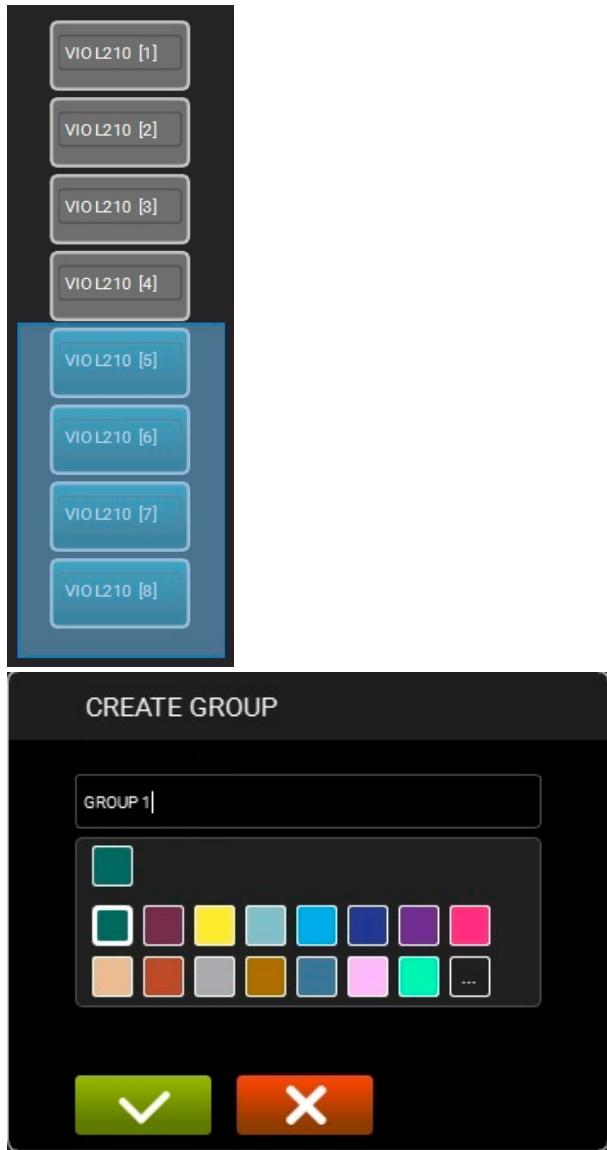
Questa funzione consente di rimuovere uno o più offline ITEM da una configurazione di progetto. Se l'ITEM è online (attivo, riconosciuto e connesso) questo bottone è disabilitato (in grigio).

**REMOVE ALL**

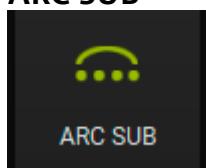
Questa funzione consente di rimuovere tutti gli ITEM offline da un progetto.  
Una finestra di dialogo ne chiede conferma.

**ADD GROUP**

Questa funzione consente il raggruppamento di due o più ITEM in un progetto.  
Una finestra di dialogo consente di dare un nome al gruppo e di definirne un colore.



### ARC SUB



Questa funzione è particolarmente utile per creare e gestire un arco di subwoofer in un evento live. Vedere al proposito il capitolo 7.

### AUTO GROUPING



Questa funzione consente il raggruppamento automatico di ITEM.

Una finestra di dialogo mostra il suggerimento di raggruppamento automatico.

L'utente può validare il suggerimento o modificarlo. Facendo clic sui colori, la pagina "Change Group Colour" è mostrata. In questa schermata è possibile l'aggiunta di colori personalizzati.



### IN GROUP



Permette di inserire uno o più ITEM in un gruppo preesistente.



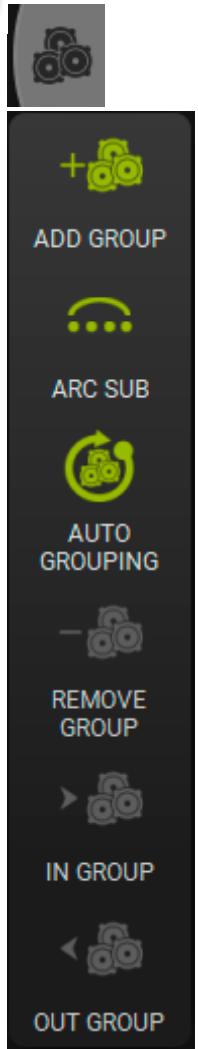
### OUT GROUP

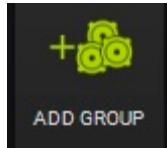


Permette di rimuovere uno o più item da un gruppo preesistente.

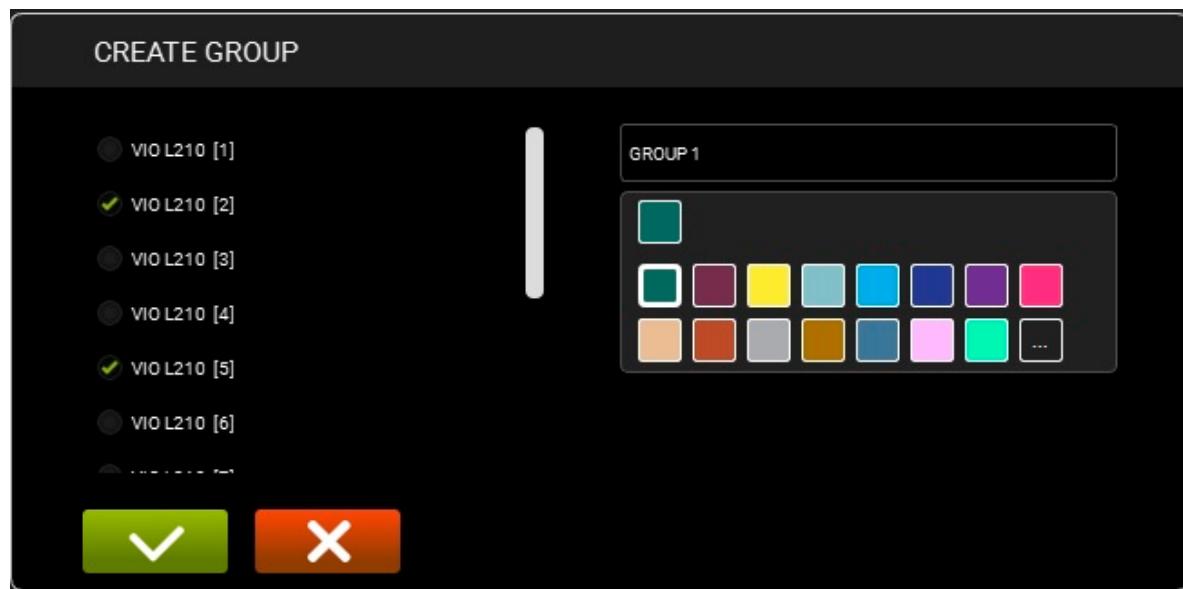


2

**GROUPS**

**ADD GROUP**

Permette di creare un gruppo di speaker (i subwoofer non possono formare un GROUP). Gli ITEM raggruppabili sono mostrati in una finestra di dialogo (si può assegnare un nome e scegliere un colore).



Una volta che un gruppo è creato, viene mostrato come da figura sotto.  
Si può controllare:

1. MUTE/SOLO/INVERT POLARITY
2. GAIN
3. DELAY



Di un gruppo si può modificare la vista **VIEW** e i parametri **PARAMETERS**.

**INTERMEDIATE VIEW**

Vista intermedia, mostra gli ITEM che formano un gruppo.

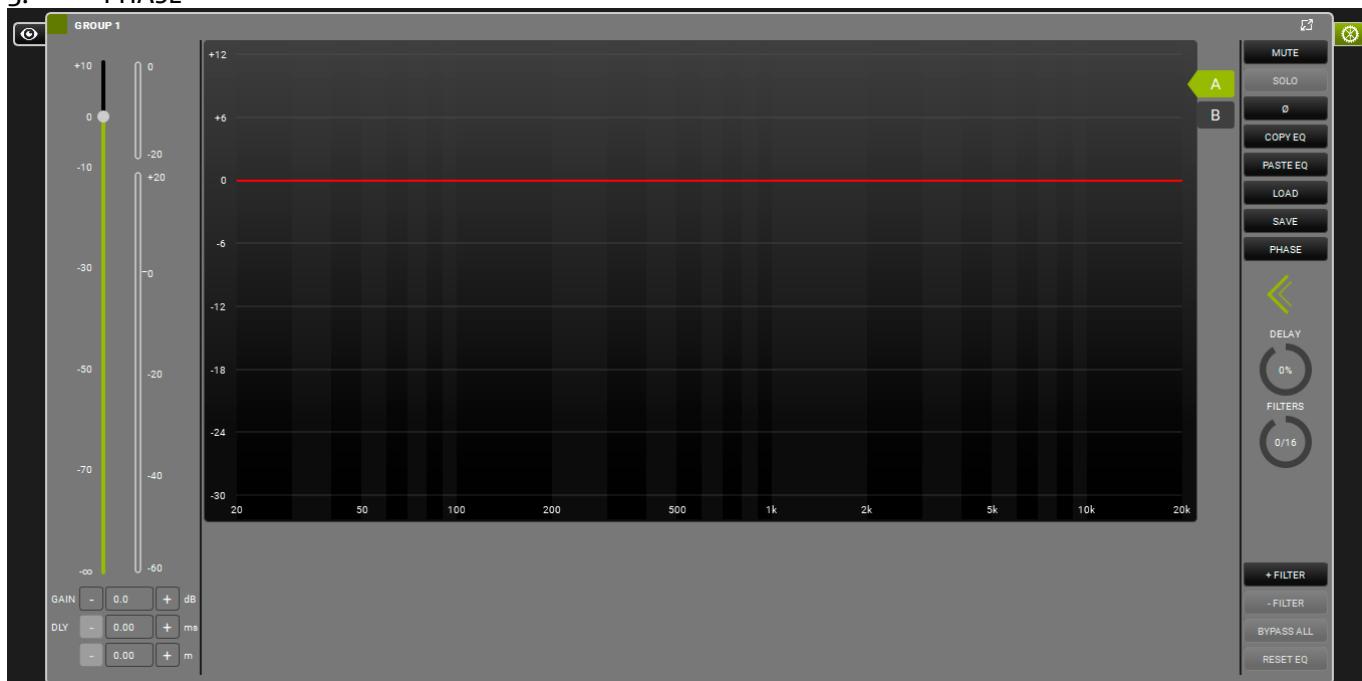


## EXTENDED VIEW



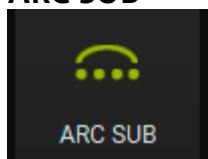
Permettono di vedere e settare i parametri applicati a un gruppo.  
I parametri principali sono:

1. FILTERS (con funzione “compare” A/B, bypass e funzioni di reset)
2. GAIN/DELAY
3. MUTE/SOLO/POLARITY
4. COPY EQ/PASTE EQ/LOAD/SAVE
5. PHASE



Per ulteriori informazioni vedere il capitolo “Parametri di Gruppo”.

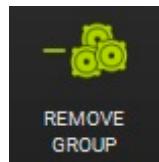
## ARC SUB



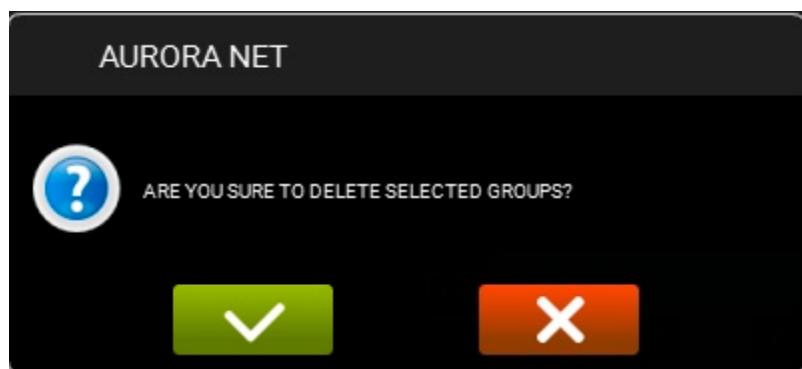
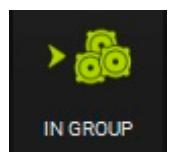
Questa funzione è particolarmente utile per creare un arco di subwoofer section in a live show.  
La sezione, a seconda delle scelte dell’utente, è vista come un singolo gruppo in **AURORA NET**, quindi i parametri correlati sono controllati in una singola schermata.  
Vedere il capitolo 7 per ulteriori dettagli.

**AUTO GROUPING**

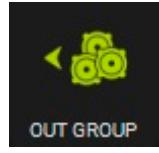
Questa fuzione è la medesima di quella presentata nella sezione ITEM.

**REMOVE GROUP**

Questa funzione permette di rimuovere un gruppo selezionato.  
Appare una finestra di dialogo per la conferma.

**IN GROUP**

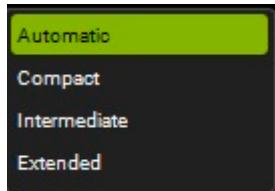
Questa fuzione è la medesima di quella presentata nella sezione ITEM.

**OUT GROUP**

Questa fuzione è la medesima di quella presentata nella sezione ITEM.

## 2.4. UTILIZZO DELLO ZOOM

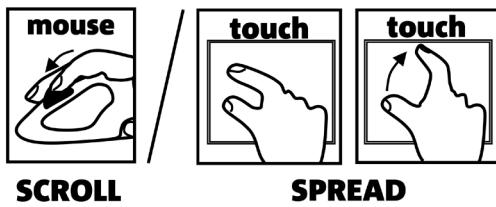
Se nelle preferenze la voce ITEM VISUALIZATION STATUS MODE è impostata su “Automatic”, la funzione di zoom permette di vedere gli ITEM in modalità di ridimensionamento automatico.



In questo caso la funzione di zoom può essere attuata:

1. con la rotella scroll del mouse
2. con un gesto in un touchpad
3. con un gesto sullo schermo di un dispositivo touchscreen

Qui un breve esempio grafico di uno zoom progressivo:



### 3. CONNETTERE I DISPOSITIVI E ANDARE ONLINE

I progetti in **AURORA NET** possono essere creati online.

Risulta quindi possibile settare una rete, andando online con un progetto virtuale preesistente e vedere quali dispositivi risultano connessi.

Alternativamente, si può mettere in rete un insieme di dispositivi funzionanti, importare i loro parametri come parametri di progetto e lavorarci poi in real-time.

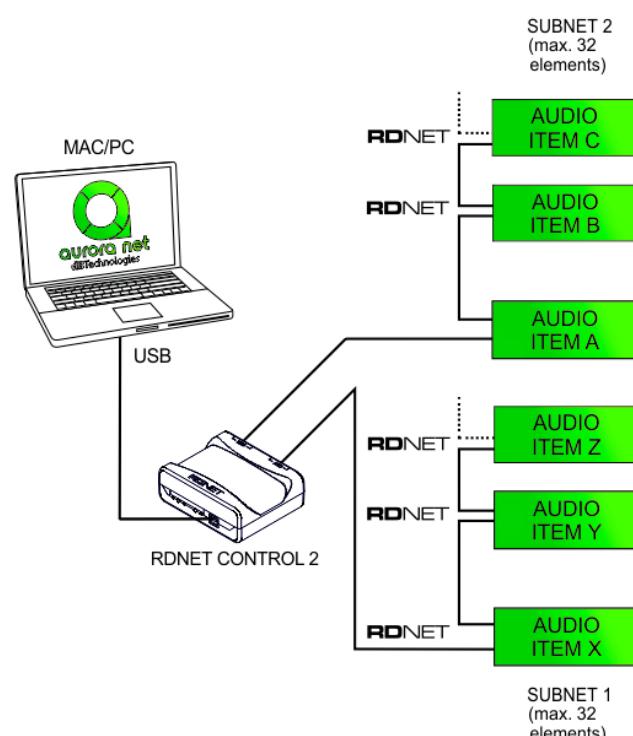
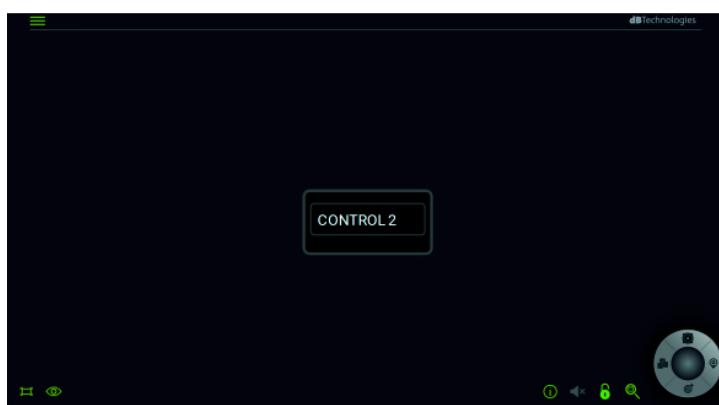
Le modalità per effettuare queste operazioni sono illustrate nel paragrafo ‘**IDENTIFY, DISCOVER, GO ONLINE**’ -.

Per sfruttare tutte le caratteristiche del software nel controllo di un progetto reale, occorre metterlo in rete  
I colori, nella gestione online e offline possono essere differenti, e non tutte le funzionalità sono fruibili nella  
gestione offline.

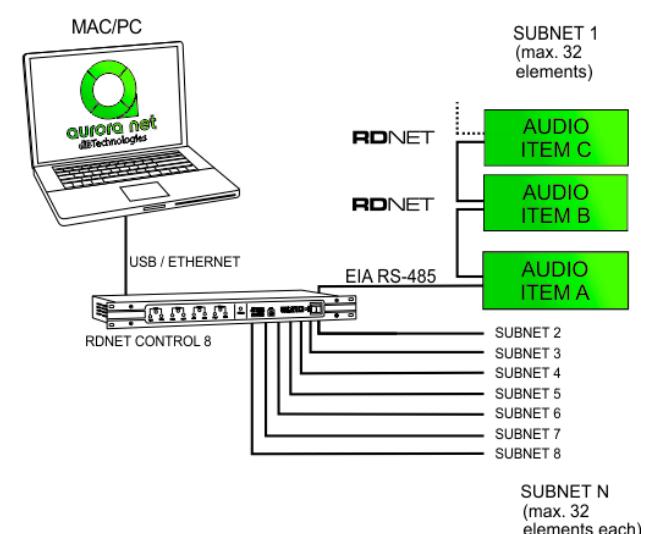
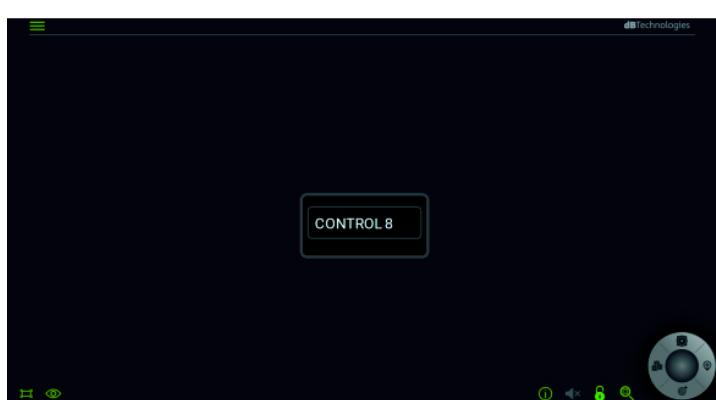
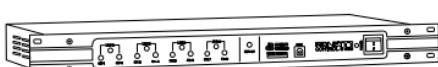
## 3.1. CONFIGURARE LA PROPRIA RETE

**AURORA NET** consente di creare e controllare una rete RDNET sia in ambito di installazioni che live. Se si usa un controller **RDNET CONTROL 2** (connessione **USB al pc**) si possono creare fino a 2 sottoreti di fino a 32 dispositivi (es. speaker, elementi line-array, subwoofer) ognuna. Se si usa un controller **RDNET CONTROL** (connessione **USB al pc**), si possono creare fino a 8 sottoreti di fino a 32 dispositivi ciascuna. In questo caso, dopo una prima configurazione USB, si può configurare una rete **ETHERNET** molto più complessa.

### RDNET CONTROL 2



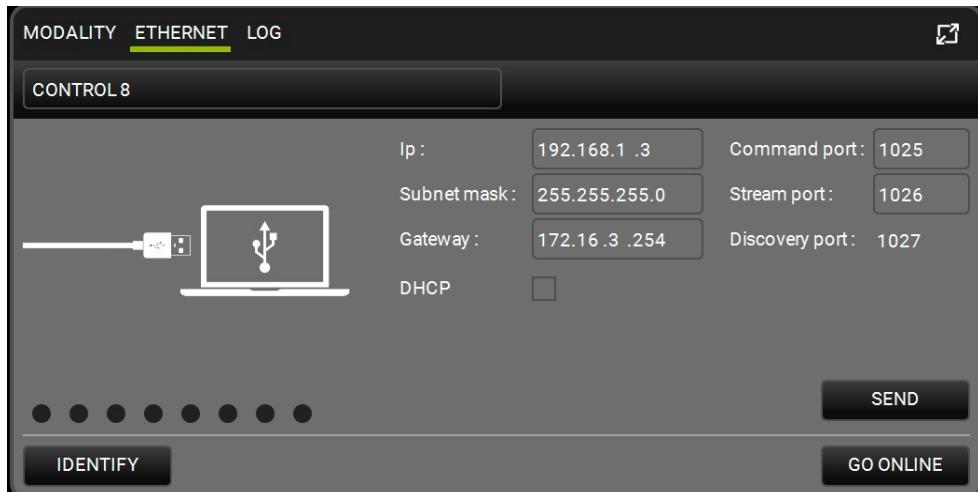
### RDNET CONTROL 8



- A. **Connessione USB: PLUG AND PLAY**  
 B. **Connessione ETHERNET (solo CONTROL 8):**

- B1. Connettere il CONTROL 8 via USB.  
 B2. Doppio clic su CONTROL 8 ITEM.  
 B3. Nella videata successiva “ETHERNET” tab.

#### B.3.i Esempio **IP STATICO**



Scegliere un indirizzo IP nel campo “Ip”, e un numero IP diverso nella pagina Proprietà della rete (o equivalente) del proprio MAC o PC (opzione IP statico, nel protocollo TCP/IPv4).

Per esempio potremmo usare i seguenti parametri (confrontare anche con la figura qui sopra):

192 . 168 . 1 . 5
255 . 255 . 255 . 0
172 . 16 . 3 . 254

Considerare che questo è solo un esempio.

#### B.3.ii Caso **DHCP (raccomandato in una configurazione con router opzionale)**

Abilitare l’opzione DHCP  e settare questa funzione nelle opzioni del router.

B.4. Premere il pulsante “SEND”  (il software manda i parametri al CONTROL 8 per ulteriori configurazioni successive).

B.5. Disconnettere la connessione USB.

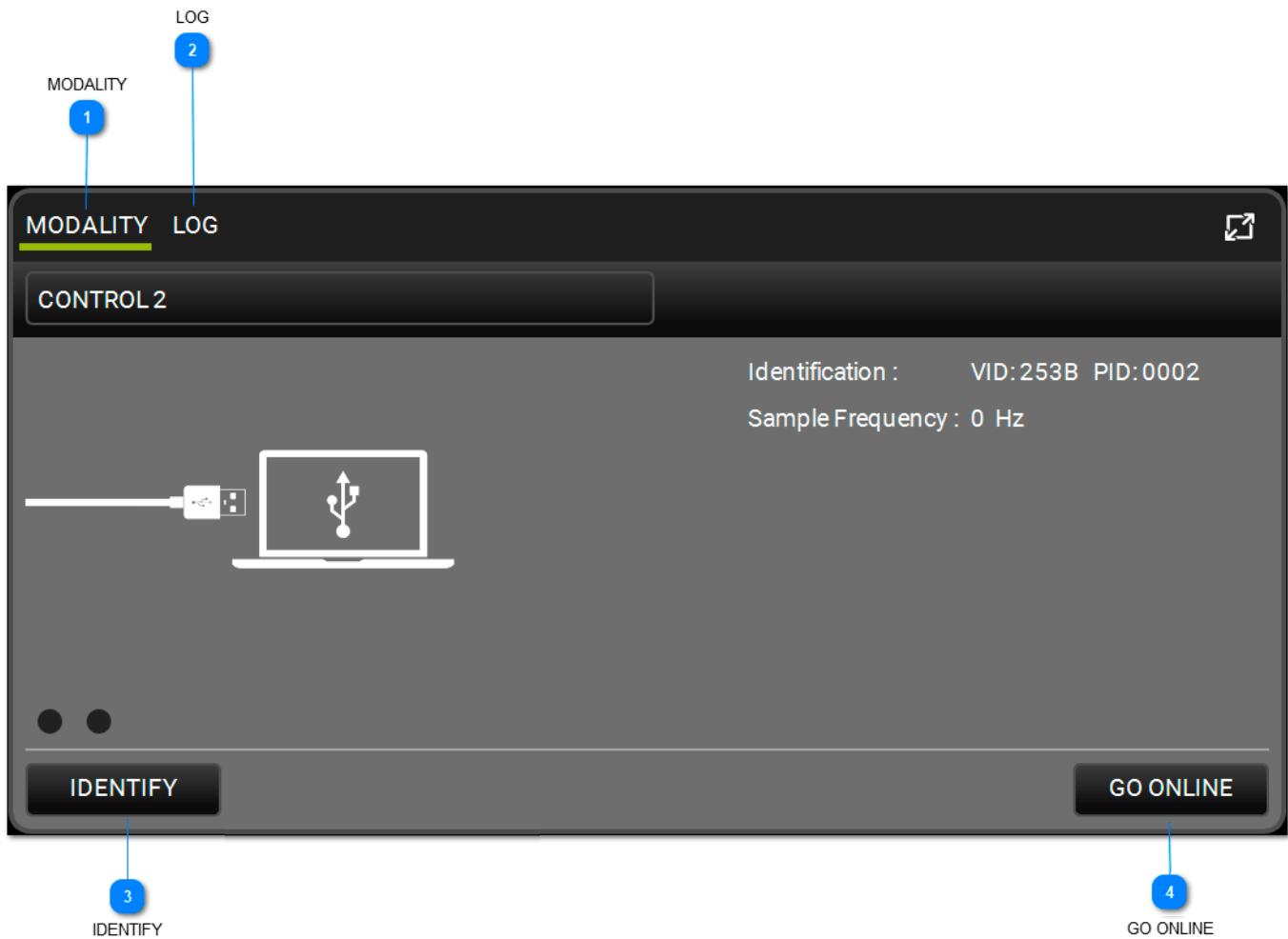
B.6. Riavviare il dispositivo CONTROL 8 (spegnerlo → accenderlo).

B.7. Connettere il CONTROL 8 al computer o router attraverso un cavo di rete Ethernet.

B.8. Premere “Discovery Ethernet Control” per verificare i dispositivi Ethenet connessi.

### 3.2. FUNZIONI IDENTIFY, GO ONLINE

Una volta che la rete è configurata appare una pagina apposita del CONTROL 2 o 8. Sono mostrate qui le informazioni relative a una connessione USB (RDNET CONTROL 2 / RDNET CONTROL 8). Per impostazioni di rete Ethernet vedere il paragrafo precedente (solo CONTROL 8).

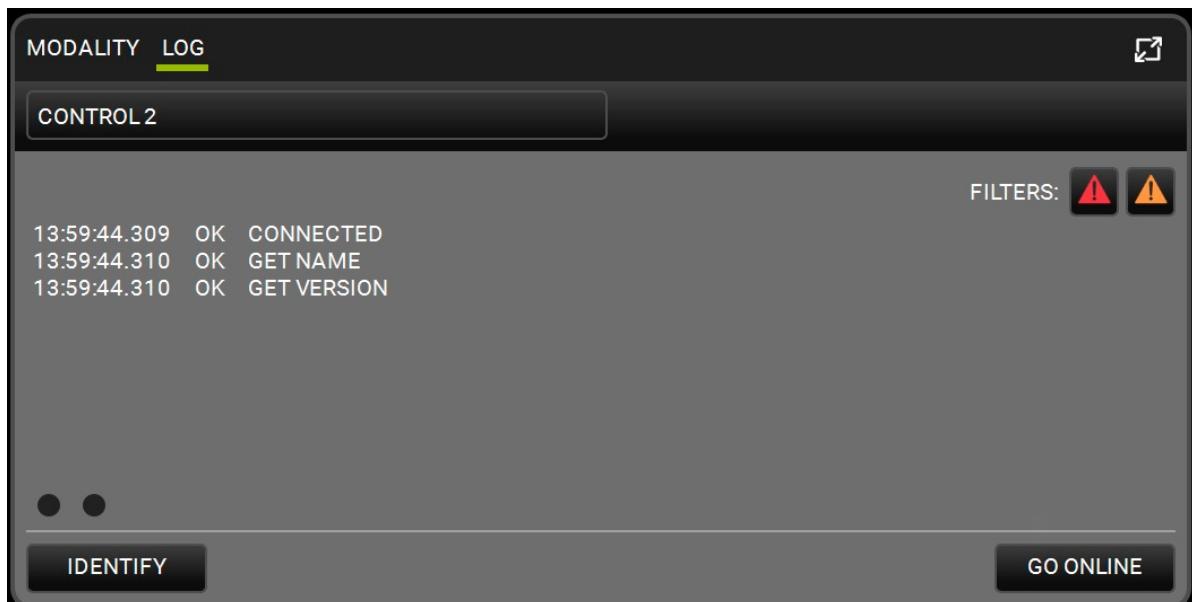


1 MODALITY



2 LOG





### 3 IDENTIFY

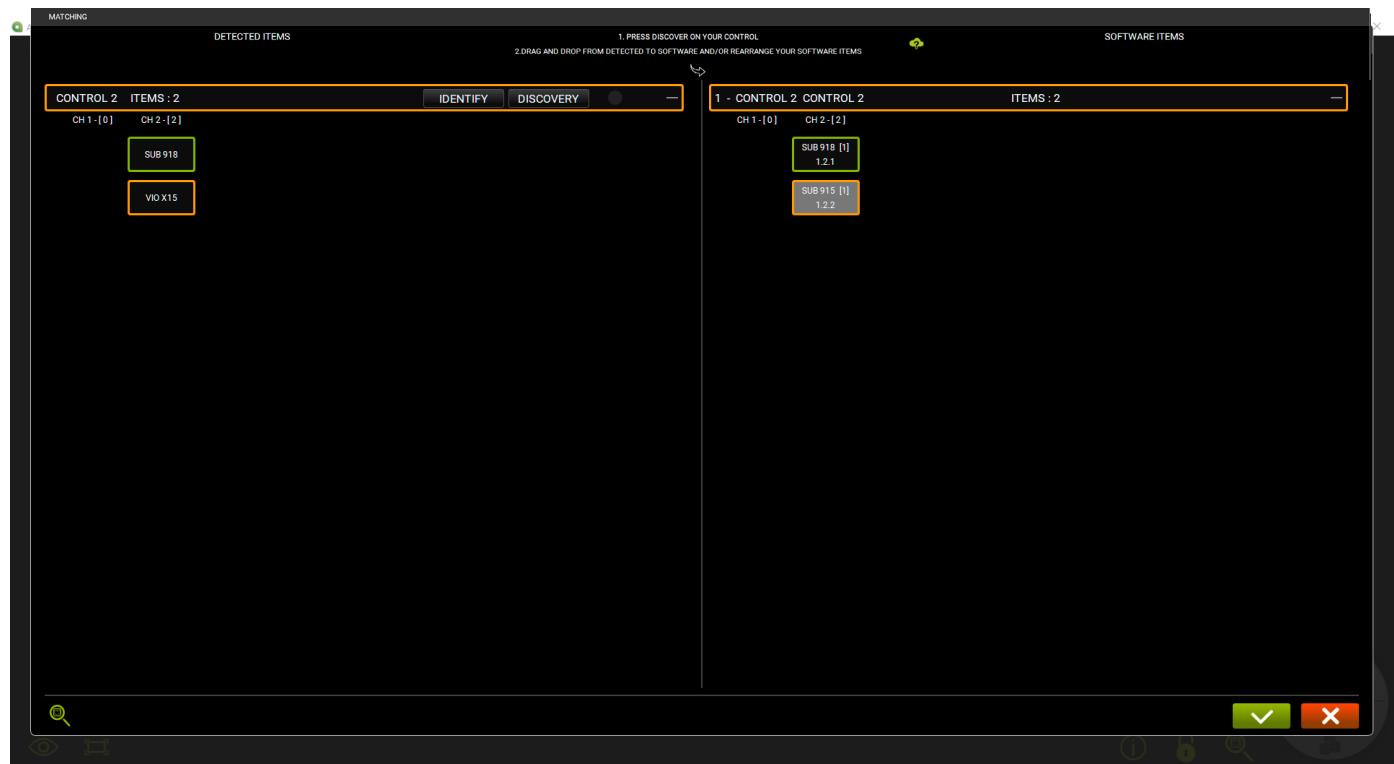
**IDENTIFY**

Questa funzione identifica i dispositivi RDNET CONTROL 2/CONTROL 8.  
Si accendono istantaneamente i LED del dispositivo CONTROL.

### 4 GO ONLINE

**GO ONLINE**

La funzione GO ONLINE comincia una interazione real-time coi dispositivi connessi alla rete permettendo di inviare comandi e configurazioni. In particolare, viene effettuata una scansione dei dispositivi e dei loro parametri, visualizzandoli. Si può poi adottare una politica di MATCHING come nell'esempio seguente:



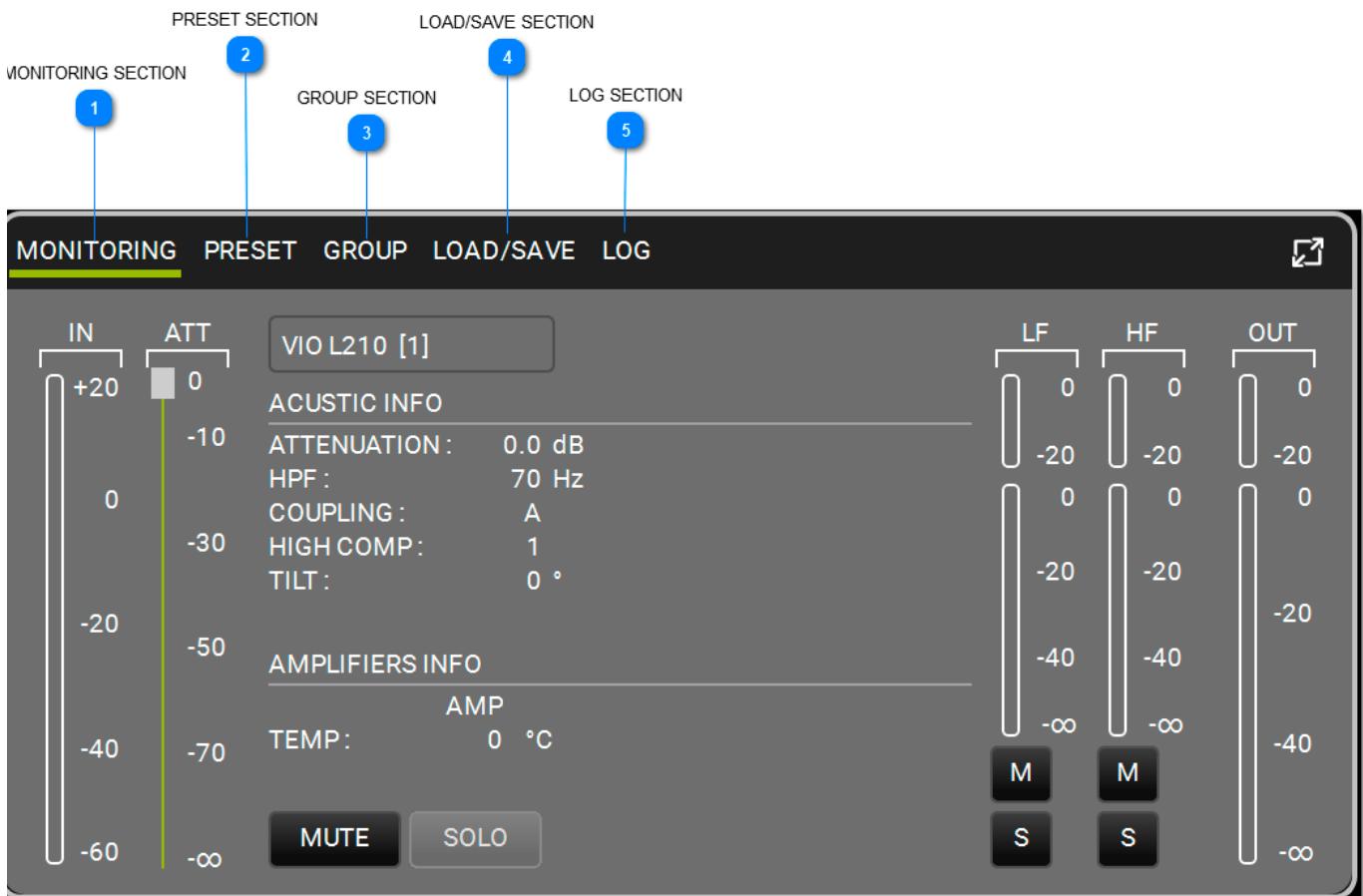
Vedi il capitolo 6 per ulteriori informazioni.

## 4. PARAMETRI DI ITEM E GROUP

I parametri dei dispositivi di un progetto possono essere impostati dall'utente. Alcuni di questi parametri comunque sono solo di lettura (ad esempio la temperatura). Alcuni possono essere scelti e cambiati real-time dal software, possono inoltre essere visualizzati a livello di ITEM e GROUP.

## 4.1. PARAMETRI DI ITEM

Col doppio click su un ITEM si accede ai suoi parametri. Qua un esempio, a puro titolo informativo (dipende dal dispositivo connesso).



1

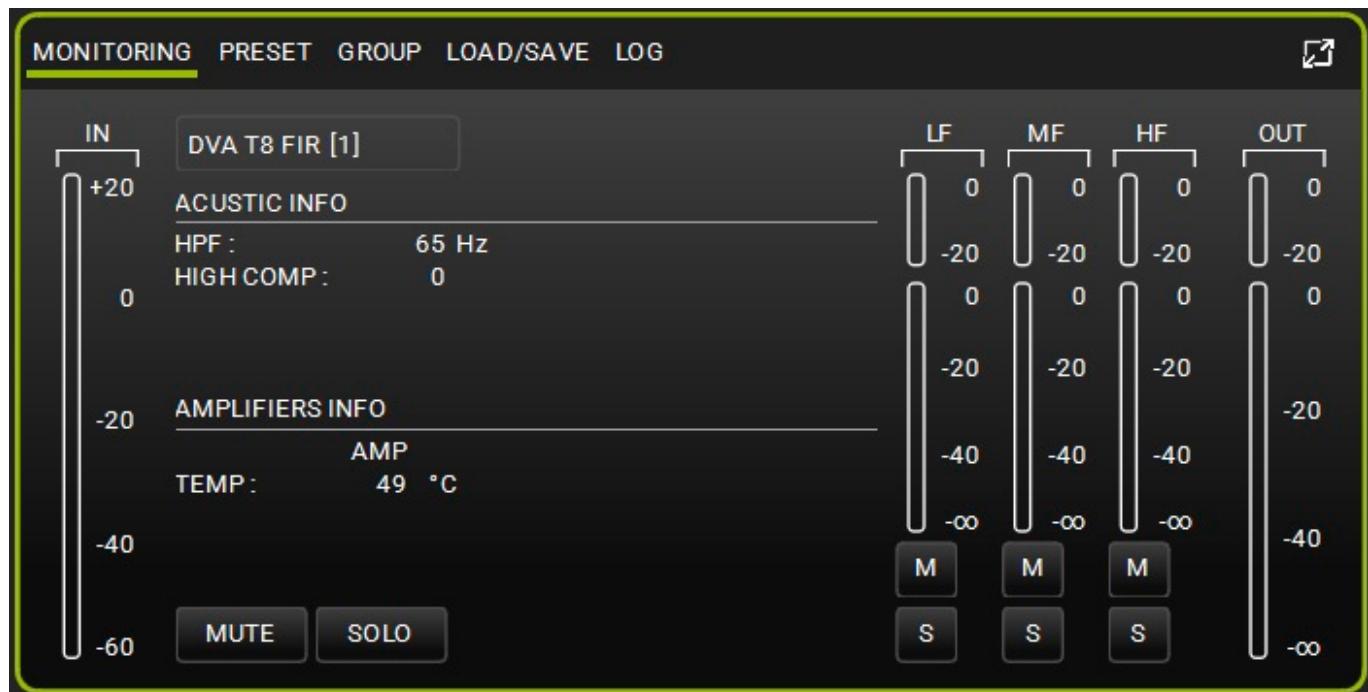
### MONITORING SECTION

**MONITORING**

Pagina di controllo principale per un ITEM.

Mostra:

1. livello di input
2. livello di output
3. informazioni sul dispositivo ITEM
4. temperatura dell'amplificatore
5. MUTE/SOLO
6. livelli di canale e controlli (lf-hf\* MUTE/SOLO)



\*dove disponibili

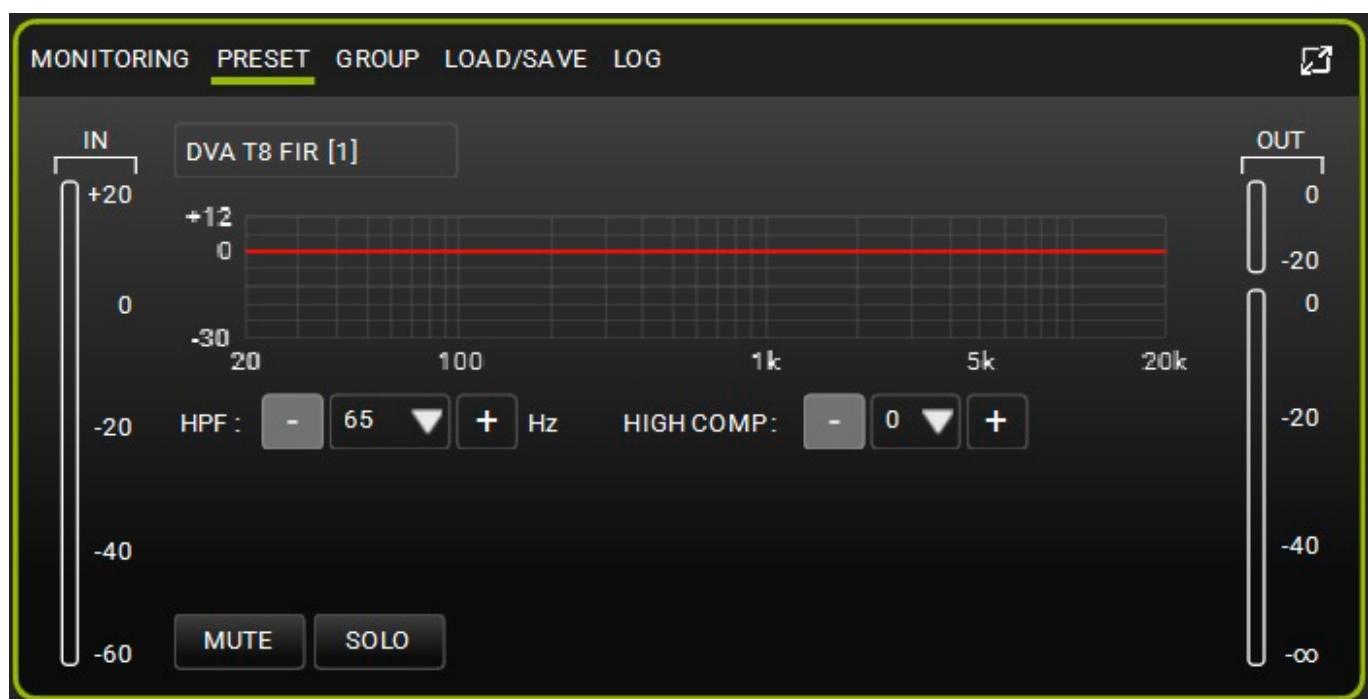
2

## PRESET SECTION

### PRESET

Mostra i filtri applicati ad un ITEM:

1. livello di input
2. livello di output
3. MUTE/SOLO
4. PRESET disponibili, in dipendenza dal dispositivo



3

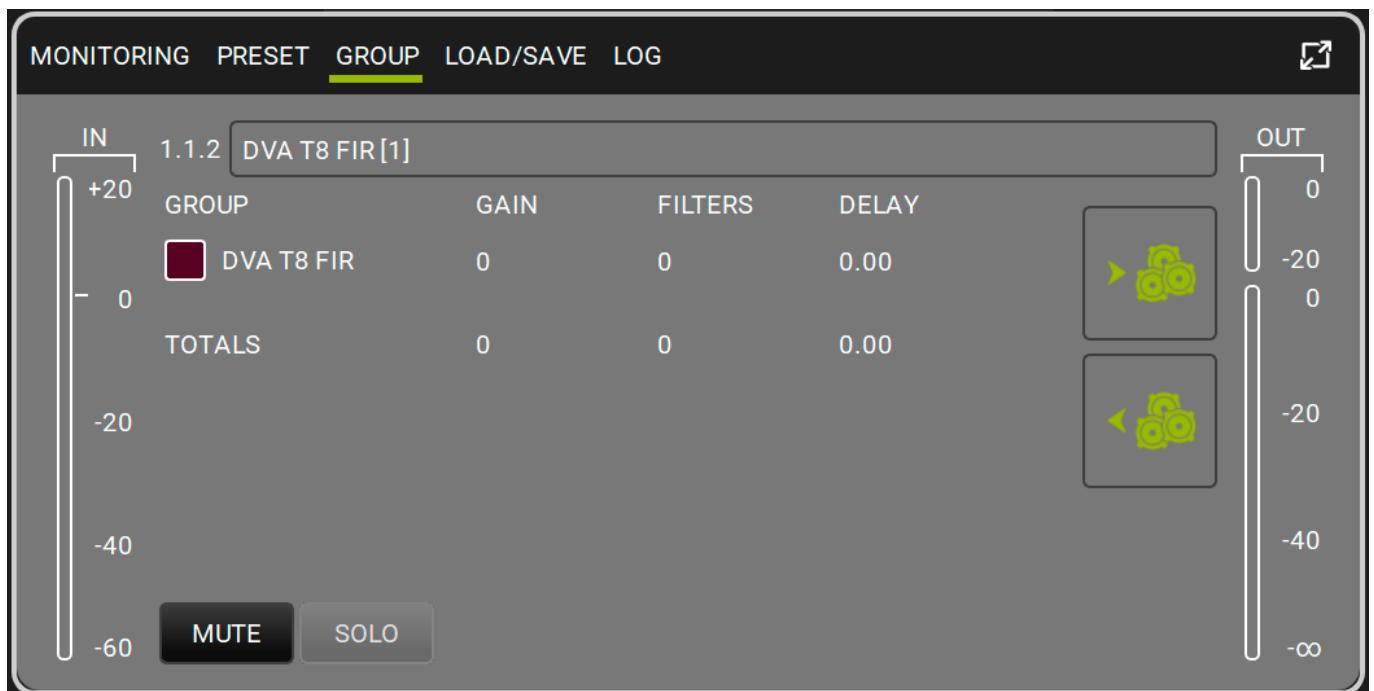
## GROUP SECTION

### GROUP

Mostra la gestione a gruppo di un ITEM.

Nell'esempio:

1. livello di input
2. livello di output
3. MUTE/SOLO
4. opzioni di GROUP disponibili (aggiungere/rimuovere un ITEM a/da un gruppo, visualizzare le risorse occupate: gain [dB], delay [ms] e numero di filtri EQ applicati)



4

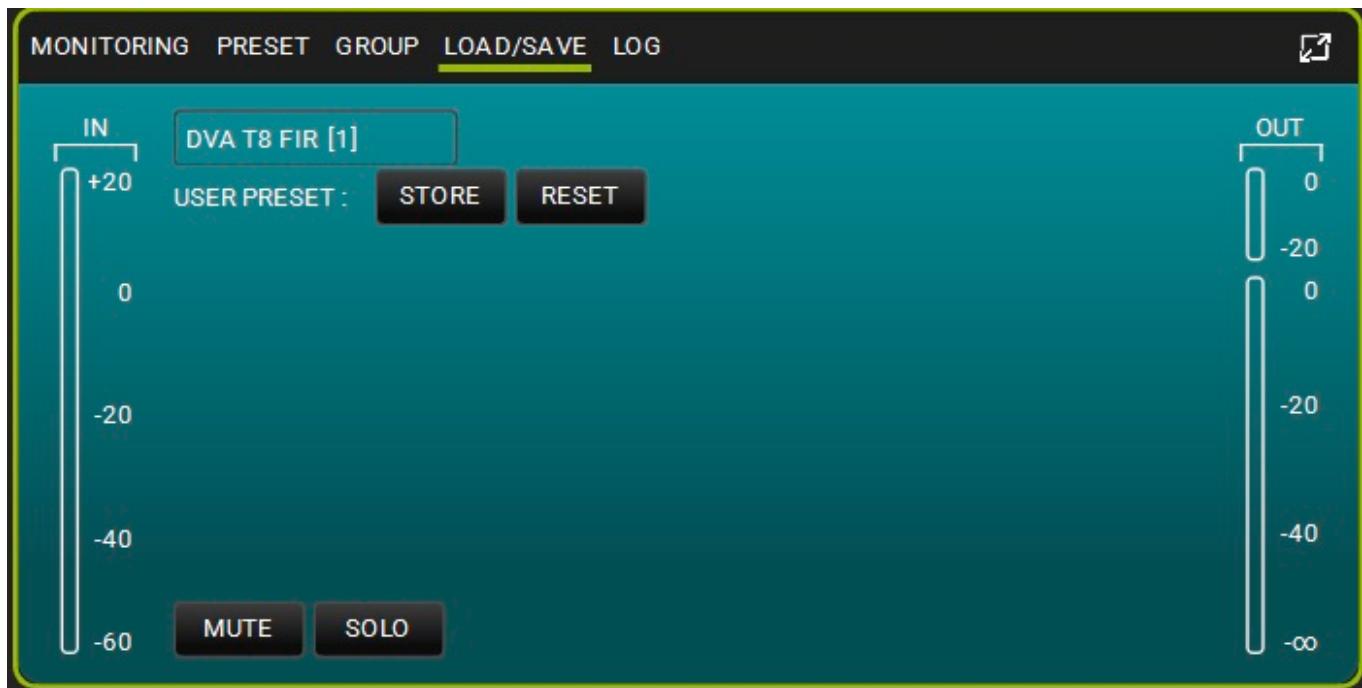
## LOAD/SAVE SECTION

### LOAD/SAVE

Permette di caricare/salvare i parametri di un ITEM.

Mostra:

1. livello di input
2. livello di output
3. MUTE/SOLO
4. opzioni di STORE/RESET



5

## LOG SECTION

### LOG

Mostra la cronologia e i parametri approfonditi di un dispositivo.

Utile ad esempio per comprendere in quale passaggio si è generato un warning/errore.

Mostra:

1. livello di input
2. livello di output
3. MUTE/SOLO
4. LOG (cronologia)
5. filtri di ordinamento di warnings/errori



**NOTE**

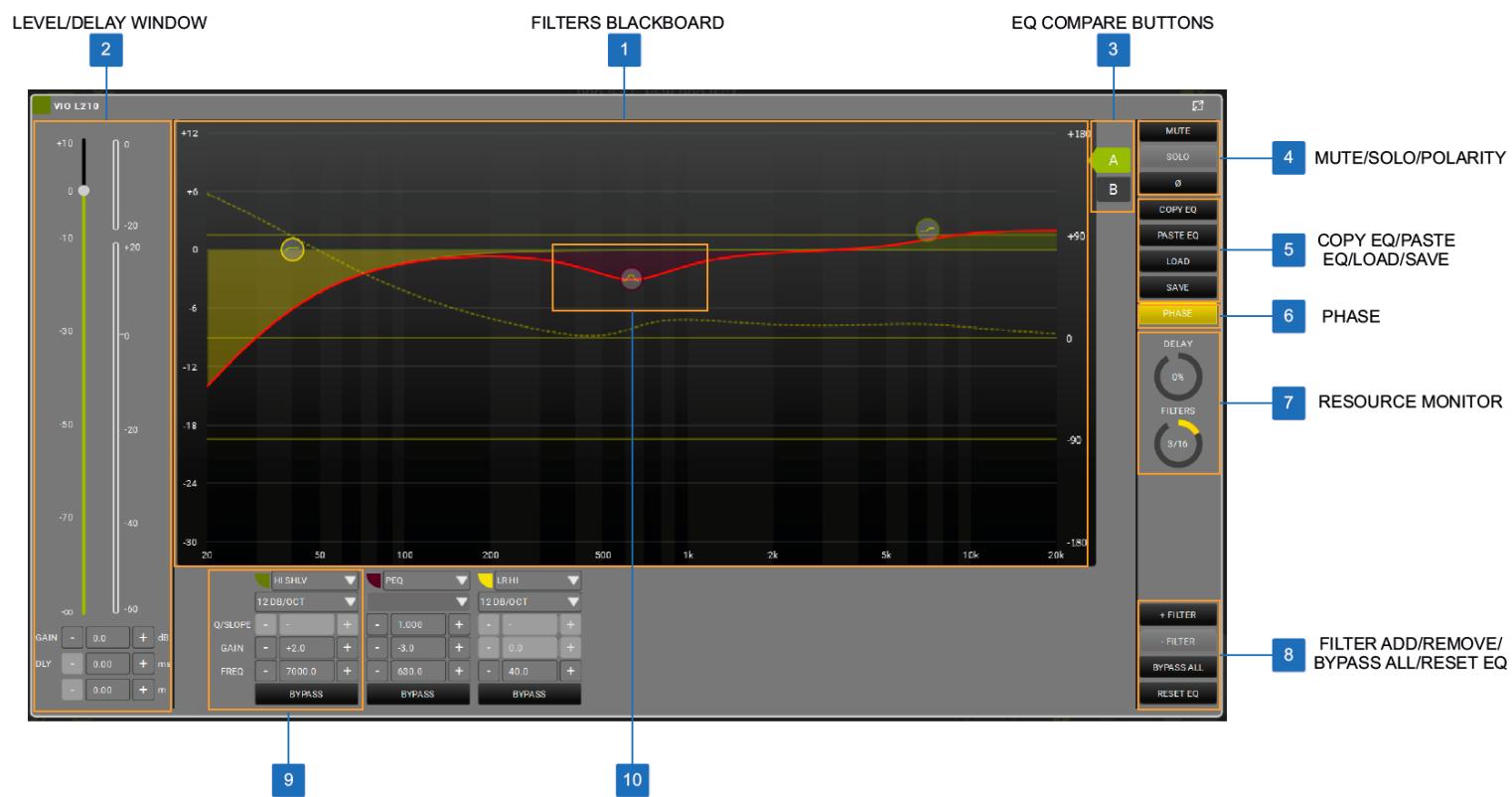
*Notare che alcuni comandi a schermo (es. item, group, ruota di controllo) possono cambiare il colore dell'aspetto in arancio (warning) oppure rosso (errore). L'unico modo per individuare quale tipo di evento sia associato a un warning od errore è analizzare il log.*

## 4.2. PARAMETRI DI GRUPPO

I parametri di gruppo sono visibili in modalità di visualizzazione estesa. Questa finestra consente di gestire guadagno, delay e filtri in un GROUP.

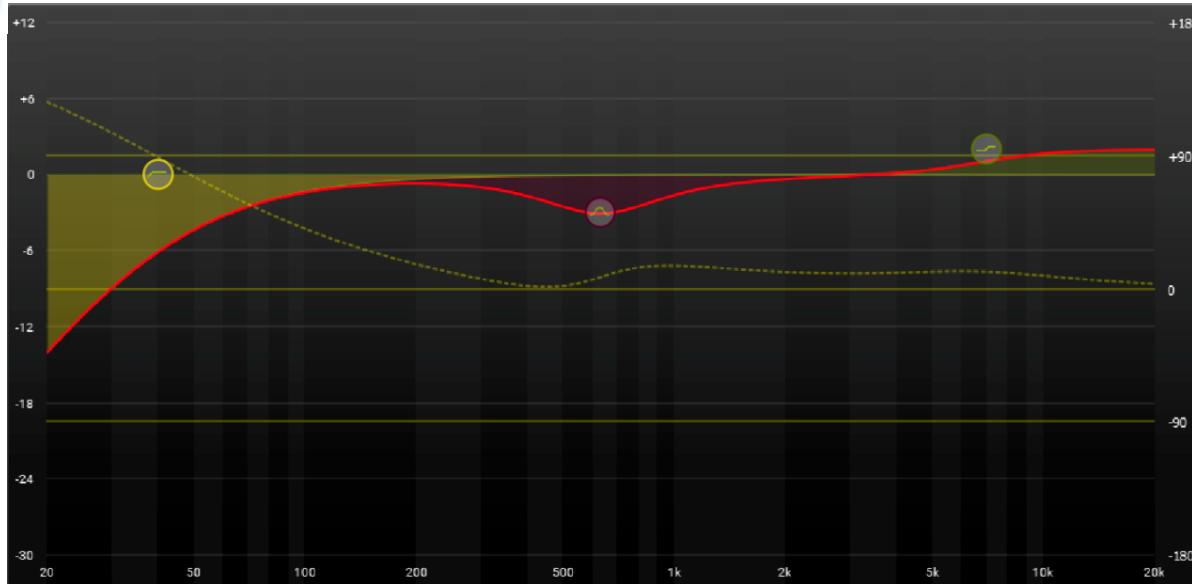
I filtri disponibili sono:

- PEQ
- QBell
- Shelving HI
- Shelving LOW
- Butterworth HI
- Butterworth LOW
- Linkwitz-riley HI
- Linkwitz-riley LOW
- All pass



1

## FILTERS BLACKBOARD



Il grafico dell'equalizzatore ha un'interfaccia intuitiva ed orientata anche al controllo touch .

Si selezionano e muovono diversi andamenti di filtro, se disponibili, agendo sui punti di controllo.

La linea rossa è la risultante del filtro applicata a quel gruppo, mentre la linea tratteggiata è la fase risultante dai filtri applicati, attivabile dal pulsante Phase.

2

## LEVEL/DELAY WINDOW



La finestra LEVEL/DELAY consente immediatamente il controllo di livello guadagno e delay in un gruppo.

3

**EQ COMPARE BUTTONS**

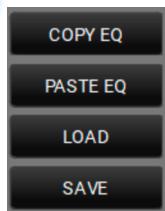
Come funzione “compare” permette lo switch fra i filtri A e B. Per esempio se si mantiene flat il profilo B, permette di comparare l'output con o senza l'eq A.

4

**MUTE/SOLO/POLARITY**

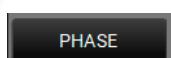
Questi pulsanti abilitano MUTE/SOLO o INVERT PHASE ad un intero gruppo.

5

**COPY EQ/PASTE EQ/LOAD/SAVE**

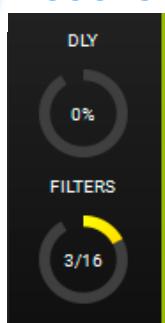
Questi pulsanti permettono di copiare, incollare, caricare e salvare le impostazioni dei filtri dell'eq.

6

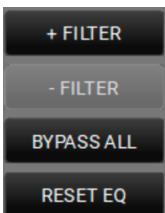
**PHASE**

Questo pulsante attiva/disattiva la visualizzazione della fase sul grafico in base ai filtri attivati.

7

**RESOURCE MONITOR**

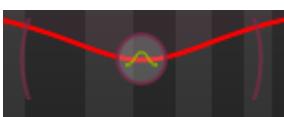
Mostra l'utilizzo di delay e filtri e la visualizzazione dipende dal numero di ITEM in ogni gruppo e dal numero di gruppi totale.

**8 ADD, REMOVE, BYPASS, RESET FILTER BUTTONS**

Pulsanti che consentono di aggiungere o rimuovere un filtro, bypassare o resettare tutti i filtri.

**9 FILTER CONTROL WINDOW**

Finestra di controllo del filtro, che permette di variarne i parametri in modo numerico.

**10 FILTER CONTROL POINT**

Interfaccia grafica intuitiva per il controllo del profilo di un filtro. In particolare in caso di parentesi grafiche attorno a un punto di controllo, si può agire:

1. col click e lo spostamento tramite mouse.
2. con approccio touch selezionando e muovendo il punto di controllo.

## 5. AC26N - PROCESSORE AUDIO DIGITALE

AC26N è un processore audio digitale che può controllare fino a 2 input e 6 output bilanciati (con capacità di routing flessibile).

I controlli principali riguardano livelli di input e output, delay, polarità, 12 bande di equalizzazione per input e output, crossover multipli e limiter/compressore.

Può essere connesso a PC o MAC via USB o via RDNet (vedi il precedente esempio CONTROL2/CONTROL8).

In AURORA NET AC26N è un ITEM.

# AC 26N



ANALOG

2 CH  
INPUT

6 CH  
OUTPUT

DIGITAL

AES  
EBU

IN  
OUT

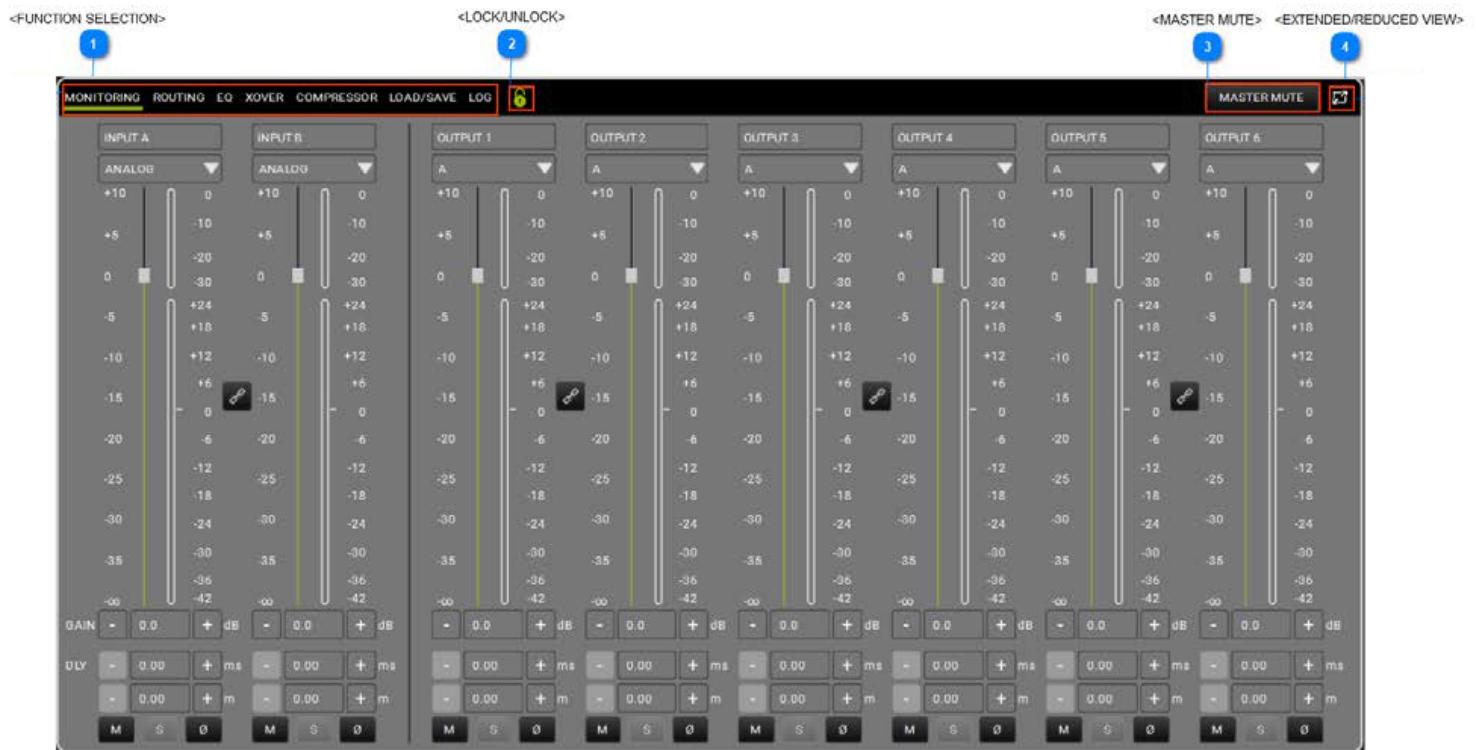
NETWORK

RDNET

MAINS

VDE

## 5.1. MAIN DIALOG BOX



### 1 FUNCTION SELECTION

**MONITORING** **ROUTING** **EQ** **XOVER** **COMPRESSOR** **LOAD/SAVE** **LOG**

Permette all'utente di:

### 2 LOCK/UNLOCK



Bloccare eventuali modifiche

### 3 MASTER MUTE

**MASTER MUTE**

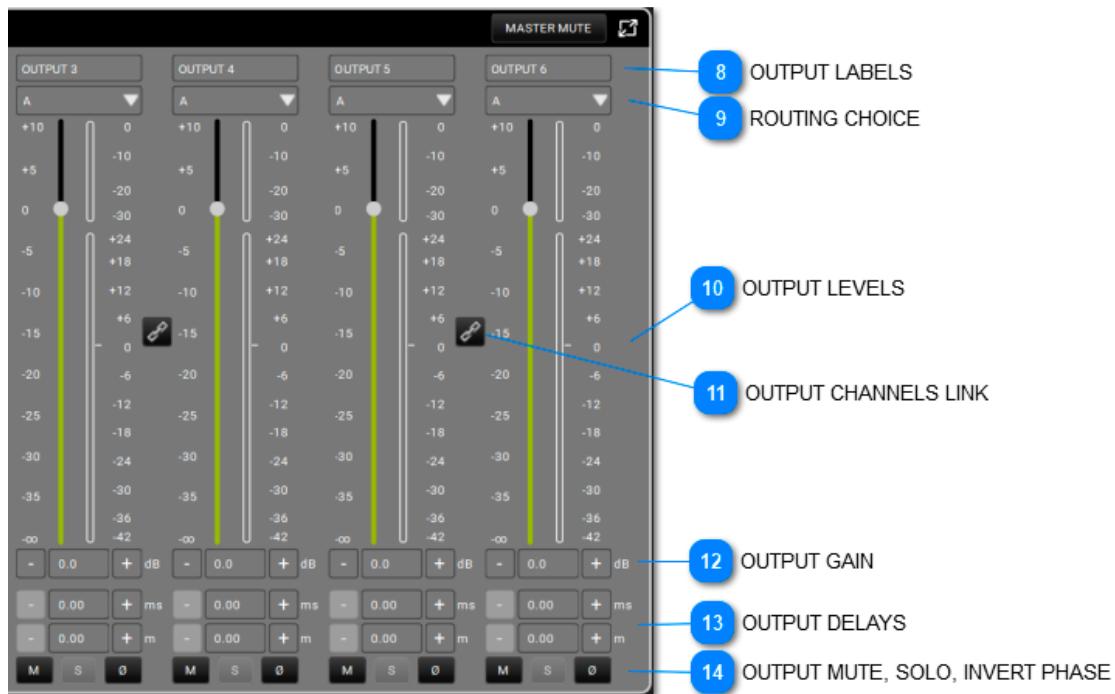
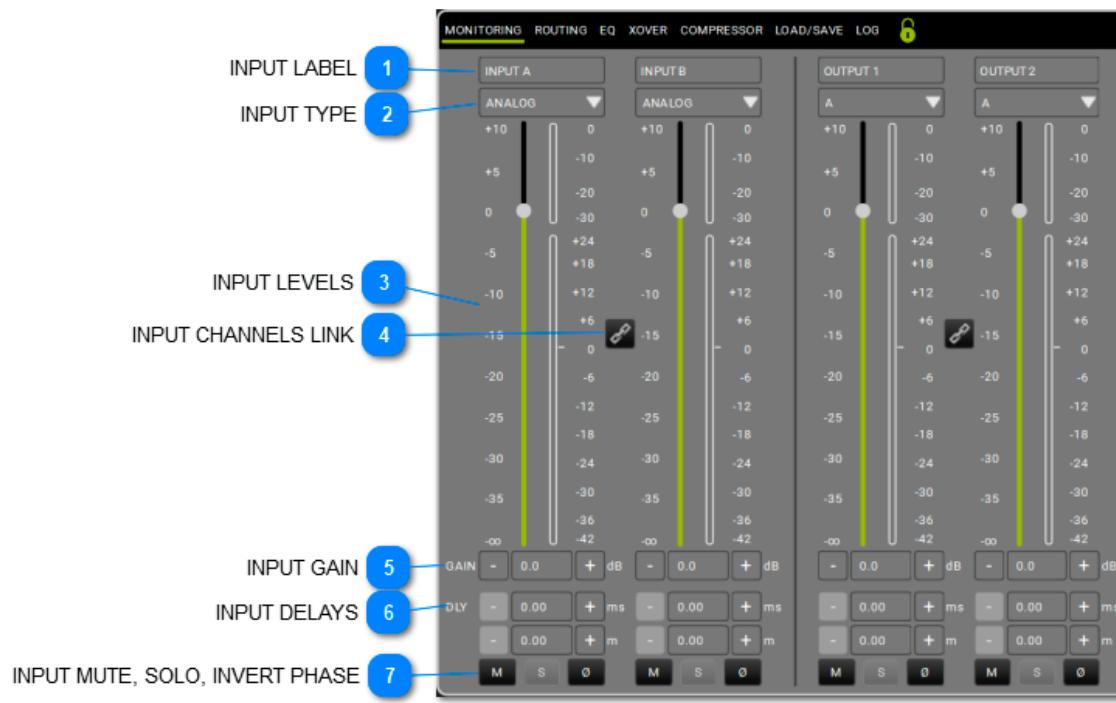
Mettere in MUTE il master

### 4 EXTENDED/REDUCED VIEW



Estendere/ridurre la vista.

### 5.1.1. MONITORING



#### 1 INPUT LABEL



Mettere un'etichetta per identificare gli ingressi.

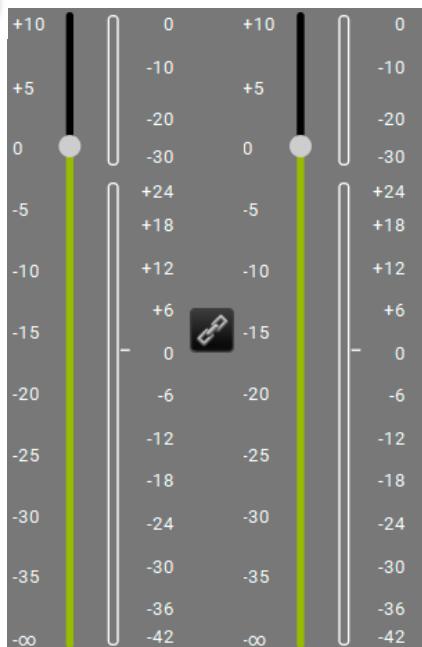
#### 2 INPUT TYPE



Selezionare il tipo di ingresso.

3

## INPUT LEVELS



Quest'area mostra i meter degli ingressi.

4

## INPUT CHANNELS LINK



Collega 2 canali adiacenti, cioè una volta abilitato, è possibile controllare 2 canali in uno.

5

## INPUT GAIN

GAIN	-	0.0	+	dB	-	0.0	+	dB
------	---	-----	---	----	---	-----	---	----

Modifica il guadagno da **-∞** a **+10** dB.

6

## INPUT DELAYS

DLY	-	0.00	+	ms	-	0.00	+	ms
-	0.00	+	m	-	0.00	+	m	

Seleziona il delay per ogni ingresso, in termini di tempo (valore max.: 72.9ms) o distanza (valore massimo: 25.02m).

7

## INPUT MUTE, SOLO, INVERT PHASE

M	S	0	M	S	0
---	---	---	---	---	---

Applica agli ingressi le funzioni MUTE, SOLO, INVERT PHASE.

8

## OUTPUT LABELS

OUTPUT 1	OUTPUT 2	OUTPUT 3	OUTPUT 4	OUTPUT 5	OUTPUT 6
----------	----------	----------	----------	----------	----------

Assegna un'etichetta per identificare le uscite.

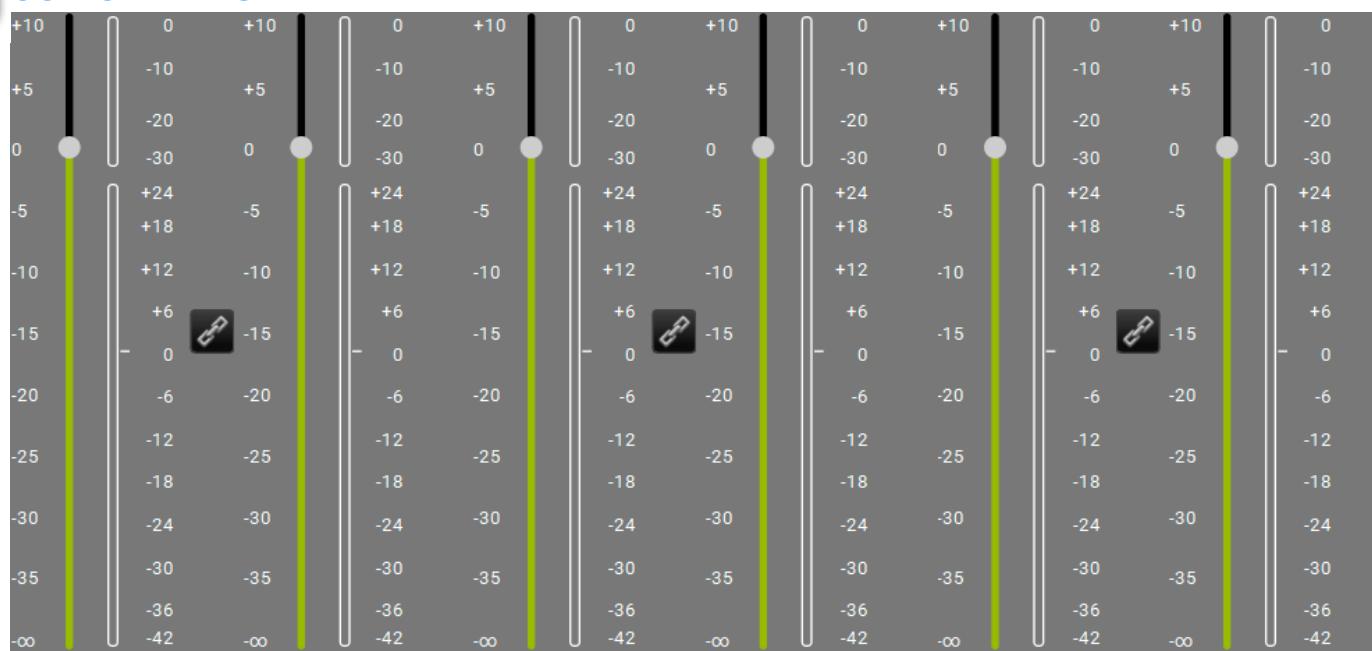
9

## ROUTING CHOICE

A	▼	A	▼	A	▼	A	▼	A	▼
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

A seconda della configurazione, il routing di uscita può essere assegnato a un ingresso o alla somma di ingressi.

10

**OUTPUT LEVELS**

Quest'area visualizza i meter delle uscite.

11

**OUTPUT CHANNELS LINK**

Collega 2 canali adiacenti, cioè una volta abilitato, è possibile controllare 2 canali in uno.

12

**OUTPUT GAIN**

Modifica il guadagno da **-∞** a **+10** dB.

13

**OUTPUT DELAYS**

Seleziona il delay per ogni uscita, in termini di tempo (valore max.: 72.9ms) o distanza (valore massimo: 25.02m).

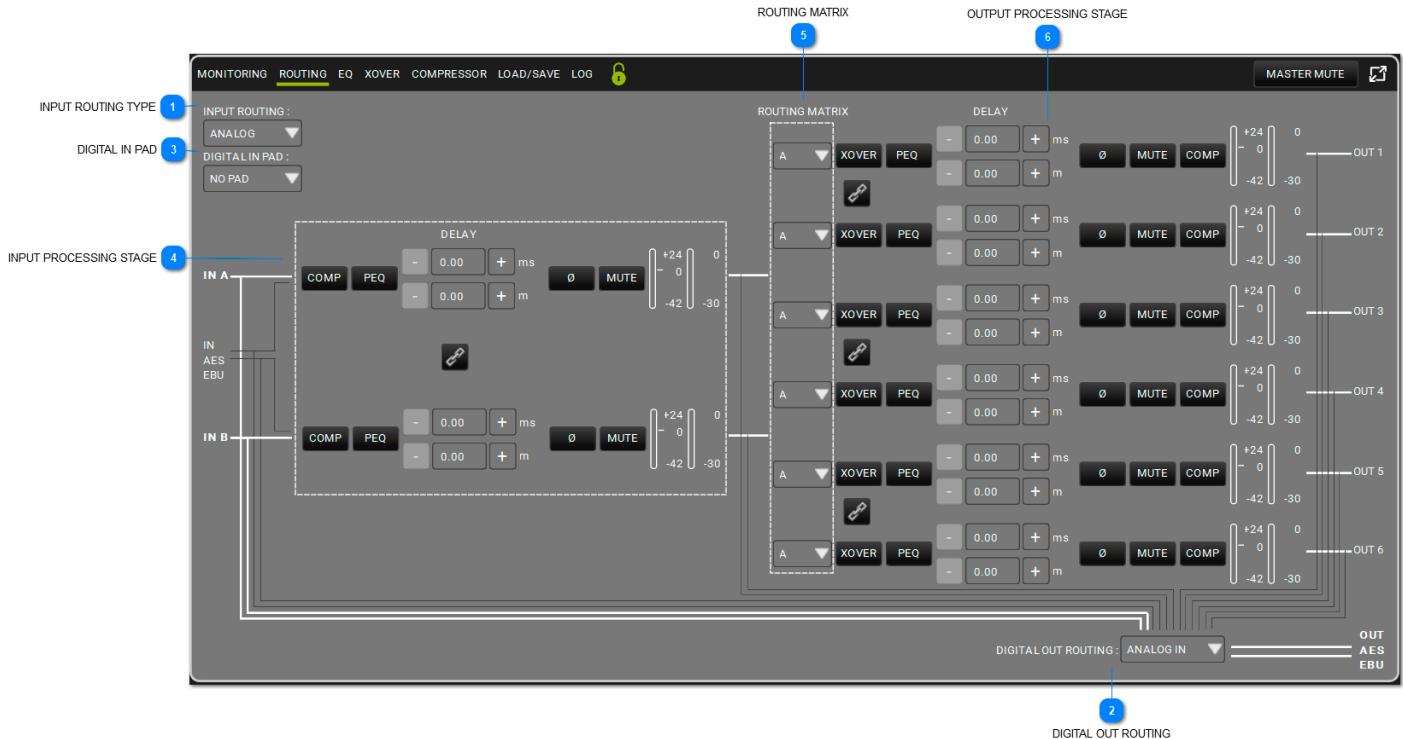
14

**OUTPUT MUTE, SOLO, INVERT PHASE**

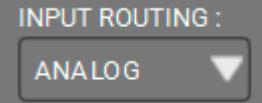
Applica alle uscite le funzioni MUTE, SOLO, INVERT PHASE.

## 5.1.2. ROUTING

La pagina consente di configurare il routing degli ingressi/uscite, inclusi gli stadi di processazione del segnale. Il pattern del routing è evidenziato in bianco in caso di “dark skin mode” (vedi la pagina preferenze) oppure nero in “light skin mode”.



### 1 INPUT ROUTING TYPE

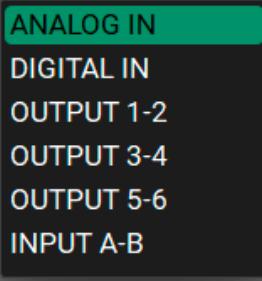


Qui si evidenzia il tipo di ingresso.

### 2 DIGITAL OUT ROUTING



Qui si seleziona la politica di routing dell'output AES EBU OUT di AC26N.



### 3 DIGITAL IN PAD

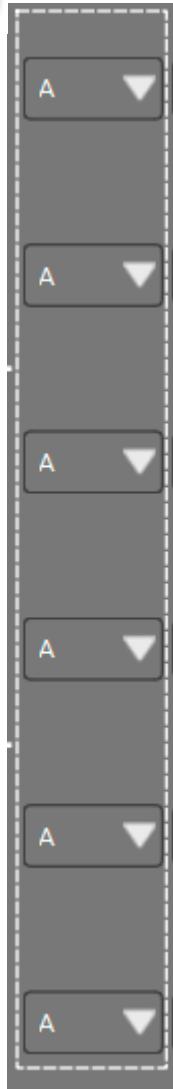


Inserisce un'attenuazione di -20 dB per evitare un input overload in ambito digitale. In caso analogico è configurato come NO PAD (nessuna attenuazione).

## INPUT PROCESSING STAGE



Questo stadio di processazione garantisce il controllo dei parametri degli input. Vedi anche il paragrafo successivo.

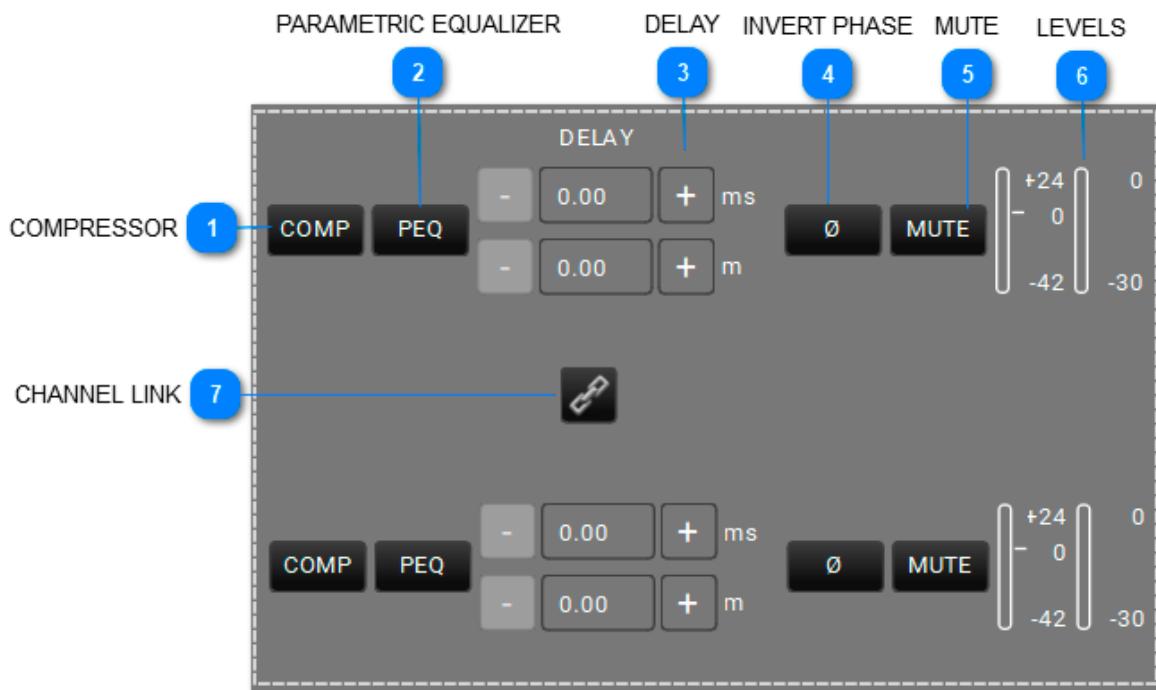
**ROUTING MATRIX**

Si sceglie la politica di routing a seconda degli ingressi disponibili.

**OUTPUT PROCESSING STAGE**

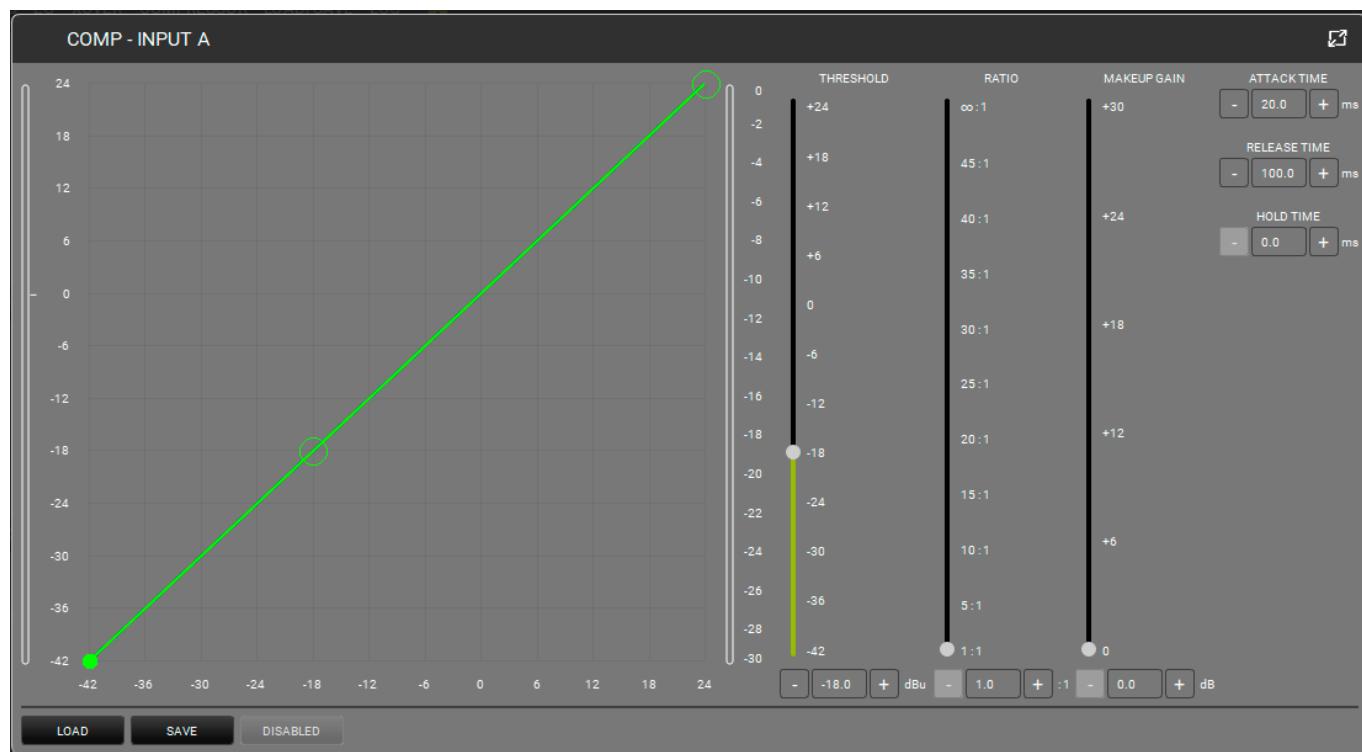
Questo stadio di processazione garantisce il controllo dei parametri degli output.

### 5.1.2.1. CATENA DI PROCESSO DI INPUT



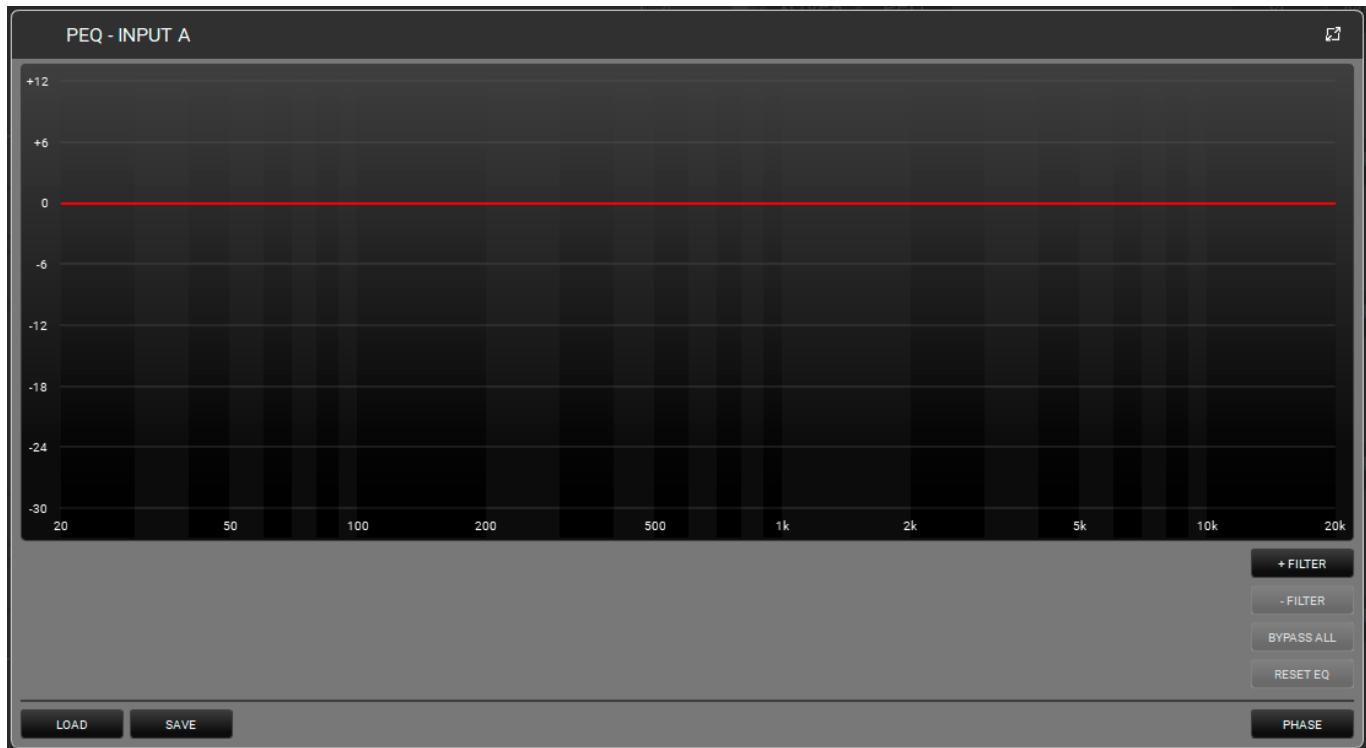
#### 1 COMPRESSOR

**COMP**



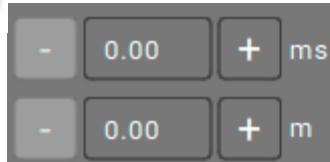
Applica un compressore all'ingresso. La soglia (Threshold) e il rapporto (Ratio) possono essere controllati in modo grafico e tramite cursori. La soglia definisce il livello minimo di intervento (con la sua forma specifica). Si può configurare un attacco (range: 1-200 ms), un rilascio (range: 1-1000 ms), oltre a un Hold (0.0-1000 ms). Si può bypassare il compressore per verificarne l'effetto.

2

**PARAMETRIC EQUALIZER****PEQ**

Applica un equalizzatore parametrico all'input prescelto. Si possono aggiungere fino a 12 filtri nella banda fra 20 e 20.000Hz. I parametri possono essere controllati in modo grafico o tramite cursori: Q (range: 0.511 - 72.134), GAIN (range: -30.0 - 12.0). Si può by-passare uno o più filtri per verificarne l'effetto, come rimuoverne uno o più in tempo reale e salvarne/caricarne i profili. Per una migliore visualizzazione si possono assegnare ad ogni filtro colori diversi. Il pulsante PHASE offre una visualizzazione della fase in base ai filtri applicati.

3

**DELAY**

Si può selezionare un delay in ms (range: 0.00 - 72.90) o m (range: 0.00 - 25.02).

4

**INVERT PHASE**

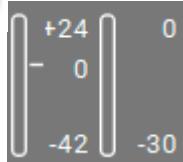
E' possibile invertire la fase del segnale in ingresso.

5

**MUTE**

E' possibile mettere in MUTE il segnale di ingresso.

6

**LEVELS**

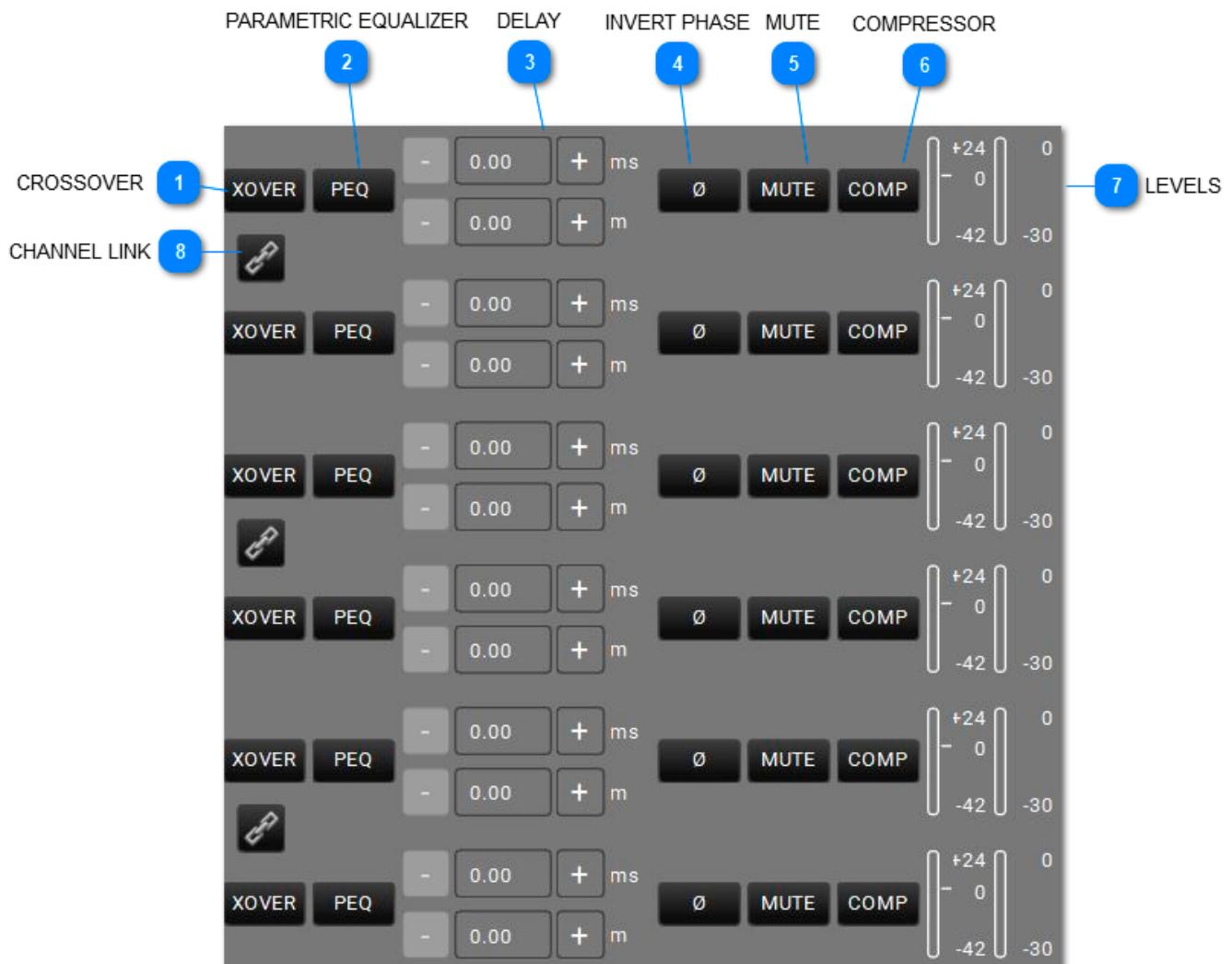
Mostra il livello del segnale di ingresso di un input.

7

**CHANNEL LINK**

Collega 2 canali adiacenti, cioè una volta abilitato, è possibile controllare 2 canali in uno.

### 5.1.2.2. CATENA DI PROCESSO DI OUTPUT



1

## CROSSOVER

XOVER

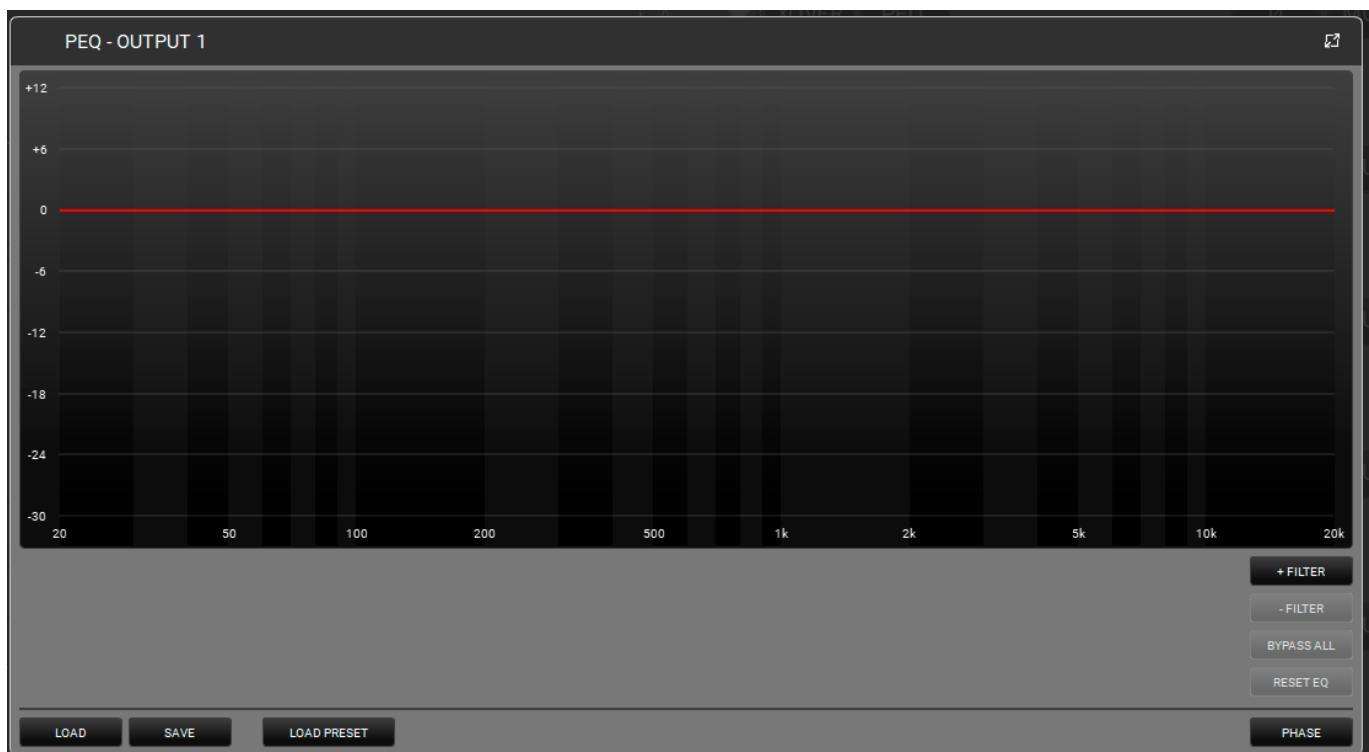


Si può impostare un HPF e un LPF per ogni canale di output, selezionando frequenze di taglio e pendenze. Ogni filtro può essere immediatamente by-passato per verificarne l'effetto. Si possono salvare o caricare preset precedenti. Per una migliore visualizzazione si possono assegnare ad ogni filtro colori diversi.

2

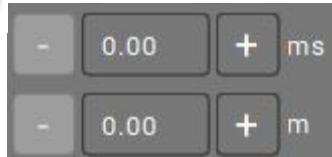
## PARAMETRIC EQUALIZER

PEQ



Applica un equalizzatore parametrico all'output prescelto. Si possono aggiungere fino a 12 filtri nella banda fra 20 e 20.000Hz. I parametri possono essere controllati in modo grafico e tramite cursori: Q (range: 0.511 - 72.134), GAIN (range: -30.0 - 12.0). Si può by-passare uno o più filtri per verificarne l'effetto, come rimuoverne uno o più in tempo reale e salvarne/caricarne i profili. Per una migliore visualizzazione si possono assegnare ad ogni filtro colori diversi. Il pulsante PHASE offre una visualizzazione della fase in base ai filtri applicati.

### 3 DELAY



Si può inserire un delay in ms (range: 0.00 - 72.90) o m (range: 0.00 - 25.02).

### 4 INVERT PHASE



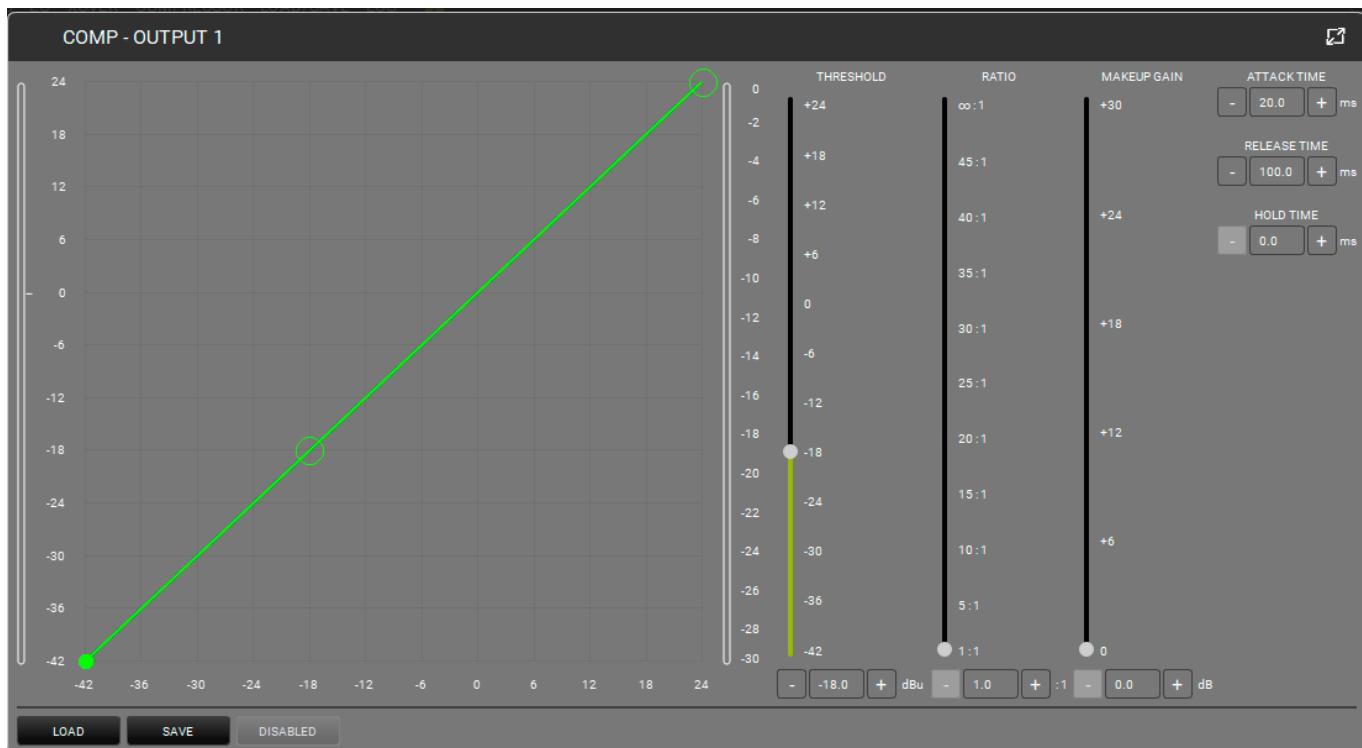
Si può invertire la fase del segnale di output.

### 5 MUTE



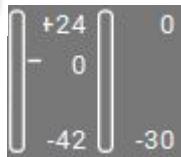
Si può mettere in mute il segnale di output.

### 6 COMPRESSOR



Applica un compressore all'input. La soglia (Threshold) e il rapporto (Ratio) possono essere controllati in modo grafico e tramite cursori. La soglia definisce il livello minimo di intervento (con la sua forma specifica). Si può configurare un attacco (range: 1-200 ms), un rilascio (range: 1-1000 ms), oltre a un Hold (0.0-1000 ms). Si può by-passare il compressore per verificarne l'effetto.

7

**LEVELS**

Mostra il livello del segnale di uscita di un output.

8

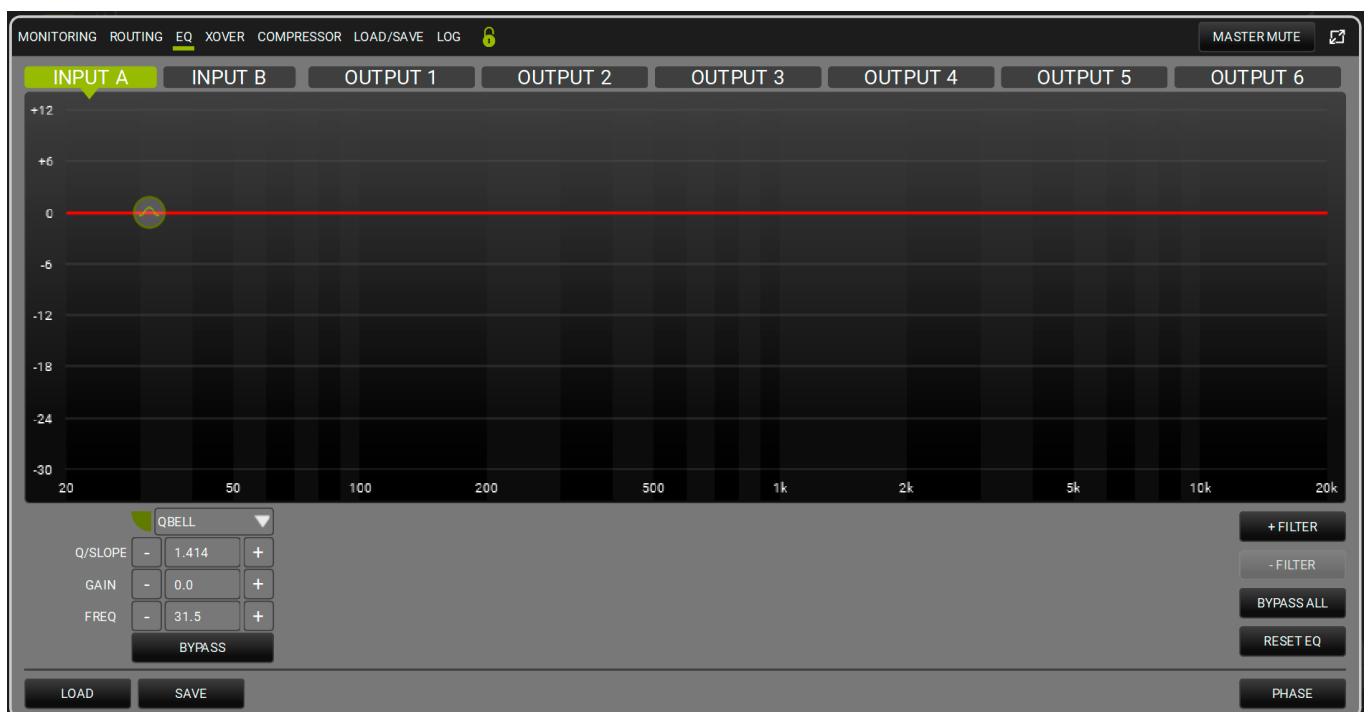
**CHANNEL LINK**

Collega 2 canali adiacenti, cioè una volta abilitato, è possibile controllare 2 canali in uno.

### 5.1.3. EQ



In questa schermata è possibile controllare l'equalizzazione di tutti gli input e output. Ad ogni canale è possibile applicare fino a 12 filtri.



Ad esempio nella scelta in figura si applica un equalizzatore parametrico all'INPUT A. Si possono aggiungere fino a 12 filtri nella banda fra 20 e 20.000Hz. I parametri possono essere controllati in modo grafico e tramite cursori: Q (range: 0.511 - 72.134), GAIN (range: -30.0 - 12.0). Si può by-passare uno o più filtri per verificarne l'effetto, come rimuoverne uno o più in tempo reale e salvarne/caricarne i profili. Per una migliore visualizzazione si possono assegnare ad ogni filtro colori diversi.

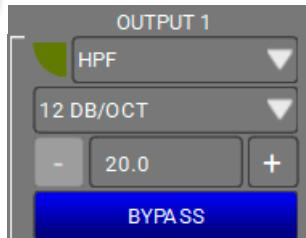
Il pulsante PHASE offre una visualizzazione della fase in base ai filtri applicati.

### 5.1.4. XOVER



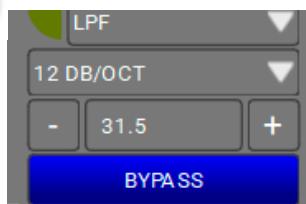
Per ogni canale output è possibile applicare un filtro HPF e LPF per modificare il crossover, selezionando le frequenze di taglio e le pendenze. Si può by-passare uno o più filtri per verificarne l'effetto, come rimuoverne uno o più in tempo reale e salvarne/caricarne i profili. Per una migliore visualizzazione si possono assegnare ad ogni filtro colori diversi.

#### 1 FILTER 1



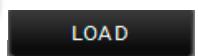
Si può scegliere tra High Pass Filter o Low Pass Filter e selezionare la pendenza (12/24/48 dB/OCT) e la frequenza di taglio.

#### 2 FILTER2



Si può scegliere tra High Pass Filter o Low Pass Filter e selezionare la pendenza (12/24/48 dB/OCT) e la frequenza di taglio.

#### 3 LOAD



Si può caricare un preset salvato in precedenza.

4

**SAVE**

SAVE

Si può salvare un preset.

## 5.1.5. COMPRESSOR



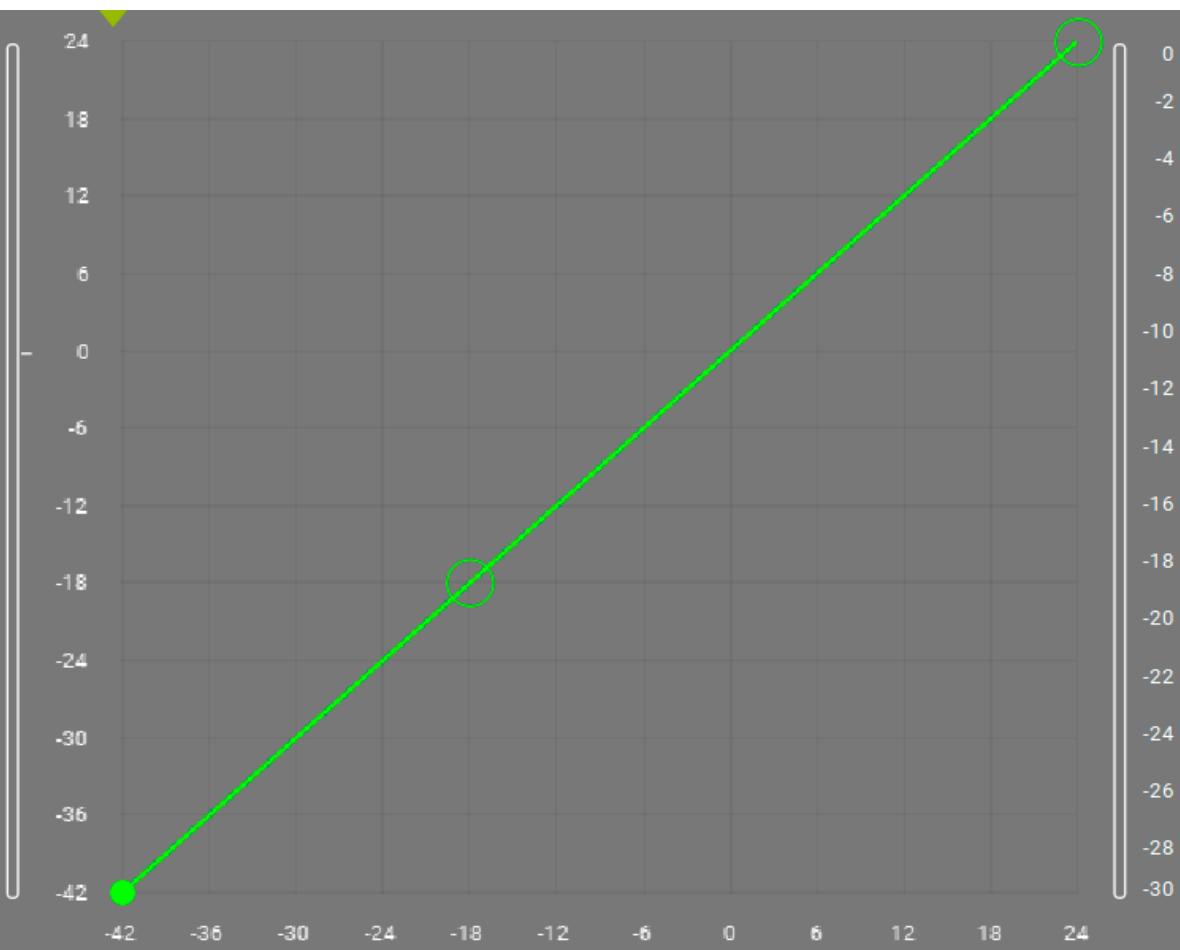
Applica un compressore all'input. La soglia (Threshold) e li rapporto (Ratio) possono essere controllati in modo grafico e tramite cursori. La soglia definisce il livello minimo di intervento (con la sua forma specifica). Si può configurare un attacco (range: 1-200 ms), un rilascio (range: 1-1000 ms), oltre a un Hold (0.0-1000 ms). Si può by-passare il compressore per verificarne l'effetto.

### 1 INPUT/OUTPUT SELECTION

INPUT A   INPUT B   OUTPUT 1   OUTPUT 2   OUTPUT 3   OUTPUT 4   OUTPUT 5   OUTPUT 6

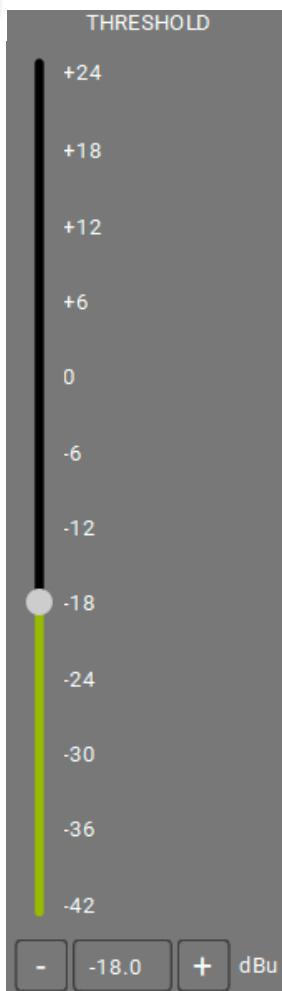
Qui è possibile selezionare il canale.

2

**SHAPE CONTROL**

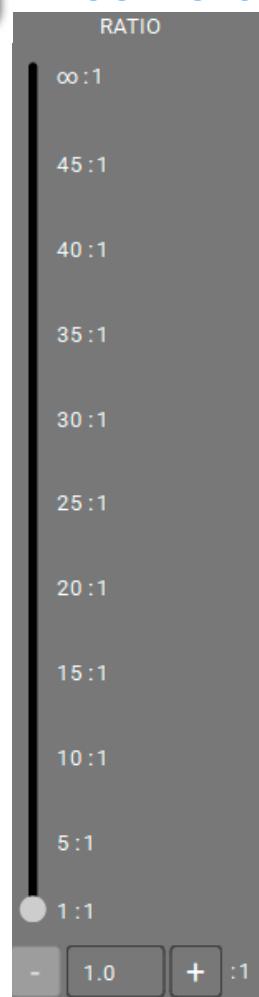
Tramite controllo grafico, permette di modellare la forma del compressore

3

**THRESHOLD SELECTION**

Permette di impostare la soglia di inizio intervento del compressore.

4

**RATIO SELECTION**

Consente di impostare il rapporto di intervento della compressione.

5

**MAKEUP GAIN SELECTION**

Definisce il guadagno da applicare al segnale processato dalla compressione.

6

**ATTACK, RELEASE, HOLD PARAMETERS**

Applica i parametri prescelti di attacco, rilascio e mantenimento del compressore.

7

**LOAD****LOAD**

Permette di caricare una configurazione (scena) di compressore salvata in precedenza.

8

**SAVE****SAVE**

Permette di salvare una configurazione di compressore per richiamarla in seguito.

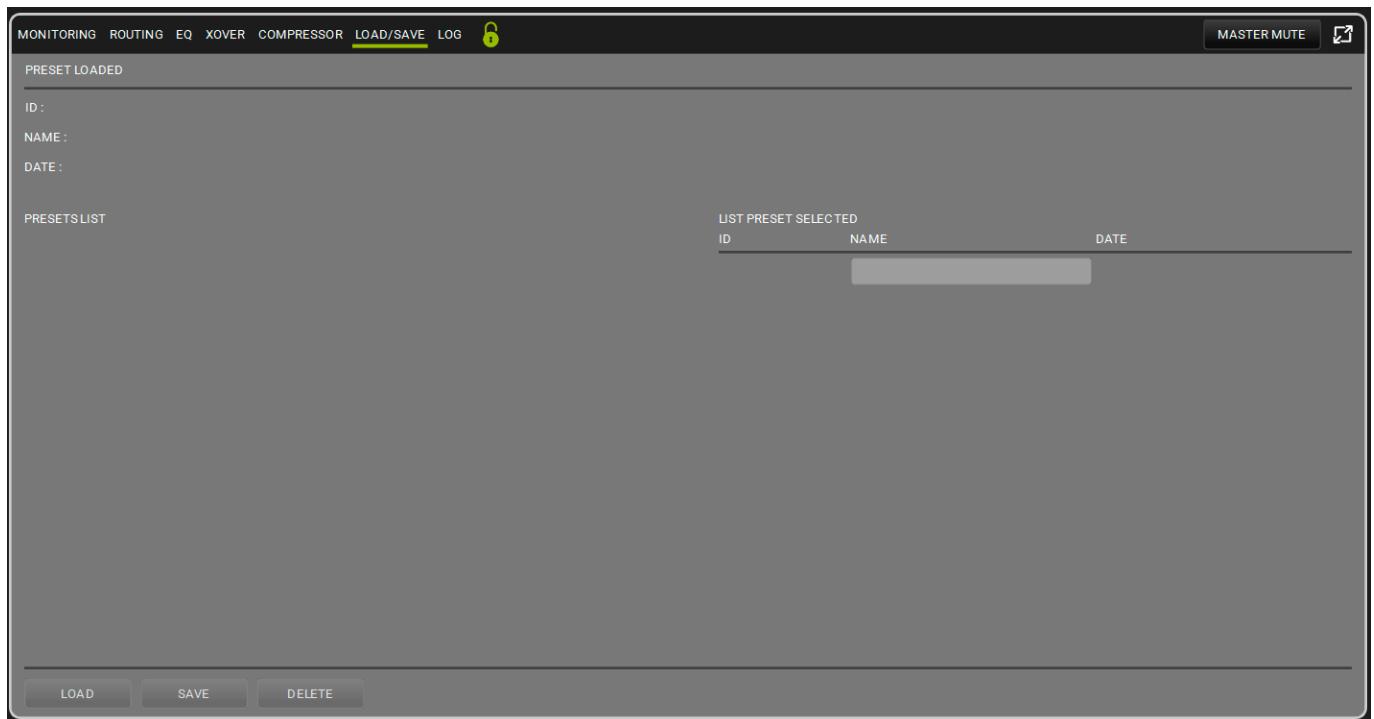
9

**DISABLED/BYPASS**

DISABLED

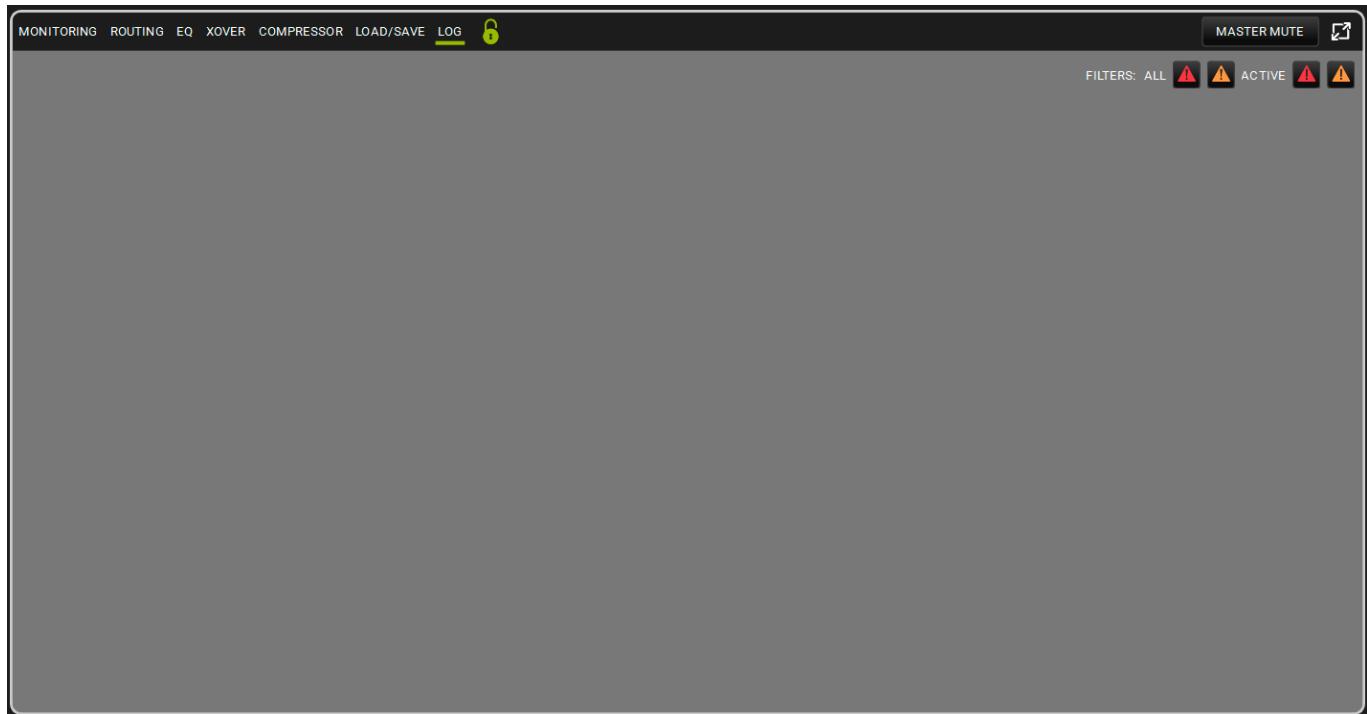
Permette di bypassare il compressore.

### 5.1.6. LOAD/SAVE



In questa schermata è possibile nominare, salvare e caricare un preset di configurazione.

### 5.1.7. LOG



In questa schermata si mostra il log di utilizzo (cronologia) di AC26N. Si trova l'eventuale lista di warning ed errori. I colori seguono i criteri generali di **AURORA NET**.

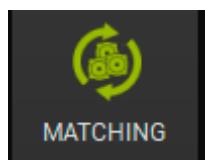
## 6. MATCHING

**AURORA NET** permette di configurare un progetto off-line virtuale, salvarlo e solo in seguito, dopo aver creato una rete di dispositivi, di trasmetterne le impostazioni desiderate a tutti i nuovi ITEM e GROUP riconosciuti (ad esempio lo scenario di un concerto live progettato in precedenza).

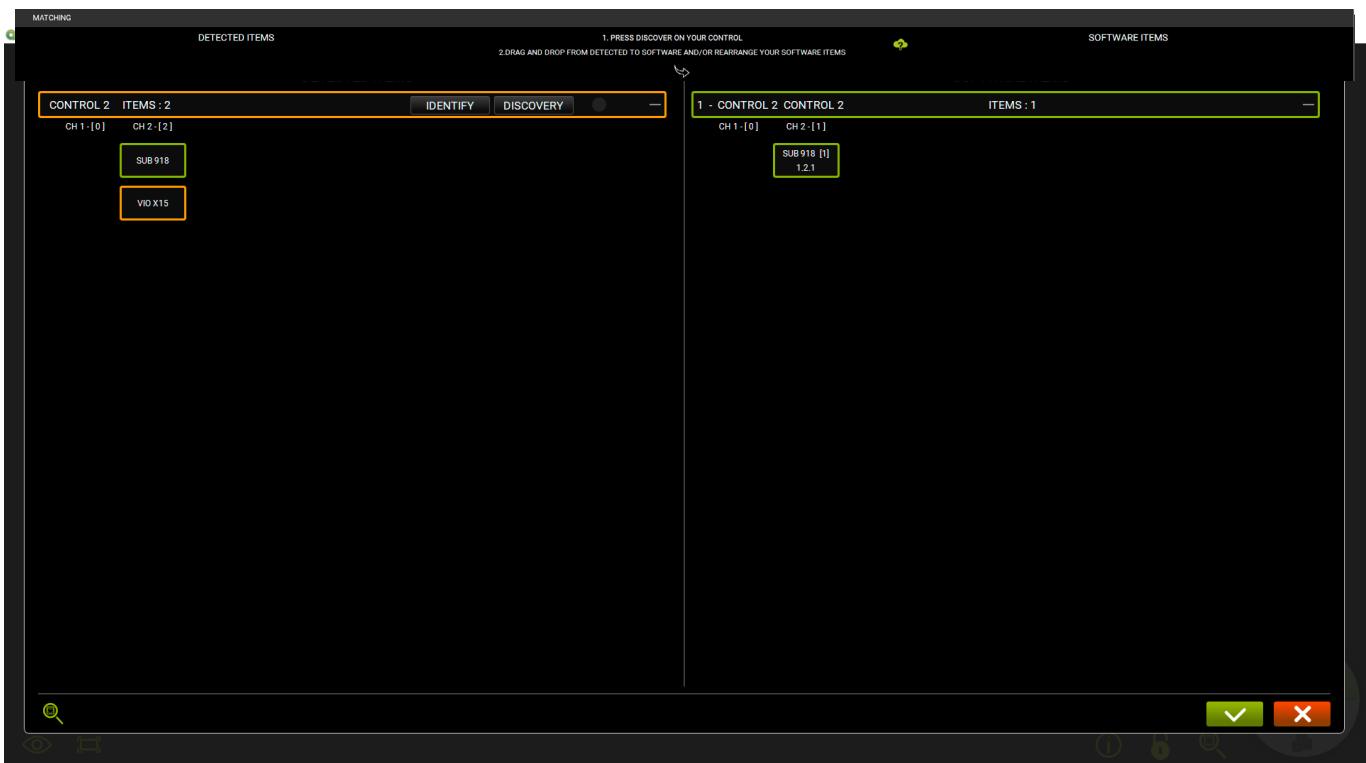
In questo caso quindi, in una prima fase, ITEM, GROUPS, NETWORK HUB, PROCESSORS, sono tutti elementi virtuali. Diventano reali solo quando connessi, accesi e riconosciuti dal sistema hardware/software.

Oltre a questa considerazione, se ci fosse una parziale disconnessione di uno o più dispositivi dalla rete mentre sono on-line, un progetto in quel momento non rappresenterebbe più la fotografia reale di ciò che sta suonando.

L'ambiente di MATCHING fornisce una risposta a questi e ad altri casi, con un'interfaccia di utilizzo semplificata. Si apre automaticamente quando ci si connette ad una rete (usando il tasto GO ONLINE, vedi il capitolo 3.2 per ulteriori informazioni) o manualmente cliccando la seguente icona:



## 6.1. SOFTWARE/DETECTED MATCHING



Come si può visualizzare sopra, l'ambiente di MATCHING è suddiviso in due sezioni principali:

- DETECTED ITEMS (rilevati nel mondo reale)
- SOFTWARE ITEMS (virtuali)

Nella sezione inferiore c'è un pulsante

**IDENTIFY**

**DISCOVERY**

Nella sezione DETECTED ITEMS sono presenti i pulsanti **IDENTIFY** e **DISCOVERY**. Vedi il capitolo 3.2 per ulteriori informazioni.

I colori sono importanti per il comportamento MATCHING:

VERDE: evidenzia che l'ITEM è in elenco virtuale (SOFTWARE ITEMS: verde) e riconosciuto nel mondo reale (DETECTED ITEMS: verde) nel progetto.

ARANCIO: evidenzia che l'ITEM è stato rilevato ma non era presente nel progetto (SOFTWARE ITEMS: arancio), oppure è nel progetto ma non rilevato (DETECTED ITEMS: arancio).

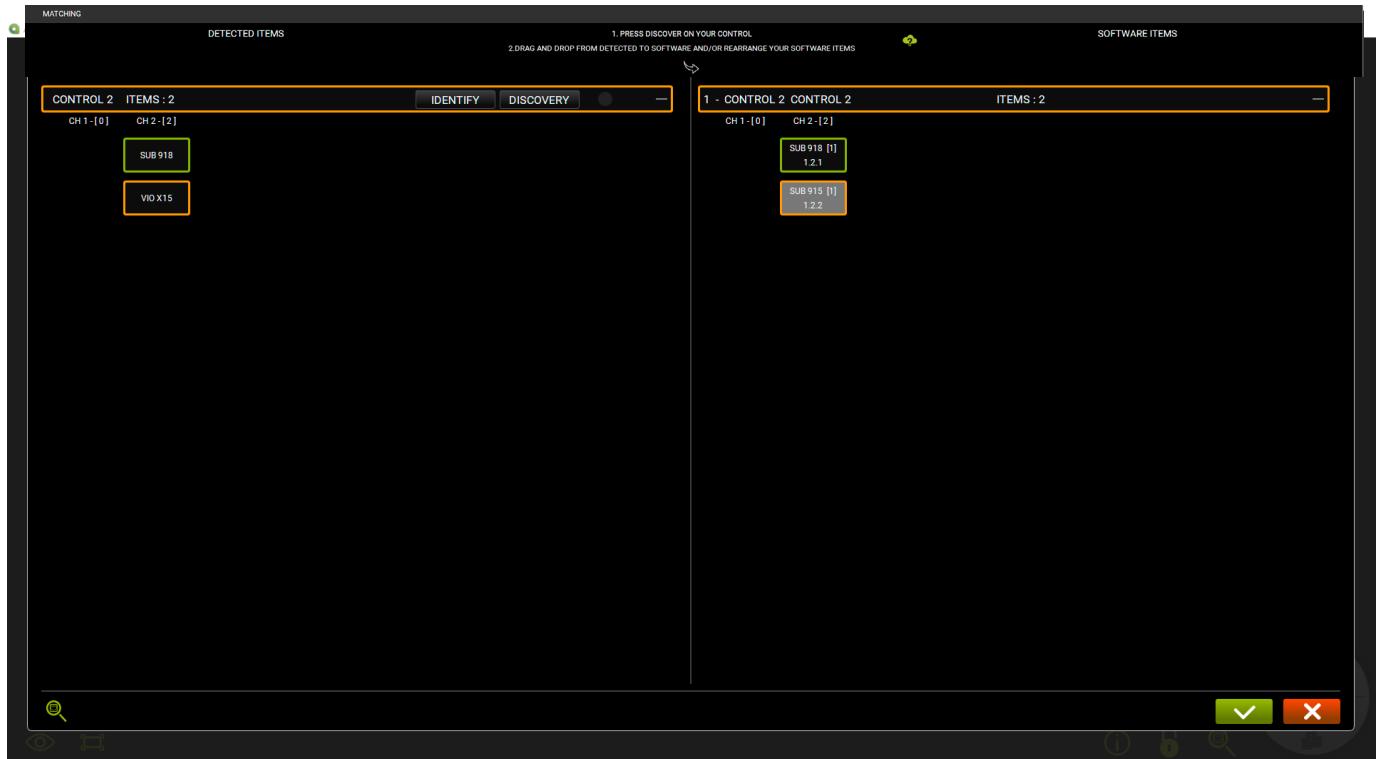
La selezione multipla può avvenire in 2 modi:

1. Tenendo premuto CTRL si selezionano con il click sinistro del mouse solo gli elementi prescelti
2. Tenendo premuto SHIFT: con il click sinistro sul primo e l'ultimo elemento, si seleziona tutto l'insieme

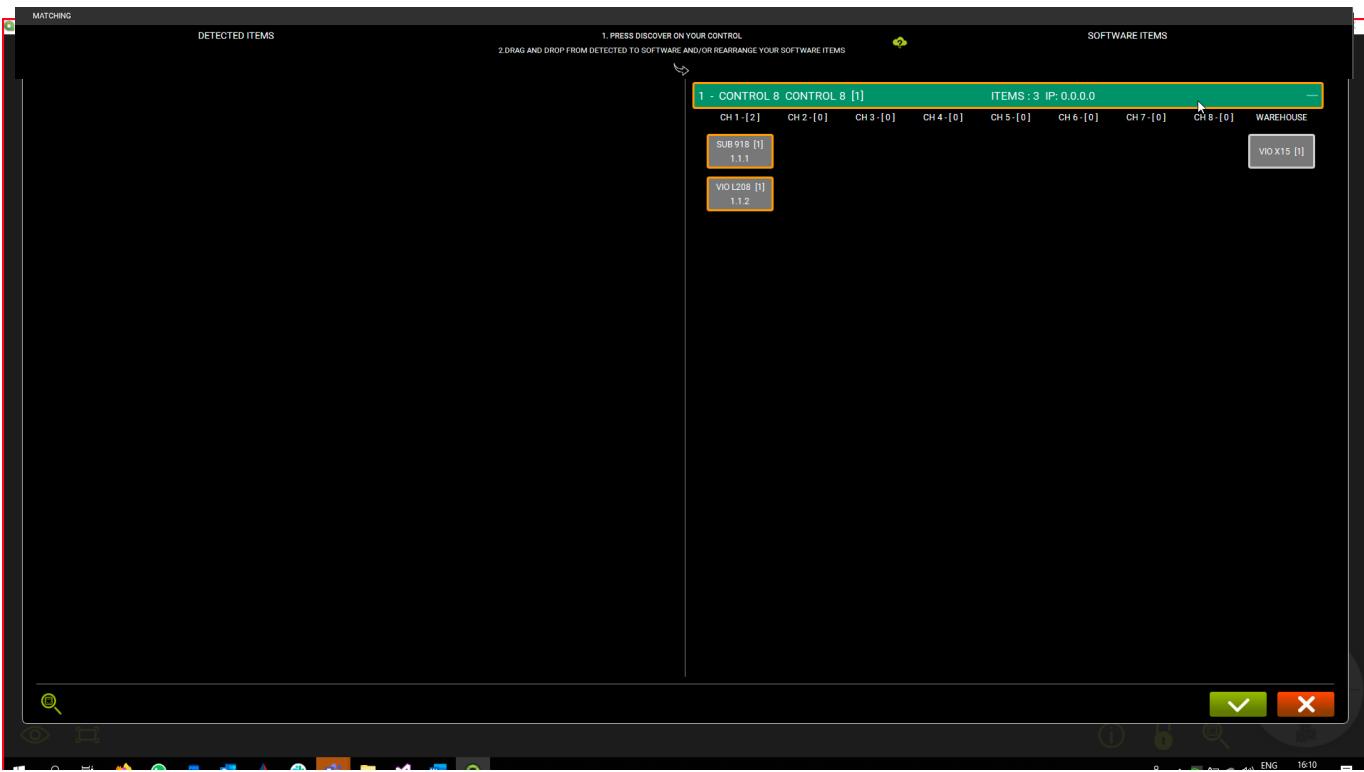
Negli esempi mostrati nelle figure successive, il subwoofer (SUB 918) è nel progetto e propriamente connesso, lo speaker (VIO X15) è rilevato ma non nel progetto, e il subwoofer (SUB 915) è nel progetto ma non rilevato.

In questa schermata, si può usare un drag and drop per aggiungere VIO X15 (rilevato nel mondo reale) nel progetto.

L' ITEM non rilevato (SUB 918 in questo esempio) sarà immagazzinato in un "deposito" WAREHOUSE (vedi il paragrafo successivo per ulteriori informazioni).



## 6.2. WAREHOUSE



Se un ITEM che non era nel progetto è rilevato nel mondo reale, può essere aggiunto alla lista SOFTWARE ITEMS. Con un Drag and drop questo nuovo ITEM rilevato si può spostare quindi dalla sezione DETECTED ITEMS nella sezione SOFTWARE ITEMS per avere un match perfetto e allineato.

Nel caso durante questa operazione un ITEM precedentemente presente nella sezione SOFTWARE ITEMS non fosse stato rilevato nel mondo reale (in questo caso l'ITEM è un VIO X15), quando altri elementi rilevati vengono traslati con un drag&drop, quest'ultimo è spostato nella colonna WAREHOUSE, come mostrato qui sopra.

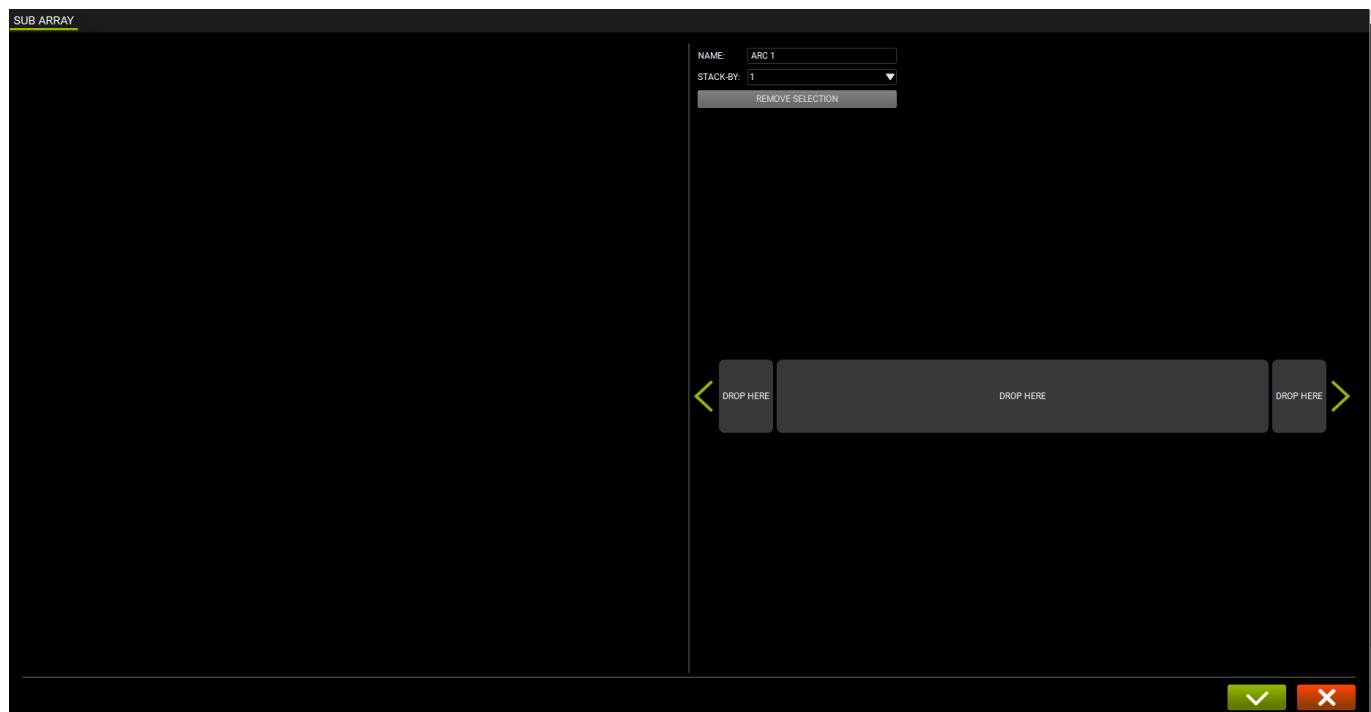
## 7. ARC SUB

L'ambiente ARC SUB permette di definire e controllare una configurazione di subwoofer distribuita davanti al palco: questo (un ARCO) è un tipo speciale di 'GROUP', in cui gli ITEM possono essere solo subwoofer.

In scenari pratici, l'utente, operando con subwoofer, può avere la necessità di creare array il più possibile direzionali a partire da sorgenti quasi-omnidirezionali (al di sotto di determinate frequenze).

Questo implica l'utilizzo di geometrie di montaggio ad hoc, e l'utilizzo di delay specifico legato allo specifico posizionamento.

Il controllo combinato dei parametri in una distribuzione ad arco porta alla percezione da parte del pubblico di un suono il più possibile uniforme e porta d'altra parte alla riduzione di ritorni indesiderati (si pensi anche al caso di installazioni interne per esempio, o a ritorni indesiderati sul palco). Per semplificare questa gestione di vari parametri una distribuzione ad arco viene visualizzata e controllata in una sola schermata, ed il raggruppamento è chiamato ARC SUB.

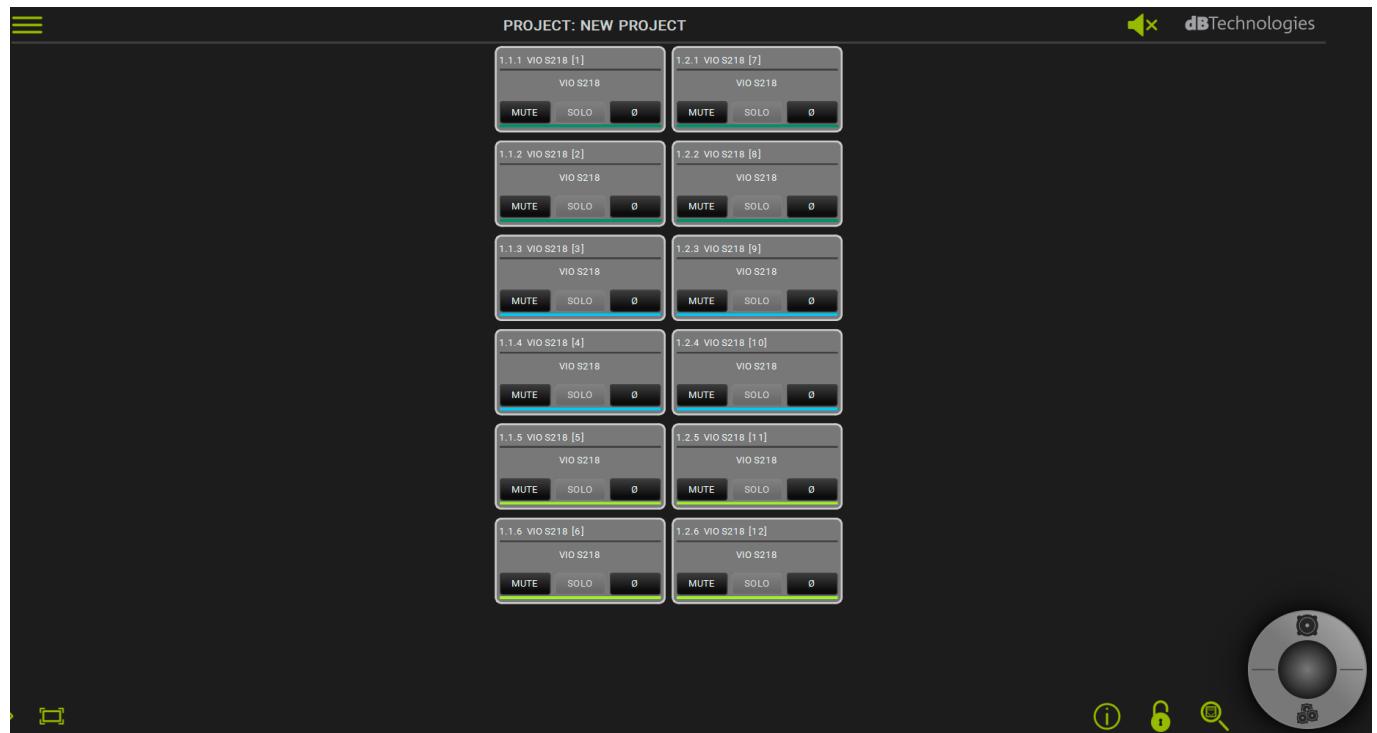


## 7.1. GENERAZIONE DI UN ARC SUB

Un ARC SUB può essere creato col drag&drop di subwoofer.  
Il GROUP si chiama quindi ARC SUB.

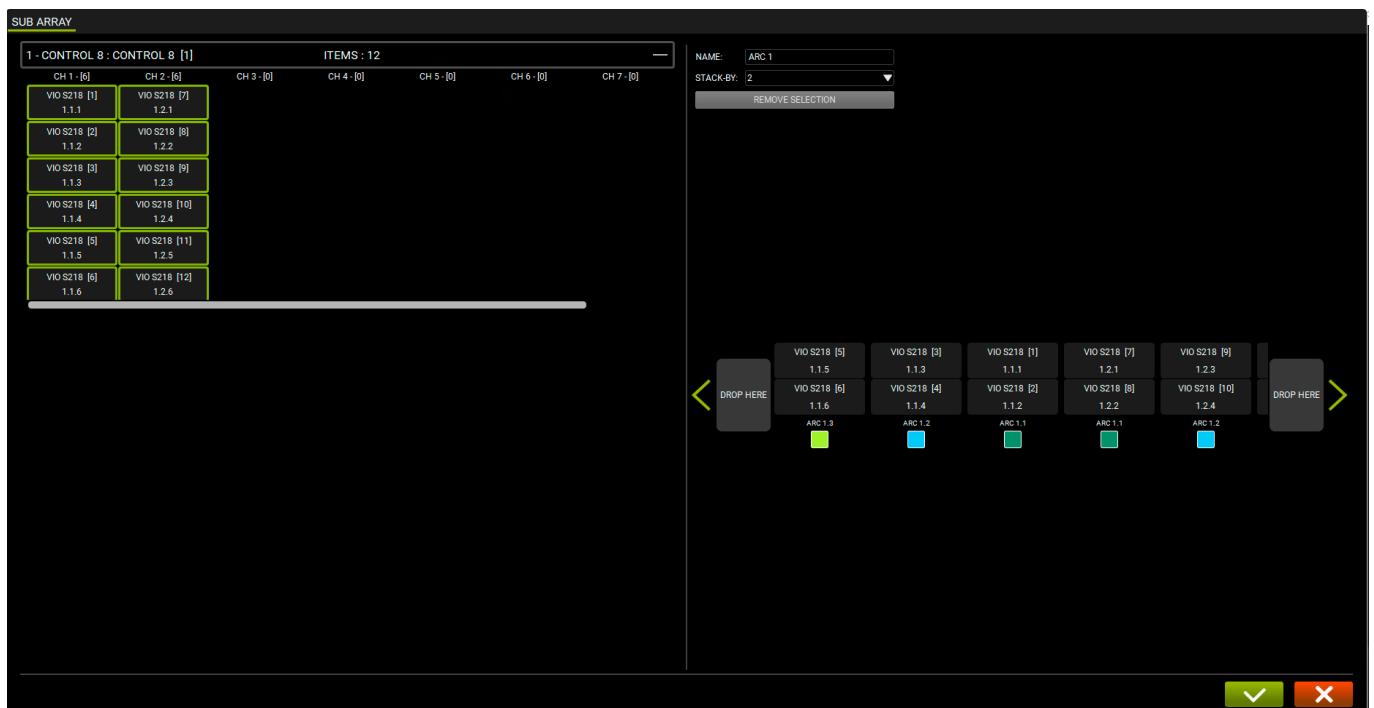
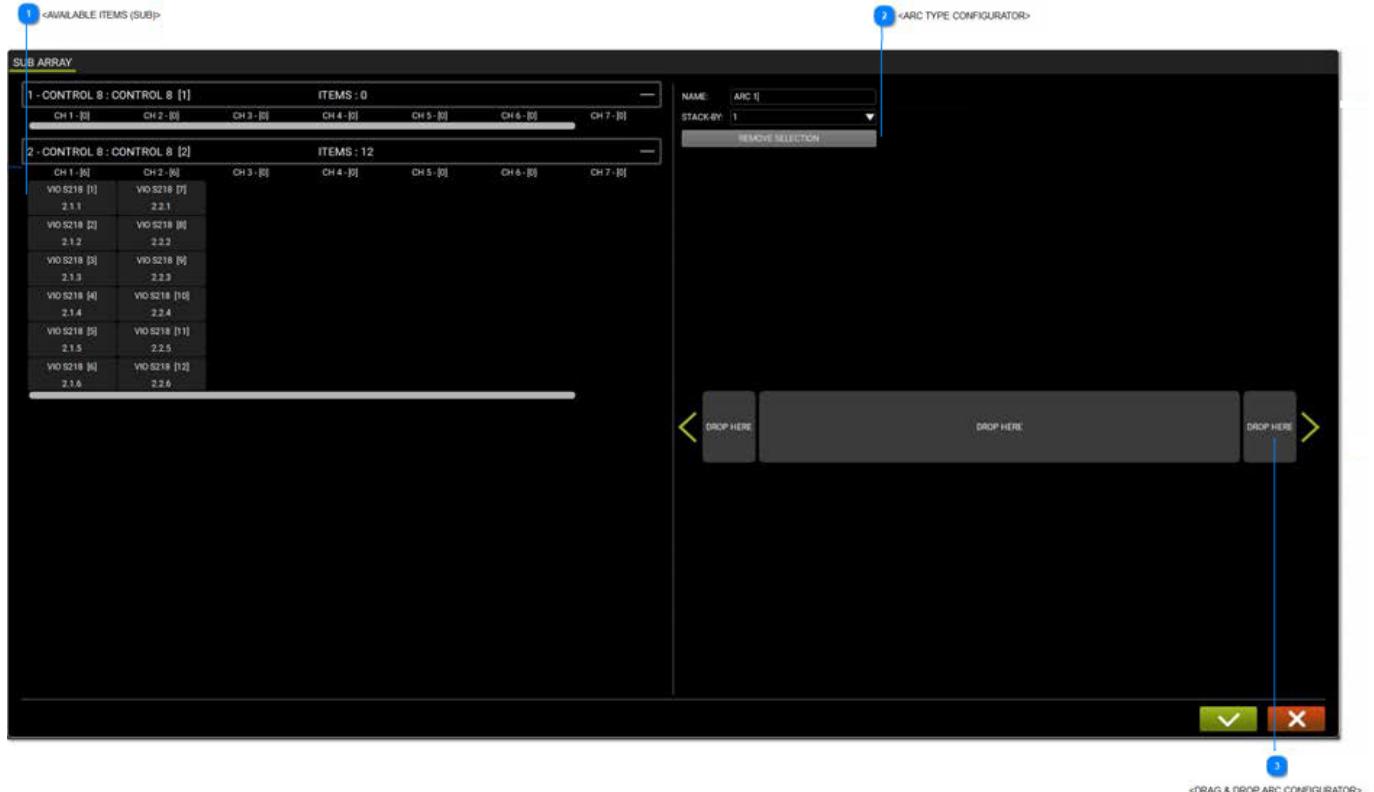
### 7.1.1. AGGIUNTA DI SUBWOOFER AD UN ARCO

Aggiungere subwoofer utilizzando la procedura standard come descritto nel capitolo 2.3.



## 7.1.2. POSIZIONAMENTO DEI SUBWOOFER

Disporre i subwoofer come necessario. La schermata consente il drag and drop, e notare che i subwoofer possono essere posizionati come stacked (selezionando il numero di elementi), e distribuiti a destra, a sinistra, o in posizione destra (DROP HERE).



1

**AVAILABLE ITEMS (SUB)**

CH 1 - [6]	CH 2 - [6]
VIO S218 [1] 2.1.1	VIO S218 [7] 2.2.1
VIO S218 [2] 2.1.2	VIO S218 [8] 2.2.2
VIO S218 [3] 2.1.3	VIO S218 [9] 2.2.3
VIO S218 [4] 2.1.4	VIO S218 [10] 2.2.4
VIO S218 [5] 2.1.5	VIO S218 [11] 2.2.5
VIO S218 [6] 2.1.6	VIO S218 [12] 2.2.6

Nella colonna a sinistra sono mostrati i subwoofer disponibili. Se sono mostrati ITEM non subwoofer, essi non possono essere impiegati per creare un ARC SUB.

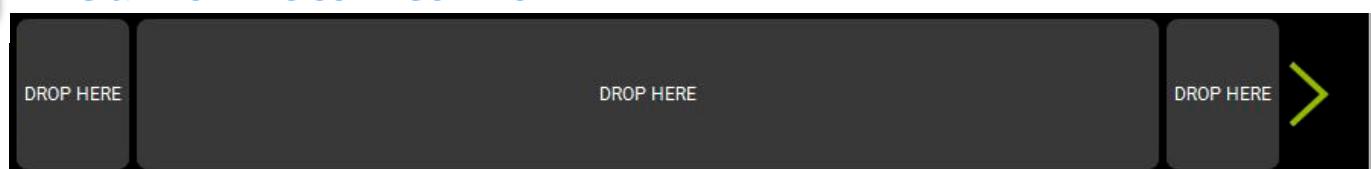
2

**ARC TYPE CONFIGURATOR**

NAME:	ARC 1
STACK-BY:	1 ▾
<b>REMOVE SELECTION</b>	

Nella colonna a destra è possibile determinare un'etichetta NAME per l'ARC SUB e selezionarne il numero di elementi per colonna in configurazione stacked.

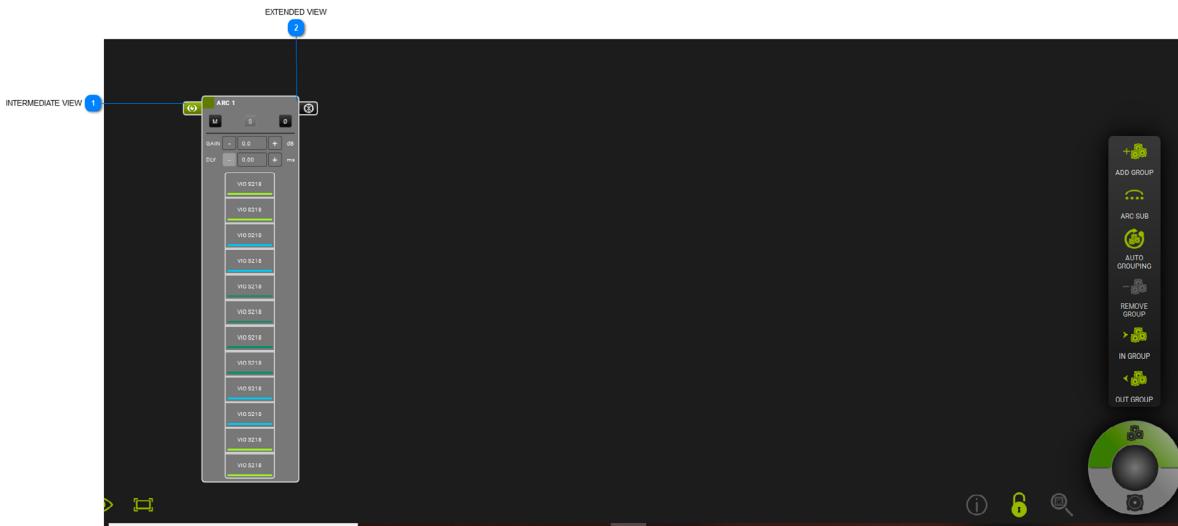
3

**DRAG & DROP ARC CONFIGURATOR**

Trascinandoli nel DROP HERE box, i subwoofer sono visualizzati seguendo le regole di configurazione stacked immesse nell'ARC TYPE CONFIGURATOR.

## 7.2. ARC SUB CONTROL

Una volta che è creato un ARC SUB, viene controllato come un qualsiasi GROUP, quindi può anche esserne estesa la modalità di visualizzazione per accedere ai controlli specifici.



### 1 INTERMEDIATE VIEW



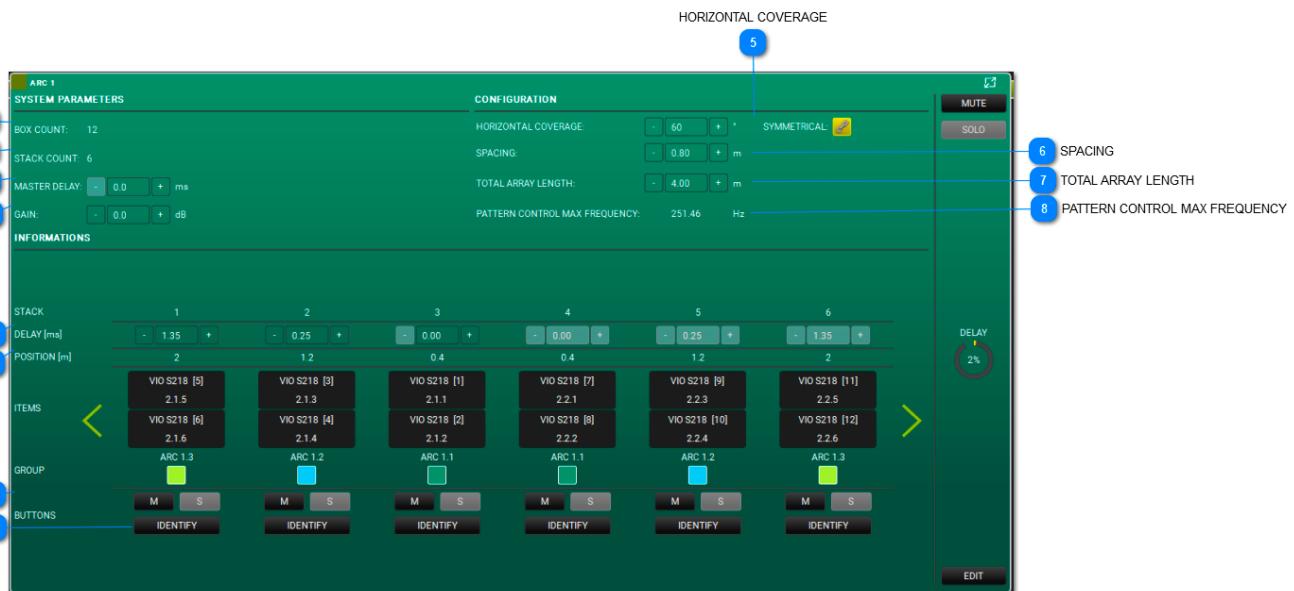
Abilita la visualizzazione intermedia ARC SUB, mostrandone gli elementi che costituiscono il gruppo.

### 2 EXTENDED VIEW



Permette di visualizzare e quindi modificare i parametri specifici che interessano un arco di subwoofer ARC SUB GROUP.

## 7.2.1. GROUP CONTROL



### 1 BOX COUNT

**BOX COUNT:** 12

Mostra il numero di subwoofer nel gruppo.

### 2 STACK COUNT

**STACK COUNT:** 6

Mostra il numero di elementi stacked nel gruppo.

### 3 MASTER DELAY

**MASTER DELAY:** - 0.0 + ms

Imposta il delay dell'arco (range: 0.0 - 61.2ms).

### 4 GAIN

**GAIN:** - 0.0 + dB

Imposta il guadagno dell'arco (range: -90 - 10.0dB).

### 5 HORIZONTAL COVERAGE

**HORIZONTAL COVERAGE:** - 60 + ° SYMMETRICAL:

Imposta il coverage dell'arco desiderato (range: 0 - 180°) ed il criterio di simmetria.

### 6 SPACING

**SPACING:** - 0.80 + m

Permette il distanziamento fra subwoofer stacked (range: 0.1 - 25.00m).

### 7 TOTAL ARRAY LENGTH

**TOTAL ARRAY LENGTH:** - 4.00 + m

Definisce l'estensione totale dell'arco (range: 0.2 - 50.00).

**8 PATTERN CONTROL MAX FREQUENCY**

PATTERN CONTROL MAX FREQUENCY: 251.46 Hz

Valore che si genera in dipendenza dai vari parametri immessi.

**9 DELAY**

DELAY [ms] - 1.35 +

Delay applicabile al singolo stack.

**10 POSITION**

POSITION [m] 2

Valore che si genera in dipendenza dai vari parametri immessi.

**11 MUTE/SOLO**

MUTE/SOLO M S

Funzioni MUTE and SOLO da applicare allo stack prescelto.

**12 IDENTIFY**

IDENTIFY

Serve a identificare lo stack prescelto all'interno dell'arco.

## 8. INTEGRAZIONE CON IL PROTOCOLLO OSC PER IL CONTROLLO REMOTO DA APP

**AURORA NET**, tramite lo standard OSC (Open Sound Control), può essere controllata da remoto, utilizzando una rete wi-fi o cablata.

E' necessario:

- avere creato una rete RDNet con Aurora NET in modo da controllare tutti i dispositivi desiderati
  - abilitare nelle preferenze di Aurora l'utilizzo di OSC, l'IP dell'interfaccia e la porta di ingresso ed uscita (vedi Figura 3)
  - collegare un dispositivo di controllo (su cui è installata un'app che sfrutta il protocollo OSC) a una rete wi-fi/cablata configurata come da impostazioni indicate su **AURORA NET** (vedi Figura di esempio 2)
  - utilizzare il vocabolario di comandi che si trova nell'apposita sezione del software (vedi particolare in Figura 1)
- Per visualizzare un esempio di riferimento, riferirsi alla figura sottostante (Figura 2)



FIGURA 1

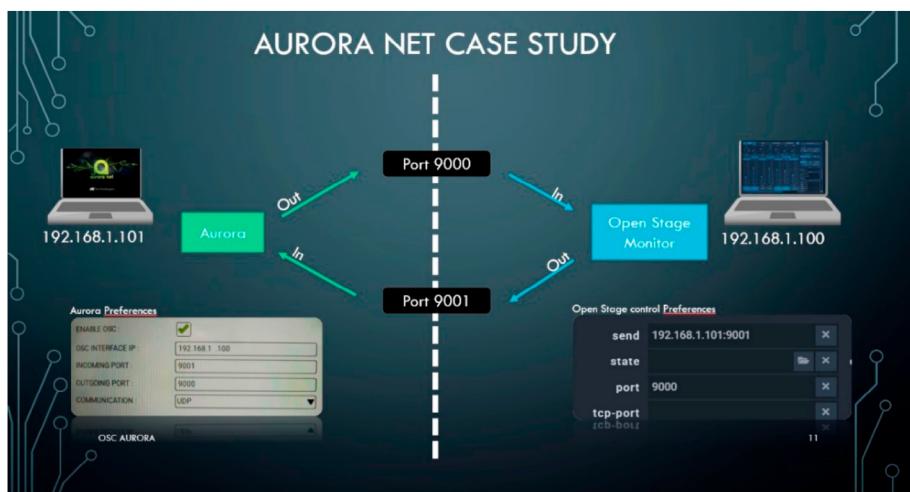


FIGURA 2

Una volta avviato **AURORA NET**, il menù consente tra le opzioni di selezionare la voce OSC per le varie impostazioni di rete (Figura 3), ed un'apposita icona abilita l'opzione del menu dizionario, tramite il quale impostare i comandi con apposite app di terze parti (non fornite).

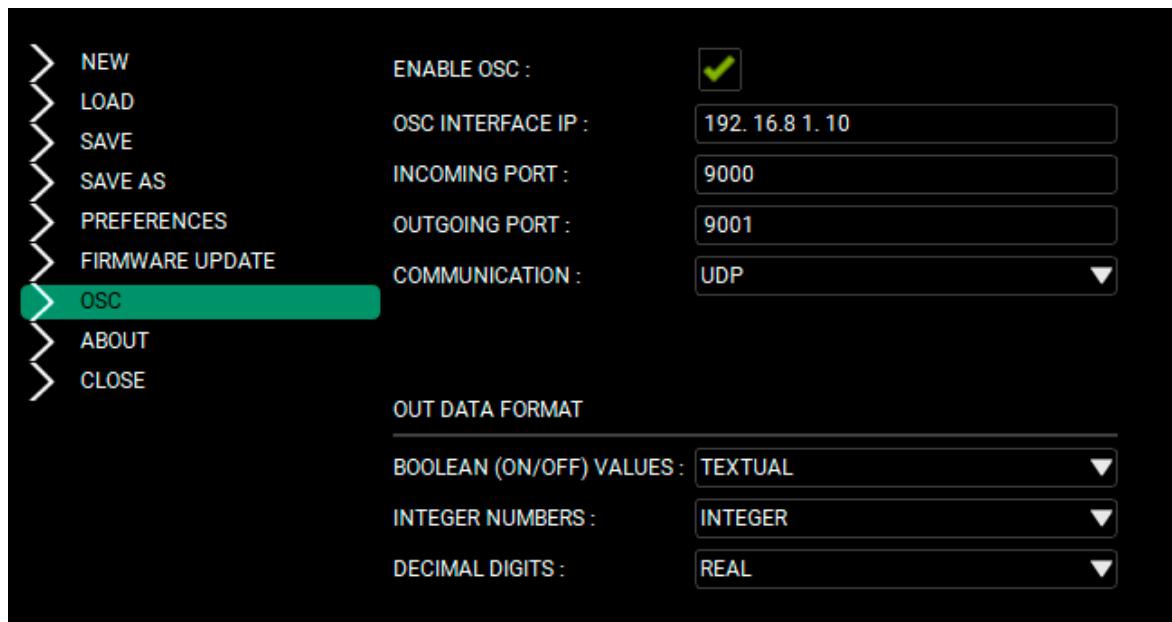
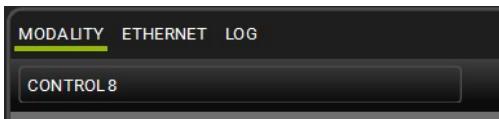


FIGURA 3

## 9. COLORI E WARNING

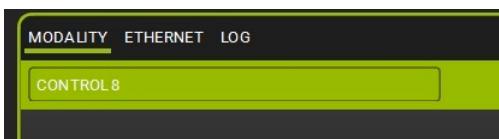
I colori dell'aspetto di quanto appare a schermo danno immediate informazioni all'utente. Tenerne conto nella gestione dei progetti.

- ASPETTO EVIDENZIATO DA COLORE GRIGIO/NESSUN COLORE:



L'elemento/progetto è OFFLINE.

- ASPETTO EVIDENZIATO DA COLORE VERDE:



L'elemento/progetto è ONLINE.

- ASPETTO EVIDENZIATO DA COLORE ARANCIO:



Sono generalmente messaggi di warning per la cui comprensione è utile visualizzare il LOG (ITEM).

- MESSAGGI EVIDENZIATI IN COLORE ROSSO:



Questi errori (generalmente relativi all'hardware) vanno immediatamente analizzati nella sezione LOG (ITEM).

**TABLE OF CONTENTS**

<b>1. GENERAL INFORMATION</b>	<b>88</b>
1.1. WELCOME!	89
1.2. SYSTEM REQUIREMENTS	90
1.3. INSTALLATION	91
<b>2. CONTROLS OVERVIEW</b>	<b>92</b>
2.1. MAIN MENU BUTTON	95
2.2. TOOLBAR	98
2.3. CONTROL WHEEL: ITEMS AND GROUPS	101
2.4. USING THE ZOOM	111
<b>3. CONNECT AND GO ONLINE</b>	<b>112</b>
3.1. CONFIGURING YOUR NETWORK	113
3.2. IDENTIFY, GO ONLINE	115
<b>4. ITEM AND GROUP PARAMETERS</b>	<b>118</b>
4.1. ITEM PARAMETERS	119
4.2. GROUP PARAMETERS	124
<b>5. AC26N - AUDIO DIGITAL PROCESSOR</b>	<b>128</b>
5.1. MAIN DIALOG BOX	129
5.1.1. MONITORING	130
5.1.2. ROUTING	133
5.1.2.1. INPUT PROCESSING CHAIN	137
5.1.2.2. OUTPUT PROCESSING CHAIN	140
5.1.3. EQ	144
5.1.4. XOVER	146
5.1.5. COMPRESSOR	148
5.1.6. LOAD/SAVE	154
5.1.7. LOG	155
<b>6. MATCHING</b>	<b>156</b>
6.1. SOFTWARE/DETECTED MATCHING	157
6.2. WAREHOUSE STORAGE	159
<b>7. ARC SUB</b>	<b>160</b>
7.1. ARC SUB GENERATION	161
7.1.1. ADDING ITEMS	162
7.1.2. SUB PLACEMENT	163
7.2. ARC SUB CONTROL	165
7.2.1. GROUP CONTROL	166
<b>8. INTEGRATION WITH OSC PROTOCOL FOR REMOTE CONTROL VIA APP</b>	<b>168</b>
<b>9. COLORS AND WARNINGS</b>	<b>169</b>

## 1. GENERAL INFORMATION

### *DISCLAIMER*

*The information in this document is subject to change without notice.  
The software described by this manual is subject to a Licence Agreement.  
All rights reserved.*

### *ABOUT THE PROGRAM VERSION AND THIS MANUAL*

1.     *The screenshots are taken from a Windows operating system*
2.     *The related skin preference is set to the “DARK” option*

## 1.1. WELCOME!

Thank you for your purchase!

**AURORA NET** is the flagship software application designed to configure and manage the dBTechnologies professional sound systems. It is a cross-platform, touch-oriented tool. It can be operated with a mouse or a touchscreen device.

It is also possible to:

1. work online, immediately configuring an RDnet control 2 or control 8 based audio network
2. work offline, save a project, and recall projects in an instant.

The **AURORA NET** philosophy creates a user-friendly graphic environment in which audio or control devices are referred to as **ITEMS**. You can extensively configure and control **ITEMS** and receive real-time status information. You can organise **ITEMS** into **GROUPS** according to one or more logical or physical parameters.

## 1.2. SYSTEM REQUIREMENTS

**AURORA NET** is cross-platform software.

The minimum system requirements show the specifications your computer must have to be able to use the software. A more powerful system may be required for certain tasks or larger projects.

- MAC OS X version 10.12 (SIERRA) or higher (64-bit only)  
Intel dual core CPU or higher  
4 GB RAM
- WINDOWS 7 (64-bit only) SP1 or higher  
Intel or AMD dual core CPU or higher  
4 GB RAM
- USB/ETHERNET CONNECTIONS REQUIRED (FOR CONTROL 2 / CONTROL 8 LINKS)

*Mac, Mac OS and OS X are trademarks of Apple Inc., registered in the US and other countries. Intel is a trademark of Intel Corporation in the U.S. and other countries. AMD is a registered trademark of Advanced Micro Devices. All other product and company names are trademarks and registered trademarks of their respective holders. All specifications are subject to change without notice.*

## 1.3. INSTALLATION

### Register an account

The installation files are available for registered users only. Check your registration status at:  
<http://www.dbtechnologies.com/en/support/my-account>

### Download installation for PC or MAC

The installation files are available to download from:  
<http://www.dbtechnologies.com/en/downloads.aspx>

Or alternatively, once you are logged in, you can check the **MY ACCOUNT** section to see available downloads.

### Windows PC

After downloading, double-click the archive for self-extraction. After extraction, open the folder that appears and double-click the .exe setup file.

### OS X

After downloading, open the disc image. Drag **AURORA NET** to your Applications folder.

## 2. CONTROLS OVERVIEW

The project window of **AURORA NET** allows you to manage settings and operations.

MAIN MENU BUTTON



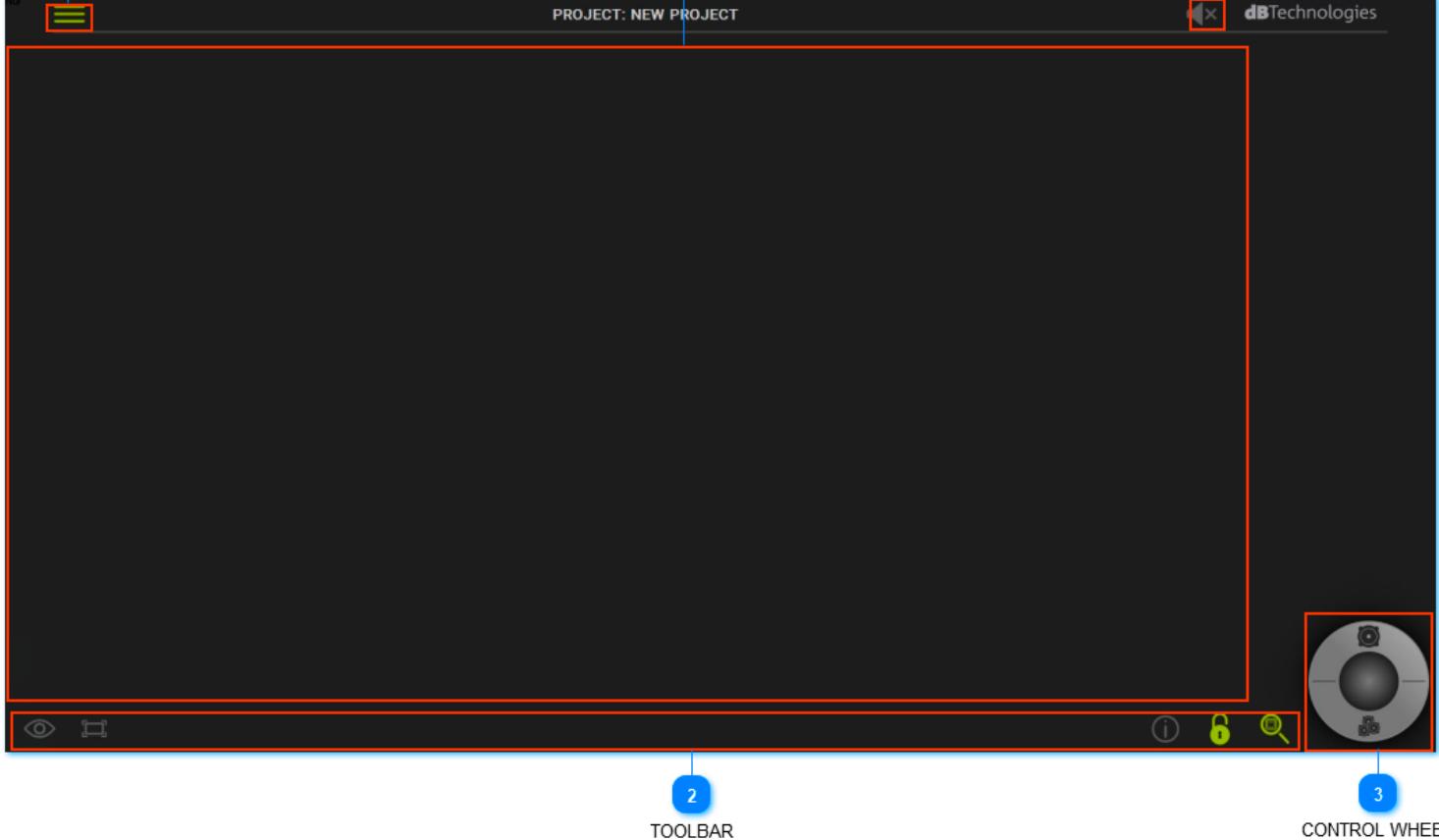
WORKSPACE



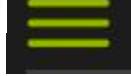
&lt;MUTE ALL&gt;



PROJECT: NEW PROJECT



### 1 MAIN MENU BUTTON



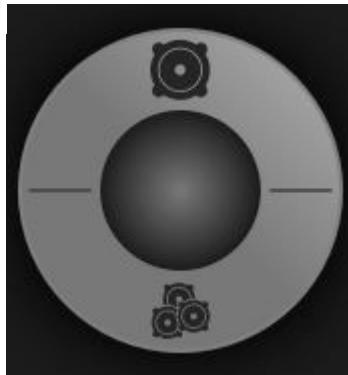
Gives access to the main file and preference functions.

### 2 TOOLBAR



Lets you use the main tools for the project control.

### 3 CONTROL WHEEL



Allows you to manage **ITEMS** and **GROUPS**.

4

**WORKSPACE**

Displays your projects, and their parameters and configurations. To adjust the view, hold down the right mouse button and move it in the preferred direction. If using a touchpad or touchscreen device scroll using two fingers in an empty space, in the preferred direction. Use the left mouse button (or one finger if using a touchscreen) to select objects.

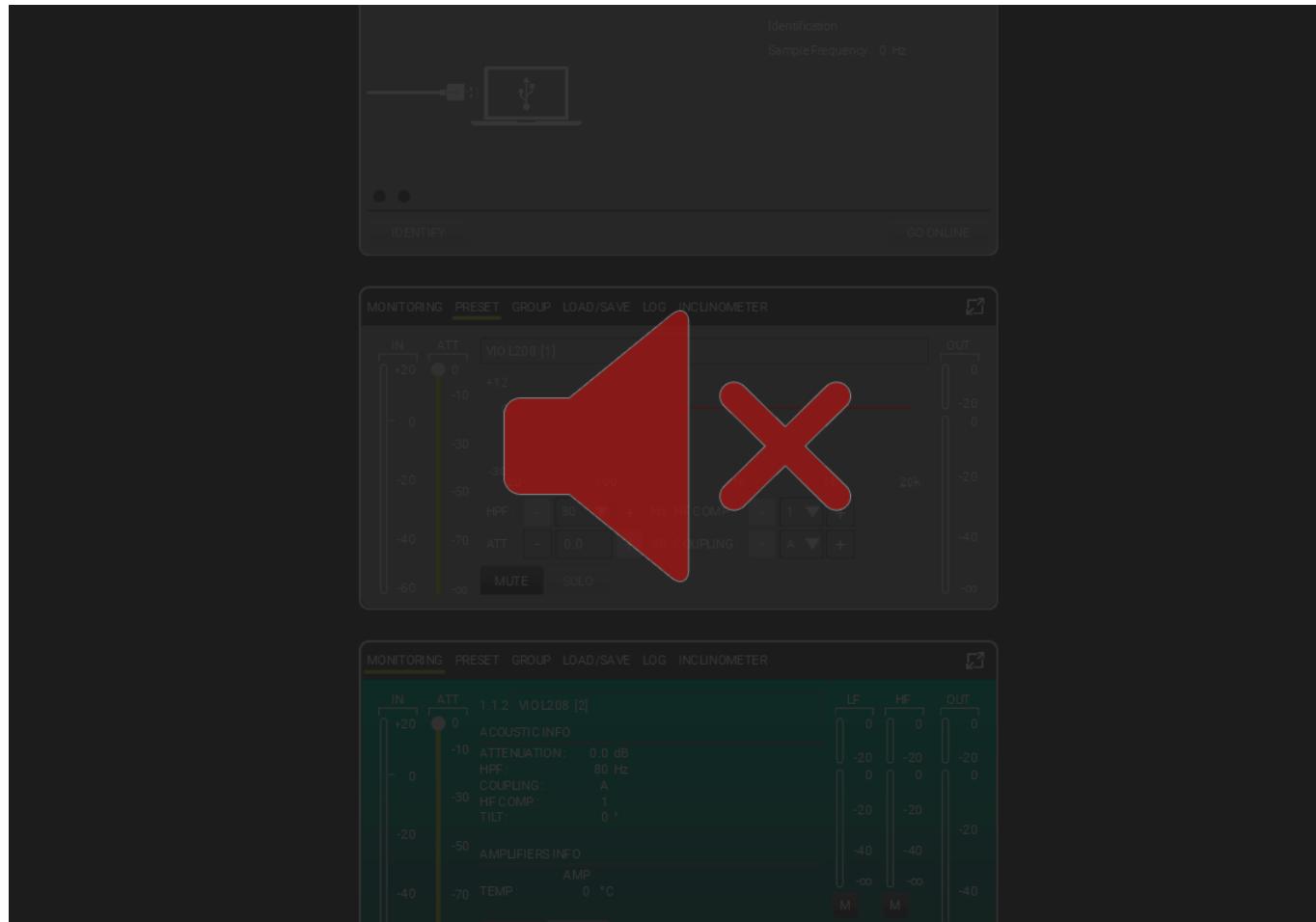
5

**<MUTE ALL>**

This function instantly mutes all connected devices. When selected, a confirmation screen is displayed.



To disable this function, you must click on the icon that appears in the centre of the screen.

**NOTE**

If functions are available, the buttons are green.

If the project is empty, or functions are unavailable, they will be greyed out.

## 2.1. MAIN MENU BUTTON

The **MAIN MENU BUTTON** allows the user to access the main file and preference functions:



You can:



Label and save your project in your preferred computer location.



Find and load your existing project.



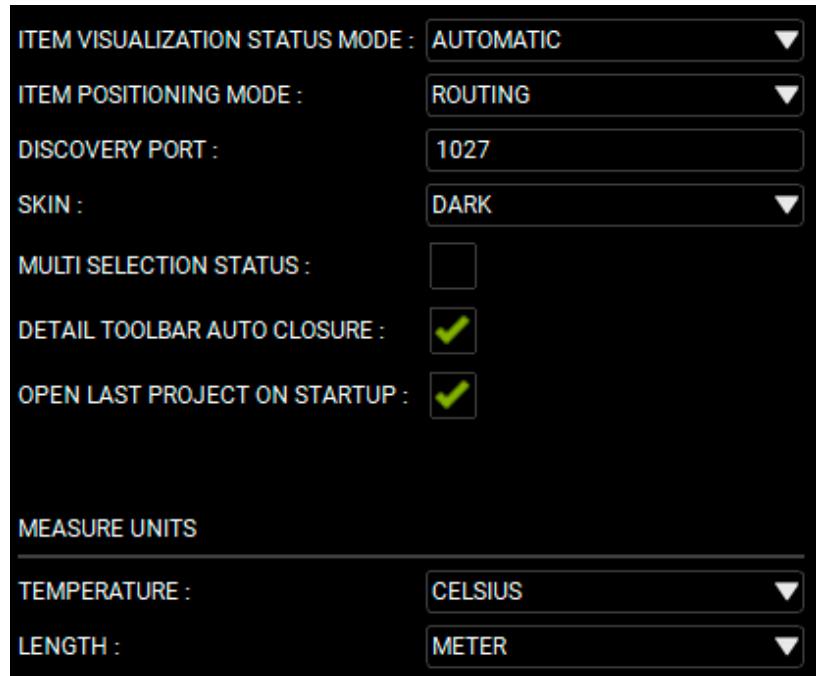
Save your project with the current modifications.



Save your new or modified project, label it, and choose your preferred file location.

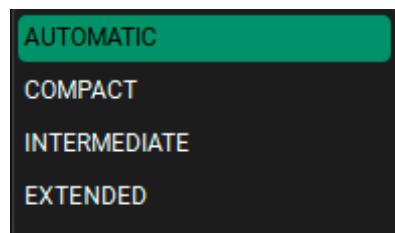


Select and modify your preferences. These preferences are:



#### ITEM VISUALIZATION STATUS MODE :

This preference configures the status of the objects in the project workspace.



**Automatic:** the details of items are shown dynamically. Scrolling with the mouse lets you see a more or less detailed view.

**Compact:** the details of items are shown in a short, fixed layout.

**Intermediate:** the details of items are shown in an intermediate fixed way.

**Extended:** the details of items are shown in the most comprehensive way.

#### ITEM POSITIONING MODE :

This setting changes the order in which the software positions the elements. The following options are available:

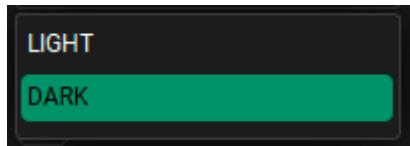


**Routing:** the elements are positioned according to their network IDs.

**NFC:** the elements are positioned automatically according to the physical position of the device.

**DISCOVERY PORT:**

This preference allows the user to select the port if connected by Ethernet (Control 8 setup only). Please note that for the initial configuration of an Ethernet link, a USB connection is required. The default discovery port number is “1027”.

**SKIN:**

The user can choose between **Light** or **Dark** display, depending on background lighting conditions.

**MULTI SELECTION STATUS:**

By flagging **MULTI SELECTION STATUS** the multiple selection of more than one object (items, groups) is enabled. This function is useful for touchscreen devices (similar to the function of CTRL in Windows or CMD in OS X).

**DETAIL TOOLBAR AUTO CLOSURE:**

By flagging **DETAIL TOOLBAR AUTO CLOSURE**, you can enable the auto



closure of the **VIEW MODE**. Please see the next section, “TOOLBAR”, for further information.

**OPEN LAST PROJECT ON STARTUP :**

By flagging **OPEN LAST PROJECT ON STARTUP**, you will be asked if the last project should be reloaded when the program starts.

**TEMPERATURE:**

**CELSIUS**

**FAHRENHEIT**

This preference allows you to select Celsius or Fahrenheit for displaying temperature values.

**LENGHT:**

**METER**

**FEET**

This preference allows you to choose Metres or Feet for displaying distance values.

**ABOUT**

Obtain information about the software version, the support contact email, and open source modules.

**CLOSE**

Close the main menu



## 2.2. TOOLBAR

The TOOLBAR allows you to use the main tools for the project control.

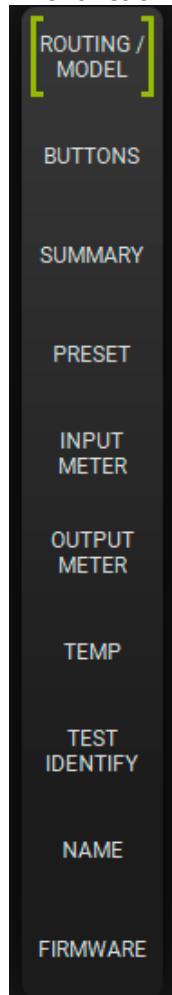


In particular:

### 1 VIEW MODE



This function allows you to choose which main parameter should be displayed for an item.



**MODEL:** Items are displayed showing the model of the speaker/subwoofer used.

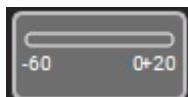
**ROUTING ID:** Items are displayed showing the ID of the connected network.

**BUTTONS:** Items show the main buttons (for example, MUTE/SOLO) of each speaker/subwoofer.

**SUMMARY:** Displays a summary of the gain and delay resources used.

**PRESET:** Items show the pre-set page.

**INPUT METER:** Items show the input level of the speaker input/subwoofer, before any audio processing stages.



(RANGE: -60 ÷ +20 dB)

**OUTPUT METER:** Items show the output level of the speaker output /subwoofer.



(RANGE: -60 ÷ 0 dB)

**TEMP:** Items show the temperature level of the device.

**TEST/IDENTIFY:** Items are displayed showing the real-time identification of connected devices.

**NAME:** You can label an item with a custom name. As a default, the name of the device is used and a progressive number is assigned.

**FIRMWARE:** Items are displayed showing the number of the firmware revision of the devices.

## 2 FIT TO ZOOM



This function ensures you can view all the project items in one screen. It can adjust the icons' dimensions, depending on your screen size..

## 3 INSPECTOR



This function allows you to select and modify common parameters among two or more items.

The number of parameters that can be modified depends on your speaker/subwoofer type.

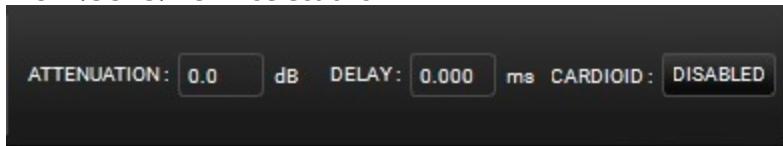
If the parameter colour is orange, it means it has different values in two selected items.



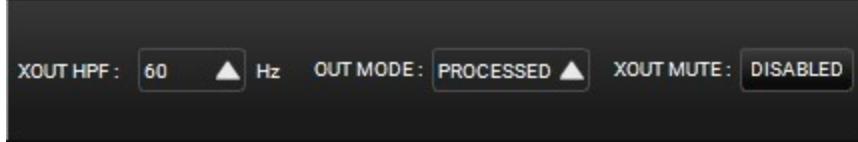
In the example shown above the parameters are:



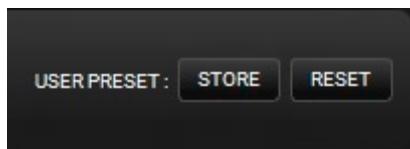
MUTE/SOLO/NONE selections



ATTENUATION/DELAY/CARDIOID parameters



FILTERS AND PROCESSING parameters



**USER PRESET** storing/reset

4

#### SHOW MODE



**SHOW MODE** locks all the settings of the main parameters (for example, gain, EQ, etc..). This function is particularly useful to prevent accidental project changes, for example, during a live set. Additionally, the position of the ITEMS and GROUPs and the use of the ITEM and GROUP menu is locked.

5

#### ETHERNET CONTROL DISCOVERY



This function allows the user to find and check all the connected ethernet controls.

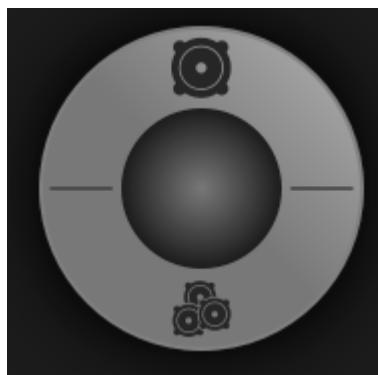


The connected ethernet controls appear after a few seconds.

##### **NOTE**

*For further information about configuring an ethernet network, please see the Chapter "Configuring your Network".*

## 2.3. CONTROL WHEEL: ITEMS AND GROUPS



The **CONTROL WHEEL** allows the user to manage **ITEMS** and **GROUPS**.

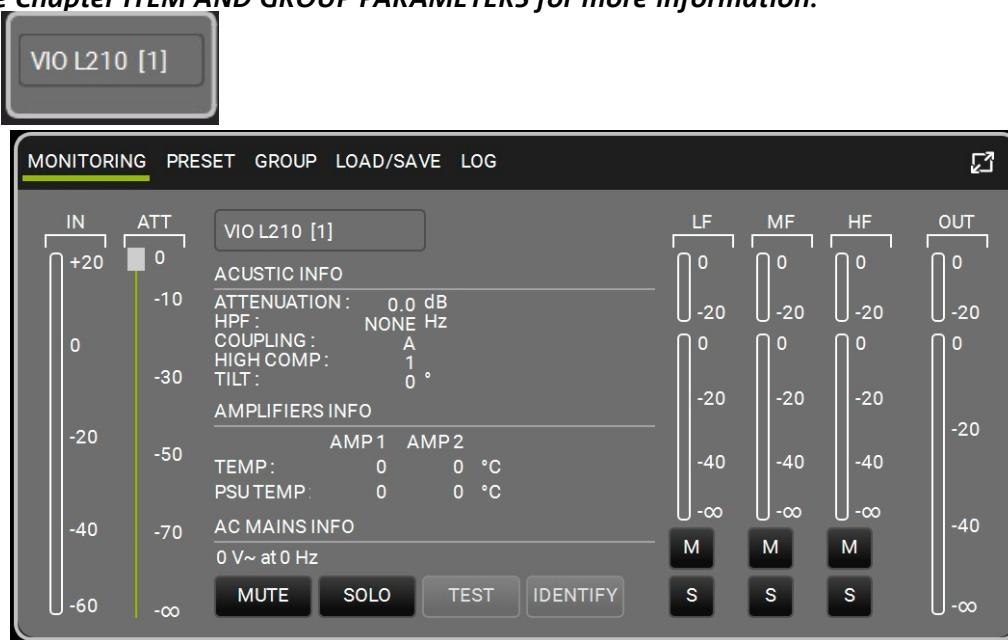
### 1 ITEMS



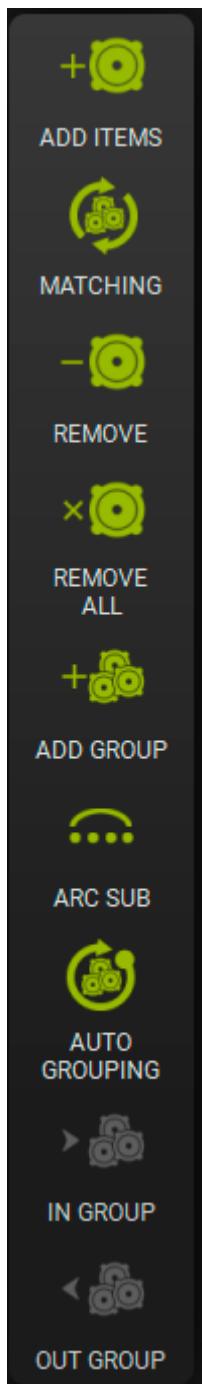
**ITEMS** are the basic blocks of your projects.

#### NOTE

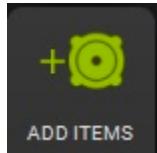
*Please note that once an item is displayed, you can double click on it to access its main parameters window. If you want to return to the compact view, simply click in an empty place on the screen outside this window (or click on the  icon on the right side). To exit the extended view press the ESC button on your keyboard. See the Chapter ITEM AND GROUP PARAMETERS for more information.*



The allowed operations are:



## ADD ITEMS



This function allows you to add one or more offline items to the project. It may be necessary to create an offline project, for example, for use in the setup time before a live event.

Once you press the button, the following window appears. Please remember that you need to follow these required steps: to select a product, click the **ADD** button, then click the **✓** button.

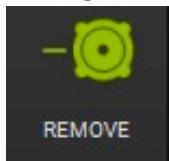
You can:  
 select the ITEM type,  
 label it,  
 select the RDNET HUB,  
 select the CH channel in a RDNET NETWORK,  
 choose the number of ITEMS to add,  
 and remove an ITEM.

## MATCHING



This function is useful to compare the project's existing devices with ones that are newly detected in real-time. For example, a project could be started with no speakers or subwoofer connected, then it can be reopened after all the devices are connected in a RDNET active network. In this case, use this function to match connected devices. See CHAPTER 6 for further information.

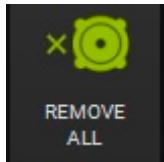
## REMOVE



This function allows you to remove one or more selected offline items in a project. If the ITEM is online (active, connected and recognized) this button is disabled (in grey).



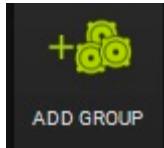
#### REMOVE ALL



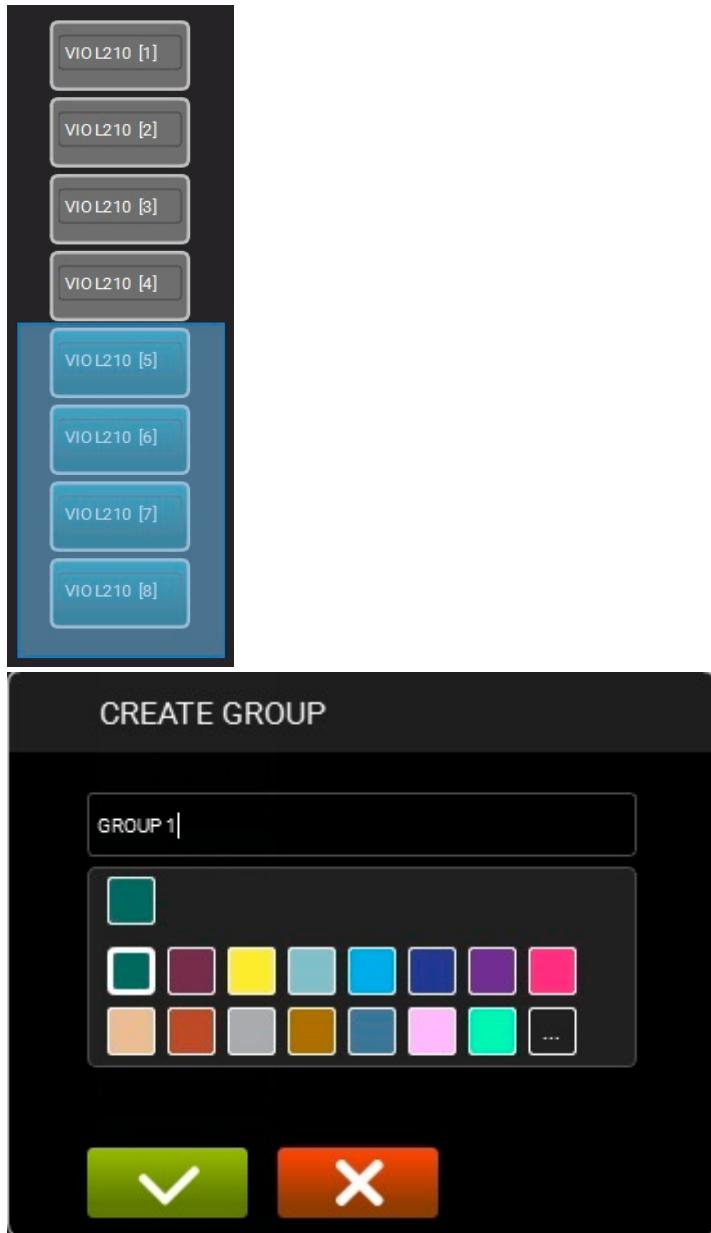
This function allows you to remove all the offline items in a project.  
The dialog asks you for confirmation.



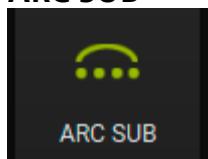
#### ADD GROUP



This function allows you to group one or more selected items in a project.  
A dialog menu asks you to label the group and choose the preferred colour.

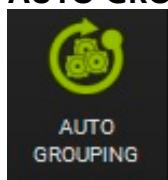


### ARC SUB



This function is particularly useful to create an arc subwoofer section in a live show. See chapter 7 for further details.

### AUTO GROUPING



This function enables automatic grouping of items. A dialogue displays the suggested automatic group matching. The user can validate this suggestion or modify it. By clicking on the colours, the "Change Group Colour" page is shown. In this window you can also add custom colours.



## IN GROUP



Allows you to insert one or more selected items in an existing group.



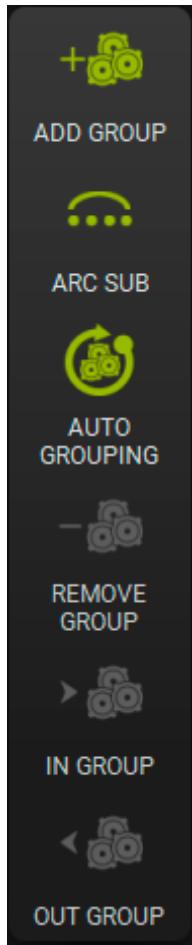
## OUT GROUP

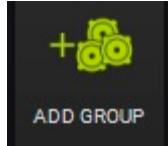


Allows you to remove one or more items from a group.

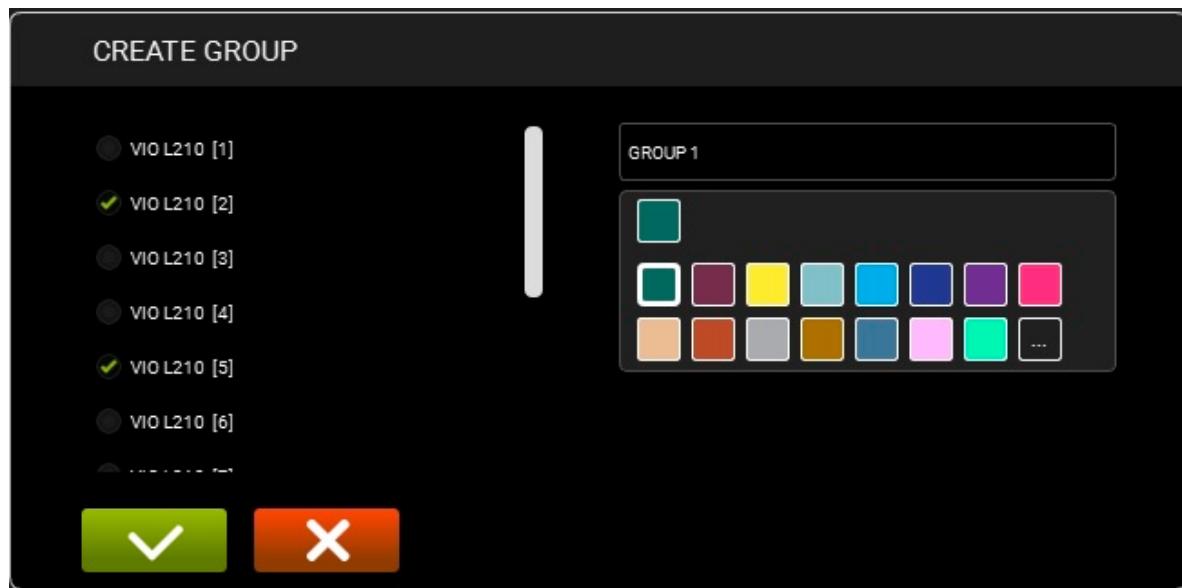


2

**GROUPS**

**ADD GROUP**

Allows you to create a group of speakers (subwoofers cannot form a group).  
The groupable items are shown in a dialogue box (you can label it and choose the colour).



Once the group is created, it is displayed as shown below.  
You can control:

1. MUTE/SOLO/INVERT POLARITY
2. GAIN
3. DELAY



You can modify the **VIEW** and the **PARAMETERS** of a group.

**INTERMEDIATE VIEW**

Enables an intermediate view of a group, showing its ITEMS.

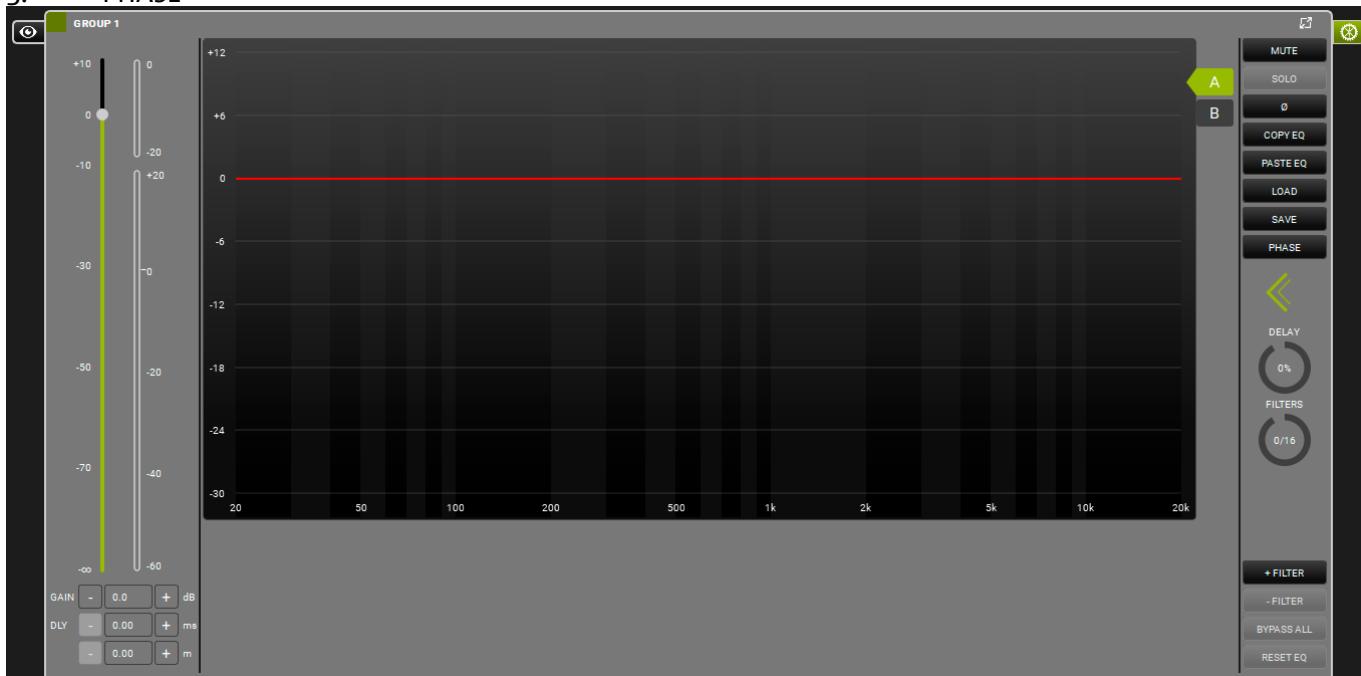


## EXTENDED VIEW



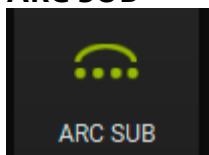
Allows you to see and set all the parameters applied to a group.  
The main parameters are:

1. FILTERS (with “compare” A/B function, bypass and reset functions)
2. GAIN/DELAY
3. MUTE/SOLO/POLARITY
4. COPY EQ/PASTE EQ/LOAD/SAVE
5. PHASE



For further information please see the related Chapter “GROUP PARAMETERS”

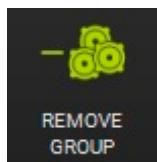
## ARC SUB



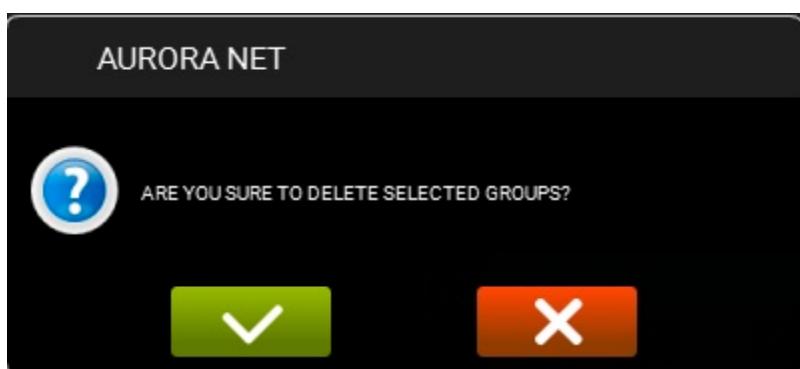
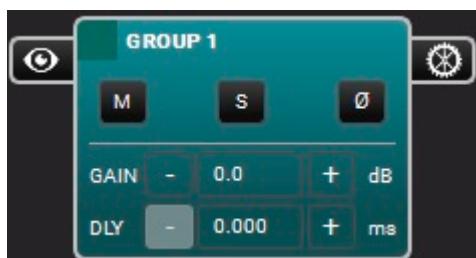
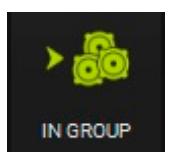
This function is particularly useful to control an arc subwoofer section in a live show. The section, depending on the user choice, is seen as a group in **AURORA NET**, so the related parameters are controlled in a single screen. See Chapter 7 for further details.

**AUTO GROUPING**

This function is the same as presented in the ITEMS section.

**REMOVE GROUP**

This function allows you to remove one selected group in the project.  
A confirmation dialogue appears.

**IN GROUP**

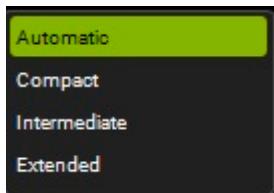
This function is the same as presented in the ITEMS section.

**OUT GROUP**

This function is the same as presented in the ITEMS section.

## 2.4. USING THE ZOOM

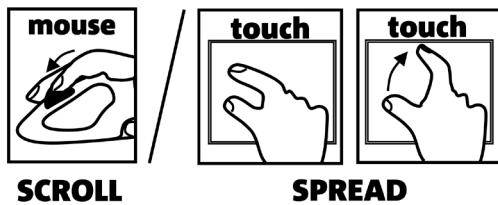
If the ITEM VISUALIZATION STATUS MODE (in preferences) is set to “Automatic”, the zoom function allows you to see ITEMS in a dynamically.



The zoom function can be controlled by:

1. the scroll wheel of a mouse
2. a gesture in a touchpad
3. a gesture in the screen in a touchscreen device

Here is an example of an increasing zoom:



### 3. CONNECT AND GO ONLINE

Projects in **AURORA NET** can be created offline.

You can then set up a network, see the recognized items and go online to share a project. Alternatively, you can configure a network with existing devices, import their parameters and work on them in real time.

The matching policy is illustrated in the chapter 'IDENTIFY, DISCOVER, GO ONLINE' -.

To access full features of your software online you need to configure your network. Please note that offline and online views may use different colours and that not all presented features are available offline.

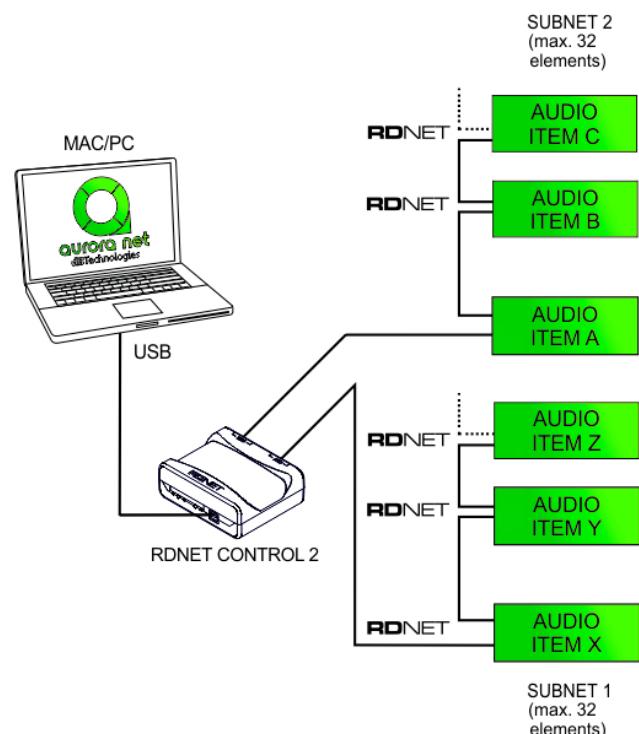
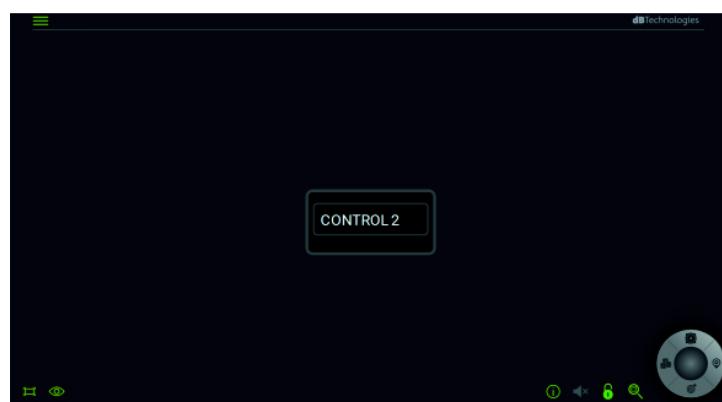
### 3.1. CONFIGURING YOUR NETWORK

**AURORA NET** allows you to create and control an RDNET network in installation or live use.

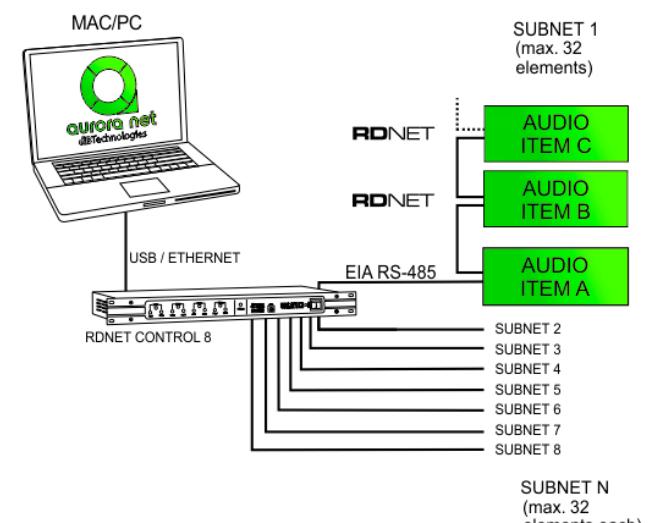
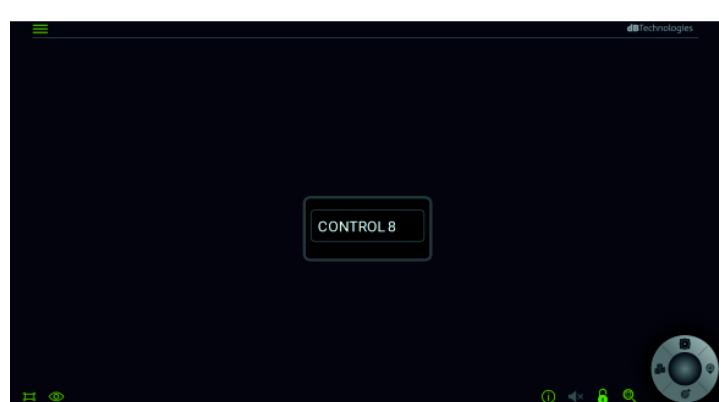
If you use one **RDNET CONTROL 2** controller (**USB connection**) you can control up to 2 subnets of up to 32 items (e.g. speakers, line-array elements, subwoofers) each.

If you use one **RDNET CONTROL 8** controller (**USB connection**), you can control up to 8 subnets of up to 32 items each. In this case, after a first USB configuration, you can also configure a more complex **ETHERNET** network.

#### RDNET CONTROL 2

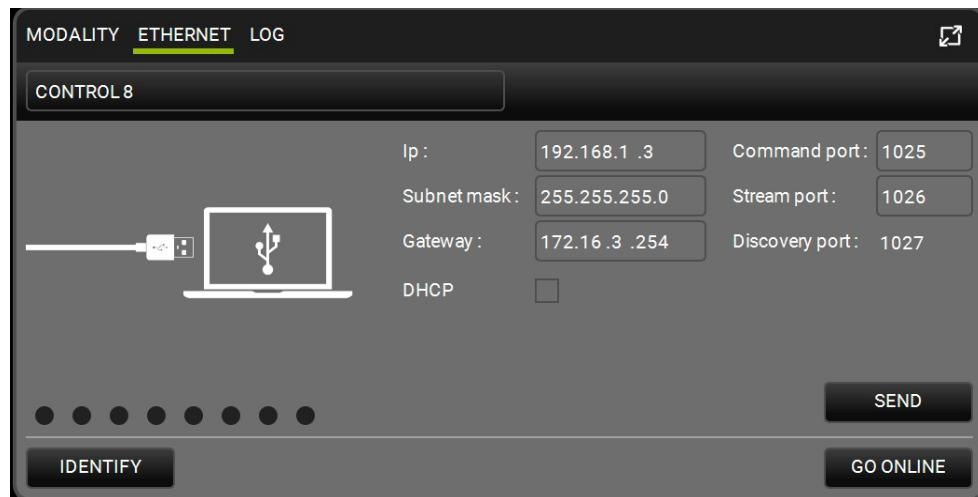


#### RDNET CONTROL 8



**A. USB connection: PLUG AND PLAY****B. ETHERNET connection (CONTROL 8 only):**

- B.1. Connect your CONTROL 8 device via USB.
- B.2. Double-click on the CONTROL 8 ITEM.
- B.3. In the next window select the “ETHERNET” tab.

**B.3.i STATIC IP example**

Choose one IP address in the field “Ip”, and a different IP number in the Network Properties page of your MAC or PC (static IP options, in TCP/IPv4 protocol).

For example, you can use these parameters (see also the picture above):

192 . 168 . 1 . 5

255 . 255 . 255 . 0

172 . 16 . 3 . 254

*Please note that this is only one example and you can use your preferred parameters.*

**B.3.ii DHCP case (recommended in a configuration with an optional router)**

Enable the DHCP option  and set this function in your router options.

B.4. Press the “SEND”  button (the software sends the selected parameters to the CONTROL 8 for further configuration).

B.5. Disconnect the USB connection.

B.6. Restart the CONTROL 8 device (switch off --> turn on).

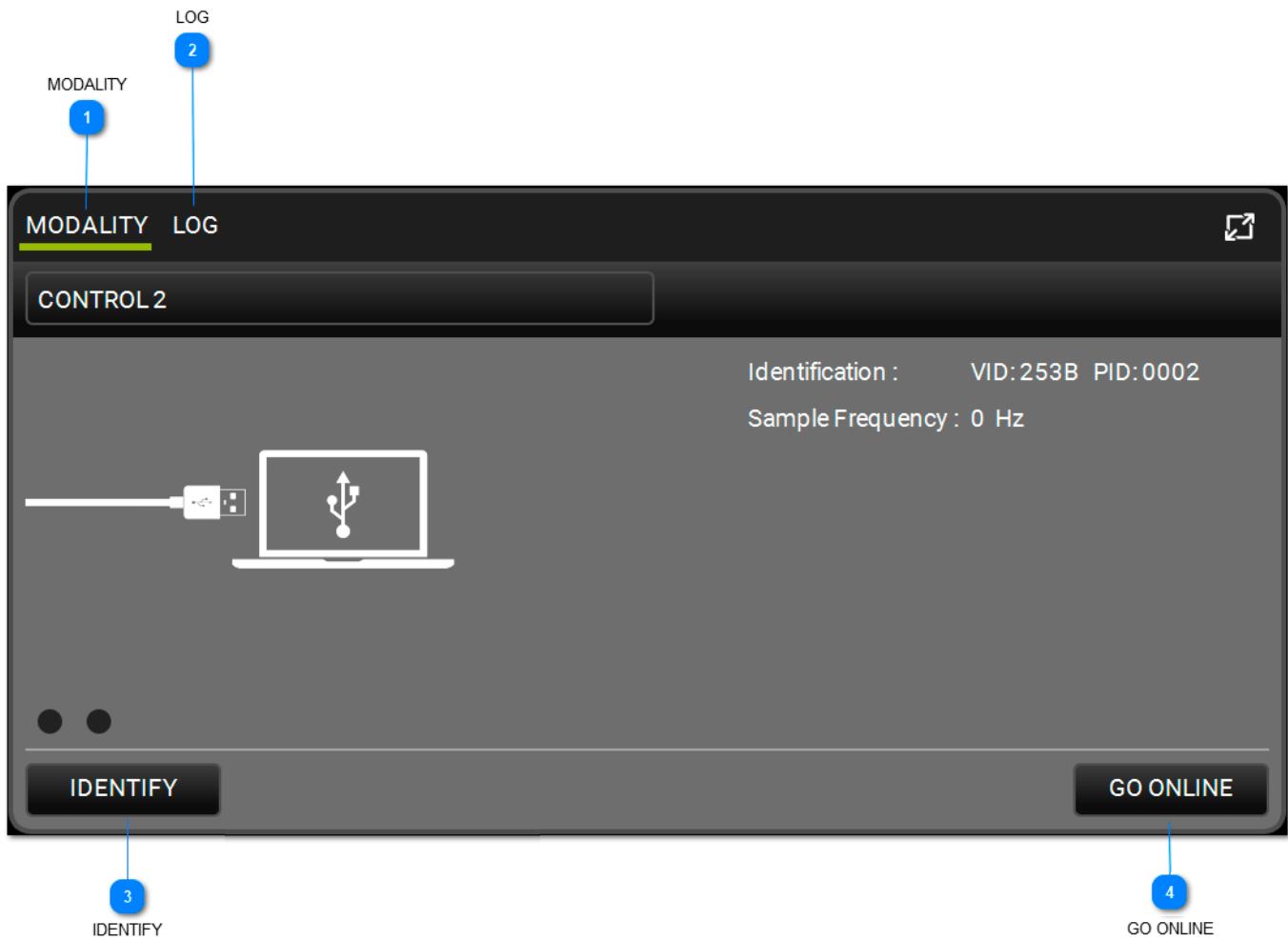
B.7. Connect CONTROL 8 to your computer or router via an Ethernet cable.



B.8. Press the “Discovery Ethernet Control”  to check the Ethernet network devices.

## 3.2. IDENTIFY, GO ONLINE

Once your network is configured the CONTROL 2 or 8 page appears.  
Here the functions for a USB connection are displayed (RDNET CONTROL 2 / RDNET CONTROL 8). See the previous chapter for Ethernet connections (CONTROL 8 only).



1 **MODALITY**

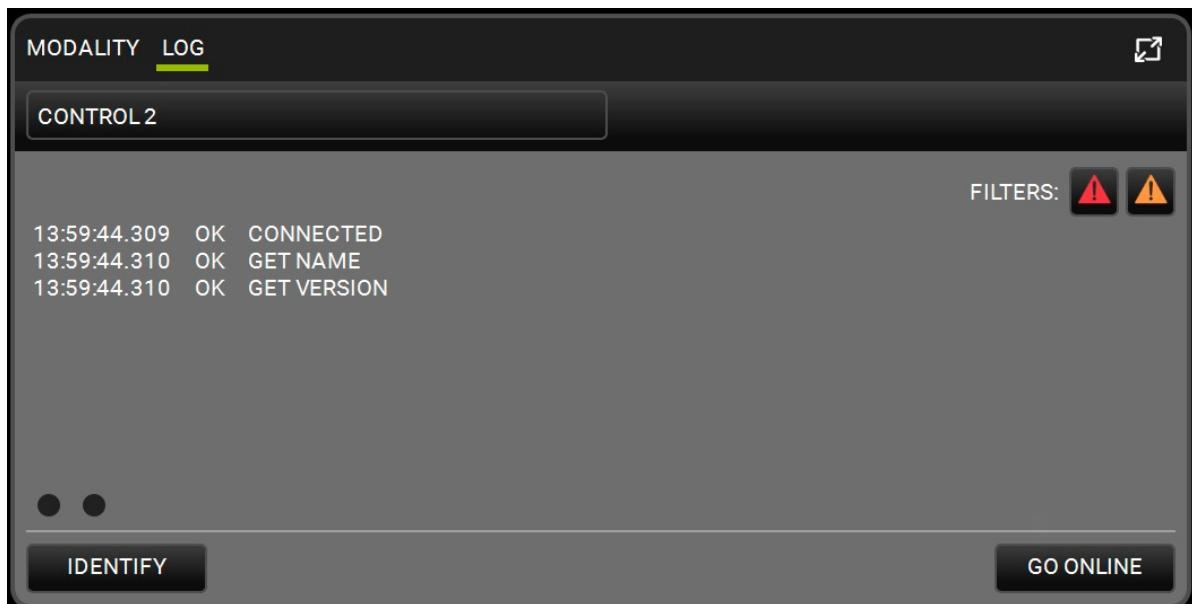
**MODALITY**

This window allows you to see the main parameters that identify the network connection.

2 **LOG**

**LOG**

This window lets you see the log parameters and all the device warnings of the devices in the network. These warnings can be filtered by type.



### 3 IDENTIFY

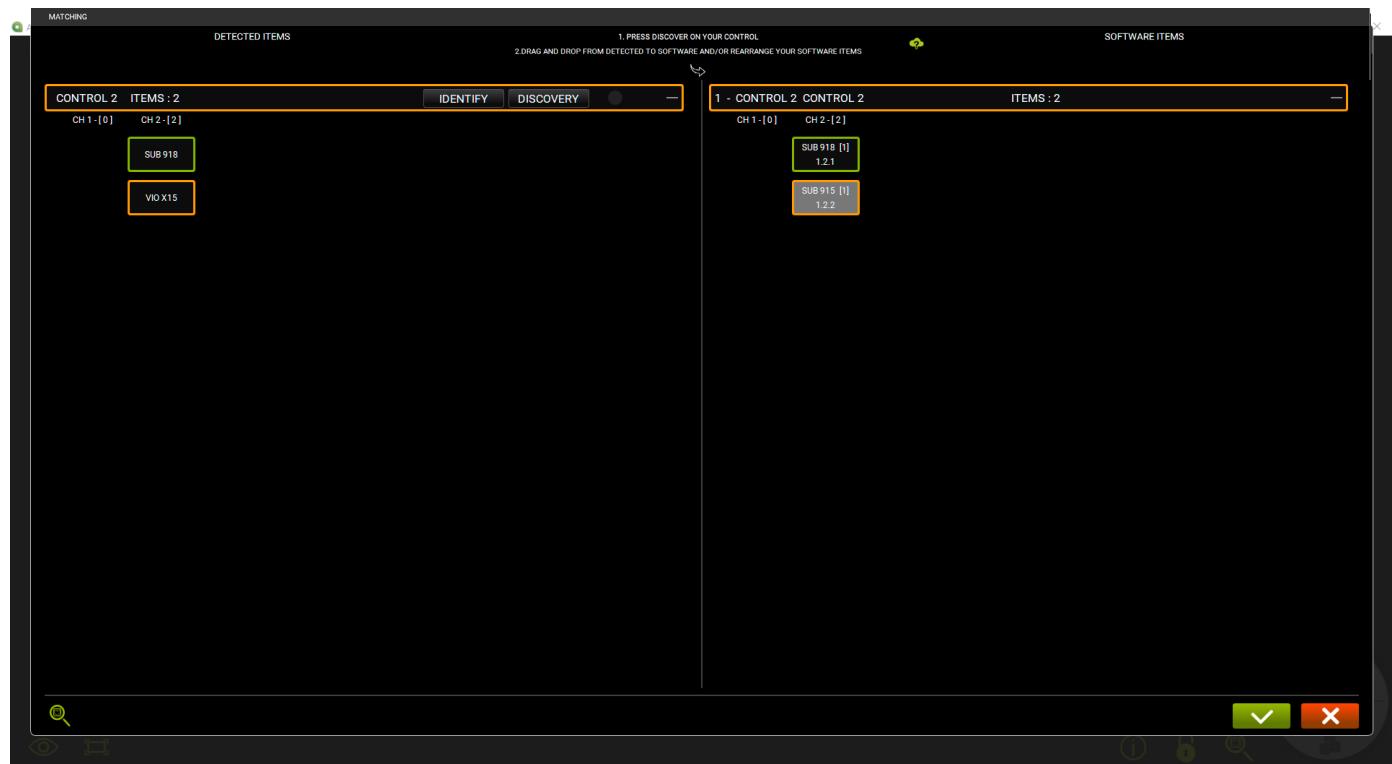
**IDENTIFY**

This function identifies your RDNET CONTROL 2/CONTROL 8 device.  
It turns on all the LEDs of the CONTROL device which are in flashing mode.

### 4 GO ONLINE

**GO ONLINE**

The GO ONLINE function starts a real-time network interaction with the connected devices allowing you to send commands and configurations.  
It scans all existing devices and their parameters, then displays them. You can then choose the MATCHING POLICY, as in the following example:



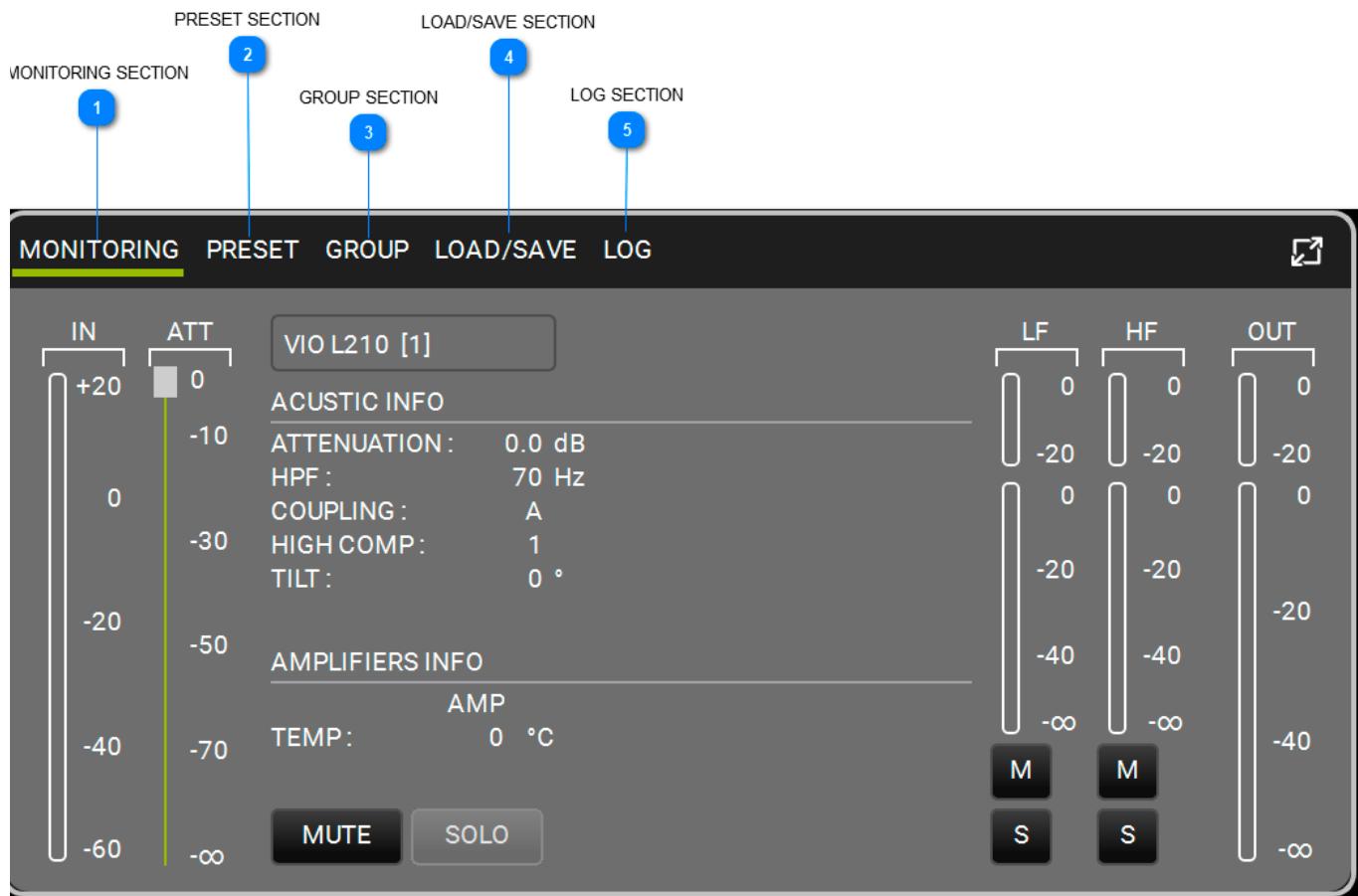
See Chapter 6 for further information.

## 4. ITEM AND GROUP PARAMETERS

The parameters of the devices of a project can be set by the user. Some of these parameters are read-only data (for example, temperature data). Some of these can be chosen and changed in real time by the software. They can also be viewed at ITEM or GROUP level.

## 4.1. ITEM PARAMETERS

Double-click on an ITEM to access its parameters. Here is an example, for information only.



1

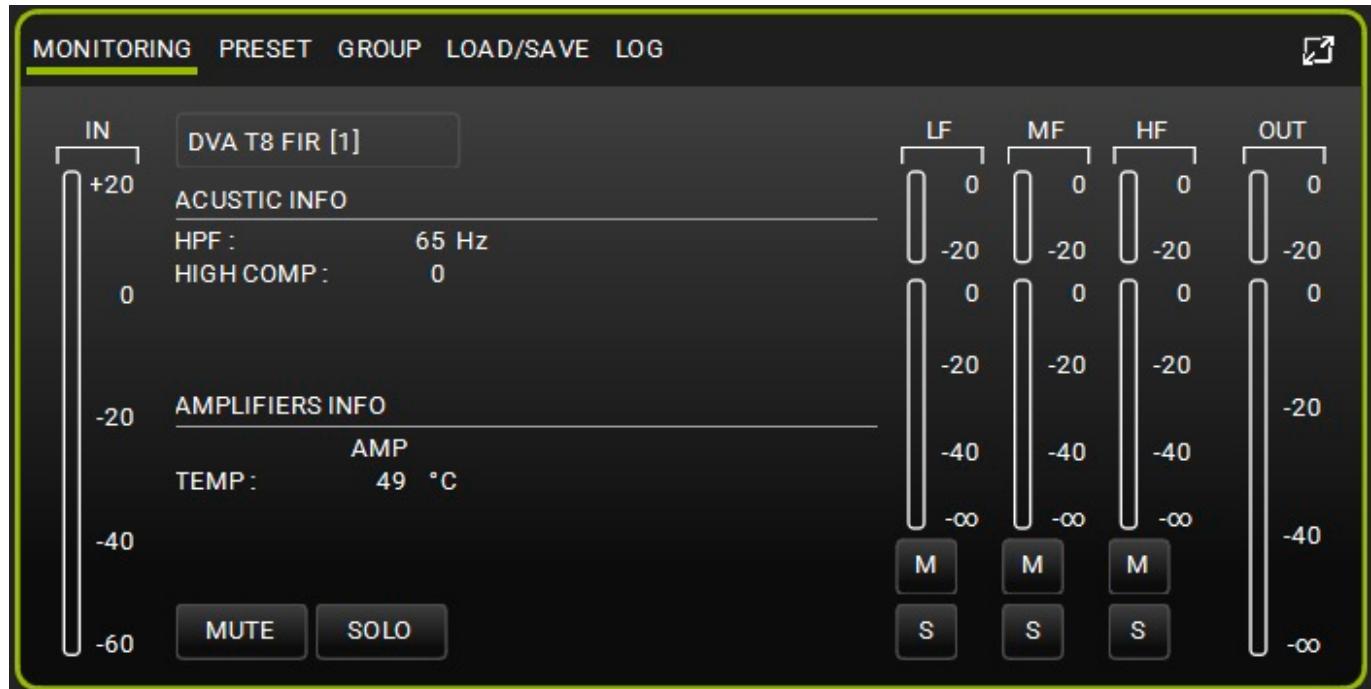
### MONITORING SECTION

#### MONITORING

This is the main control window for ITEMS.

It displays:

1. input level
2. output level
3. info about the ITEM
4. amplifier temperature
5. MUTE/SOLO buttons
6. channel levels and controls (low-medium-high\* MUTE/SOLO)



\*where available

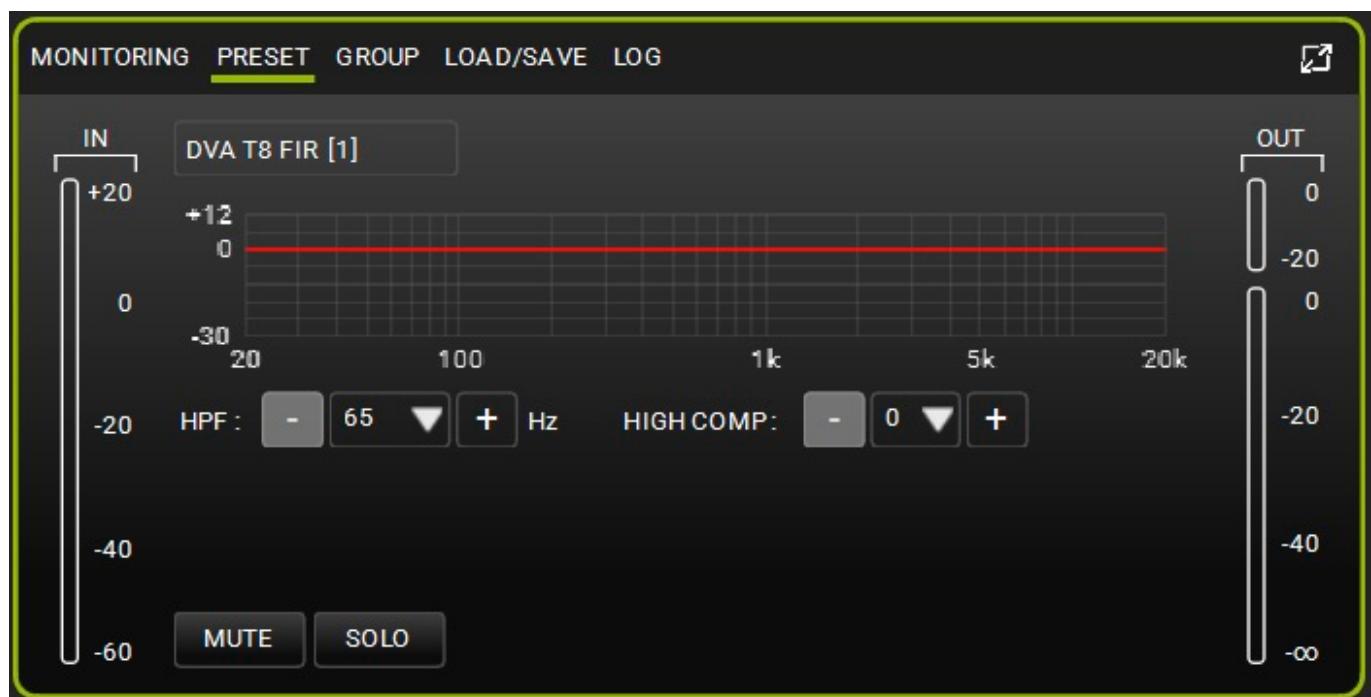
2

## PRESET SECTION

### PRESET

Displays an ITEM's applied filters:

1. input level
2. output level
3. MUTE/SOLO buttons
4. available PRESET options, depending on the device



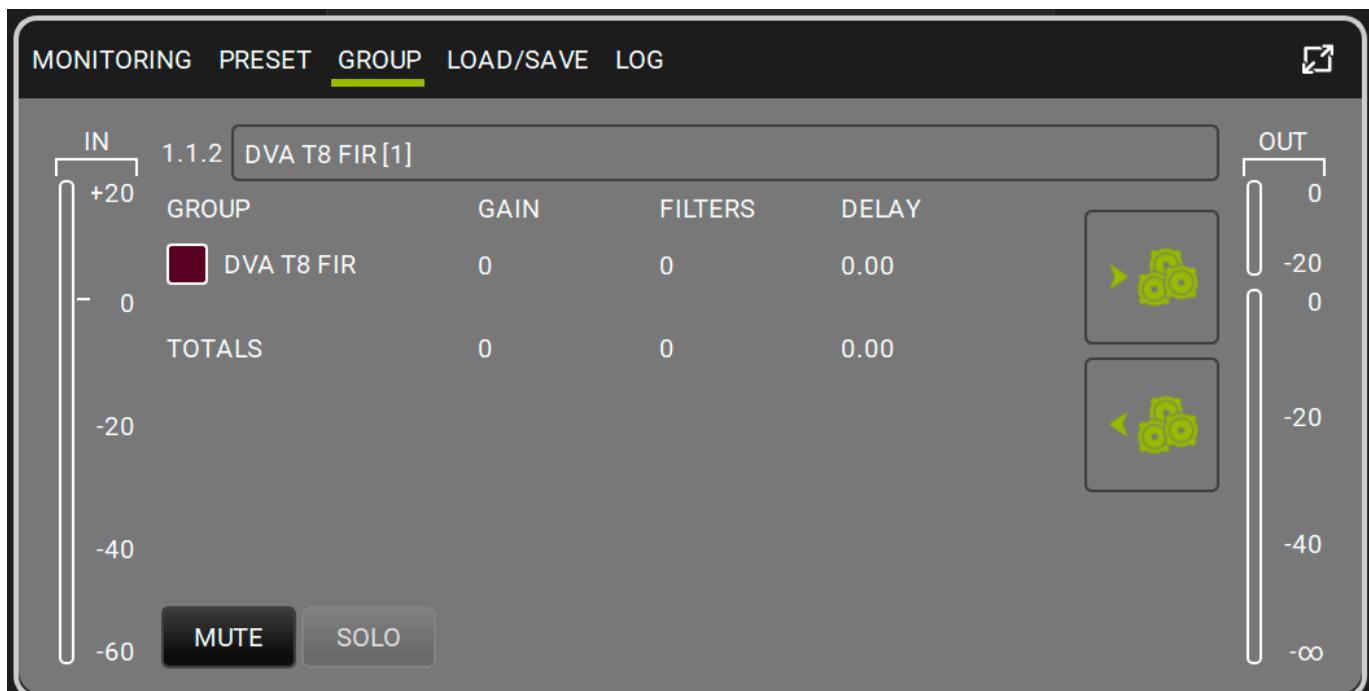
3

**GROUP SECTION****GROUP**

It allows you to display the GROUP management of an ITEM.

It displays:

1. input level
2. output level
3. MUTE/SOLO buttons
4. available GROUP options (add/remove an ITEM to/from a group, display the resources occupied: gain [dB], delay [ms] and number of EQ filters applied)



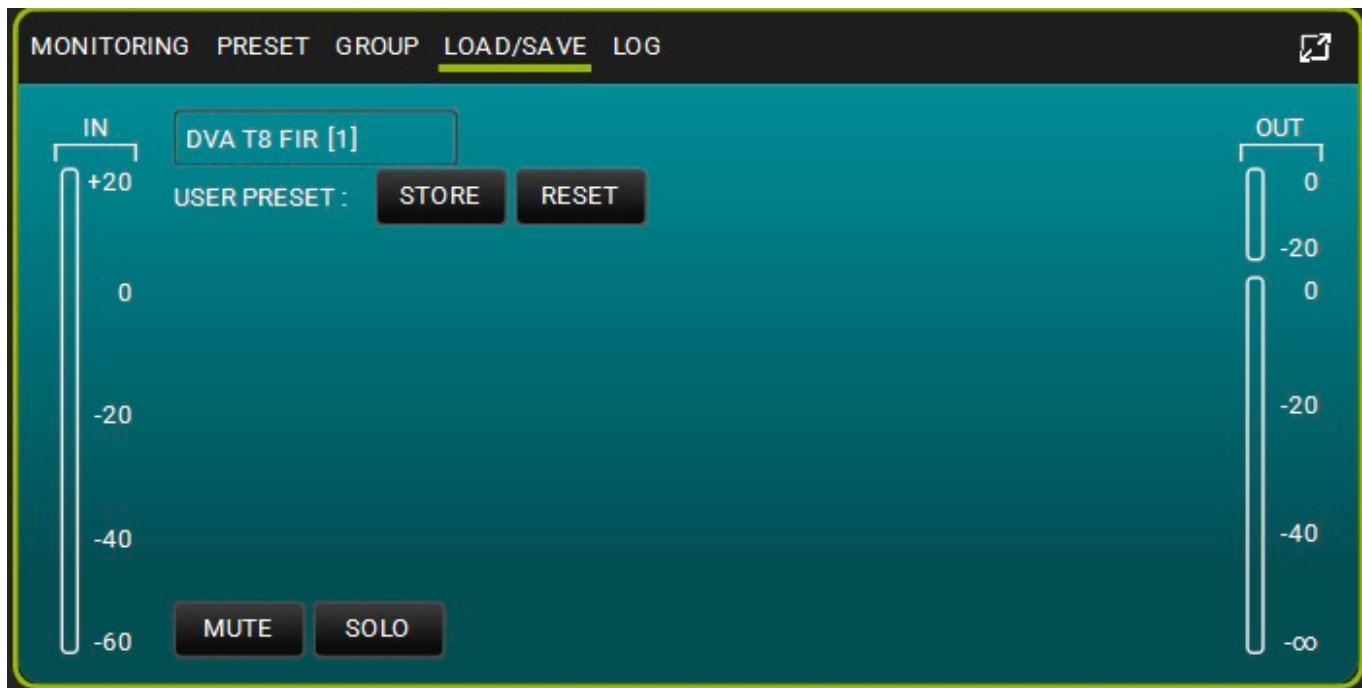
4

**LOAD/SAVE SECTION****LOAD/SAVE**

Allows you to load/save the ITEM parameters.

It displays:

1. input level
2. output level
3. MUTE/SOLO buttons
4. STORE/RESET options



5

## LOG SECTION

### LOG

Allows you to see the in-depth network settings of devices.  
This is useful to see what may have caused warnings and errors.  
It displays:

1. input level
2. output level
3. MUTE/SOLO buttons
4. LOG history
5. warnings/errors sort options



**NOTE**

*Please note that some screen commands (e.g. item, groups, control wheel) can change the colours of warnings (orange) or errors (red). The only way to see the exact warning or error type is to view the LOG dialog.*

## 4.2. GROUP PARAMETERS

GROUP PARAMETERS are shown in the Extended view.  
This window lets you manage the gain, delay and filters in a GROUP.

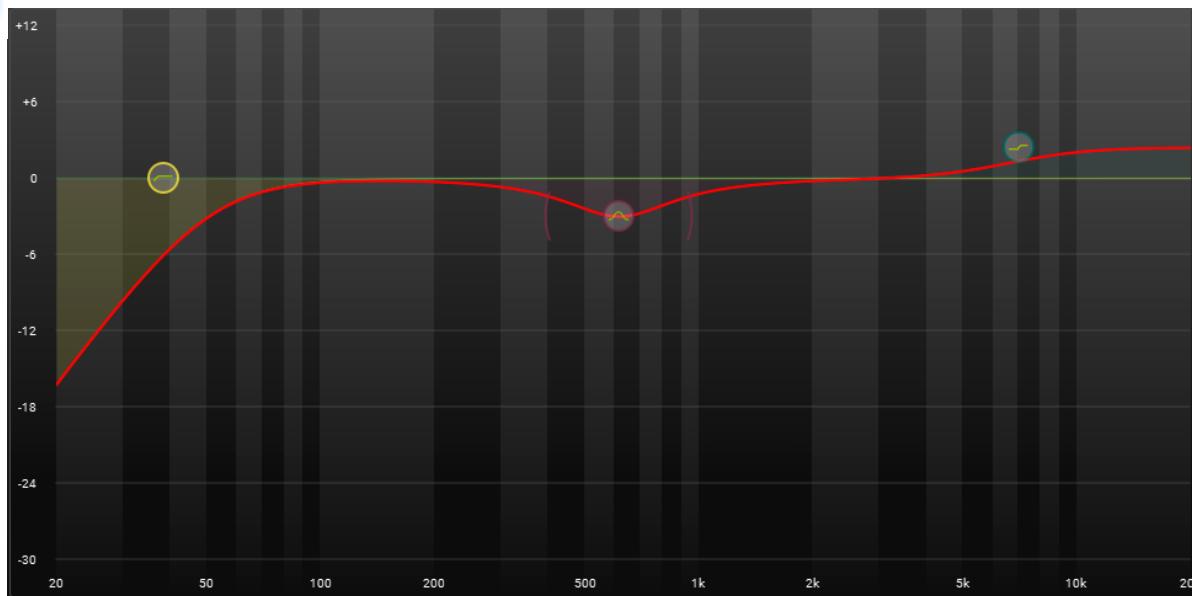
The available filters are:

- PEQ
- QBell
- Shelving HI
- Shelving LOW
- Butterworth HI
- Butterworth LOW
- Linkwitz-riley HI
- Linkwitz-riley LOW
- All pass



1

## FILTERS BLACKBOARD



The equalizer graph has a user-friendly design for touch-control of filters.

You can select and move various type of filters and modify their shapes, where available.

The red line is the resulting frequency profile applied to your sound output (for that group), while the dashed line is the phase resulting from the filters applied, which can be activated with the Phase button.

2

## LEVEL/DELAY WINDOW



The LEVEL/DELAY WINDOW allows you to immediately view and control the levels, gain and delay in a group.

3

**EQ COMPARE BUTTONS**

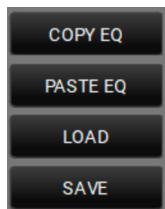
As a “Compare” function, you can switch between A and B filter shapes. For example, if you keep the “B” shape flat (without filters), you can easily compare the sound with (A) or without (B) EQ for that group.

4

**MUTE/SOLO/POLARITY**

These buttons give you the ability to apply MUTE/SOLO or INVERT PHASE to an entire group.

5

**COPY EQ/PASTE EQ/LOAD/SAVE**

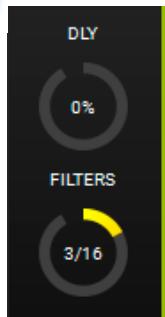
These buttons copy, paste, load and save the EQ filter settings.

6

**PHASE**

This button activates/deactivates the phase view on the graph, depending on the filters activated.

7

**RESOURCE MONITOR**

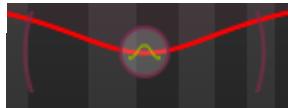
Monitors delay and filter usage.. Its display is affected by the items used in a group and the number of groups involved.

**8 ADD, REMOVE, BYPASS, RESET FILTER BUTTON**

Buttons to add or remove a filter, or bypass or reset all filters.

**9 FILTER CONTROL WINDOW**

The filter control window lets you to set the filter's parameters.

**10 FILTER CONTROL POINT**

The user-friendly interface controls the position and, where applicable, the shape of an added filter. If you can see surrounding brackets, then you can move the shape of the filter by:

1. clicking on one of them and moving it with a mouse.
2. using touch control to select and move one of them.

## 5. AC26N - AUDIO DIGITAL PROCESSOR

AC26N is an audio digital processor which can control up to 2 balanced inputs and 6 balanced outputs (with a flexible routing capability).

The main functions are input and output levels, delay, polarity, 12 equalization bands for each input and output channel, multiple crossover and limiter/compressor.

It can be connected to a PC or MAC via USB or via RDNet (see previous CONTROL2/CONTROL8 example).

In AURORA NET the AC26N is an ITEM.

# AC 26N



ANALOG

2 CH  
INPUT

6 CH  
OUTPUT

DIGITAL

AES  
EBU

IN  
OUT

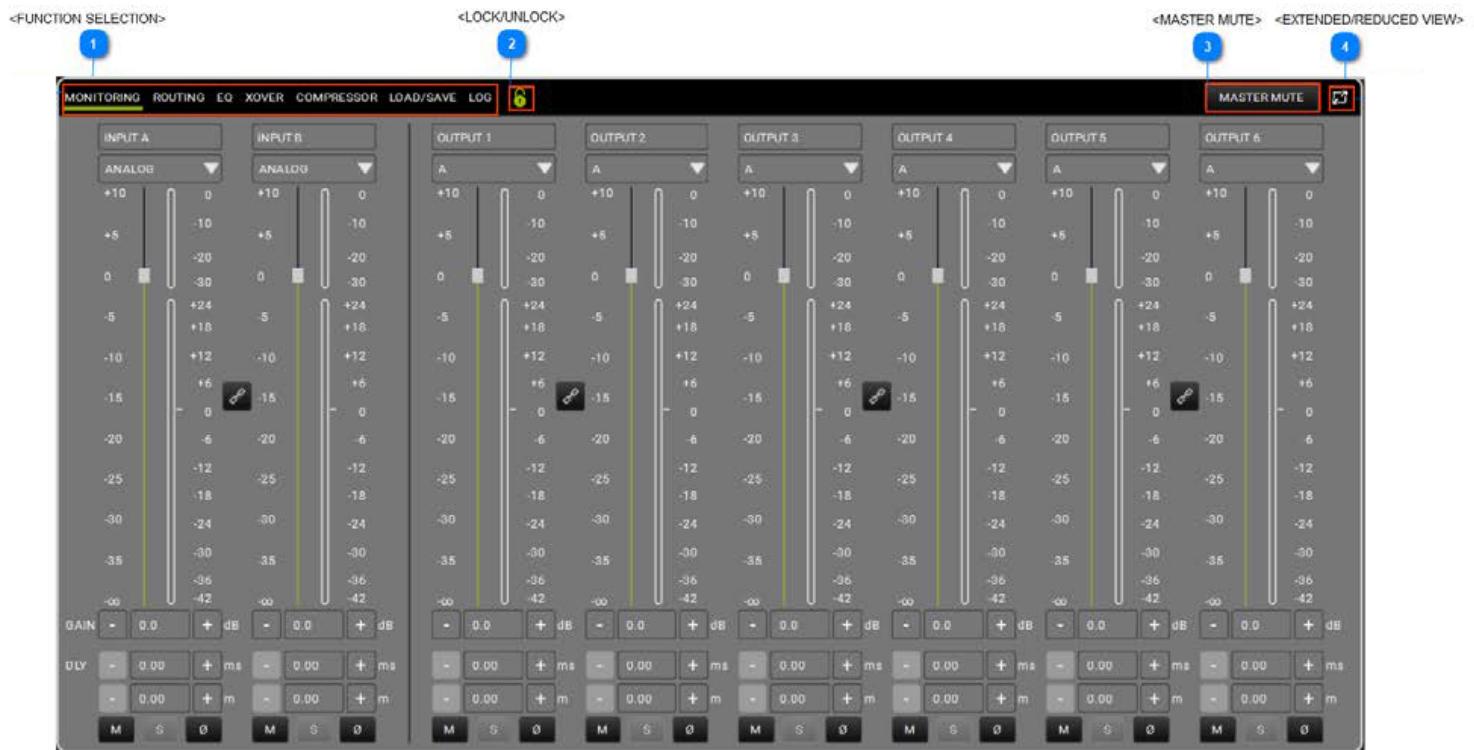
NETWORK

RDNET

MAINS

VDE

## 5.1. MAIN DIALOG BOX



### 1 FUNCTION SELECTION

MONITORING    ROUTING    EQ    XOVER    COMPRESSOR    LOAD/SAVE    LOG

Allows the user to:

### 2 LOCK/UNLOCK



Block any changes

### 3 MASTER MUTE

MASTER MUTE

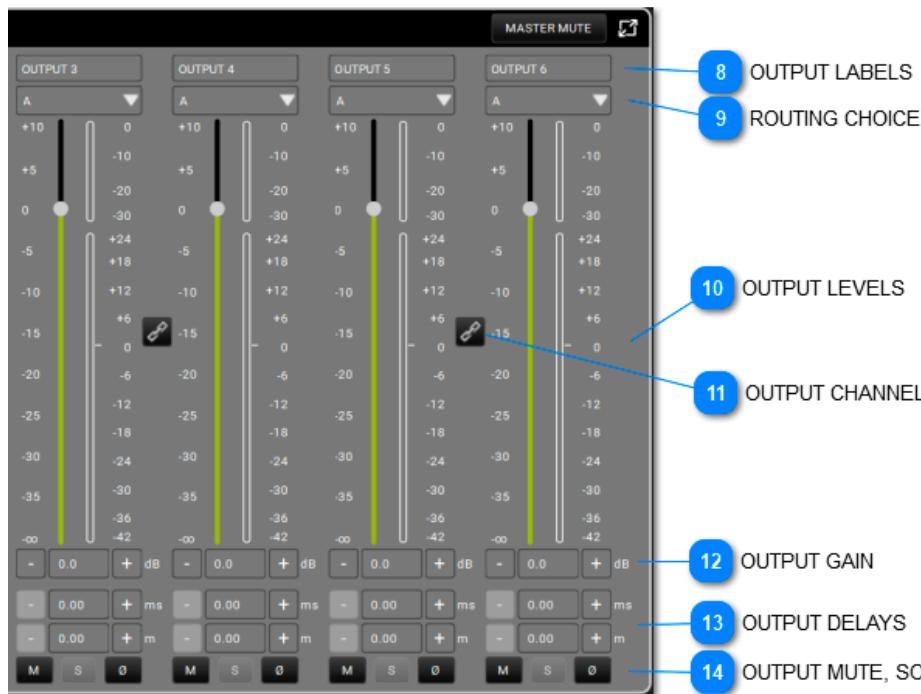
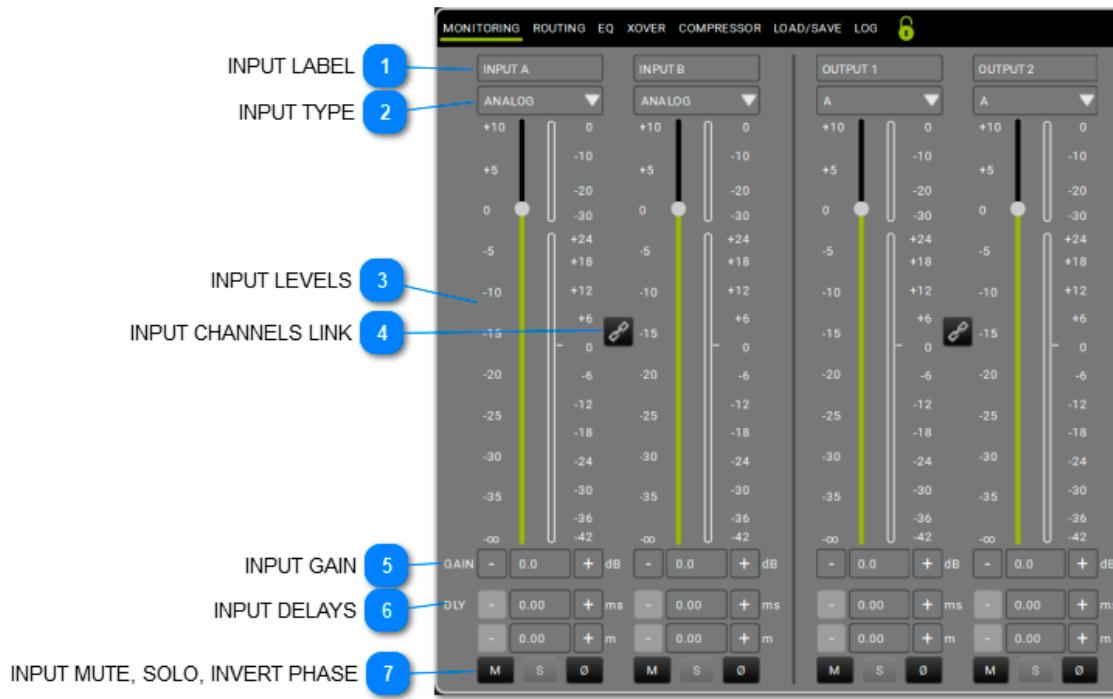
MUTE the Master

### 4 EXTENDED/REDUCED VIEW



Expand/reduce the view

### 5.1.1. MONITORING



#### 1 INPUT LABEL



You can type a label to identify the inputs.

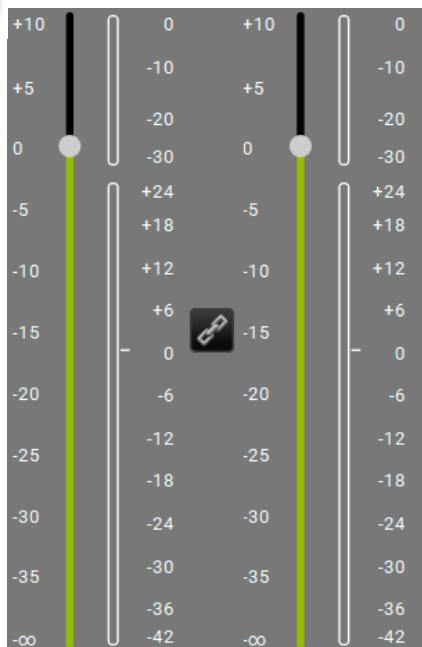
#### 2 INPUT TYPE



You can select either an Analogue or Digital input type.

3

## INPUT LEVELS



This area displays the input levels and metres.

4

## INPUT CHANNELS LINK



This allows you to link two adjacent channels. Once enabled it is possible to control both channels at once.

5

## INPUT GAIN



Modifies the Input Gain from **-∞** to **+10** dB.

6

## INPUT DELAYS



You can select the delay for each input, in terms of time (max value: 72.9ms) or distance (max value: 25.02m).

7

## INPUT MUTE, SOLO, INVERT PHASE



Applies mute, solo, and invert phase functions to inputs.

8

## OUTPUT LABELS



You can type a label to identify outputs.

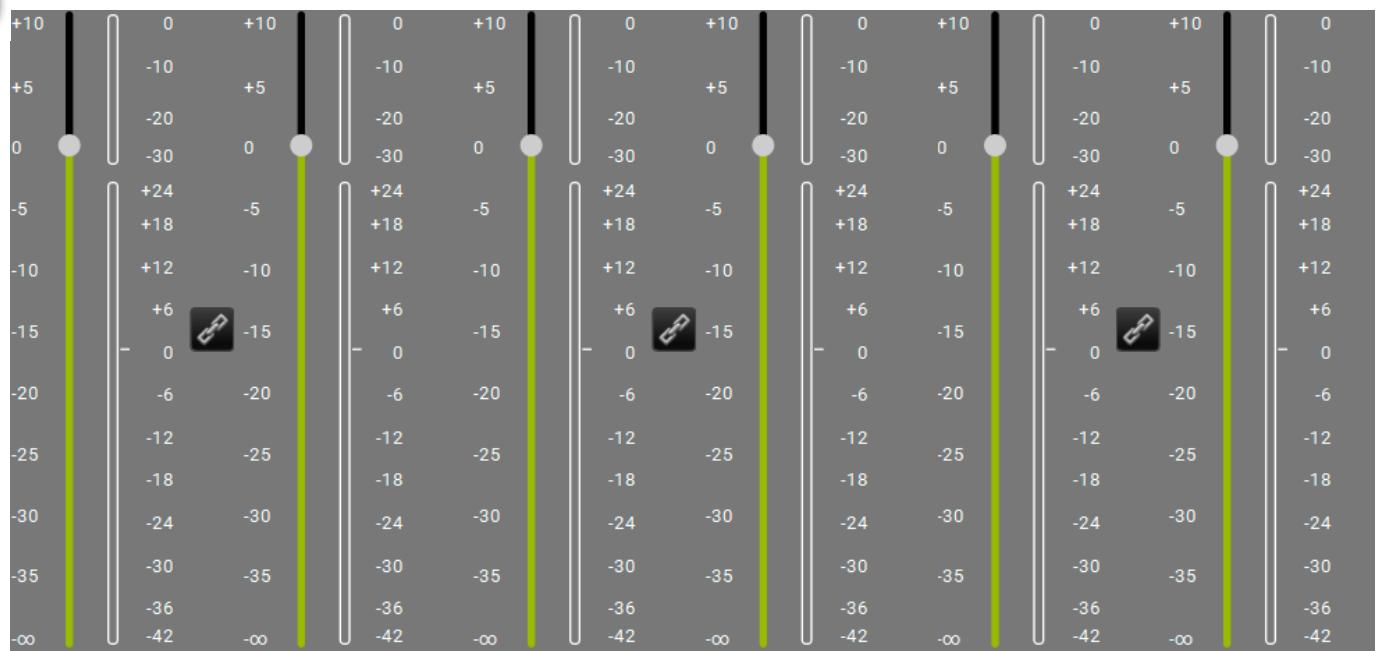
9

## ROUTING CHOICE



This can be associated to one input or to the sum of the inputs, depending on the chosen configuration.

10

**OUTPUT LEVELS**

This area displays the output levels and metres.

11

**OUTPUT CHANNELS LINK**

This links two adjacent channels. Once enabled it is possible to control both the channels at once.

12

**OUTPUT GAIN**

Modifies the Output Gain from **-∞** to **+10** dB.

13

**OUTPUT DELAYS**

You can choose the delay for each output, in terms of time (max value: 72.9ms) or distance (max value: 25.02m).

14

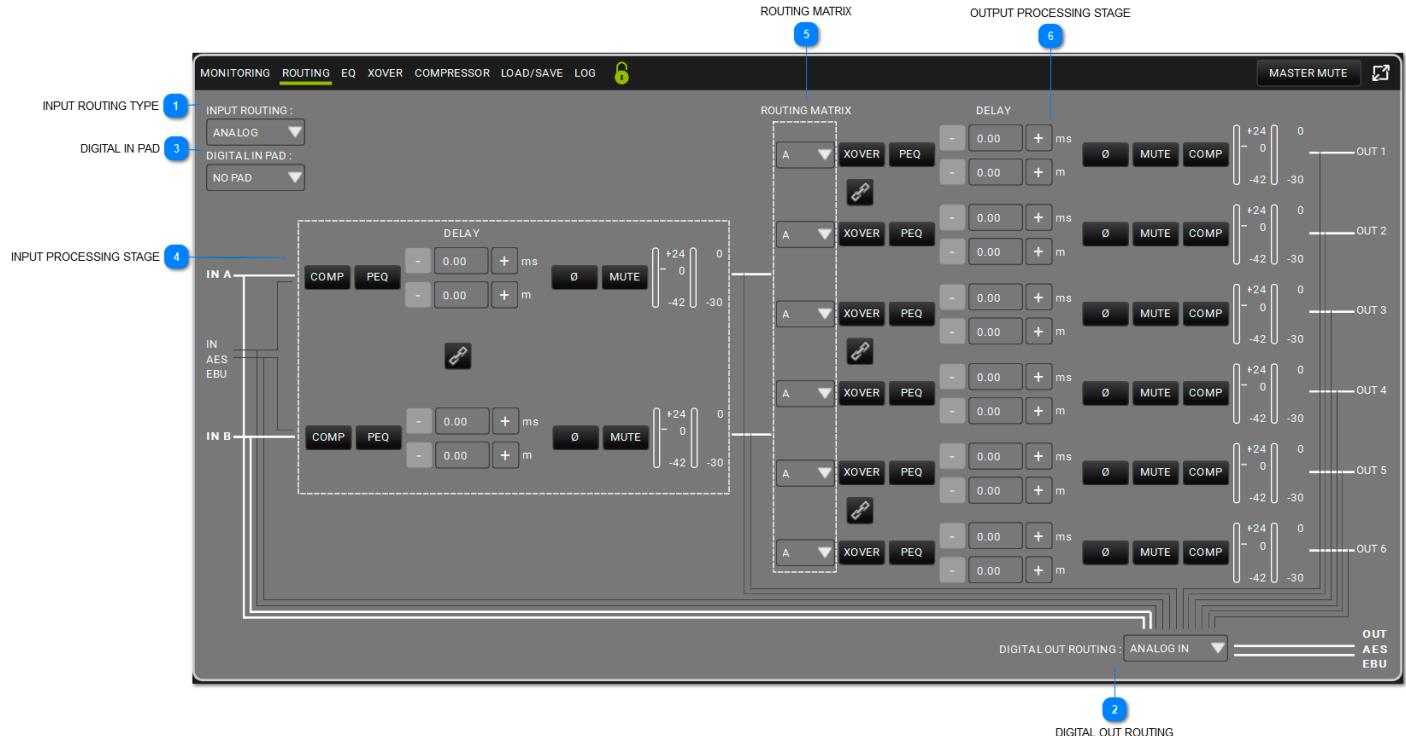
**OUTPUT MUTE, SOLO, INVERT PHASE**

Applies mute, solo, and invert phase functions to outputs.

## 5.1.2. ROUTING

The routing page allows you to configure the input/output settings of the processor, including all the signal processing steps.

The routing pattern is highlighted with white lines in dark skin mode (see Preferences page) or black lines in light skin mode.



### 1 INPUT ROUTING TYPE

INPUT ROUTING :

**ANALOG**

Here you can select an analogue or digital input type.

### 2 DIGITAL OUT ROUTING

DIGITAL OUT ROUTING : **ANALOG IN**

Here you can select the route policy of the AES EBU OUT of the AC26N.

- ANALOG IN**
- DIGITAL IN
- OUTPUT 1-2
- OUTPUT 3-4
- OUTPUT 5-6
- INPUT A-B

### 3 DIGITAL IN PAD

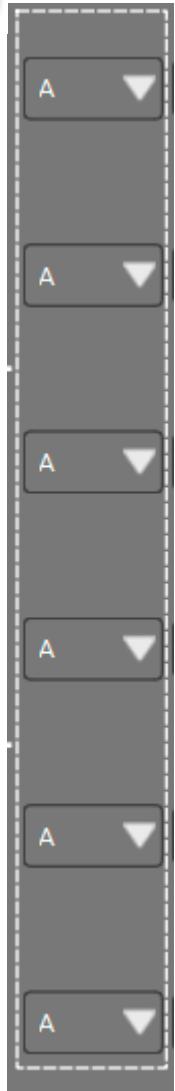
DIGITAL IN PAD :

**NO PAD**

Inserts a -20 dB attenuation, to avoid input overload with a digital input. It is set to NO PAD (no attenuation) with an analogue input.

**INPUT PROCESSING STAGE**

This stage in the processing chain gives you control of all the available input parameters. In-depth information about this topic is given in the following chapter (5.1.2.1).

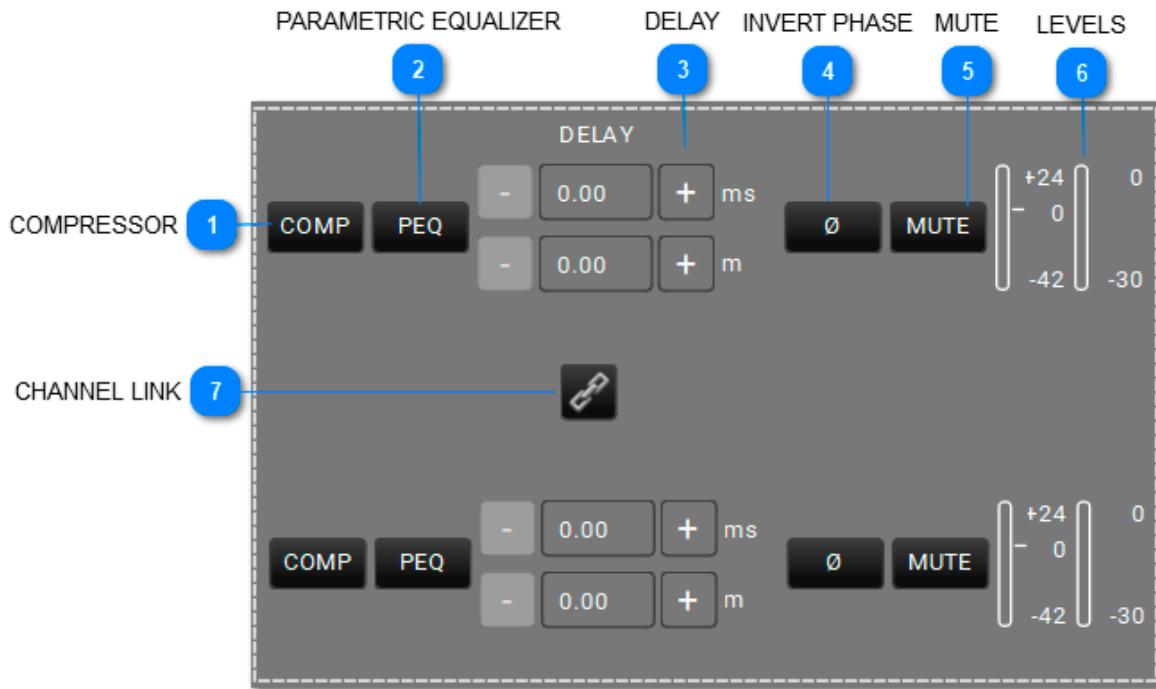
**ROUTING MATRIX**

You can choose the routing policy of outputs depending on the available inputs.

**OUTPUT PROCESSING STAGE**

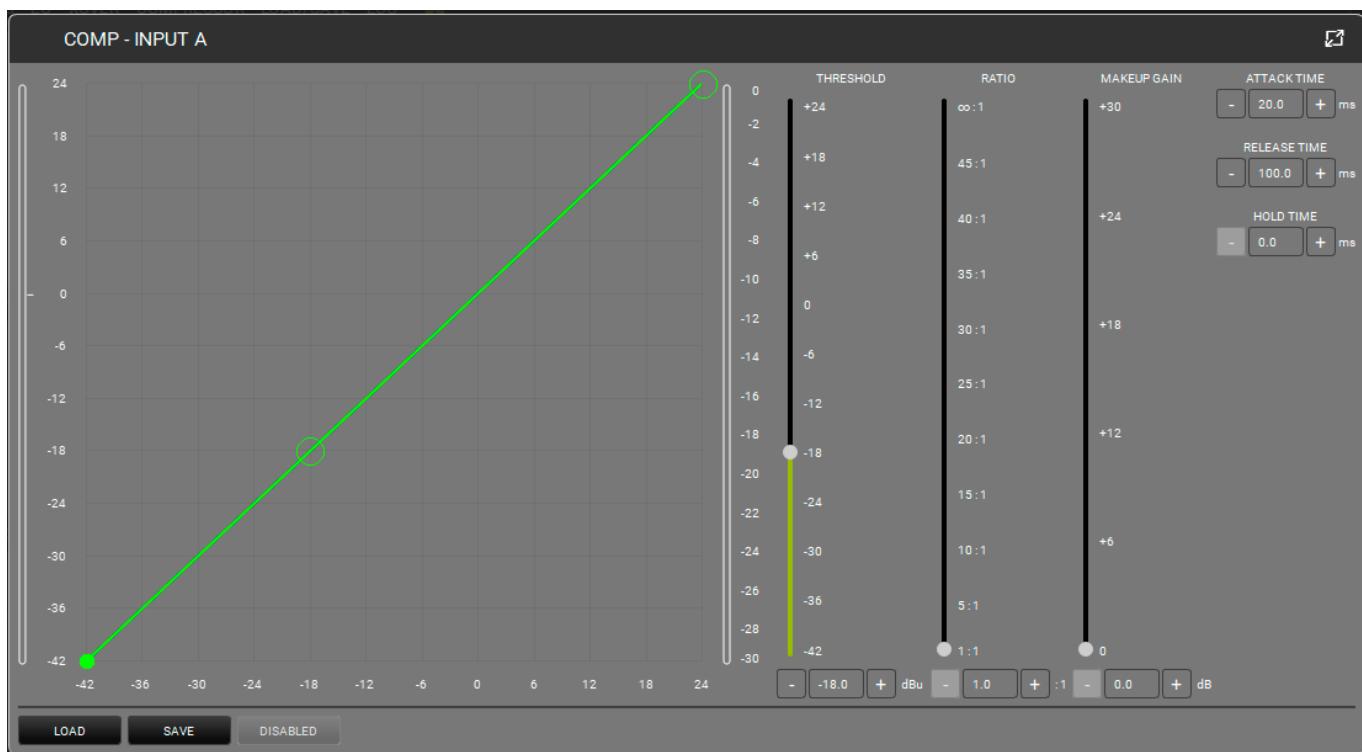
This stage in the processing chain gives you control of the available output parameters.

### 5.1.2.1. INPUT PROCESSING CHAIN



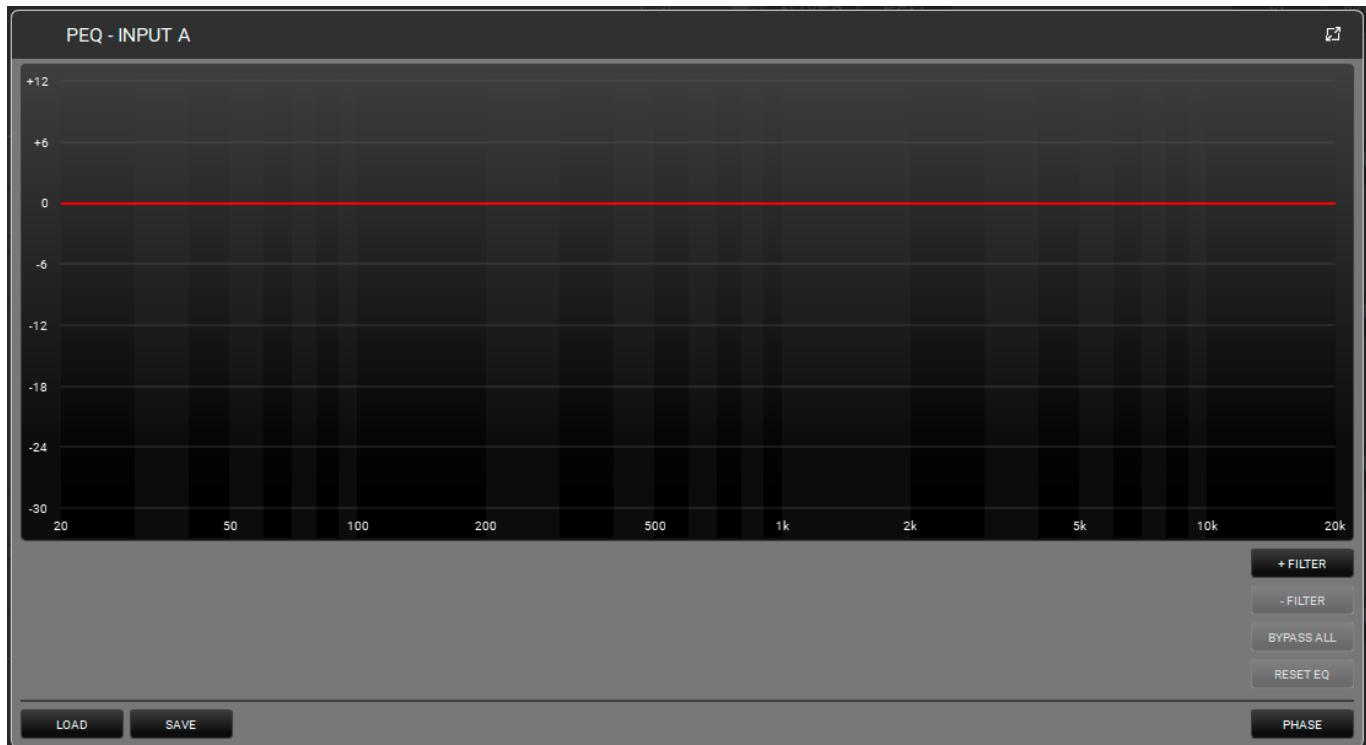
#### 1 COMPRESSOR

**COMP**



Applies a compressor to the input. The shape (in terms of threshold and ratio) can be controlled either in the graphic or via the related cursors. The threshold defines the starting level at which compression begins (with its specific shape). You can set the Attack (range: 1-200 ms), Release (range: 1-1000 ms), and Hold (0.0-1000 ms) parameters. By-pass the filter to compare the sound with or without it.

2

**PARAMETRIC EQUALIZER****PEQ**

This applies a parametric equalizer to the selected input. You can add up to 12 equalizers in the frequency band between 20 and 20.000Hz. The shape can be controlled either by using the graphical interface or by selecting the following parameters: Q (range: 0.511 - 72.134), GAIN (range: -30.0 - 12.0). You can by-pass one or more filters to compare the sound effect with or without it/ them. You can also remove one or more filters in real time and save or load a pre-set. Please note that you can assign a colour to each filter for a clearer display. The PHASE button displays the phase, depending on the filters applied.

3

**DELAY**

You can select a delay in ms (range: 0.00 - 72.90) or m (range: 0.00 - 25.02).

4

**INVERT PHASE****0**

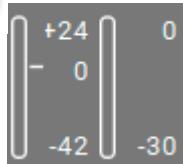
To invert the phase of the input signal.

5

**MUTE****MUTE**

This mutes the input signal.

6

**LEVELS**

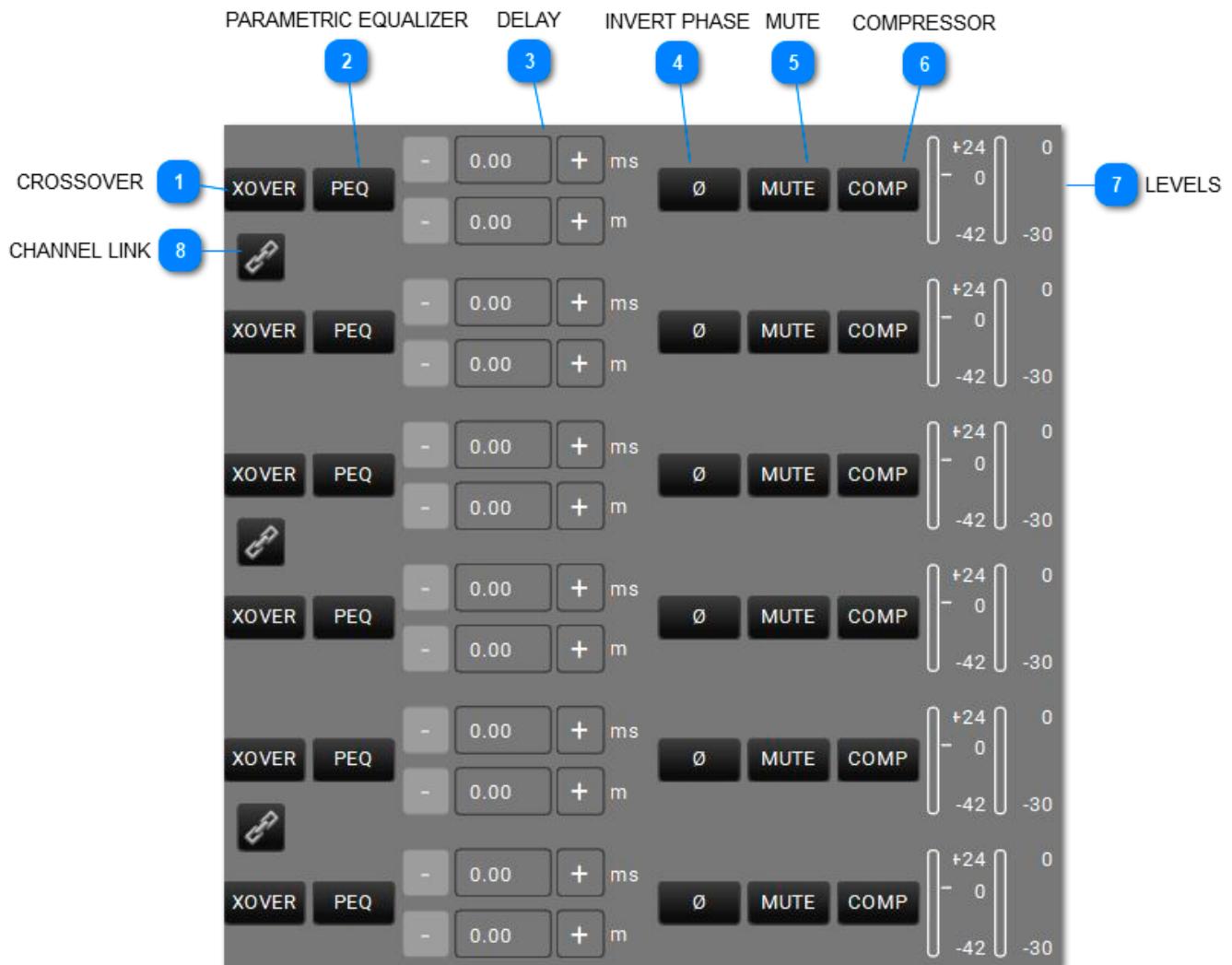
This shows the signal level of the selected input.

7

**CHANNEL LINK**

This links two adjacent channels. Once enabled, the same effect is applied to both the channels.

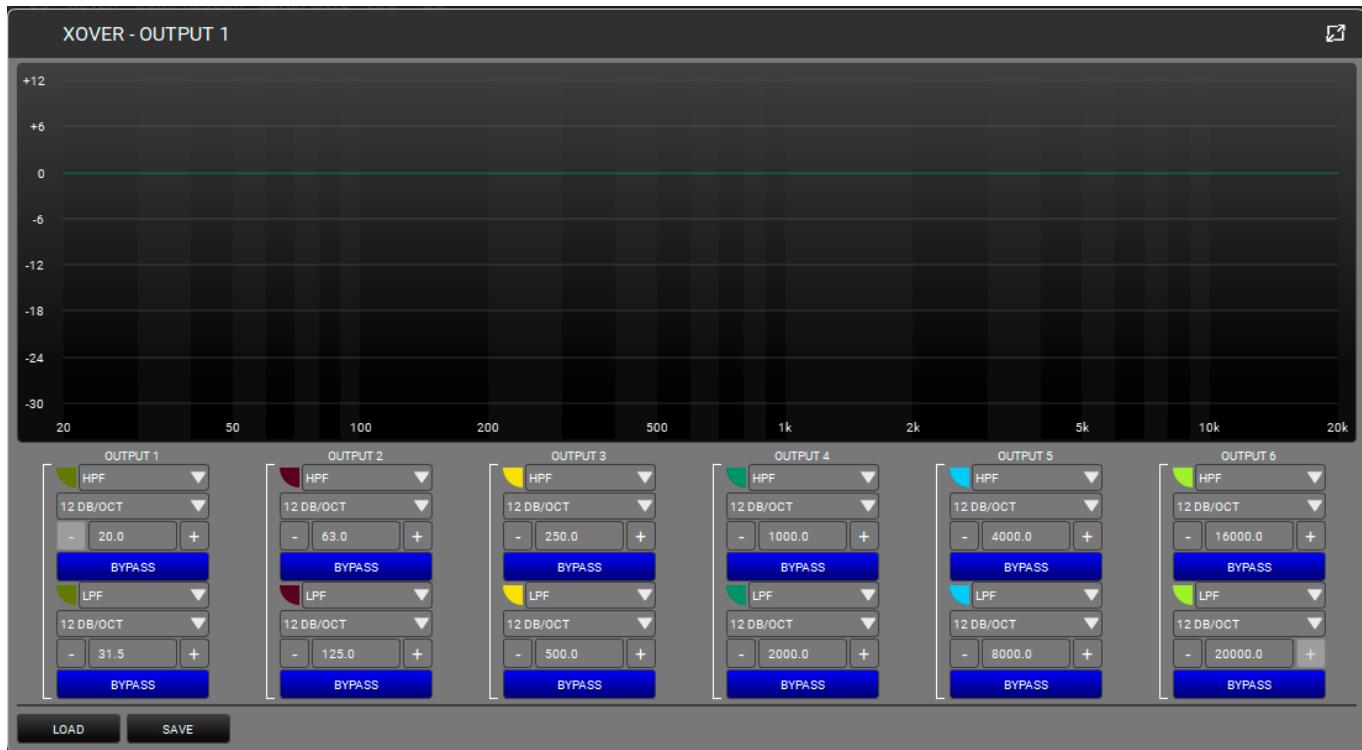
### 5.1.2.2. OUTPUT PROCESSING CHAIN



1

## CROSSOVER

XOVER

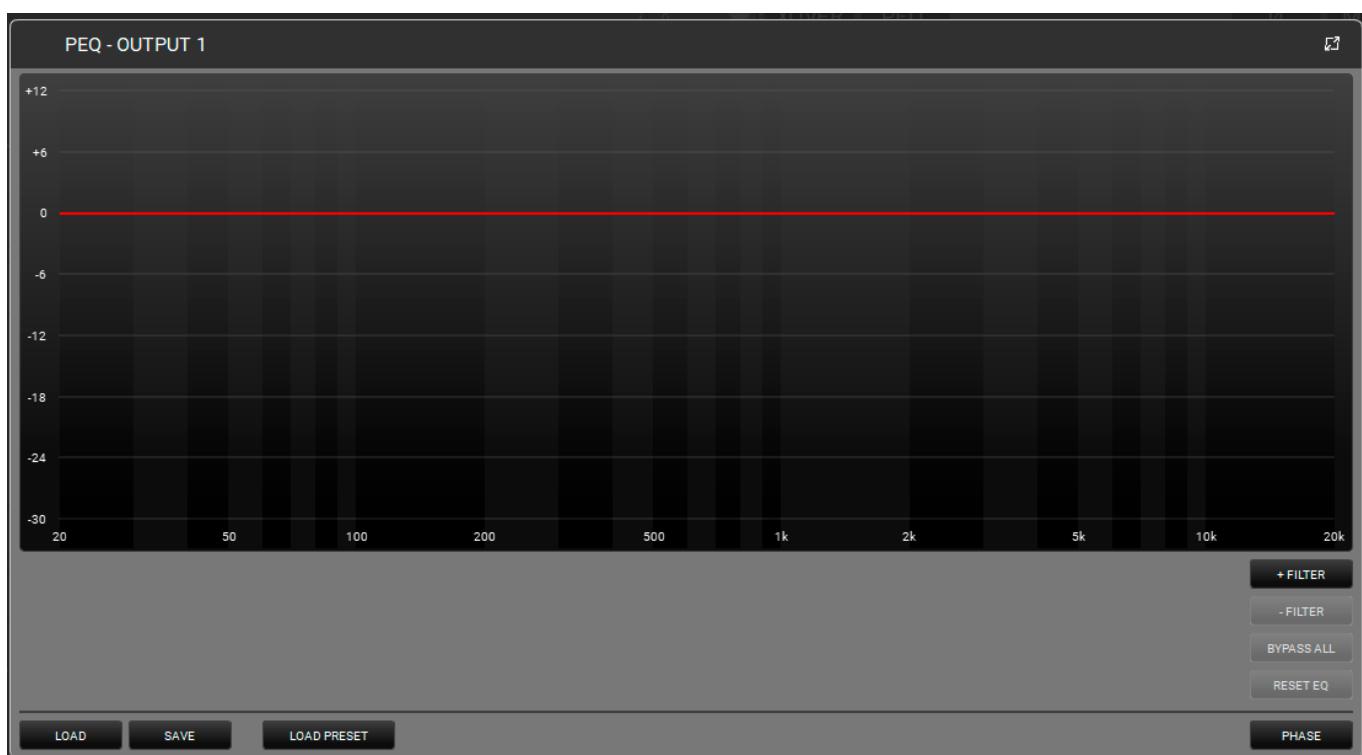


You can set an HPF and LPF for each output channel, by selecting the frequencies and slopes. Each filter can be bypassed to compare the difference with or without it. You can also save or load pre-sets. Please note that you can assign a colour to each filter for a clearer display.

2

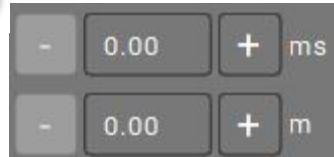
## PARAMETRIC EQUALIZER

PEQ



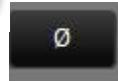
This applies a parametric equalizer to the selected output. You can add up to 12 equalizers in the frequency band between 20 and 20.000Hz. This can be controlled by either using the graphical interface or by selecting the parameters: Q (range: 0.511 - 72.134), GAIN (range: -30.0 - 12.0). You can by-pass one or more filters to compare the sound with or without it/them. You can also remove one or more filters in real-time and save or load a pre-set. Please note that you can assign a colour to each filter, for a clearer display. The PHASE button displays the phase, depending on the filters applied.

### 3 DELAY



You can insert a delay in ms (range: 0.00 - 72.90) or m (range: 0.00 - 25.02).

### 4 INVERT PHASE



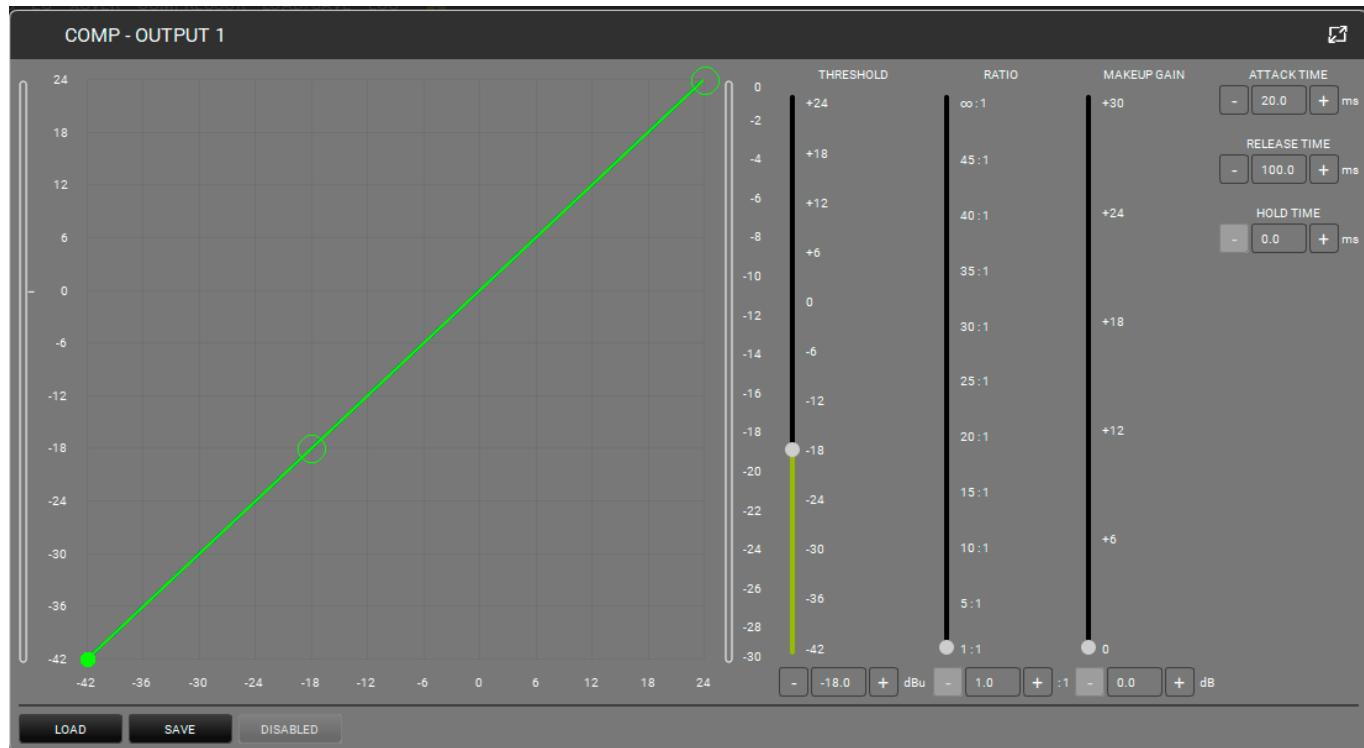
You can invert the phase of the output signal.

### 5 MUTE



This mutes the output signal.

### 6 COMPRESSOR



This applies a compressor to the output. The shape (in terms of threshold and ratio) can be controlled either in the graphic or with the related cursors.

The threshold defines the starting level at which the compression begins (with its specific shape). You can set the Attack (range: 1-200 ms), Release (range: 1-1000 ms), and Hold (0.0-1000 ms) parameters. By-pass the filter to compare the sound with or without it.

7

**LEVELS**

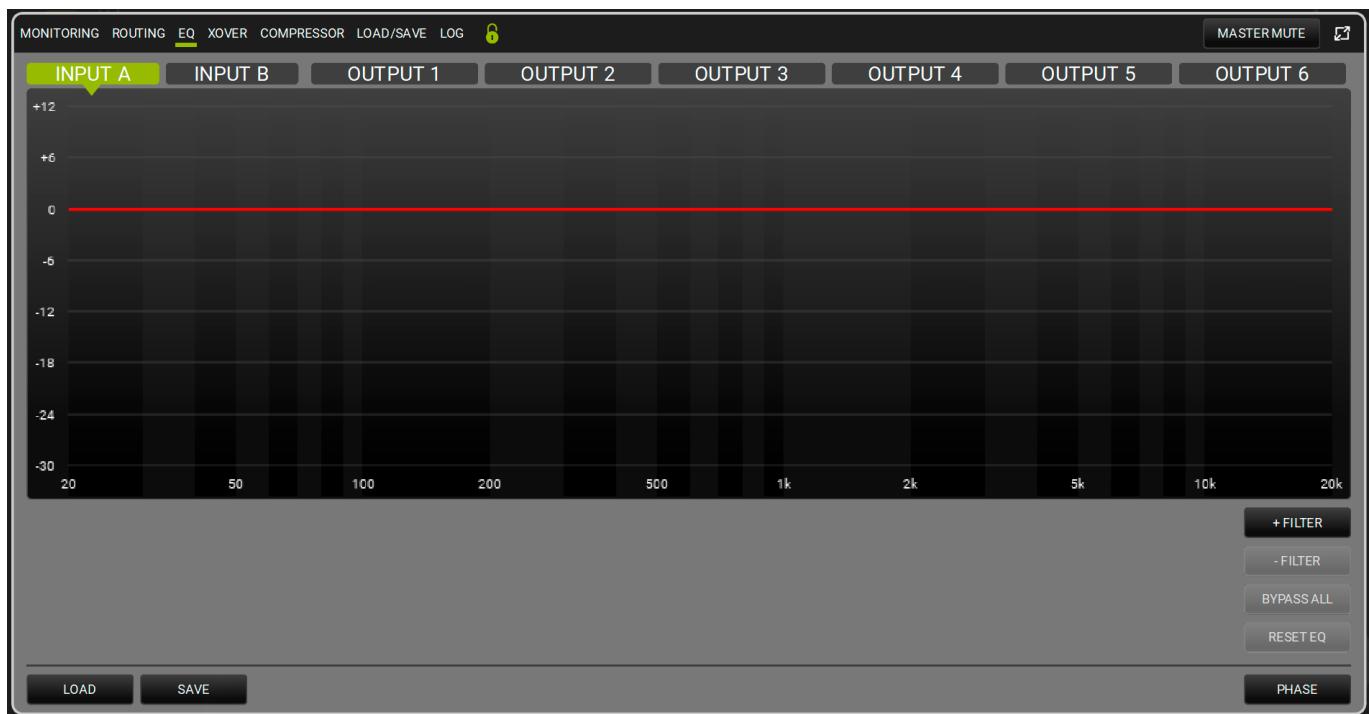
This displays the signal level of the selected output.

8

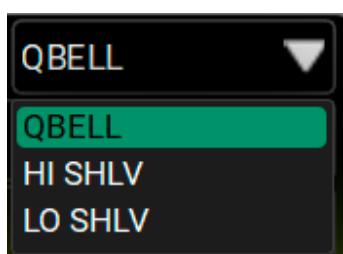
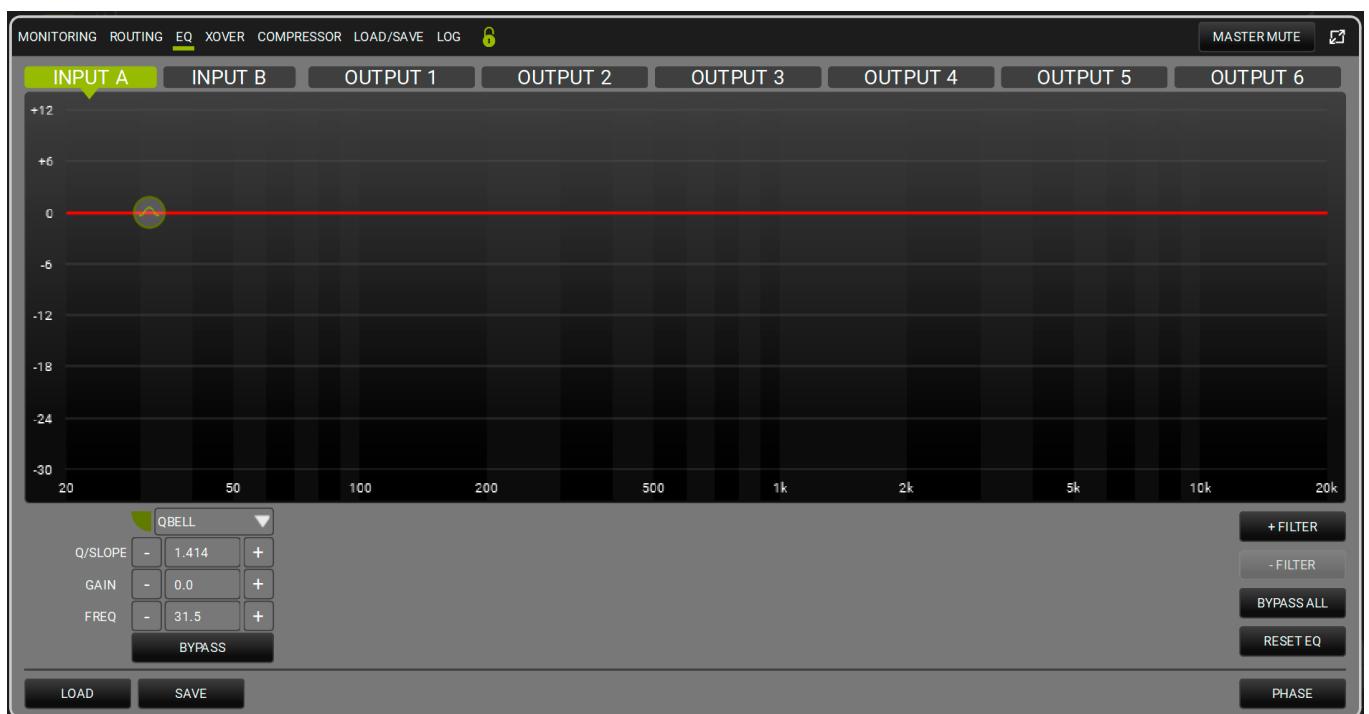
**CHANNEL LINK**

This links two adjacent channels. Once enabled, the same effect is applied to both channels.

### 5.1.3. EQ



You can control the equalization of all the inputs and outputs of the AC26N in this screen. Up to 12 filters can be applied to each channel.



This applies a filter (Parametric equalizer, Hi Shelf, or Low Shelf, as displayed above) to the selected channel. You can add up to 12 equalizers in the frequency band between 20 and 20.000Hz. The shape can be controlled either by using the graphical interface or by setting the following parameters: Q (range: 0.511 - 72.134), GAIN (range: -30.0 - 12.0).

You can by-pass one or more filters to compare the sound effect with or without it/them. You can also remove one or more filters in real-time, save or load a pre-set, bypass all the filters or reset the EQ (i.e. delete all the filters).

Please note that you can assign a colour to each filter, for a clearer display.

The PHASE button displays the phase, depending on the filters applied.

### 5.1.4. XOVER



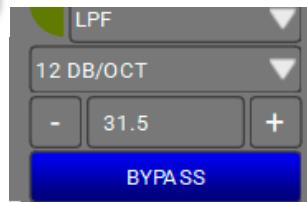
For each output channel you can set an HPF and LPF filter to shape the crossover point, by selecting frequencies and slopes. Each filter can be bypassed to appreciate the difference with or without it. You can also save or load pre-sets. Please note that you can assign a colour to each filter, for a clearer display.

#### 1 FILTER 1



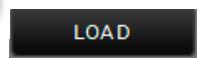
You can choose between High Pass Filter or Low Pass Filter and select the slope (12/24/48 dB/OCT) and the cut-off frequency.

#### 2 FILTER2



You can choose between High Pass Filter or Low Pass Filter and select the slope (12/24/48 dB/OCT) and the cut-off frequency.

#### 3 LOAD



You can load a saved pre-set.

4

**SAVE****SAVE**

You can save a pre-set.

## 5.1.5. COMPRESSOR



This applies a compressor to the selected channel. The shape (in terms of threshold and ratio) can be controlled either in the graphic or with the cursors.

The threshold defines the starting level at which the compression begins (with its specific shape). You can set the Attack

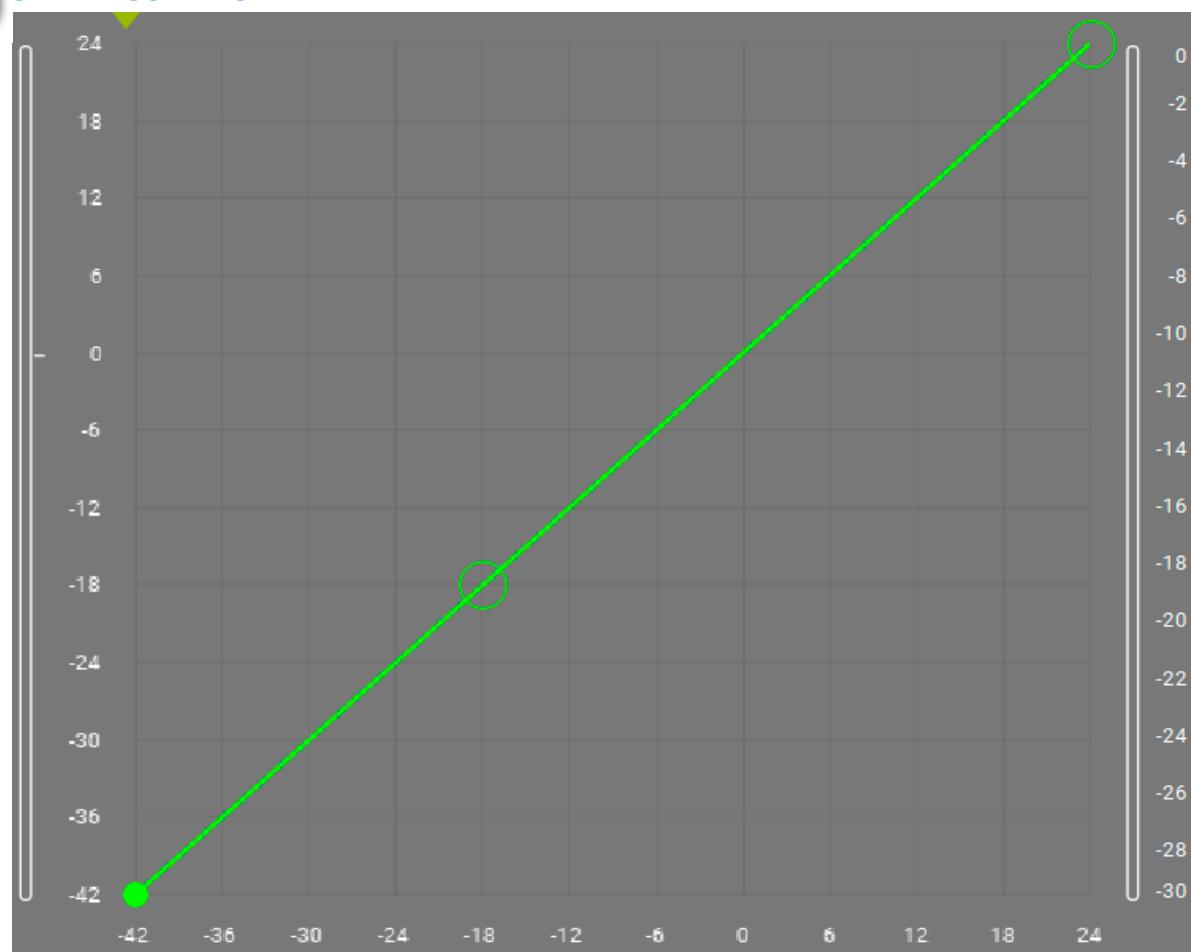
(range: 1-200 ms), Release (range: 1-1000 ms), and Hold (0.0-1000 ms) parameters. By-pass the filter to compare the sound effect with or without it.

1

### INPUT/OUTPUT SELECTION

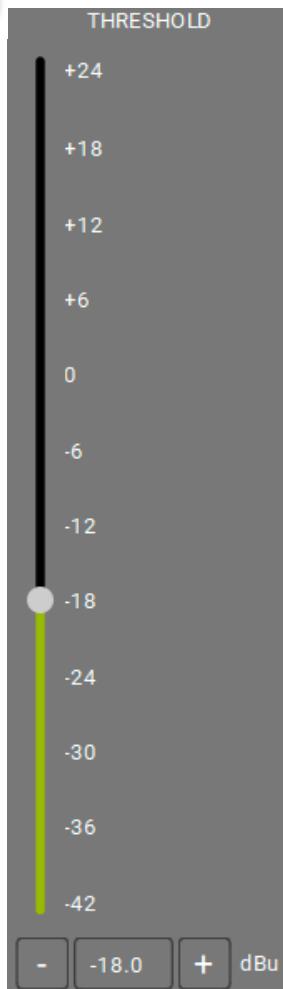
Here you can select the channel.

2

**SHAPE CONTROL**

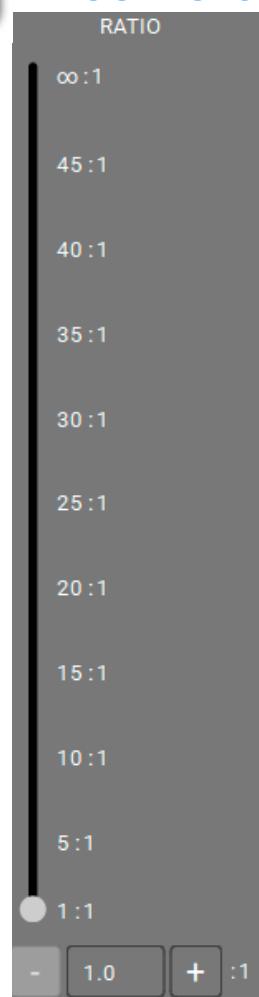
It allows modelling the compressor shape through graphic control

3

**THRESHOLD SELECTION**

It allows setting the compressor intervention start threshold

4

**RATIO SELECTION**

It allows setting the compression intervention ratio

5

**MAKEUP GAIN SELECTION**

It defines the gain to be applied to the signal processed by compression

6

**ATTACK, RELEASE, HOLD PARAMETERS**

It applies the parameters chosen for compressor attack, release and hold

7

**LOAD**

It allows loading a previously saved compression configuration (scene)

8

**SAVE**

It allows saving a compression configuration to recall it later

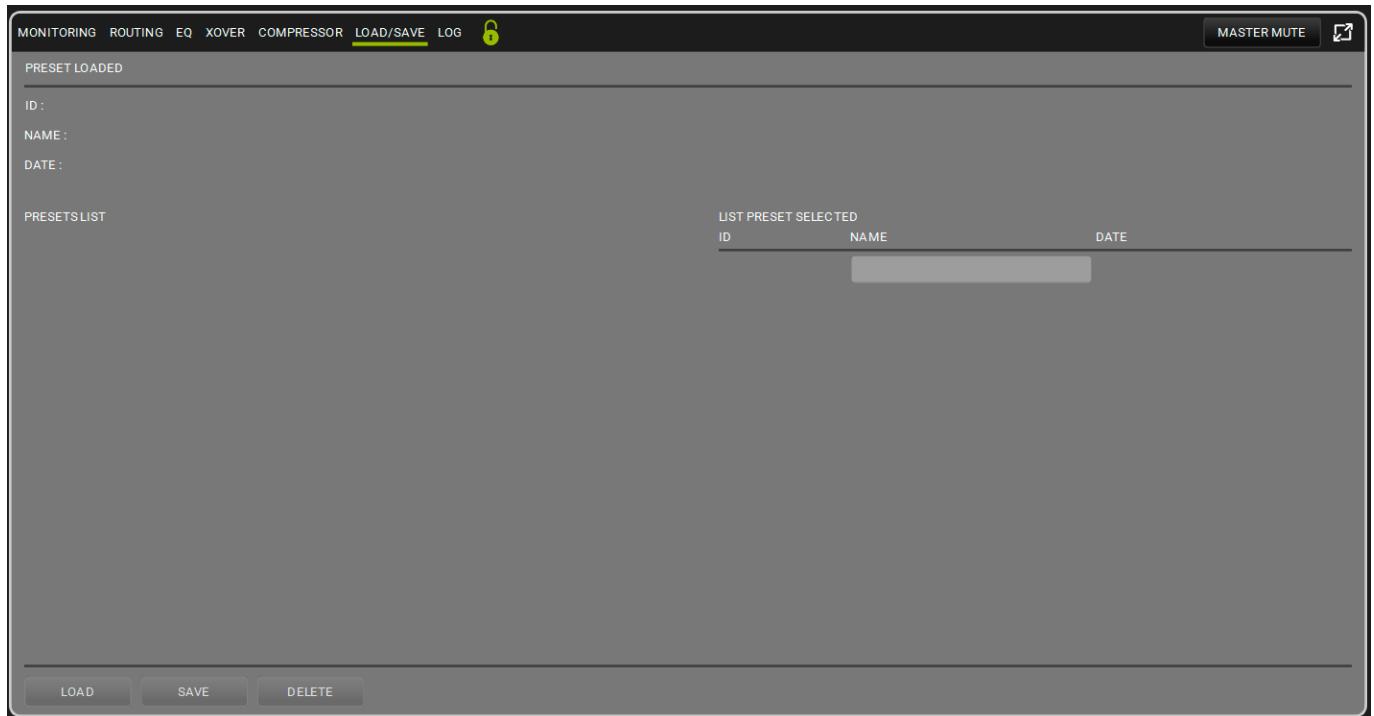
9

## DISABLED/BYPASS

DISABLED

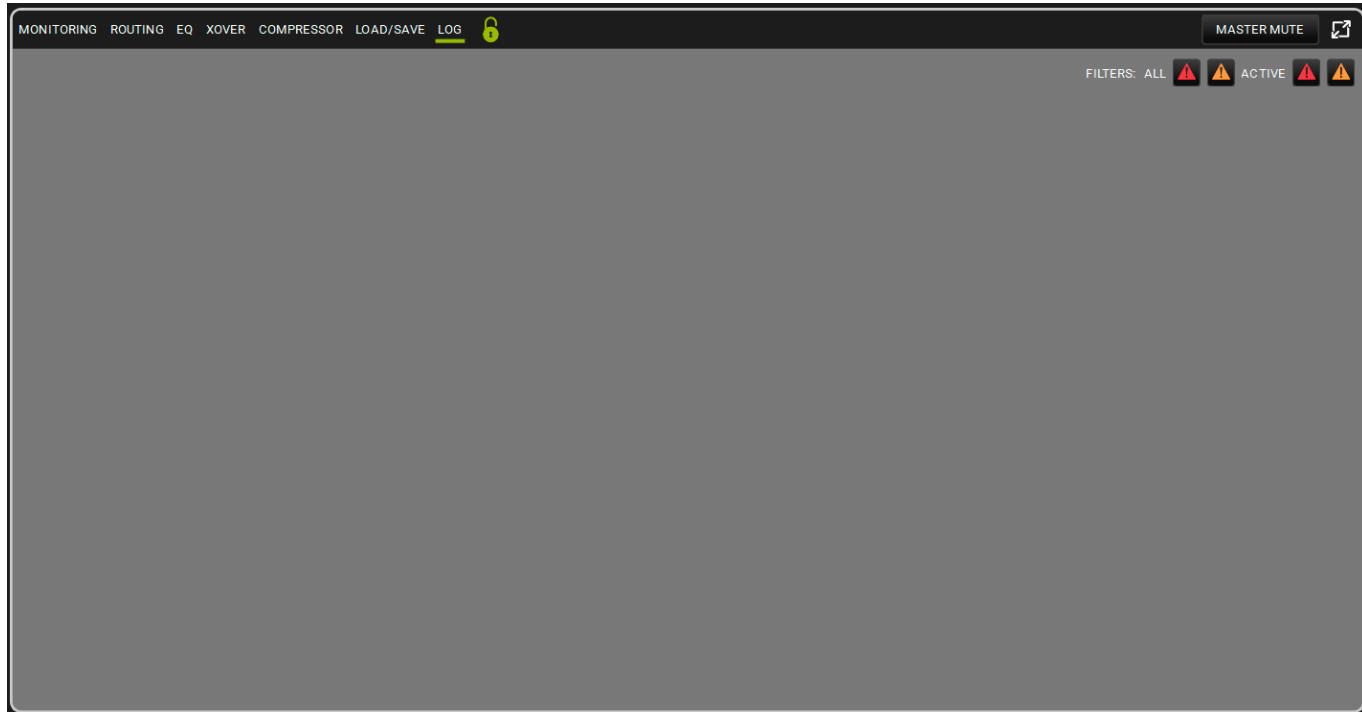
It allows bypassing the channel processing

## 5.1.6. LOAD/SAVE



In this screen you can name, save and load a pre-set list.

### 5.1.7. LOG



In this screen you can view the AC26N usage loguse. There is a list of device warnings and faults. The colours follow the **AURORA NET** policy.

## 6. MATCHING

**AURORA NET** allows you to configure a project off-line then to when connected to a network it can broadcast the settings to all newly connected devices (for example in a live concert scenario).

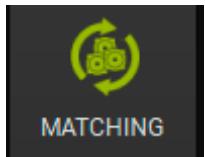
In this case, the ITEMS, GROUPS, NETWORK HUBS, and PROCESSORS, are only virtual devices. They become live devices only once properly turned on, connected and recognised.

Please note, if there is a partial disconnection of a device while it is online, the devices listed in a project may not represent what is active.

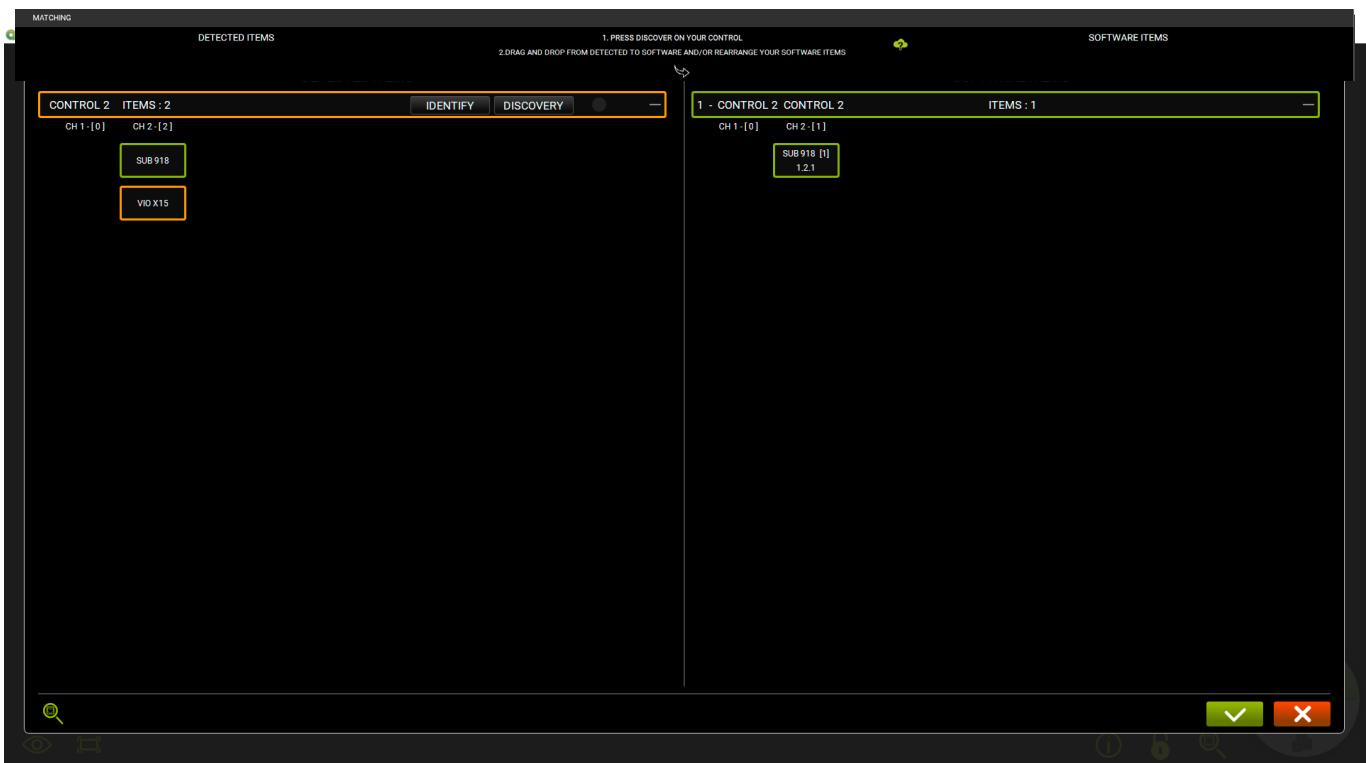
The ‘matching’ feature tries to solve this by displaying in one screen a simplified interface.

It is opened automatically when you create a network (using the GO ONLINE button, see Chapter 3.2 for further information), or

manually, by clicking on the following icon in the ITEM operations bar:



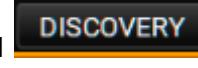
## 6.1. SOFTWARE/DETECTED MATCHING



As described above, in the MATCHING environment, there are two sections:

- DETECTED ITEMS
- SOFTWARE ITEMS

At the bottom of this page, there is a discover button 

In the DETECTED ITEMS section, there are  and  buttons. See Chapter 3.2 for further information.

The colours are important for understanding the MATCHING behaviour:

GREEN: shows the ITEM is listed (SOFTWARE ITEMS: green) and detected (DETECTED ITEMS: green) in the project.  
ORANGE: shows the ITEM was detected but it is not listed in the project (SOFTWARE ITEMS: orange), or it is in the project but not detected (DETECTED ITEMS: orange).

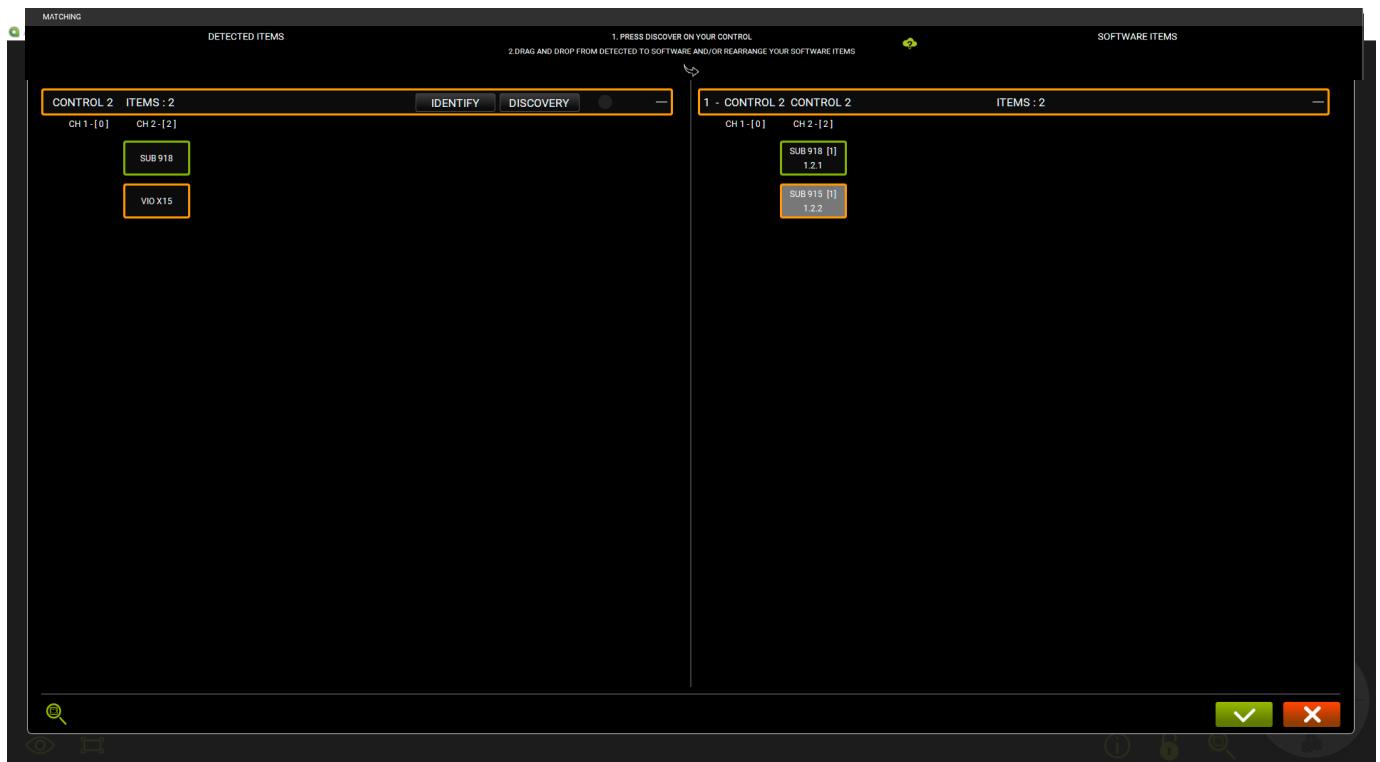
Multiple selection can be made in 2 ways:

- a. While holding down CTRL, select only the chosen elements by left-clicking on them
- b. While holding down SHIFT: left-click on the first and on the last element to select the whole set

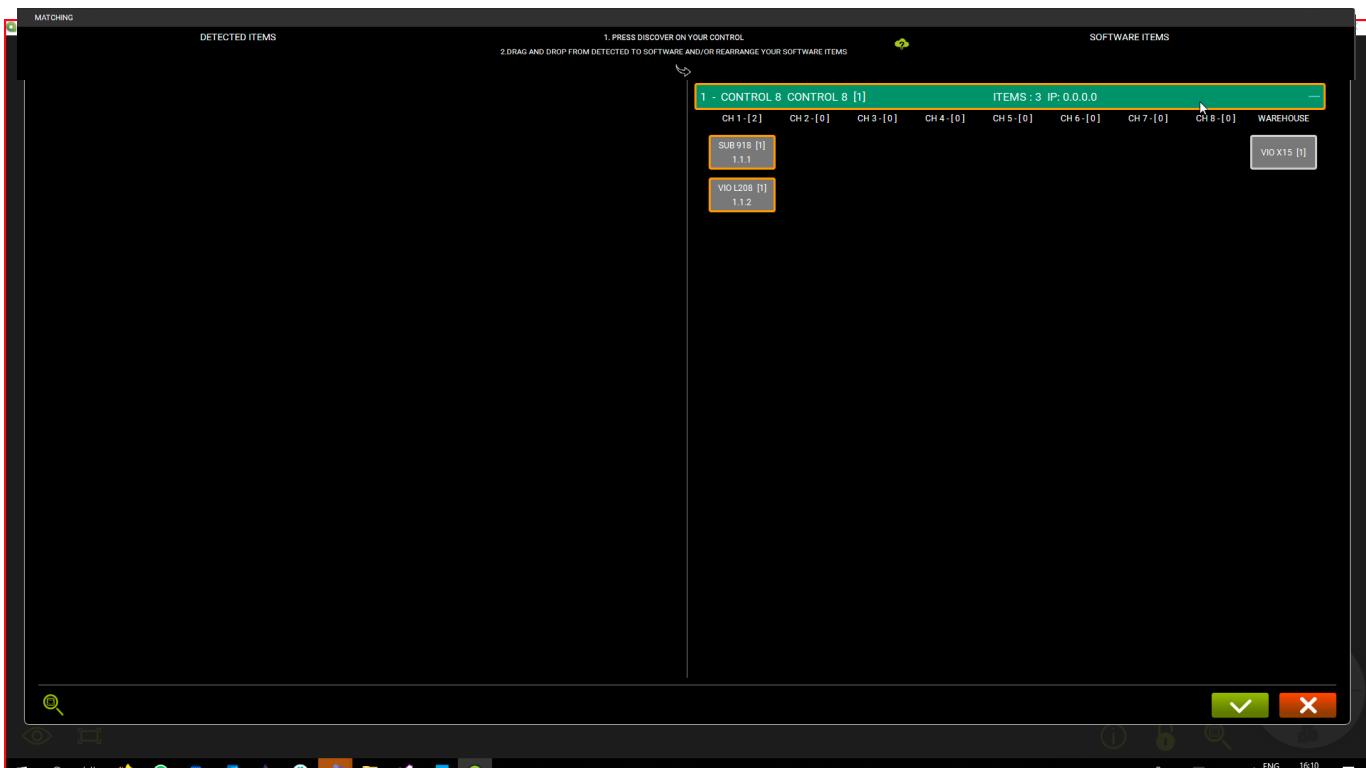
In the examples in the picture below, the subwoofer (SUB 918) is in the project and properly connected, the speaker (VIO X15) is detected but not in the project, and a subwoofer (SUB 915) is present in the project but not detected.

On this screen, you can use the drag and drop function to add the VIO X15 ITEM (present in the real world) into the project.

The ITEM not detected (SUB 918 in this example) will be stored in a field named WAREHOUSE (see the next chapter for more information).



## 6.2. WAREHOUSE STORAGE



If an ITEM that is not in the project is detected, you can add it to this list.

Drag and drop the newly detected ITEM in the SOFTWARE ITEMS section.

In the case that the ITEM present in the SOFTWARE ITEMS section is not detected, it is shifted to the WAREHOUSE column, as in the above example (in this case the ITEM is a VIO X15).

## 7. ARC SUB

The ARC SUB environment allows you to define and control a subwoofer configuration spread across the stage front:

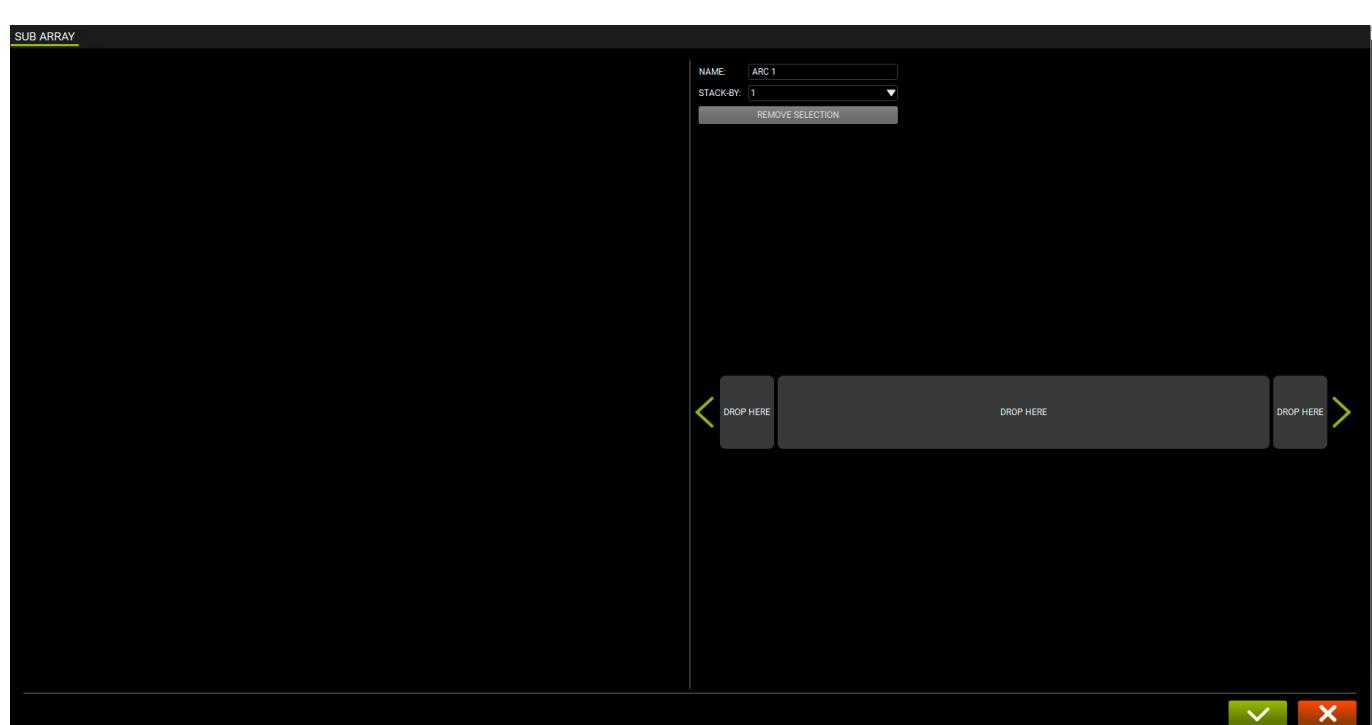
this is a special kind of 'GROUPS', in which the ITEMS can only be subwoofers.

Subwoofers are often used in a practice scenario, creating directional arrays from omnidirectional (below certain frequencies) point sources.

This implies the use of standard mounting geometries, and the use of delays linked to the positioning.

The combined control of the parameters in an arc array presents a uniform sound to the audience and gives a reduction of undesired feedback(for example, in the case of an indoor installation). To simplify this management all the parameters required in the control of a subwoofer array can

be grouped and controlled in one screen, called an ARC SUB group.

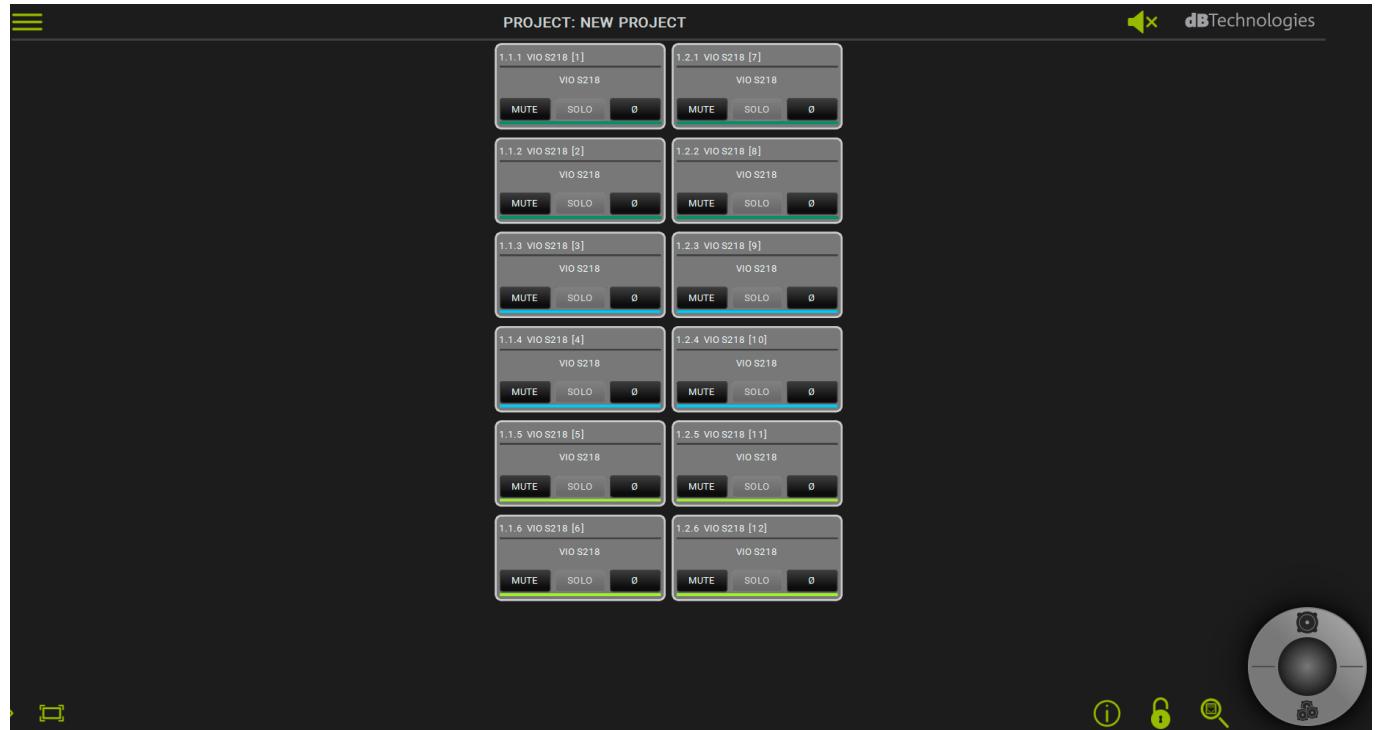


## 7.1. ARC SUB GENERATION

An ARC SUB can be generated by dragging and dropping the subwoofer ITEMS.  
The generated GROUP is called an ARC SUB.

### 7.1.1. ADDING ITEMS

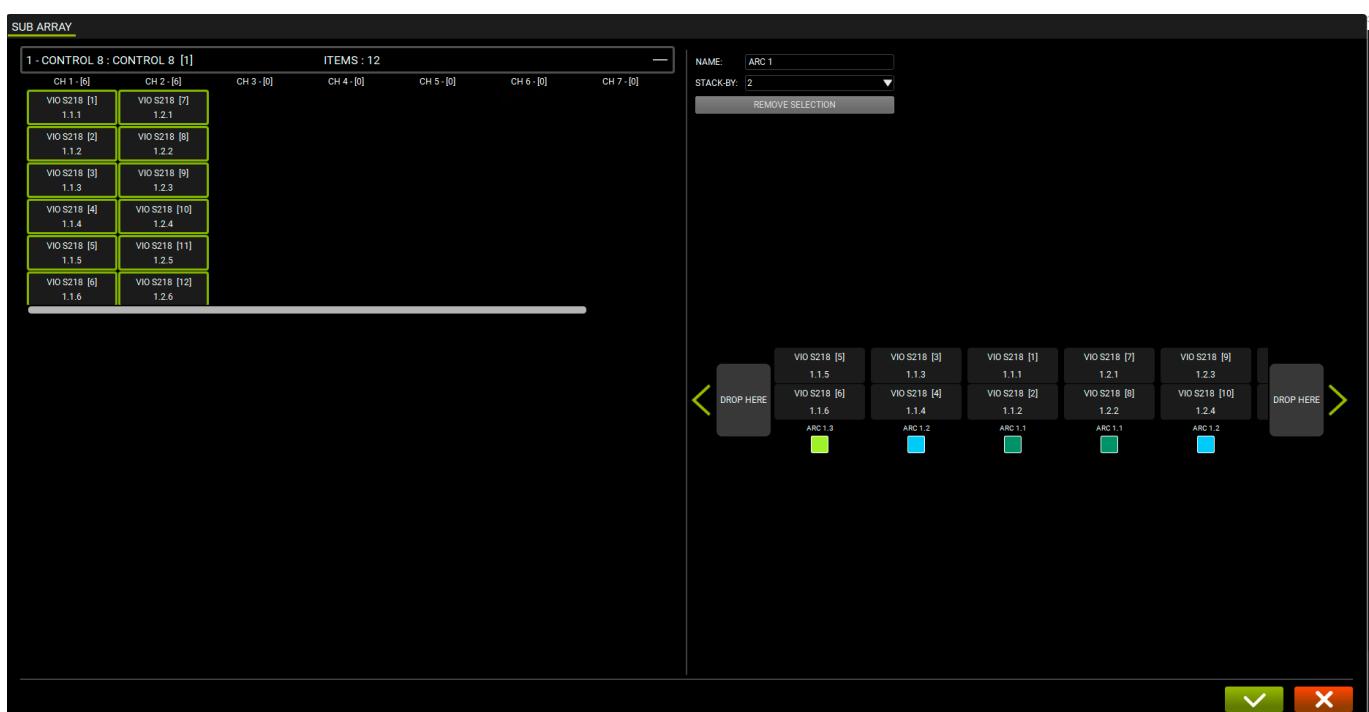
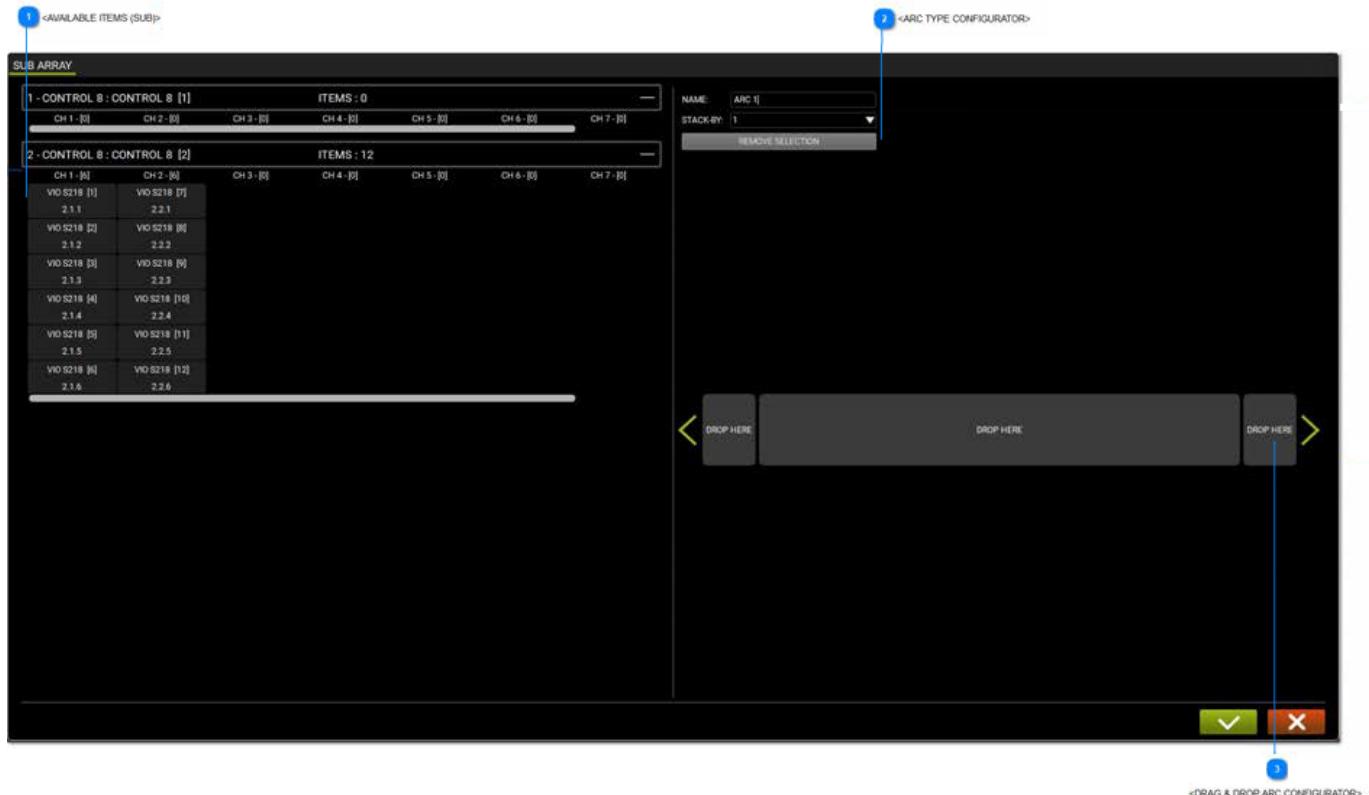
Add subwoofer ITEMS using the standard procedure as described in Chapter 2.3.



### 7.1.2. SUB PLACEMENT

Place the subwoofers, grouping them as needed.

The screen allows you to drag and drop, and the subwoofers can be placed in a stacked form (selecting the number of elements), and distributed in the centre, left, or right positions (DROP HERE boxes).



1

**AVAILABLE ITEMS (SUB)**

CH 1 - [6]	CH 2 - [6]
VIO S218 [1] 2.1.1	VIO S218 [7] 2.2.1
VIO S218 [2] 2.1.2	VIO S218 [8] 2.2.2
VIO S218 [3] 2.1.3	VIO S218 [9] 2.2.3
VIO S218 [4] 2.1.4	VIO S218 [10] 2.2.4
VIO S218 [5] 2.1.5	VIO S218 [11] 2.2.5
VIO S218 [6] 2.1.6	VIO S218 [12] 2.2.6

In the left-hand side of the screen the available ITEMS (subwoofers) are displayed. If non-subwoofer ITEMS are displayed, they cannot be used for the ARC SUB.

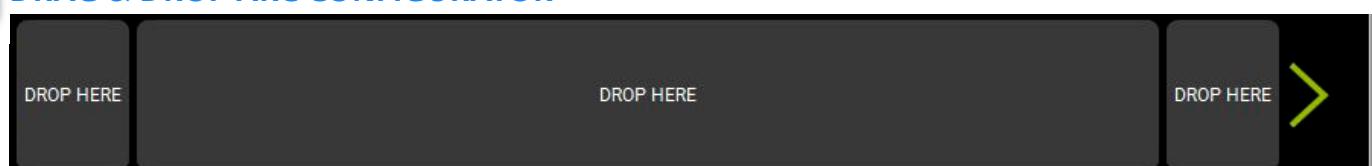
2

**ARC TYPE CONFIGURATOR**

NAME:	ARC 1
STACK-BY:	1 ▼
<b>REMOVE SELECTION</b>	

In the right-hand side of the screen it is possible to type the NAME of the ARC SUB and to select its number in a stacked configuration.

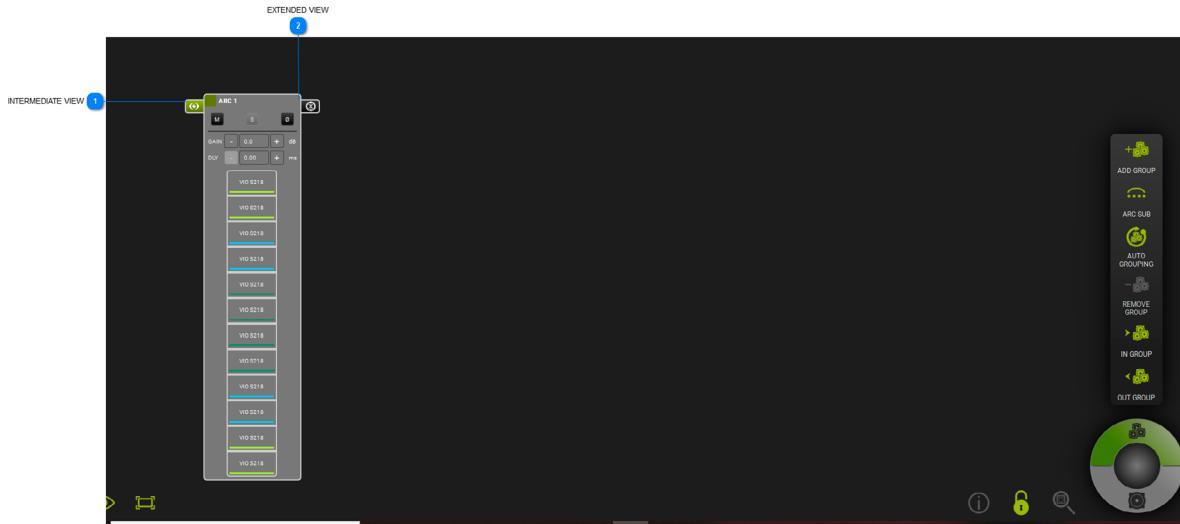
3

**DRAG & DROP ARC CONFIGURATOR**

By placing the subwoofers in the DROP HERE box, the subwoofers are listed following the stacking rule of the ARC TYPE CONFIGURATOR.

## 7.2. ARC SUB CONTROL

Once the ARC SUB is created, it can be controlled as a GROUP, so the control screen can be accessed with the extended view.



### 1 INTERMEDIATE VIEW



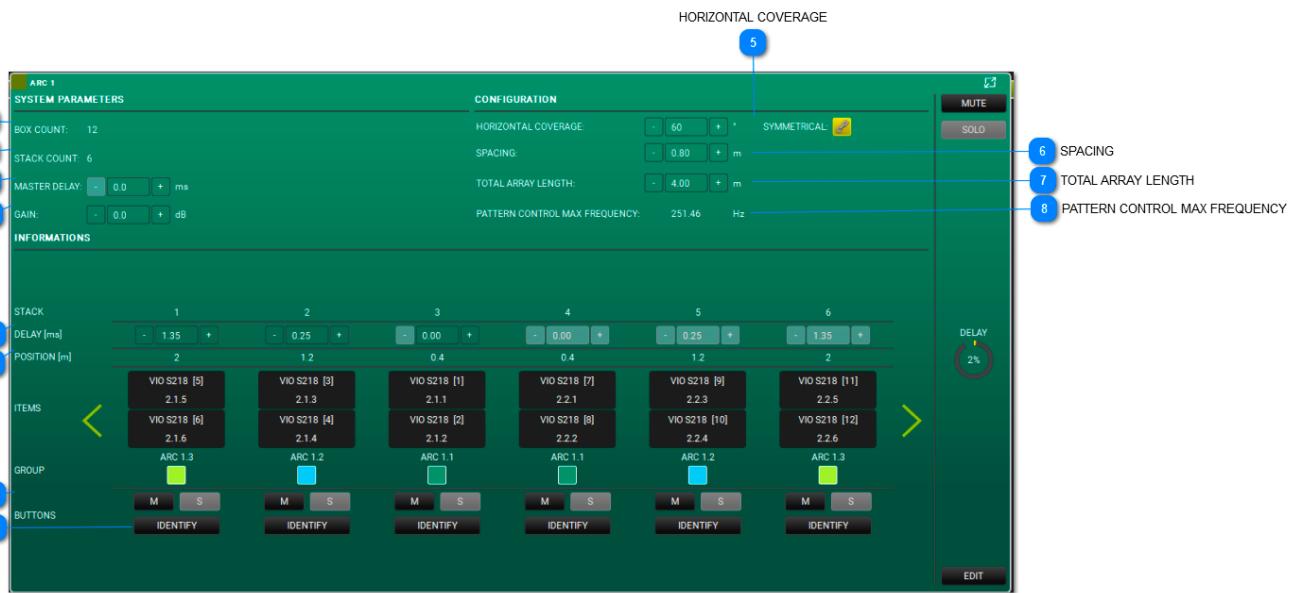
Enables the intermediate view of the ARC SUB, showing its ITEMS.

### 2 EXTENDED VIEW



Allows you to view and set all the parameters applied to the ARC SUB GROUP.

## 7.2.1. GROUP CONTROL



### 1 BOX COUNT

**BOX COUNT:** 12

This displays the number of subwoofers in the group.

### 2 STACK COUNT

**STACK COUNT:** 6

This lists the number of stacks in the group.

### 3 MASTER DELAY

**MASTER DELAY:** - 0.0 + ms

You can select the delay of the arc (range: 0.0 - 61.2ms).

### 4 GAIN

**GAIN:** - 0.0 + dB

You can choose the gain of the arc (range: -90 - 10.0dB).

### 5 HORIZONTAL COVERAGE

**HORIZONTAL COVERAGE:** - 60 + ° SYMMETRICAL:

You can choose the desired coverage angle (range: 0 - 180°) and select a symmetrical policy.

### 6 SPACING

**SPACING:** - 0.80 + m

You can choose the spacing between the stacked subwoofers (range: 0.1 - 25.00m).

### 7 TOTAL ARRAY LENGTH

**TOTAL ARRAY LENGTH:** - 4.00 + m

You can choose the total array length (range: 0.2 - 50.00).

**8 PATTERN CONTROL MAX FREQUENCY**

PATTERN CONTROL MAX FREQUENCY: 251.46 Hz

This value is created from the configuration data.

**9 DELAY**

DELAY [ms] - 1.35 +

You can set the single stack delay.

**10 POSITION**

POSITION [m] 2

This value is created from the configuration data.

**11 MUTE/SOLO**

MUTE/SOLO M S

These buttons control the MUTE and SOLO functions for the selected stack.

**12 IDENTIFY**

IDENTIFY

This button, when applied, allows you to identify the stack on the devices.

## 8. INTEGRATION WITH OSC PROTOCOL FOR REMOTE CONTROL VIA APP

**AURORA NET**, through OSC (Open Sound Control) standard, can be remotely controlled, using a wi-fi or wired network.

It is necessary to:

- have created an RDNet network with Aurora NET in order to control all the desired devices
- enable the use of OSC, the interface IP and the input and output ports in Aurora preferences (see Figure 3)
- connect a control device (where an app using the OSC protocol is installed) to a wi-fi/wired network configured according to the settings shown on **AURORA NET** (see example in Figure 2)
- use the command vocabulary available in the proper software section (see particular in Figure 1)

For a reference example, see the figure below (Figure 2)



FIGURE 1

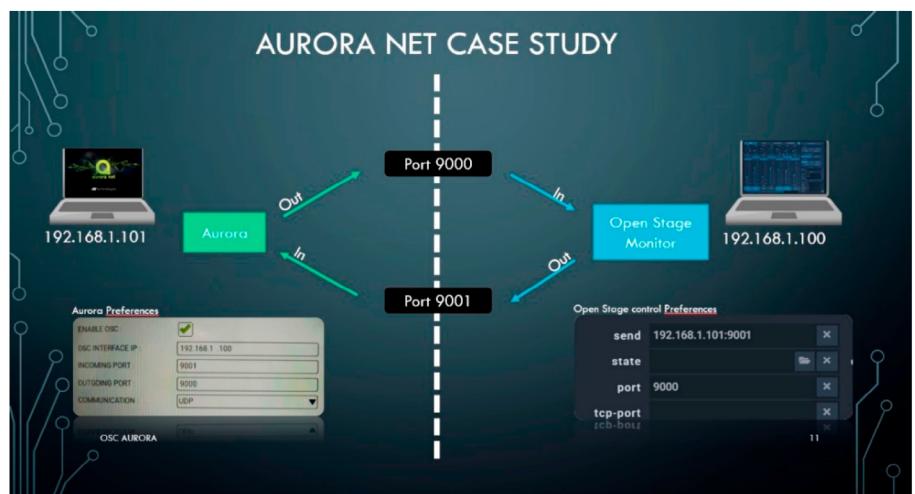


FIGURE 2

Once Aurora Net has been started, one of the menu options allows selecting the OSC item for the various network settings (Figure 3), and a special icon enables the dictionary menu option, through which commands can be set with dedicated third-party apps (not supplied).

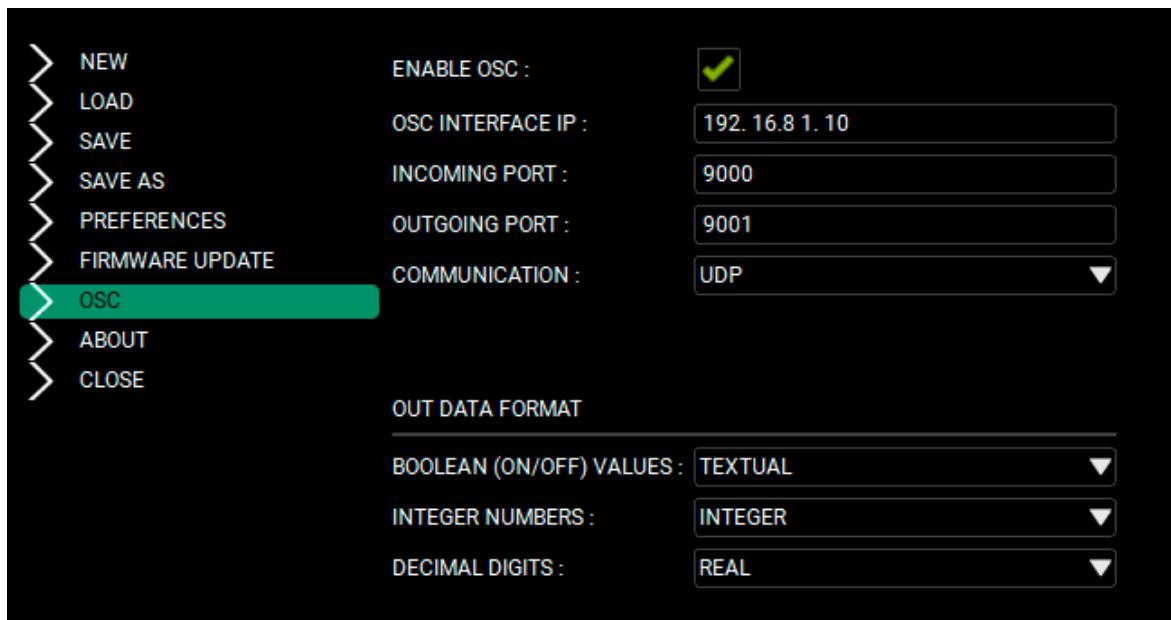
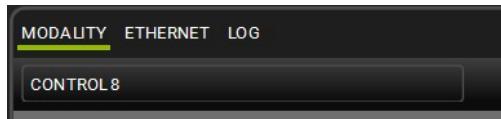


FIGURE 3

## 9. COLORS AND WARNINGS

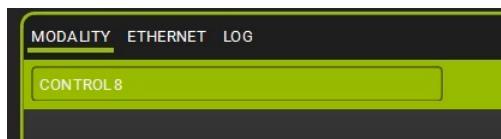
The colours displayed on the screen present important information.  
Please take them into account in your projects.

- GRAY/NO COLOR:



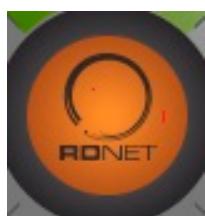
The project is OFFLINE.

- GREEN HIGHLIGHTS:



The project is ONLINE.

- ORANGE HIGHLIGHTS:



These warning messages are described in the LOG section in ITEMS.

- RED HIGHLIGHTS:



These errors (generally hardware issues) are described in the LOG section

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. ALLGEMEINE INFORMATIONEN</b>	<b>171</b>
1.1. WILLKOMMEN!	172
1.2. SYSTEMANFORDERUNGEN	173
1.3. INSTALLATION	174
<b>2. ÜBERSICHT DER STEUERUNGEN</b>	<b>175</b>
2.1. SCHALTFLÄCHE HAUPTMENÜ	178
2.2. WERKZEUGLEISTE	181
2.3. STEUERRAD: ELEMENTE UND GRUPPEN	183
2.4. VERWENDUNG DES ZOOM	194
<b>3. VERBINDEN UND ONLINE GEHEN</b>	<b>195</b>
3.1. KONFIGURATION IHRES NETZWERKS	196
3.2. IDENTIFIZIEREN, ONLINE GEHEN	198
<b>4. ELEMENTE- UND GRUPPENPARAMETER</b>	<b>201</b>
4.1. ITEM PARAMETERS	202
4.2. . GRUPPEN-PARAMETER	207
<b>5. AC26N - DIGITALER AUDIOPROZESSOR</b>	<b>211</b>
5.1. MAIN DIALOG BOX	212
5.1.1. MONITORING	213
5.1.2. ROUTING	216
5.1.2.1. VERARBEITUNGSKETTE EINGANG	220
5.1.2.2. VERARBEITUNGSKETTE AUSGANG	223
5.1.3. EQ	227
5.1.4. XOVER	229
5.1.5. COMPRESSOR	231
5.1.6. LOAD/SAVE	237
5.1.7. LOG	238
<b>6. MATCHING</b>	<b>239</b>
6.1. SOFTWARE/DETECTED MATCHING	240
6.2. WAREHOUSE	242
<b>7. ARC SUB</b>	<b>243</b>
7.1. ERSTELLUNG VON ARC SUB	244
7.1.1. HINZUFÜGEN VON ELEMENTE	245
7.1.2. POSITIONIERUNG DES SUB	246
7.2. STEUERUNG ARC SUB	248
7.2.1. GRUPPENSTEUERUNG	249
<b>8. INTEGRATION IN DAS OSC-PROTOKOLL FÜR DIE FERNSTEUERUNG ÜBER APP</b>	<b>251</b>
<b>9. FARBEN UND WARNUNGEN</b>	<b>252</b>

## 1. ALLGEMEINE INFORMATIONEN

### HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Die im vorliegenden Dokument enthaltenen Informationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden.  
Die im vorliegenden Handbuch beschriebene Software unterliegt einer Lizenzvereinbarung.  
Alle Rechte vorbehalten.

### ÜBER DIE PROGRAMMVERSION UND DIESES HANDBUCH

1. Die Screenshots stammen aus einem Windows-Betriebssystem
2. Das Display ist auf die Option „DARK“ eingestellt.

## 1.1. WILLKOMMEN!

Vielen Dank für Ihren Kauf!

AURORA NET ist das Spitzenprodukt unter den Software-Anwendungen zur Konfiguration und Verwaltung der professionellen Soundsysteme von dBTechnologies. Es handelt sich um ein plattformübergreifendes, Touchscreen-orientiertes Tool. Es kann mit einer Maus oder einem Touchscreen-Gerät bedient werden.

Außerdem ist Folgendes möglich:

1. online arbeiten und sofort ein auf RDnet Control 2 oder 8 basierendes Audionetzwerk konfigurieren
2. offline arbeiten, ein Projekt speichern und Projekte im Handumdrehen abrufen.

Die AURORA NET-Philosophie schafft eine benutzerfreundliche grafische Umgebung, in der Audio- oder Steuergeräte als ELEMENTE (ITEMS) bezeichnet werden. Sie können die ELEMENTE (ITEMS) umfassend konfigurieren und steuern und Statusinformationen in Echtzeit erhalten. Sie können die ELEMENTE (ITEMS) nach einem oder mehreren logischen oder physikalischen Parametern in GRUPPEN (GRUPPEN) organisieren.

## 1.2. SYSTEMANFORDERUNGEN

**AURORA NET** ist eine plattformübergreifende Software.

Die Mindestsystemanforderungen geben die Spezifikationen an, über die Ihr Computer verfügen muss, um die Software nutzen zu können. Für bestimmte Aufgaben oder größere Projekte kann ein leistungsfähigeres System erforderlich sein.

- MAC OS X Version 10.12 (SIERRA) oder Höher (nur 64-bit)  
Intel Dual-Core-CPU oder höher  
4 GB RAM
- WINDOWS 7 (nur 64-bit) SP1 oder höher  
Intel oder AMD Dual-Core-CPU oder höher  
4 GB RAM
- USB/ETHERNET-VERBINDUNGEN ERFORDERLICH (FÜR CONTROL 2 / CONTROL 8 LINKS)

*Mac, Mac OS und OS X sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Warenzeichen von Apple Inc. Intel ist ein Warenzeichen der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern. AMD ist ein eingetragenes Warenzeichen von Advanced Micro Devices. Alle anderen Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen und eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden.*

## 1.3. INSTALLATION

### Ein Konto registrieren

Die Installationsdateien sind nur für registrierte Benutzer verfügbar. Überprüfen Sie Ihren Registrierungsstatus unter:

<http://www.dbtechnologies.com/en/support/my-account>

### Download der Installationsdateien für PC oder MAC

Die Installationsdateien stehen unter folgendem Link zum Download zur Verfügung:

<http://www.dbtechnologies.com/en/downloads.aspx>

Oder alternativ können Sie, sobald Sie eingeloggt sind, im Abschnitt MY ACCOUNT die verfügbaren Downloads einsehen.

#### Windows PC

Doppelklicken Sie nach dem Herunterladen auf das Archiv für die automatische Extraktion. Öffnen Sie nach der Extraktion den angezeigten Ordner und doppelklicken Sie auf die .exe Setup-Datei.

#### OS X

Öffnen Sie nach dem Herunterladen das Datenträgerabbild. Ziehen Sie AURORA NET in Ihren Programm-Ordner.

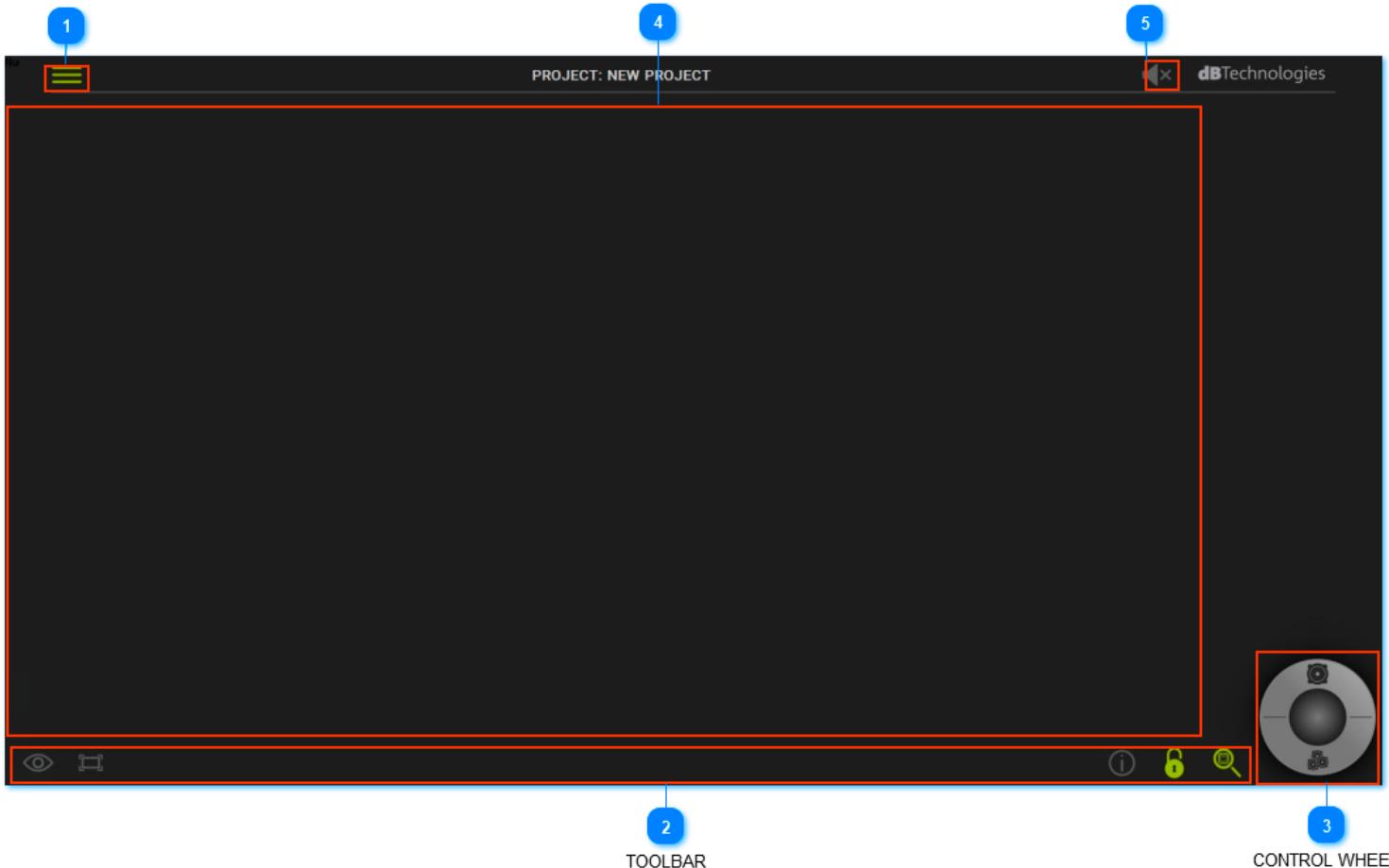
## 2. ÜBERSICHT DER STEUERUNGEN

Im Projektfenster von **AURORA NET** können Sie Einstellungen und Vorgänge verwalten.

MAIN MENU BUTTON

WORKSPACE

< MUTE ALL >



### 1 SCHALTFLÄCHE HAUPTMENÜ



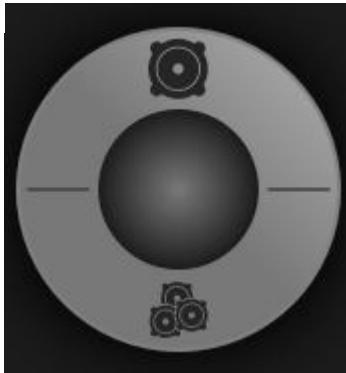
Ermöglicht den Zugriff auf die Hauptdatei und die Einstellungsfunktionen.

### 2 WERKZEUGLEISTE



Ermöglicht die Verwendung der wichtigsten Werkzeuge für die Projektsteuerung.

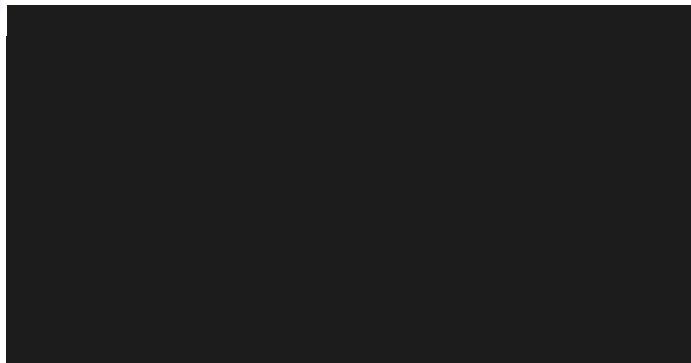
### 3 STEUERRAD



Ermöglicht die Steuerung der **ELEMENTE** und **GRUPPEN**.

4

## ARBEITSPLATZ



Zeigt Ihre Projekte sowie deren Parameter und Konfigurationen an. Zur Anpassung der Ansicht halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie sie in die gewünschte Richtung. Wenn Sie ein Touchpad oder Touchscreen-Gerät verwenden, scrollen Sie in einem freien Bereich mit zwei Fingern in die bevorzugte Richtung.

Verwenden Sie zur Auswahl von Objekten die linke Maustaste (oder einen Finger bei Verwendung eines Touchscreens).

5

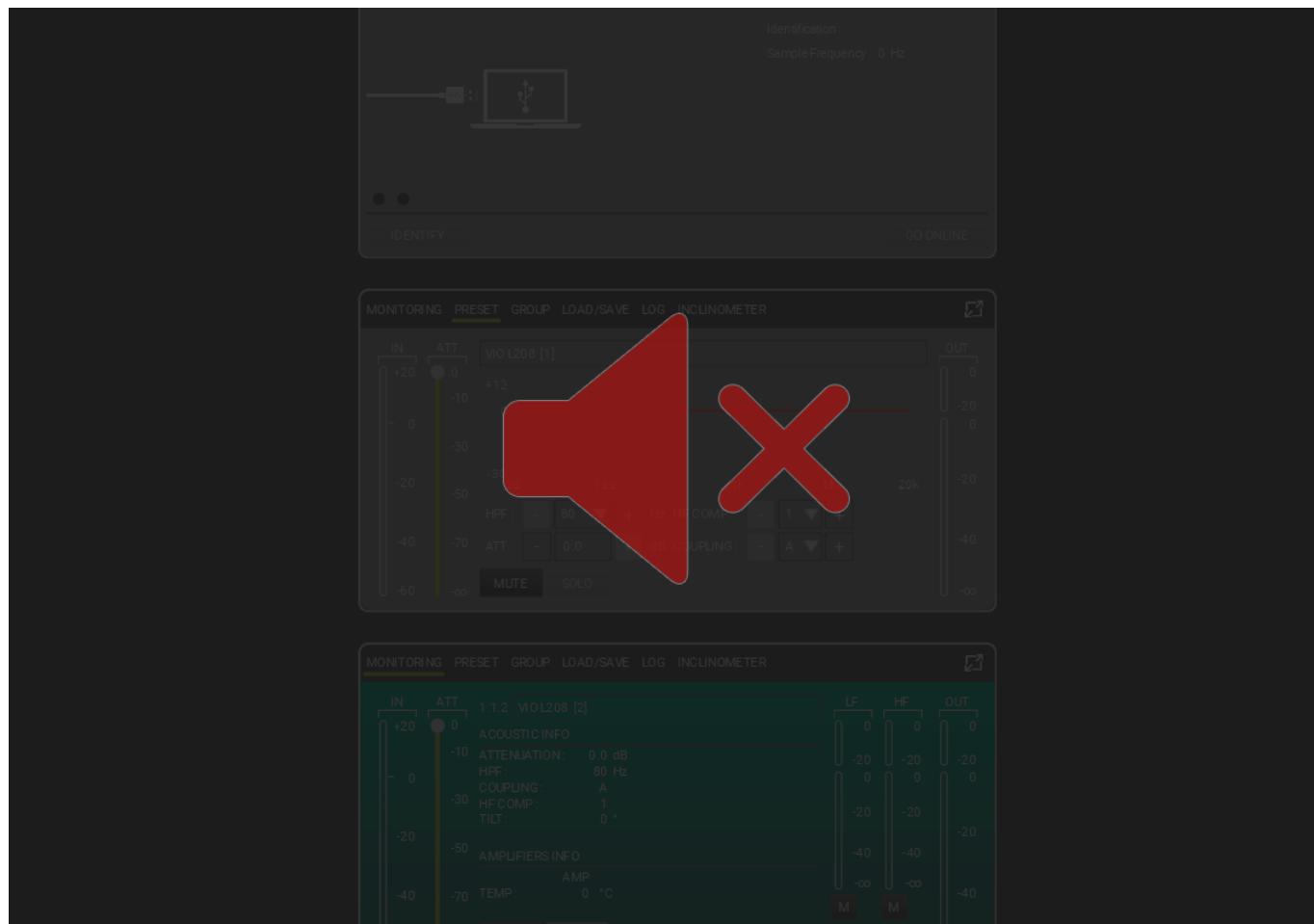
## <MUTE ALL>



Über diese Funktion werden alle angeschlossenen Geräte sofort stummgeschaltet. Wenn sie ausgewählt wird, wird ein Bestätigungsbildschirm angezeigt.



Um diese Funktion zu deaktivieren, müssen Sie auf das Symbol klicken, das in der Mitte des Bildschirms erscheint.

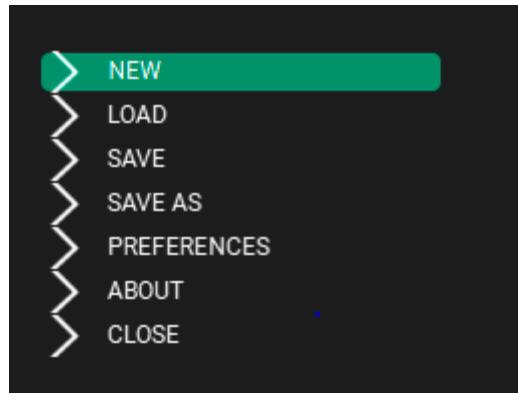
**NOTE**

Wenn Funktionen verfügbar sind, sind die Schaltflächen grün.

Wenn das Projekt leer ist oder Funktionen nicht verfügbar sind, werden sie grau dargestellt.

## 2.1. SCHALTFLÄCHE HAUPTMENÜ

Über die SCHALTFLÄCHE HAUPTMENÜ kann der Benutzer auf die Hauptdatei und die Einstellungsfunktionen zugreifen.



Sie können:



Ihr Projekt benennen und an Ihrem bevorzugten Computerort speichern.



Ihr bestehendes Projekt finden und laden.



Ihr Projekt mit den aktuellen Änderungen speichern.



Ihr neues oder geändertes Projekt speichern, es benennen und Ihren bevorzugten Speicherort wählen.



Ihre Einstellung auswählen und ändern. Zu diesen Einstellungen zählen:

ITEM VISUALIZATION STATUS MODE :	AUTOMATIC
ITEM POSITIONING MODE :	ROUTING
DISCOVERY PORT :	1027
SKIN :	DARK
MULTI SELECTION STATUS :	<input type="checkbox"/>
DETAIL TOOLBAR AUTO CLOSURE :	<input checked="" type="checkbox"/>
OPEN LAST PROJECT ON STARTUP :	<input checked="" type="checkbox"/>
MEASURE UNITS	
TEMPERATURE :	CELSIUS
LENGTH :	METER

#### ITEM VISUALIZATION STATUS MODE :

Diese Einstellung konfiguriert den Status der Objekte im Projektarbeitsbereich.

**AUTOMATIC**

COMPACT

INTERMEDIATE

EXTENDED

**Automatic:** Die Details der Elemente werden dynamisch angezeigt. Durch Scrollen mit der Maus erhalten Sie eine mehr oder weniger detaillierte Ansicht.

**Compact:** Die Details der Elemente werden in einem reduzierten, fixen Layout angezeigt.

**Intermediate:** Die Details der Elemente werden in einem fixen Zwischenlayout angezeigt.

**Extended:** Die Details der Elemente werden in der umfassendsten Form angezeigt.

#### ITEM POSITIONING MODE :

Mit dieser Einstellung können Sie die Reihenfolge ändern, in der die Software die Elemente positioniert. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

**ROUTING**

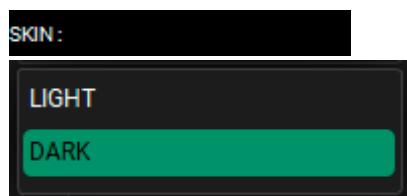
NFC

**Routing:** Die Positionierung der Elemente basiert auf ihrer Netzwerk-ID.

**NFC:** Die Positionierung der Elemente erfolgt automatisch und basiert auf der physischen Geräteposition.

**DISCOVERY PORT :**

Diese Einstellung ermöglicht es dem Benutzer, den Anschluss auszuwählen, wenn er über Ethernet verbunden ist (nur Setup von Control 8). Bitte beachten Sie, dass für die Erstkonfiguration einer Ethernet-Anbindung eine USB-Verbindung erforderlich ist. Die Standardnummer für den Discovery Port ist „1027“.



In Bezug auf das Display kann der Benutzer zwischen Light und Dark wählen, je nach Bedingungen der Hintergrundbeleuchtung.

**MULTI SELECTION STATUS:** 

Durch Anhaken von MULTI SELECTION STATUS wird die Mehrfachauswahl von mehr als einem Objekt (Elemente, Gruppen) ermöglicht. Diese Funktion ist nützlich für Touchscreen-Geräte (ähnlich der Funktion von CTRL in Windows oder CMD in OS X).

**DETAIL TOOLBAR AUTO CLOSURE:** 

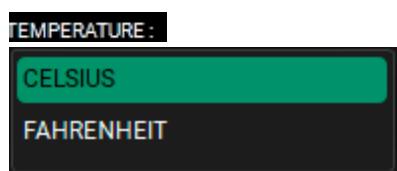
Durch Anhaken von DETAIL TOOLBAR AUTO CLOSURE können Sie das automatische



Schließen des **VIEW MODE** aktivieren. Weitere Informationen finden Sie im nächsten Abschnitt „WERKZEUGLEISTE“.

**OPEN LAST PROJECT ON STARTUP :**

Durch Anhaken von OPEN LAST PROJECT ON STARTUP werden Sie gefragt, ob das letzte Projekt beim Programmstart neu geladen werden soll.



Mit dieser Einstellung können Sie auswählen, ob die Temperaturwerte in Celsius oder Fahrenheit angezeigt werden sollen.



Mit dieser Einstellung können Sie auswählen, ob die Abstandswerte in Meter oder Fuß angezeigt werden sollen.

**> ABOUT**

Informationen über die Software-Version, die E-Mail des Technischen Kundendienstes und Open-Source-Module.

**> CLOSE**

Zum Schließen des Hauptmenüs.



## 2.2. WERKZEUGLEISTE

Die WERKZEUGLEISTE ermöglicht Ihnen die Verwendung der wichtigsten Werkzeuge für die Projektsteuerung.



Insbesondere:

### 1 VIEW MODE



Mit dieser Funktion können Sie wählen, welcher Hauptparameter für ein Element angezeigt werden soll.



**MODEL:** Die Elemente zeigen das Modell des verwendeten Lautsprechers/ Subwoofers an.

**ROUTING ID:** Die Elemente zeigen die ID des angeschlossenen Netzwerks an.

**BUTTONS:** Die Elemente zeigen die wichtigsten Schaltflächen (z.B. MUTE/SOLO) der einzelnen Lautsprecher/ Subwoofer an.

**INHALTSVERZEICHNIS:** Zeigt eine Zusammenfassung der Ressourcen an, die im Bereich Gain und Delay verwendet werden.

**PRESET:** Die Elemente zeigen die voreingestellte Seite an.

**INPUT METER:** Die Elemente zeigen den Eingangspegel des Lautsprechereingangs/Subwoofers vor allen Audioverarbeitungsstufen an.



(BEREICH: -60 ÷ +20 dB)

**OUTPUT METER:** Die Elemente zeigen den Ausgangspegel des Lautsprecherausgangs/Subwoofers an.



(BEREICH: -60 ÷ 0 dB)

**TEMP:** Die Elemente zeigen das Temperaturniveau des Geräts an.

**TEST/IDENTIFY:** Die Elemente zeigen die Echtzeit-Identifikation der angeschlossenen Geräte an.

**NAME:** Sie können ein Element mit einem benutzerdefinierten Namen benennen. Als Standard wird der Name des Geräts verwendet und eine fortlaufende Nummer zugewiesen.

**FIRMWARE:** Die Elemente zeigen die Nummer der Firmware-Revision der Geräte an.

## 2 FIT TO ZOOM



Diese Funktion stellt sicher, dass Sie alle Projektelemente auf einem Bildschirm sehen können. Sie kann die Abmessungen der Symbole je nach Bildschirmgröße anpassen.

## 3 INSPECTOR



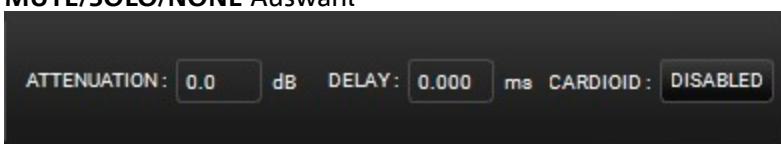
Mit dieser Funktion können Sie gemeinsame Parameter aus zwei oder mehr Elementen auswählen und ändern. Die Anzahl der Parameter, die geändert werden können, hängt vom Typ Ihres Lautsprechers/Subwoofers ab. Wenn die Farbe des Parameters orange ist, bedeutet dies, dass er in zwei ausgewählten Elementen unterschiedliche Werte hat.



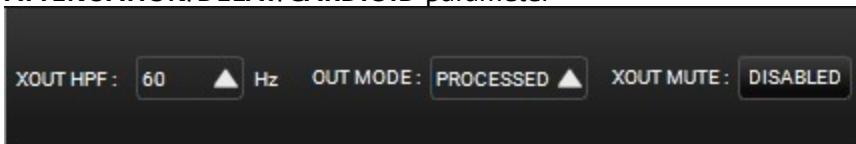
In dem oben gezeigten Beispiel sind folgende Parameter gesetzt:



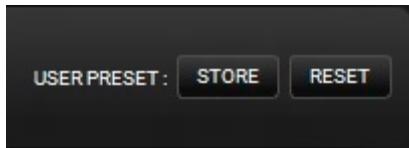
**MUTE/SOLO/NONE** Auswahl



**ATTENUATION/DELAY/CARDIOID** parameter



**FILTERS AND PROCESSING** parameter



**USER PRESET** Speichern/Rücksetzen

4

#### SHOW MODE

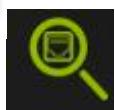


SHOW MODE sperrt alle Einstellungen der Hauptparameter (z.B. Gain, EQ, etc.).

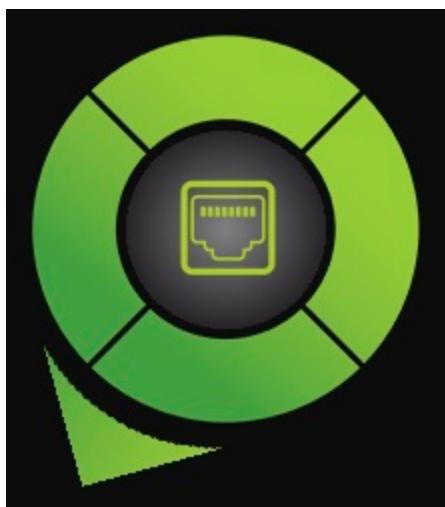
Diese Funktion ist besonders nützlich, um versehentliche Projektänderungen zu verhindern, zum Beispiel während eines Live-Sets. Zusätzlich ist die Position der ELEMENTE und GRUPPEN und die Verwendung des Menüs der ELEMENTE und GRUPPEN gesperrt.

5

#### ETHERNET CONTROL DISCOVERY



Diese Funktion ermöglicht es dem Benutzer, alle angeschlossenen Ethernet-Steuerungen zu finden und zu überprüfen.

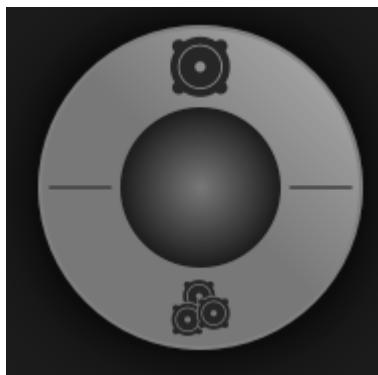


Die angeschlossenen Ethernet-Steuerungen erscheinen nach einigen Sekunden.

#### NOTE

Weitere Informationen zum Konfigurieren eines Ethernet-Netzwerks finden Sie im Kapitel „Konfiguration Ihres Netzwerks“.

## 2.3. STEUERRAD: ELEMENTE UND GRUPPEN



Mit dem STEUERRAD kann der Benutzer die ELEMENTE und GRUPPEN managen.

### 1 ITEMS



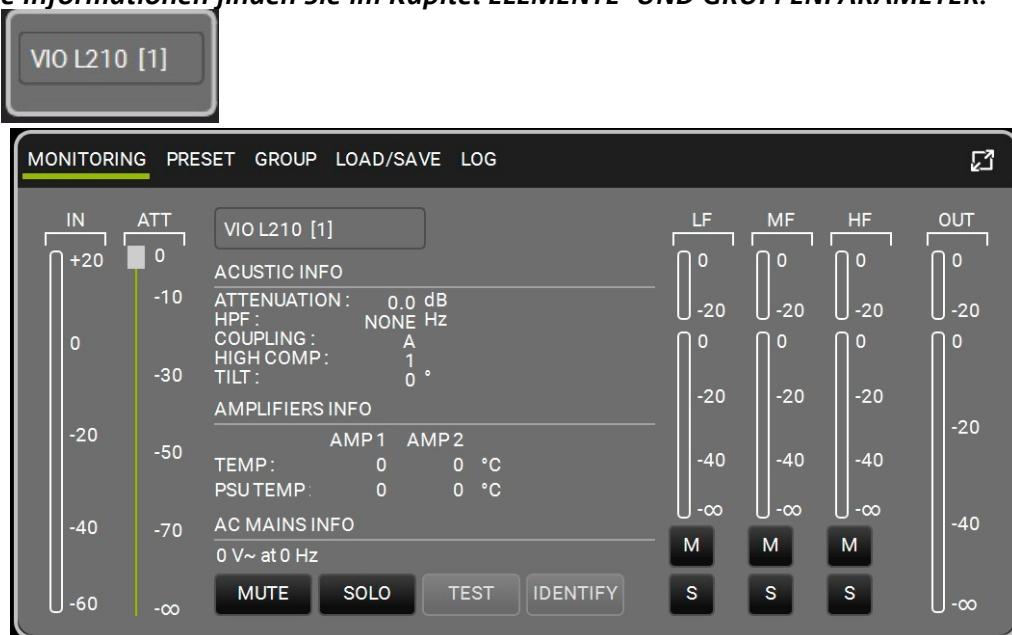
Die ELEMENTE sind die Grundbausteine Ihrer Projekte.

#### **NOTE**

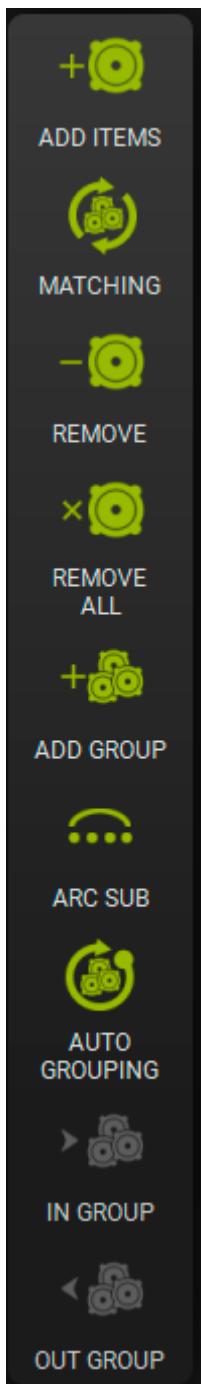
Bitte beachten Sie, dass Sie, sobald ein Element angezeigt wird, auf dieses doppelklicken können, um das Fenster mit den entsprechenden Hauptparametern zu öffnen. Wenn Sie zur kompakten Ansicht zurückkehren möchten, klicken Sie einfach auf einen freien

Bereich auf dem Bildschirm außerhalb dieses Fensters (oder klicken Sie auf das Symbol auf der rechten Seite).

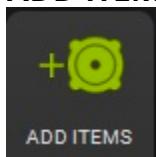
Um die erweiterte Ansicht zu verlassen, drücken Sie die ESC-Taste auf Ihrer Tastatur. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel ELEMENTE- UND GRUPPENPARAMETER.



Folgende Vorgänge stehen zur Verfügung:



## ADD ITEMS



Mit dieser Funktion können Sie dem Projekt ein oder mehrere Offline-Elemente hinzufügen.  
Es kann erforderlich sein, ein Offline-Projekt anzulegen, z.B. zur Verwendung während des Setups vor einer Live-Veranstaltung.

Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, erscheint das folgende Fenster.  
Bitte denken Sie daran, dass Sie die folgenden Schritte ausführen müssen: Um ein Produkt auszuwählen, klicken Sie auf die Schaltfläche **ADD** und dann auf die Schaltfläche **✓**.

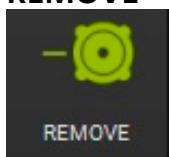
Sie können:  
 den Typ des ELEMENTS auswählen,  
 es benennen  
 den RDNET HUB auswählen,  
 den CH Kanal in einem RDNET NETZWERK auswählen,  
 die Anzahl der hinzuzufügenden ELEMENTE auswählen,  
 und ein Element entfernen.

## MATCHING



Diese Funktion ist nützlich, um die vorhandenen Geräte des Projekts mit neu entdeckten Geräten in Echtzeit zu vergleichen. Beispielsweise könnte ein Projekt ohne angeschlossene Lautsprecher oder Subwoofer gestartet und dann wieder geöffnet werden, nachdem alle Geräte in einem aktiven RDNET-Netzwerk angeschlossen sind. Verwenden Sie in diesem Fall diese Funktion, um angeschlossene Geräte abzugleichen. Weitere Informationen finden Sie in KAPITEL 6.

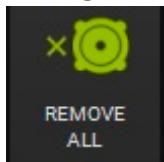
## REMOVE



Mit dieser Funktion können Sie ein oder mehrere ausgewählte Offline-Elemente aus einem Projekt entfernen. Wenn das ELEMENT online ist (aktive, angeschlossen und erkannt) ist die Schaltfläche deaktiviert (grau).



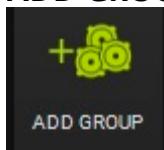
#### REMOVE ALL



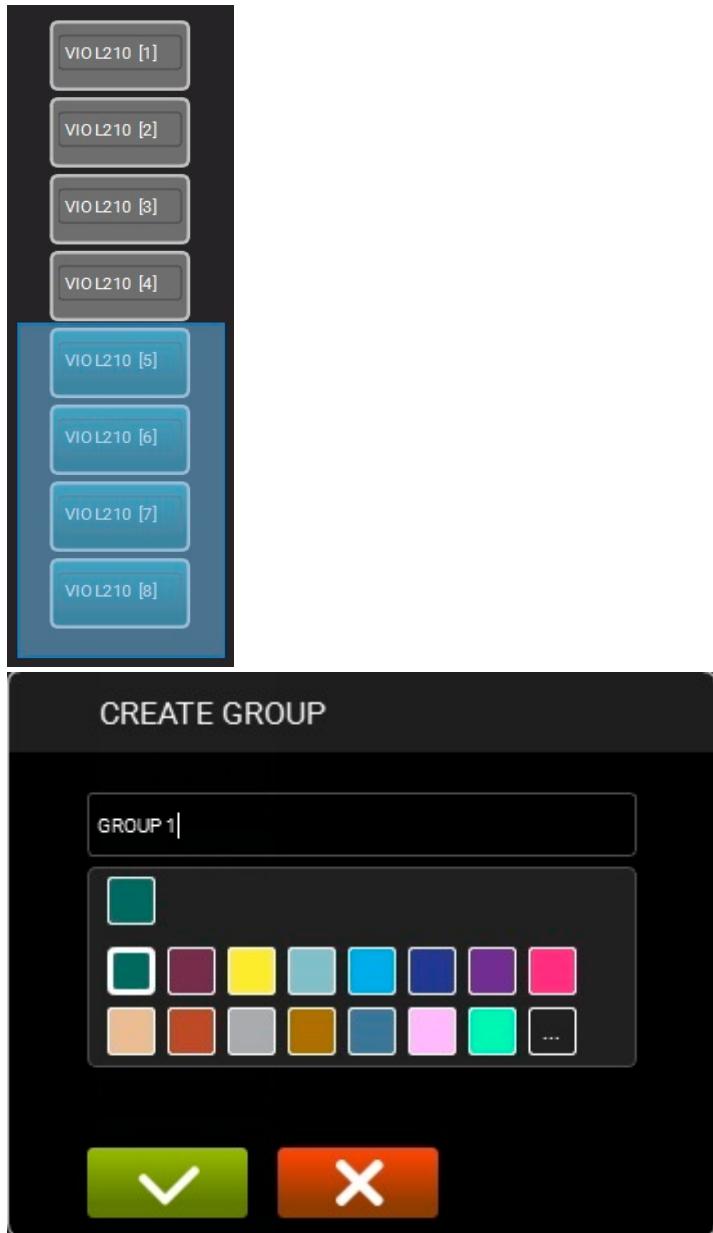
Mit dieser Funktion können Sie alle Offline-Elemente aus einem Projekt entfernen.  
Das Dialogfenster fordert Sie zur Bestätigung auf.



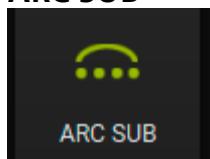
#### ADD GROUP



Mit dieser Funktion können Sie ein oder mehrere ausgewählte Elemente in einem Projekt gruppieren.  
In einem Dialogfenster werden Sie aufgefordert, die Gruppe zu benennen und die bevorzugte Farbe zu wählen.

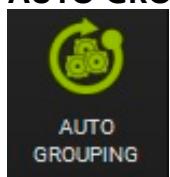


### ARC SUB



Diese Funktion ist besonders nützlich, um eine Arc-Subwoofer-Abschnitt in einer Live-Show zu erstellen.  
Für weitere Einzelheiten siehe Kapitel 7.

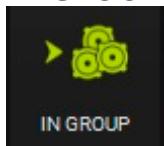
### AUTO GROUPING



Diese Funktion ermöglicht die automatische Gruppierung von Elementen.  
Ein Dialogfenster zeigt den vorgeschlagenen automatischen Gruppenabgleich an.  
Der Benutzer kann diesen Vorschlag bestätigen oder ändern. Durch Anklicken der Farben wird die Seite „Change Group Colour“ angezeigt. In diesem Fenster können Sie auch benutzerdefinierte Farben hinzufügen.



### IN GROUP



Ermöglicht es Ihnen, ein oder mehrere ausgewählte Elemente in eine bestehende Gruppe einzufügen.



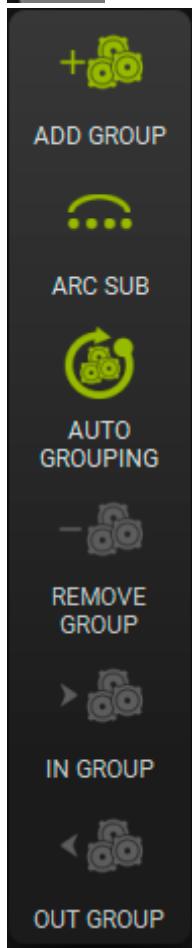
### OUT GROUP

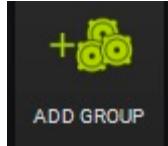


Ermöglicht es Ihnen, ein oder mehrere Elemente aus einer bestehende Gruppe zu entfernen

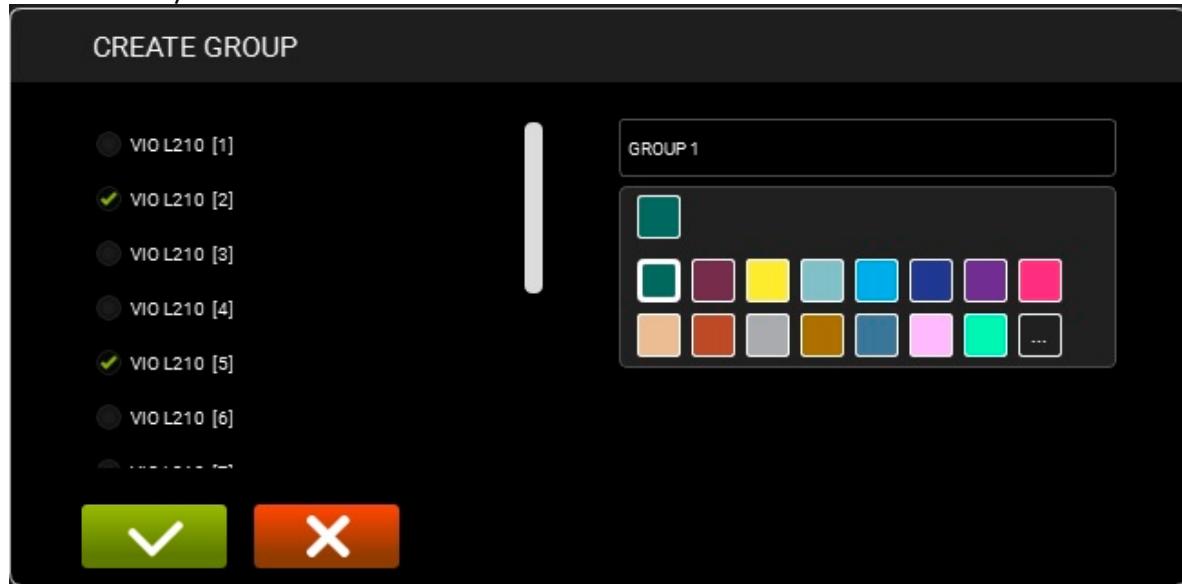


2

**GROUPS**

**ADD GROUP**

Ermöglicht Ihnen, eine Gruppe von Lautsprechern zu erstellen (Subwoofer können keine Gruppe bilden). Die gruppierbaren Elemente werden in einem Dialogfeld angezeigt (Sie können sie benennen und die Farbe wählen)



Sobald die Gruppe erstellt ist, wird sie wie unten dargestellt angezeigt.  
Sie können Folgendes steuern:

1. MUTE/SOLO/INVERT POLARITY
2. GAIN
3. DELAY



Sie können die ANSICHT und die PARAMETER einer Gruppe ändern.

**INTERMEDIATE VIEW**

Ermöglicht eine Zwischenansicht einer Gruppe und zeigt ihre Elemente an.

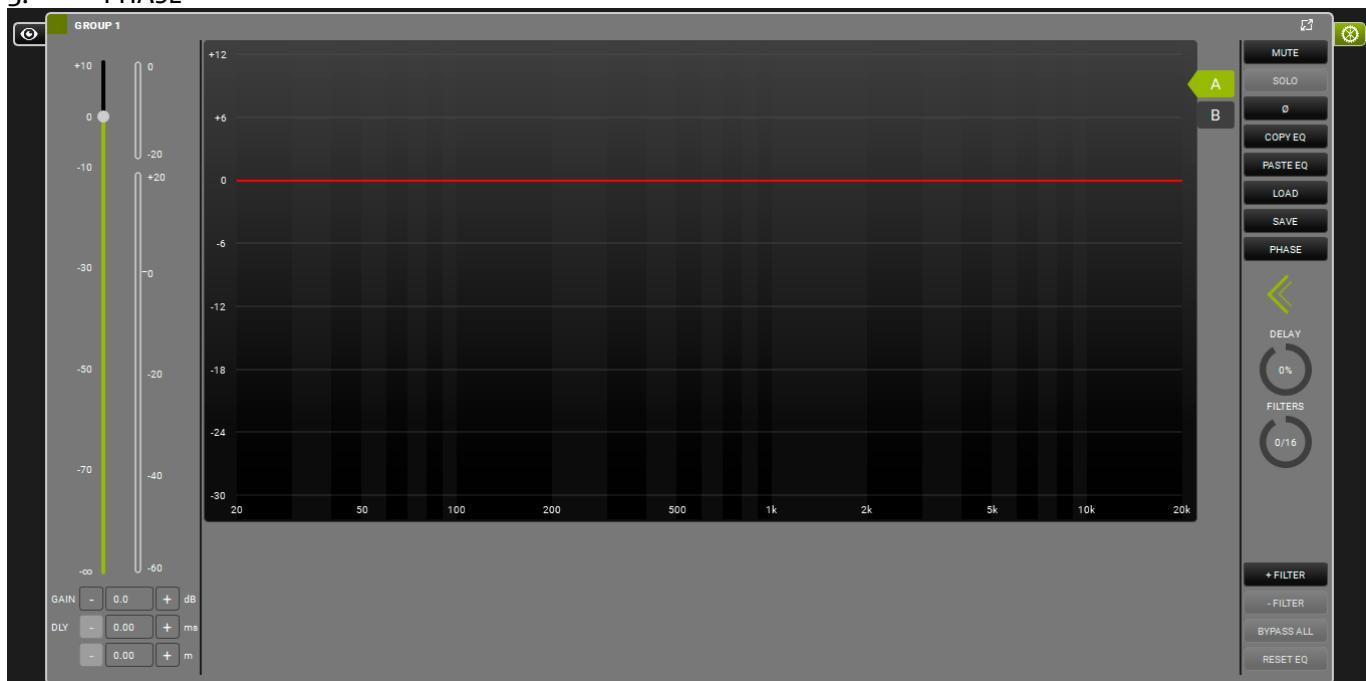


## EXTENDED VIEW



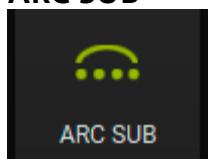
Ermöglicht es Ihnen, alle auf eine Gruppe angewandten Parameter zu sehen und einzustellen.  
Die wichtigsten Parameter sind:

1. FILTERS (mit „Vergleich“ A/B-Funktion, Bypass- und Reset-Funktionen)
2. GAIN/DELAY
3. MUTE/SOLO/POLARITY
4. COPY EQ/PASTE EQ/LOAD/SAVE
5. PHASE



Für weitere Informationen siehe das entsprechende Kapitel „GRUPPENPARAMETER“.

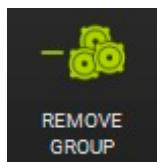
## ARC SUB



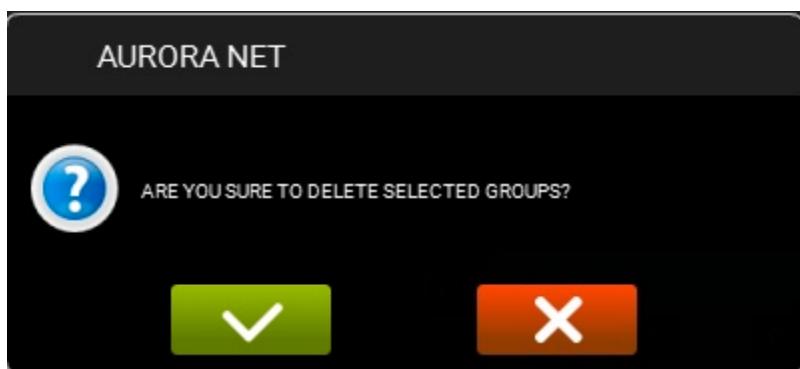
Diese Funktion ist besonders nützlich, um eine Arc-Subwoofer-Abschnitt in einer Live-Show zu erstellen.  
Der Abschnitt wird, je nach Wahl des Benutzers, in **AURORA NET** als eine Gruppe gesehen, so dass die entsprechenden Parameter über einem einzigen Bildschirm gesteuert werden.  
Für weitere Einzelheiten siehe Kapitel 7.

**AUTO GROUPING**

Diese Funktion ist die gleiche, die im Abschnitt ELEMENTE beschrieben wurde.

**REMOVE GROUP**

Mit dieser Funktion können Sie eine ausgewählte Gruppe aus einem Projekt entfernen.  
Ein Dialogfenster zur Bestätigung wird angezeigt.

**IN GROUP**

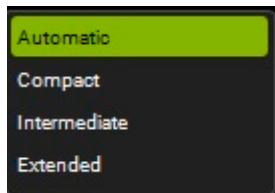
Diese Funktion ist die gleiche, die im Abschnitt ELEMENTE beschrieben wurde.

**OUT GROUP**

Diese Funktion ist die gleiche, die im Abschnitt ELEMENTE beschrieben wurde.

## 2.4. VERWENDUNG DES ZOOM

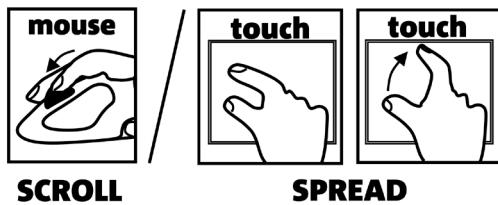
Wenn der MODUS DER ELEMENTANZEIGE (in den Einstellungen) auf „Automatisch“ eingestellt ist, können die ELEMENTE dank der Zoomfunktion dynamisch angezeigt werden.



Die Zoomfunktion kann folgendermaßen gesteuert werden:

1. über das Scrollrad einer Maus
2. mit einer Bewegung auf einem Touchpad
3. mit einer Bewegung auf dem Bildschirm eines Touchscreen-Geräts

Hier ist ein Beispiel für einen vergrößernden Zoom:



### 3. VERBINDEN UND ONLINE GEHEN

Projekte in **AURORA NET** können offline erstellt werden.

Sie können dann ein Netzwerk einrichten, die erkannten Elemente anzeigen und online gehen, um ein Projekt zu teilen. Alternativ können Sie ein Netzwerk mit vorhandenen Geräten konfigurieren, ihre Parameter importieren und in Echtzeit bearbeiten.

Die Zuordnungsrichtlinien werden im Kapitel 'IDENTIFY, DISCOVER, GO ONLINE' -.

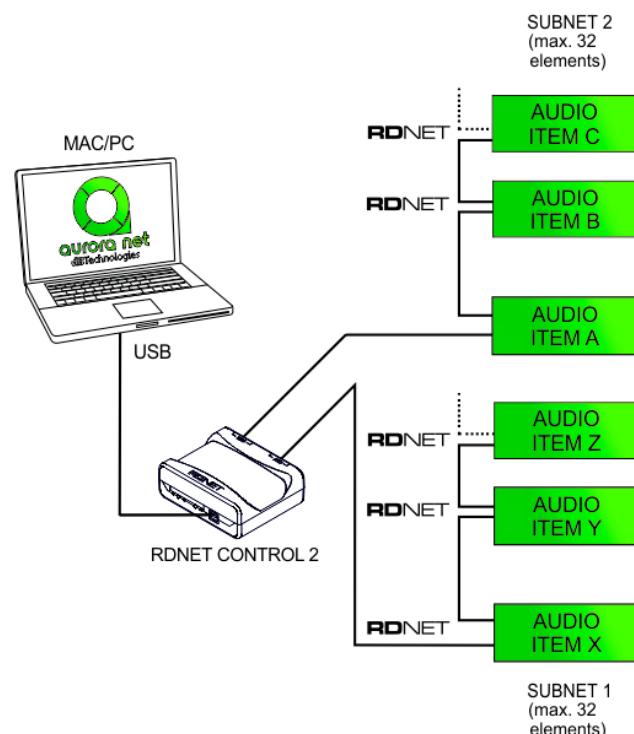
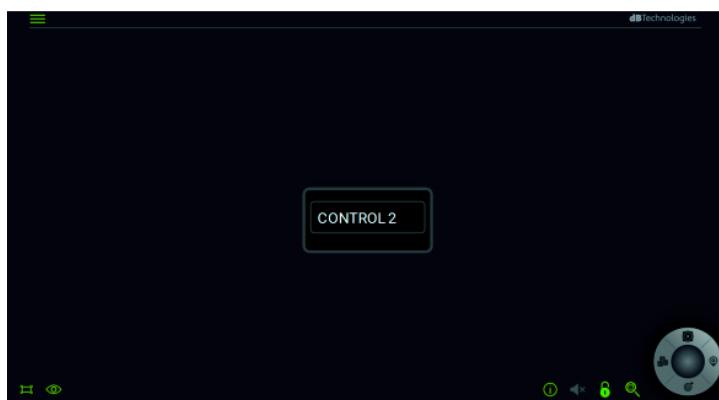
Um auf alle Funktionen Ihrer Software online zugreifen zu können, müssen Sie Ihr Netzwerk konfigurieren. Bitte beachten Sie, dass Offline- und Online-Ansichten unterschiedliche Farben verwenden können und dass nicht alle beschriebenen Funktionen offline verfügbar sind.

### 3.1. KONFIGURATION IHRES NETZWERKS

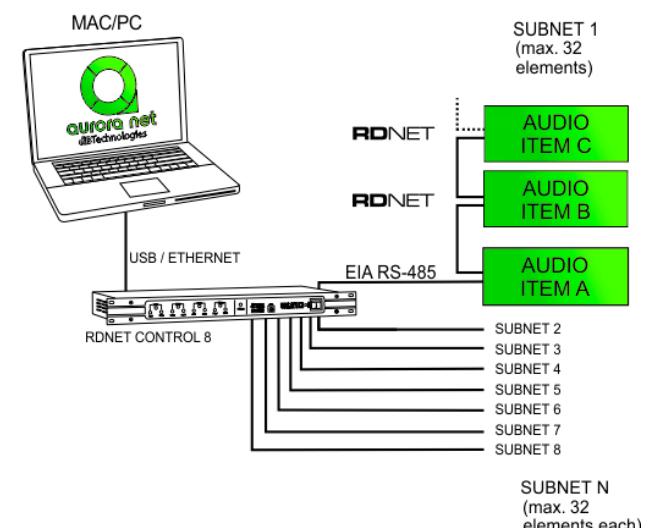
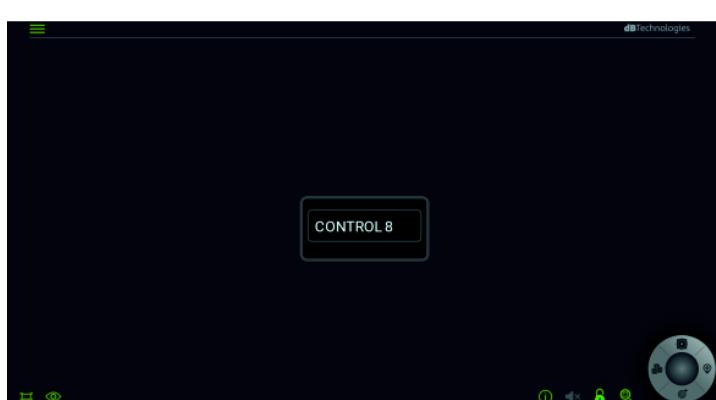
Mit AURORA NET können Sie ein RDNET-Netzwerk im Installations- oder Live-Betrieb erstellen und steuern. Wenn Sie ein **RDNET CONTROL 2**-Steuergerät (**USB-Verbindung**) verwenden, können Sie bis zu 2 Subnetze mit jeweils bis zu 32 Elementen (z.B. Lautsprecher, Line-Array-Elemente, Subwoofer) steuern.

Wenn Sie ein **RDNET CONTROL 8**-Steuergerät (**USB-Verbindung**) verwenden, können Sie bis zu 8 Subnetze mit jeweils 32 Elementen steuern. In diesem Fall können Sie nach der USB-Konfiguration auch ein komplexeres **ETHERNET**-Netzwerk konfigurieren.

#### RDNET CONTROL 2



#### RDNET CONTROL 8

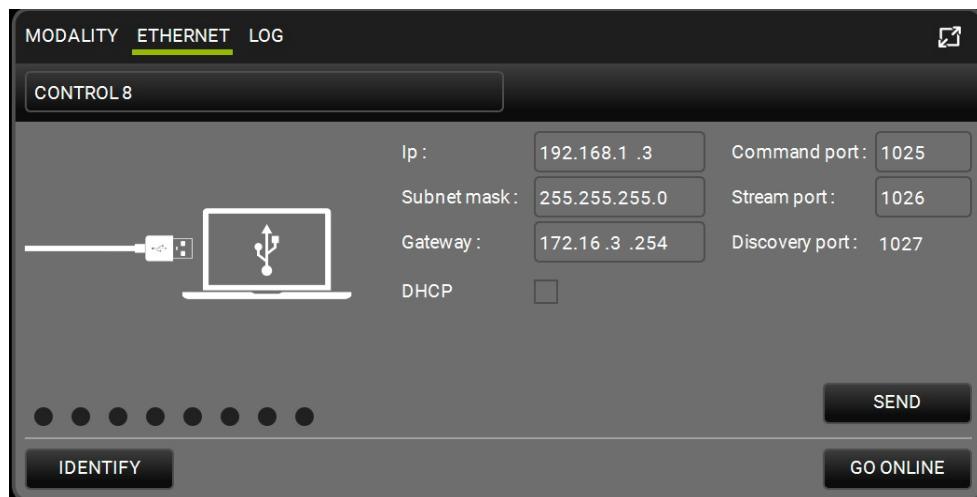


**A. USB-Anschluss: PLUG AND PLAY****B. ETHERNET-Anschluss (nur CONTROL 8):**

B.1. Schließen Sie Ihr CONTROL 8-Gerät über USB an.

B.2. Doppelklicken Sie auf das CONTROL 8-Element.

B.3. Wählen Sie im nächsten Fenster die Registerkarte „ETHERNET“.

**B.3.i STATIC IP example**

Wählen Sie eine IP-Adresse im Feld „IP“ und eine andere IP-Nummer auf der Seite der Netzwerkeigenschaften Ihres MAC oder PC (Optionen statische IP, im TCP/IPv4-Protokoll).

Zum Beispiel können Sie diese Parameter verwenden (siehe auch das Bild oben):

192 . 168 . 1 . 5

255 . 255 . 255 . 0

172 . 16 . 3 . 254

Bitte beachten Sie, dass dies nur ein Beispiel ist und Sie Ihre bevorzugten Parameter verwenden können.

**B.3.ii DHCP-Fall (empfohlen in einer Konfiguration mit einem optionalen Router)**

Aktivieren Sie die DHCP-Option  und stellen Sie diese Funktion in den Optionen Ihres Routers ein.

B.4. Drücken Sie die Schaltfläche „SEND“  (die Software sendet die ausgewählten Parameter zur weiteren Konfiguration an CONTROL 8).

B.5. Trennen Sie die USB-Verbindung.

B.6. Starten Sie das Gerät CONTROL 8 erneut (ausschalten --> einschalten).

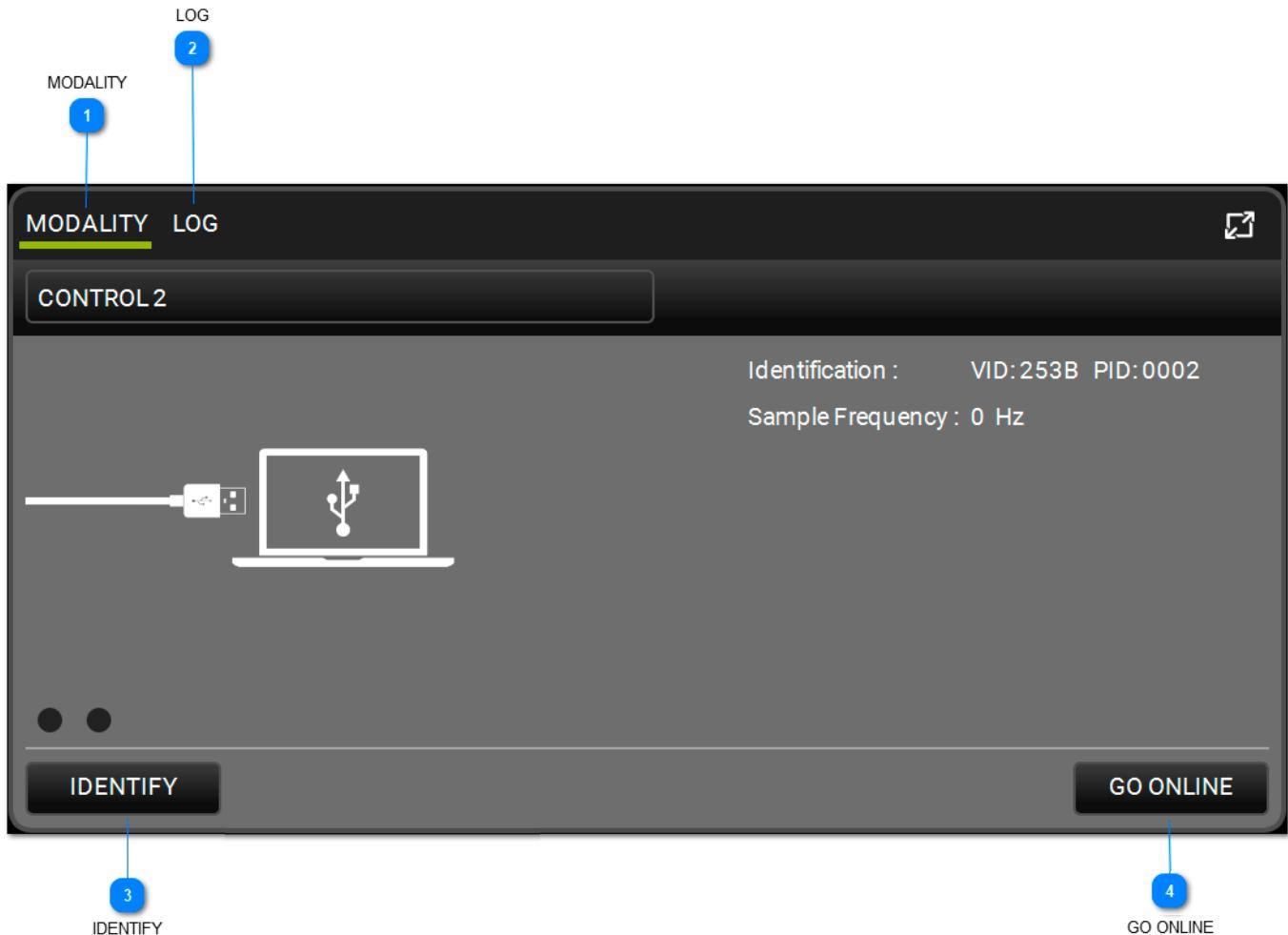
B.7. Verbinden Sie CONTROL 8 über ein Ethernet-Kabel mit Ihrem Computer oder Router.



B.8. Drücken Sie die Schaltfläche „Discovery Ethernet Control“ um die Ethernet-Netzwerkgeräte zu überprüfen.

### 3.2. IDENTIFIZIEREN, ONLINE GEHEN

Sobald Ihr Netzwerk konfiguriert ist, erscheint die Seite CONTROL 2 oder 8. Hier werden die Funktionen für eine USB-Verbindung angezeigt (RDNET CONTROL 2 / RDNET CONTROL 8). Siehe das vorherige Kapitel über Ethernet-Verbindungen (nur CONTROL 8).



#### 1 MODALITY

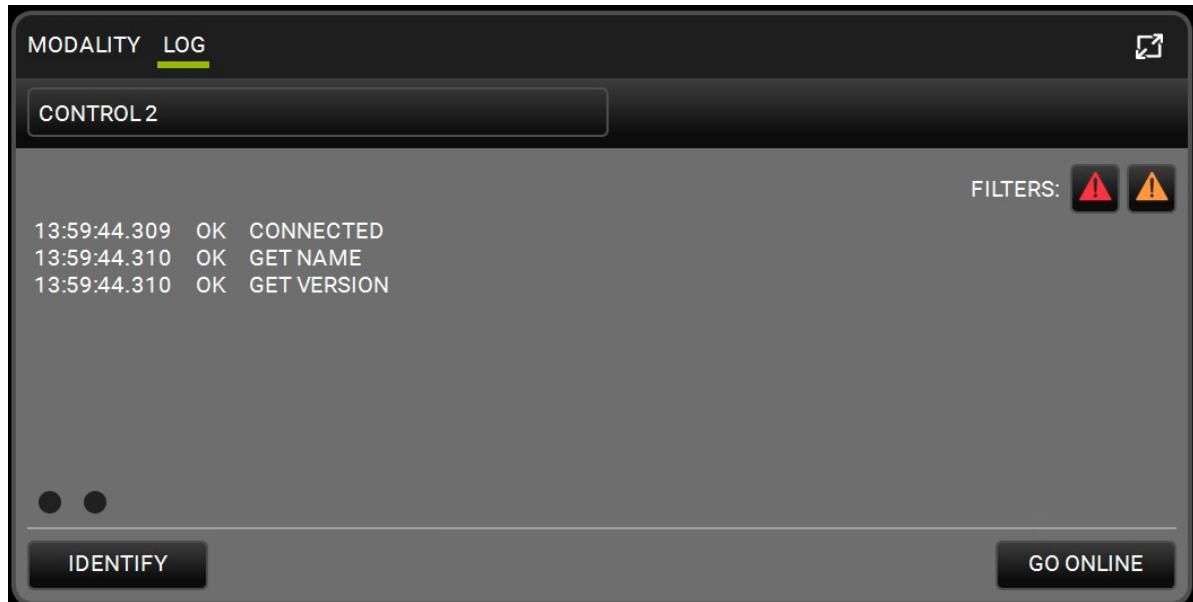
**MODALITY**

In diesem Fenster werden die wichtigsten Parameter angezeigt, die die Netzwerkverbindung identifizieren.

#### 2 LOG

**LOG**

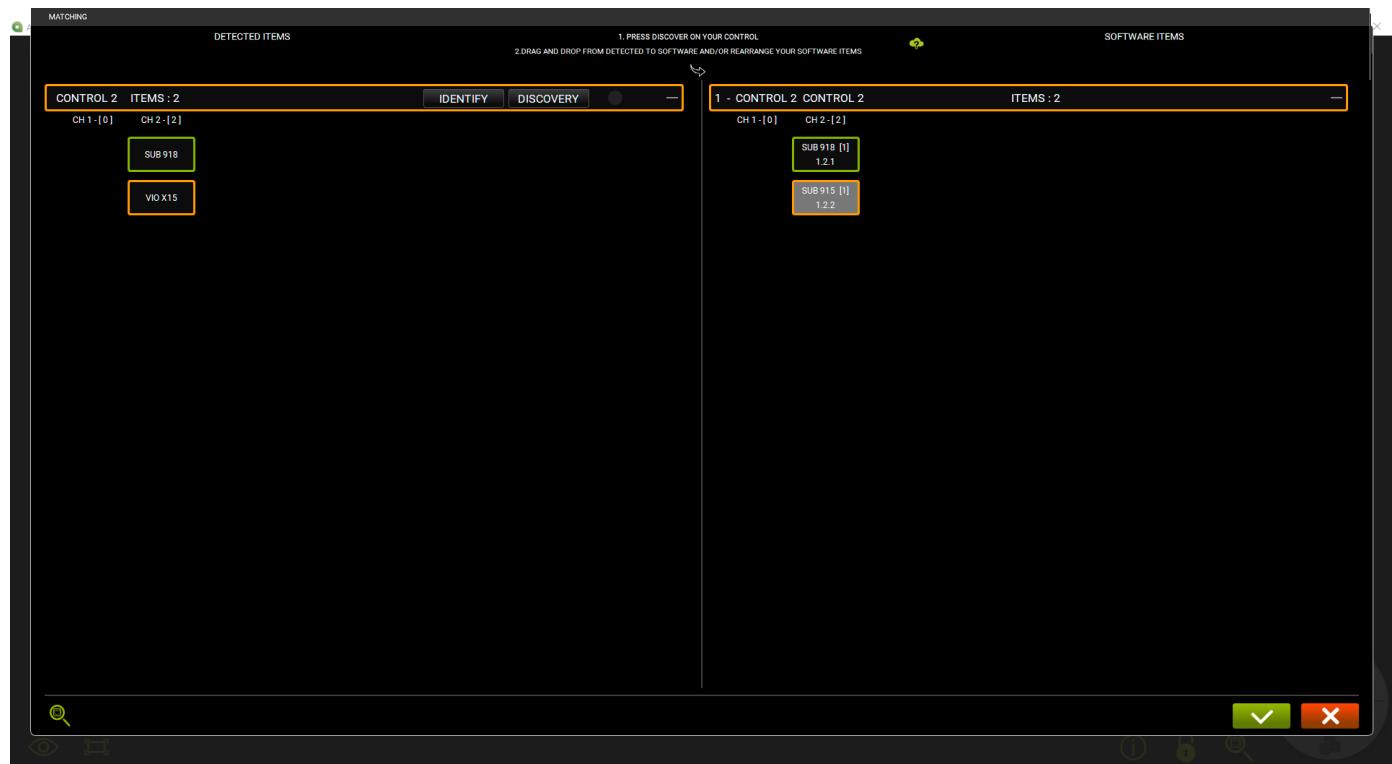
In diesem Fenster können Sie die Protokollparameter und alle Gerätewarnungen der im Netzwerk vorhandenen Geräte sehen. Diese Warnungen können nach Typ gefiltert werden.

**3 IDENTIFY****IDENTIFY**

Diese Funktion identifiziert Ihr RDNET CONTROL 2/CONTROL 8-Gerät.  
Sie schaltet alle LEDs des CONTROL-Geräts ein, die sich im Blinkmodus befinden.

**4 GO ONLINE****GO ONLINE**

Die Funktion GO ONLINE startet eine Echtzeit-Netzwerkinteraktion mit den angeschlossenen Geräten und ermöglicht es Ihnen, Befehle und Konfigurationen zu senden:  
Sie sucht alle vorhandenen Geräte und ihre Parameter und zeigt sie dann an. Sie können dann, wie im folgenden Beispiel, die ZUODNUNGSRICHTLINIE wählen.



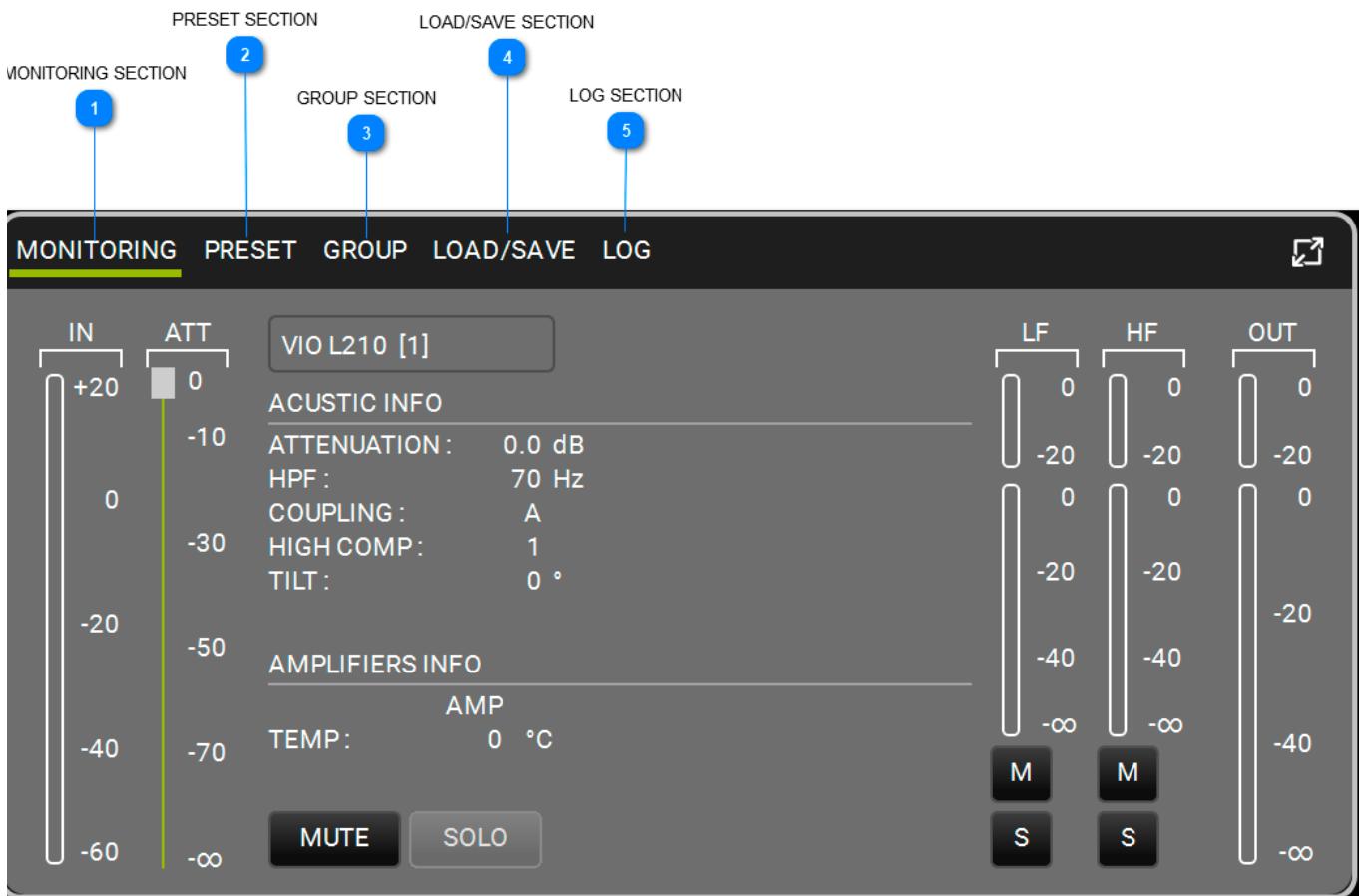
Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 6.

## 4. ELEMENTE- UND GRUPPENPARAMETER

Die Parameter der Geräte eines Projekts können vom Benutzer eingestellt werden. Einige dieser Parameter sind schreibgeschützte Daten (z.B. Temperaturdaten). Einige davon können von der Software in Echtzeit ausgewählt und geändert werden. Sie können auch auf ELEMENTE- oder GRUPPEN-Ebene eingesehen werden.

## 4.1. ITEM PARAMETERS

Doppelklicken Sie auf ein ELEMENT, um auf dessen Parameter zuzugreifen. Hier ist ein Beispiel, lediglich zur Veranschaulichung.



1

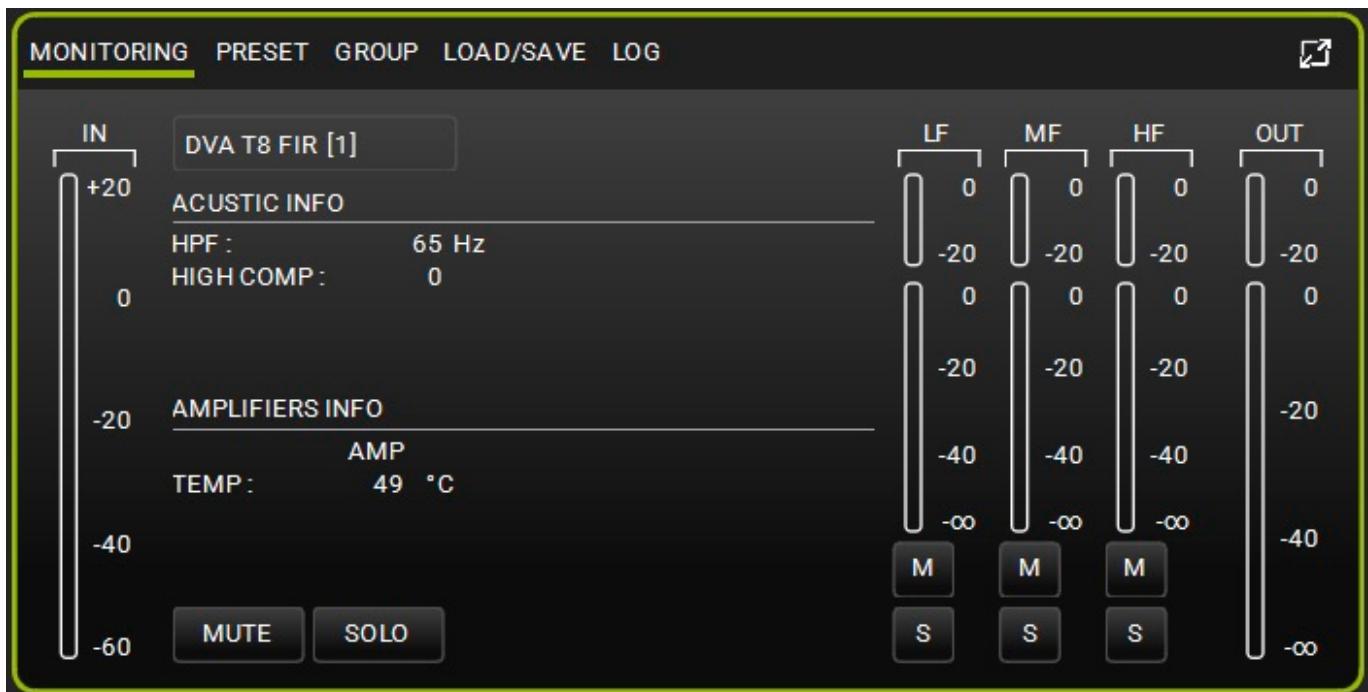
### MONITORING SECTION

**MONITORING**

Dies ist das Hauptsteuerungsfenster für die ELEMENTE.

Folgendes wird angezeigt:

1. input level (Eingangspegel)
2. output level (Ausgangspegel)
3. Informationen über das ELEMENT
4. Temperatur des Verstärkers
5. Schaltflächen MUTE/SOLO
6. Kanalpegel und Bedienelemente (niedrig-mittel-hoch\*) MUTE/SOLO



\*sofern verfügbar

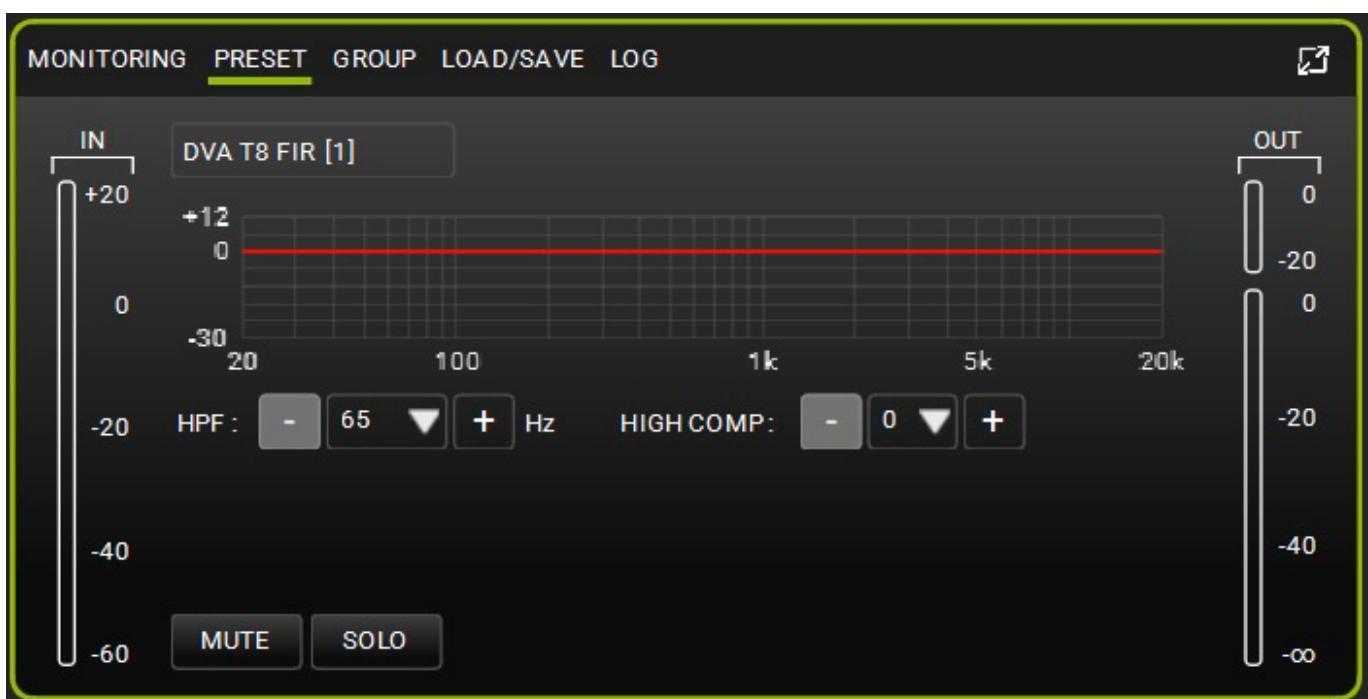
2

## PRESET SECTION

### PRESET

Zeigt die angewandten Filter eines ELEMENTS an:

1. Eingangspegel
2. Ausgangspegel
3. Schaltflächen MUTE/SOLO
4. Verfügbare PRESET-Optionen, abhängig vom Gerät



3

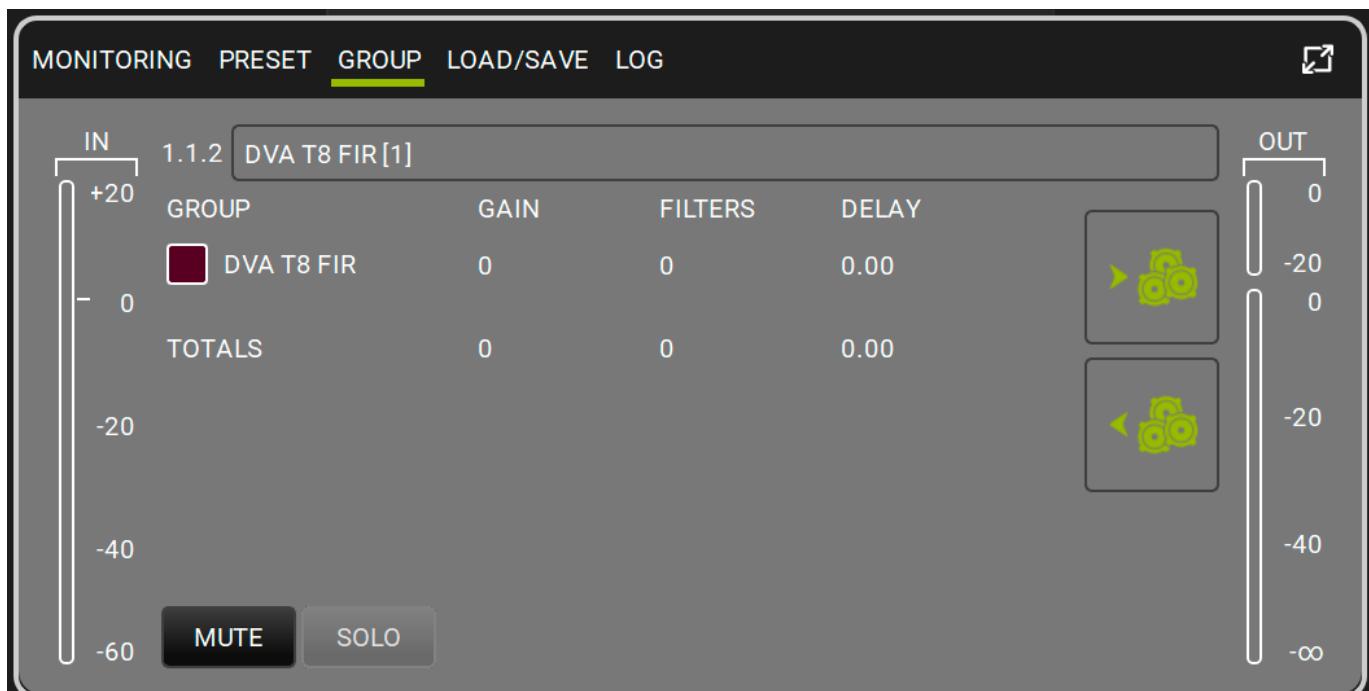
## GROUP SECTION

### GROUP

Hier wird die GRUPPEN-Verwaltung eines Elements angezeigt.

Folgendes wird angezeigt:

1. Eingangspegel
2. Ausgangspegel
3. Schaltflächen MUTE/SOLO
4. verfügbare GROUP-Optionen (Hinzufügen/Entfernen eines ELEMENTS zu/aus einer Gruppe, Anzeige der Ressourcen belegt: gain [dB], delay [ms] und Anzahl angewandter EQ-Filter)



4

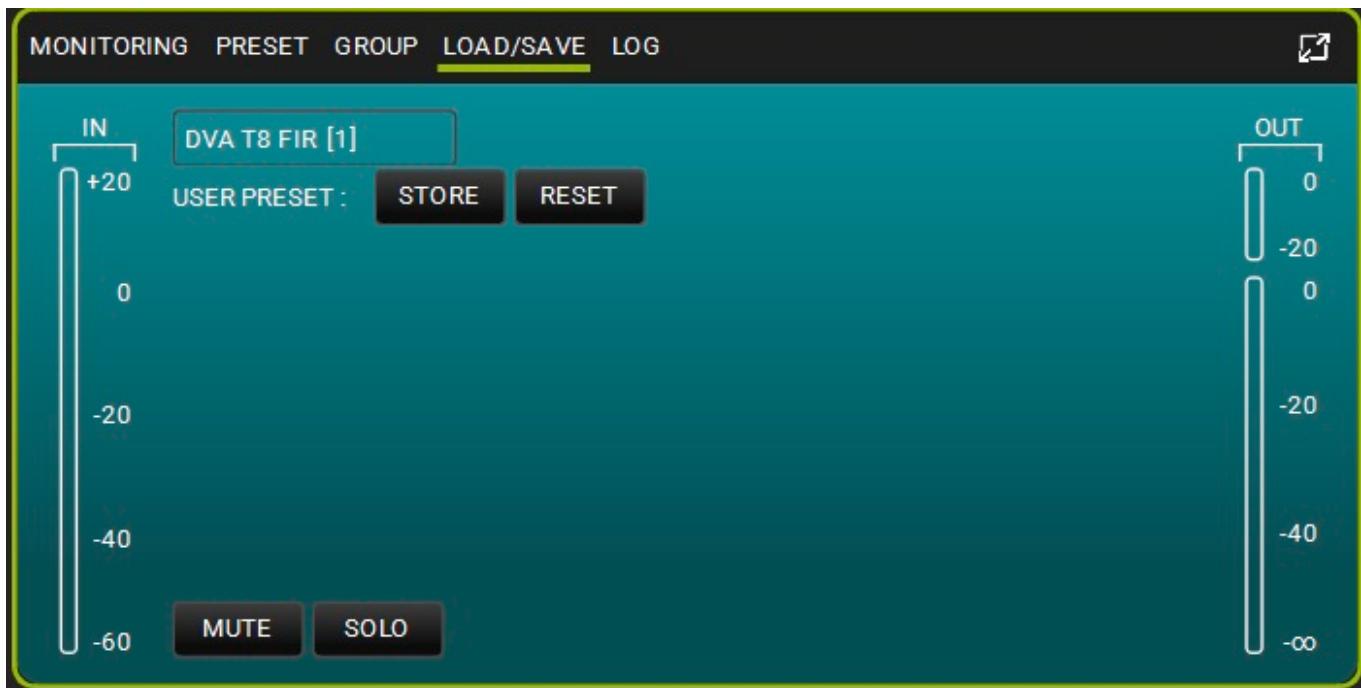
## LOAD/SAVE SECTION

### LOAD/SAVE

Hier können die Parameter eines Elements geladen/gespeichert werden.

Folgendes wird angezeigt:

1. Eingangspegel
2. Ausgangspegel
3. Schaltflächen MUTE/SOLO
4. Optionen STORE/RESET



5

## LOG SECTION

### LOG

Hier werden die detaillierten Netzwerkeinstellungen der Geräte angezeigt.  
Dies ist nützlich, um zu sehen, was zu Warnungen und Fehlern geführt haben könnte.  
Folgendes wird angezeigt:

1. Eingangsspegel
2. Ausgangsspegel
3. Schaltflächen MUTE/SOLO
4. LOG-Verlauf
5. Optionen zum Sortieren von Warnungen/Fehlern



**NOTE**

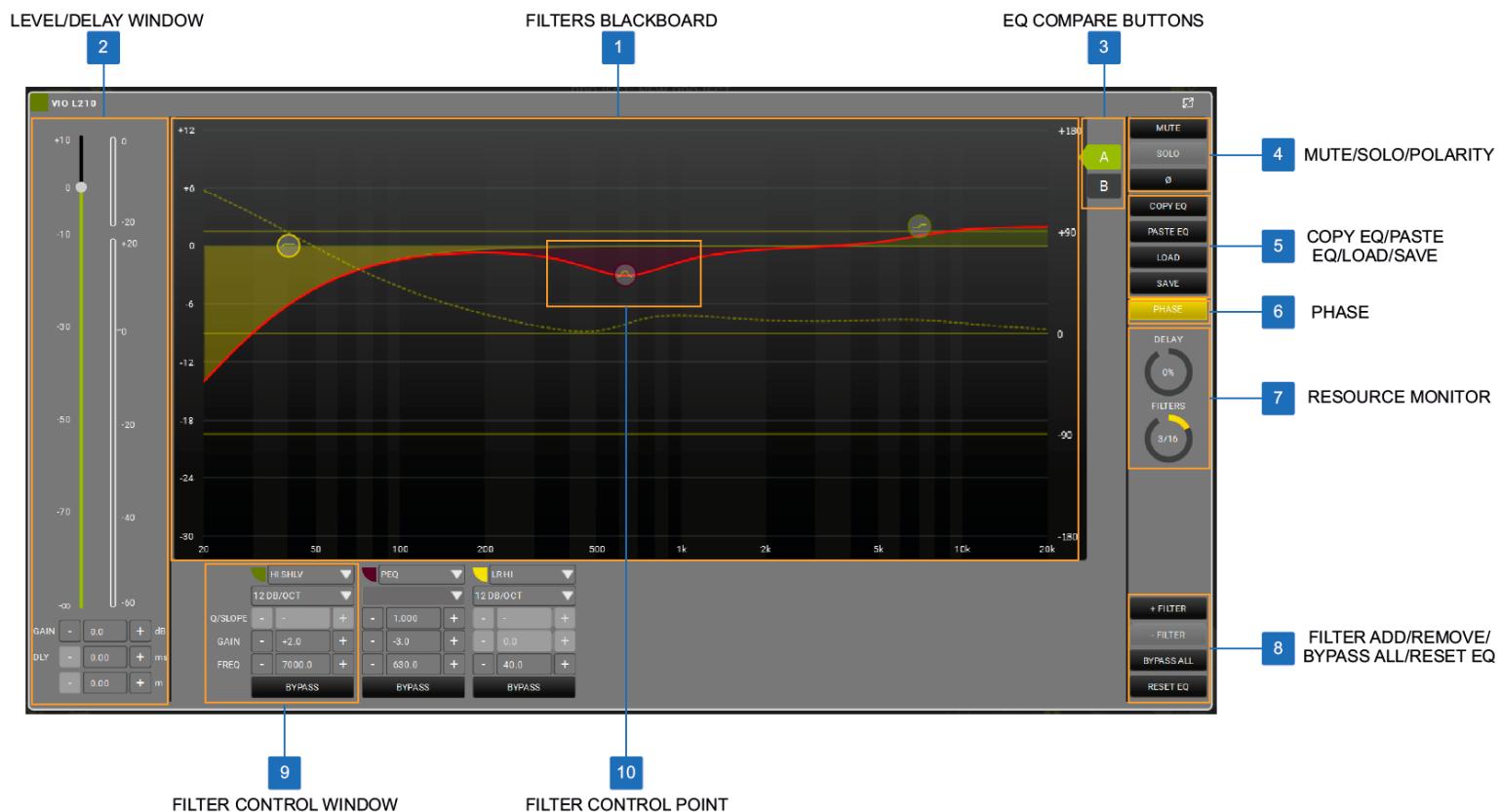
*Bitte beachten Sie, dass einige Bildschirmbefehle (z.B. Element, Gruppen, Steuerrad) die Farben von Warnungen (orange) oder Fehlern (rot) ändern können. Die einzige Möglichkeit, die genaue Art der Warnung oder des Fehlers zu sehen, ist die Anzeige des LOG-Dialogfensters.*

## 4.2. . GRUPPEN-PARAMETER

Die GRUPPEN-PARAMETER werden in der erweiterten Ansicht angezeigt.  
In diesem Fenster können Sie die Verstärkung, Verzögerung und Filter in einer GRUPPE verwalten.

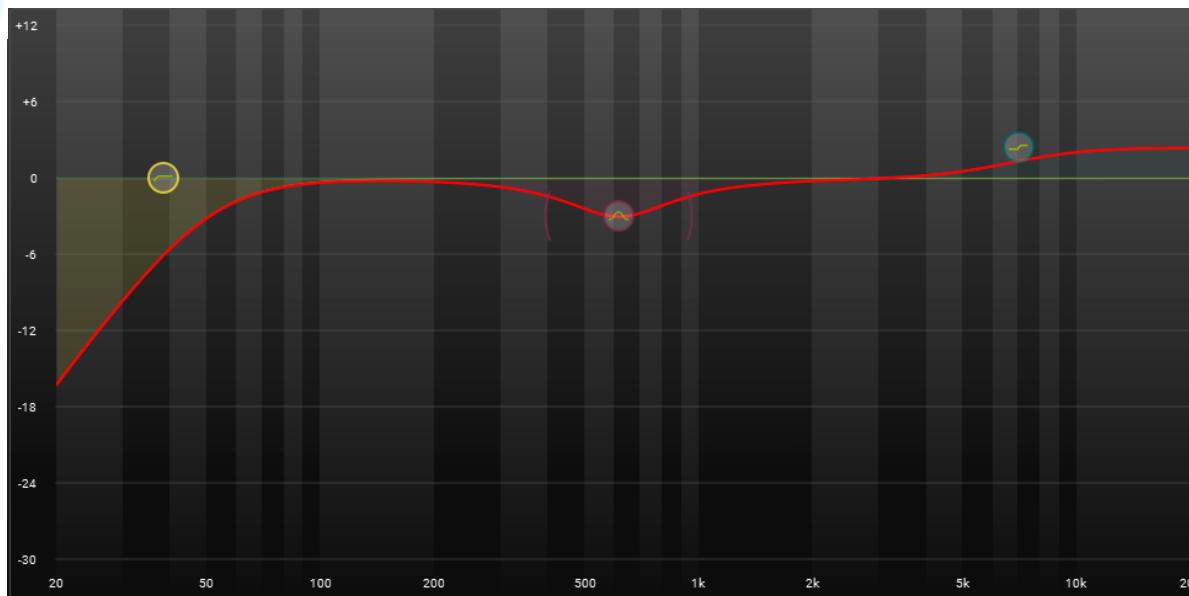
Die verfügbaren Filter sind:

- PEQ
- QBell
- Shelving HI
- Shelving LOW
- Butterworth HI
- Butterworth LOW
- Linkwitz-riley HI
- Linkwitz-riley LOW
- All pass



1

## FILTERS BLACKBOARD



Das Equalizer-Diagramm hat ein benutzerfreundliches Design für die Touch-Steuerung von Filtern. Sie können verschiedene Arten von Filtern auswählen und verschieben und, sofern verfügbar, ihre Form verändern. Die rote Linie stellt das sich ergebende Frequenzprofil dar, das auf Ihre Soundausgabe (für diese Gruppe) angewendet wird, während die gestrichelte Linie die Phase ist, die sich aus den angewandten Filtern ergibt und die über die Taste Phase aktivierbar ist

2

## LEVEL/DELAY WINDOW



In dem FENSTER LEVEL/DELAY können Sie sofort die Pegel, Verstärkung und Verzögerung in einer Gruppe anzeigen und steuern.

3

**EQ COMPARE BUTTONS**

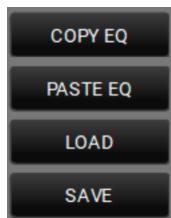
Eine „Vergleichs“-Funktion mit der Sie zwischen den Filterformen A und B wechseln können. Wenn Sie z.B. die „B“-Form flach halten (ohne Filter), können Sie einfach den Klang mit (A) oder ohne (B) EQ für diese Gruppe vergleichen.

4

**MUTE/SOLO/POLARITY**

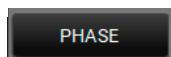
Diese Schaltflächen geben Ihnen die Möglichkeit, MUTE/SOLO oder INVERT PHASE auf eine ganze Gruppe anzuwenden.

5

**COPY EQ/PASTE EQ/LOAD/SAVE**

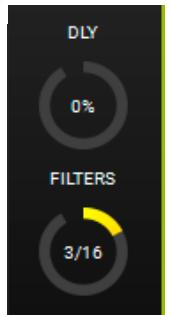
Mit diesen Tasten können Sie die Einstellungen der EQ-Filter kopieren, einfügen, laden und speichern..

6

**PHASE**

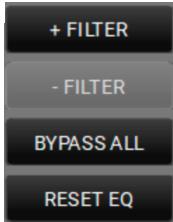
Mit dieser Taste wird die Phasenanzeige im Diagramm je nach aktivierte Filtern aktiviert/deaktiviert.

7

**RESOURCE MONITOR**

Überwacht die Verwendung von Verzögerungen und Filtern. Seine Anzeige wird durch die in einer Gruppe verwendeten Elementen und die Anzahl der beteiligten Gruppen beeinflusst.

## 8 ADD, REMOVE, BYPASS, RESET FILTER BUTTONS



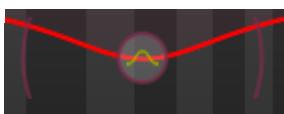
Mit diesen Tasten können Sie einen Filter hinzufügen oder entfernen, alle Filter umgehen oder zurücksetzen.

## 9 FILTER CONTROL WINDOW



Im Filtersteuerungsfenster können Sie die Parameter des Filters einstellen.

## 10 FILTER CONTROL POINT



Die benutzerfreundliche Oberfläche steuert die Position und, sofern verfügbar, die Form eines hinzugefügten Filters. Wenn Sie rund herum eine Klammern sehen können, dann können Sie die Form des Filters verschieben:

1. auf eine von ihnen klicken und sie mit der Maus verschieben.
2. mit der Touch-Steuerung eine von ihnen auswählen und verschieben.

## 5. AC26N - DIGITALER AUDIOPROZESSOR

AC26N ist ein digitaler Audioprozessor, der bis zu 2 symmetrische Eingänge und 6 symmetrische Ausgänge steuern kann (mit einer flexiblen Routing-Fähigkeit).

Die Hauptfunktionen sind Eingangs- und Ausgangspegel, Verzögerung, Polarität, 12 Entzerrungsbänder für jeden Eingangs- und Ausgangskanal, mehrere Frequenzweichen und Limiter/Kompressor.

Er kann über USB oder über RDNet an einen PC oder MAC angeschlossen werden (siehe vorheriges Beispiel CONTROL2/CONTROL8). In AURORA NET ist der AC26N ein ELEMENT (ITEM)

# AC 26N



ANALOG

2 CH  
INPUT

6 CH  
OUTPUT

DIGITAL

AES  
EBU

IN      IN  
OUT     OUT

NETWORK

RDNET

MAINS

VDE

## 5.1. MAIN DIALOG BOX



### 1 FUNCTION SELECTION

**MONITORING    ROUTING    EQ    XOVER    COMPRESSOR    LOAD/SAVE    LOG**

Hier kann der Benutzer:

### 2 LOCK/UNLOCK



Änderungen blockieren

### 3 MASTER MUTE

**MASTER MUTE**

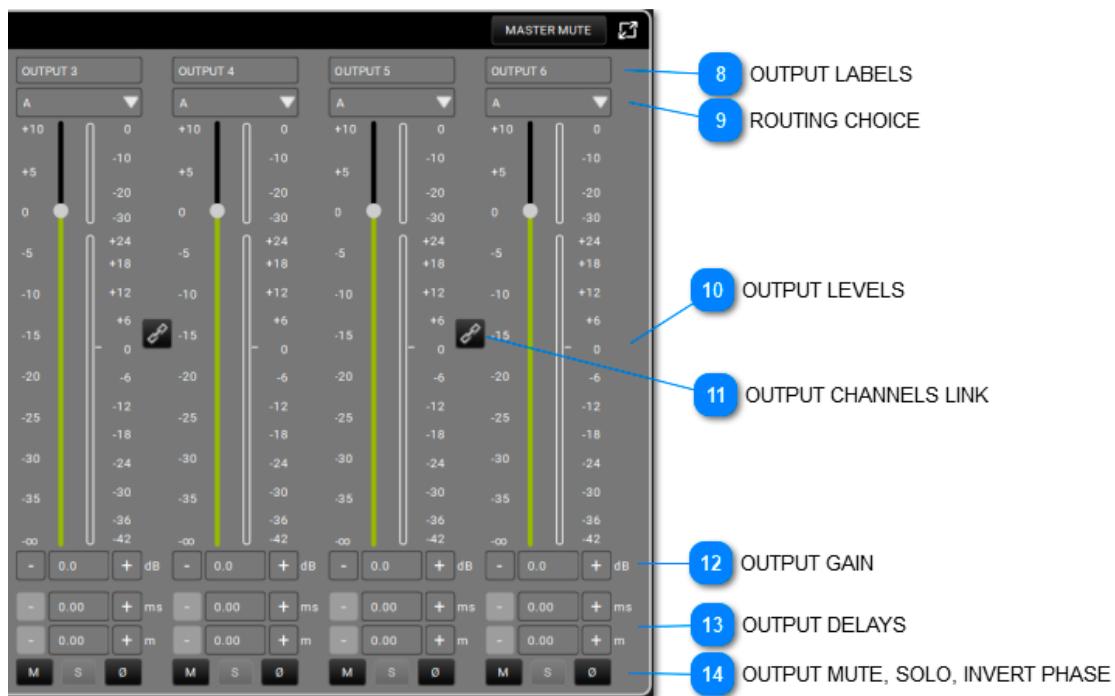
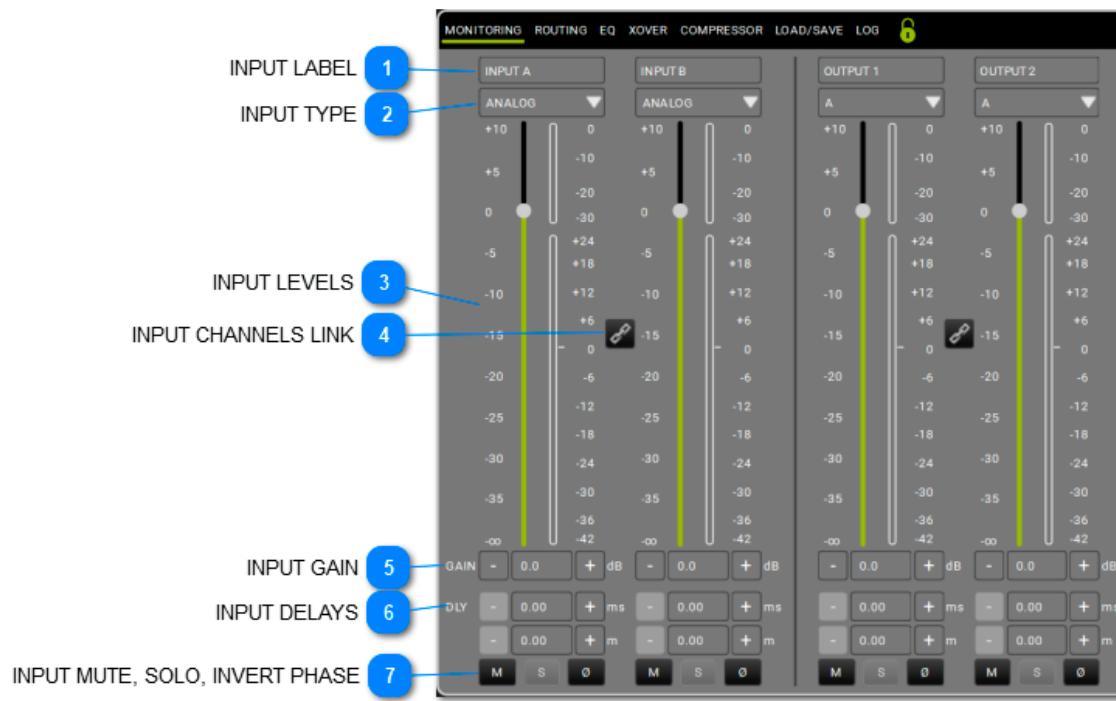
Den Master auf MUTE stellen

### 4 EXTENDED/REDUCED VIEW



Die Ansicht erweitern/reduzieren

### 5.1.1. MONITORING



#### 1 INPUT LABEL



Sie können eine Bezeichnung zur Kennzeichnung der Eingänge eingeben.

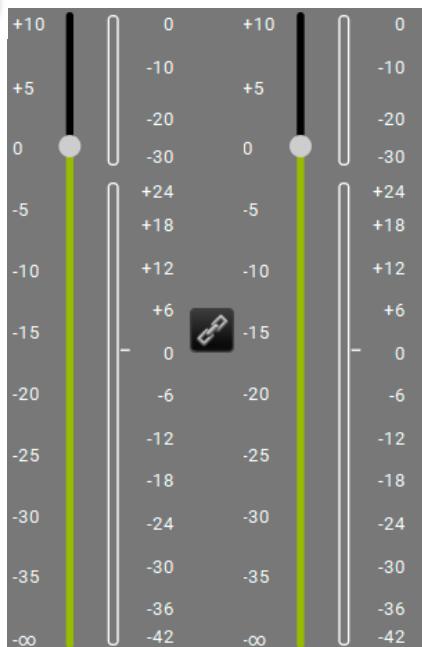
#### 2 INPUT TYPE



Sie können zwischen analogem oder digitalem Eingangstyp wählen.

3

## INPUT LEVELS



In diesem Bereich werden die Eingangspegel und Meter angezeigt.

4

## INPUT CHANNELS LINK



Hier können Sie zwei benachbarte Kanäle miteinander verbinden. Nach der Aktivierung ist es möglich, beide Kanäle gleichzeitig zu steuern.

5

## INPUT GAIN



Ändert die Eingangsverstärkung von  **$-\infty$**  bis **+10** dB.

6

## INPUT DELAYS



Sie können die Verzögerung für jeden Eingang wählen, ausgedrückt in Zeit (max: 72.9ms) oder Entfernung (max: 25.02m).

7

## INPUT MUTE, SOLO, INVERT PHASE



Wendet die Funktionen Stummschalten, Solo und Phasenumkehr auf die Eingänge an.

8

## OUTPUT LABELS



Sie können eine Bezeichnung zur Kennzeichnung der Ausgänge eingeben.

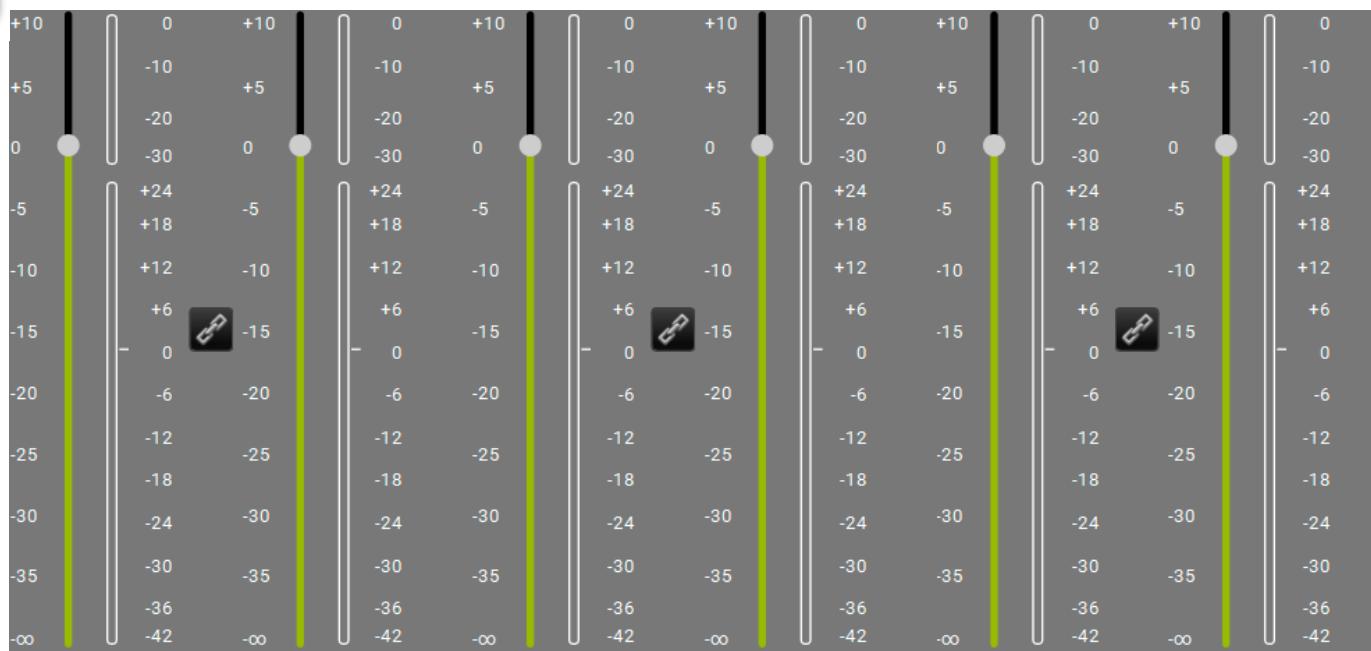
9

## ROUTING CHOICE



Dieser kann je nach gewählter Konfiguration mit einem Eingang oder mit der Summe der Eingänge verbunden sein.

10

**OUTPUT LEVELS**

In diesem Bereich werden die Ausgangspegel und Meter angezeigt.

11

**OUTPUT CHANNELS LINK**

Verbindet zwei benachbarte Kanäle miteinander. Nach der Aktivierung ist es möglich, beide Kanäle gleichzeitig zu steuern.

12

**OUTPUT GAIN**

Ändert die Ausgangsverstärkung von **-∞** bis **+10** dB.

13

**OUTPUT DELAYS**

Sie können die Verzögerung für jeden Eingang wählen, ausgedrückt in Zeit (max: 72.9ms) oder Entfernung (max: 25.02m).

14

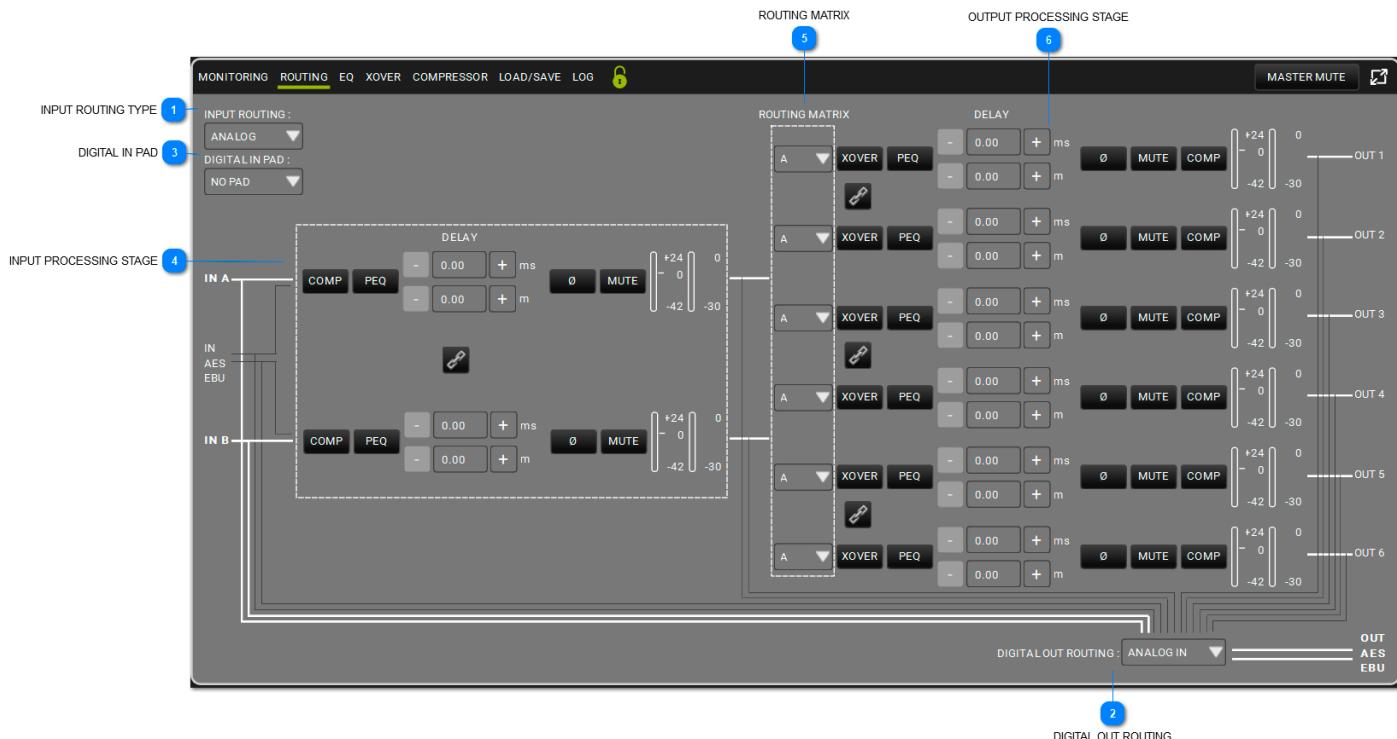
**OUTPUT MUTE, SOLO, INVERT PHASE**

Wendet die Funktionen Stummschalten, Solo und Phasenumkehr auf die Eingänge an.

## 5.1.2. ROUTING

Auf der Routing-Seite können Sie die Eingangs-/Ausgangs-Einstellungen des Prozessors einschließlich aller Signalverarbeitungsschritte konfigurieren.

Das Routingmuster wird mit weißen Linien im dunklen Anzeigemodus (siehe Einstellungsseite) oder mit schwarzen Linien im hellen Anzeigemodus hervorgehoben.



### 1 INPUT ROUTING TYPE

INPUT ROUTING :

**ANALOG**

Hier können Sie zwischen analogem oder digitalem Eingangstyp wählen.

### 2 DIGITAL OUT ROUTING

DIGITAL OUT ROUTING : **ANALOG IN**

Hier können Sie die Routingrichtlinien der AES EBU OUT des AC26N auswählen.

- ANALOG IN**
- DIGITAL IN
- OUTPUT 1-2
- OUTPUT 3-4
- OUTPUT 5-6
- INPUT A-B

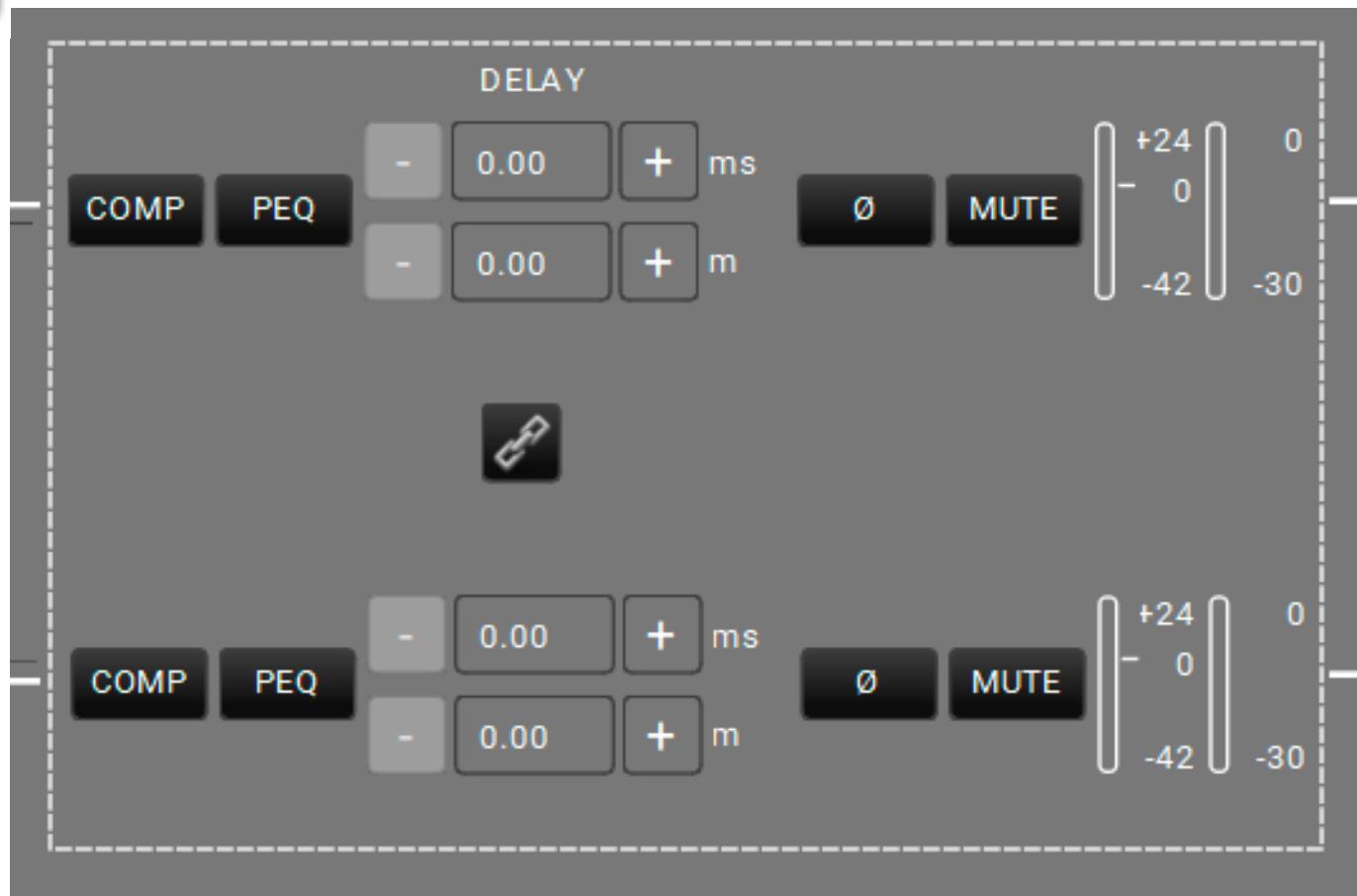
### 3 DIGITAL IN PAD

DIGITAL IN PAD :

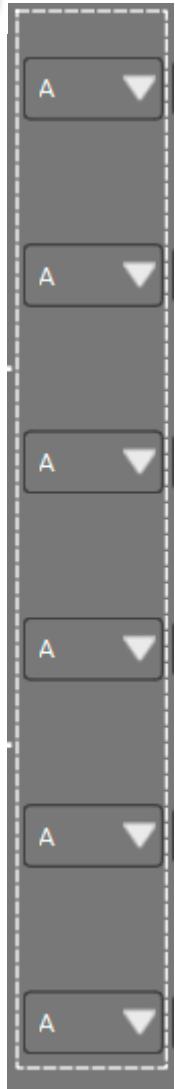
**NO PAD**

Fügt eine Dämpfung von -20 dB ein, um eine Eingangsübersteuerung bei einem digitalen Eingang zu vermeiden. Bei einem analogen Eingang ist er auf NO PAD (keine Dämpfung) eingestellt.

## INPUT PROCESSING STAGE



Diese Stufe in der Verarbeitungskette gibt Ihnen die Kontrolle über alle verfügbaren Eingangsparameter. Ausführliche Informationen zu diesem Thema finden Sie im folgenden Kapitel (5.1.2.1).

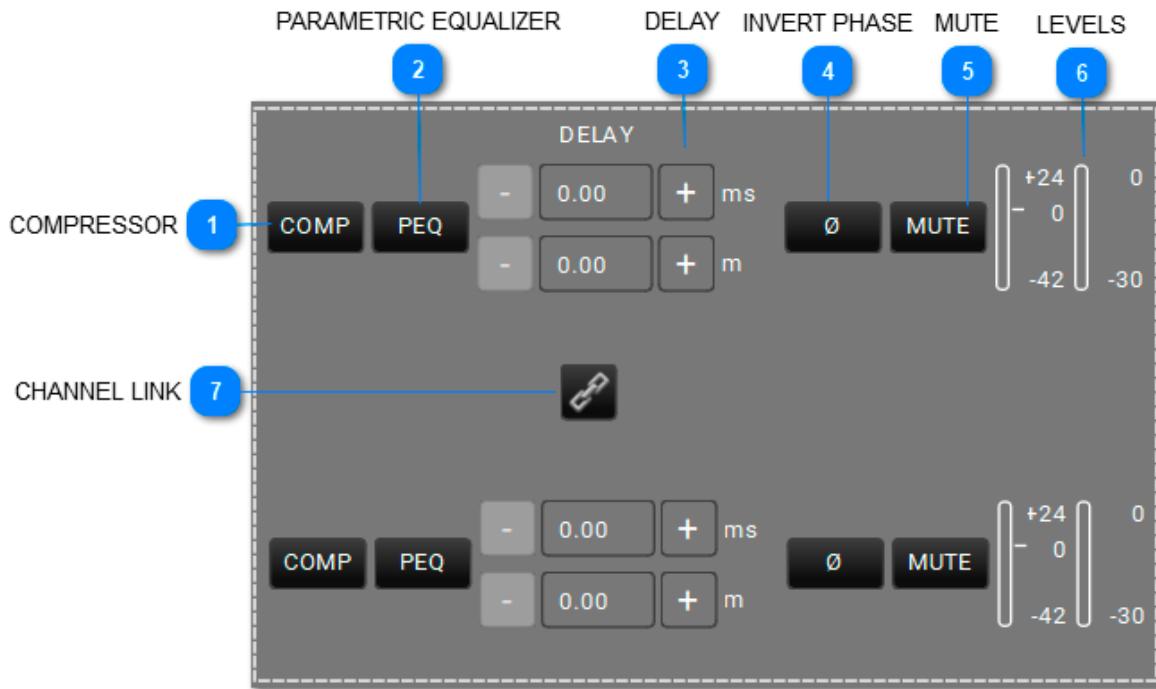
**ROUTING MATRIX**

Sie können die Routingrichtlinie der Ausgänge in Abhängigkeit von den verfügbaren Eingängen wählen.

**OUTPUT PROCESSING STAGE**

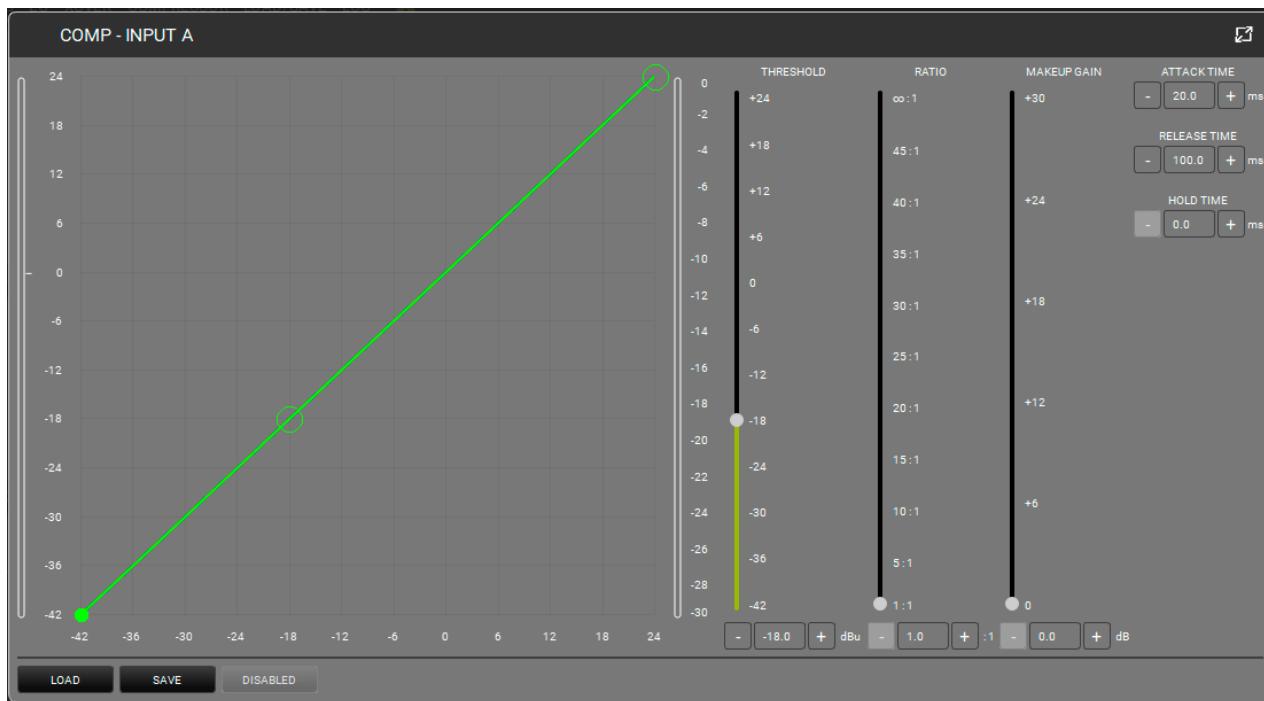
Diese Stufe in der Verarbeitungskette gibt Ihnen die Kontrolle über die verfügbaren Ausgangsparameter.

## 5.1.2.1. VERARBEITUNGSKETTE EINGANG



### 1 COMPRESSOR

**COMP**



Wendet einen Kompressor auf den Eingang an. Die Form (in Bezug auf Schwellenwert und Verhältnis) kann entweder in der Grafik oder über die entsprechenden Cursors gesteuert werden. Der Wert „Threshold“ definiert den

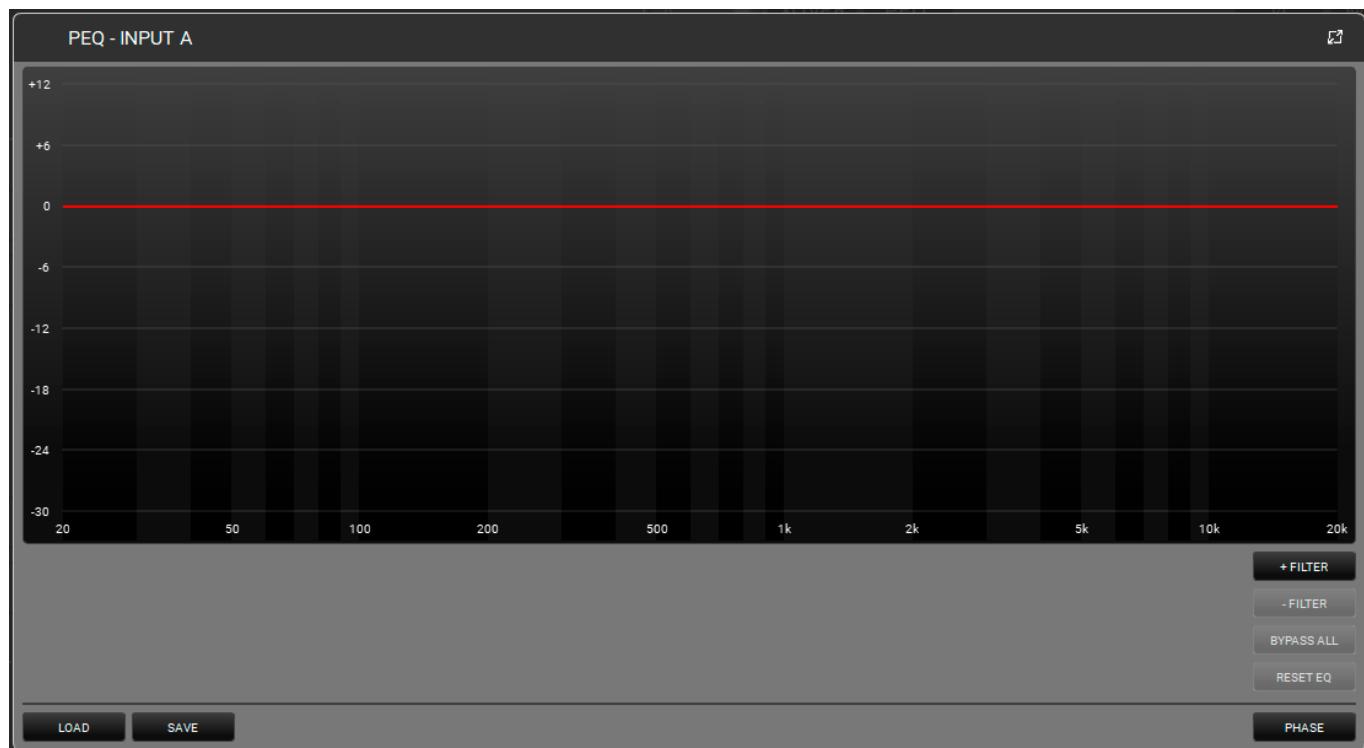
Anfangspegel, bei dem die Kompression beginnt (mit seiner spezifischen Form). Sie können die Parameter „Attack“ (Bereich: 1-200 ms), „Release“ (Bereich: 1-1000 ms)

und Hold (0,0-1000 ms) einstellen. Umgehen Sie den Filter, um den Sound mit oder ohne Kompressor zu vergleichen.

2

**PARAMETRIC EQUALIZER**

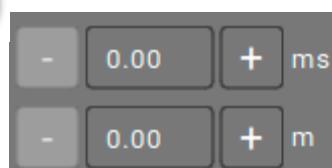
PEQ



Dadurch wird ein parametrischer Equalizer auf den ausgewählten Eingang angewendet. Sie können bis zu 12 Equalizer im Frequenzband zwischen 20 und 20.000 Hz hinzufügen. Die Form kann entweder über die grafische Schnittstelle oder durch Auswahl der folgenden Parameter gesteuert werden: Q (Bereich: 0,511 - 72,134), GAIN (Bereich: -30,0 - 12,0). Sie können einen oder mehrere Filter umgehen, um den Soundeffekt mit oder ohne Equalizer zu vergleichen. Sie können auch einen oder mehrere Filter in Echtzeit entfernen und eine Voreinstellung speichern oder laden. Bitte beachten Sie, dass Sie jedem Filter eine Farbe zuweisen können, um die Anzeige deutlicher zu machen.

Die Taste PHASE bietet eine Phasenanzeige je nach angewandten Filtern.

3

**DELAY**

Sie können eine Verzögerung in ms (Bereich: 0,00 - 72,90) oder m (Bereich: 0,00 - 25,02) wählen.

4

**INVERT PHASE**

∅

Zur Umkehr der Phase des Eingangssignals.

5

**MUTE**

MUTE

Dadurch wird das Eingangssignal stumm geschaltet.

6

**LEVELS**

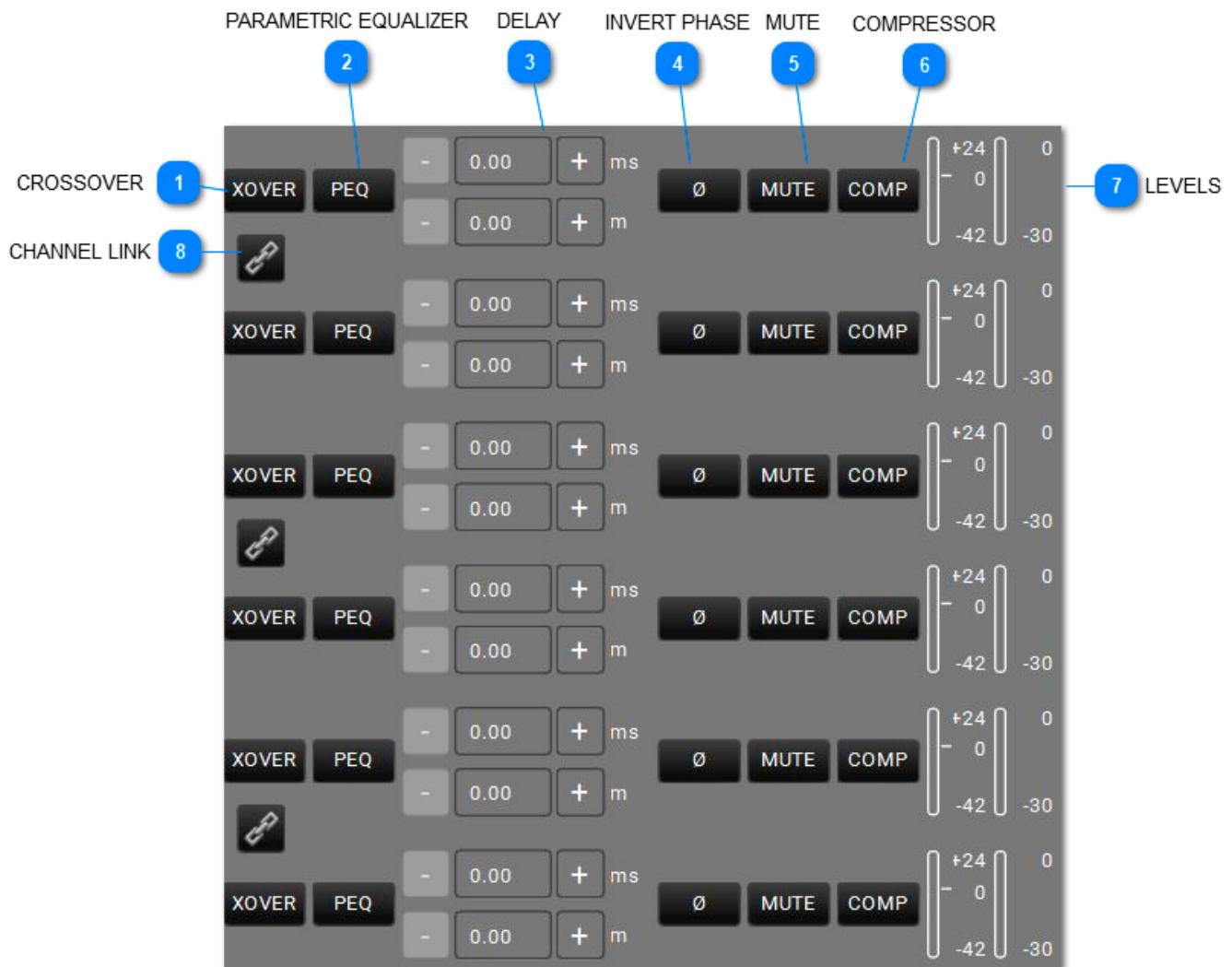
Hier wird der Signalpegel des ausgewählten Eingangs angezeigt.

7

**CHANNEL LINK**

Verbindet zwei benachbarte Kanäle miteinander. Nach der Aktivierung wird der gleiche Effekt auf beide Kanäle angewendet.

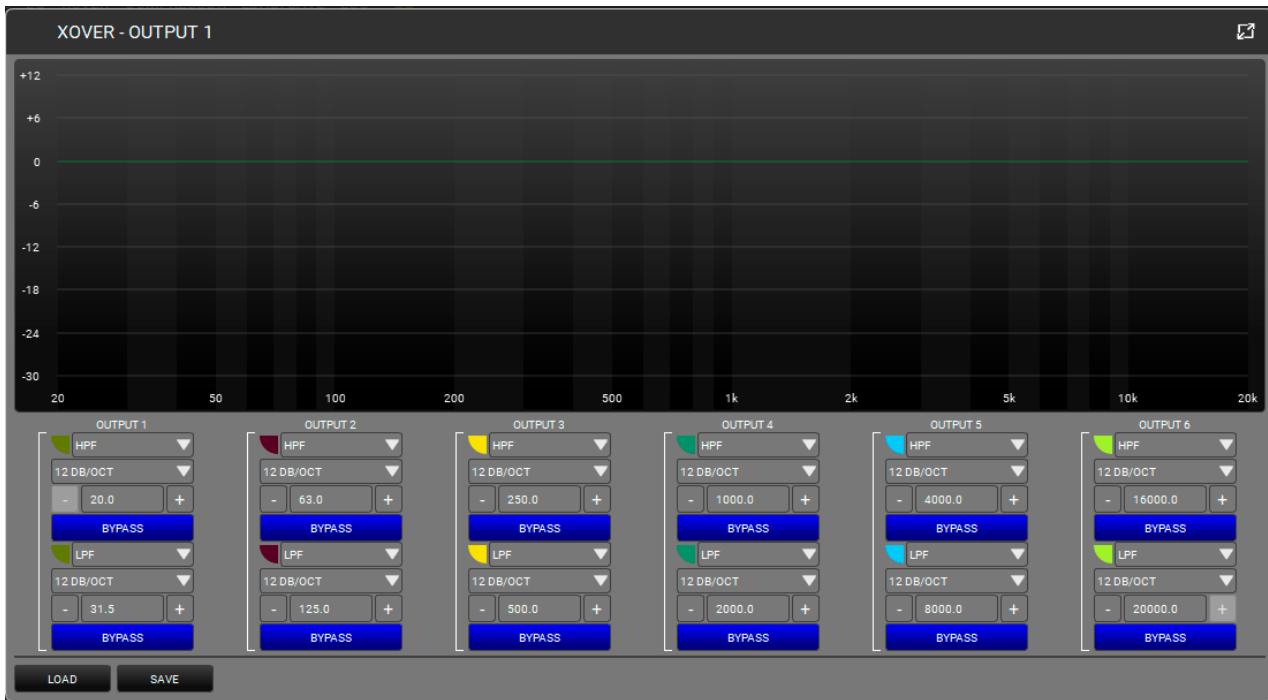
### 5.1.2.2. VERARBEITUNGSKETTE AUSGANG



1

## CROSSOVER

XOVER

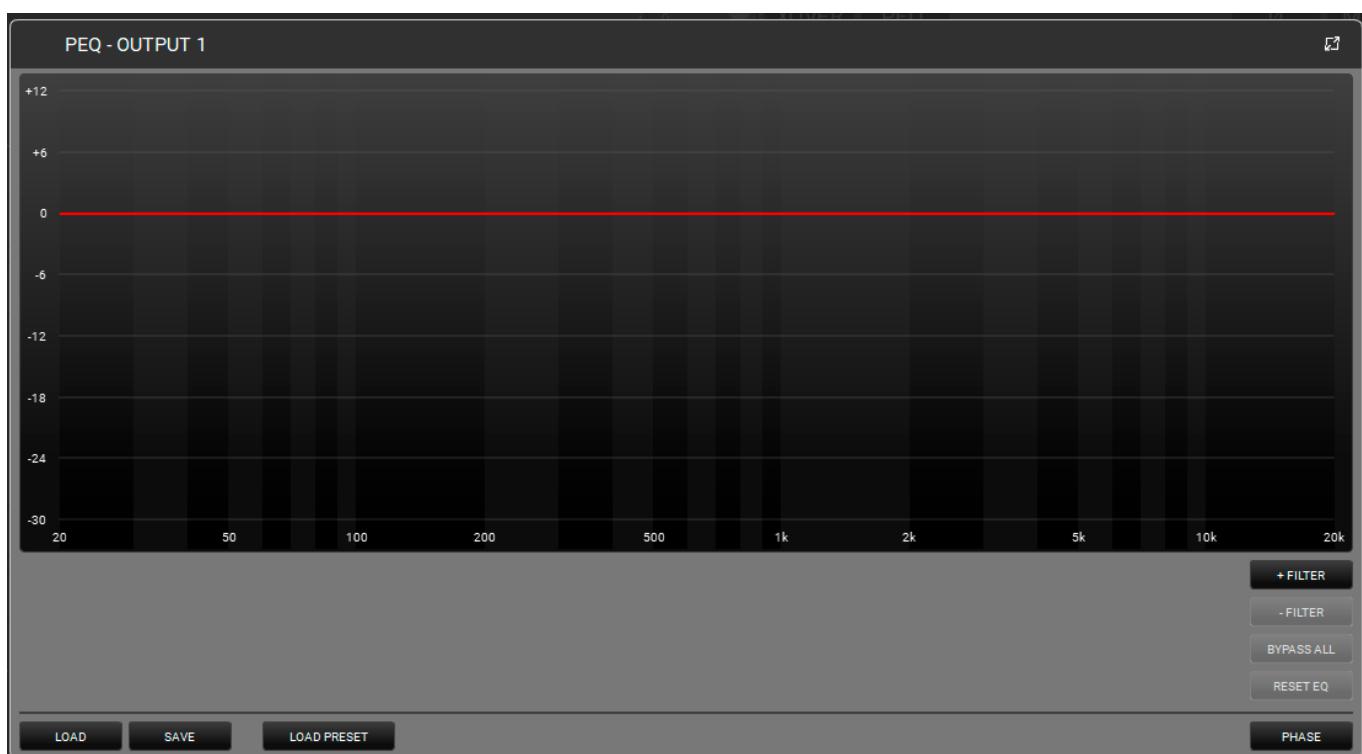


Sie können einen HPF und LPF für jeden Ausgangskanal einstellen, indem Sie die Frequenzen und Flankensteilheiten auswählen. Jeder Filter kann umgängen werden, um den Unterschied mit oder ohne ihn zu vergleichen. Sie können auch Voreinstellungen speichern oder laden. Bitte beachten Sie, dass Sie jedem Filter eine Farbe zuweisen können, um die Anzeige deutlicher zu machen.

2

## PARAMETRIC EQUALIZER

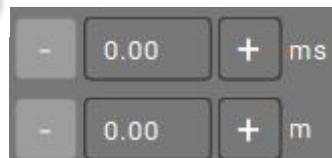
PEQ



Dadurch wird ein parametrischer Equalizer auf den ausgewählten Ausgang angewendet. Sie können bis zu 12 Equalizer im Frequenzband zwischen 20 und 20.000 Hz hinzufügen. Er kann entweder über die grafische Schnittstelle oder durch Auswahl der folgenden Parameter gesteuert werden: Q (Bereich: 0,511 - 72,134), GAIN (Bereich: -30,0 - 12,0). Sie können einen oder mehrere Filter umgehen, um den Sound mit oder ohne Equalizer zu vergleichen. Sie können auch einen oder mehrere Filter in Echtzeit entfernen und eine Voreinstellung speichern oder laden. Bitte beachten Sie, dass Sie jedem Filter eine Farbe zuweisen können, um die Anzeige deutlicher zu machen.

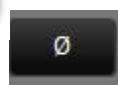
Die Taste PHASE bietet eine Phasenanzeige je nach angewandten Filtern.

### 3 DELAY



Sie können eine Verzögerung in ms (Bereich: 0,00 - 72,90) oder m (Bereich: 0,00 - 25,02) einfügen.

### 4 INVERT PHASE



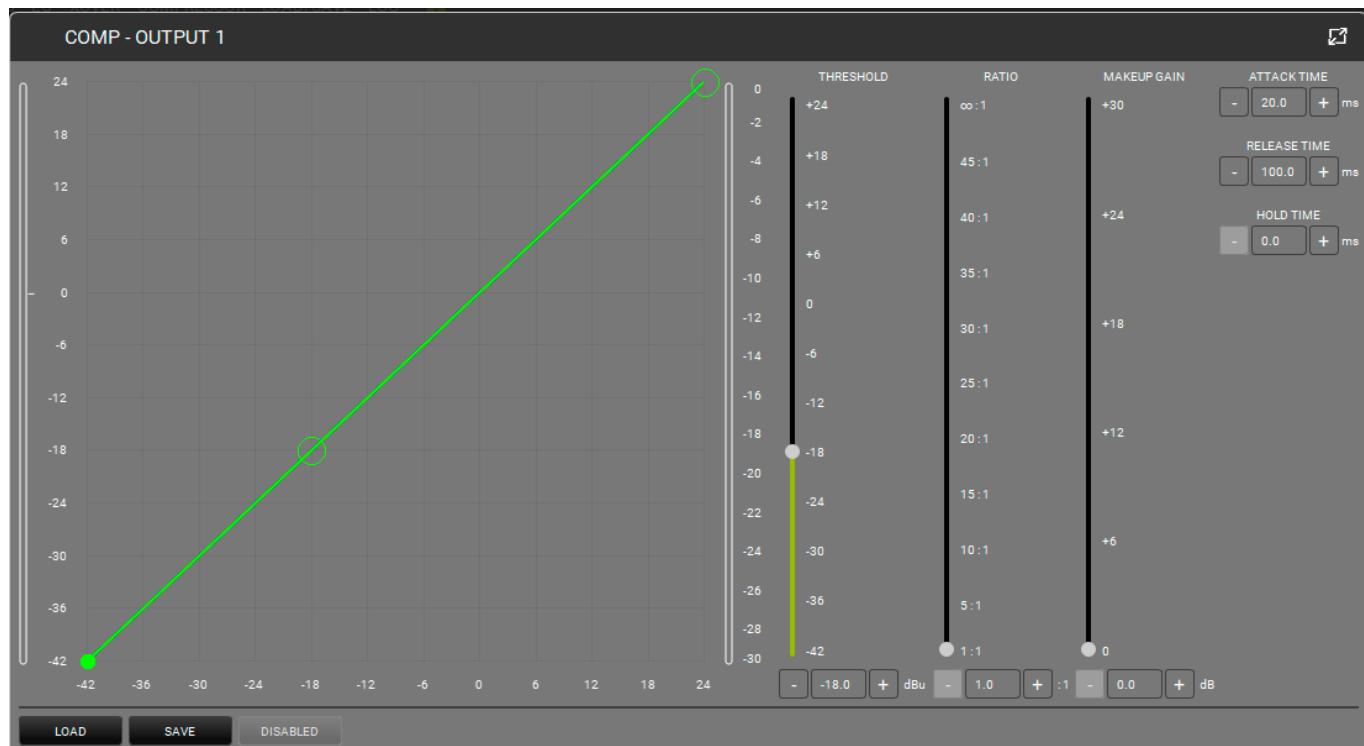
Zur Umkehr der Phase des Ausgangssignals.

### 5 MUTE



Dadurch wird das Ausgangssignal stumm geschaltet.

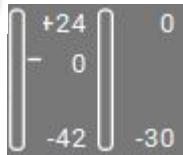
### 6 COMPRESSOR



Wendet einen Kompressor auf den Ausgang an. Die Form (in Bezug auf Schwellenwert und Verhältnis) kann entweder in der Grafik oder mit den entsprechenden Cursors gesteuert werden.

Der Wert „Threshold“ definiert den Anfangspegel, bei dem die Kompression beginnt (mit seiner spezifischen

Form). Sie können die Parameter „Attack“ (Bereich: 1-200 ms), „Release“ (Bereich: 1-1000 ms) und Hold (0,0-1000 ms) einstellen. Umgehen Sie den Filter, um den Sound mit oder ohne Kompressor zu vergleichen

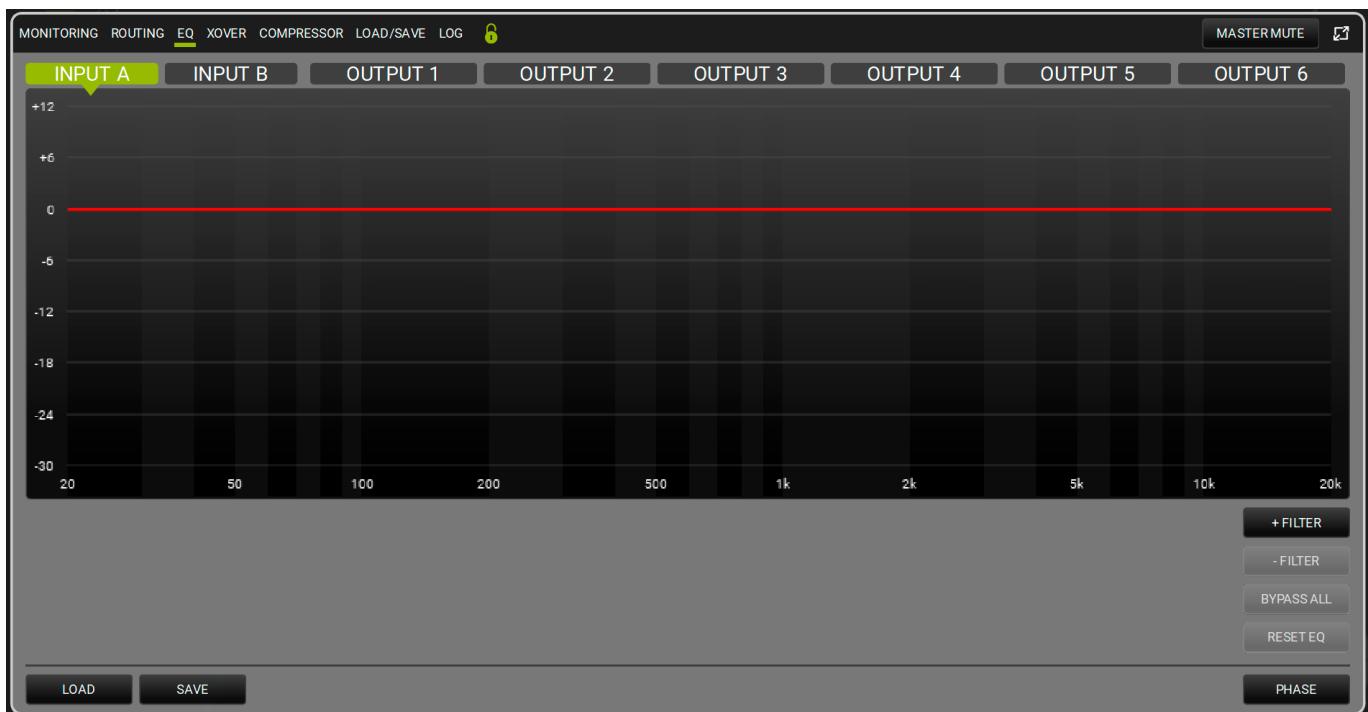
**7 LEVELS**

Hier wird der Signalpegel des ausgewählten Ausgangs angezeigt.

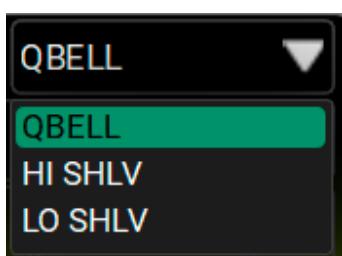
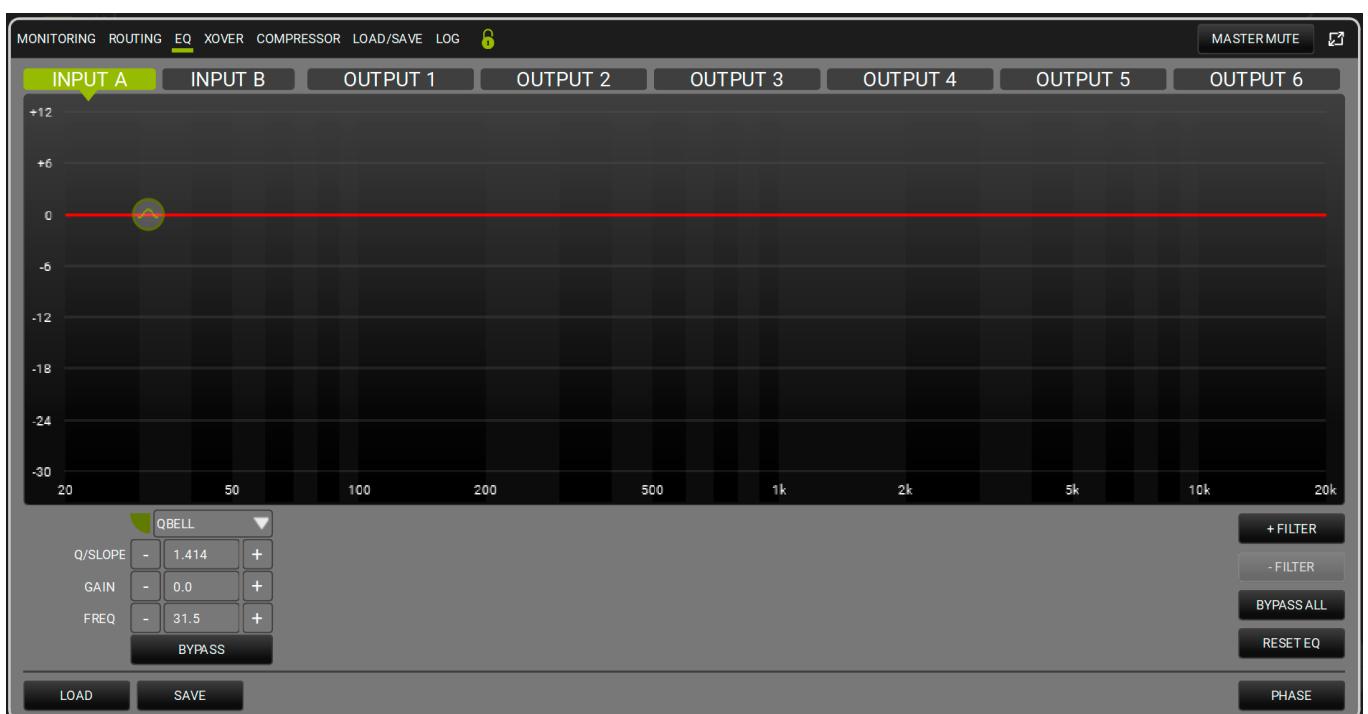
**8 CHANNEL LINK**

Verbindet zwei benachbarte Kanäle miteinander. Nach der Aktivierung wird der gleiche Effekt auf beide Kanäle angewendet.

### 5.1.3. EQ



Auf diesem Bildschirm können Sie die Entzerrung aller Ein- und Ausgänge des AC26N steuern. Auf jeden Kanal können bis zu 12 Filter angewendet werden.



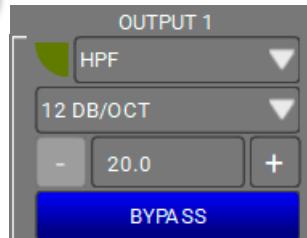
Dadurch wird ein Filter (Parametrischer Equalizer, Hi Shelf oder Low Shelf, wie oben angezeigt) auf den ausgewählten Kanal angewendet. Sie können bis zu 12 Equalizer im Frequenzband zwischen 20 und 20.000 Hz hinzufügen. Die Form kann entweder über die grafische Schnittstelle oder durch Auswahl der folgenden Parameter gesteuert werden: Q (Bereich: 0,511 - 72,134), GAIN (Bereich: -30,0 - 12,0). Sie können einen oder mehrere Filter umgehen, um den Soundeffekt mit oder ohne Equalizer zu vergleichen. Sie können auch einen oder mehrere Filter in Echtzeit entfernen, eine Voreinstellung speichern oder laden, alle Filter umgehen oder den EQ zurücksetzen (d.h. alle Filter löschen). Bitte beachten Sie, dass Sie jedem Filter eine Farbe zuweisen können, um die Anzeige deutlicher zu machen. Die Taste PHASE bietet eine Phasenanzeige je nach angewandten Filtern.

### 5.1.4. XOVER



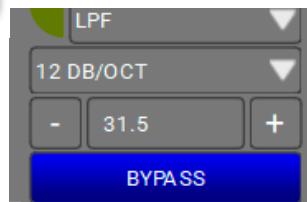
Für jeden Ausgangskanal können Sie einen HP- und LP-Filter einstellen, um den Crossover-Punkt durch Auswahl von Frequenzen und Flankensteilheiten zu formen. Jeder Filter kann umgangen werden, um den Unterschied mit oder ohne ihn zu vergleichen. Sie können auch Voreinstellungen speichern oder laden. Bitte beachten Sie, dass Sie jedem Filter eine Farbe zuweisen können, um die Anzeige deutlicher zu machen.

#### 1 FILTER 1



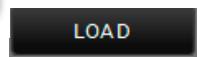
Sie können zwischen High Pass Filter oder Low Pass Filter wählen und die Flankensteilheit (12/24/48 dB/OCT) und die Grenzfrequenz festlegen.

#### 2 FILTER2



Sie können zwischen High Pass Filter oder Low Pass Filter wählen und die Flankensteilheit (12/24/48 dB/OCT) und die Grenzfrequenz festlegen.

#### 3 LOAD



Sie können eine gespeicherte Voreinstellung laden.

4

**SAVE**

SAVE

Sie können eine Voreinstellungen speichern

## 5.1.5. COMPRESSOR



Wendet einen Kompressor auf den gewählten Kanal an. Die Form (in Bezug auf Schwellenwert und Verhältnis) kann entweder in der Grafik oder mit den Cursors gesteuert werden.

Der Wert „Threshold“ definiert den Anfangspegel, bei dem die Kompression beginnt (mit seiner spezifischen Form). Sie können die Parameter „Attack“

(Bereich: 1-200 ms), „Release“ (Bereich: 1-1000 ms) und Hold (0,0-1000 ms) einstellen. Umgehen Sie den Filter, um den Sound mit oder ohne Kompressor zu vergleichen.

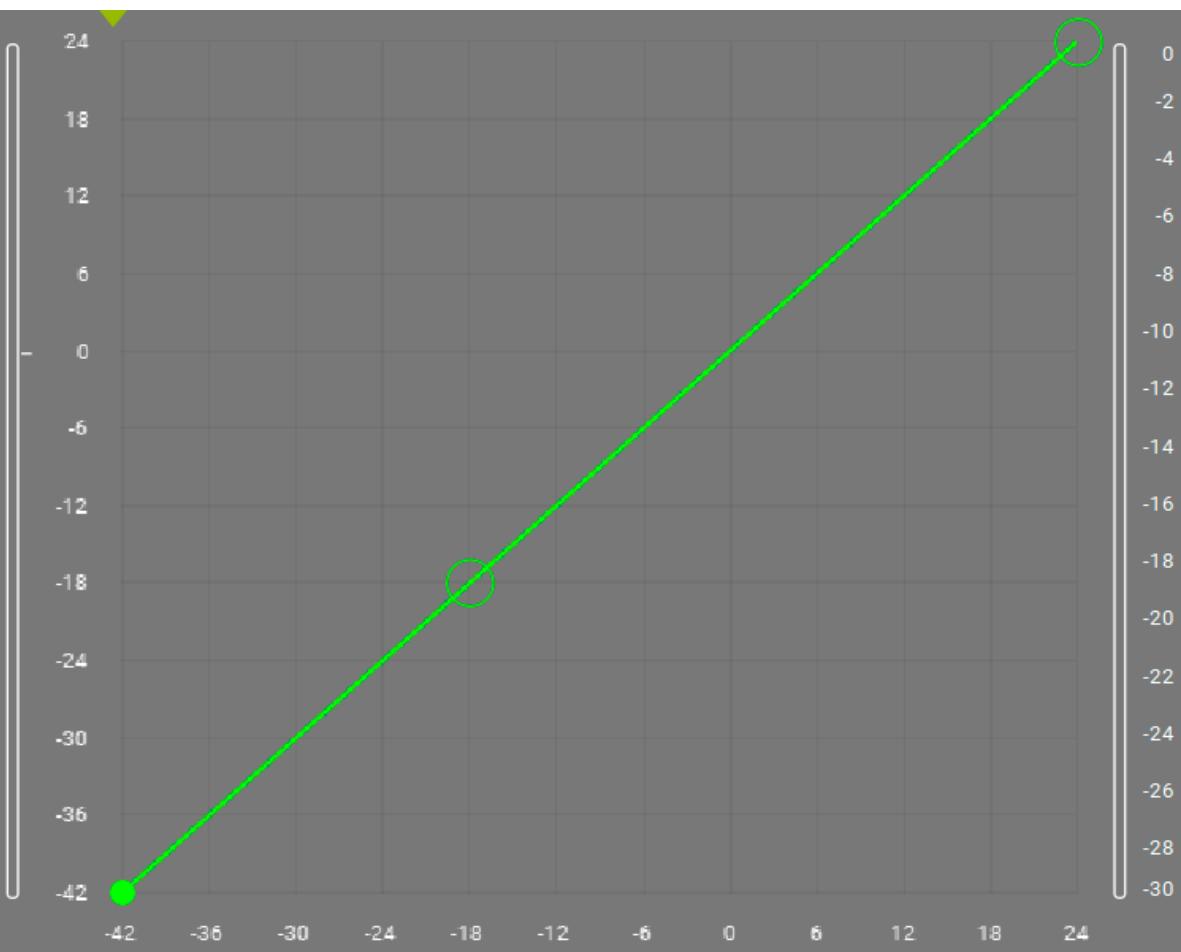
1

### INPUT/OUTPUT SELECTION



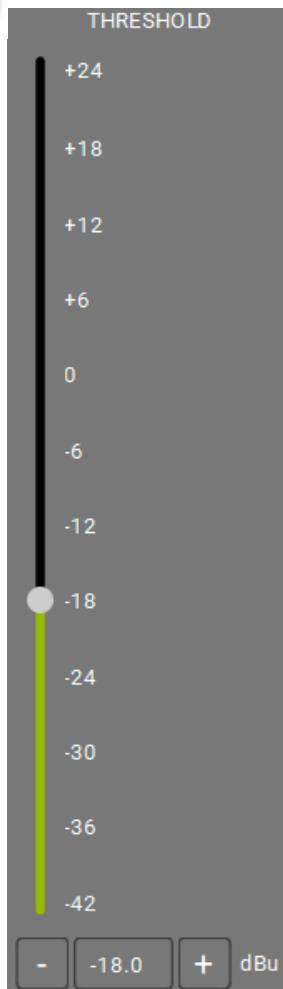
Hier können Sie den Kanal wählen.

2

**SHAPE CONTROL**

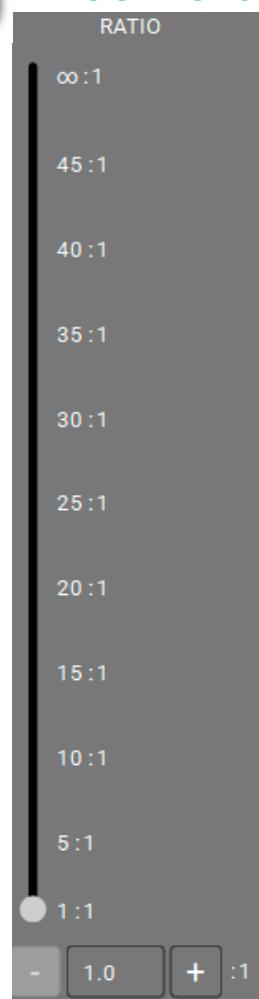
Mit Hilfe einer grafischen Steuerung kann die Form des Kompressors modelliert werden

3

**THRESHOLD SELECTION**

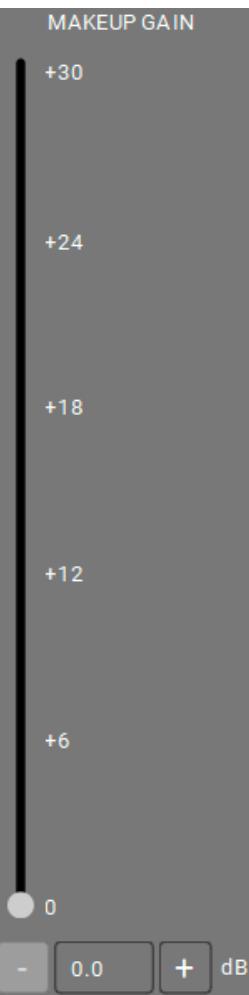
Zur Festlegung des Schwellenwerts für den Start des Kompressorbetriebs

4

**RATIO SELECTION**

Zur Festlegung des Verhältnisses für den Einsatz der Kompression

5

**MAKEUP GAIN SELECTION**

Zur Festlegung der Verstärkung, die auf das von der Kompression verarbeitete Signal angewendet werden soll

6

**ATTACK, RELEASE, HOLD PARAMETERS**

Zur Anwendung der vorgewählten Parameter für Einsatz, Freigabe und Erhalt des Kompressors

7

**LOAD**

Zum Laden einer zuvor gespeicherten Kompressionskonfiguration (Szene).

8

**SAVE**

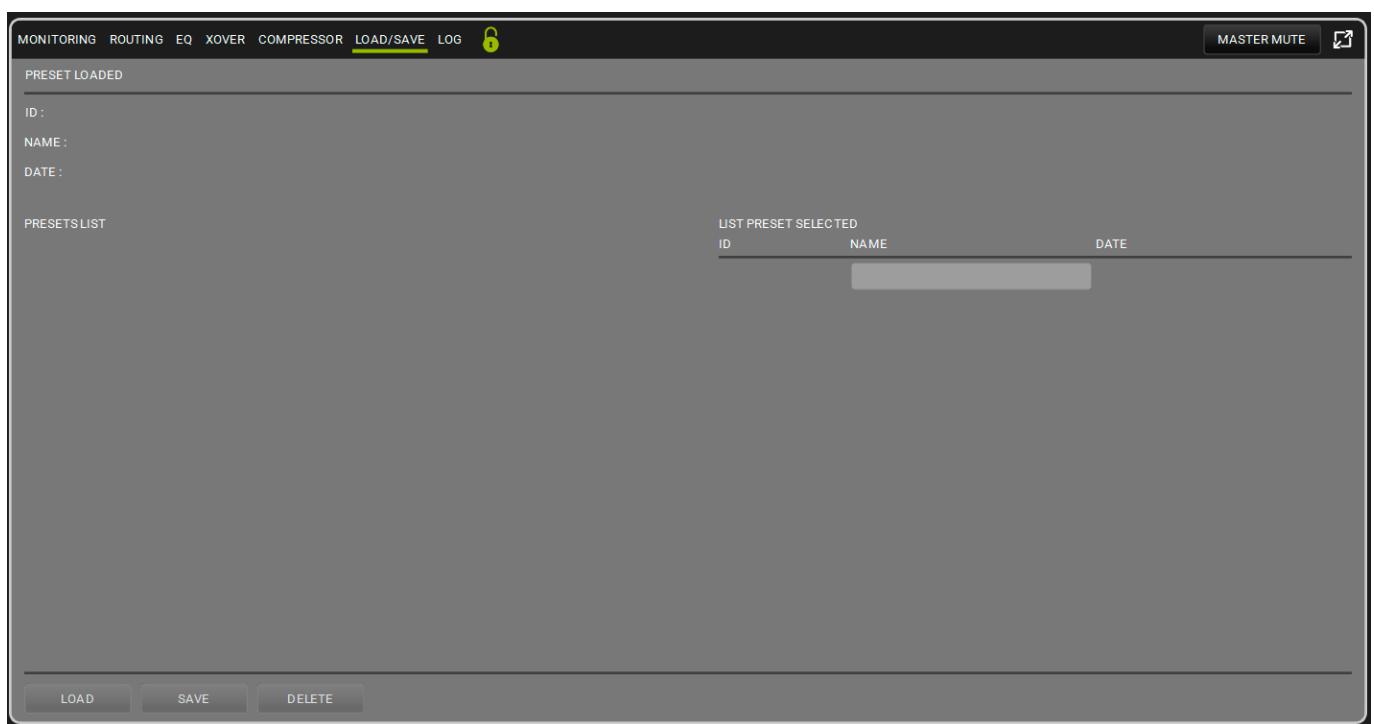
Zum Speichern einer Kompressionskonfiguration, um sie zu einem späteren Zeitpunkt aufrufen zu können

9

**DISABLED/BYPASS****DISABLED**

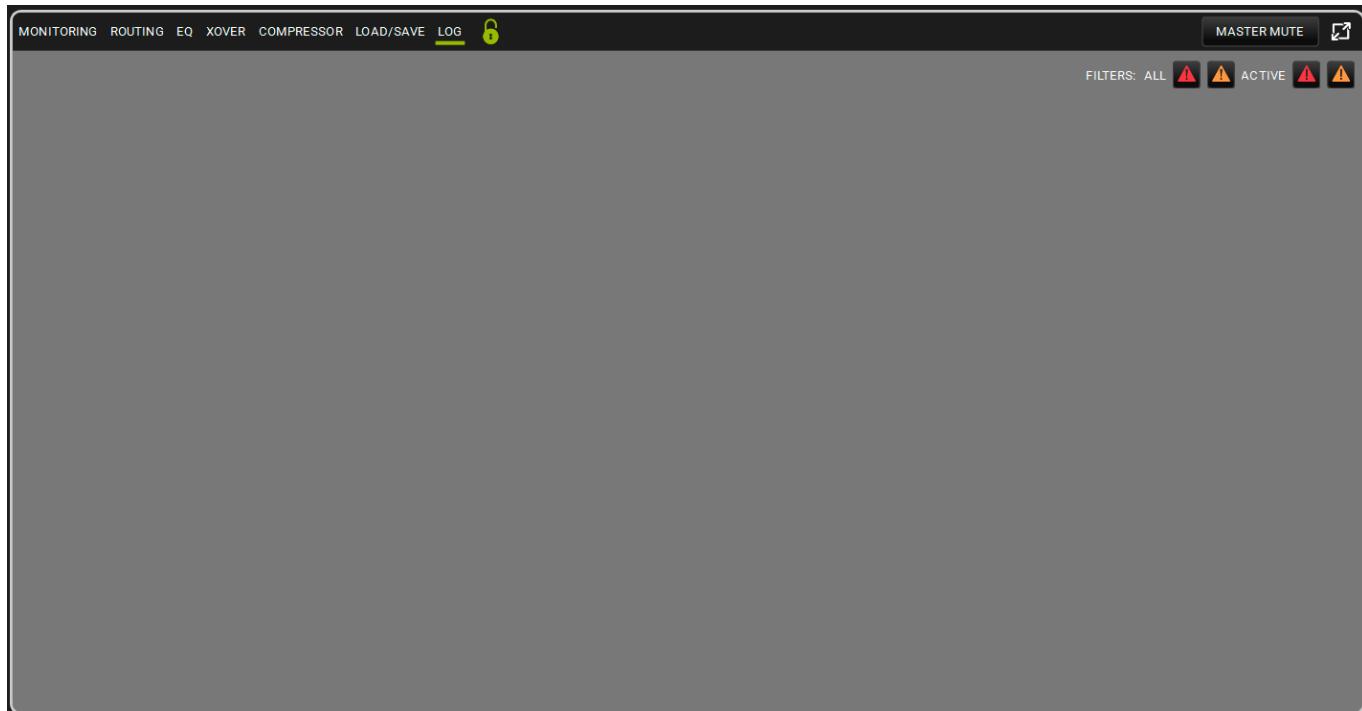
Ermöglicht die Umgehung der Kanalverarbeitung

### 5.1.6. LOAD/SAVE



Auf diesem Bildschirm können Sie eine Liste mit Voreinstellungen benennen, speichern und laden.

### 5.1.7. LOG



Auf diesem Bildschirm können Sie die AC26N-Nutzungsprotokolle einsehen. Es gibt eine Liste von Gerätewarnungen und -fehlern. Die Farben folgen der **AURORA NET**-Richtlinie

## 6. MATCHING

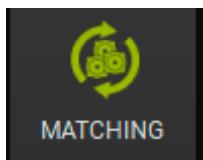
**AURORA NET** ermöglicht es Ihnen, ein Projekt offline zu konfigurieren, um dann, wenn es mit einem Netzwerk verbunden ist, die Einstellungen an alle neu angeschlossenen Geräte zu übertragen (zum Beispiel für ein Live-Konzert).

In diesem Fall sind die ELEMENTE, GRUPPEN, NETZWERKKNOTEN und PROZESSOREN nur virtuelle Geräte. Sie werden erst dann zu tatsächlichen, stromführenden Geräten, wenn sie ordnungsgemäß eingeschaltet, angeschlossen und erkannt wurden.

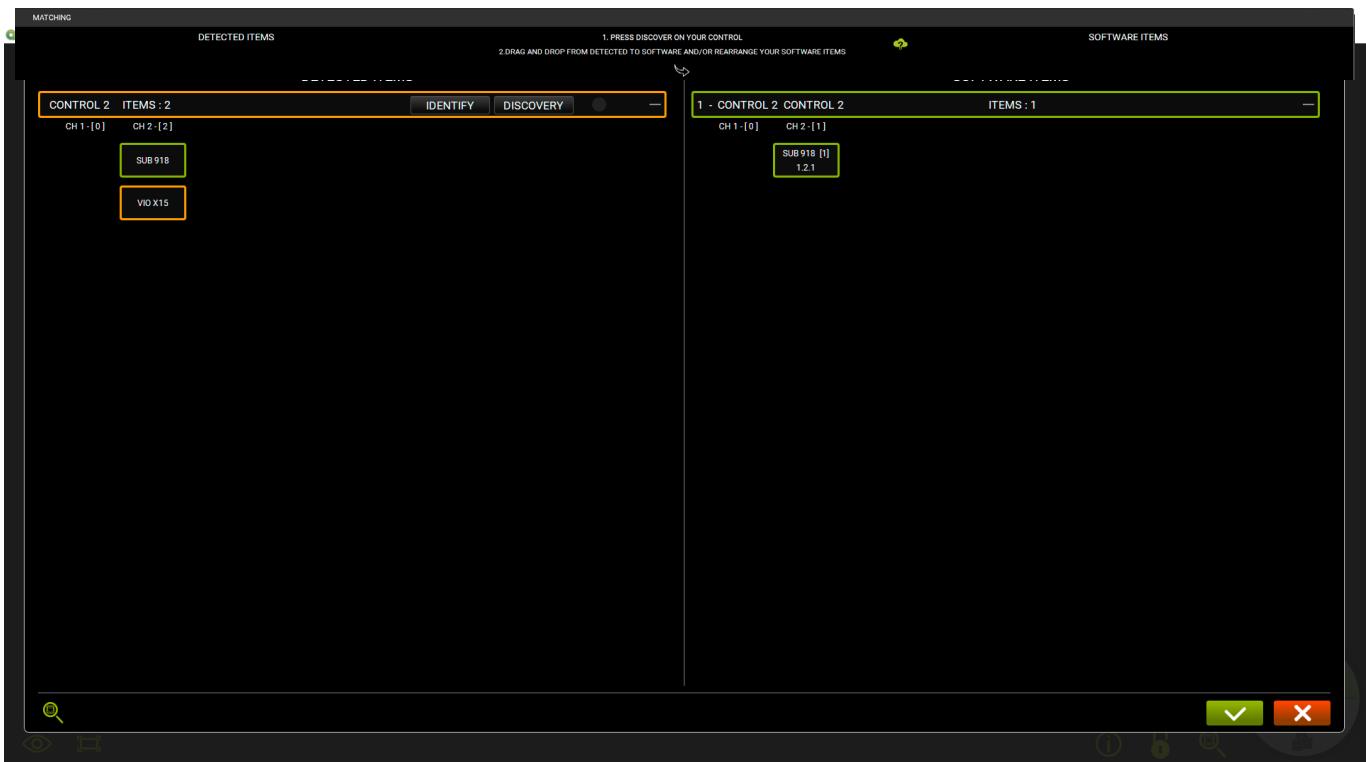
Bitte beachten Sie, dass bei einer teilweisen Trennung der Verbindung eines Geräts, während es online ist, die Auflistung der in einem Projekt vorhandenen Geräte möglicherweise nicht das darstellt, was tatsächlich aktiv ist.

Die „Matching“-Funktion versucht dies zu beheben, indem sie auf einem Bildschirm eine vereinfachte Schnittstelle anzeigt.

Sie wird automatisch geöffnet, wenn Sie ein Netzwerk erstellen (mit der Schaltfläche GO ONLINE, siehe Kapitel 3.2 für weitere Informationen), oder manuell, indem Sie auf das folgende Symbol in der Betriebsleiste der ELEMENTE klicken:



## 6.1. SOFTWARE/DETECTED MATCHING



Wie oben beschrieben, gibt es in der MATCHING-Umgebung zwei Bereiche:

- DETECTED ITEMS
- SOFTWARE ITEMS

Unten auf dieser Seite gibt es eine Such-Schaltfläche

Im Abschnitt DETECTED ITEMS befinden sich die Schaltflächen und . Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 3.2.

Die Farben sind wichtig für das Verständnis des MATCHING-Verhaltens:

GRÜN: zeigt an, dass das ELEMENT im Projekt aufgelistet ist (SOFTWARE-ELEMENTE: grün) und erkannt (ERKENNTE ELEMENTE: grün) wurde.

ORANGE: zeigt an, dass das ELEMENT erkannt wurde, aber nicht im Projekt aufgelistet ist (SOFTWARE-ELEMENTE: orange), oder dass es im Projekt enthalten ist, aber nicht erkannt wurde (ERKENNT ELEMENTE: orange).

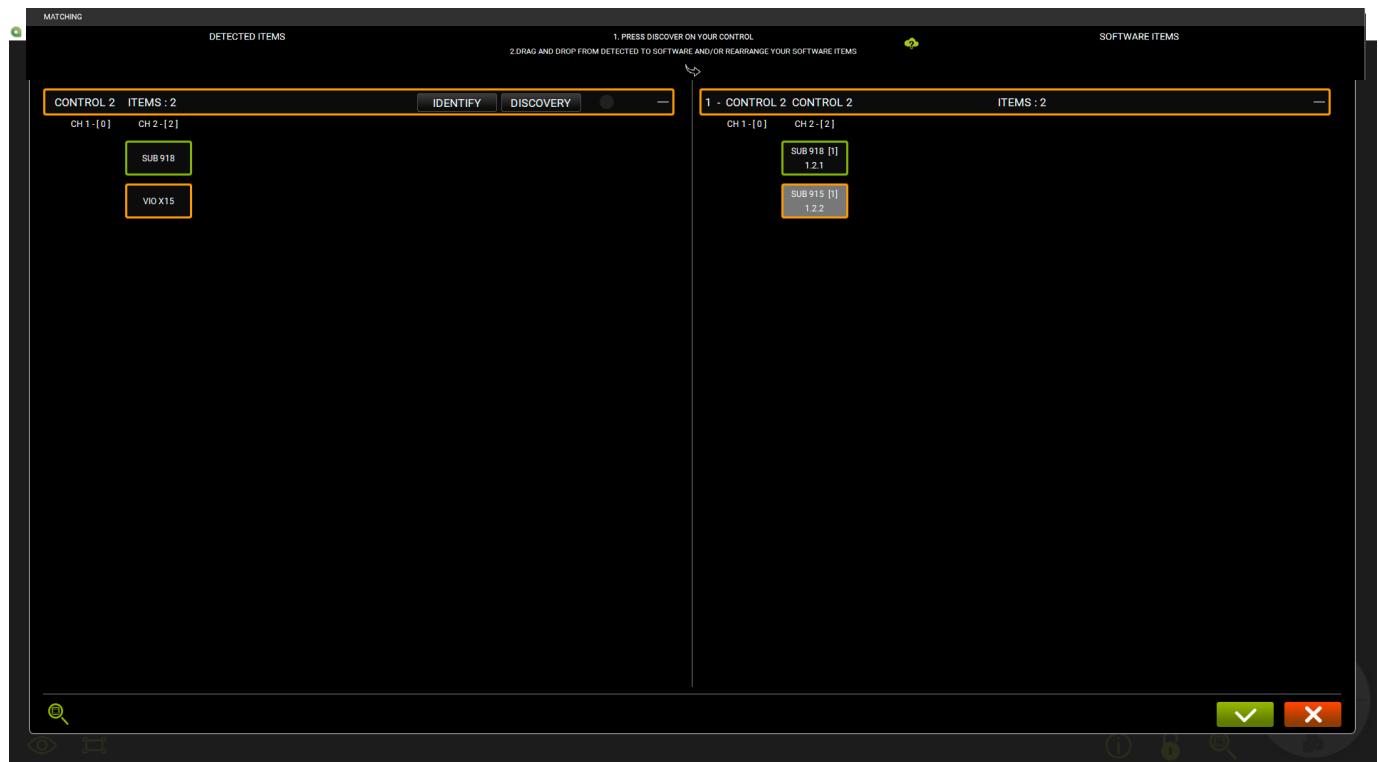
Die Mehrfachauswahl kann auf 2 Arten erfolgen:

1. Wenn Sie die STRG-Taste gedrückt halten, können Sie mit der linken Maustaste nur die gewünschten Elemente auswählen.
2. Wenn Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste auf den ersten und den letzten Eintrag klicken, so können Sie alle Elemente in diesem Bereich auswählen.

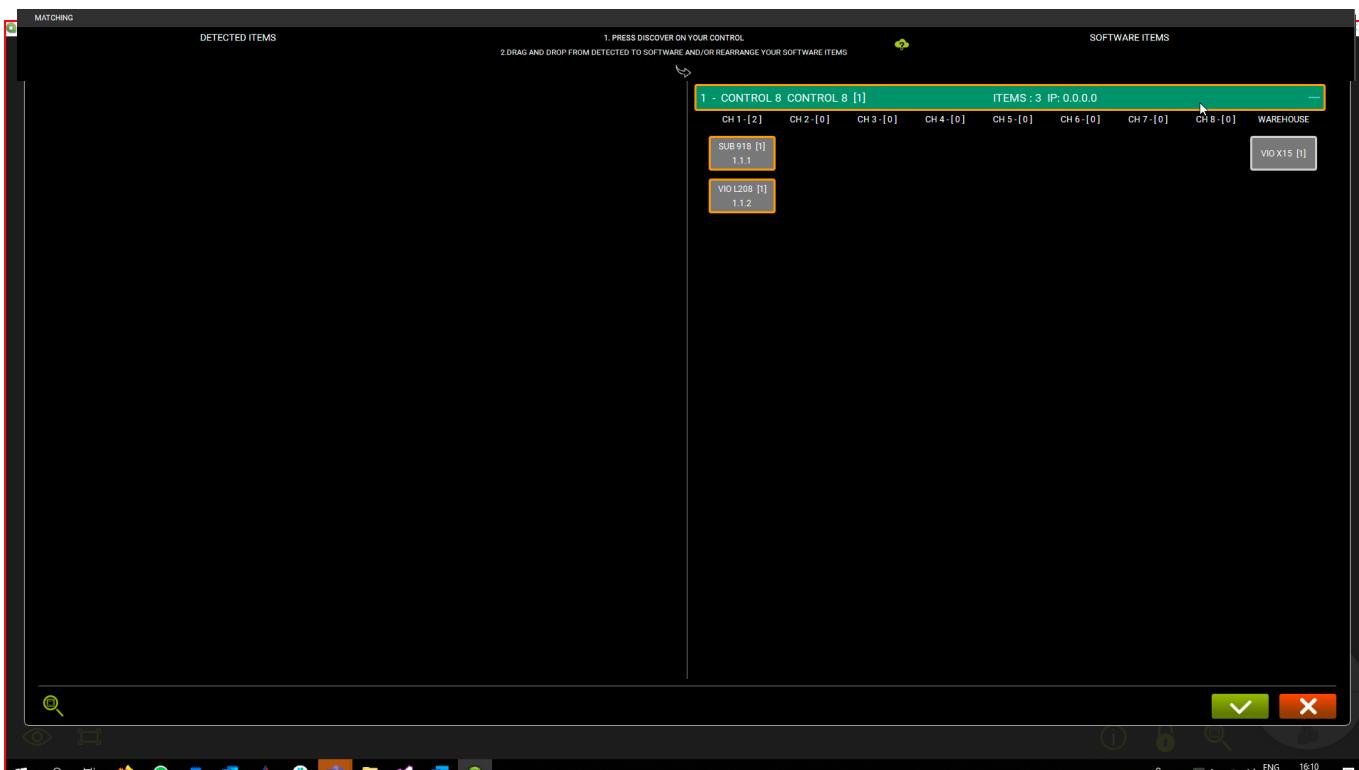
In den Beispielen in der Abbildung unten ist der Subwoofer (SUB 918) im Projekt enthalten und richtig angeschlossen, der Lautsprecher (VIO X15) wurde erkannt, ist aber nicht im Projekt enthalten, und ein Subwoofer (SUB 915) ist im Projekt enthalten, wurde aber nicht erkannt

Auf diesem Bildschirm können Sie mit der Drag-and-Drop-Funktion das (in der realen Welt vorhandene) ELEMENT VIO X15 in das Projekt einfügen.

Das nicht erkannte ELEMENT (in diesem Beispiel der SUB 918) wird in einem Feld mit dem Namen WAREHOUSE gespeichert (weitere Informationen finden Sie im nächsten Kapitel).



## 6.2. WAREHOUSE



Wenn ein ITEM erkannt wird, das nicht im Projekt enthalten ist, können Sie es zu dieser Liste hinzufügen.  
Ziehen Sie das neu entdeckte ELEMENT per Drag & Drop in den Abschnitt SOFTWARE ITEMS.  
Für den Fall, dass das im Abschnitt SOFTWARE ITEMS vorhandene ELEMENT nicht erkannt wird, wird es wie im obigen Beispiel in die Spalte WAREHOUSE verschoben (in diesem Fall ist das ELEMENT ein VIO X15).

## 7. ARC SUB

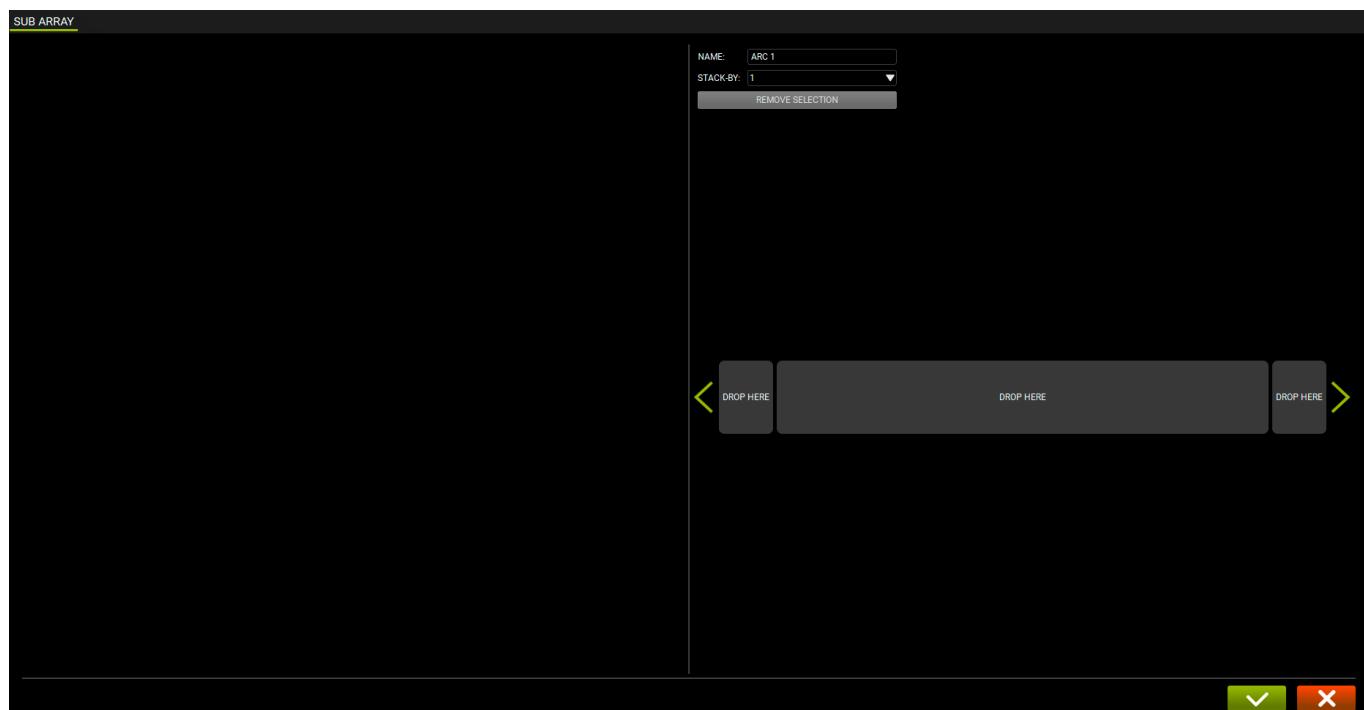
Die ARC SUB-Umgebung ermöglicht Ihnen die Festlegung und Steuerung einer Subwoofer-Konfiguration, die über die Bühnenfront verteilt ist:

Hierbei handelt es sich um eine spezielle Art von „GRUPPEN“, bei denen die ELEMENTE nur Subwoofer sein können.

Subwoofer werden häufig zu Probenzwecken eingesetzt, um aus omnidirektionalen Punktquellen (unterhalb bestimmter Frequenzen) Richtungsarrays zu erzeugen.

Dies impliziert den Einsatz von Standardgeometrien bei der Montage und die Verwendung von Verzögerungen in Verbindung mit der Positionierung.

Die kombinierte Steuerung der Parameter in einem Arc-Array bietet dem Publikum einen gleichmäßigen Sound und reduziert unerwünschte Rückkopplungen (z.B. im Falle einer Inneninstallation). Um diese Verwaltung zu vereinfachen, können alle Parameter, die für die Steuerung eines Subwoofer-Arrays erforderlich sind, auf einem Bildschirm gruppiert und gesteuert werden, der als ARC SUB-Gruppe bezeichnet wird.

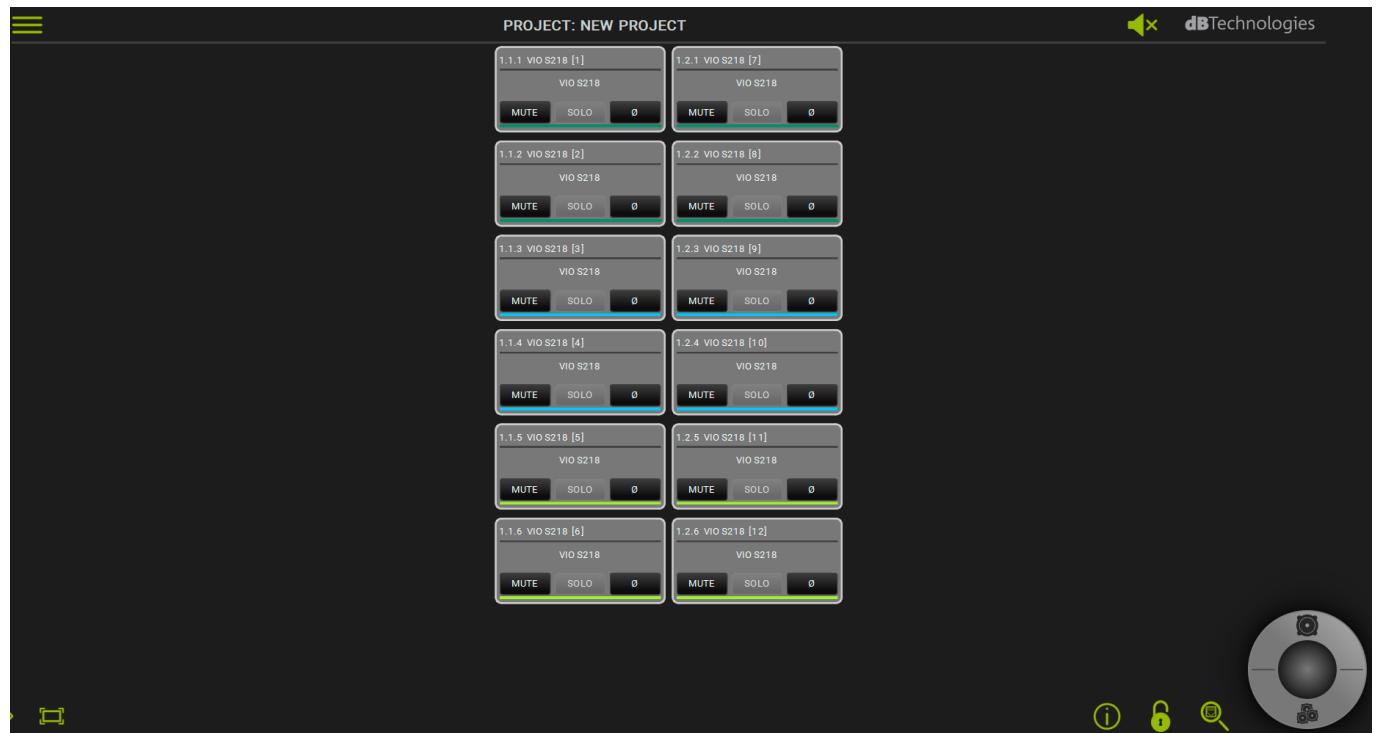


## 7.1. ERSTELLUNG VON ARC SUB

Ein ARC SUB kann durch Drag & Drop der Subwoofer-ELEMENTE erzeugt werden.  
Die erzeugte GRUPPE wird als ARC SUB bezeichnet.

### 7.1.1. HINZUFÜGEN VON ELEMENTEN

Fügen Sie Subwoofer-ELEMENTE nach dem in Kapitel 2.3 beschriebenen Standardverfahren hinzu.

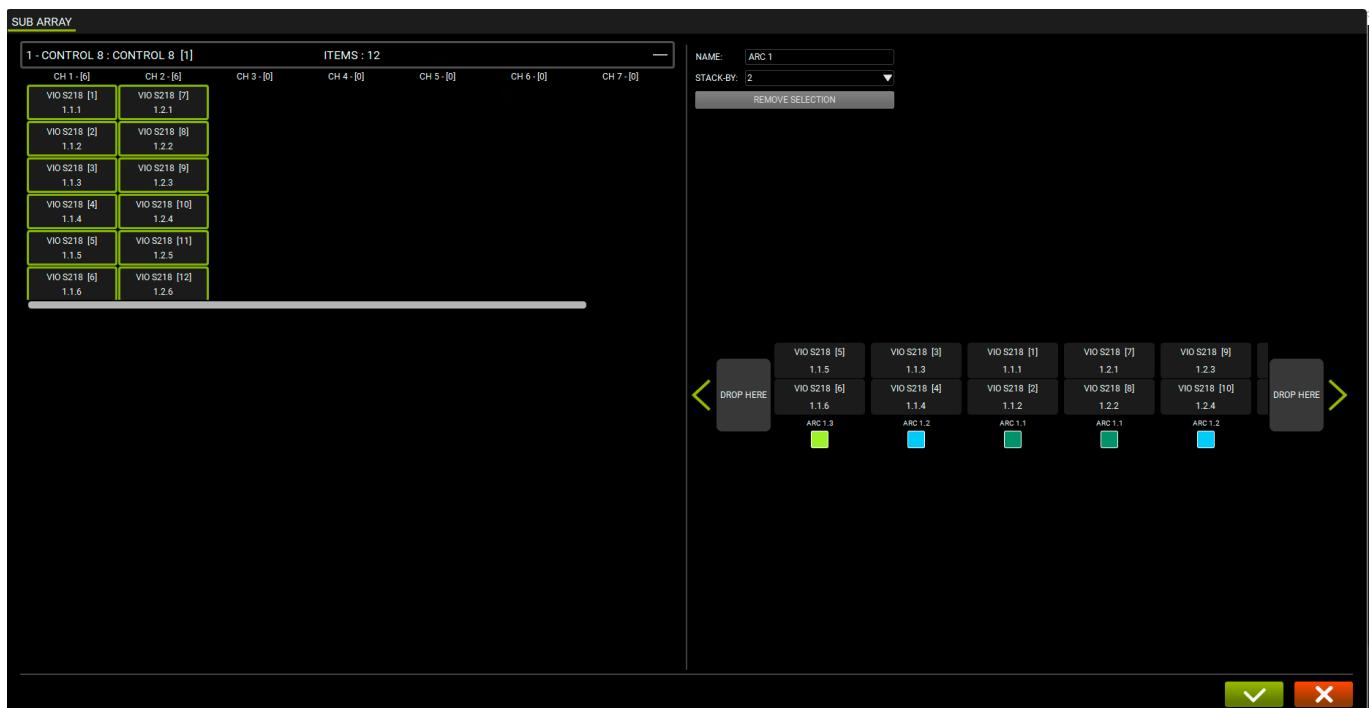
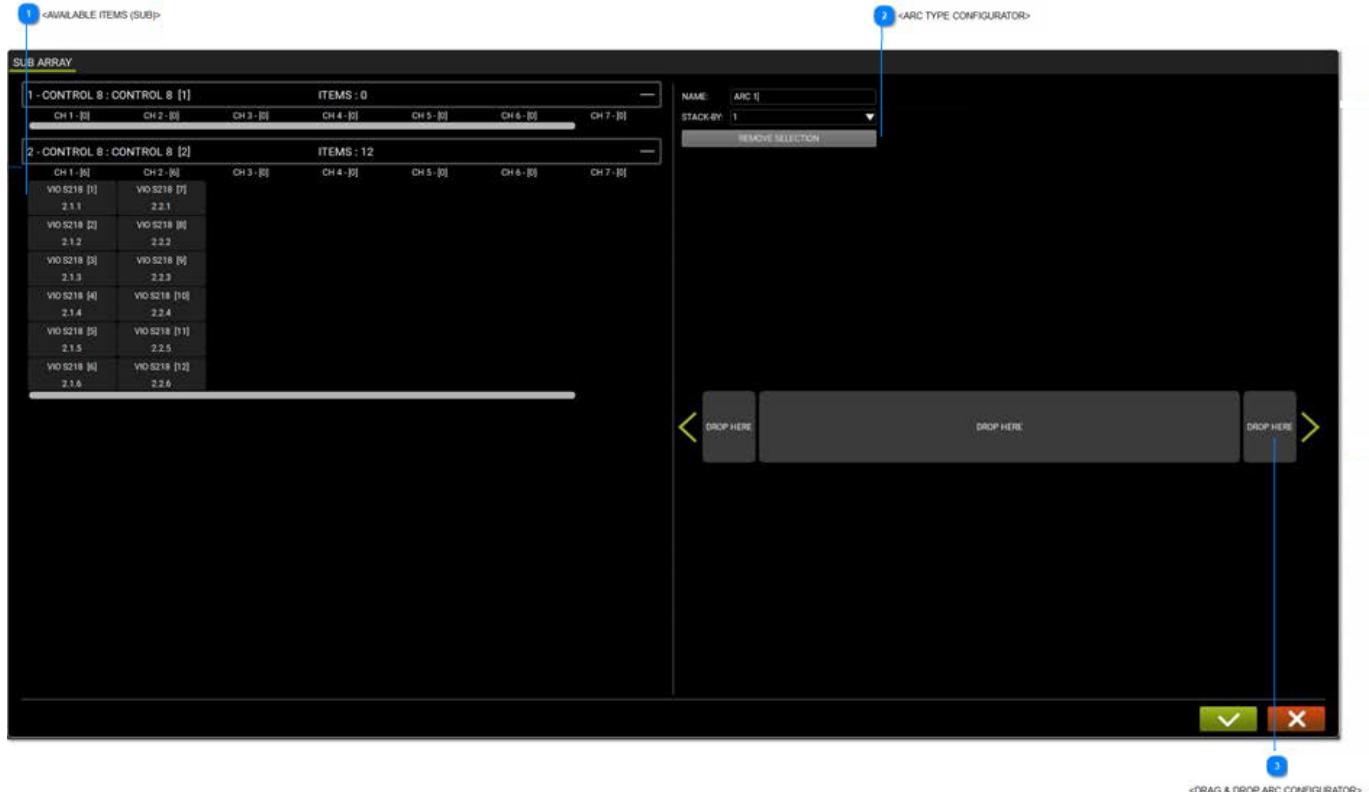


## 7.1.2. POSITIONIERUNG DES SUB

Positionieren Sie die Subwoofer und gruppieren Sie sie nach Bedarf.

Auf dem Bildschirm können Sie per Drag & Drop die Subwoofer in gestapelter Form (durch Auswahl der Anzahl der Elemente)

und in der Mitte, links oder rechts verteilt (Felder DROP HERE) positionieren.



1

**AVAILABLE ITEMS (SUB)**

CH 1 - [6]	CH 2 - [6]
VIO S218 [1] 2.1.1	VIO S218 [7] 2.2.1
VIO S218 [2] 2.1.2	VIO S218 [8] 2.2.2
VIO S218 [3] 2.1.3	VIO S218 [9] 2.2.3
VIO S218 [4] 2.1.4	VIO S218 [10] 2.2.4
VIO S218 [5] 2.1.5	VIO S218 [11] 2.2.5
VIO S218 [6] 2.1.6	VIO S218 [12] 2.2.6

Auf der linken Seite des Bildschirms werden die verfügbaren ELEMENTE (Subwoofer) angezeigt. Wenn ELEMENTE angezeigt werden, die keine Subwoofer sind, können sie nicht für den ARC SUB verwendet werden.

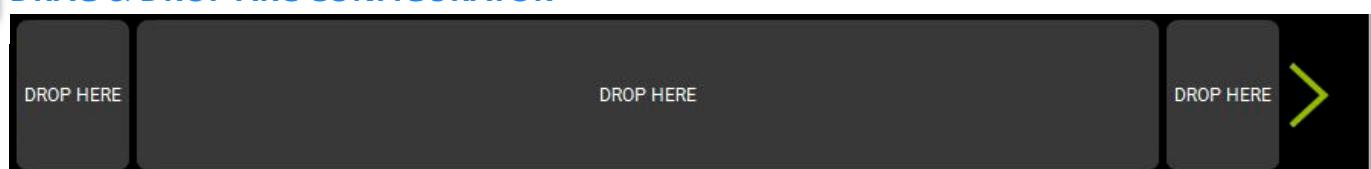
2

**ARC TYPE CONFIGURATOR**

NAME:	ARC 1
STACK-BY:	1 ▾
<b>REMOVE SELECTION</b>	

Auf der rechten Seite des Bildschirms ist es möglich, den NAMEN des ARC SUB einzugeben und seine Nummer in einer gestapelten Konfiguration auszuwählen.

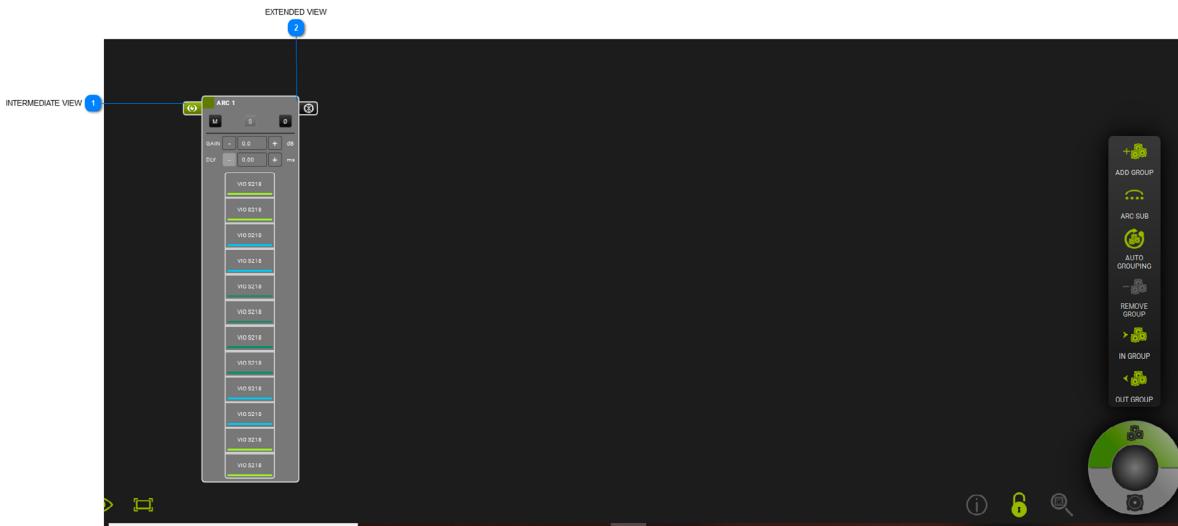
3

**DRAG & DROP ARC CONFIGURATOR**

Durch Positionierung der Subwoofer in dem Feld DROP HERE, werden die Subwoofer nach der Stapelregel des ARC TYP CONFIGURATOR aufgelistet.

## 7.2. STEUERUNG ARC SUB

Sobald der ARC SUB erstellt ist, kann er als GRUPPE gesteuert werden, so dass der Kontrollbildschirm mit der erweiterten Ansicht aufgerufen werden kann.



### 1 INTERMEDIATE VIEW



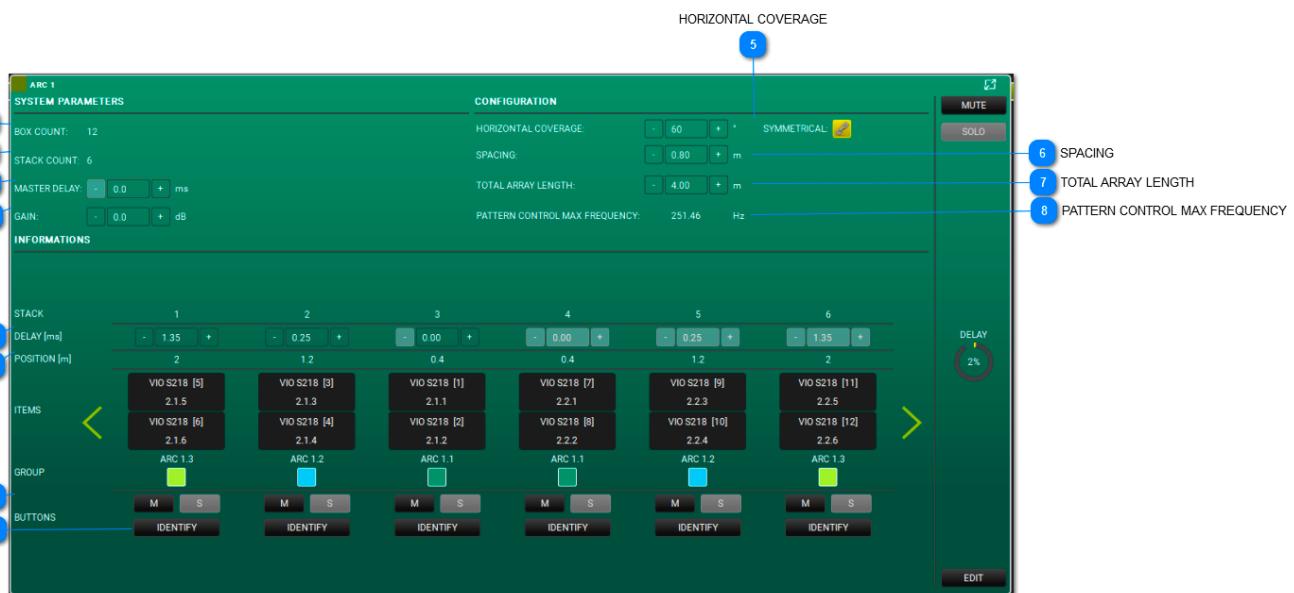
Ermöglicht die Zwischenansicht des ARC SUB und zeigt seine ELEMENTE an.

### 2 EXTENDED VIEW



Ermöglicht es Ihnen, alle auf eine ARC SUB GRUPPE angewandten Parameter zu sehen und einzustellen.

## 7.2.1. GRUPPENSTEUERUNG



### 1 BOX COUNT

**BOX COUNT:** 12

Hier wird die Anzahl der Subwoofer in einer Gruppe angezeigt.

### 2 STACK COUNT

**STACK COUNT:** 6

Hier wird die Anzahl der Stapelungen in einer Gruppe aufgelistet.

### 3 MASTER DELAY

**MASTER DELAY:** - 0.0 + ms

Hier können Sie die Verzögerung des Arc wählen (Bereich: 0,0 - 61,2 ms).

### 4 GAIN

**GAIN:** - 0.0 + dB

Hier können Sie die Verstärkung des Arc wählen (Bereich: -90 - 10,0 dB).

### 5 HORIZONTAL COVERAGE

**HORIZONTAL COVERAGE:** - 60 + ° SYMMETRICAL:

Hier können Sie den gewünschten Abstrahlwinkel wählen (Bereich: 0 - 180°) und eine symmetrische Ausrichtung auswählen.

### 6 SPACING

**SPACING:** - 0.80 + m

Hier können Sie den Abstand zwischen den gestapelten Subwoofern wählen (Bereich: 0,1 - 25,00 m).

### 7 TOTAL ARRAY LENGTH

**TOTAL ARRAY LENGTH:** - 4.00 + m

Hier können Sie die Gesamtlänge des Arrays wählen (Bereich: 0,2 - 50,00).

**8 PATTERN CONTROL MAX FREQUENCY**

PATTERN CONTROL MAX FREQUENCY: 251.46 Hz

Dieser Wert wird aus den Konfigurationsdaten erzeugt.

**9 DELAY**

DELAY [ms] - 1.35 +

Hier können Sie die Verzögerung für den einzelnen Stapel einstellen.

**10 POSITION**

POSITION [m] 2

Dieser Wert wird aus den Konfigurationsdaten erzeugt.

**11 MUTE/SOLO**

MUTE/SOLO M S

Diese Schaltflächen steuern die MUTE- und SOLO-Funktionen für den ausgewählten Stapel.

**12 IDENTIFY**

IDENTIFY

Über diese Schaltfläche können Sie den Stapel auf den Geräten identifizieren.

## 8. INTEGRATION IN DAS OSC-PROTOKOLL FÜR DIE FERNSTEUERUNG ÜBER APP

Anhand des OSC Standards (Open Sound Control) kann AURORO NET über ein Wi-Fi oder kabelgebundenes Netzwerk ferngesteuert werden.

Dafür ist Folgendes nötig:

- es muss ein RDNet Netzwerk mit Aurora NET eingerichtet worden sein, damit alle gewünschten Geräte gesteuert werden können;
- in den Präferenzen von Aurora müssen die Anwendung von OSC, die IP der Benutzeroberfläche und die Eingangs- und Ausgangsports (siehe Abbildung 3) freigeschaltet werden;
- es muss ein Steuergerät (auf dem eine App installiert ist, die das OSC Protokoll nutzt) mit einem Wi-Fi / kabelgebundenen Netzwerk verbunden werden, das gemäß den auf **AURORA NET** angegebenen Vorgaben konfiguriert ist (siehe Abbildung des Beispiels 2);
- es ist der Befehlswortschatz zu verwenden, der sich im entsprechenden Abschnitt der Software befindet (siehe Detailausschnitt der Abbildung 1).

Zum Anzeigen eines Bezugsbeispiels ist Bezug auf nachstehende Abbildung (Abbildung 2) zu nehmen.



ABBILDUNG 1

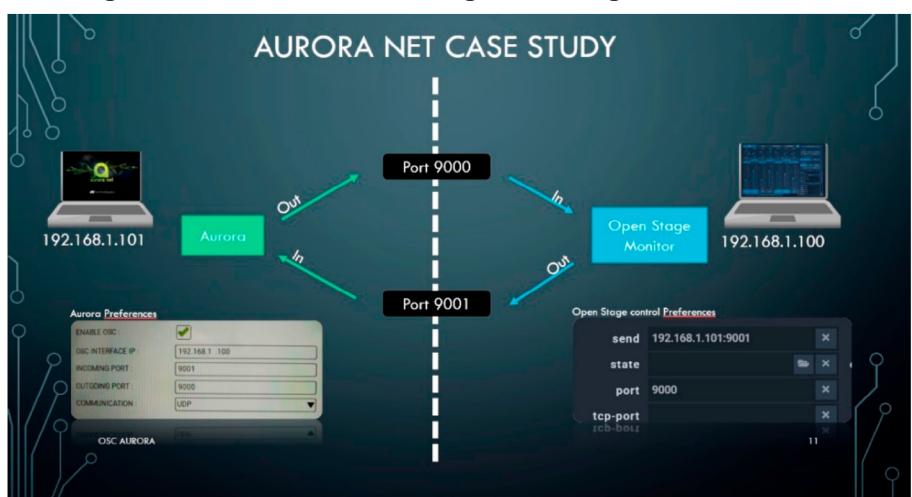


ABBILDUNG 2

Nach dem Starten von Aurora Net bietet das Menü unter anderem die Möglichkeit, die Angabe OSC für die verschiedenen Netzwerkeinstellungen zu wählen (Abbildung 3). Über ein entsprechendes Symbol wird die Option des Menüs Wörterbuch freigeschaltet, über das die Steuerbefehle mit entsprechenden Apps von Drittanbietern (nicht im Lieferumfang enthalten) eingerichtet werden können.

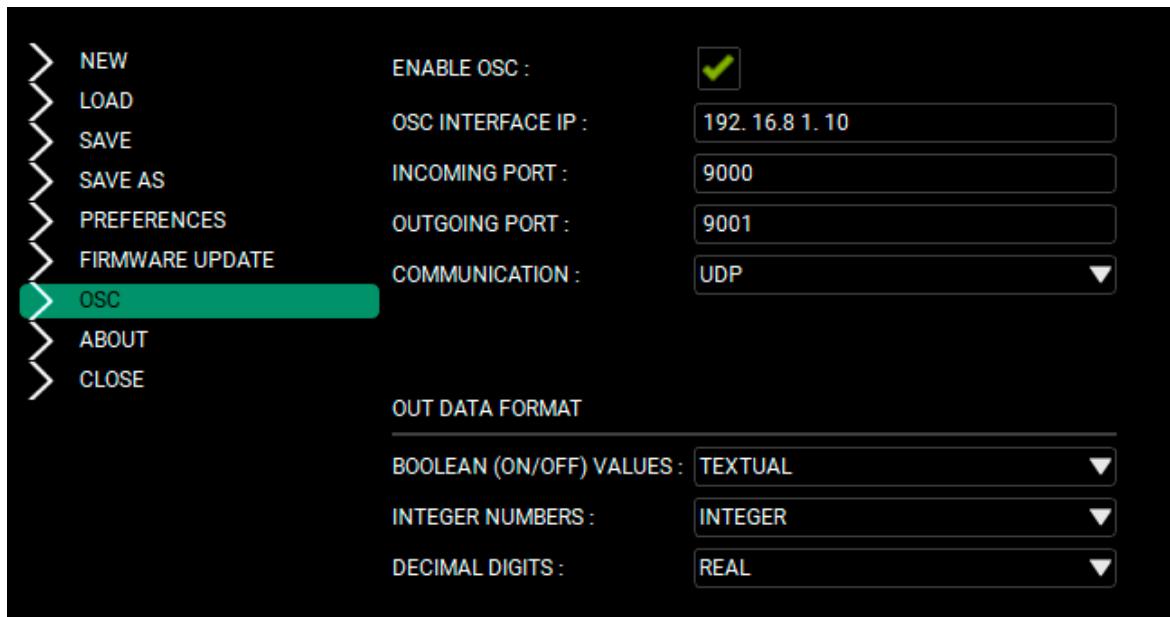
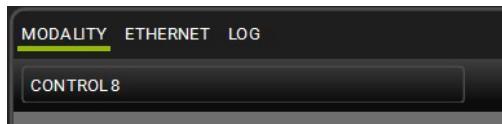


ABBILDUNG 3

## 9. FARBEN UND WARNUNGEN

Die auf dem Bildschirm angezeigten Farben liefern wichtige Informationen.  
Bitte berücksichtigen Sie diese in Ihren Projekten.

- GRAU/KEINE FARBE:



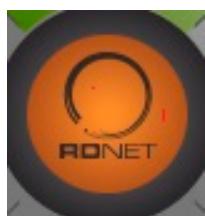
Das Projekt ist OFFLINE.

- GRÜN HERVORGEHOBEN:



Das Projekt ist ONLINE.

- ORANGE HERVORGEHOBEN:



Diese Warnmeldungen werden im Abschnitt LOG in ELEMENTE beschrieben.

- ROT HERVORGEHOBEN:



Diese Fehler (im Allgemeinen Hardware-Probleme) werden im Abschnitt LOG in ELEMENTE beschrieben.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>1. INFORMATION GÉNÉRALE</b>	<b>254</b>
1.1. BIENVENUE !	255
1.2. EXIGENCES DU SYSTÈME	256
1.3. INSTALLATION	257
<b>2. VUE D'ENSEMBLE DES COMMANDES</b>	<b>258</b>
2.1. BOUTON DU MENU PRINCIPAL	261
2.2. BARRE D'OUTILS	264
2.3. CONTROL WHEEL (ROUE DE COMMANDE) : ITEMS AND GROUPS (ARTICLES ET GROUPES)	267
2.4. UTILISATION DU ZOOM	277
<b>3. SE CONNECTER ET ALLER EN LIGNE</b>	<b>278</b>
3.1. CONFIGURATION DE VOTRE RÉSEAU	279
3.2. IDENTIFIER, ALLER EN LIGNE	281
<b>4. ITEM AND GROUP PARAMETERS (PARAMÈTRES D'ARTICLE ET DE GROUPE)</b>	<b>284</b>
4.1. ITEM PARAMETERS (PARAMÈTRES D'ARTICLE)	285
4.2. GROUP PARAMETERS (PARAMÈTRES DE GROUPE)	290
<b>5. AC26N — PROCESSEUR DIGITAL D'AUDIO</b>	<b>294</b>
5.1. BOÎTE DE DIALOGUE PRINCIPALE	295
5.1.1. MONITORING (SURVEILLANCE)	296
5.1.2. ROUTING (ROUTAGE)	299
5.1.2.1. INPUT PROCESSING CHAIN (CHAÎNE DE TRAITEMENT DE L'ENTRÉE)	303
5.1.2.2. OUTPUT PROCESSING CHAIN (CHAÎNE DE TRAITEMENT DE LA SORTIE)	306
5.1.3. EQ	310
5.1.4. XOVER	312
5.1.5. COMPRESSOR (COMPRESSEUR)	314
5.1.6. LOAD/SAVE (CHARGER/SAUVEGARDER)	320
5.1.7. LOG (JOURNAL)	321
<b>6. MATCHING (CORRESPONDANCE)</b>	<b>322</b>
6.1. SOFTWARE/DETECTED MATCHING (CORRESPONDANCE LOGICIELLE/DÉTECTÉE)	323
6.2. WAREHOUSE STORAGE (STOCKAGE DANS L'ENTREPÔT)	325
<b>7. ARC SUB</b>	<b>326</b>
7.1. ARC SUB GENERATION (GÉNÉRATION ARC SUB)	327
7.1.1. ADD ITEMS (AJOUTER DES ARTICLES)	328
7.1.2. SUB PLACEMENT (SOUS-PLACEMENT)	329
7.2. ARC SUB CONTROL (CONTROL D'ARC SUB)	331
7.2.1. GROUP CONTROL (CONTRÔLE DE GROUPE)	332
<b>8. INTÉGRATION AVEC LE PROTOCOLE OSC POUR LE CONTRÔLE À DISTANCE DEPUIS APPLI</b>	<b>334</b>
<b>9. COULEURS ET AVERTISSEMENTS</b>	<b>335</b>

## 1. INFORMATION GÉNÉRALE

### CLAUSE DE NON-RESPONSABILITÉ

*Les informations contenues dans ce document sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.  
Le logiciel décrit par ce manuel est soumis à un accord de licence.  
Tous droits réservés.*

### SUR LA VERSION DU PROGRAMME ET CE MANUEL

1. *Les captures d'écran sont prises à partir d'un système d'exploitation Windows.*
2. *La préférence de thème est réglée sur l'option « DARK ».*

## 1.1. BIENVENUE !

Merci pour votre achat !

**AURORA NET** est l'application logicielle phare conçue pour configurer et gérer les systèmes de son professionnels dBTechnologies. Il s'agit d'un outil multiplateforme, orienté au toucher. Il peut être utilisé avec une souris ou un dispositif à écran tactile.

Il est également possible de :

- travailler en ligne, en configurant immédiatement un réseau audio fondé sur RDnet control 2 ou control 8,
- travailler hors ligne, sauvegarder un projet et rappeler des projets en un instant.

La philosophie **AURORA NET** crée un environnement graphique facile à utiliser dans lequel les dispositifs audio ou de contrôle sont appelés **ITEMS (ARTICLES)**. Vous pouvez configurer et contrôler en détail les **ITEMS (ARTICLES)** et recevoir des informations d'état en temps réel. Vous pouvez organiser les **ITEMS (ARTICLES)** dans des **GROUPS (GROUPES)** selon un ou plusieurs paramètres logiques ou physiques.

## 1.2. EXIGENCES DU SYSTÈME

**AURORA NET** est un logiciel multiplateforme.

Les exigences minimales du système indiquent les spécifications que votre ordinateur doit posséder pour pouvoir utiliser le logiciel. Un système plus puissant peut être nécessaire pour certaines tâches ou des projets plus importants.

- MAC OS X version 10.12 (SIERRA) ou supérieure (64 bits uniquement)  
Processeur Intel dual core ou supérieur  
4 Go de RAM
- WINDOWS 7 (64 bits uniquement) SP1 ou supérieur  
Processeur Intel dual core ou AMD ou supérieur  
4 Go de RAM
- CONNEXIONS USB / ETHERNET REQUISES (POUR LES LIENS CONTROL 2/CONTROL 8)

*Mac, Mac OS et OS X sont des marques commerciales d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. Intel est une marque commerciale d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. AMD est une marque déposée d'Advanced Micro Devices. Tous les autres noms de produits et d'entreprise sont des marques commerciales et des marques déposées de leurs détenteurs respectifs. Toutes les spécifications sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.*

## 1.3. INSTALLATION

### Enregistrement d'un compte

Les fichiers d'installation ne sont disponibles que pour des utilisateurs enregistrés. Vérifiez l'état de votre enregistrement sur :

<http://www.dbtechnologies.com/en/support/my-account>

### Téléchargement de l'installation pour PC ou MAC

Les fichiers d'installation peuvent être téléchargés sur :

<http://www.dbtechnologies.com/en/downloads.aspx>

Ou bien, une fois que vous êtes connecté, vous pouvez consulter la section **MY ACCOUNT (MES TÉLÉCHARGEMENTS)** et voir les téléchargements disponibles.

#### PC Windows

Après le téléchargement, double-cliquez sur le fichier pour commencer son extraction automatique. Après l'extraction, ouvrez-le dossier qui vient d'apparaître et double-cliquez sur le fichier .exe de configuration.

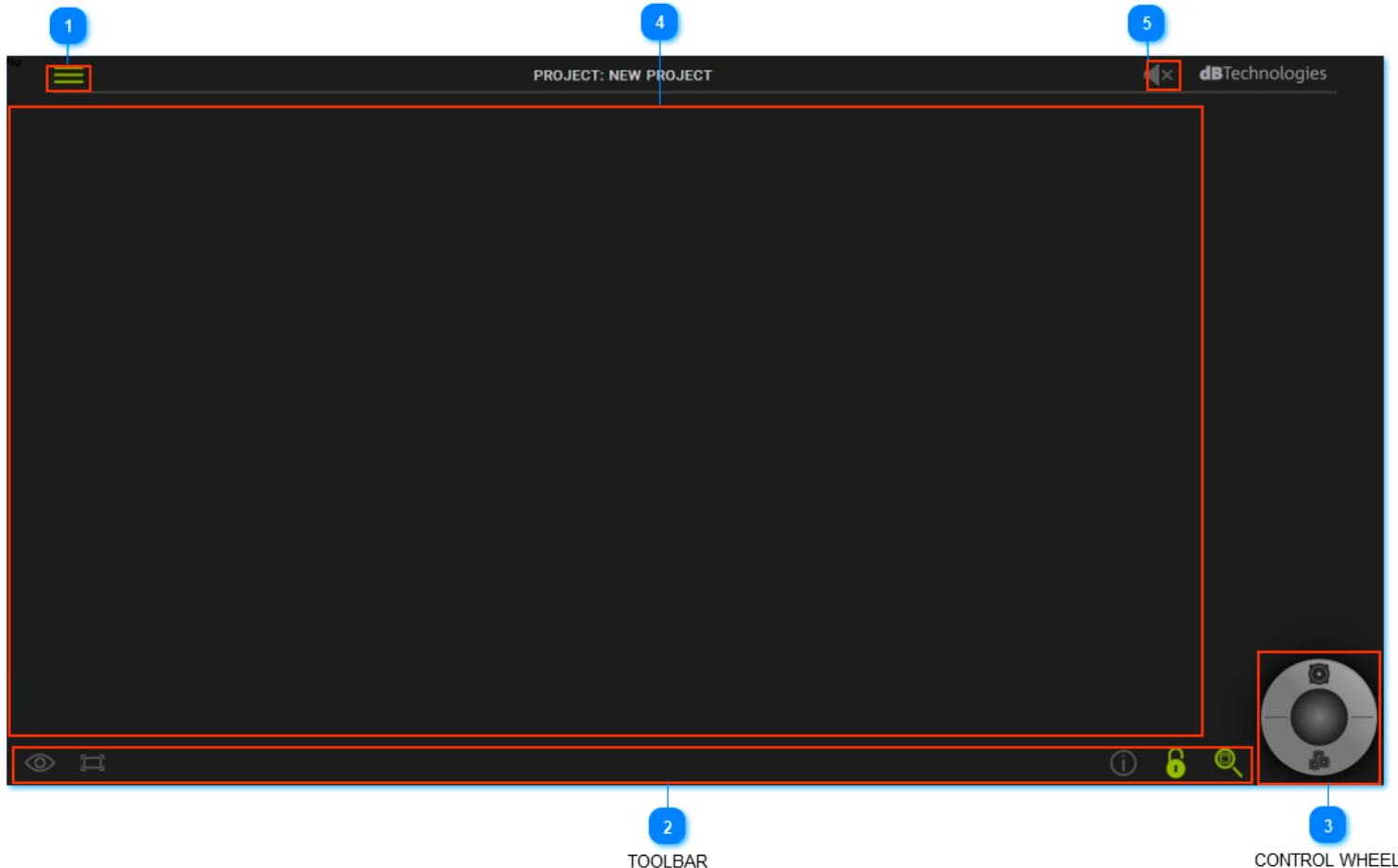
#### OS X

Après le téléchargement, ouvrez l'image du disque. Glissez **AURORA NET** dans votre dossier Applications.

## 2. VUE D'ENSEMBLE DES COMMANDES

La fenêtre de projet d'**AURORA NET** vous permet de gérer les configurations et les opérations.

MAIN MENU BUTTON



### 1 BOUTON DU MENU PRINCIPAL



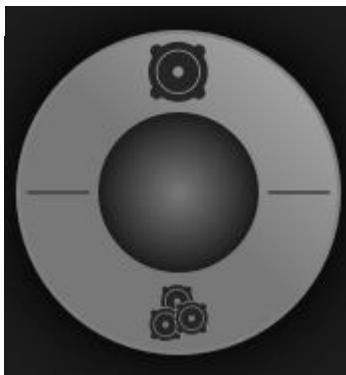
Permet d'accéder au fichier principal et aux fonctions de préférence.

### 2 BARRE D'OUTILS



Vous permet de voir les outils principaux pour la commande du projet.

### 3 CONTROL WHEEL (ROUE DE COMMANDE)



Vous permet de gérer les **ITEMS (ARTICLES)** et les **GROUPES (GROUPES)**.

4

**ESPACE DE TRAVAIL**

Affiche vos projets, leurs paramètres et configurations. Pour ajuster la vue, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et déplacez-le dans la direction souhaitée. Si vous utilisez un pavé tactile ou un dispositif à écran tactile, défilez l'écran à l'aide de deux doigts dans un espace vide, dans la direction préférée. Utilisez le bouton gauche de la souris (ou un seul doigt si vous utilisez un écran tactile) pour sélectionner des objets.

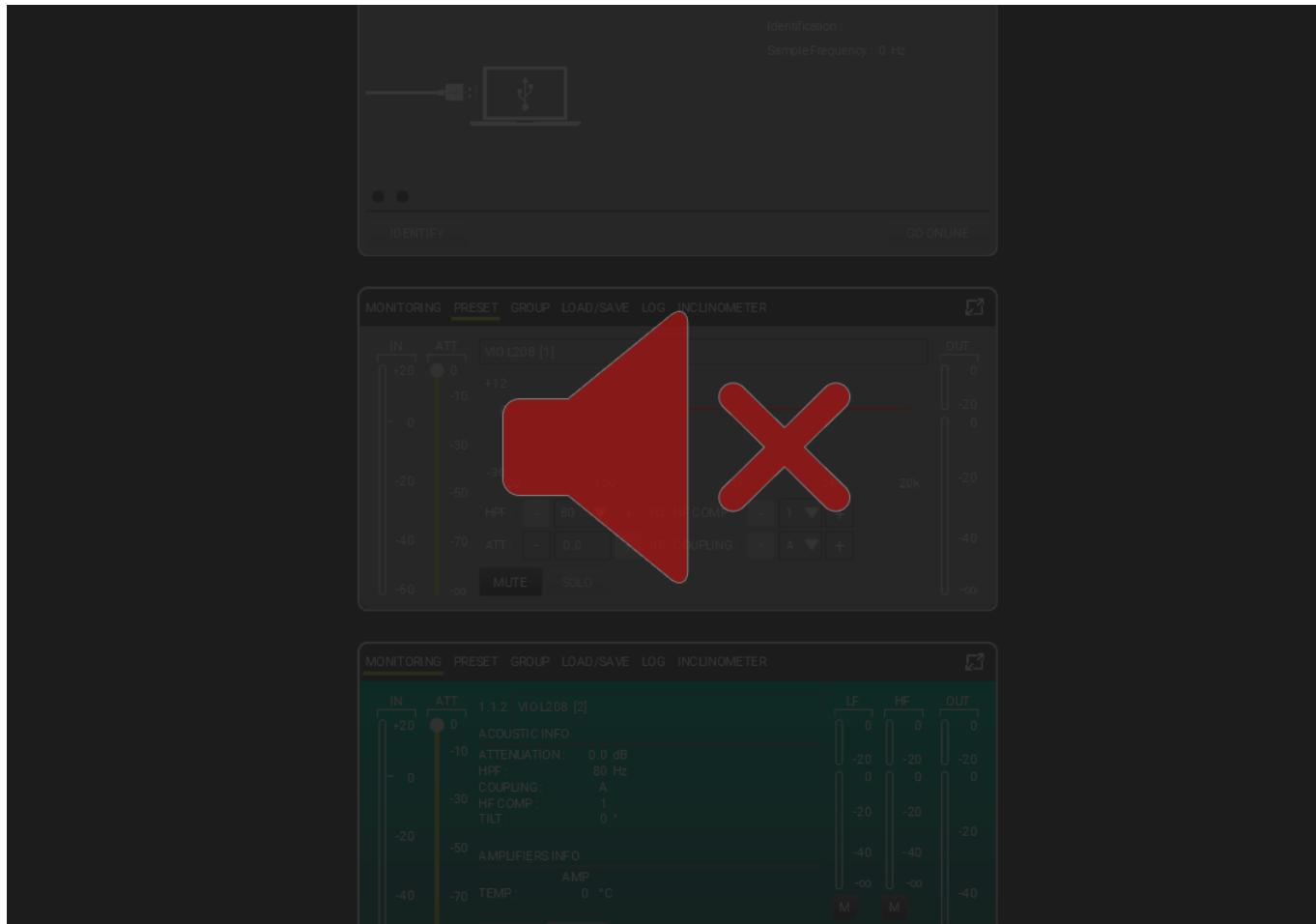
5

**<MUTE ALL>**

Cette fonction coupe instantanément tous les dispositifs connectés. Un écran de confirmation apparaîtra si cette option est sélectionnée.



Pour désactiver cette fonction, vous devez cliquer sur l'icône au centre de l'écran.

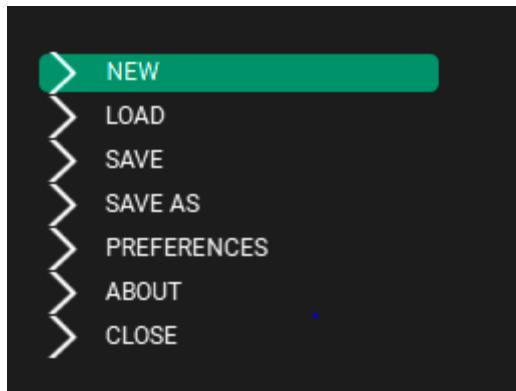
**NOTE**

*Si des fonctions sont disponibles, les boutons sont verts.*

*Si le projet est vide ou si les fonctions ne sont pas disponibles, elles seront griseses.*

## 2.1. BOUTON DU MENU PRINCIPAL

Le **BOUTON DU MENU PRINCIPAL** permet à l'utilisateur d'accéder au fichier principal et aux fonctions de préférence :



Vous pouvez :



Étiqueter et sauvegarder votre projet sur votre ordinateur à votre endroit de préférence.



Retrouver et charger un projet existant.



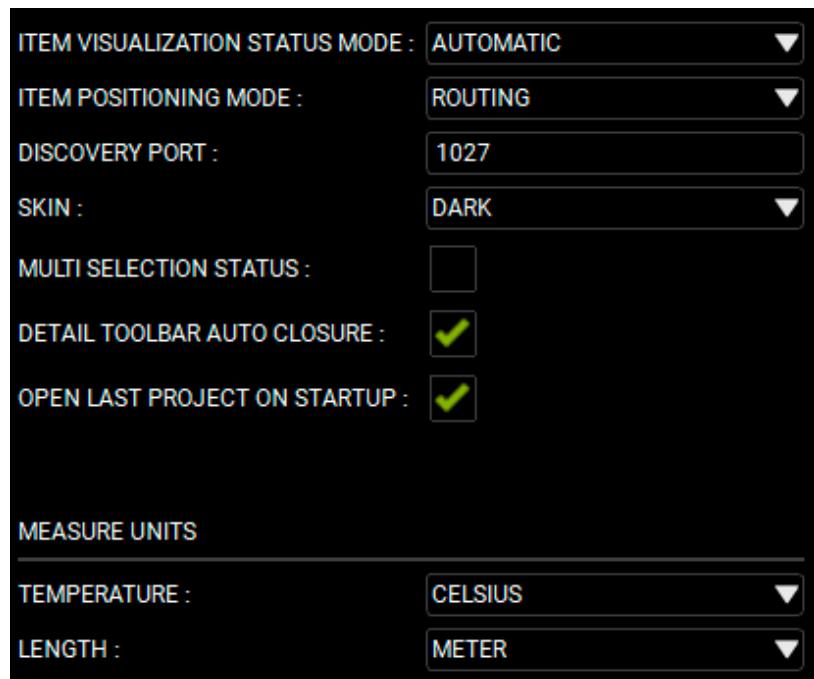
Sauvegarder votre projet avec les modifications actuelles.



Sauvegarder votre nouveau projet ou votre projet modifié, l'étiqueter et choisir l'endroit de préférence du fichier.

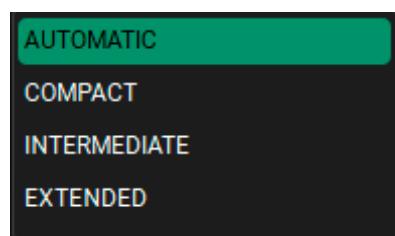


Sélectionner et modifier vos préférences. Ces préférences sont les suivantes :



#### ITEM VISUALIZATION STATUS MODE :

Cette préférence configure l'état des objets sur l'espace de travail du projet.



**Automatic (automatique)** : les détails des objets sont affichés de forme dynamique. Défiler avec la souris vous permet de voir une vue plus ou moins détaillée.

**Compact (compacte)** : les détails des objets sont affichés avec une disposition fixe et courte.

**Intermediate (intermédiaire)** : les détails des articles sont indiqués de manière fixe intermédiaire.

**Extended (détaillée)** : les détails des objets sont affichés de la façon la plus détaillée.

#### ITEM POSITIONING MODE :

Ce réglage permet de modifier l'ordre dans lequel le logiciel positionne les éléments. Les options sont les suivantes:



**Routing:** le positionnement des éléments dépend de leur ID de réseau.

**NFC:** le positionnement des éléments est automatique et dépend de la position physique du dispositif.

**DISCOVERY PORT :**

Cette préférence permet à l'utilisateur de choisir le port si vous êtes connecté à travers Ethernet (configuration Control 8 uniquement). Veuillez noter qu'une connexion USB est nécessaire pour la configuration initiale d'un lien Ethernet. Le numéro par défaut pour le port de découverte est « 1027 ».

**SKIN :****LIGHT****DARK**

L'utilisateur peut choisir entre un affichage **Light** (lumineux) ou **Dark** (obscur), selon les conditions d'éclairage de fond.

**MULTI SELECTION STATUS :**

En marquant **MULTI SELECTION STATUS (ÉTAT DE SÉLECTION MULTIPLE)**, la sélection multiple de plus d'un objet (articles, groupes) est activée. Cette option est utile pour les dispositifs à écran tactile (similaire à la fonction de CTRL de Windows ou CMD sur OS X).

**DETAIL TOOLBAR AUTO CLOSURE :**

En marquant **DETAIL TOOLBAR AUTO CLOSURE (FERMETURE AUTOMATIQUE DE LA BARRE D'OUTILS DE DÉTAIL)**, vous pouvez activer la



fermeture du **VIEW MODE (MODE DE VISUALISATION)**. Consulter la section suivante, « BARRE D'OUTILS », pour plus d'informations.

**OPEN LAST PROJECT ON STARTUP :**

En marquant **OPEN LAST PROJECT ON STARTUP (OUVRIR LE DERNIER PROJET AU DÉMARRAGE)**, le programme vous demandera si le dernier projet doit être rechargé lorsque le programme démarre.

**TEMPERATURE :****CELSIUS****FAHRENHEIT**

Cette préférence vous permet de choisir entre Celsius ou Fahrenheit pour l'affichage des valeurs de température.

**LENGTH :****METER****FEET**

Cette préférence vous permet de choisir entre Mètres ou Pieds pour l'affichage des valeurs de distance.

**ABOUT**

Obtenir de l'information sur la version du logiciel, le courriel de contact du support et les modules libres.

**CLOSE**

Fermer le menu principal.

## 2.2. BARRE D'OUTILS

La **TOOLBAR (BARRE D'OUTILS)** vous permet d'utiliser les outils principaux pour le contrôle du projet.

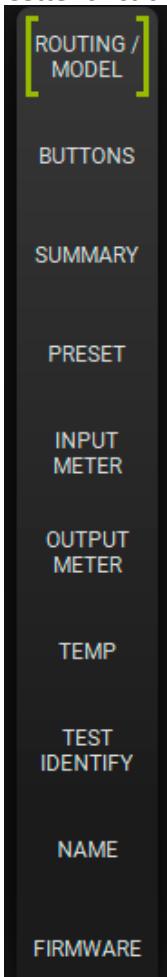


En particulier :

### 1 VIEW MODE (MODE DE VISUALISATION)



Cette fonction vous permet de choisir quel paramètre principal doit être affiché pour un article.



**MODEL (MODÈLE)** : les articles sont affichés avec le modèle du haut-parleur/caisson de basses utilisé.

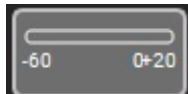
**ROUTING ID (ID DU ROUTAGE)** : les articles sont affichés avec l'identification du réseau connecté.

**BOUTONS** : les articles sont affichés avec les boutons principaux (par exemple, **MUTE/SOLO**) pour chaque haut-parleur/caisson de basses.

**SUMMARY**: affiche un résumé des ressources utilisées pour les fonctions **GAIN** et **DELAY**.

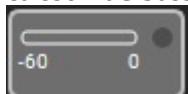
**PRESET (PRÉRÉGLAGE)** : les articles sont affichés avec la page de préréglage.

**INPUT METER (INDICATEUR D'ENTRÉE)**: les articles sont affichés avec le niveau d'entrée du haut-parleur/caisson de basses avant les étapes de traitement d'audio.



(PLAGE : -60 ÷ +20 dB)

**OUTPUT METER (INDICATEUR DE SORTIE)**: les articles sont affichés avec le niveau de sortie du haut-parleur/caisson de basses.



(PLAGE : -60 ÷ 0 dB)

**TEMP** : les articles sont affichés avec la température du dispositif.

**TEST/IDENTIFY (ESSAI/IDENTIFIER)** : les articles sont affichés en temps réel avec l'identification des dispositifs connectés.

**NAME (NOM)** : Vous pouvez étiqueter un article avec un nom personnalisé. Le nom du dispositif est utilisé par défaut accompagné d'un numéro progressif.

**FIRMWARE** : les articles sont affichés avec le numéro de révision du firmware des dispositifs.

## 2 FIT TO ZOOM (AJUSTER AU ZOOM)



Cette fonction vous permet de visualiser tous les éléments du projet dans un seul écran. Elle peut ajuster les dimensions des icônes selon la taille de votre écran.

## 3 INSPECTOR (INSPECTEUR)



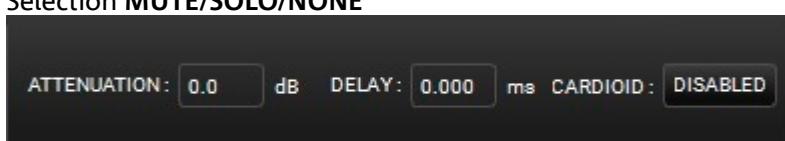
Cette fonction vous permet de choisir et de modifier des paramètres habituels parmi deux ou plusieurs articles. Le nombre de paramètres pouvant être modifiés dépend du type de votre haut-parleur/caisson de basses. Si la couleur du paramètre est orange, ceci indique des valeurs différentes sur deux articles sélectionnés.



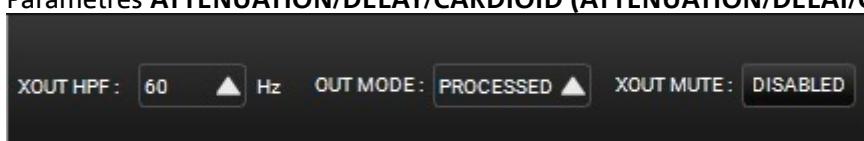
Dans l'exemple préalable, les paramètres sont :



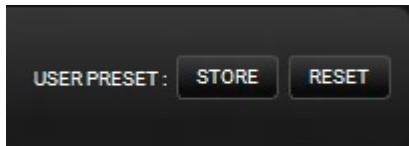
Sélection MUTE/SOLO/NONE



Paramètres ATTENUATION/DELAY/CARDIOID (ATTÉNUATION/DÉLAI/CARDIOID)



Paramètres FILTERS AND PROCESSING (FILTRES ET TRAITEMENT)



Sauvegarde/réinitialisation USER PRESET (PRÉRÉGLAGE UTILISATEUR)

#### 4 SHOW MODE (MODE SPECTACLE)



Le **SHOW MODE (MODE SPECTACLE)** verrouille toutes les configurations des paramètres principaux (par exemple, gain, EQ, etc.).

Cette fonction est particulièrement utile pour éviter des modifications accidentelles du projet, par exemple pendant un spectacle en direct. De plus, la position des ITEMS (ARTICLES) et GROUPS (GROUPES) ainsi que l'utilisation du menu ITEM et GROUP est verrouillée.

#### 5 ETHERNET CONTROL DISCOVERY (DÉCOUVERTE DE CONTRÔLE ETHERNET)



Cette fonction permet à l'utilisateur de retrouver et de vérifier toutes les commandes Ethernet connectées.

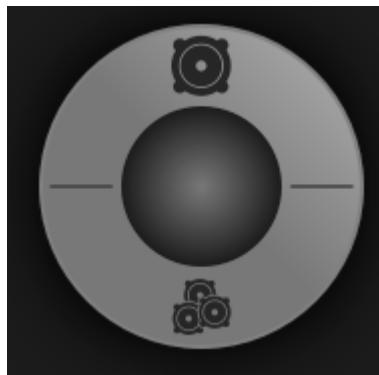


Les commandes Ethernet connectées s'afficheront après quelques secondes.

##### **NOTE**

*Pour plus d'information sur la configuration d'un réseau Ethernet, consulter le chapitre « Configuration de votre réseau ».*

## 2.3. CONTROL WHEEL (ROUE DE COMMANDE) : ITEMS AND GROUPS (ARTICLES ET GROUPES)



La ROUE DE COMMANDE permet à l'utilisateur de gérer les ARTICLES et les GROUPES.

### 1 ITEMS (ARTICLES)



Les ITEMS (ARTICLES) constituent les blocs de base de vos projets.

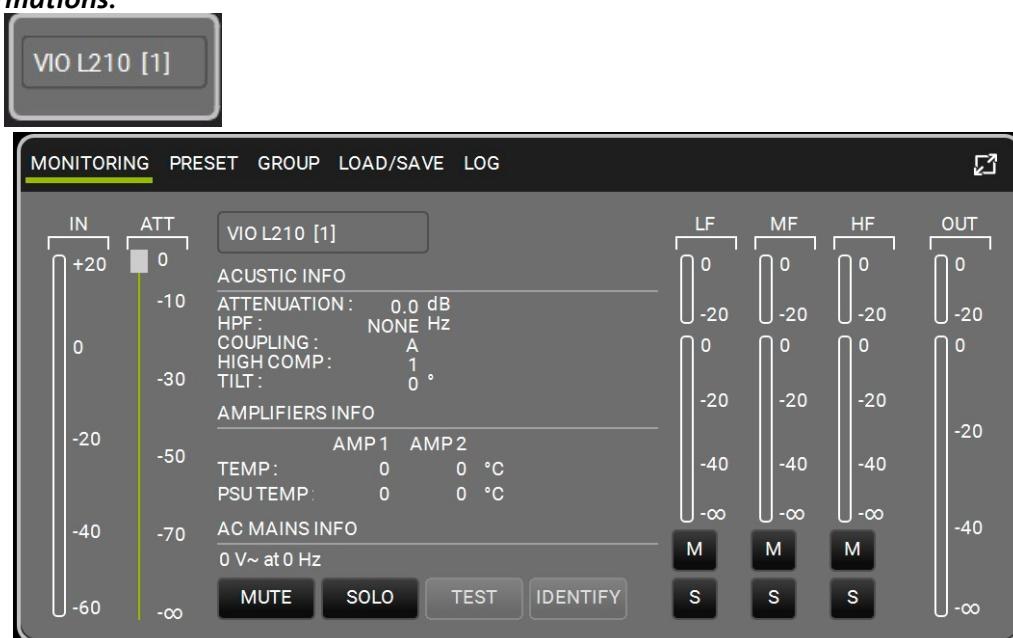
#### NOTE

*Veuillez noter qu'une fois qu'un article est affiché, vous pouvez double-cliquer dessus pour accéder à sa fenêtre de paramètres principaux. Si vous souhaitez revenir à la vue compacte, il vous suffit de cliquer sur un espace*

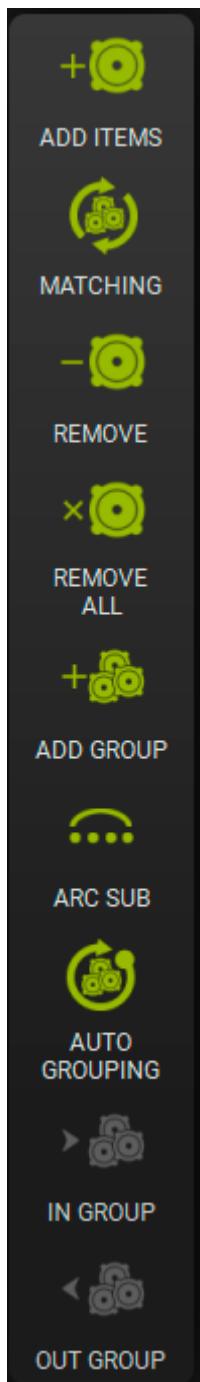
*vide de l'écran en dehors de cette fenêtre (ou cliquez sur l'icône à droite).*

*Pour quitter la vue détaillée, appuyez sur la touche ESC de votre clavier.*

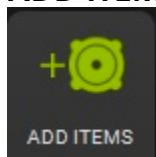
*Voir le chapitre ITEM AND GROUP PARAMETERS (PARAMÈTRES DES ARTICLES ET DES GROUPES) pour plus d'informations.*



Les opérations autorisées sont les suivantes :



### ADD ITEMS (AJOUTER DES ARTICLES)



Cette fonction vous permet d'ajouter au projet un ou plusieurs articles hors ligne.  
Il peut être nécessaire de créer un projet hors ligne, par exemple, pour l'utiliser dans le temps de préparation avant un événement en direct.

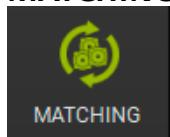
La fenêtre suivante s'affichera une fois le bouton appuyé.

N'oubliez pas que vous devez suivre ces étapes obligatoires : pour sélectionner un produit, cliquez sur le bouton **ADD**, puis cliquez sur le bouton **✓**.

**Vous pouvez :**

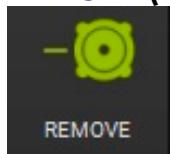
- Choisir le type d'ARTICLE,
- l'étiqueter,
- choisir le RDNET HUB,
- choisir le canal CH d'un réseau RDNET,
- Choisir le nombre d'ARTICLES à ajouter,
- et d'éliminer un ARTICLE.

## MATCHING (CORRESPONDANCE)

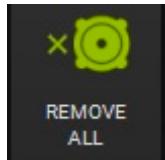


Cette fonction est utile pour comparer les dispositifs existants du projet avec ceux qui sont nouvellement détectés en temps réel. Par exemple, un projet peut être démarré sans haut-parleurs ni caisson de basses connectés, puis il peut être rouvert une fois que tous les appareils sont connectés à un réseau actif RDNET. Dans ce cas, utilisez cette fonction pour faire correspondre les dispositifs connectés. Voir le CHAPITRE 6 pour plus d'informations.

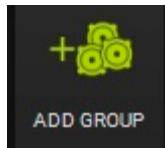
## REMOVE (ÉLIMINER)



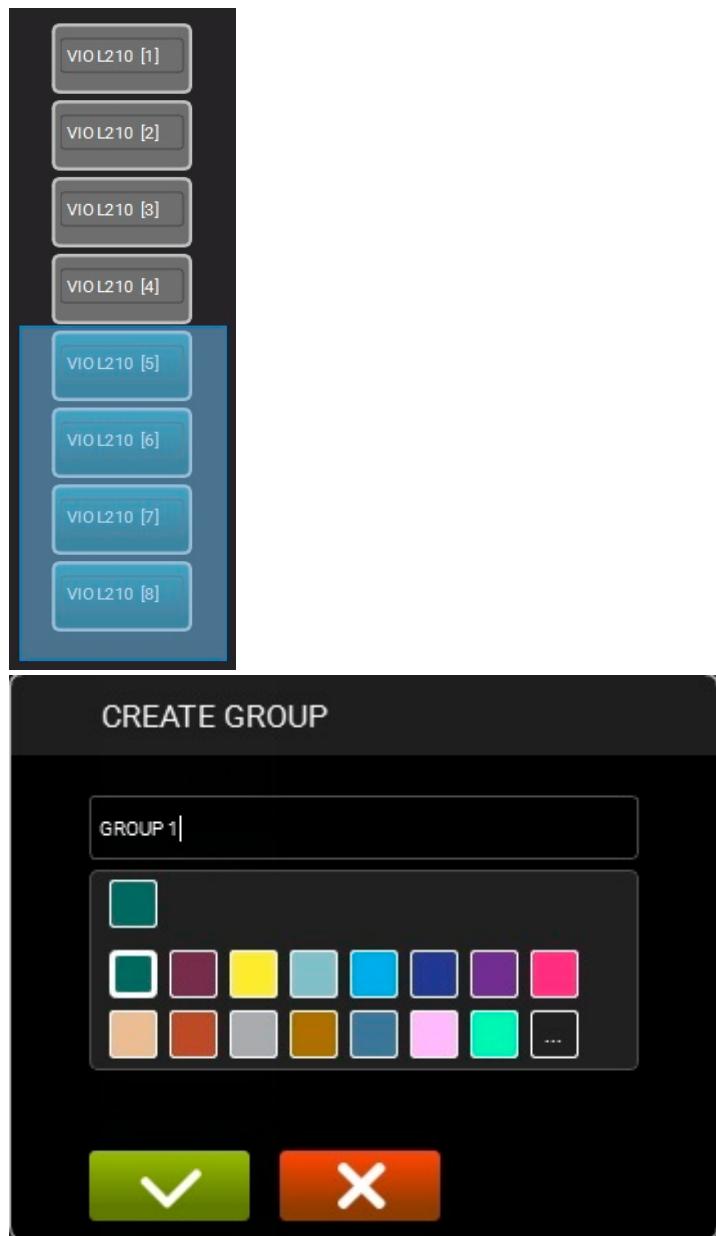
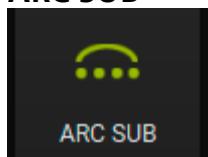
Cette fonction vous permet d'éliminer un ou plusieurs des articles hors ligne sélectionnés dans un projet. Si l'ARTICLE se trouve en ligne (actif, connecté et reconnu) ce bouton est désactivé (en gris).

**REMOVE ALL (TOUT ÉLIMINER)**

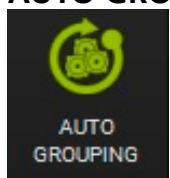
Cette fonction vous permet d'éliminer tous les articles hors ligne d'un projet.  
Le dialogue vous demande de confirmer cette action.

**ADD GROUP (AJOUTER UN GROUPE)**

Cette fonction vous permet de grouper un ou plusieurs des articles sélectionnés d'un projet.  
Un menu de dialogue vous demande d'étiqueter le groupe et de choisir la couleur préférée.

**ARC SUB**

Cette fonction est particulièrement utile pour créer une section de caissons de basses à arc dans un spectacle en direct. Voir le chapitre 7 pour plus de détails.

**AUTO GROUPING (GROUPEMENT AUTOMATIQUE)**

Cette fonction active le groupement automatique des articles. Un dialogue affiche la correspondance de groupe automatique suggérée. L'utilisateur peut valider cette suggestion ou la modifier. En cliquant sur les couleurs, la page « Change Group Color » (changer la couleur du groupe) est affichée. Vous pouvez ajouter sur cette fenêtre des couleurs personnalisées.

**AUTOGROUPING**

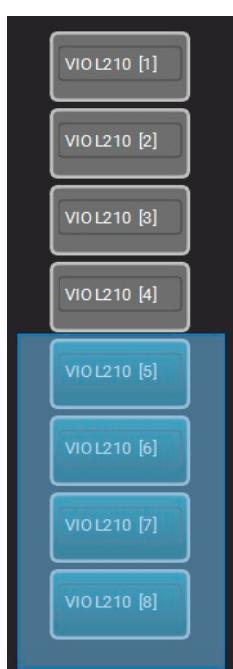
TYPE	RD/NET
<input checked="" type="checkbox"/> VIO L210	(1)
<input type="checkbox"/> VIO S118	(4)
<input type="checkbox"/> DVA T8 FIR	(1)
<input checked="" type="checkbox"/> VIO L212	(12)

**IN GROUP (AJOUTER AU GROUPE)**



IN GROUP

Vous permet d'ajouter un ou plusieurs des articles sélectionnés dans un groupe existant.

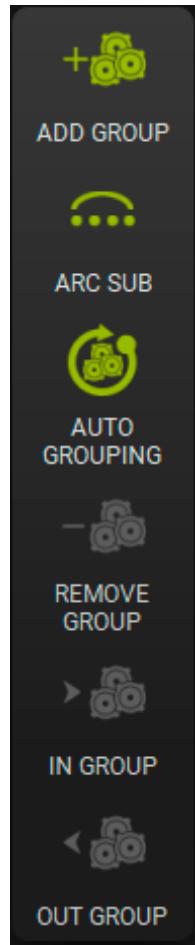
**OUT GROUP (ÉLIMINER DU GROUPE)**

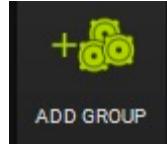
Vous permet d'éliminer un ou plusieurs des articles d'un groupe.



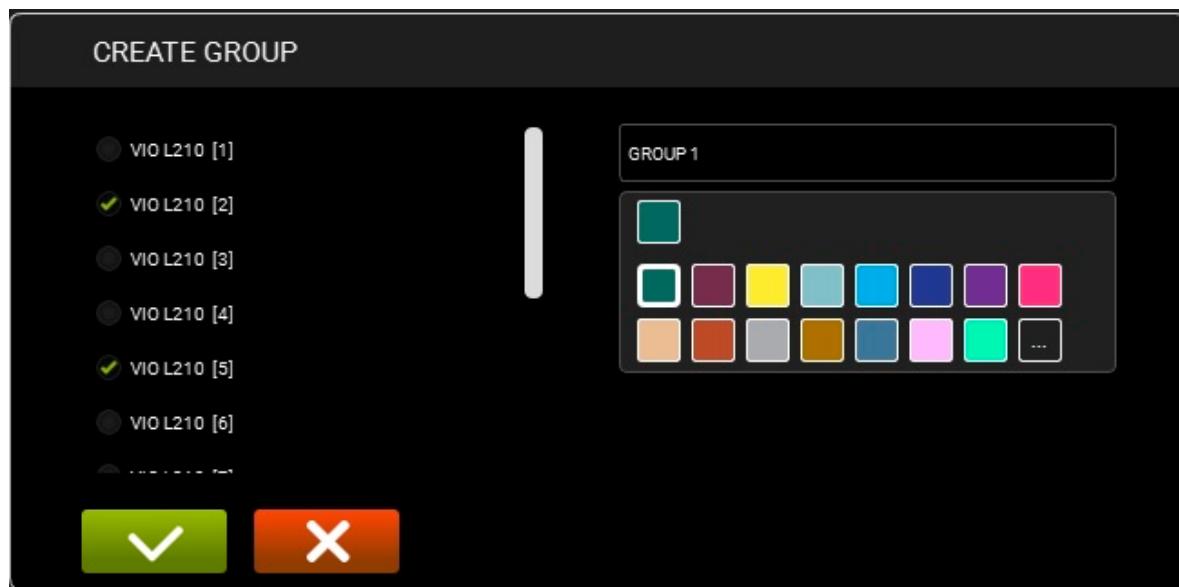
2

## GROUPS (GROUPES)



**ADD GROUP (AJOUTER UN GROUPE)**

Vous permet de créer un groupe de haut-parleurs (les caissons de basses ne peuvent pas former un groupe). Les articles qui peuvent être groupés sont affichés sur la boîte de dialogue (vous pouvez l'étiqueter et choisir une couleur).



Une fois le groupe créé, il est affiché comme indiqué ci-dessous.  
Vous pouvez contrôler :

1. MUTE/SOLO/INVERT POLARITY (INVERSER POLARITÉ)
2. GAIN
3. DELAY (DÉLAI)



Vous pouvez modifier la **VIEW (VUE)** et les **PARAMETERS (PARAMÈTRES)** d'un groupe.

**INTERMEDIATE VIEW (VUE INTERMÉDIAIRE)**

Active une vue intermédiaire d'un groupe, affichant ses **ITEMS (ARTICLES)**.

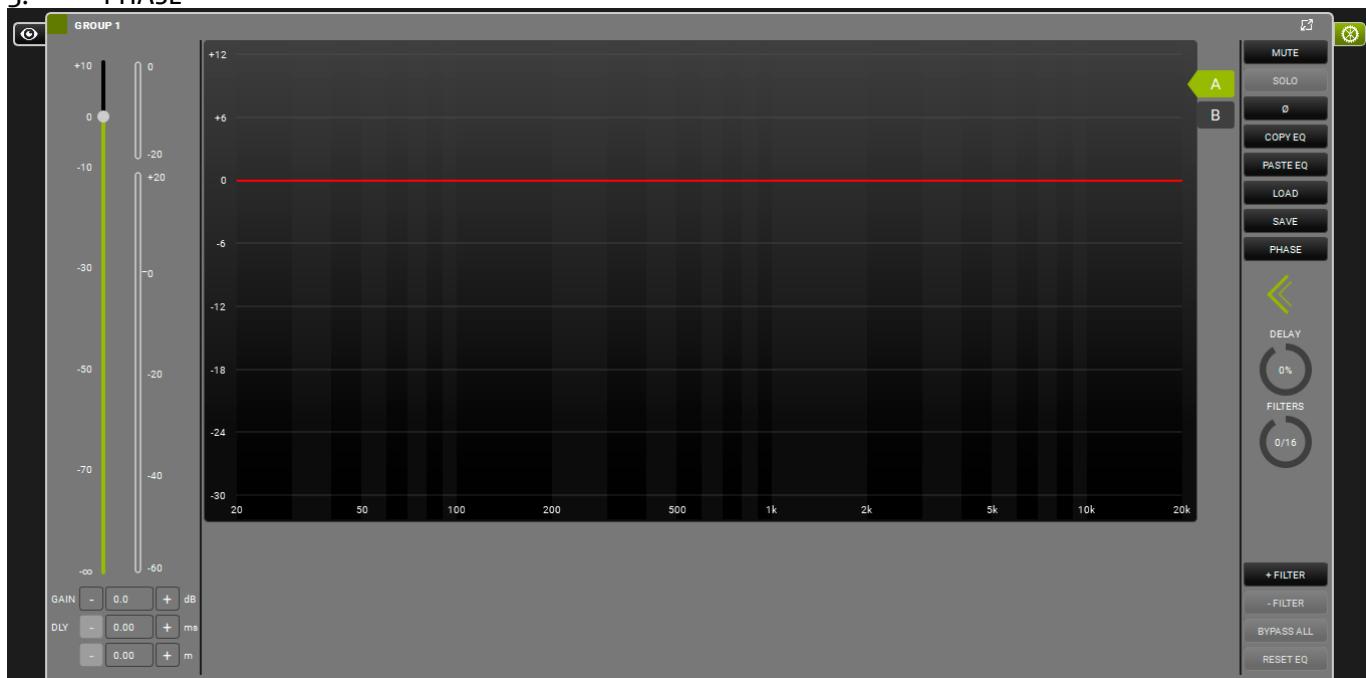


### EXTENDED VIEW (VUE DÉTAILLÉE)



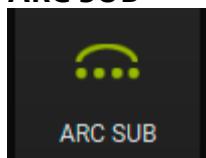
Vous permet de visualiser et de régler tous les paramètres appliqués à un groupe.  
Les paramètres principaux sont les suivants :

1. FILTERS (FILTRES) (avec la fonction « comparer » A/B, contournement et réinitialisation)
2. GAIN/DELAY (GAIN/DÉLAI)
3. MUTE/SOLO/POLARITY
4. COPY EQ/PASTE EQ/LOAD/SAVE
5. PHASE



Pour plus d'information, veuillez consulter le chapitre « GROUP PARAMETERS » (Paramètres de Groupe)

### ARC SUB

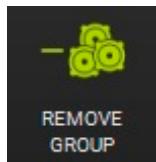


Cette fonction est particulièrement utile pour contrôler une section de caissons de basses à arc pour un spectacle en direct.

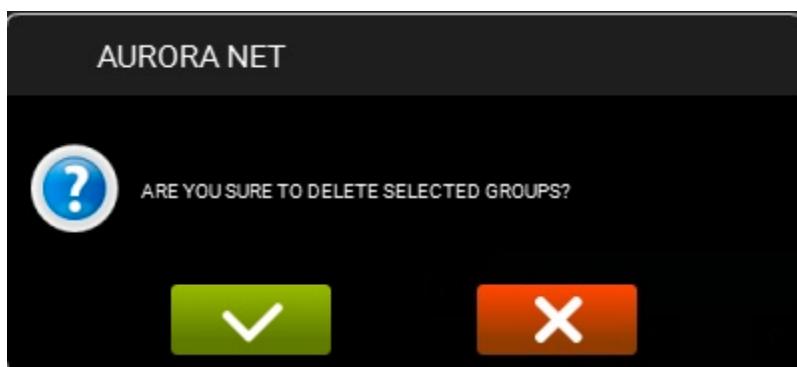
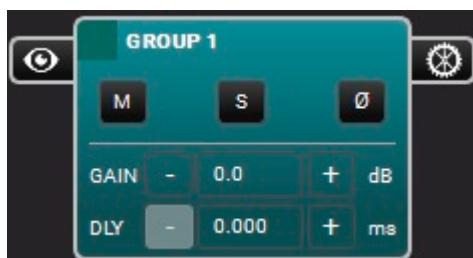
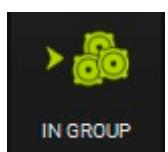
Cette section, selon les choix de l'utilisateur, est vue comme un groupe par AURORA NET, de sorte que les paramètres connexes sont contrôlés dans un seul écran.  
Voir le chapitre 7 pour plus de détails.

**AUTO GROUPING (GROUPEMENT AUTOMATIQUE)**

Cette fonction est la même que celle présente dans la section ITEMS (ARTICLES).

**REMOVE GROUP (ÉLIMINER GROUPE)**

Cette fonction vous permet d'éliminer un groupe sélectionné dans un projet.  
Un dialogue de confirmation s'affichera.

**IN GROUP (AJOUTER AU GROUPE)**

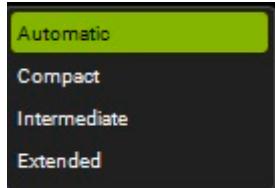
Cette fonction est la même que celle présente dans la section ITEMS (ARTICLES).

**OUT GROUP (ÉLIMINER DU GROUPE)**

Cette fonction est la même que celle présente dans la section ITEMS (ARTICLES).

## 2.4. UTILISATION DU ZOOM

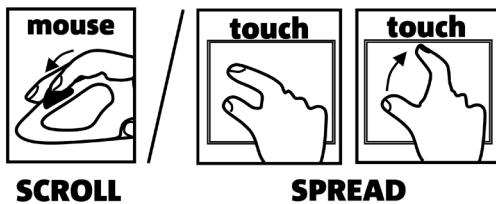
Si ITEM VISUALIZATION STATUS MODE (MODE DE VISUALISATION D'ÉTAT DE L'ARTICLE) (en préférences) est réglé sur « Automatic » (automatique), la fonction de zoom vous permet de voir les ARTICLES de façon dynamique.



La fonction de zoom peut être contrôlée par :

1. la roue de la souris
2. un geste sur un pavé tactile
3. un geste sur l'écran d'un dispositif à écran tactile

Voici un exemple d'un zoom croissant :



### 3. SE CONNECTER ET ALLER EN LIGNE

Les projets sur **AURORA NET** peuvent être créés hors ligne.

Vous pouvez par la suite configurer un réseau, voir les articles reconnus et aller en ligne pour partager un projet. Vous pouvez également configurer un réseau avec des dispositifs existants,

Importer leurs paramètres et travailler sur eux en temps réel.

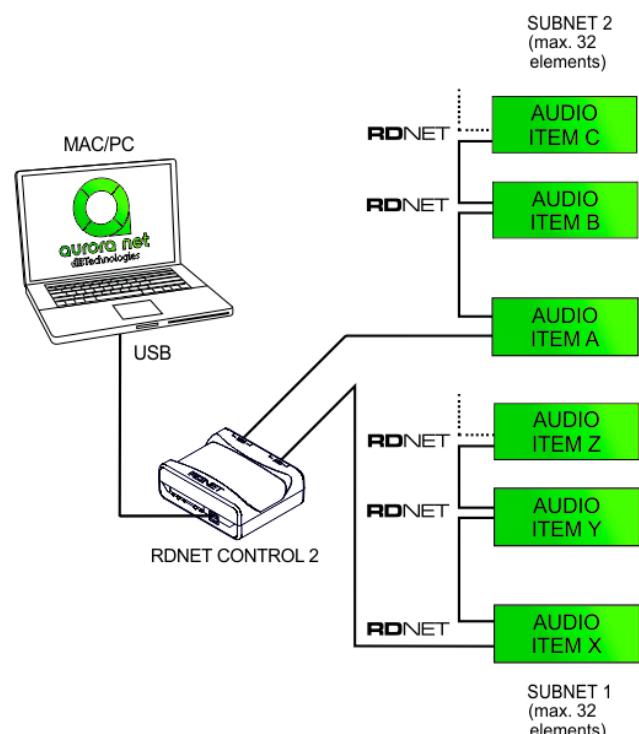
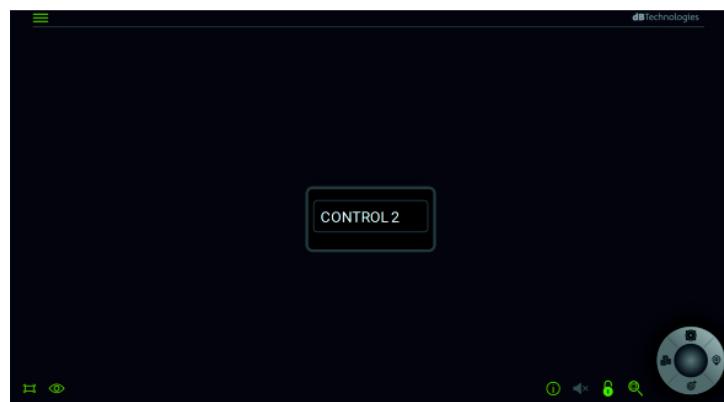
La politique de correspondance est illustrée sur le chapitre « IDENTIFIER, DÉCOUVRIR, ALLER EN LIGNE ».

Il est nécessaire de configurer un réseau pour accéder à toutes les caractéristiques de votre logiciel en ligne. Veuillez noter que les vues en ligne et hors ligne peuvent utiliser des couleurs différentes et que toutes les caractéristiques ne sont pas présentes hors ligne.

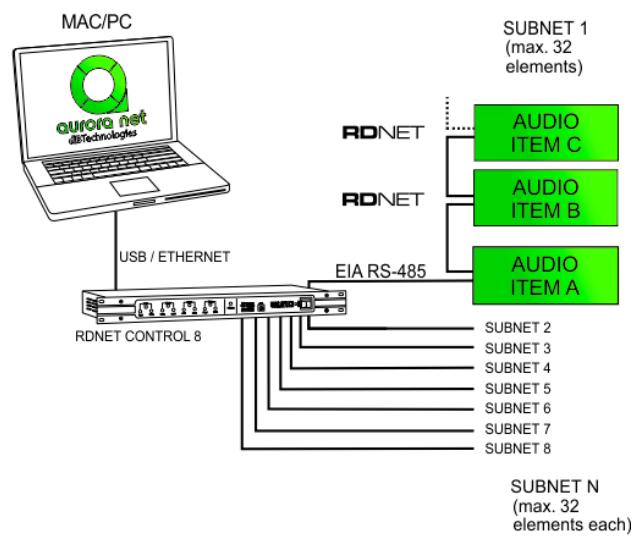
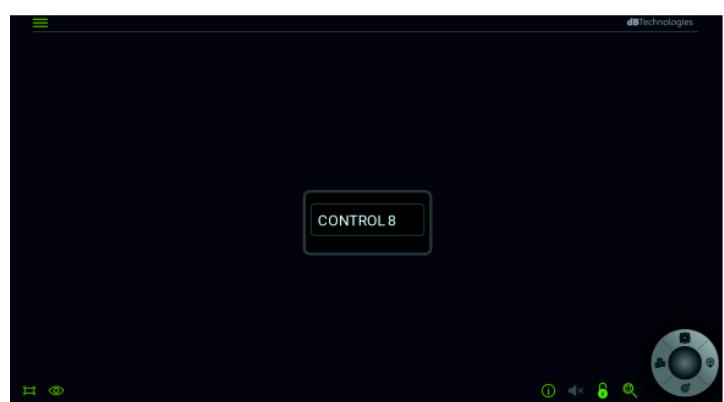
### 3.1. CONFIGURATION DE VOTRE RÉSEAU

**AURORA NET** vous permet de créer et de contrôler un réseau RDNET en installation ou en utilisation réelle. Si vous utilisez un contrôleur **RDNET CONTROL 2 (connexion USB)**, vous pouvez contrôler jusqu'à 2 sous-réseaux contenant jusqu'à 32 éléments (par exemple, haut-parleurs, éléments en réseau, caissons de basses) chacun. Si vous utilisez un contrôleur **RDNET CONTROL 8 (connexion USB)**, vous pouvez contrôler jusqu'à 8 sous-réseaux contenant jusqu'à 32 éléments chacun. Dans ce cas, après une première configuration par USB, vous pouvez également configurer un **réseau ETHERNET** plus complexe.

#### RDNET CONTROL 2



#### RDNET CONTROL 8

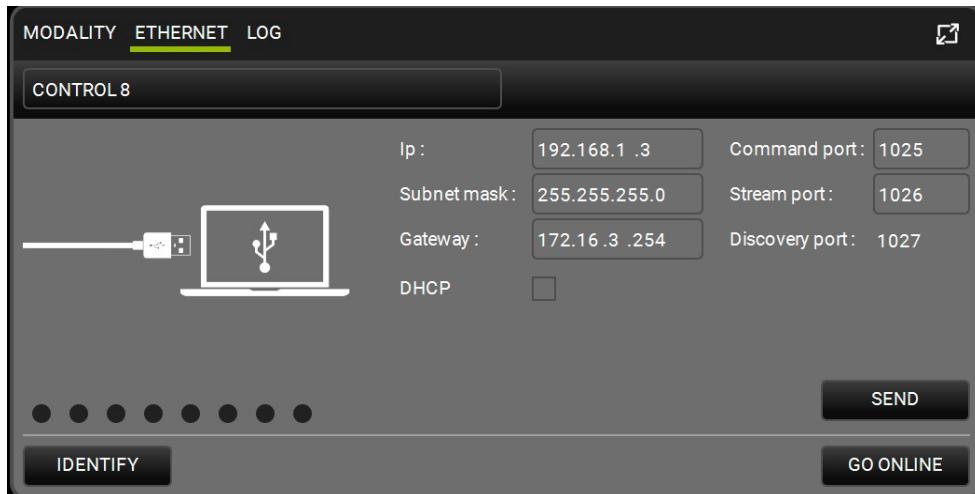


## A. Connexion USB: PLUG AND PLAY

### B. Connexion ETHERNET (CONTROL 8 uniquement) :

- B.1. Connectez votre dispositif CONTROL 8 par USB.
- B.2. Double-cliquez sur CONTROL 8 ITEM (ARTICLE CONTROL 8).
- B.3. Sur la fenêtre suivante, choisissez l'onglet « ETHERNET ».

#### B.3.i Exemple d'IP STATIQUE



Choisissez une adresse IP sur le champ « Ip » et un numéro d'IP différent sur la page Network Properties (Propriétés du Réseau) de votre MAC ou PC (options d'IP statique, sur le protocole TCP/IPv4).

Par exemple, vous pouvez utiliser ces paramètres (voir également l'image ci-dessus) :

192 . 168 . 1 . 5
255 . 255 . 255 . 0
172 . 16 . 3 . 254

Veuillez noter que ceci n'est qu'un exemple et que vous pouvez utiliser vos paramètres préférés.

#### B.3.ii Cas DHCP (recommandé dans une configuration avec un routeur en option)

Activer l'option DHCP  et régler cette fonction sur les options de votre routeur.

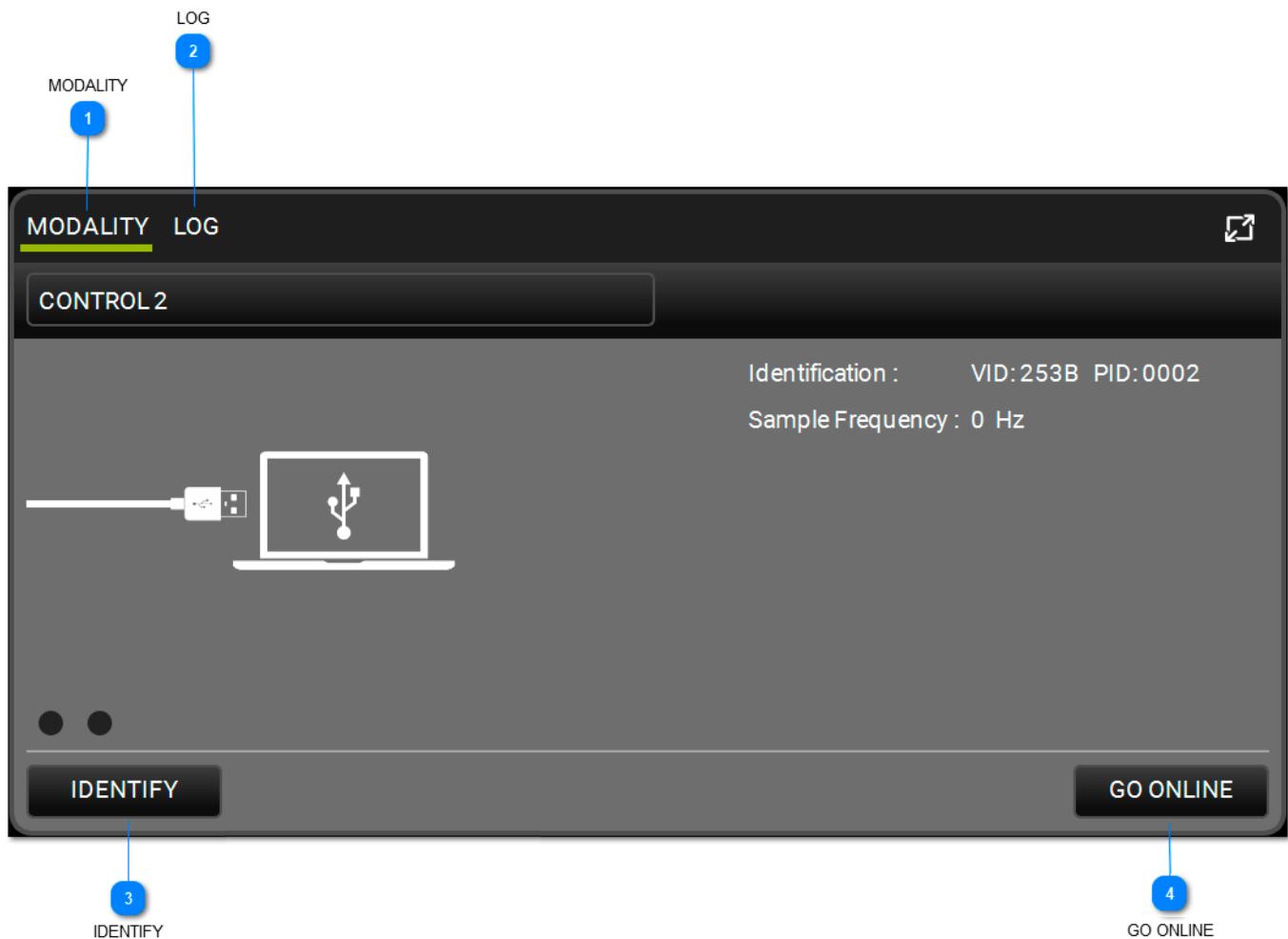
- B.4. Appuyer sur le bouton « SEND » (envoyer)  (le logiciel envoie les paramètres choisis au CONTROL 8 pour une configuration supplémentaire).
- B.5. Déconnecter la connexion USB.
- B.6. Redémarrer le dispositif CONTROL 8 (éteindre --> allumer).
- B.7. Connecter le CONTROL 8 à votre ordinateur ou routeur avec un câble Ethernet.



- B.8. Appuyer sur « Discovery Ethernet Control » (découverte de contrôle Ethernet)  pour vérifier les dispositifs du réseau Ethernet.

### 3.2. IDENTIFIER, ALLER EN LIGNE

Une fois que votre réseau est configuré, la page CONTROL 2 ou 8 apparaît. C'est ici que les fonctions pour une connexion USB sont affichées (RDNET, CONTROL 2 /RDNET, CONTROL 8). Voir le chapitre précédent pour les connexions Ethernet (CONTROL 8 uniquement).



#### 1 MODALITY (MODE)

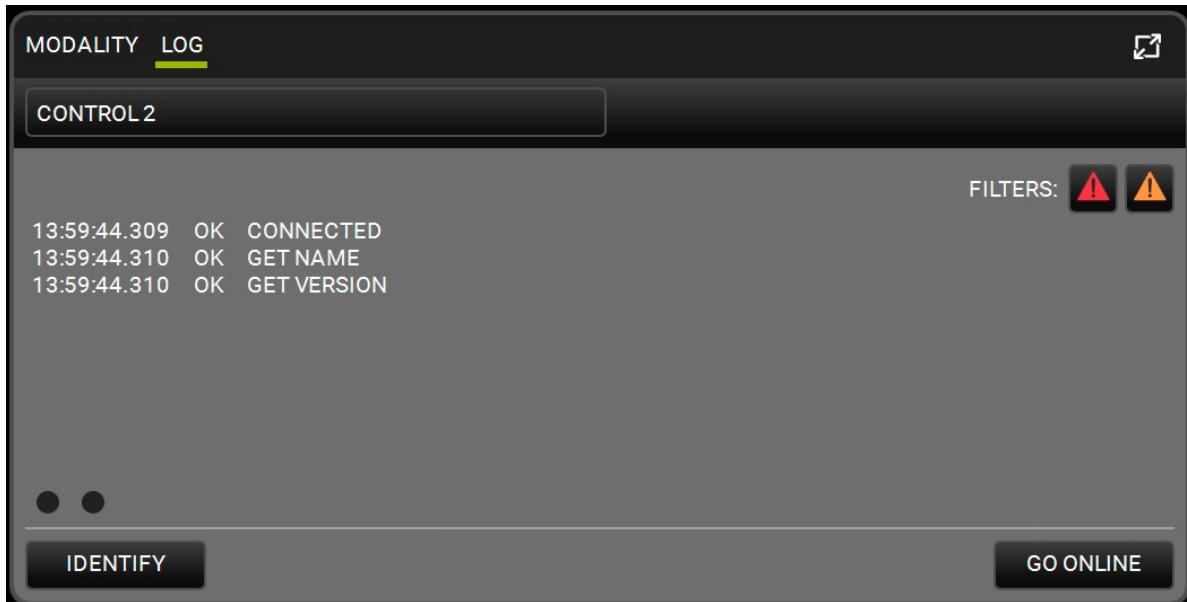
**MODALITY**

Cette fenêtre vous permet de voir les paramètres principaux qui identifient la connexion du réseau.

#### 2 LOG (JOURNAL)

**LOG**

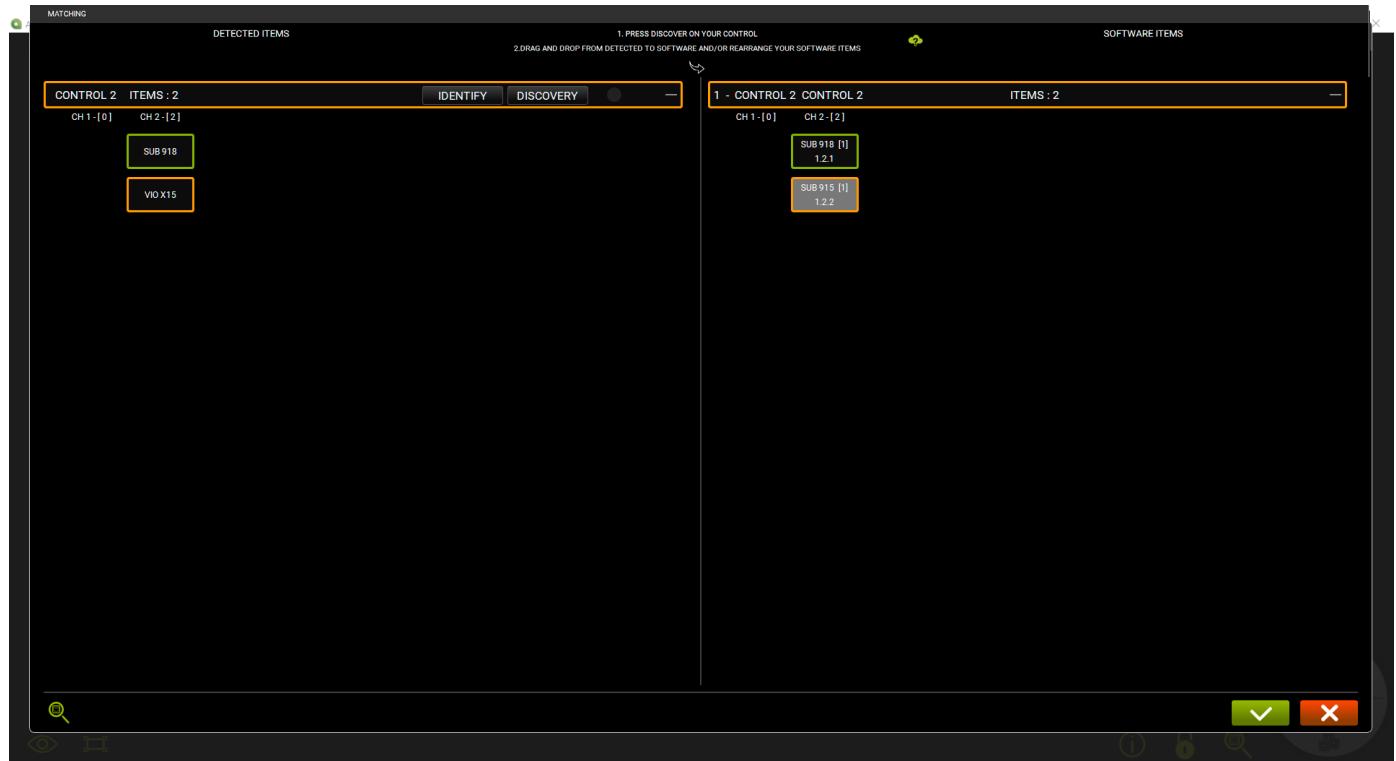
Cette fenêtre vous permet de voir les paramètres du journal et tous les avertissements des dispositifs du réseau. Ces avertissements peuvent être filtrés par type.

**3 IDENTIFY (IDENTIFIER)****IDENTIFY**

Cette fonction identifie votre dispositif RDNET CONTROL 2/CONTROL 8.  
Elle allume toutes les LED sur le dispositif CONTROL qui sont en mode clignotant.

**4 GO ONLINE (ALLER EN LIGNE)****GO ONLINE**

La fonction ALLER EN LIGNE démarre une interaction du réseau en temps réel avec les dispositifs connectés, vous permettant d'envoyer des commandes et des configurations.  
Elle scanne tous les dispositifs existants et leurs paramètres, puis les affiche. Vous pouvez par la suite choisir la MATCHING POLICY (POLITIQUE DE CORRESPONDANCE) comme indiqué sur l'exemple suivant :



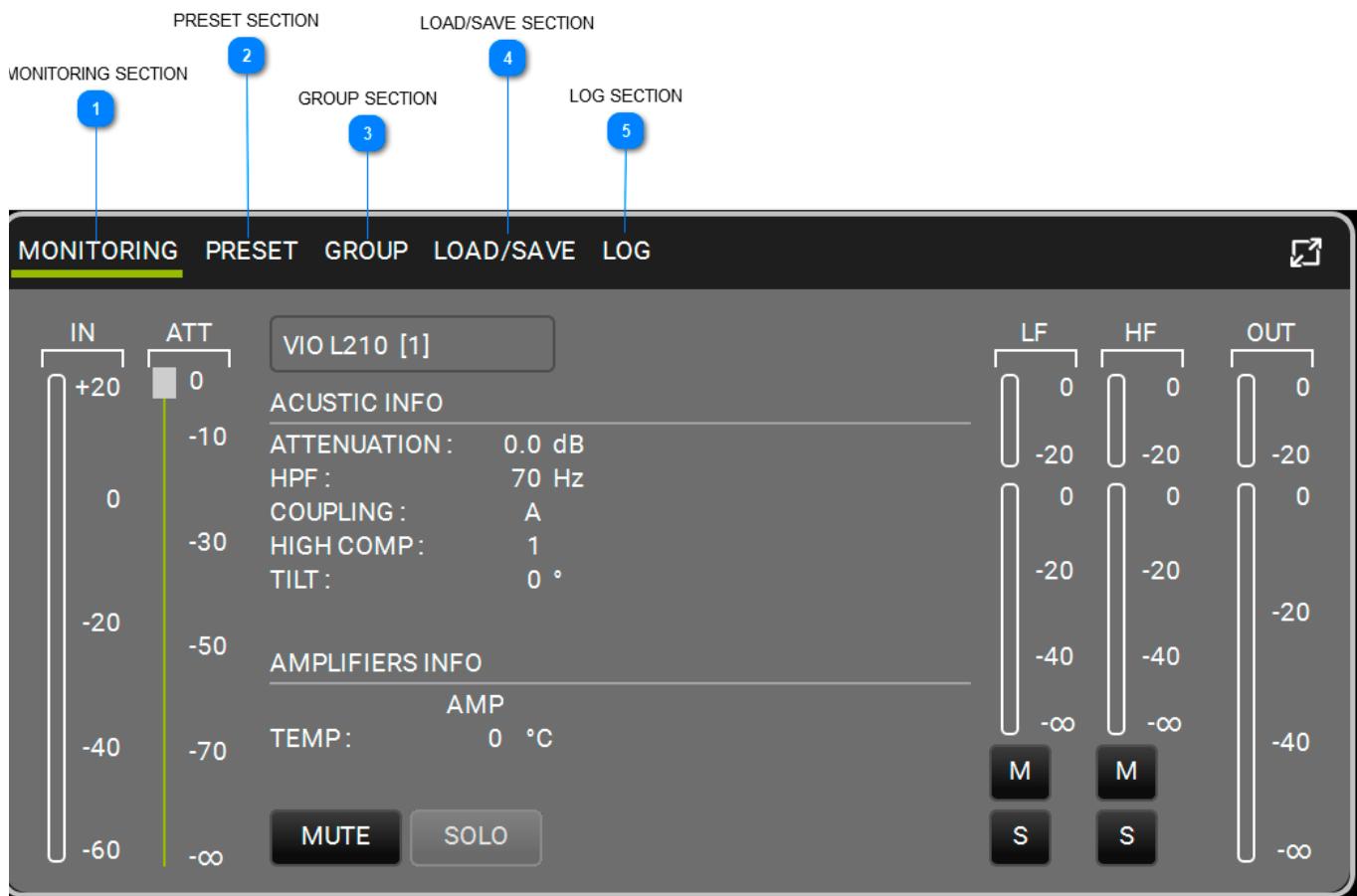
Voir le CHAPITRE 6 pour plus d'informations.

## 4. ITEM AND GROUP PARAMETERS (PARAMÈTRES D'ARTICLE ET DE GROUPE)

Les paramètres des dispositifs d'un projet peuvent être réglés par l'utilisateur. Certains de ces paramètres sont des données qui ne peuvent être que lues (par exemple les données de température). Autres peuvent être choisis et changés en temps réel par le logiciel. Ils peuvent être également consultés à niveau d'ARTICLE ou de GROUPE.

## 4.1. ITEM PARAMETERS (PARAMÈTRES D'ARTICLE)

Double clic sur un ARTICLE pour accéder à ses paramètres. Voici un exemple à titre d'information.



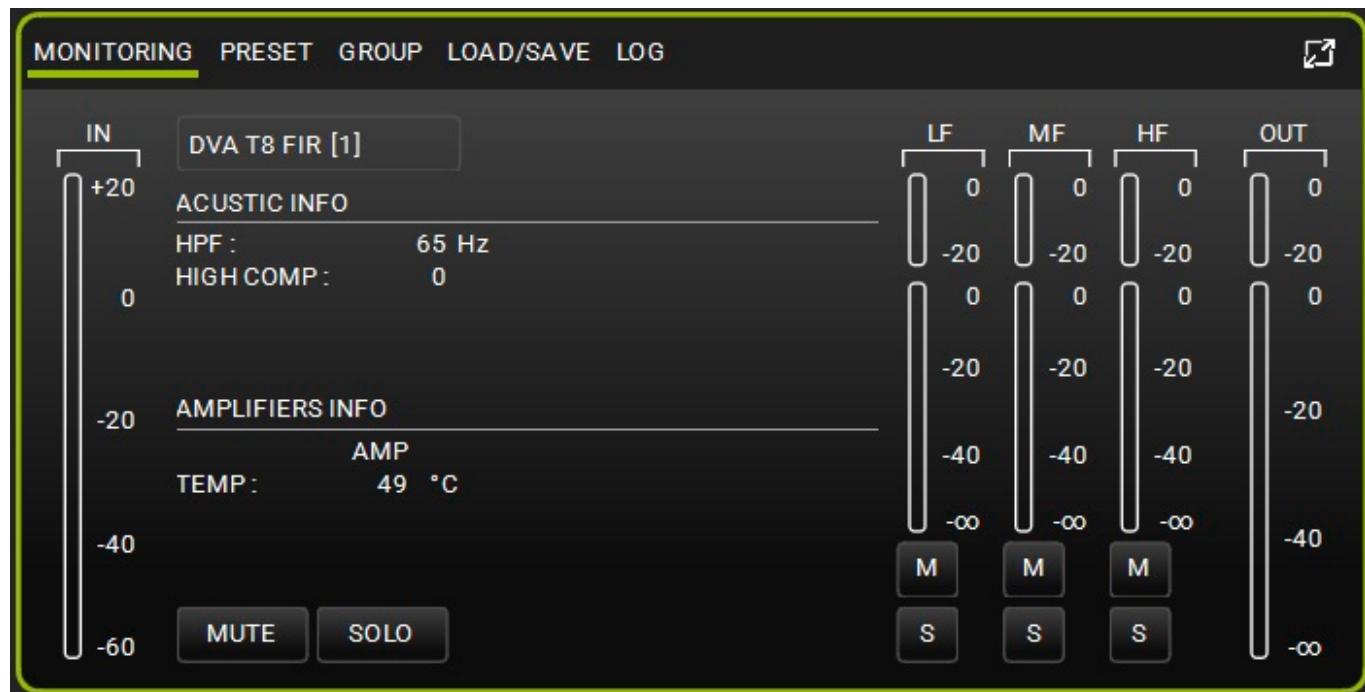
### 1 MONITORING SECTION (SECTION DE SURVEILLANCE)

#### MONITORING

Il s'agit de la fenêtre de contrôle principale pour des ARTICLES.

Elle affiche :

1. le niveau d'entrée
2. le niveau de sortie
3. l'information sur l'ARTICLE
4. la température de l'amplificateur
5. les boutons MUTE/SOLO
6. les niveaux et contrôles des canaux (bas-moyen-haut\* MUTE/SOLO)



\*si disponibles

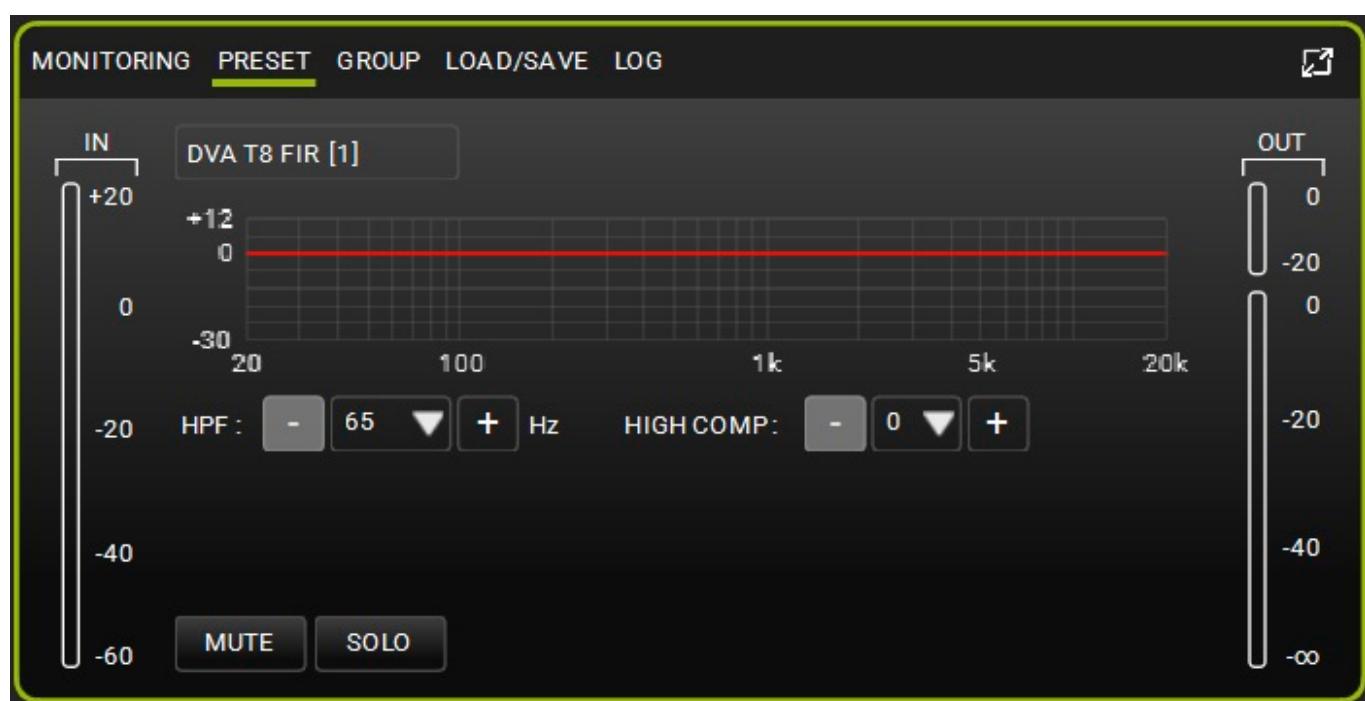
2

## PRESET SECTION (SECTION PRÉRÉGLAGE)

### PRESET

Affiche les filtres appliqués à un ARTICLE :

1. le niveau d'entrée
2. le niveau de sortie
3. les boutons MUTE/SOLO
4. les options de PRÉRÉGLAGE disponibles, selon le dispositif



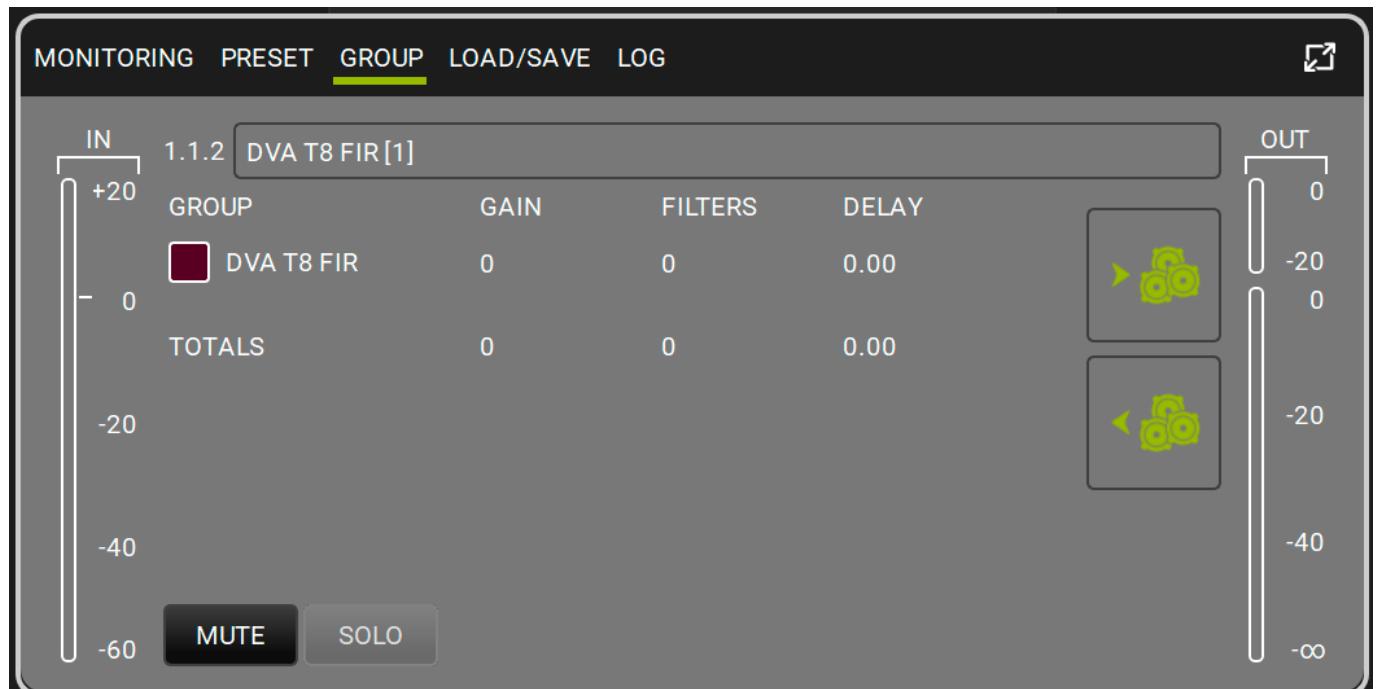
### 3 GROUP SECTION (SECTION GROUPE)

#### GROUP

Vous permet d'afficher la gestion de GROUPE d'un ARTICLE.

Elle affiche :

1. le niveau d'entrée
2. le niveau de sortie
3. les boutons MUTE/SOLO
4. options de GROUPE disponibles (ajouter/supprimer un ITEM vers/depuis un groupe, afficher les ressources occupées : gain [dB], delay [ms] et nombre de filtres EQ appliqués)



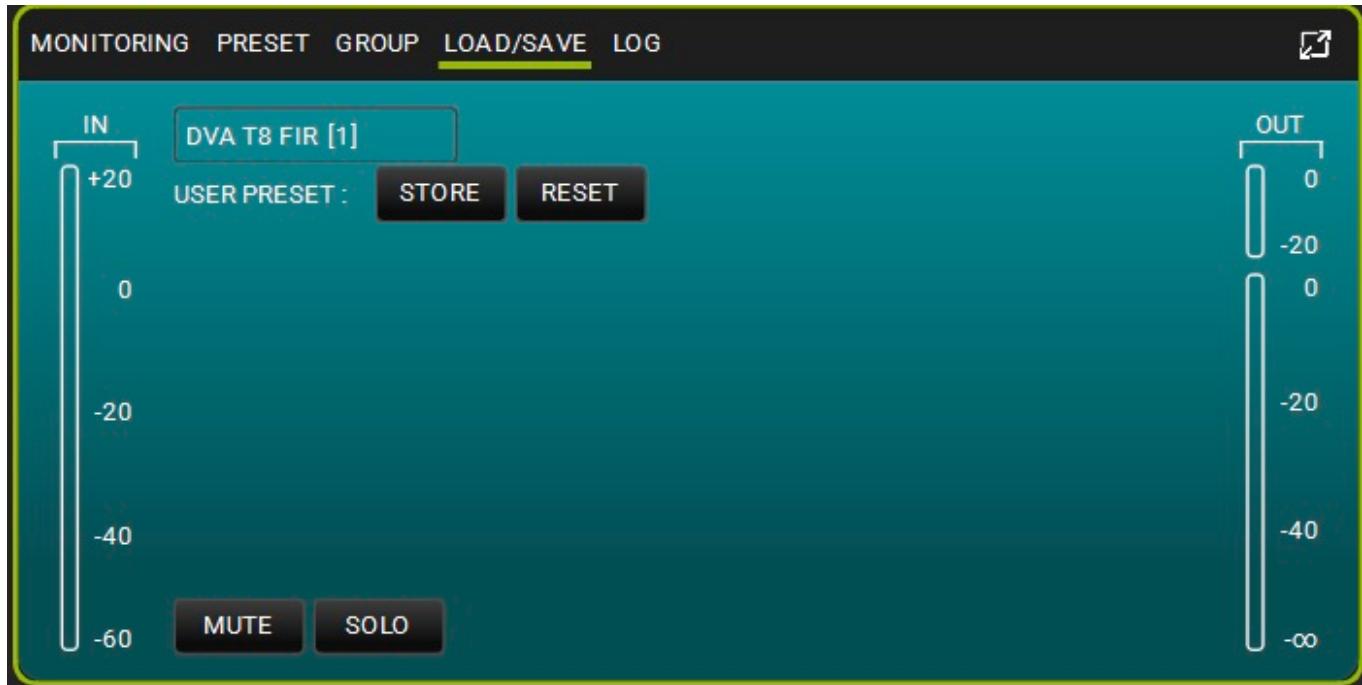
### 4 LOAD/SAVE SECTION (SECTION CHARGER/SAUVEGARDER)

#### LOAD/SAVE

Vous permet de charger/sauvegarder les paramètres d'un ARTICLE.

Elle affiche :

1. le niveau d'entrée
2. le niveau de sortie
3. les boutons MUTE/SOLO
4. Options STORE/RESET (STOCKER/RÉINITIALISER)



5

## LOG SECTION (SECTION JOURNAL)

### LOG

Vous permet de voir en profondeur les configurations de réseau des dispositifs.  
Ceci est utile pour voir les causes des avertissements et des erreurs.

Elle affiche :

1. le niveau d'entrée
2. le niveau de sortie
3. les boutons MUTE/SOLO
4. l'historique du journal
5. les options de tri des avertissements/erreurs



**NOTE**

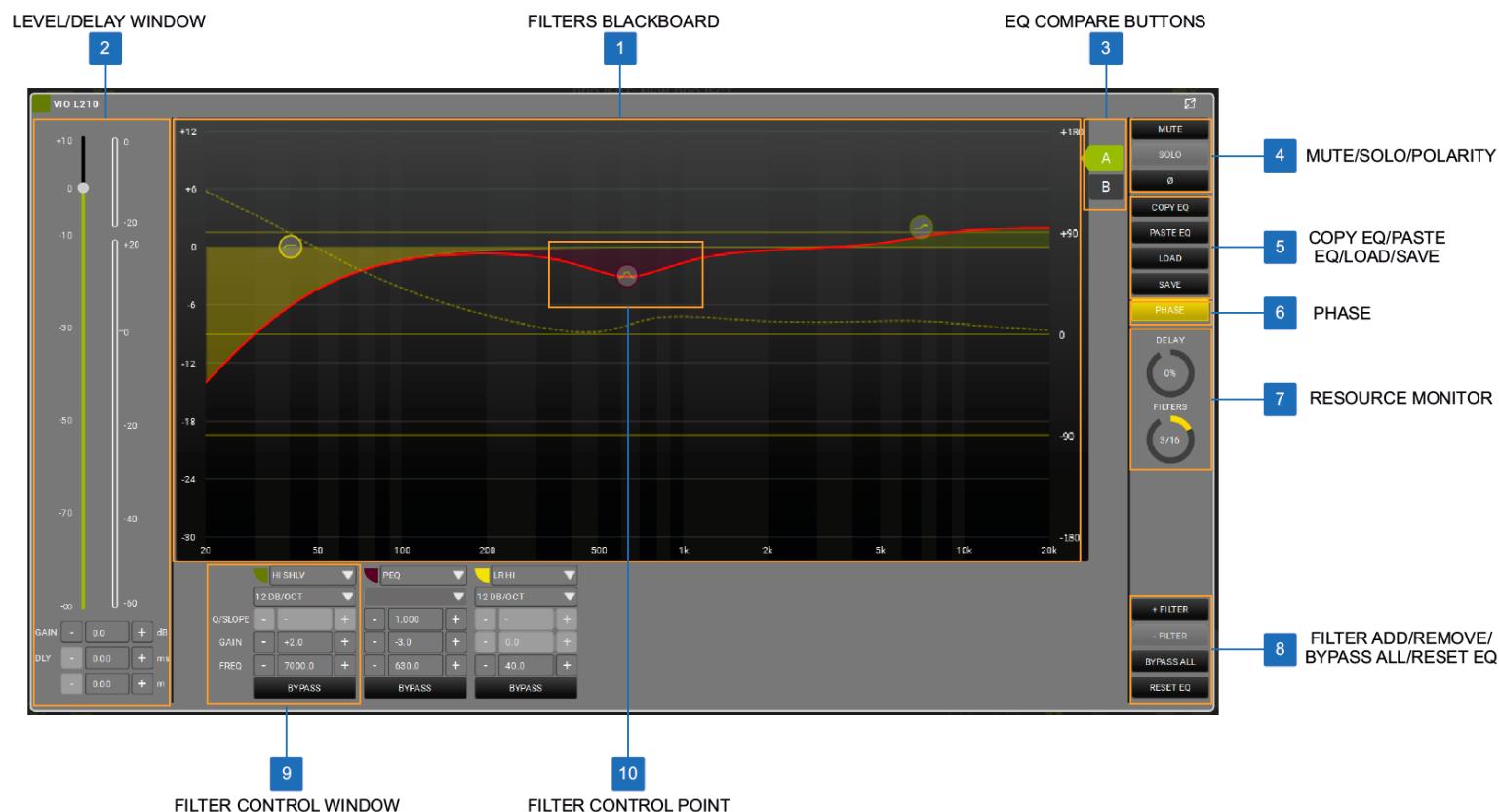
*Veuillez noter que certaines commandes d'écran (par exemple, articles, groupes, roue de commande) peuvent changer les couleurs des avertissements (orange) ou des erreurs (rouge). La seule façon de voir avec précision le type d'avertissement ou d'erreur est de visualiser le dialogue du LOG (JOURNAL).*

## 4.2. GROUP PARAMETERS (PARAMÈTRES DE GROUPE)

Les PARAMÈTRES DE GROUPE sont affichés sur la vue détaillée. Cette fenêtre vous permet de gérer le gain, le délai et les filtres d'un GROUPE.

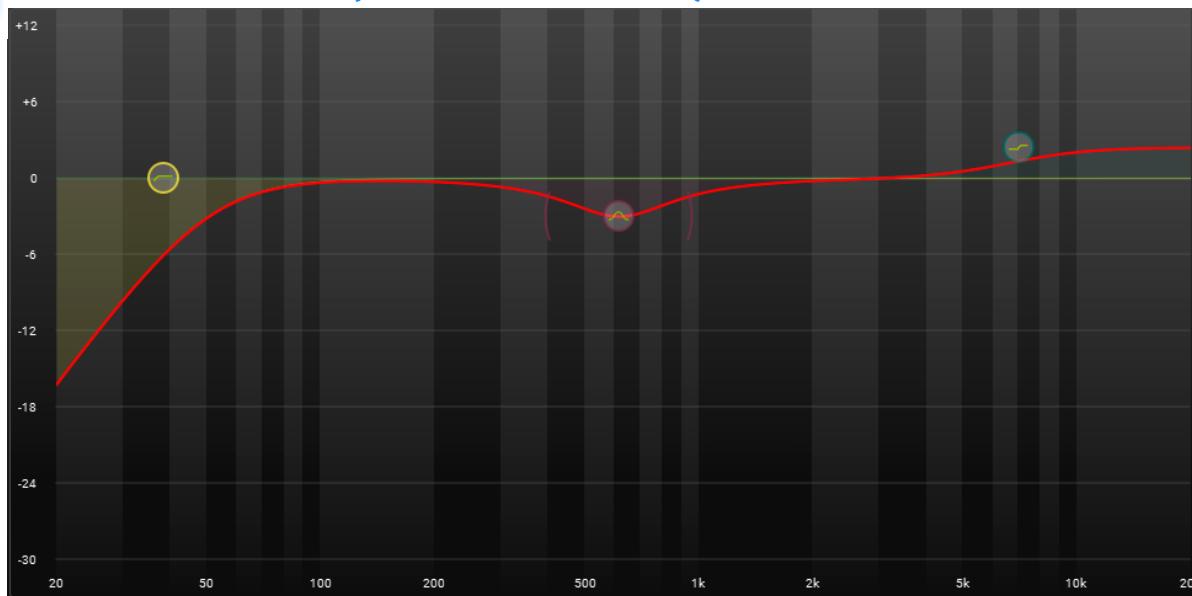
The available filters are:

- PEQ
- QBell
- Shelving HI
- Shelving LOW
- Butterworth HI
- Butterworth LOW
- Linkwitz-riley HI
- Linkwitz-riley LOW
- All pass



1

## FILTERS BLACKBOARD (TABLEAU DES FILTRES)



2

## FENÊTRE LEVEL/DELAY (NIVEAU/DÉLAI)



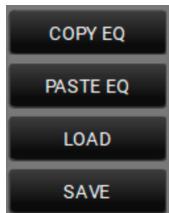
La FENÊTRE LEVEL/DELAY (NIVEAU/DÉLAI) vous permet de voir et de contrôler immédiatement les niveaux, le gain et le délai d'un groupe.

**3 BOUTONS COMPARER EQ**

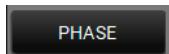
En tant que fonction « comparer », vous pouvez changer entre les formes de filtre A et B. Par exemple, si vous maintenez la forme « B » plat (sans filtres), vous pouvez facilement comparer le son avec (A) ou sans l'EQ de (B) pour ce groupe.

**4 MUTE/SOLO/POLARITY (MUTE/SOLO/POLARITÉ)**

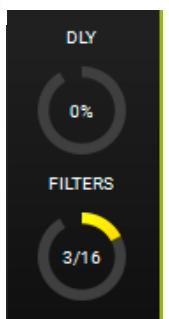
Ces boutons vous donnent la capacité d'appliquer MUTE/SOLO ou INVERSER PHASE à tout un groupe.

**5 COPY EQ/PASTE EQ/LOAD/SAVE**

Ces boutons permettent de copier, coller, télécharger et enregistrer les réglages des filtres EQ.

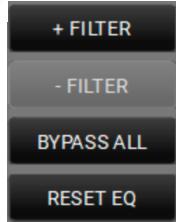
**6 PHASE**

Ce bouton active/désactive l'affichage de la phase sur le graphique en fonction des filtres activés.

**7 MONITEUR DE RESSOURCES**

Surveille le délai et l'utilisation du filtre. Son affichage est affecté par les articles utilisés dans un groupe et le nombre de groupes impliqués.

## 8 BOUTON ADD, REMOVE, BYPASS, RESET FILTER (AJOUTER FILTRE)



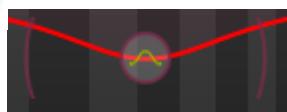
Ces boutons permettent d'ajouter ou de supprimer un filtre, de shunter ou de réinitialiser tous les filtres.

## 9 FENÊTRE DE CONTRÔLE DE FILTRE



La fenêtre de contrôle de filtre vous permet de régler les paramètres du filtre.

## 10 POINT DE CONTRÔLE DE FILTRE



L'interface facile à utiliser contrôle la position et, le cas échéant, la forme d'un filtre ajouté. Si vous pouvez voir des parenthèses qui l'entourent, vous pouvez déplacer la forme du filtre en :

1. cliquant sur une des parenthèses et en la déplaçant avec la souris.
2. Utilisant le contrôle tactile pour sélectionner et déplacer l'une d'elles.

## 5. AC26N — PROCESSEUR DIGITAL D'AUDIO

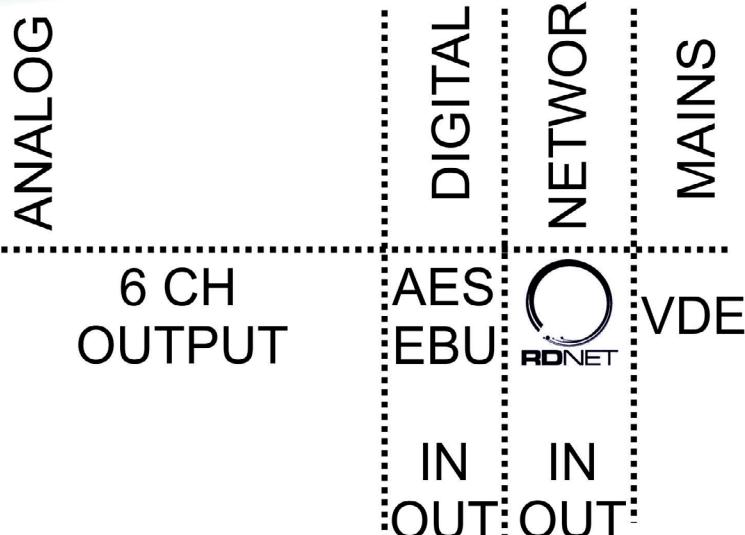
AC26N est un processeur digital d'audio qui peut contrôler 2 entrées équilibrées et 6 sorties équilibrées (avec une capacité de routage flexible).

Les fonctions principales sont des niveaux d'entrée et de sortie, le délai, la polarité, 12 bandes d'égalisation pour chaque canal d'entrée et de sortie, le croisement multiple et le limiteur/comresseur.

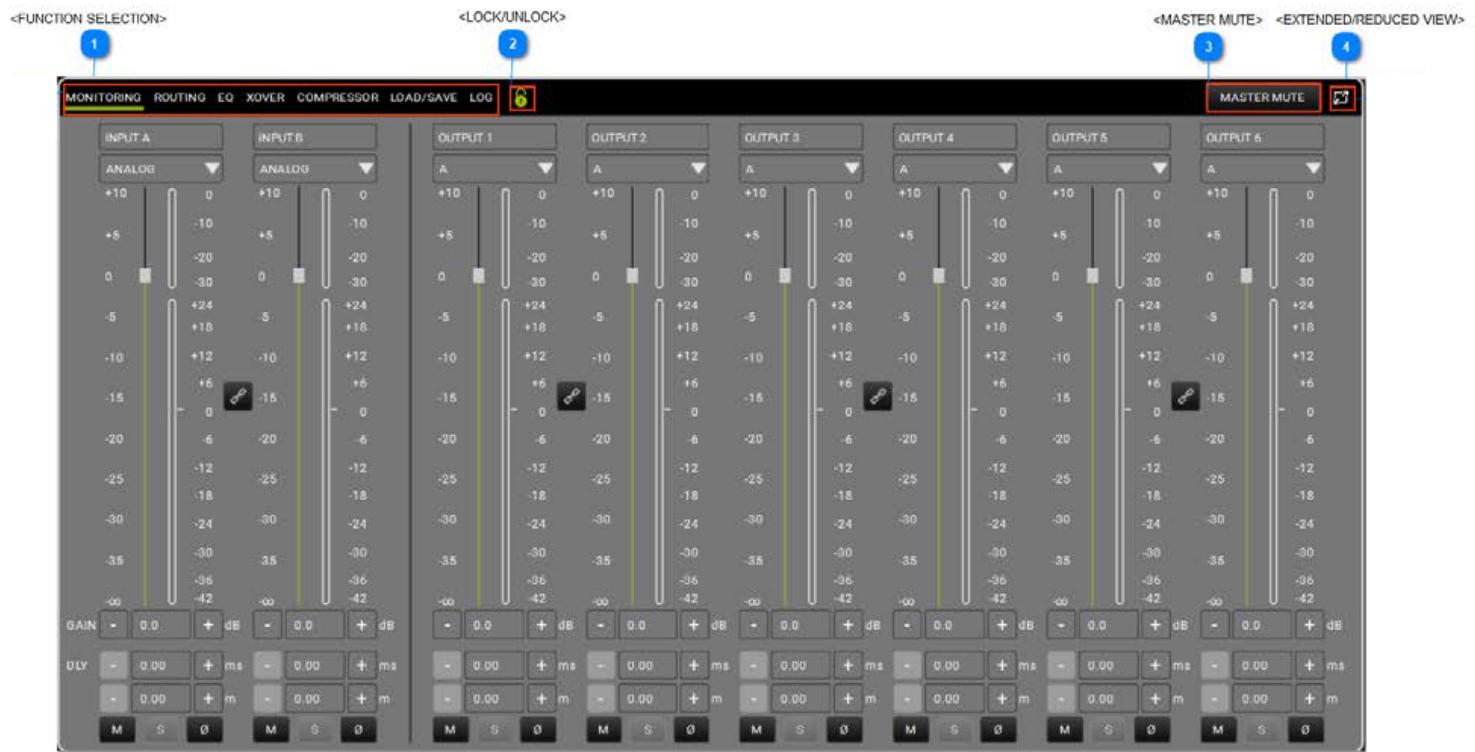
Il peut être connecté à un PC ou MAC à travers un USB ou à travers le RDNET (voir l'exemple CONTROL2/CONTROL8 précédent).

Sur AURORA NET, l'AC26N est un ARTICLE.

# AC 26N



## 5.1. BOÎTE DE DIALOGUE PRINCIPALE



### 1 FUNCTION SELECTION (SÉLECTION DE FONCTION)

MONITORING    ROUTING    EQ    XOVER    COMPRESSOR    LOAD/SAVE    LOG

Permet à l'utilisateur de :

### 2 LOCK/UNLOCK (VERROUILLER/DÉVERROUILLER)



Bloquer toute modification

### 3 MASTER MUTE

MASTER MUTE

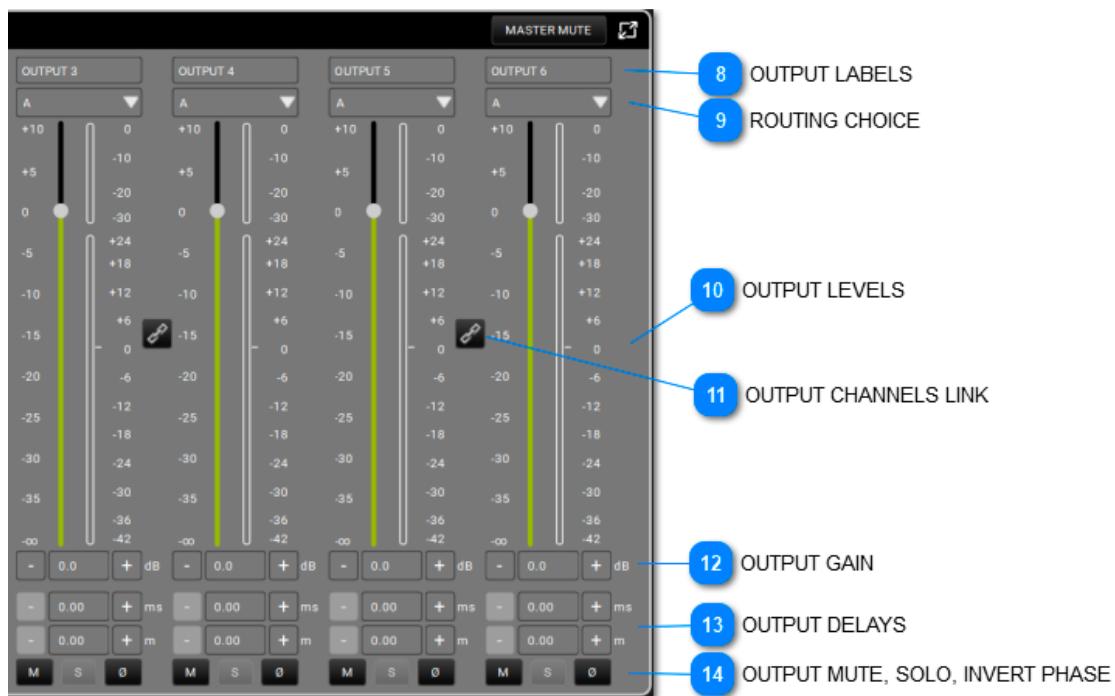
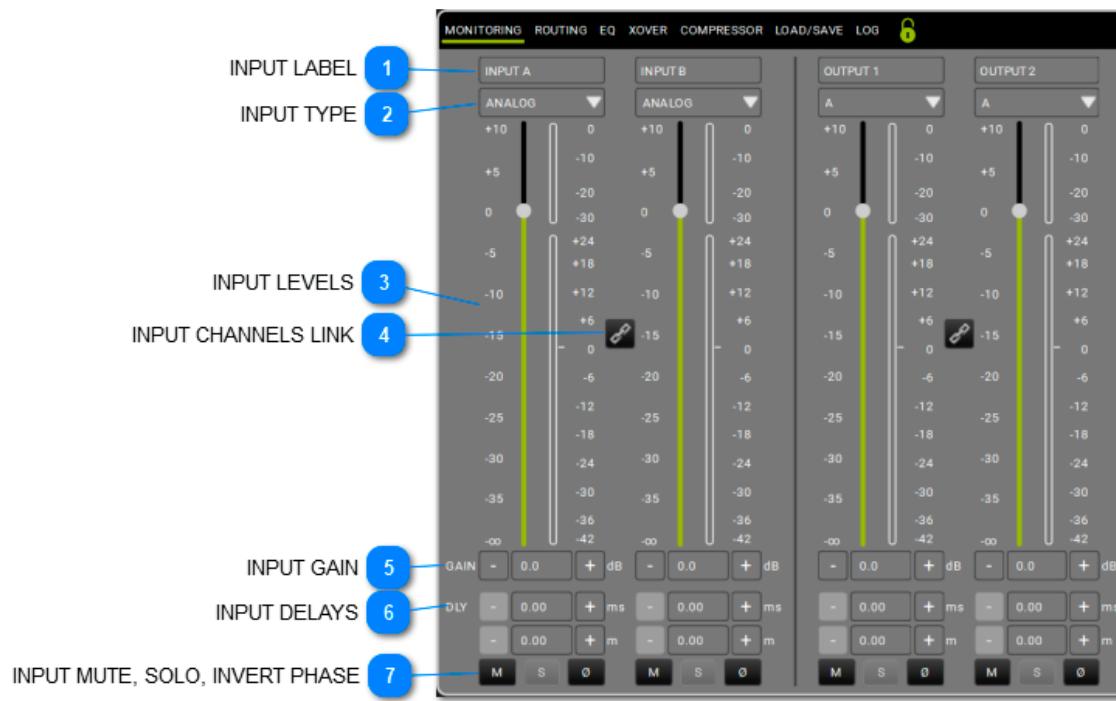
Mettre le master en état de MUTE

### 4 EXTENDED/REDUCED VIEW (VUE DÉTAILLÉE/RÉDUITE)



Étendre/réduire la visualisation

### 5.1.1. MONITORING (SURVEILLANCE)



#### 1 INPUT LABEL (ÉTIQUETTE D'ENTRÉE)



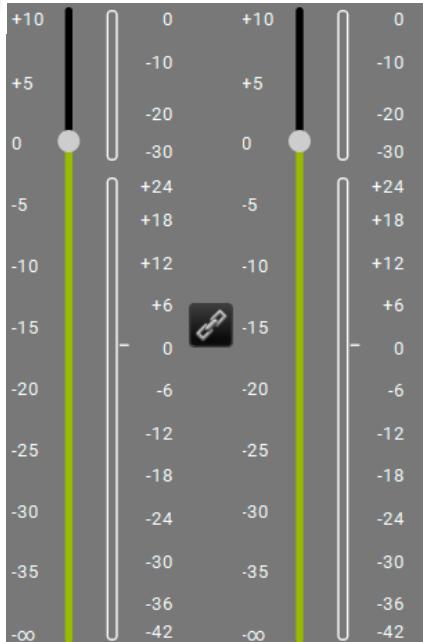
Vous pouvez taper une étiquette pour identifier les entrées.

#### 2 INPUT TYPE (TYPE D'ENTRÉE)



Vous pouvez choisir soit une entrée analogique ou digitale.

### 3 INPUT LEVELS (NIVEAUX D'ENTRÉES)



Cette zone affiche les niveaux et les mètres d'entrée.

### 4 RELIER CANAUX D'ENTRÉE



Ceci vous permet de relier deux canaux adjacents. Une fois activé, il est possible de contrôler deux canaux à la fois.

### 5 INPUT GAIN (GAIN D'ENTRÉE)



Modifie le gain d'entrée de **-∞** à **+10** dB.

### 6 INPUT DELAYS (DÉLAIS D'ENTRÉE)



Vous pouvez choisir le délai pour chaque entrée, en termes de temps (valeur max : 72,9 ms) ou de distance (valeur max : 25,02 m).

### 7 MUTE/SOLO/INVERT PHASE (INVERSER PHASE)



Applique les fonctions mute, solo et inverser phase aux entrées.

### 8 OUTPUT LABELS (ÉTIQUETTES DE SORTIE)



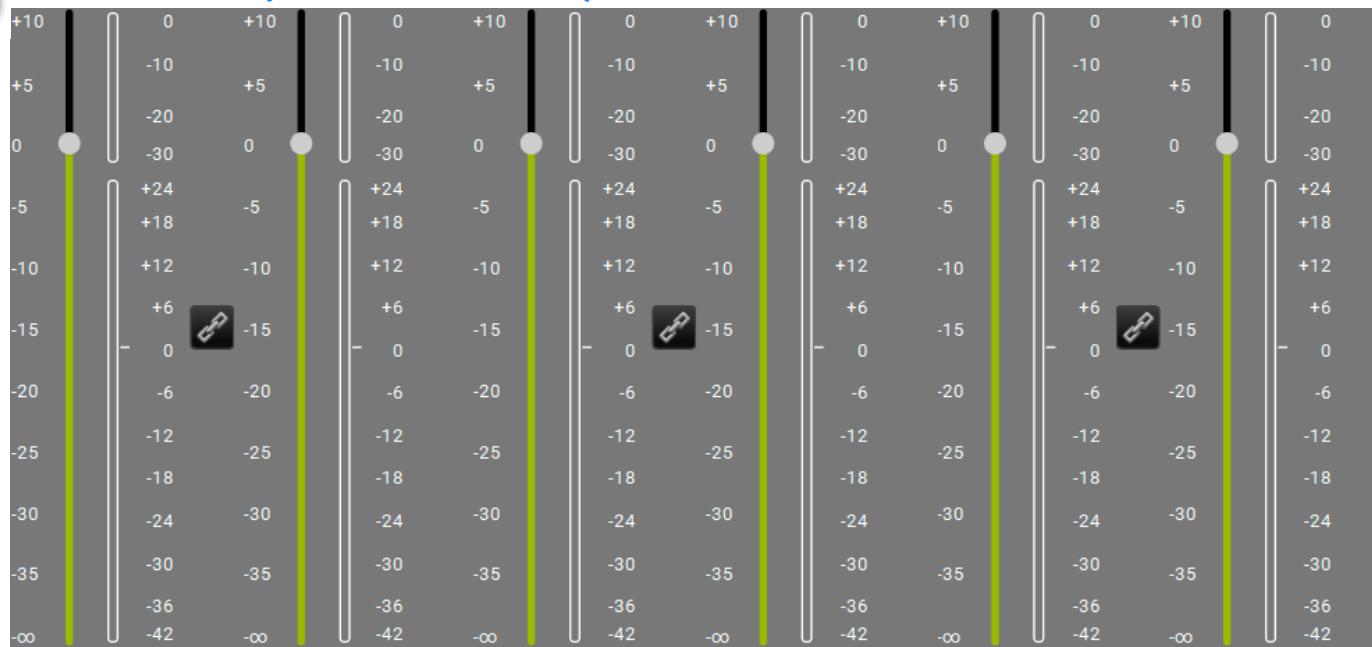
Vous pouvez taper une étiquette pour identifier les sorties.

### 9 CHOIX DE ROUTAGE



Ceci peut être associé à une entrée ou à la somme des entrées, selon la configuration choisie.

10

**OUTPUT LEVELS (NIVEAUX DE SORTIE)**

Cette zone affiche les niveaux et les mètres de sortie.

11

**RELIER CANAUX D'ENTRÉE**

Cela permet de relier deux canaux adjacents. Une fois activé, il est possible de contrôler deux canaux à la fois.

12

**OUTPUT GAIN (GAIN DE SORTIE)**

Modifie le gain de sortie de **-∞** à **+10** dB.

13

**OUTPUT DELAYS (DÉLAIS DE SORTIE)**

Vous pouvez choisir le délai pour chaque sortie, en termes de temps (valeur max : 72,9 ms) ou de distance (valeur max : 25,02 m).

14

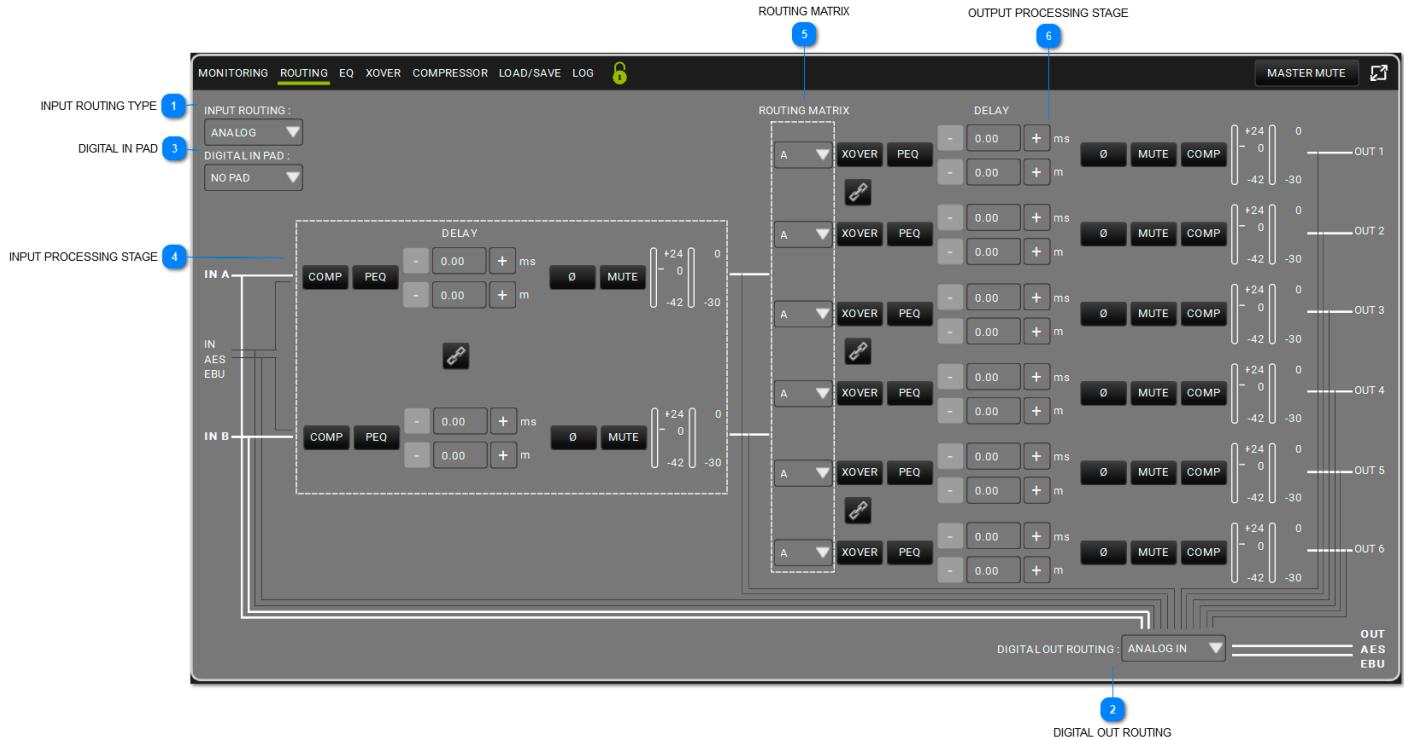
**OUTPUT MUTE, SOLO, INVERT PHASE (MUTE, SOLO, INVERSER PHASE DE SORTIE)**

Applique les fonctions mute, solo et inverser phase aux sorties.

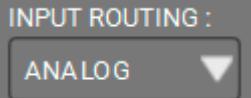
## 5.1.2. ROUTING (ROUTAGE)

La page de routage vous permet de configurer les configurations d'entrée/de sortie du processeur, y compris toutes les étapes de traitement du signal.

Le modèle de routage est mis en évidence par des lignes blanches avec le thème obscur (voir la page des préférences) ou des lignes noires avec le thème lumineux.

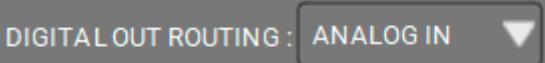


### 1 INPUT ROUTING TYPE (TYPE DE ROUTAGE D'ENTRÉE)

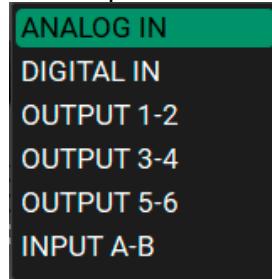


Ici vous pouvez choisir un type d'entrée analogique ou numérique.

### 2 DIGITAL OUT ROUTING (ROUTAGE DE SORTIE NUMÉRIQUE)



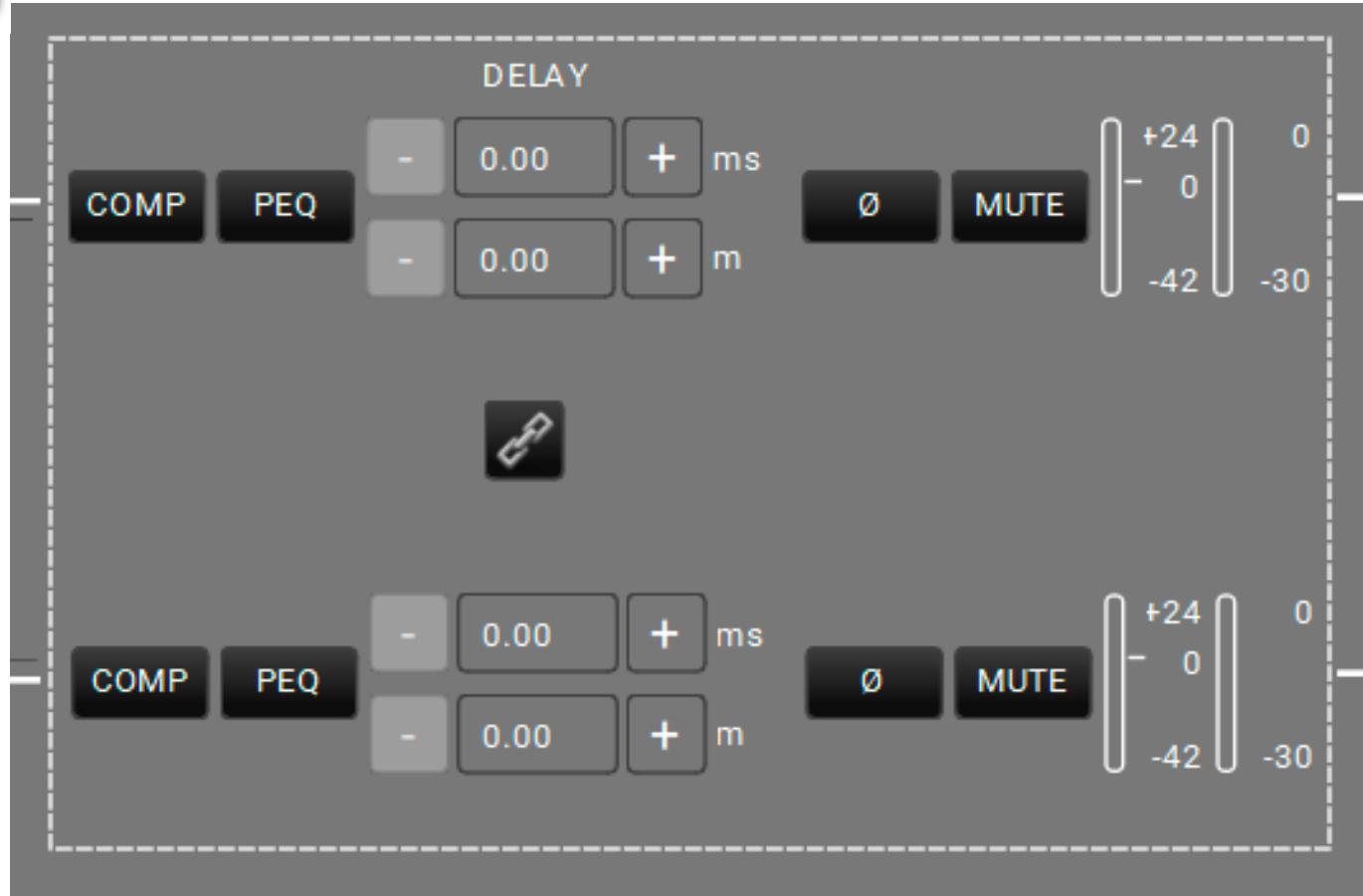
Ici vous pouvez choisir la politique de routage de l'AES EBU OUT de l'AC26N.



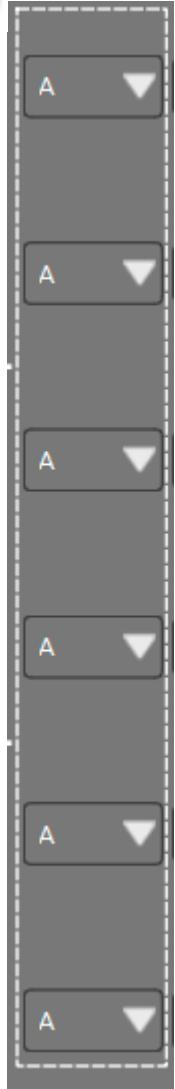
### 3 DIGITAL IN PAD (BLOC D'ENTRÉE NUMÉRIQUE)



Insère une atténuation de -20 dB, pour éviter une surcharge de l'entrée avec une entrée numérique. Elle est réglée sur NO PAD (aucune atténuation) avec une entrée analogique.

**INPUT PROCESSING STAGE (ÉTAPE DE TRAITEMENT DE L'ENTRÉE)**

Sur la chaîne de traitement, cette étape vous donne le contrôle sur tous les paramètres d'entrée disponibles. Vous trouverez une information plus détaillée sur ce sujet au chapitre suivant (5.1.2.1).

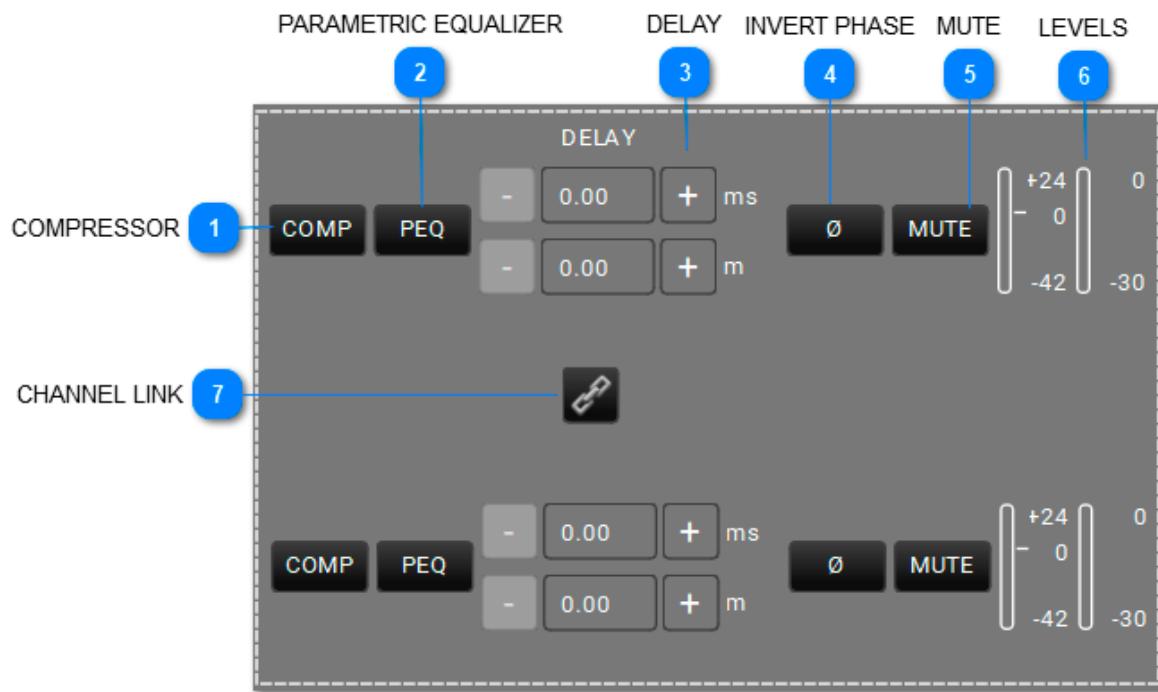
**ROUTING MATRIX (MATRICE DE ROUTAGE)**

Vous pouvez choisir la politique de routage des sorties selon les entrées disponibles.

**OUTPUT PROCESSING STAGE (ÉTAPE DE TRAITEMENT DE LA SORTIE)**

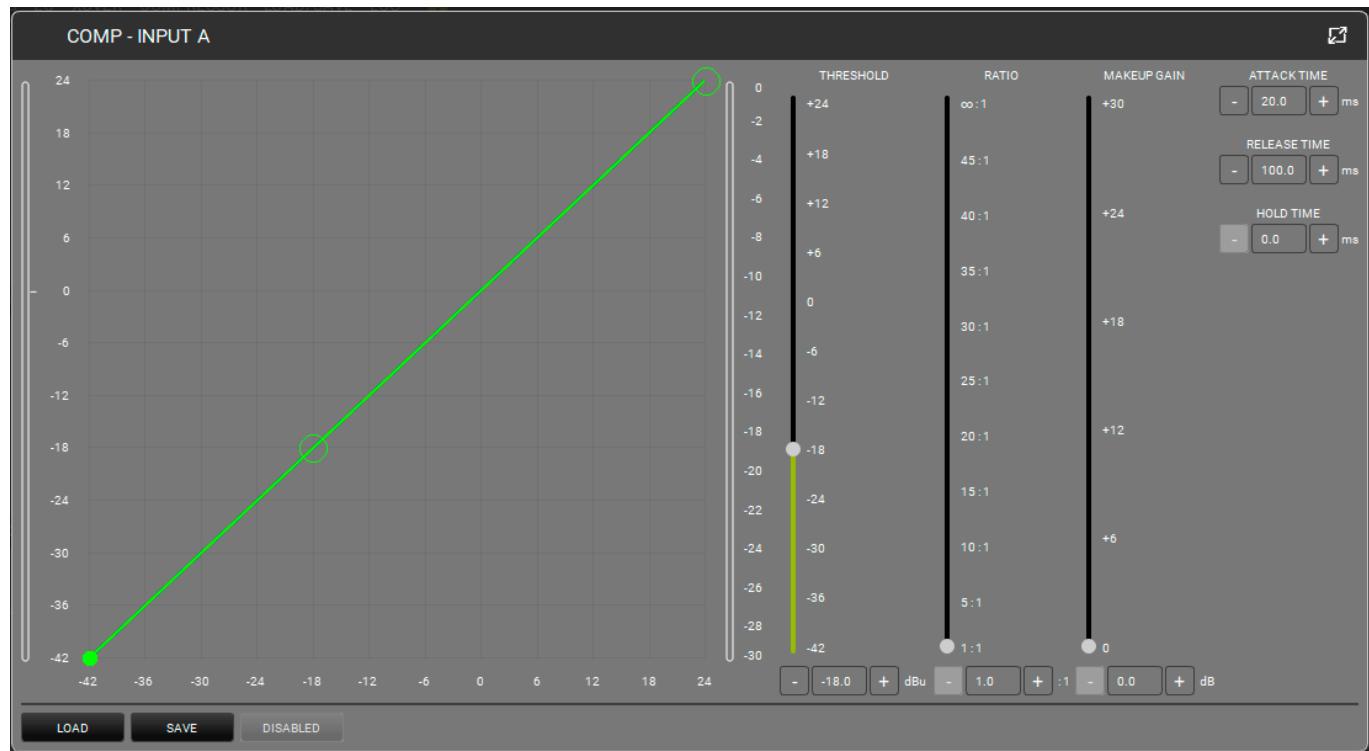
Sur la chaîne de traitement, cette étape vous donne le contrôle sur les paramètres de sortie disponibles.

## 5.1.2.1. INPUT PROCESSING CHAIN (CHAÎNE DE TRAITEMENT DE L'ENTRÉE)



### 1 COMPRESSOR (COMPRESSEUR)

**COMP**

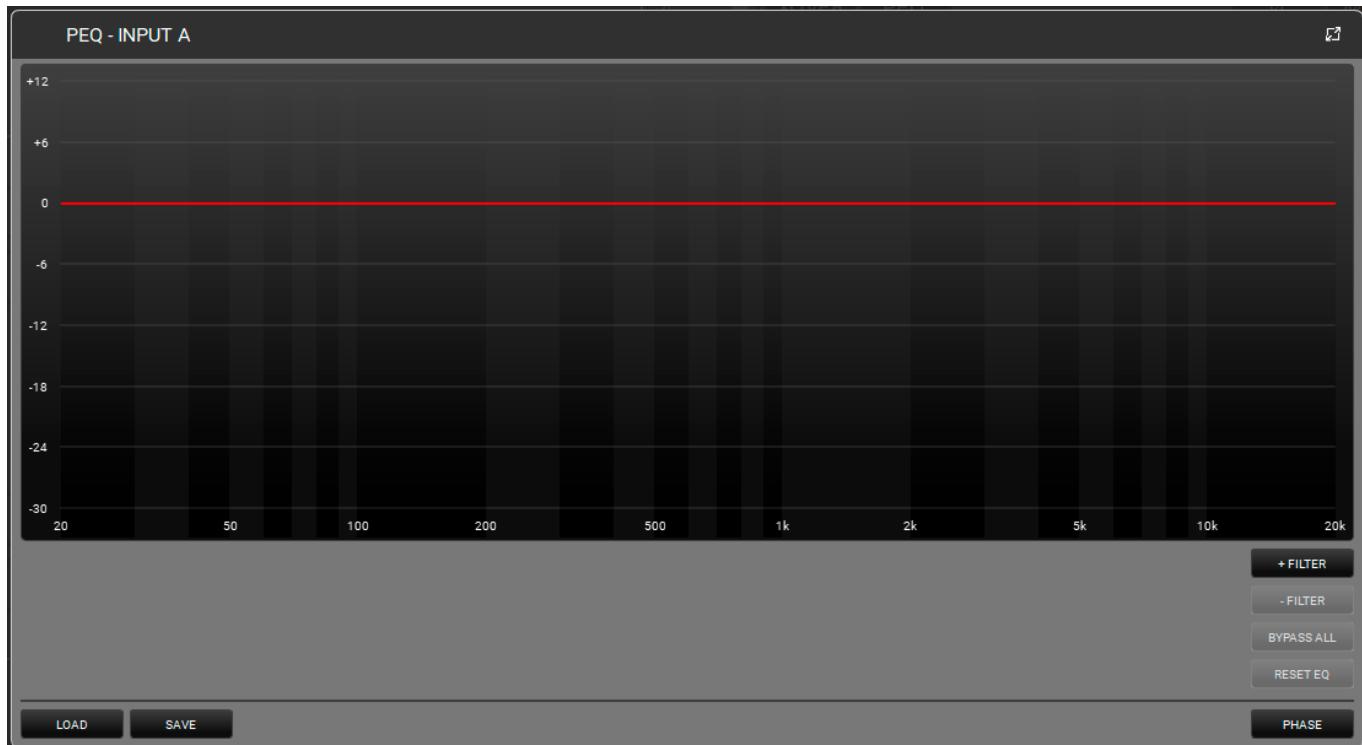


Applique un compresseur à l'entrée. La forme (en termes de seuil et de rapport) peut être contrôlée soit sur le graphique ou à travers les curseurs associés. Le seuil définit le niveau de départ dans lequel la compression commence (avec sa forme spécifique). Vous pouvez régler les paramètres d'attaque (Attack) (plage : 1-200 ms), de décharge (Release) (range : 1-1000 ms), et d'attente (Hold) (0.0-1000 ms). Contourner le filtre pour comparer le son avec ou sans le filtre.

2

## PARAMETRIC EQUALIZER (ÉGALISEUR PARAMÉTRIQUE)

PEQ



Cette option applique l'égaliseur paramétrique à l'entrée choisie. Vous pouvez ajouter 12 égaliseurs sur la bande de fréquences entre 20 et 20 000 Hz. La forme peut être contrôlée soit en utilisant l'interface graphique ou en choisissant les paramètres suivants : Q (plage : 0.511 - 72.134), GAIN (plage : -30.0 - 12.0). Vous pouvez contourner un ou plusieurs filtres pour comparer l'effet de son avec ou sans le/les filtres. Vous pouvez également supprimer un ou plusieurs filtres en temps réel et sauvegarder ou charger un préréglage. Veuillez noter que vous pouvez assigner une couleur à chaque filtre pour obtenir une visualisation plus claire. Le bouton PHASE permet d'afficher la phase en fonction des filtres appliqués.

3

## DELAY (DÉLAI)



Vous pouvez choisir un délai en ms (plage : 0.00 - 72.90) ou m (plage : 0.00 - 25.02).

4

## INVERT PHASE (INVERSER PHASE)

0

Pour inverser la phase du signal d'entrée.

5

## MUTE (SILENCE)

MUTE

Cela coupe le signal d'entrée.

6

**LEVELS (NIVEAUX)**

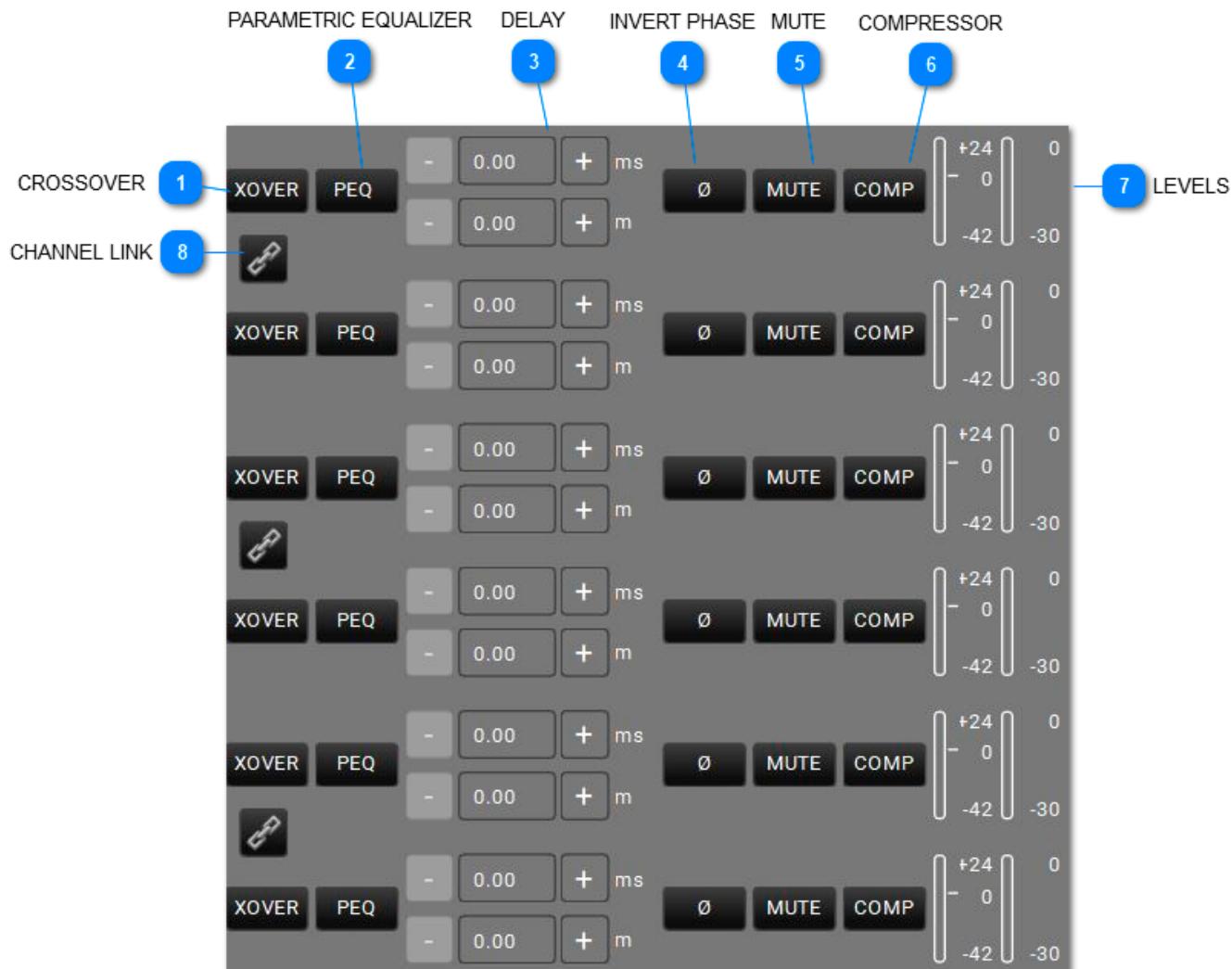
Cela montre le niveau du signal de l'entrée sélectionnée.

7

**CHANNEL LINK (LIEN DE CANAL)**

Cela permet de relier deux canaux adjacents. Une fois activé, le même effet est appliqué aux deux canaux.

### 5.1.2.2. OUTPUT PROCESSING CHAIN (CHAÎNE DE TRAITEMENT DE LA SORTIE)



1

## Crossover

XOVER

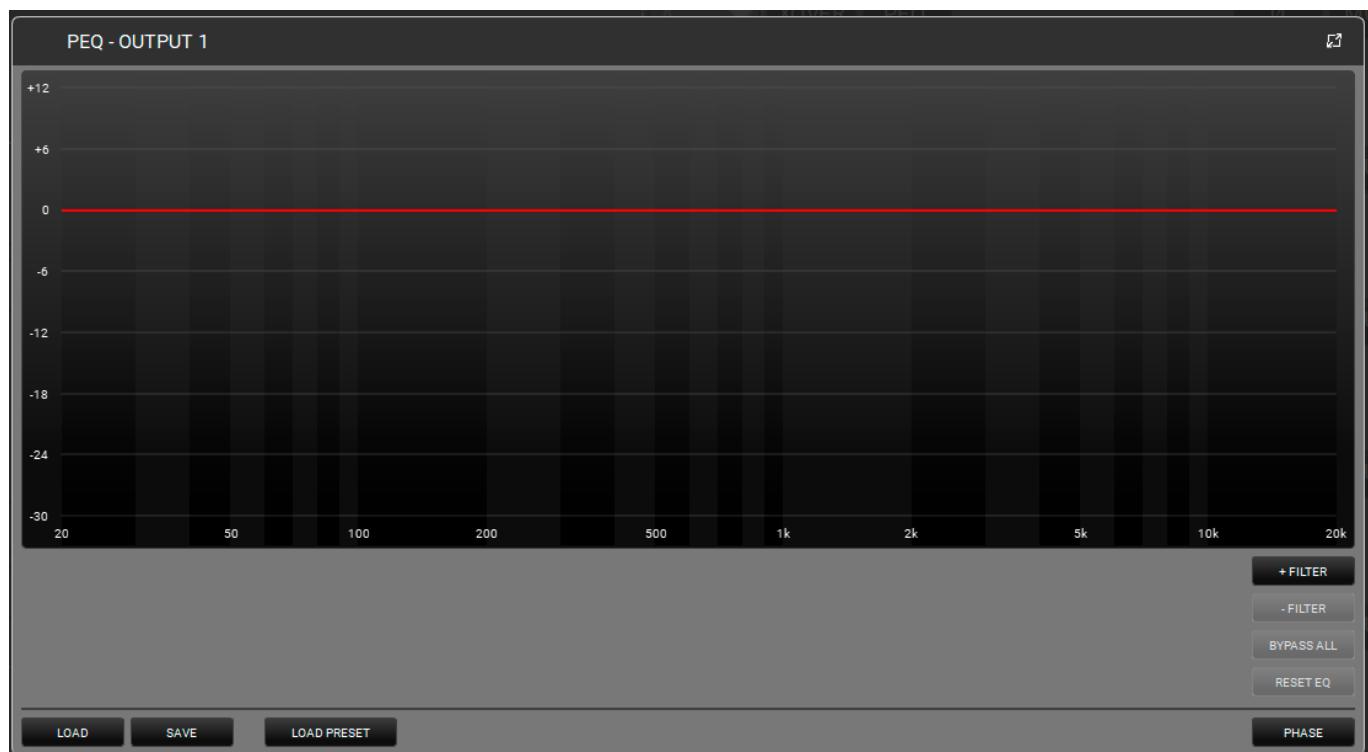


Vous pouvez régler un HPF et un LPF pour chaque canal de sortie en choisissant les fréquences et les pentes. Chaque filtre peut être contourné pour comparer le son avec ou sans le filtre. Vous pouvez également sauvegarder ou charger des préréglages. Veuillez noter que vous pouvez assigner une couleur à chaque filtre pour obtenir une visualisation plus claire.

2

## PARAMETRIC EQUALIZER (ÉGALISEUR PARAMÉTRIQUE)

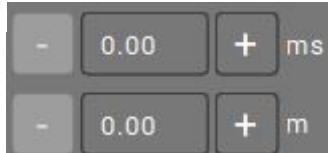
PEQ



Ceci applique l'égaliseur paramétrique à l'entrée choisie. Vous pouvez ajouter 12 égaliseurs sur la bande de fréquences entre 20 et 20 000 Hz. Ceci peut être contrôlé en utilisant l'interface graphique ou en choisissant les paramètres suivants : Q (plage : 0.511 - 72.134), GAIN (plage : -30.0 - 12.0). Vous pouvez contourner un ou plusieurs filtres pour comparer le son avec ou sans le/les filtres. Vous pouvez également supprimer un ou plusieurs filtres en temps réel et sauvegarder ou charger un préréglage. Veuillez noter que vous pouvez assigner une couleur à chaque filtre pour obtenir une visualisation plus claire.

Le bouton PHASE permet d'afficher la phase en fonction des filtres appliqués.

## 3 DELAY (DÉLAI)



Vous pouvez insérer un délai en ms (plage : 0.00 - 72.90) ou m (plage : 0.00 - 25.02).

## 4 INVERT PHASE (INVERSER PHASE)



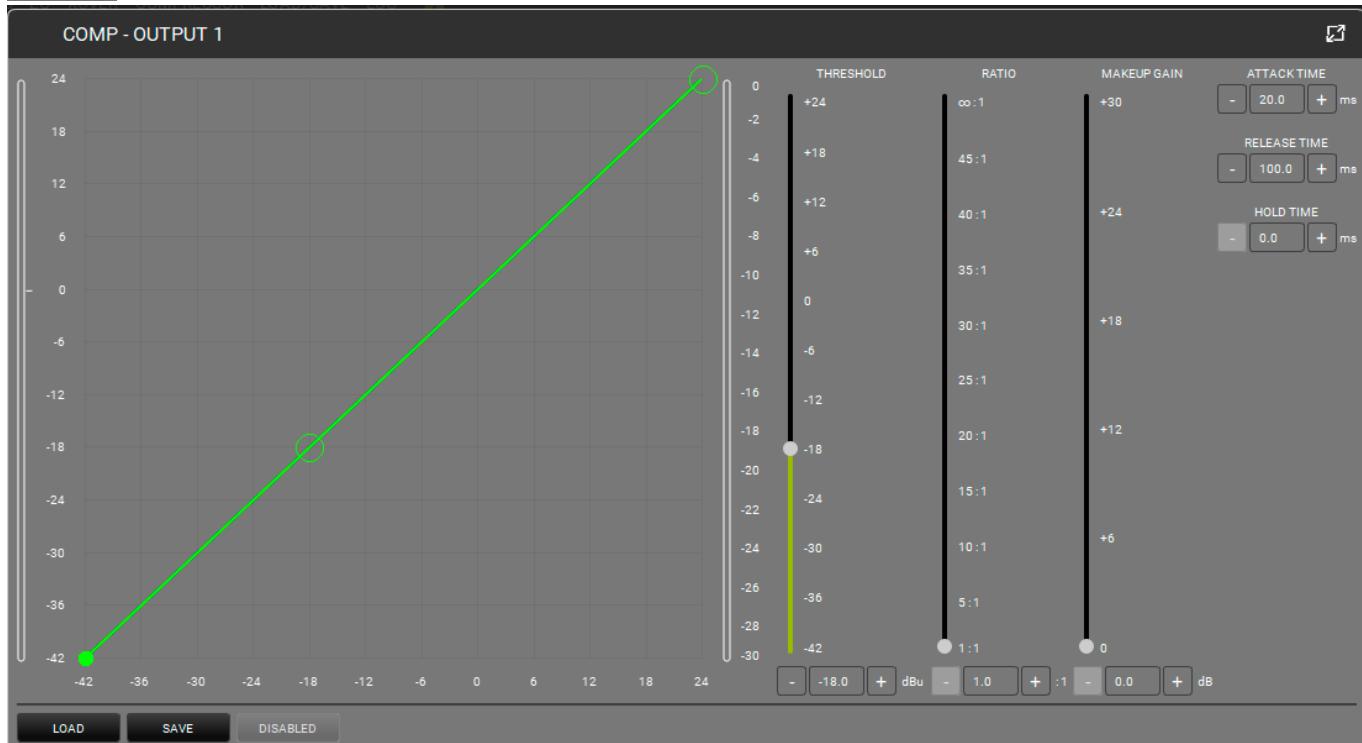
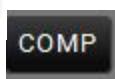
Vous pouvez inverser la phase du signal de sortie.

## 5 MUTE (SILENCE)



This mutes the output signal.

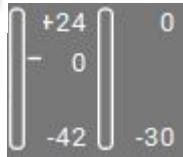
## 6 COMPRESSOR



Applique un compresseur à la sortie. La forme (en termes de seuil et de rapport) peut être contrôlée soit sur le graphique ou à travers les curseurs associés. Le seuil définit le niveau de départ dans lequel la compression commence (avec sa forme spécifique). Vous pouvez régler les paramètres d'attaque (Attack) (plage : 1-200 ms),

de décharge (Release) (range : 1-1000 ms), et d'attente (Hold) (0.0-1000 ms). Contourner le filtre pour comparer l'effet avec ou sans le filtre.

7

**LEVELS (NIVEAUX)**

Ceci montre le niveau du signal de la sortie sélectionnée.

8

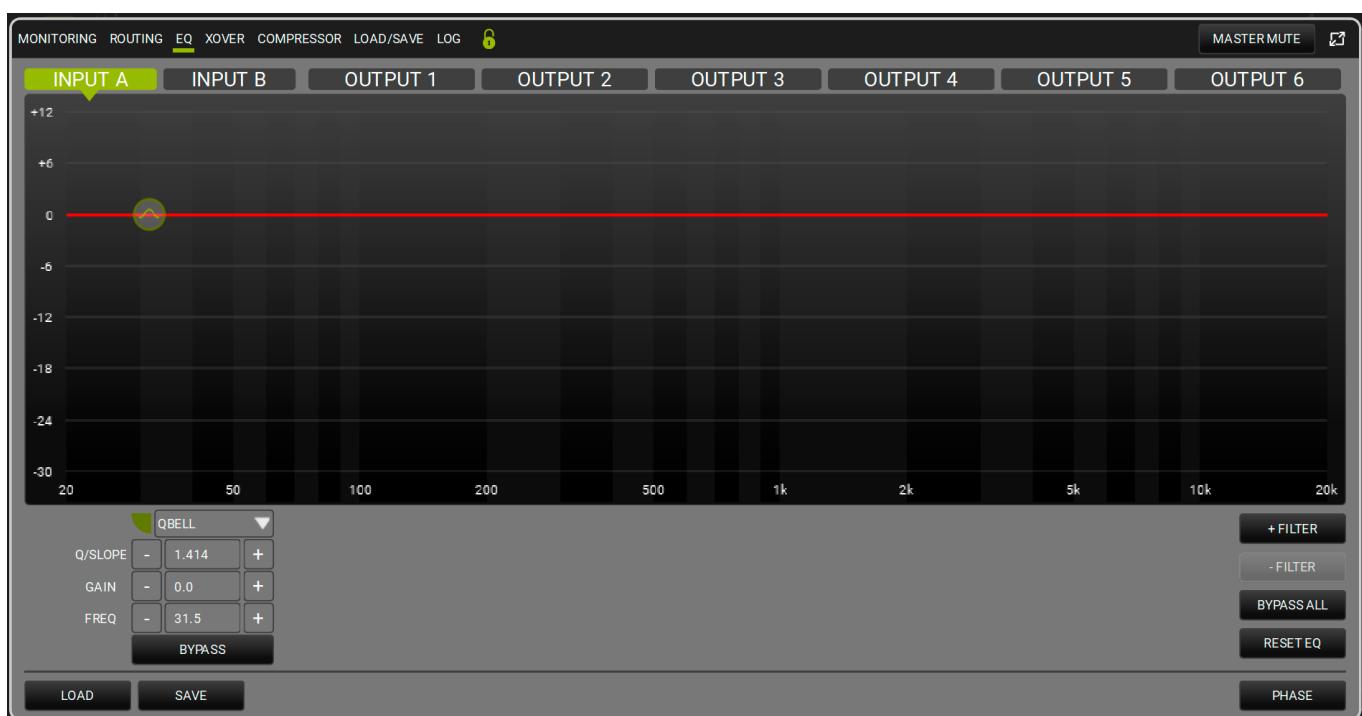
**CHANNEL LINK (LIEN DE CANAL)**

Cela permet de relier deux canaux adjacents. Une fois activé, le même effet est appliqué aux deux canaux.

### 5.1.3. EQ



Vous pouvez contrôler l'égalisation de toutes les entrées et des sorties sur le AC26N sur cet écran. Vous pouvez appliquer jusqu'à 12 filtres à chaque canal.



Ceci applique un filtre (égaliseur paramétrique, Hi Shelf ou Low Shelf, comme affiché ci-dessus) sur le canal choisi. Vous pouvez ajouter 12 égaliseurs sur la bande de fréquences entre 20 et 20 000 Hz. La forme peut être contrôlée soit en utilisant l'interface graphique ou en choisissant les paramètres suivants : Q (plage : 0.511 - 72.134), GAIN (plage : -30.0 - 12.0). Vous pouvez contourner un ou plusieurs filtres pour comparer l'effet de son avec ou sans le/les filtres. Vous pouvez également supprimer un ou plusieurs filtres en temps réel, sauvegarder ou charger un préréglage, contourner tous les filtres ou réinitialiser l'EQ (c'est-à-dire éliminer tous les filtres). Veuillez noter que vous pouvez assigner une couleur à chaque filtre pour une visualisation plus claire. Le bouton PHASE permet d'afficher la phase en fonction des filtres appliqués.

### 5.1.4. XOVER



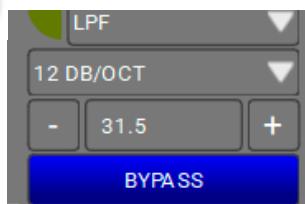
Vous pouvez régler pour chaque canal de sortie un filtre HPF et un filtre LPF pour donner forme au point de croisement, en choisissant les fréquences et les pentes. Chaque filtre peut être contourné pour apprécier le son avec ou sans le filtre. Vous pouvez également sauvegarder ou charger des prérglages. Veuillez noter que vous pouvez assigner une couleur à chaque filtre pour obtenir une visualisation plus claire.

#### 1 FILTER 1



Vous pouvez choisir entre filtre High Pass ou Low Pass ainsi que choisir la pente (12/24/48 dB/OCT) et la fréquence de coupure.

#### 2 FILTER2



Vous pouvez choisir entre filtre High Pass ou Low Pass ainsi que choisir la pente (12/24/48 dB/OCT) et la fréquence de coupure.

#### 3 LOAD (CHARGER)



Vous pouvez charger un préréglage sauvegardé.

4

**SAVE (SAUVEGARDER)**

**SAVE**

Vous pouvez sauvegarder un préréglage.

## 5.1.5. COMPRESSOR (COMPRESSEUR)



Ceci applique un compresseur au canal sélectionné. La forme (en termes de seuil et de rapport) peut être contrôlée soit sur le graphique ou à travers les curseurs.

Le seuil définit le niveau de départ dans lequel la compression commence (avec sa forme spécifique). Vous pouvez régler les paramètres d'attaque (Attack (plage : 1-200 ms), de décharge (Release) (range : 1-1000 ms), et d'attente (Hold) (0.0-1000 ms). Contourner le filtre pour comparer l'effet de son avec ou sans le filtre.

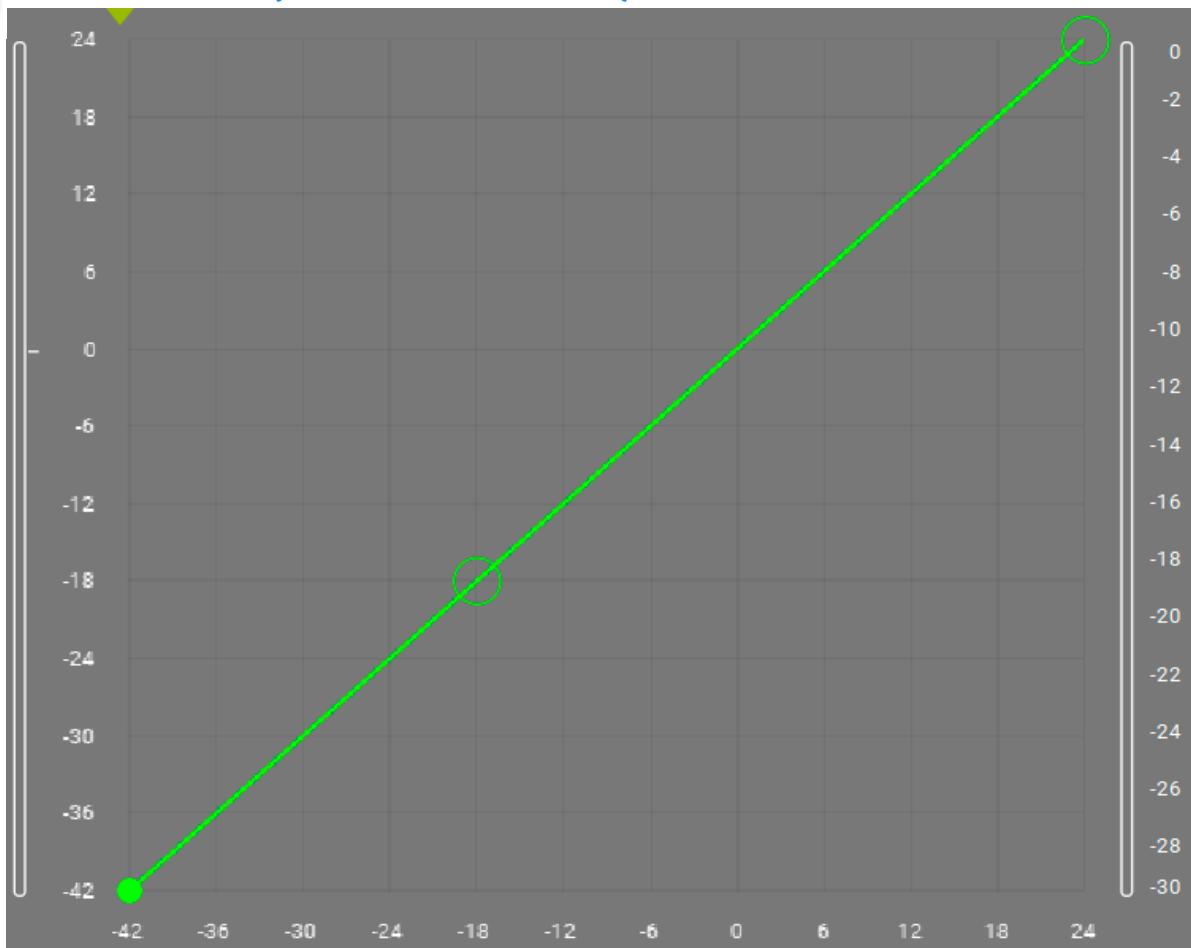
1

### INPUT/OUTPUT SELECTION (SÉLECTION D'ENTRÉE/DE SORTIE)



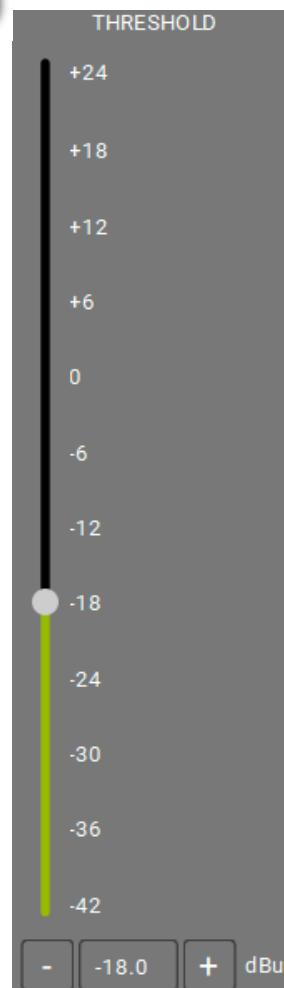
C'est ici que vous pouvez choisir le canal.

2

**SHAPE CONTROL (CONTRÔLE DE FORME)**

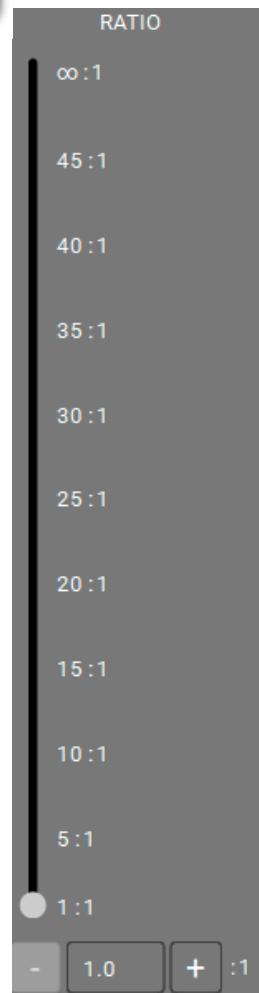
Grâce à un contrôle graphique, permet de modéliser la forme du compresseur

3

**THRESHOLD SELECTION (SÉLECTION DE SEUIL)**

Permet de fixer le seuil de déclenchement de l'intervention du compresseur

4

**RATIO SELECTION (SÉLECTION DE RAPPORT)**

Permet de régler le rapport d'intervention de la compression

5

**MAKEUP GAIN SELECTION (SÉLECTION DE GAIN DE COMPENSATION)**

Définit le gain à appliquer au signal traité par compression

6

**ATTACK, RELEASE, HOLD PARAMETERS (PARAMÈTRES D'ATTAQUE, DE DÉCHARGE ET D'ATTENTE)**

Applique les paramètres pré-sélectionnés d'attaque, de relâchement et de maintien du compresseur

7

**LOAD (CHARGER)****LOAD**

Permet de charger une configuration (scène) de compression préalablement sauvegardée

8

**SAVE (SAUVEGARDER)****SAVE**

Permet de sauvegarder une configuration de compresseur pour la rappeler ultérieurement

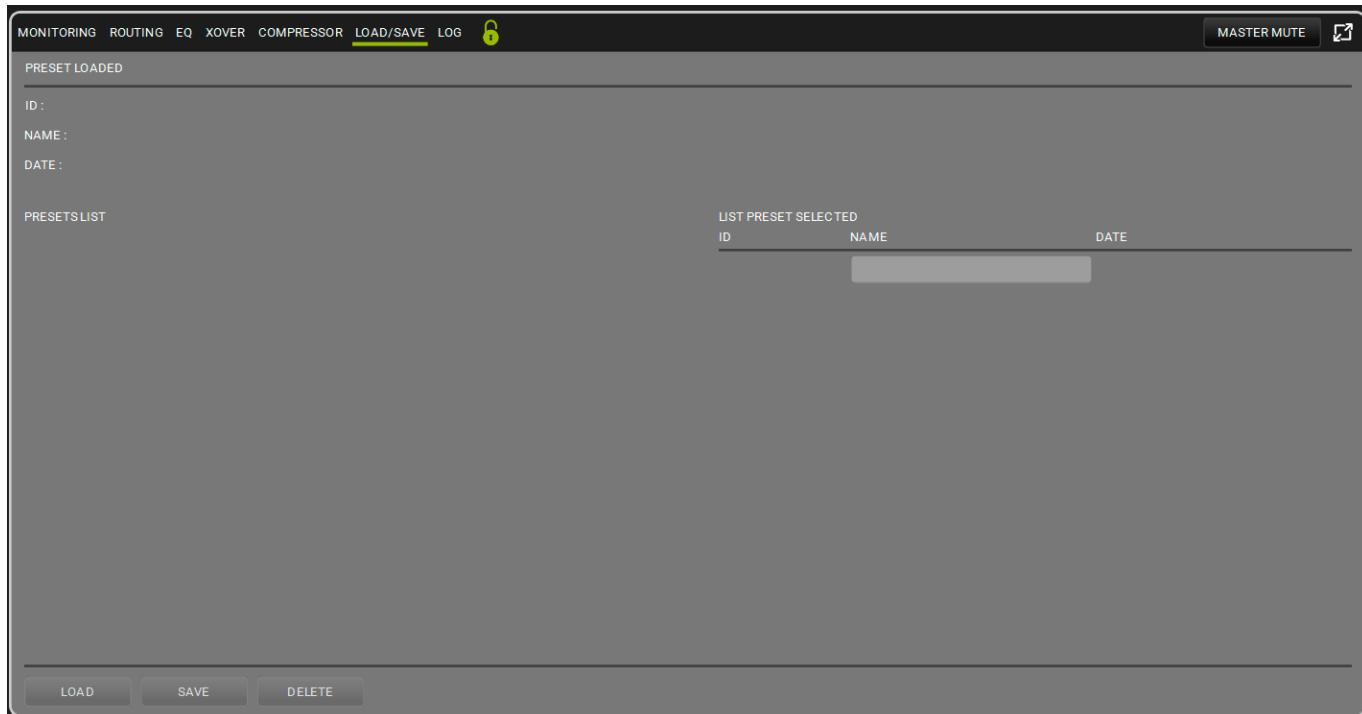
9

## **DISABLED/BYPASS (DÉSACTIVÉ/CONTOURNEMENT)**

**DISABLED**

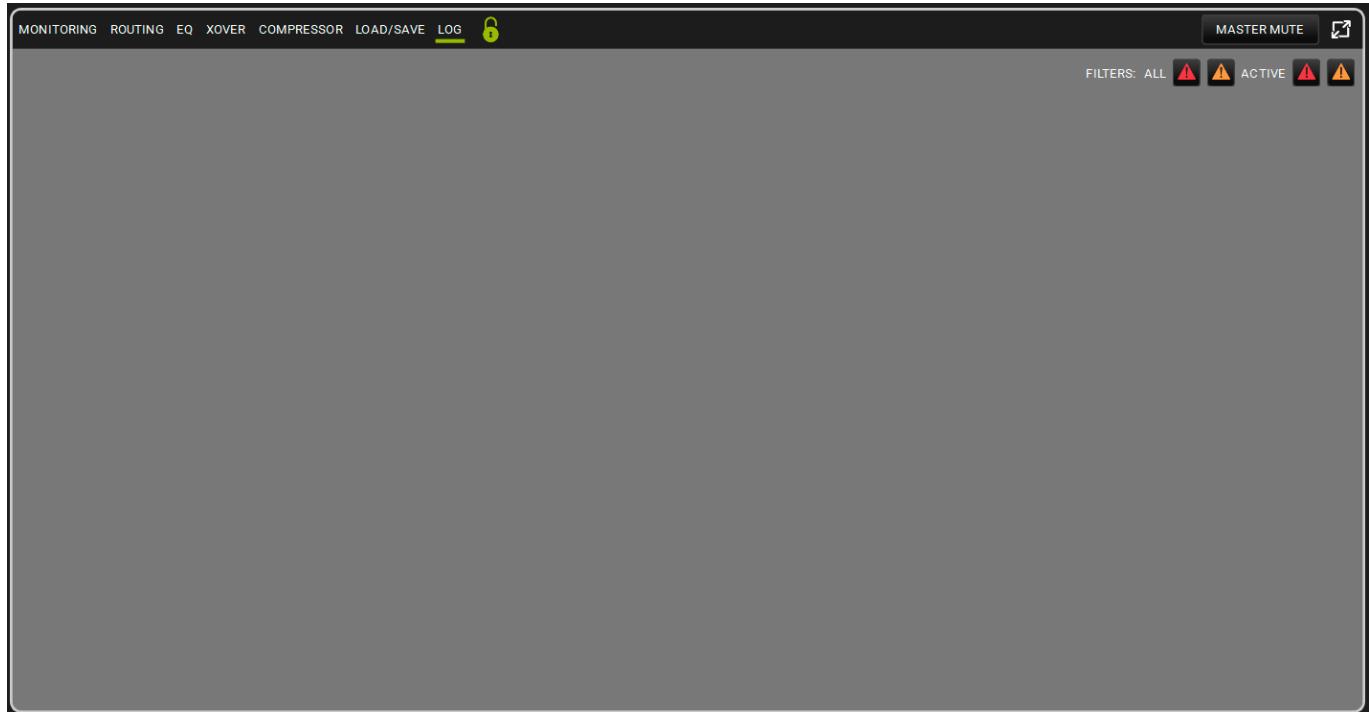
Permet de bypasser le traitement des canaux

## 5.1.6. LOAD/SAVE (CHARGER/SAUVEGARDER)



Dans cet écran vous pouvez nommer, sauvegarder et charger une liste préréglée.

### 5.1.7. LOG (JOURNAL)



Dans cet écran, vous pouvez afficher le journal d'utilisation de l'AC26N. Vous trouverez également une liste d'avertissemens et de pannes.

Les couleurs suivent la norme **AURORA NET**.

## 6. MATCHING (CORRESPONDANCE)

**AURORA NET** vous permet de configurer un projet hors ligne puis, une fois connecté à un réseau, de transmettre les configurations à tous les nouveaux dispositifs connectés (par exemple lors d'un spectacle en direct).

Dans ce cas, les ARTICLES, GROUPES, HUBS DE RÉSEAUX et PROCESSEURS n'existent qu'en tant que dispositifs virtuels. Ces dispositifs

ne s'activent correctement que lorsqu'ils sont allumés, connectés et reconnus.

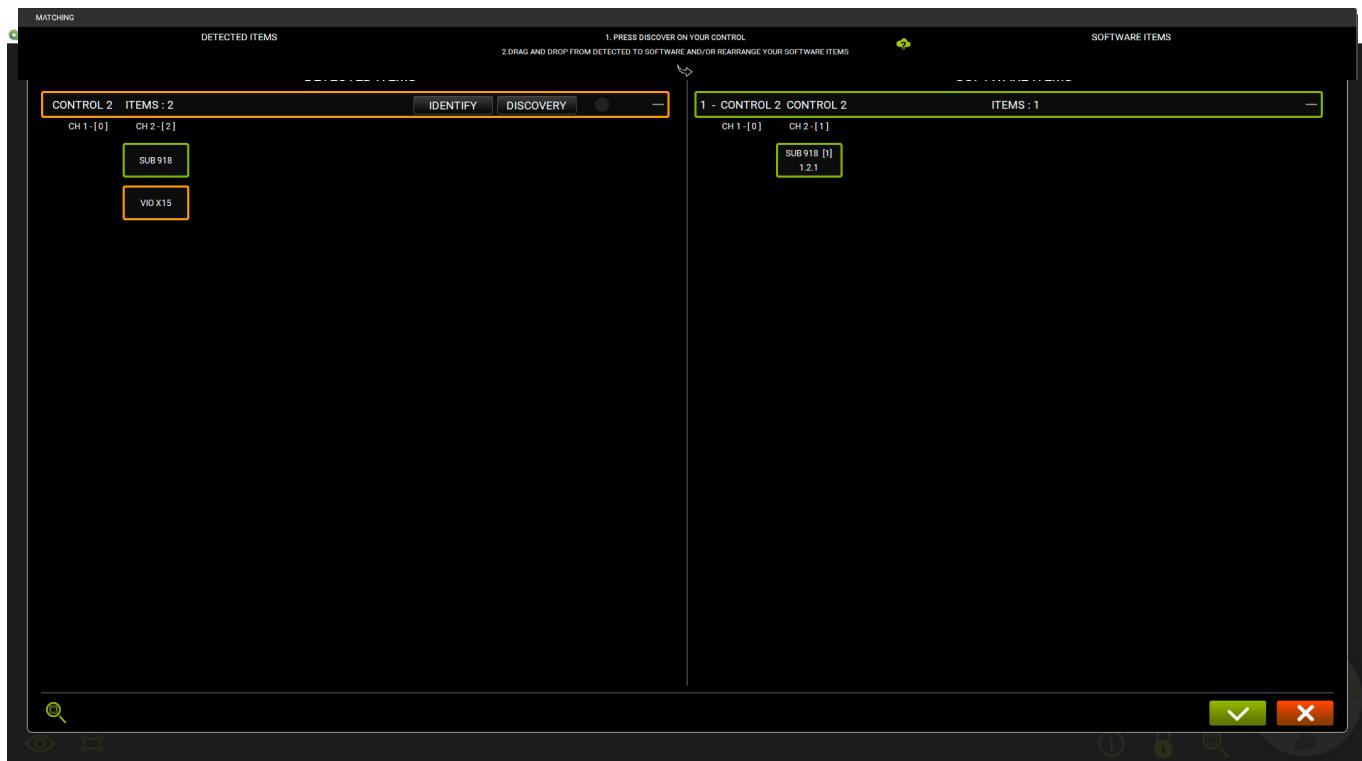
Veuillez noter, s'il existe une déconnexion partielle d'un dispositif lorsque celui-ci se trouve en ligne, les dispositifs dans la liste du projet peuvent ne pas afficher réellement ceux qui sont actifs.

La caractéristique de « correspondance » essaie de résoudre ceci en affichant un écran avec une interface simplifiée.

Cette fenêtre s'ouvre automatiquement lorsque vous créez un réseau (en utilisant le bouton GO ONLINE (ALLER EN LIGNE), voir le chapitre 3.2 pour plus d'information), ou de façon manuelle, en cliquant sur l'icône suivant de la barre d'opération ARTICLE :



## 6.1. SOFTWARE/DETECTED MATCHING (CORRESPONDANCE LOGICIELLE/DÉTECTÉE)



Comme décrit ci-dessus, dans un milieu de MATCHING (CORRESPONDANCE), vous trouverez deux sections :

- ARTICLES DÉTECTÉS
- ARTICLES LOGICIEL

À la fin de cette page, vous trouverez un bouton de découverte

Sur la section des ARTICLES DÉTECTÉS, vous trouverez les boutons et . Voir le CHAPITRE 3.2 pour plus d'informations.

Les couleurs sont importantes pour comprendre le comportement de CORRESPONDANCE :

VERT : indique que l'ARTICLE est listé (SOFTWARE ITEMS [ARTICLE LOGICIEL] : vert) et détecté (DETECTED ITEMS [ARTICLES DÉTECTÉS] : vert) dans le projet.

ORANGE : indique l'ARTICLE a été détecté, mais n'est pas listé dans le projet (SOFTWARE ITEMS [ARTICLES LOGICIEL] : orange), ou qu'il se trouve dans le projet, mais n'est pas détecté (DETECTED ITEMS [ARTICLES DÉTECTÉS] : orange).

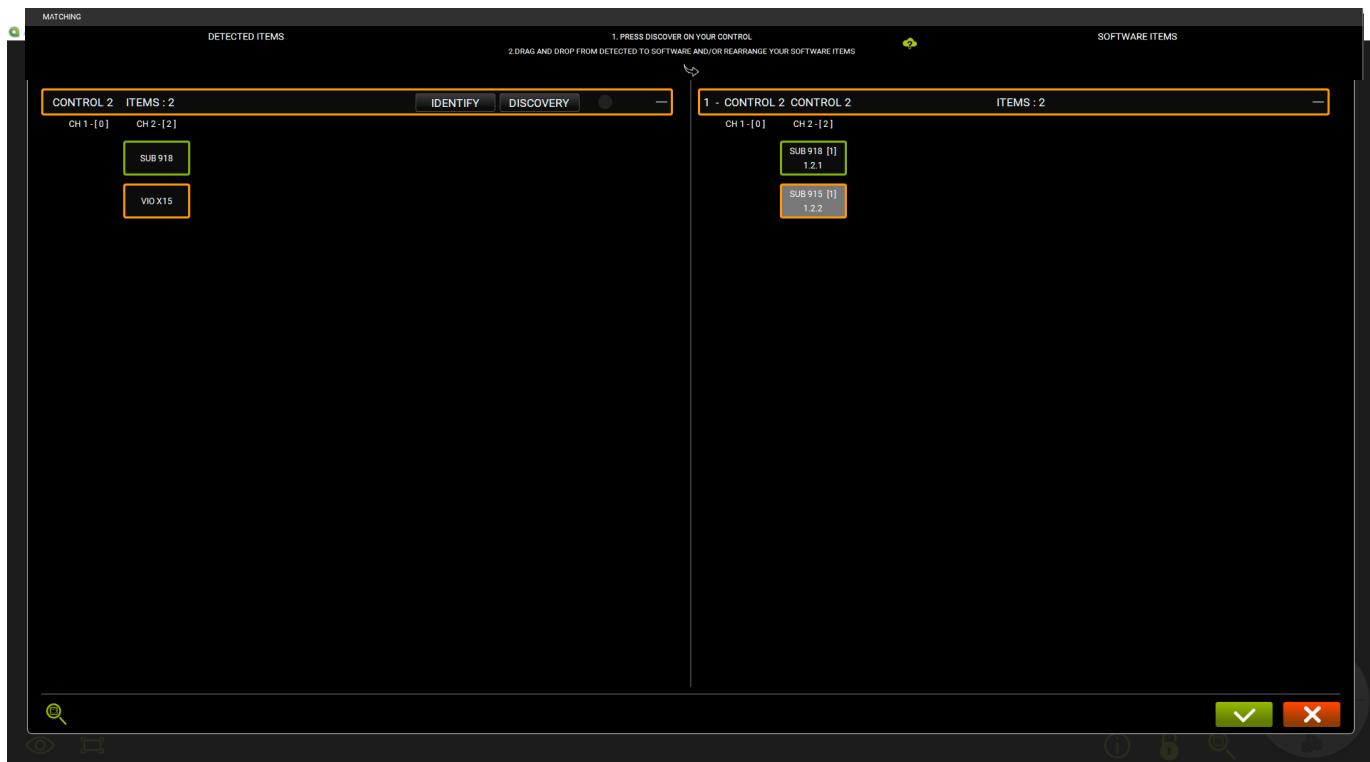
La sélection multiple peut être effectuée de 2 manières :

1. En maintenant la touche CTRL enfoncée, vous ne sélectionnez avec le clic gauche de la souris que les éléments choisis.
2. En maintenant la touche SHIFT enfoncée : avec le clic gauche sur le premier et le dernier élément, le tout est sélectionné.

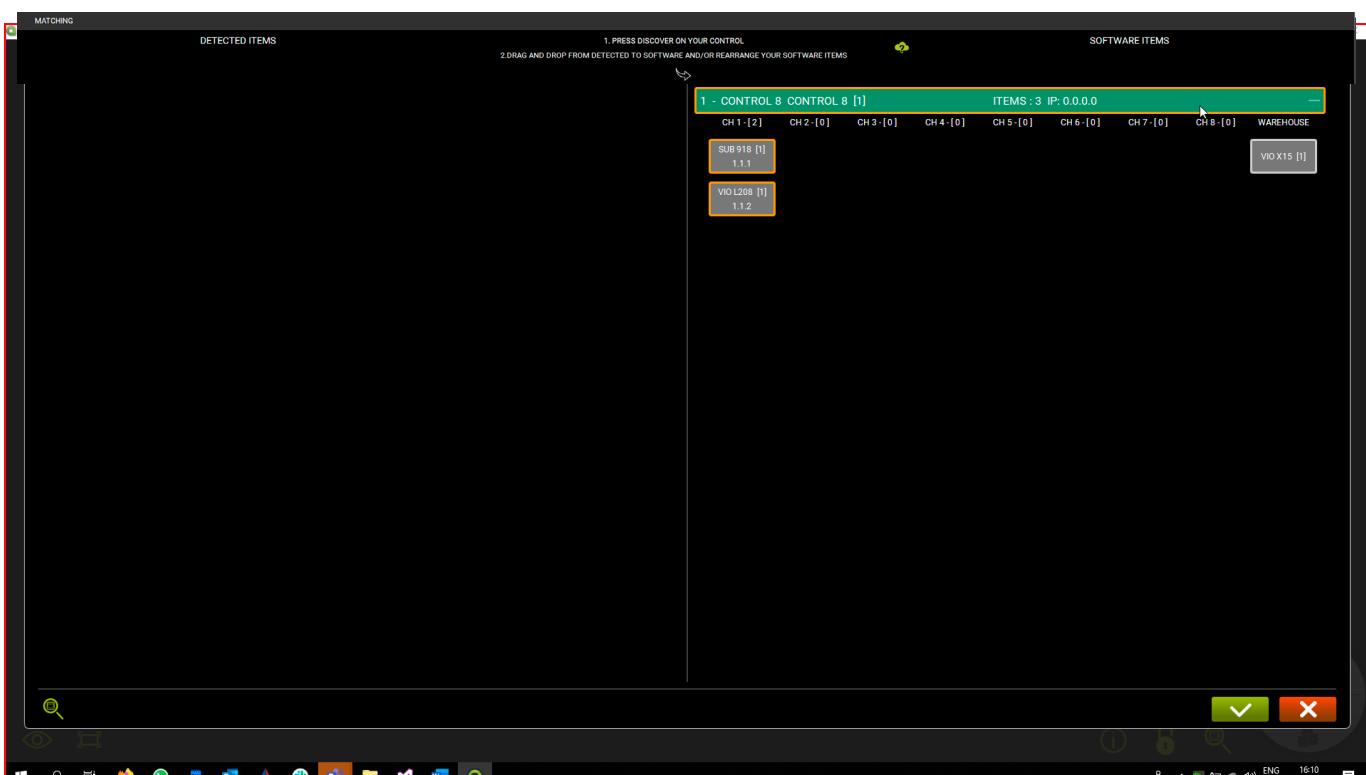
Dans les exemples de l'image ci-dessous, le caisson de basses (SUB 918) se trouve dans le projet et bien connecté, le haut-parleur (VIO X15) est détecté, mais n'est pas dans le projet, et un caisson de basses (SUB 915) est présent dans le projet, mais n'est pas détecté.

Sur cet écran, vous pouvez utiliser la fonction glisser-déposer pour ajouter l'ARTICLE VIO X15 (présent dans le monde réel) dans le projet.

L'ARTICLE qui n'est pas détecté (SUB 918 dans cet exemple) sera gardé dans un champ appelé WAREHOUSE (ENTREPÔT) (voir le chapitre suivant pour plus d'informations).



## 6.2. WAREHOUSE STORAGE (STOCKAGE DANS L'ENTREPÔT)



Si un ARTICLE qui ne se trouve pas dans le projet est détecté, vous pouvez l'ajouter à cette liste. Glisser et déposer l'ITEM (ARTICLE) qui vient d'être détecté dans la section SOFTWARE ITEMS (ARTICLES LOGICIEL). Dans le cas où l'ARTICLE présent dans la section SOFTWARE ITEMS (ARTICLES LOGICIEL) n'est pas détecté, il est déplacé vers la colonne WAREHOUSE (ENTREPÔT), comme dans l'exemple ci-dessus (dans ce cas l'ARTICLE est un VIO X15).

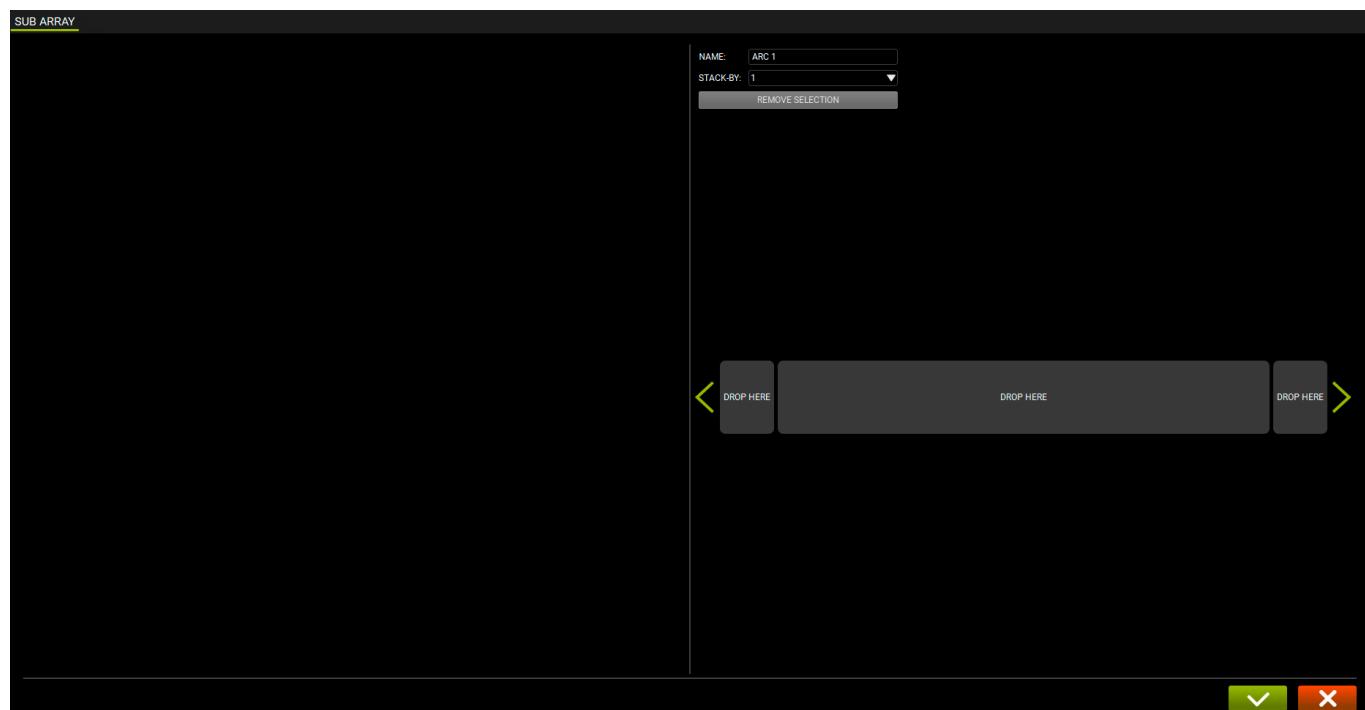
## 7. ARC SUB

L'environnement ARC SUB vous permet de définir et de contrôler une configuration de caissons de basses répartie sur le devant de la scène :

Cela constitue un type particulier de « GROUPES », dans lequel les ARTICLES ne peuvent être que des caissons de basses.

Les caissons de basses sont souvent utilisés dans un scénario d'essai, créant des réseaux directionnels à partir de sources ponctuelles omnidirectionnelles (en dessous de certaines fréquences).

Ceci implique l'utilisation de géométries de montage standard, et l'utilisation de délais liés au positionnement. Le contrôle combiné des paramètres dans un réseau en arc présente un son uniforme au public et permet de réduire des rétroactions non désirées (par exemple dans le cas d'une installation intérieure). Pour simplifier cette gestion, tous les paramètres nécessaires au contrôle d'un réseau de caissons de basses peuvent être regroupés et contrôlés dans un seul écran, appelé groupe ARC SUB.

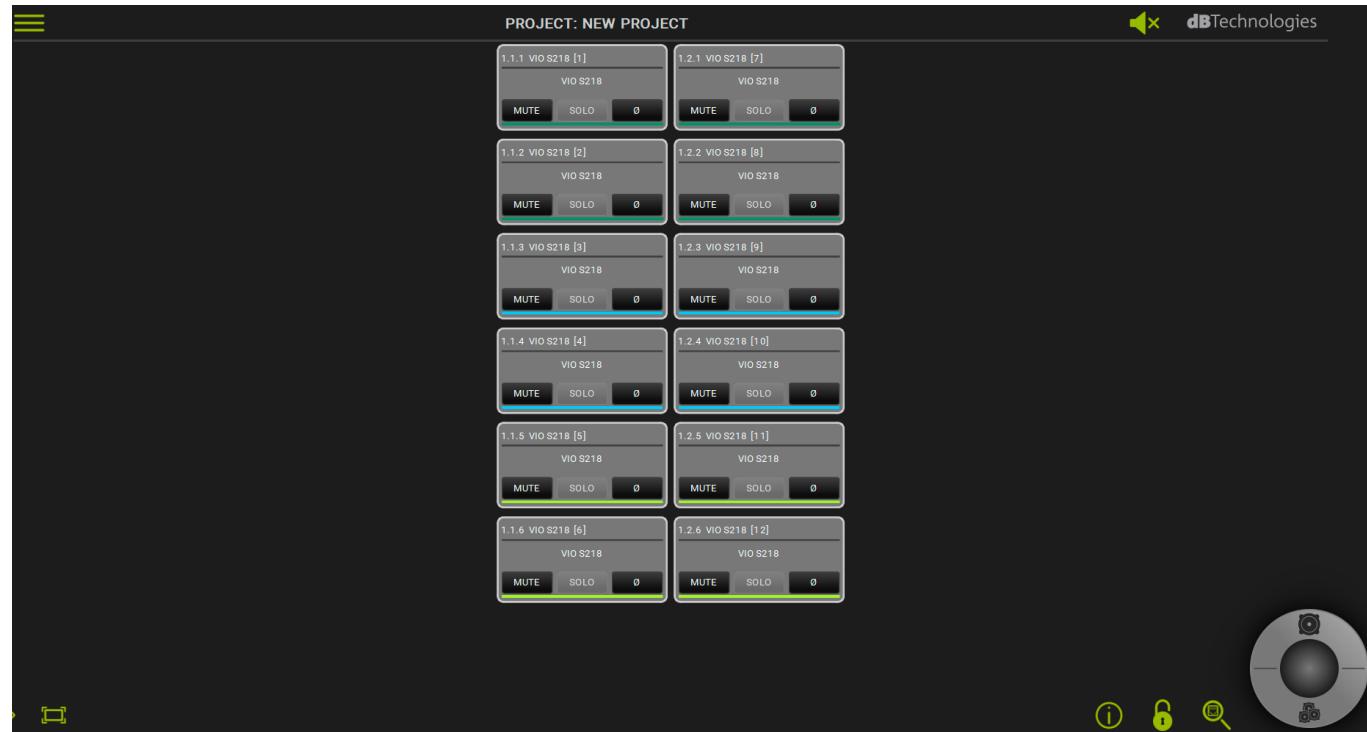


## 7.1. ARC SUB GENERATION (GÉNÉRATION ARC SUB)

Un ARC SUB peut être généré en glissant et déposant les ARTICLES caissons de basses. Le GROUPE généré est appelé ARC SUB.

### 7.1.1. ADD ITEMS (AJOUTER DES ARTICLES)

Ajouter des ARTICLES caissons de basses en utilisant la procédure standard comme décrit sur le chapitre 2.3.

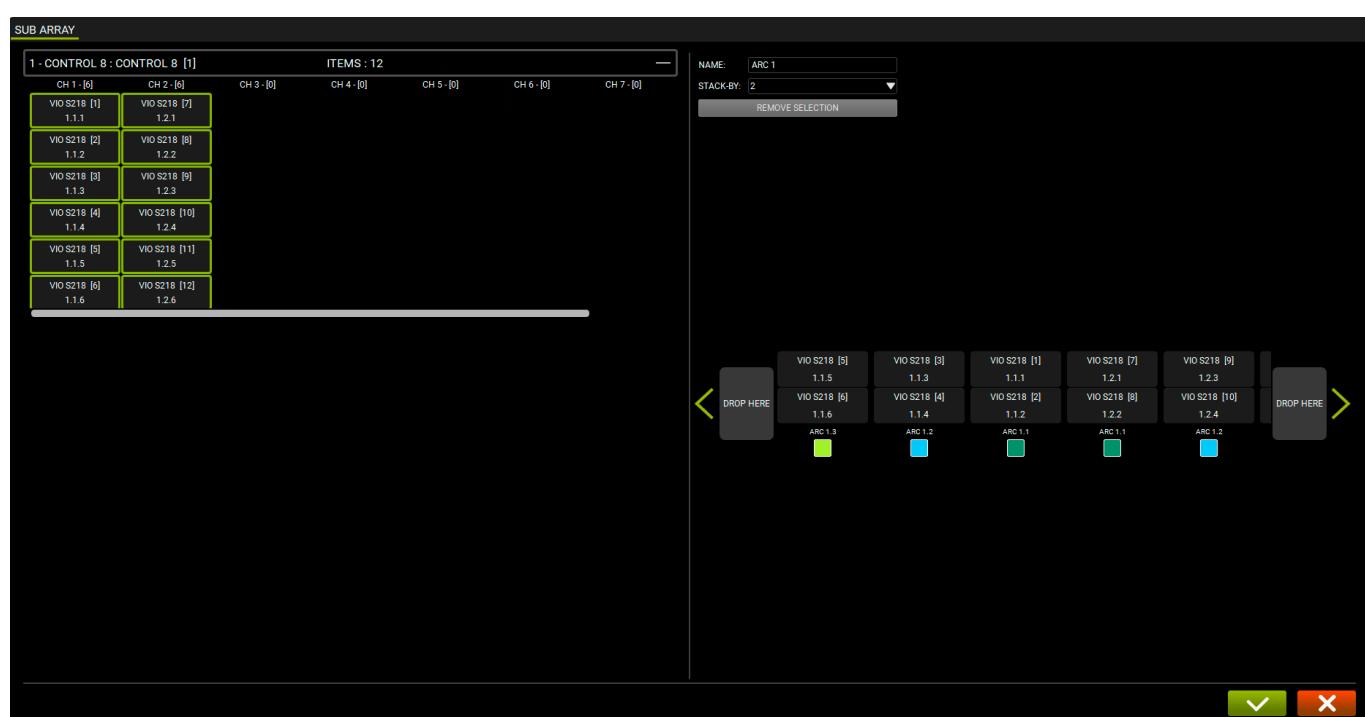
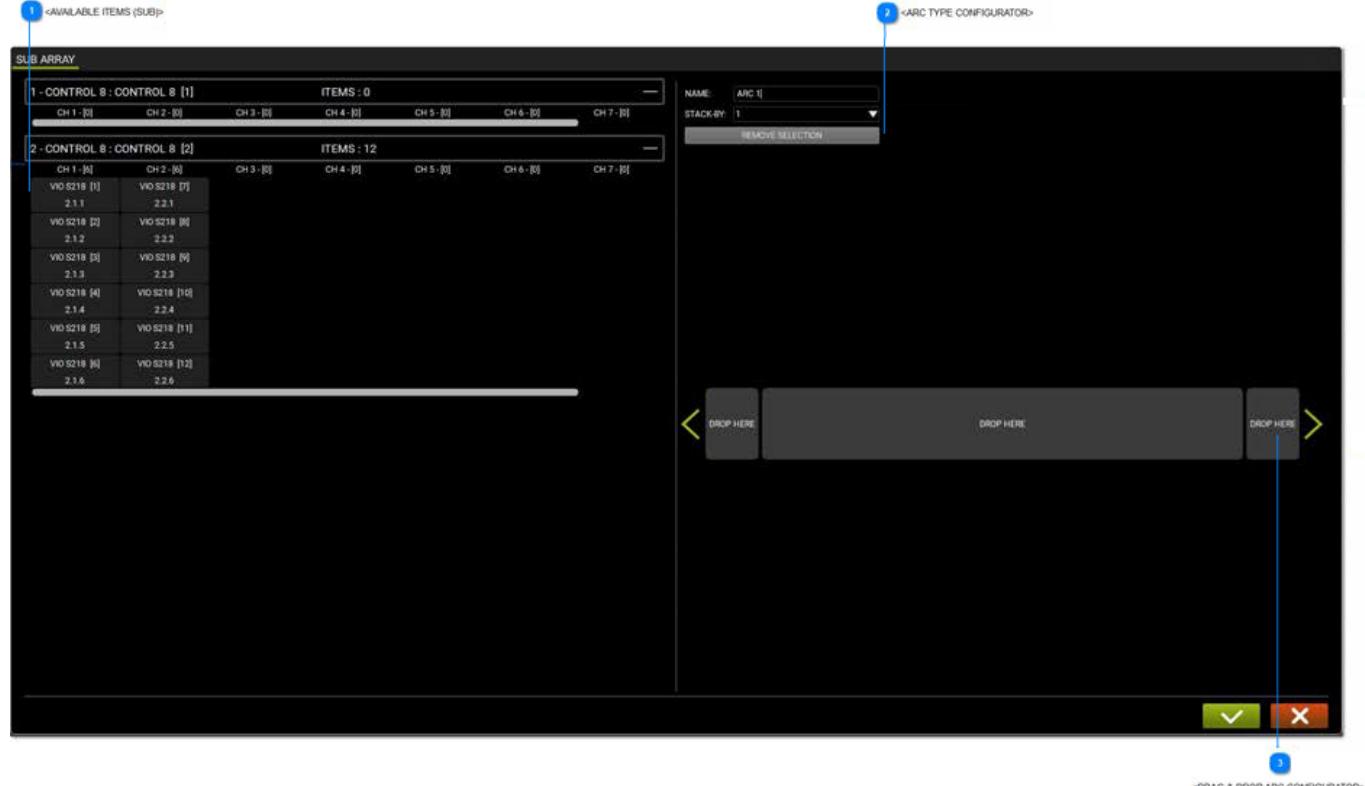


## 7.1.2. SUB PLACEMENT (SOUS-PLACEMENT)

Placer les caissons de basses, les groupant selon besoin.

Cet écran vous permet de glisser et de déposer, et les caissons de basses peuvent être placés sous forme empilée (en choisissant le nombre d'éléments)

et distribués au centre, à gauche et à droite (boîtes DROP HERE [DÉPOSER ICI]).



1

**AVAILABLE ITEMS (SUB) (ARTICLES DISPONIBLES (SUB))**

CH 1 - [6]	CH 2 - [6]
VIO S218 [1] 2.1.1	VIO S218 [7] 2.2.1
VIO S218 [2] 2.1.2	VIO S218 [8] 2.2.2
VIO S218 [3] 2.1.3	VIO S218 [9] 2.2.3
VIO S218 [4] 2.1.4	VIO S218 [10] 2.2.4
VIO S218 [5] 2.1.5	VIO S218 [11] 2.2.5
VIO S218 [6] 2.1.6	VIO S218 [12] 2.2.6

Les ARTICLES disponibles (caissons de basses) sont affichés sur la partie gauche de l'écran. Si un ARTICLE qui n'est pas un caisson de basses est affiché, il ne pourra pas être utilisé dans l'ARC SUB.

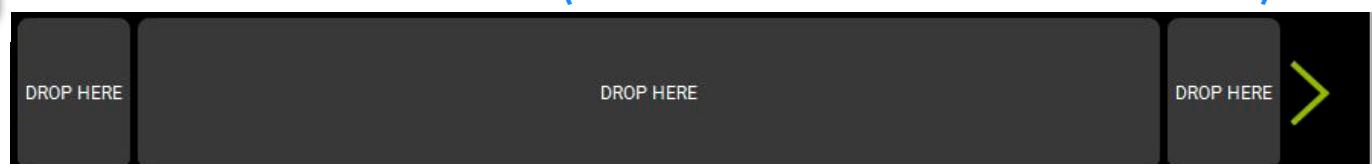
2

**ARC TYPE CONFIGURATOR (CONFIGURATEUR DE TYPE D'ARC)**

NAME:	ARC 1
STACK-BY:	1 ▾
<b>REMOVE SELECTION</b>	

Il est possible de taper le NAME (NOM) de l'ARC SUB sur la partie droite de cet écran et de choisir son nombre dans la configuration empilée.

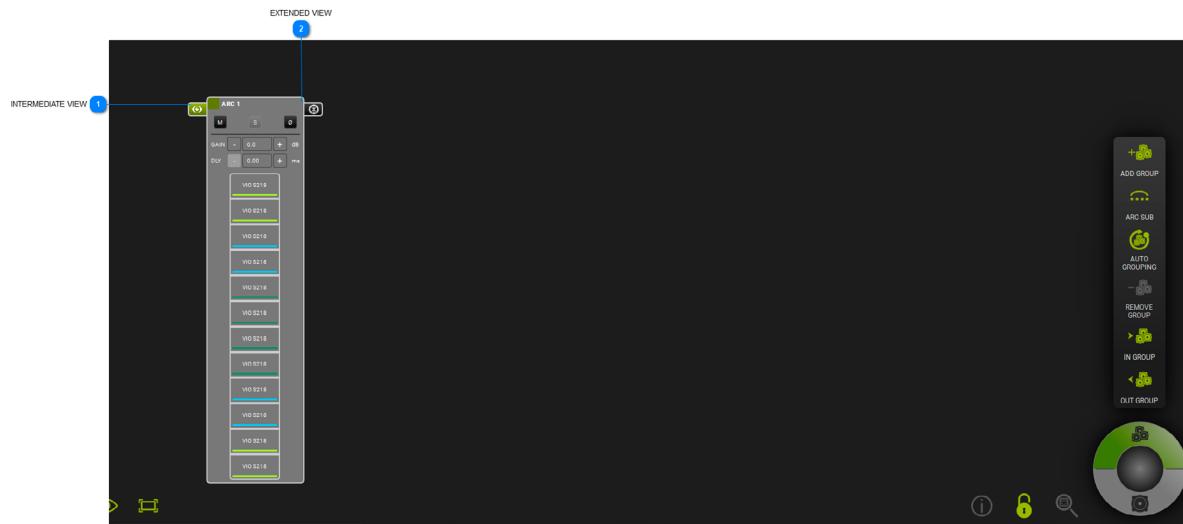
3

**DRAG & DROP ARC CONFIGURATOR (CONFIGURATEUR GLISSEZ-DÉPOSER DE L'ARC)**

En plaçant les caissons de basses dans la boîte DROP HERE (DÉPOSER ICI), les caissons de basses sont listés en suivant la règle d'empilement du CONFIGURATEUR DE TYPE D'ARC.

## 7.2. ARC SUB CONTROL (CONTROL D'ARC SUB)

Une fois l'ARC SUB créé, il peut être contrôlé comme un GROUPE, de façon que l'écran de contrôle puisse être accédé avec la vue détaillée.



### 1 INTERMEDIATE VIEW (VUE INTERMÉDIAIRE)



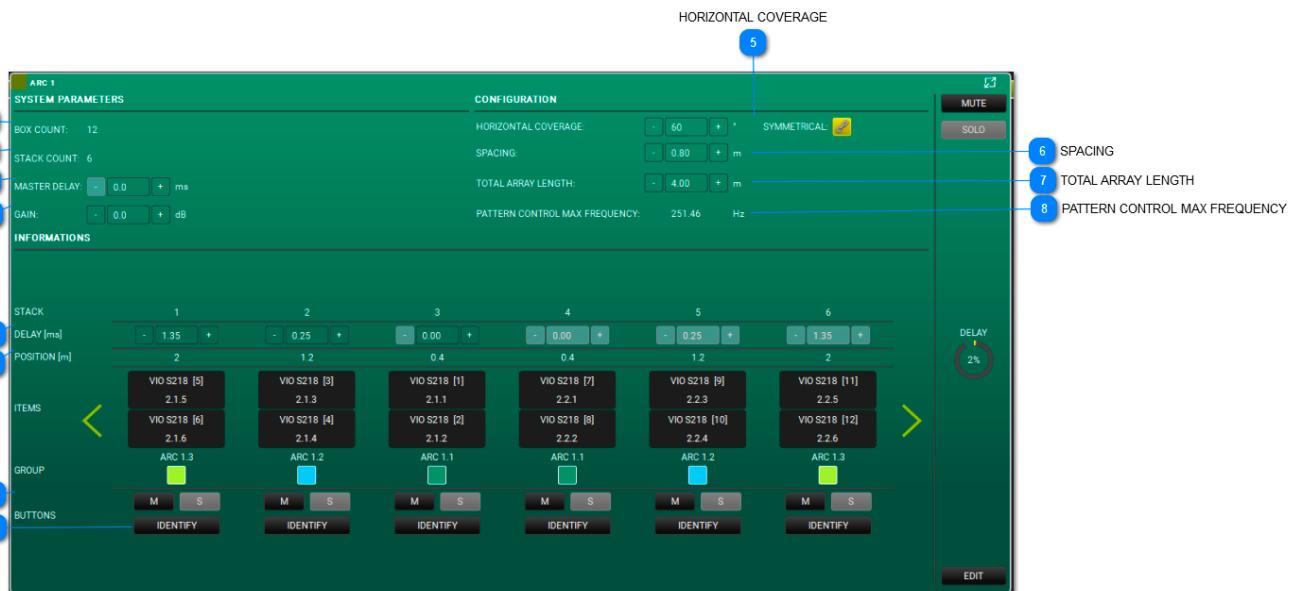
Active une vue intermédiaire de l'ARC SUB, affichant ses ITEMS (ARTICLES).

### 2 EXTENDED VIEW (VUE DÉTAILLÉE)



Vous permet de visualiser et de régler tous les paramètres appliqués à un GROUPE ARC SUB.

## 7.2.1. GROUP CONTROL (CONTRÔLE DE GROUPE)



### 1 BOX COUNT (COMPTAGE DES BOÎTES)

**BOX COUNT:** 12

Affiche de nombre de caissons de basses dans le groupe.

### 2 STACK COUNT (COMPTAGE DES PILES)

**STACK COUNT:** 6

Ceci liste le nombre de piles dans le groupe.

### 3 MASTER DELAY (DÉLAI MASTER)

**MASTER DELAY:** - 0.0 + ms

Vous pouvez choisir le délai de l'arc (plage : 0.0 - 61.2ms).

### 4 GAIN

**GAIN:** - 0.0 + dB

Vous pouvez choisir le gain de l'arc (plage : -90 - 10.0dB).

### 5 HORIZONTAL COVERAGE (COUVERTURE HORIZONTALE)

**HORIZONTAL COVERAGE:** - 60 + ° SYMMETRICAL:

Vous pouvez choisir l'angle de couverture désiré (plage : 0 - 180°) et de choisir une norme symétrique.

### 6 SPACING (ESPACEMENT)

**SPACING:** - 0.80 + m

Vous pouvez choisir l'espacement entre les caissons de basses empilés (plage : 0.1 - 25.00m).

### 7 TOTAL ARRAY LENGTH (LONGUEUR TOTALE DU RÉSEAU)

**TOTAL ARRAY LENGTH:** - 4.00 + m

Vous pouvez choisir la longueur totale du réseau (plage : 0.2 - 50.00).

### 8 PATTERN CONTROL MAX FREQUENCY (FRÉQUENCE MAX. DE CONTRÔLE DE MOTIF)

**PATTERN CONTROL MAX FREQUENCY:** 251.46 Hz

Cette valeur est créée à partir des données de configuration.

### 9 **DELAY (DÉLAI)**

DELAY [ms]	-	1.35	+
------------	---	------	---

Vous pouvez régler le délai de pile unique.

### 10 **POSITION**

POSITION [m]	2
--------------	---

Cette valeur est créée à partir des données de configuration.

### 11 **MUTE/SOLO**

M	S
---	---

Ces boutons contrôlent les fonctions MUTE et SOLO de la pile sélectionnée.

### 12 **IDENTIFY (IDENTIFIER)**

IDENTIFY
----------

Ce bouton, si appliqué, vous permet d'identifier la pile de dispositifs.

## 8. INTÉGRATION AVEC LE PROTOCOLE OSC POUR LE CONTRÔLE À DISTANCE DEPUIS APPLI

**AURORA NET**, par le biais du standard OSC (Open Sound Control), peut être contrôlée à distance via réseau Wi-Fi ou par câble.

Il faut :

- la réalisation d'un réseau RDNet avec Aurora NET afin de contrôler tous les dispositifs souhaités
- activer dans les préférences d'Aurora l'utilisation d'OSC, l'IP de l'interface et le port d'entrée et de sortie (voir la figure 3)
- connecter un dispositif de contrôle (doté d'une appli exploitant le protocole OSC) à un réseau Wi-Fi / par câble configuré selon les réglages reportés dans **AURORA NET** (voir la figure d'exemple 2)
- utiliser le vocabulaire des commandes disponible dans la section spécifique du logiciel (voir le détail de la figure 1)

Pour visualiser un exemple de référence, voir la figure ci-dessous (figure 2)



FIGURE 1

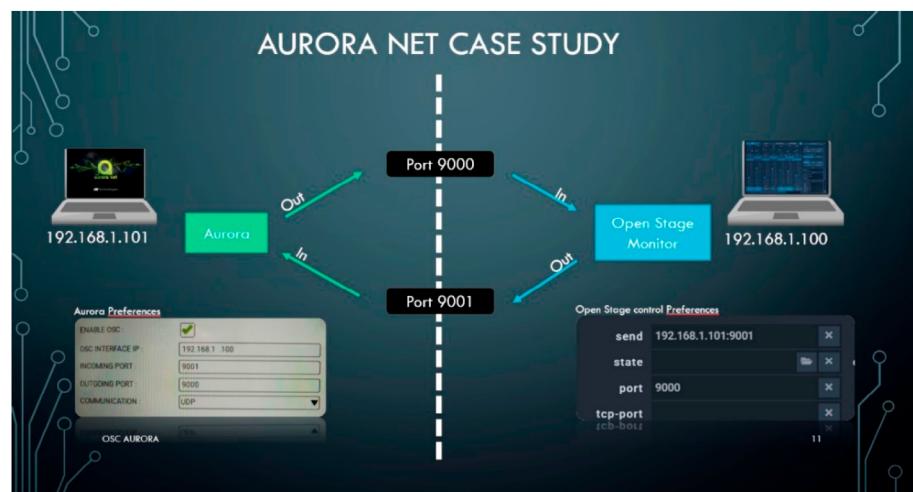


FIGURE 2

Après le lancement de Aurora Net, le menu affiche les options parmi lesquelles on peut sélectionner la rubrique OSC pour les différents réglages réseau (figure 3), et une icône spéciale active l'option du menu dictionnaire permettant de configurer les commandes par le biais d'applications tierces prévues à cet effet (non fournies).

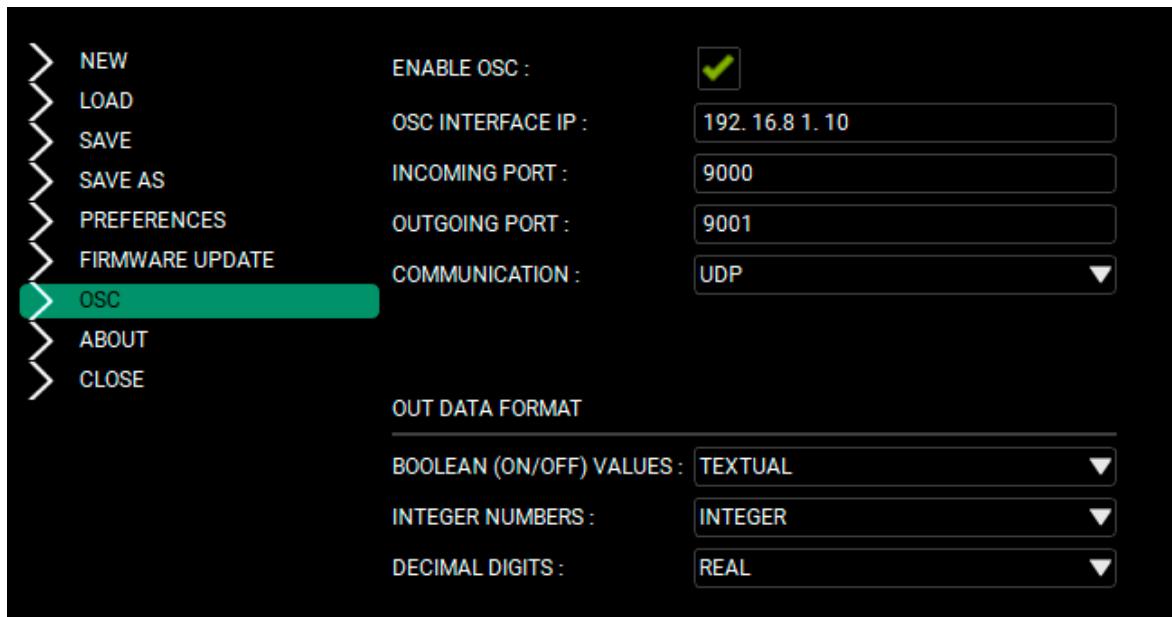
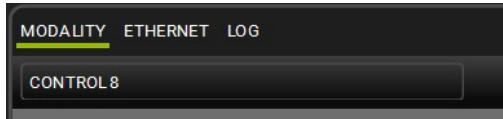


FIGURE 3

## 9. COULEURS ET AVERTISSEMENTS

Les couleurs affichées sur l'écran présentent des informations importantes.  
Veuillez les prendre en compte dans vos projets.

- GRIS/PAS DE COULEUR :



Le projet est HORS LIGNE.

- SURLIGNÉS EN VERT :



Le projet est EN LIGNE.

- SURLIGNÉS EN ORANGE :



Ces messages d'avertissement sont décrits sur la section LOG (JOURNAL) dans les ITEMS (ARTICLES).

- SURLIGNÉS EN ROUGE :



Ces erreurs (généralement des problèmes de matériel) sont décrites sur la section LOG (JOURNAL) dans les ITEMS (ARTICLES).

## ÍNDICE

<b>1. INFORMACIÓN GENERAL</b>	<b>337</b>
1.1. BIENVENIDO.	338
1.2. REQUISITOS DEL SISTEMA	339
1.3. INSTALACIÓN	340
<b>2. CONTROLES</b>	<b>341</b>
2.1. MAIN MENU BUTTON	344
2.2. TOOLBAR	347
2.3. CONTROL WHEEL: ITEMS Y GROUPS	350
2.4. USO DEL ZOOM	360
<b>3. CONECTARSE Y ENTRAR ONLINE</b>	<b>361</b>
3.1. CONFIGURACIÓN DE LA RED	362
3.2. IDENTIFICAR, CONECTARSE ONLINE	364
<b>4. ITEM Y GROUP PARAMETERS</b>	<b>367</b>
4.1. ITEM PARAMETERS	368
4.2. GROUP PARAMETERS	373
<b>5. AC26N - PROCESADOR DIGITAL DE AUDIO</b>	<b>377</b>
5.1. VENTANA PRINCIPAL	378
5.1.1. SECCIÓN MONITORING	379
5.1.2. SECCIÓN ROUTING	382
5.1.2.1. CADENA DE PROCESAMIENTO DE LA ENTRADA	386
5.1.2.2. OUTPUT PROCESSING CHAIN	389
5.1.3. SECCIÓN EQ	393
5.1.4. SECCIÓN XOVER	395
5.1.5. SECCIÓN COMPRESSOR	397
5.1.6. SECCIÓN LOAD/SAVE	403
5.1.7. SECCIÓN LOG	404
<b>6. MATCHING</b>	<b>405</b>
6.1. SOFTWARE/DETECTED MATCHING	406
6.2. ALMACENAMIENTO EN EL WAREHOUSE	408
<b>7. ARC SUB</b>	<b>409</b>
7.1. GENERACIÓN DE UN ARC SUB (ARCO DE SUBWOOFERS)	410
7.1.1. AÑADIR ITEMS	411
7.1.2. SUB PLACEMENT	412
7.2. ARC SUB CONTROL	414
7.2.1. GROUP CONTROL	415
<b>8. INTEGRACIÓN CON EL PROTOCOLO OSC PARA EL CONTROL REMOTO DESDE LA APLICACIÓN</b>	<b>417</b>
<b>9. COLORES Y AVISOS</b>	<b>418</b>

## 1. INFORMACIÓN GENERAL

### DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

*La información contenida en el presente documento está sujeta a cambios sin previo aviso.*

*El software descrito en este manual está sujeto a un Acuerdo de Licencia.*

*Todos los derechos reservados.*

### SOBRE LA VERSIÓN DEL PROGRAMA Y ESTE MANUAL

1. *Las capturas de pantalla están tomadas de un sistema operativo Windows.*
2. *Para la visualización se ha elegido la opción “DARK”.*

## 1.1. BIENVENIDO.

¡Gracias por su compra!

**AURORA NET** es la aplicación de software insignia diseñada para configurar y administrar los sistemas de sonido profesionales de dBTechnologies. Es una herramienta multiplataforma, orientada al tacto, que se puede utilizar con un ratón o un dispositivo de pantalla táctil.

También permite:

- trabajar online, configurando inmediatamente una red de audio basada en RDnet Control 2 o Control 8;
- trabajar offline, guardar un proyecto y recuperar proyectos en un instante.

La filosofía de **AURORA NET** crea un entorno gráfico fácil de usar, en el que los dispositivos de audio o de control se denominan **ITEMS**. Estos **ITEMS** se pueden configurar y controlar extensamente, y recibir información sobre su estado en tiempo real. También es posible organizar los **ITEMS** en **GROUPS** en función de uno o más parámetros lógicos o físicos.

## 1.2. REQUISITOS DEL SISTEMA

**AURORA NET** es un software multiplataforma.

Los requisitos mínimos del sistema son las especificaciones que debe tener el ordenador para poder usar el software. Puede que se necesite un sistema más potente para ciertas tareas o proyectos más grandes.

- MAC OS X versión 10.12 (SIERRA) o superior (solo 64 bits)  
CPU Intel dual-core o superior  
4 GB RAM
- WINDOWS 7 (solo 64 bits) SP1 o superior  
CPU Intel o AMD dual-core o superior  
4 GB RAM
- SE REQUIEREN PUERTOS USB/ETHERNET (PARA CONECTAR EL CONTROL 2 / CONTROL 8)

*Mac, Mac OS y OS X son marcas comerciales de Apple Inc. registradas en los Estados Unidos y en otros países. Intel es una marca registrada de Intel Corporation en los Estados Unidos y otros países. AMD es una marca registrada de Advanced Micro Devices. Todos los demás nombres de productos y empresas son marcas comerciales y registradas de sus respectivos propietarios. Todas las especificaciones pueden cambiar sin previo aviso.*

## 1.3. INSTALACIÓN

### Crear una cuenta

Los archivos de instalación están disponibles solo para los usuarios registrados. Comprobar el estado de registro en:

<http://www.dbtechnologies.com/en/support/my-account>

### Descargar la instalación para PC o MAC

Los archivos de instalación están disponibles para la descarga en este enlace:

<http://www.dbtechnologies.com/en/downloads.aspx>

Como alternativa, una vez que se inicia sesión, se puede controlar la sección **MY ACCOUNT** para ver las descargas disponibles.

### PC con Windows

Después de la descarga, hacer doble clic en el archivo para la extracción automática. A continuación, abrir la carpeta que aparece y hacer doble clic en el archivo de configuración .exe.

### OS X

Después de la descarga, abrir la imagen del disco. Arrastrar **AURORA NET** a la carpeta de Aplicaciones.

## 2. CONTROLES

La ventana de proyectos de AURORA NET permite gestionar los ajustes y las operaciones.

MAIN MENU BUTTON



WORKSPACE



&lt;MUTE ALL&gt;

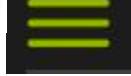


PROJECT: NEW PROJECT

dBTechnologies

TOOLBAR

### 1 MAIN MENU BUTTON



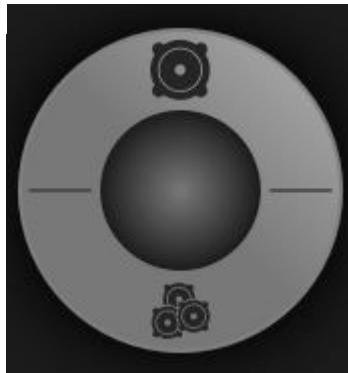
Da acceso al archivo principal y a las preferencias.

### 2 TOOLBAR



Permite utilizar las principales herramientas para el control del proyecto.

### 3 CONTROL WHEEL



Permite gestionar los ITEMS y los GROUPS.

4

**WORKSPACE**

Muestra los proyectos con sus parámetros y configuraciones. Para ajustar la vista, mantener pulsado el botón derecho del ratón y moverla en la dirección deseada. Si se utiliza un panel táctil o un dispositivo de pantalla táctil, tocar con dos dedos en un espacio vacío para mover en la dirección deseada. Utilizar el botón izquierdo del ratón (o un dedo si utiliza una pantalla táctil) para seleccionar objetos.

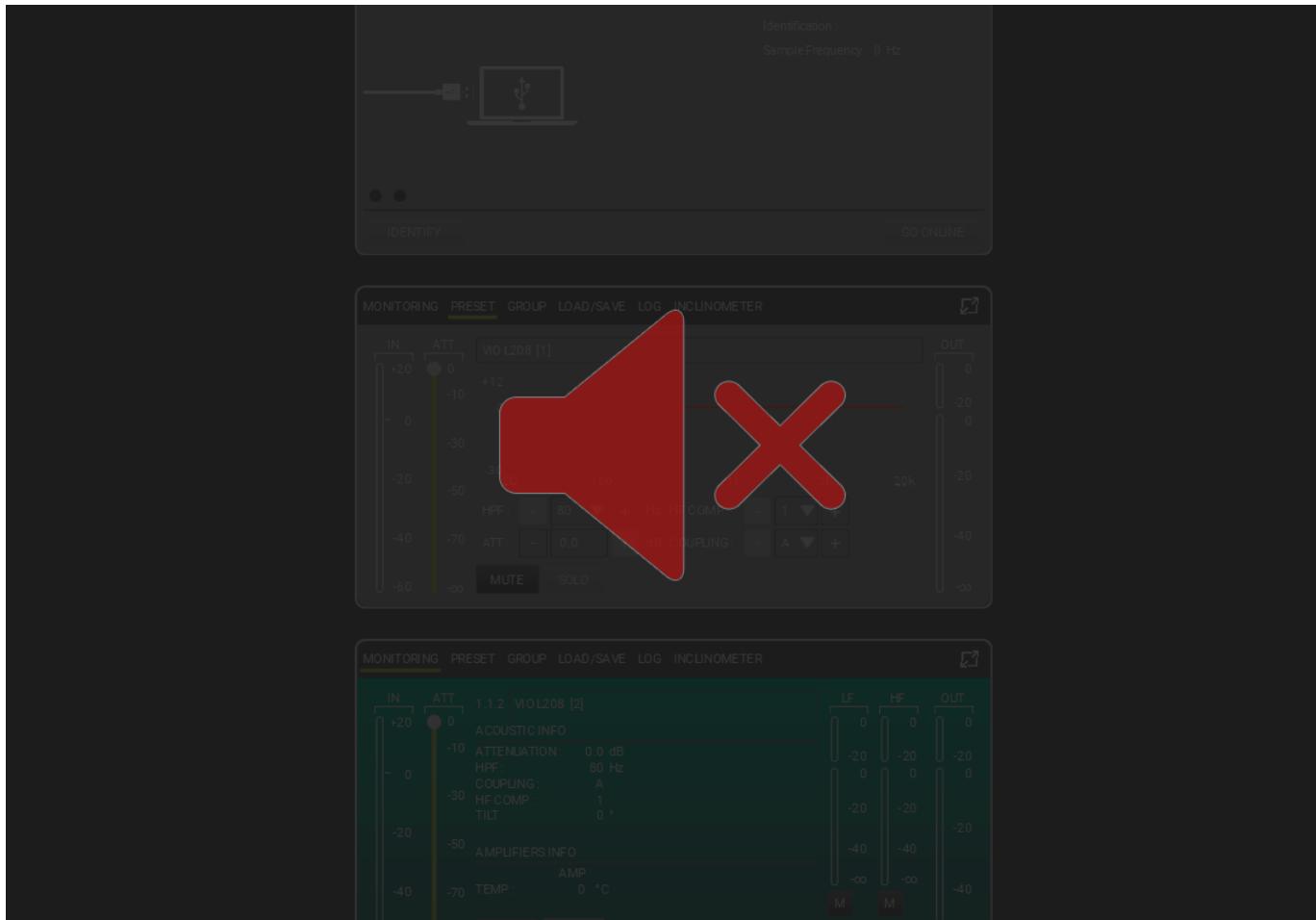
5

**<MUTE ALL>**

Esta función silencia instantáneamente todos los dispositivos conectados. Cuando se selecciona, aparece un mensaje de confirmación.



Para desactivar esta función, hacer clic en el ícono que aparece en el centro de la pantalla.



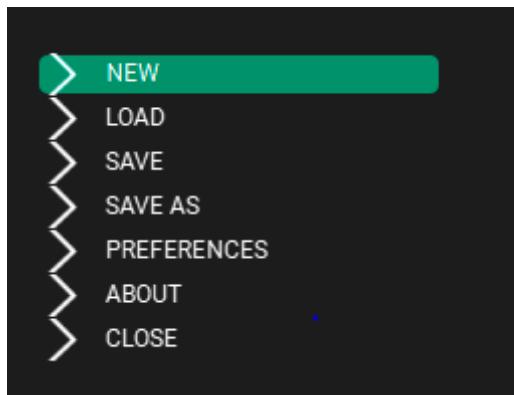
### NOTE

*Si las funciones están disponibles, los botones son verdes.*

*Si el proyecto está vacío o las funciones no están disponibles, son grises.*

## 2.1. MAIN MENU BUTTON

El **MAIN MENU BUTTON** permite acceder al archivo principal y a las preferencias:



Es posible:



Etiquetar y guardar el proyecto en la ubicación deseada del ordenador.



Encontrar y cargar un proyecto existente.



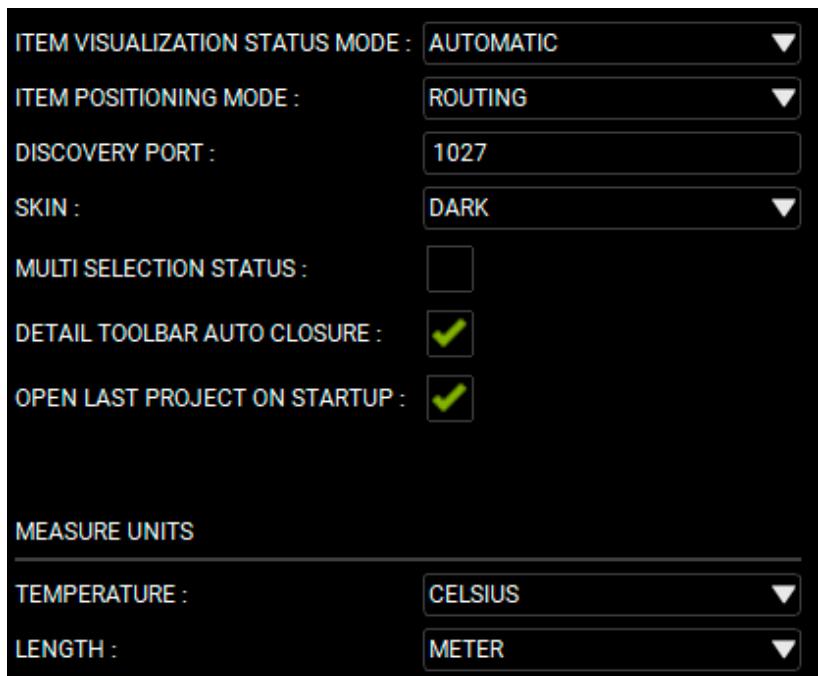
Guardar un proyecto con los últimos cambios.



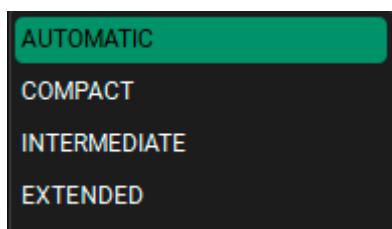
Guardar un proyecto nuevo o modificado, etiquetarlo y elegir la ubicación deseada.



Seleccionar y modificar las preferencias siguientes:

**ITEM VISUALIZATION STATUS MODE :**

Esta preferencia configura el estado de los objetos en el espacio de trabajo del proyecto.



**Automatic** (vista automática): muestra los detalles de los elementos de manera dinámica. Desplazarse con el ratón para una vista más o menos detallada.

**Compact** (vista compacta): muestra los detalles de los elementos en un formato corto y fijo.

**Intermediate** (vista intermedia): muestra los detalles de los elementos de forma intermedia y fija.

**Extended** (vista ampliada): muestra los detalles de los elementos en su forma más completa.

**ITEM POSITIONING MODE :**

Esta configuración permite modificar el orden en que el software posiciona los elementos. Las opciones son las siguientes:

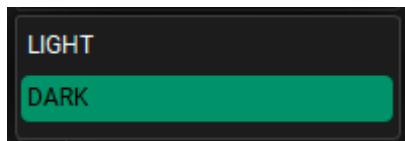


**Routing**: el posicionamiento de los elementos depende de su ID de red.

**NFC**: el posicionamiento de los elementos es automático y depende de la posición física del dispositivo.

**DISCOVERY PORT :**

Esta preferencia permite seleccionar el puerto en caso de conexión por Ethernet (solo configuración con Control 8). Tener en cuenta que para la configuración inicial de la conexión Ethernet se requiere un puerto USB. El número de puerto por defecto es “1027”.

**SKIN :**

El usuario puede elegir entre la visualización **Light** o **Dark** (clara u oscura), dependiendo de las condiciones de iluminación de fondo.

**MULTI SELECTION STATUS :** 

Al marcar **MULTI SELECTION STATUS**, se habilita la selección de más de un objeto (elementos, grupos). Esta función es útil para los dispositivos de pantalla táctil (similar a la función de CTRL en Windows o CMD en OS X).

**DETAIL TOOLBAR AUTO CLOSURE :** 

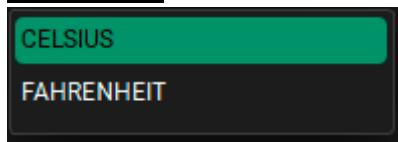
Al marcar **DETAIL TOOLBAR AUTO CLOSURE**, se habilita el cierre



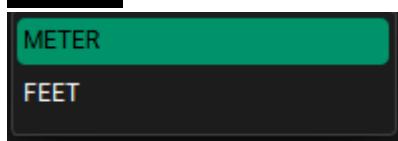
automático del **VIEW MODE**. Véase el siguiente capítulo sobre la “TOOLBAR”, para más información.

**OPEN LAST PROJECT ON STARTUP :**

Al marcar **OPEN LAST PROJECT ON STARTUP**, se preguntará al usuario si quiere cargar el último proyecto cuando abre el programa.

**TEMPERATURE :**

Esta preferencia permite seleccionar Celsius o Fahrenheit para mostrar los valores de temperatura.

**LENGTH :**

Esta preferencia permite elegir Metres (metros) o Feet (pies) para mostrar los valores de distancia.



Sirve para obtener información sobre la versión del software, el correo electrónico de la asistencia y los módulos de código abierto.



Cierra el menú principal

## 2.2. TOOLBAR

La **TOOLBAR** permite utilizar las principales herramientas para el control del proyecto.



En particular:

### 1 VIEW MODE



Esta función permite elegir qué parámetro principal debe mostrarse para un elemento.



**MODEL:** los elementos se visualizan con el modelo del altavoz/subwoofer utilizado.

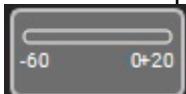
**ROUTING ID:** los elementos se visualizan con el ID de la red conectada.

**BUTTONS:** los elementos se muestran con los botones principales (por ejemplo, **MUTE/SOLO**) de cada altavoz/subwoofer.

**SUMMARY:** Muestra un resumen de los recursos utilizados en el ámbito de gain y delay.

**PRESET:** los elementos se muestran con la página de preajuste.

**INPUT METER:** los elementos se muestran con el nivel de entrada del altavoz/subwoofer, antes de cualquier procesamiento de audio.



(RANGO: -60 ÷ +20 dB)

**OUTPUT METER:** los elementos se muestran con el nivel de salida del altavoz/subwoofer.



(RANGO: -60 ÷ 0 dB)

**TEMP:** los elementos se muestran con el nivel de temperatura del dispositivo.

**TEST/IDENTIFY:** los elementos se visualizan con la identificación en tiempo real de los dispositivos conectados.

**NAME:** es posible etiquetar un elemento con un nombre personalizado. Por defecto, se utiliza el nombre del dispositivo y se le asigna un número progresivo.

**FIRMWARE:** Los elementos se visualizan con el número de la revisión del firmware de los dispositivos.

## 2 FIT TO ZOOM



Esta función permite ver todos los elementos del proyecto en una sola pantalla. Se puede modificar el tamaño de los iconos según el tamaño de la pantalla.

## 3 INSPECTOR



Esta función permite seleccionar y modificar parámetros comunes entre dos o más elementos.

El número de parámetros que se pueden modificar depende del tipo de altavoz/subwoofer.

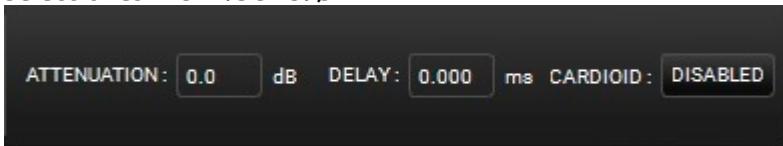
Si el parámetro es naranja, significa que tiene valores diferentes en dos de los elementos seleccionados.



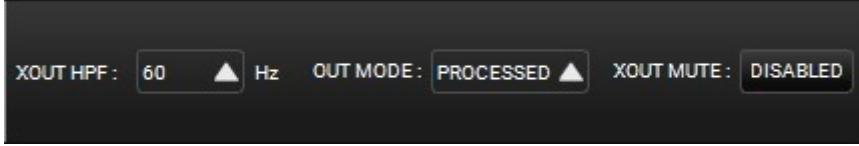
En el ejemplo mostrado arriba, los parámetros son:



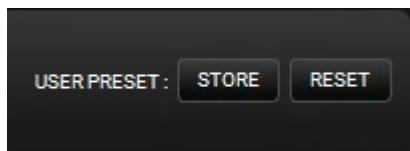
Selecciones MUTE/SOLO/Ø



Parámetros de ATTENUATION/DELAY/CARDIOID (atenuación/delay/cardioide)



Parámetros de FILTERS Y PROCESSING



Memorización/restablecimiento del **USER PRESET** (preajuste usuario)

4

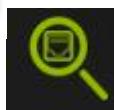
#### SHOW MODE



El **SHOW MODE** bloquea todos los ajustes de los parámetros principales (como ganancia, ecualización, etc.). Esta función es útil sobre todo para evitar cambios accidentales en los proyectos, por ejemplo, durante un live set. Además, la posición de los ITEMS y GROUPS y el uso de los menús correspondientes está bloqueado.

5

#### ETHERNET CONTROL DISCOVERY



Esta función permite al usuario encontrar y comprobar todos los controladores conectados por Ethernet.

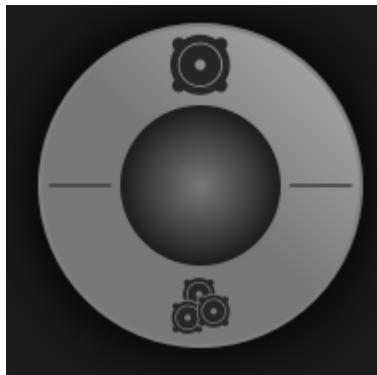


Los controladores identificados aparecen después de unos segundos.

##### **NOTE**

Para más información sobre la configuración de una red Ethernet, véase el capítulo "Configuración de la red".

## 2.3. CONTROL WHEEL: ITEMS Y GROUPS



La **CONTROL WHEEL** permite gestionar **ITEMS** y **GROUPS**.

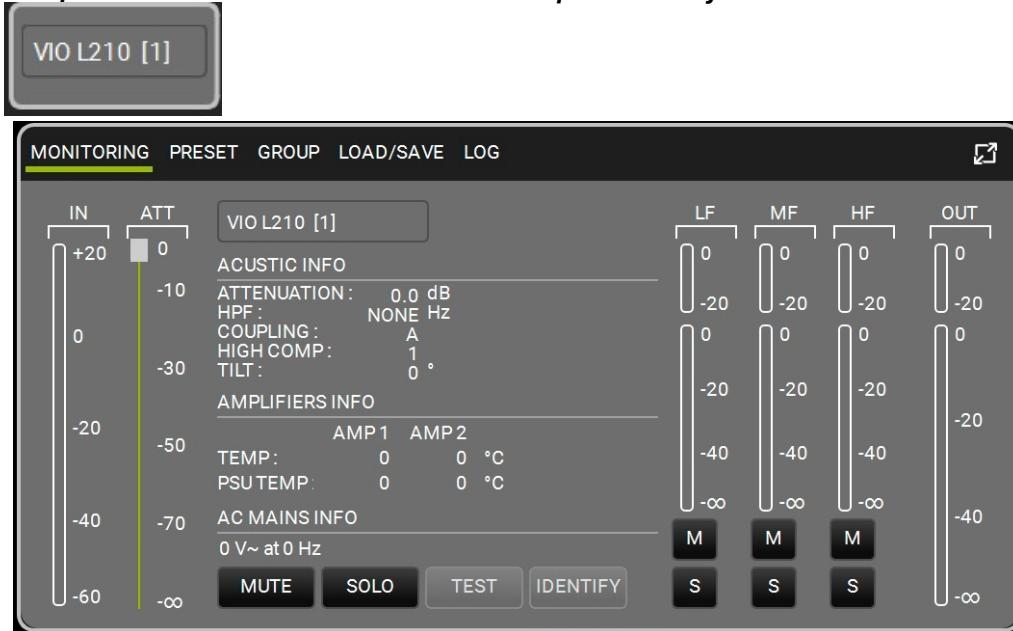
### 1 ITEMS



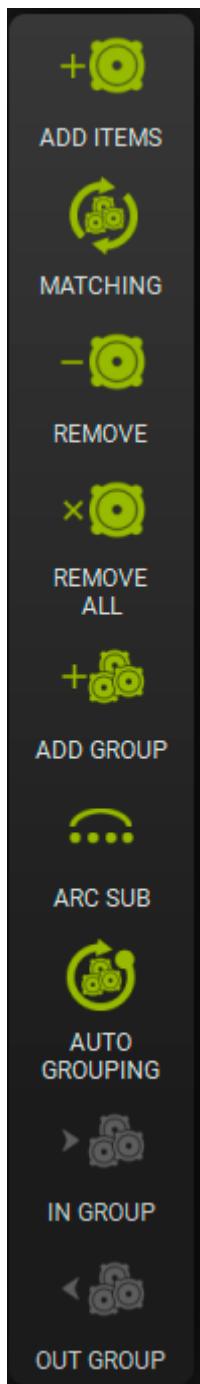
Los **ITEMS** son los bloques básicos de los proyectos.

#### **NOTE**

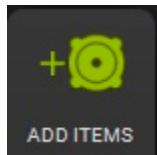
Cuando se visualiza un elemento, se puede hacer doble clic en él para abrir la ventana de sus parámetros principales. Para volver a la vista compacta, simplemente hacer clic en un punto vacío de la pantalla fuera de esta ventana o en el icono a la derecha. Para salir de la vista ampliada, pulsar la tecla **ESC** del teclado. Véase el capítulo **ITEM AND GROUP PARAMETERS** para más información.



Las opciones disponibles son:



## ADD ITEMS

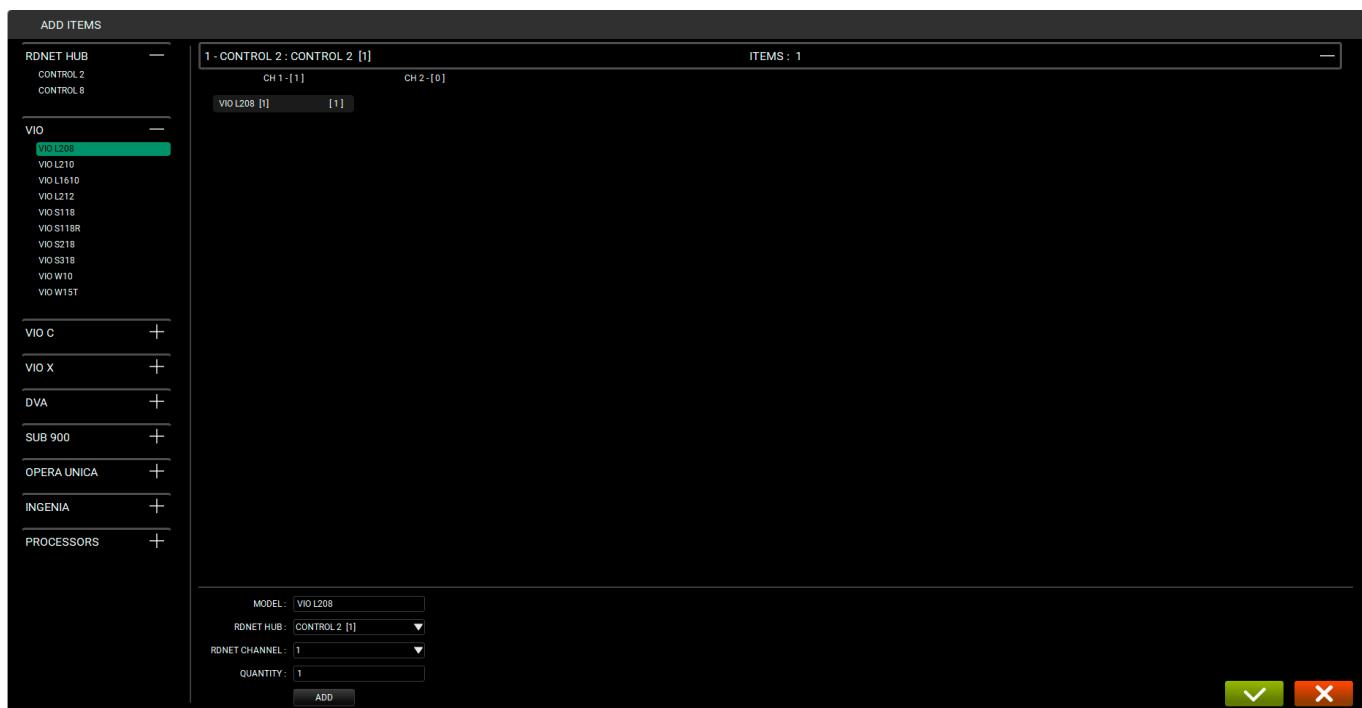


Esta función permite añadir uno o más elementos offline al proyecto.

Puede ser necesario crear un proyecto offline, por ejemplo, para usarlo en el tiempo de preparación antes de un evento en directo.

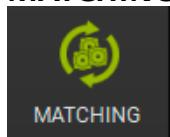
Al pulsar este botón, aparece la siguiente ventana.

Se recuerda que es necesario seguir estos pasos obligatorios: para seleccionar un producto, hacer clic en el botón **ADD** y luego en **✓**.



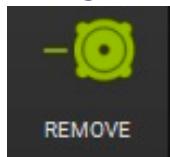
Es posible:  
 seleccionar el tipo de ITEM;  
 etiquetarlo;  
 seleccionar el HUB RDNET;  
 seleccionar el canal CH en una RED RDNET;  
 elegir el número de ITEMS que se quiere añadir;  
 eliminar un ITEM.

## MATCHING

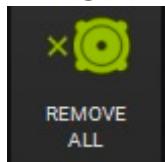


Esta función es útil para comparar los dispositivos existentes del proyecto con los que se detectan en tiempo real. Por ejemplo, un proyecto puede iniciarse sin altavoces o subwoofers conectados, y luego volver a abrirse cuando todos los dispositivos estén conectados en una red activa RDNET. En este caso, se puede utilizar esta función para hacer coincidir los dispositivos conectados. Véase el CAPÍTULO 6 para más información.

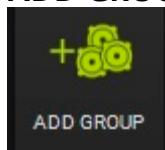
## REMOVE



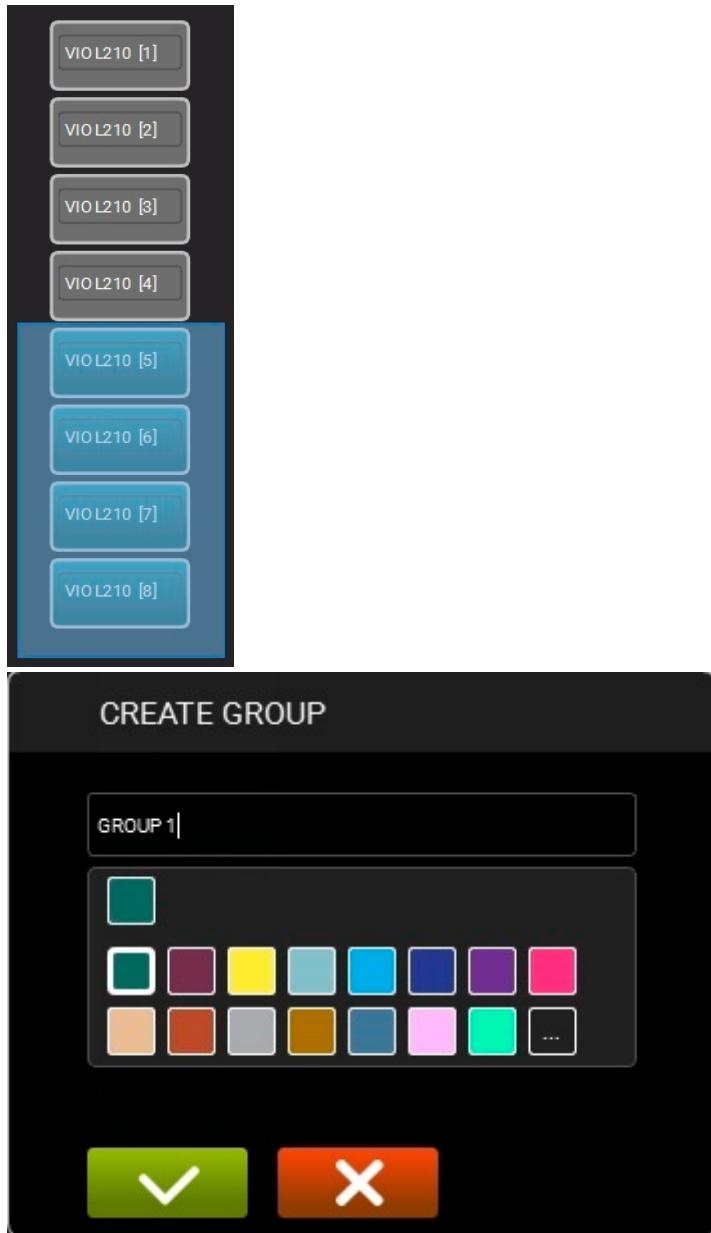
Esta función permite eliminar del proyecto uno o más elementos offline seleccionados. Si el ITEM está online (activo, conectado y reconocido), este botón está desactivado (en gris).

**REMOVE ALL**

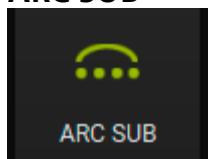
Esta función permite eliminar todos los elementos offline del proyecto.  
El cuadro de diálogo pide una confirmación.

**ADD GROUP**

Esta función permite reunir uno o más elementos offline del proyecto en un grupo.  
Un menú emergente permite etiquetar el grupo y elegir el color deseado.

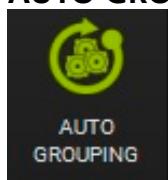


### ARC SUB

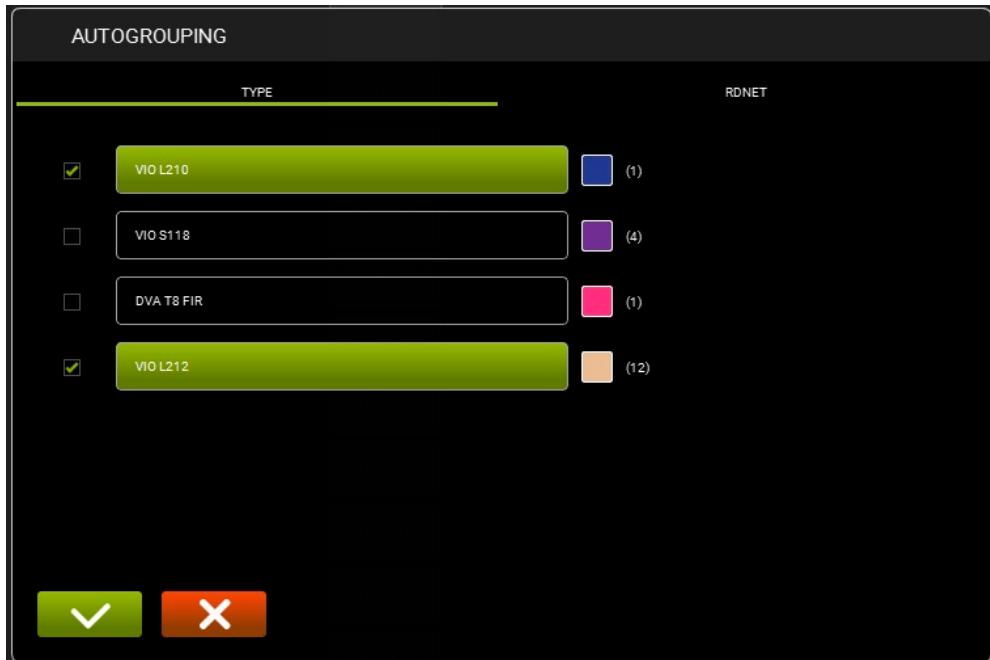


Esta función es particularmente útil para crear una sección de subwoofers en arco en una actuación en directo. Véase el capítulo 7 para más información.

### AUTO GROUPING



Esta función permite la agrupación automática de los elementos. Un cuadro de diálogo muestra la asignación automática sugerida para los grupos. El usuario puede confirmarla o modificarla. Haciendo clic en los colores, se muestra la página "Change Group Colour" (cambiar el color del grupo). En esta ventana también se pueden añadir colores personalizados.



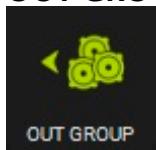
## IN GROUP



Permite agregar uno o más elementos seleccionados a un grupo existente.



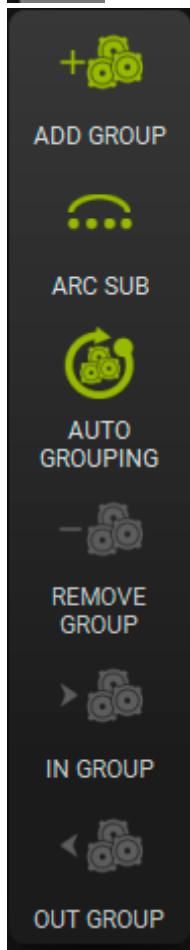
## OUT GROUP

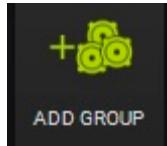


Permite eliminar uno o más elementos de un grupo.

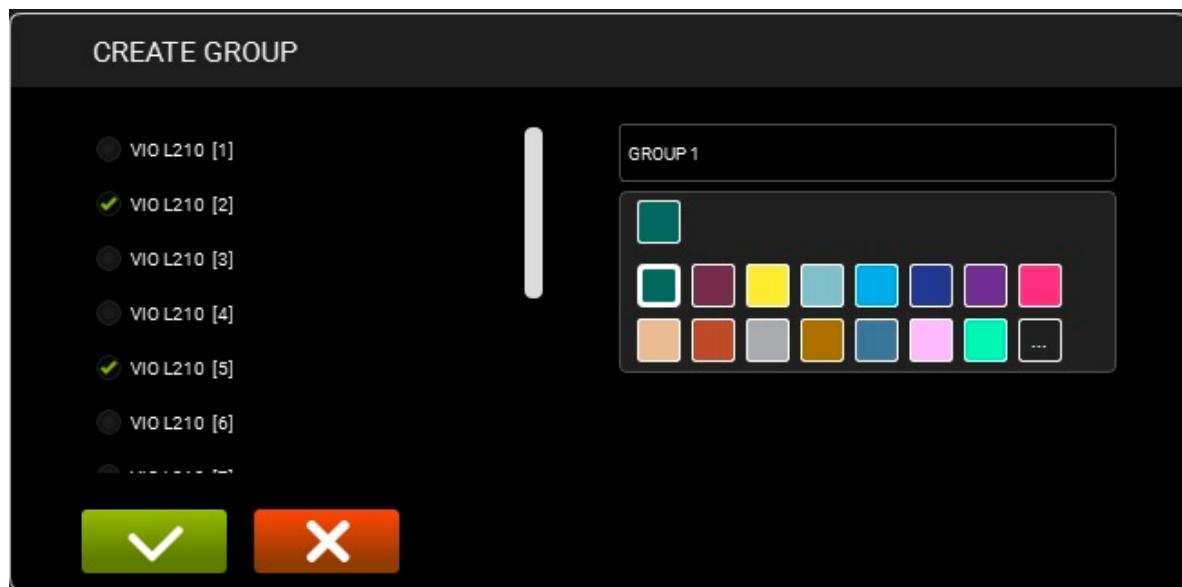


2

**GROUPS**

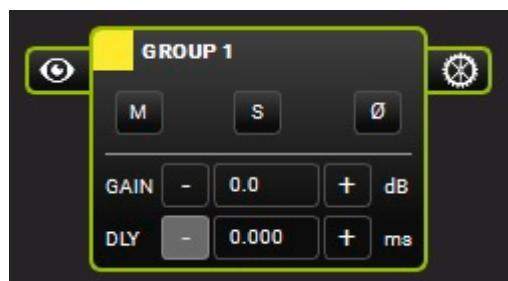
**ADD GROUP**

Permite crear un grupo de altavoces (los subwoofers no pueden formar un grupo). Los elementos agrupables se muestran en un cuadro de diálogo donde se puede elegir la etiqueta y el color del grupo.



Una vez creado, el grupo aparece como se muestra a continuación.  
Se pueden ajustar:

1. MUTE/SOLO/INVERT POLARITY
2. GANANCIA (GAIN)
3. DELAY (DLY)



También se puede modificar la **VIEW** y los **PARAMETERS** de un grupo.

**INTERMEDIATE VIEW**

El vista intermedia de un grupo que muestra sus **ITEMS**.

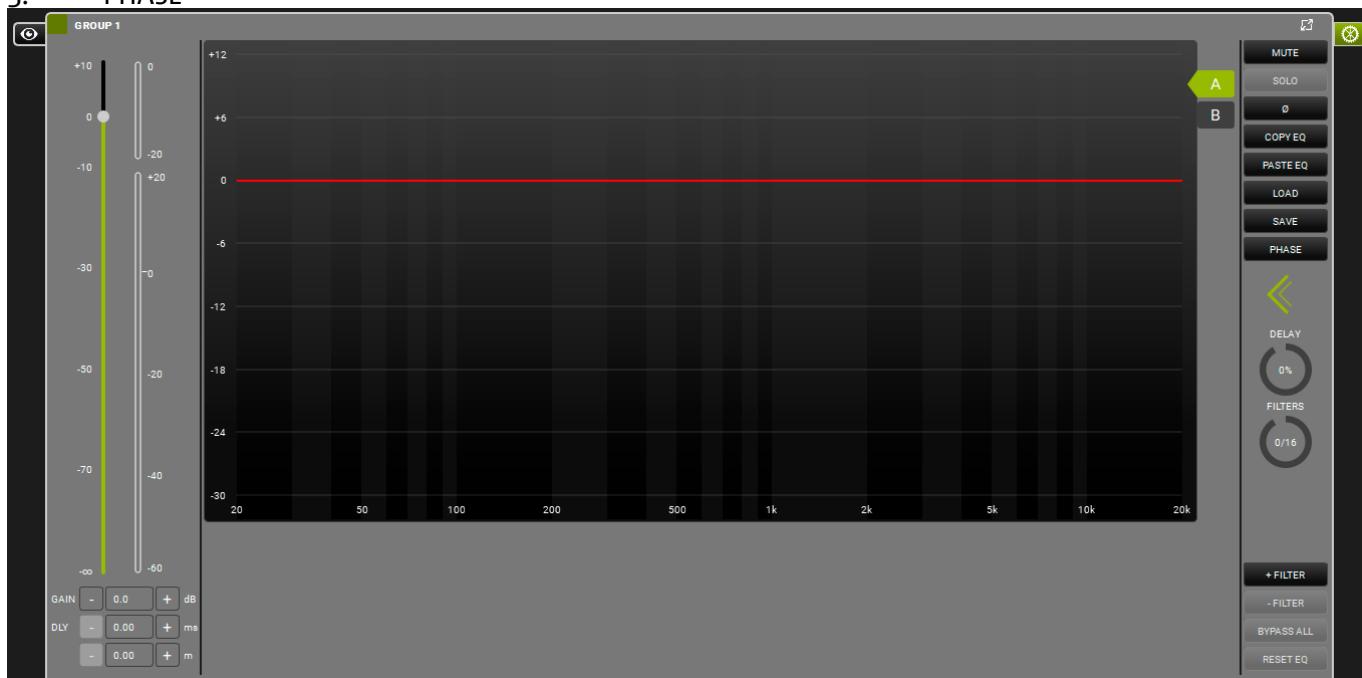


## EXTENDED VIEW



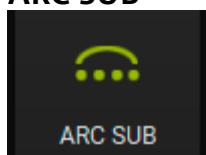
Permite ver y ajustar todos los parámetros de un grupo.  
Los principales parámetros son:

1. FILTERS (con las funciones “comparar” A/B, desactivación y restablecimiento)
2. GAIN/DELAY
3. MUTE/SOLO/POLARITY
4. COPY EQ/PASTE EQ/LOAD/SAVE
5. PHASE



Para más información, véase el capítulo “GROUP PARAMETERS”

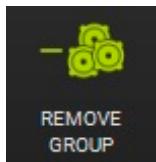
## ARC SUB



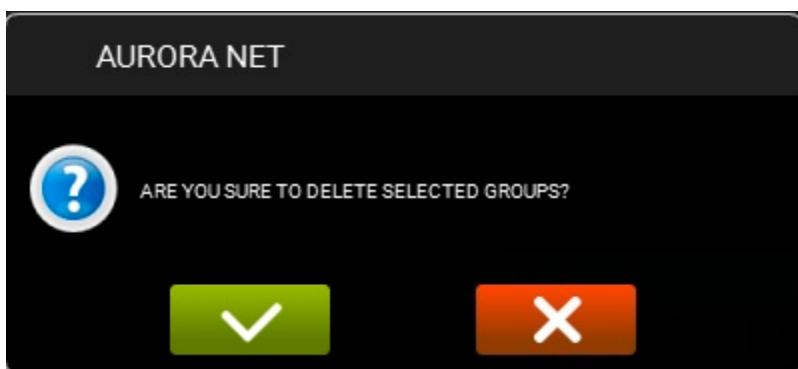
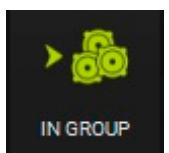
Esta función es particularmente útil para controlar una sección de subwoofers en arco en una actuación en directo.  
La sección, dependiendo de la elección del usuario, se ve como grupo en AURORA NET, por lo que sus parámetros se controlan en una sola pantalla.  
Véase el capítulo 7 para más información.

**AUTO GROUPING**

Esta función es la misma que se ha descrito antes para los ITEMS.

**REMOVE GROUP**

Esta función permite eliminar del proyecto un grupo seleccionado. Un cuadro de diálogo pide una confirmación.

**IN GROUP**

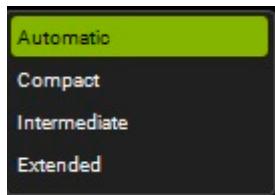
Esta función es la misma que se ha descrito antes para los ITEMS.

**OUT GROUP**

Esta función es la misma que se ha descrito antes para los ITEMS.

## 2.4. USO DEL ZOOM

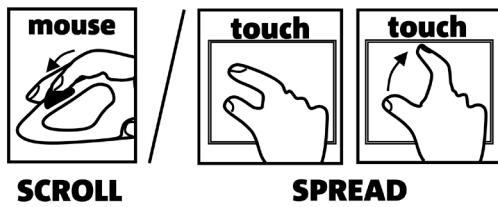
Si la opción ITEM VISUALIZATION STATUS MODE en las preferencias se configura en “Automatic” (vista automática), la función de zoom permite ver los ITEMS de forma dinámica.



Esta función se puede controlar con:

1. la rueda del ratón;
2. un gesto en el panel táctil;
3. un gesto en la pantalla táctil.

Aquí hay un ejemplo de zoom para ampliar:



### 3. CONECTARSE Y ENTRAR ONLINE

Los proyectos en **AURORA NET** pueden crearse offline.

Luego se puede configurar una red, ver los elementos reconocidos y entrar online para compartir el proyecto. Como alternativa, se puede configurar una red con los dispositivos existentes, importar sus parámetros y trabajar en ellos en tiempo real.

La política de emparejamiento se ilustra en el capítulo “IDENTIFY, DISCOVER, GO ONLINE” -.

Para acceder a todas las funciones del software online, es necesario configurar la red.

Se subraya que las vistas offline y online pueden usar diferentes colores y que no todas las funciones presentadas están disponibles offline.

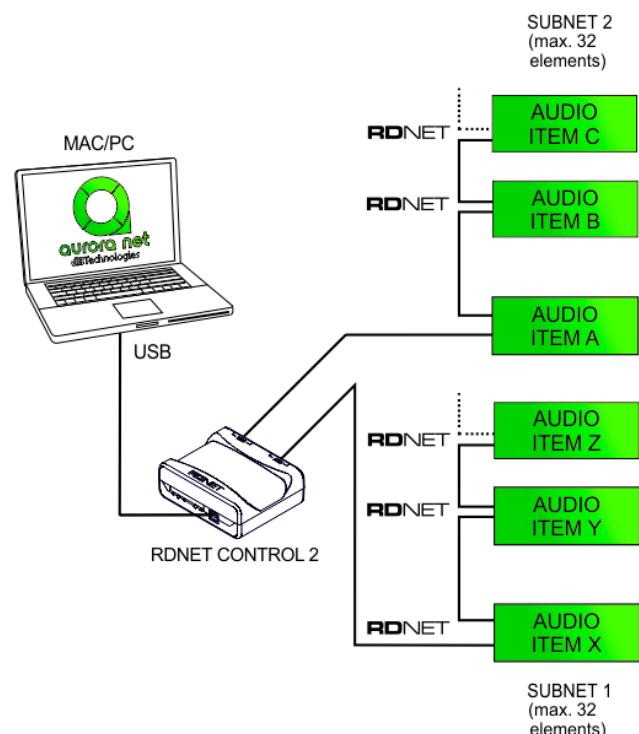
### 3.1. CONFIGURACIÓN DE LA RED

**AURORA NET** permite crear y controlar una red RDNET para el uso en instalación o en directo.

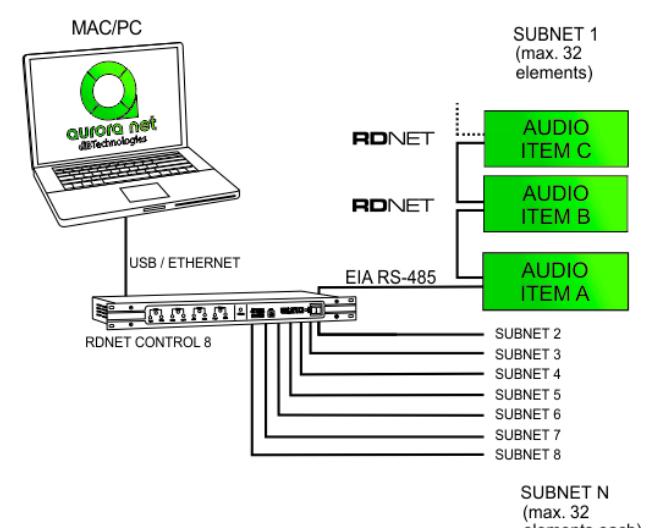
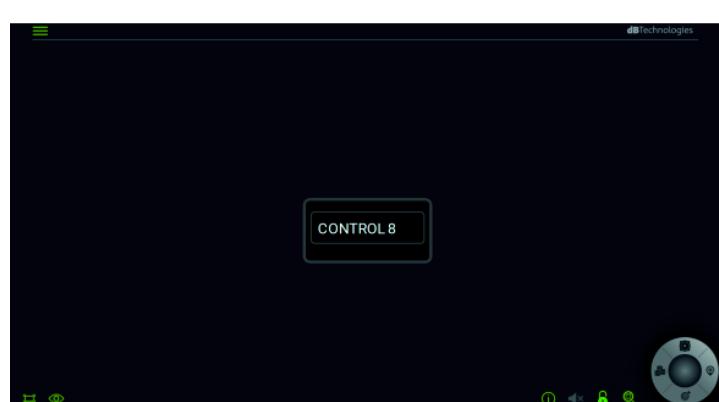
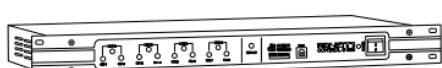
Si se utiliza un controlador **RDNET CONTROL 2 (conexión USB)**, se pueden controlar hasta 2 subredes de hasta 32 elementos (por ejemplo, altavoces, elementos line array, subwoofers) cada una.

Si se utiliza un controlador **RDNET CONTROL 8 (conexión USB)**, se pueden controlar hasta 8 subredes de hasta 32 elementos cada una. En este caso, después de una primera configuración por USB, también se puede configurar una **red ETHERNET** más compleja.

#### RDNET CONTROL 2

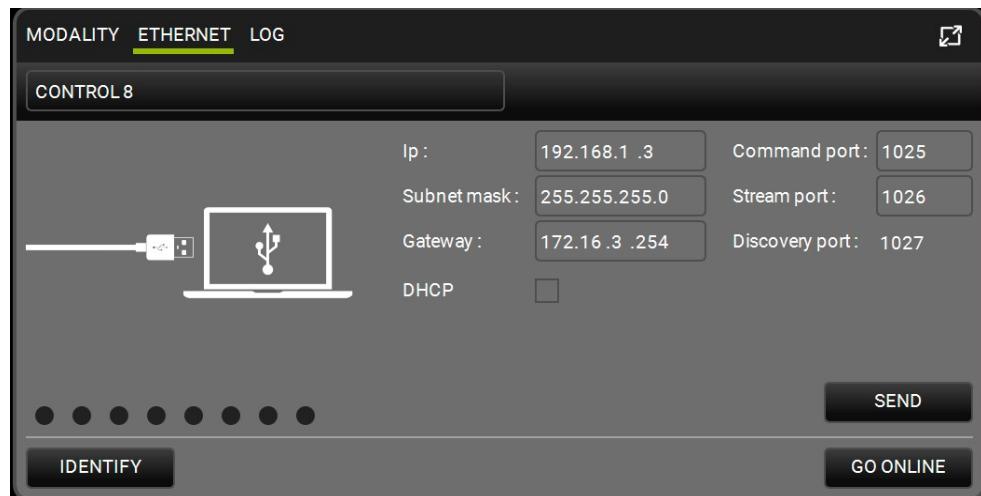


#### RDNET CONTROL 8



**A. Conexión USB: PLUG AND PLAY****B. Conexión ETHERNET (solo en CONTROL 8):**

- B.1. conectar el dispositivo CONTROL 8 al puerto USB;
- B.2. hacer doble clic en el ITEM CONTROL 8;
- B.3. en la siguiente ventana, seleccionar la pestaña “ETHERNET”.

**B.3.i Ejemplo con IP ESTÁTICA**

Elegir una dirección IP en el campo “Ip” y un número de IP diferente en la página de Propiedades de Red del MAC o PC (opciones de IP estática en el protocolo TCP/IPv4).

Por ejemplo, se pueden utilizar estos parámetros (véase también la imagen de arriba):

192 . 168 . 1 . 5
255 . 255 . 255 . 0
172 . 16 . 3 . 254

Este es solo un ejemplo, se pueden utilizar los parámetros deseados.

**B.3.ii Ejemplo con DHCP (recomendado en una configuración con un router opcional)**

Habilitar la opción DHCP  y configurar esta función en las opciones del router.

B.4. Pulsar el botón “SEND”  (el software envía los parámetros seleccionados al CONTROL 8 para su posterior configuración).

B.5. Desconectar la conexión USB.

B.6. Reiniciar el dispositivo CONTROL 8 (apagar --> encender).

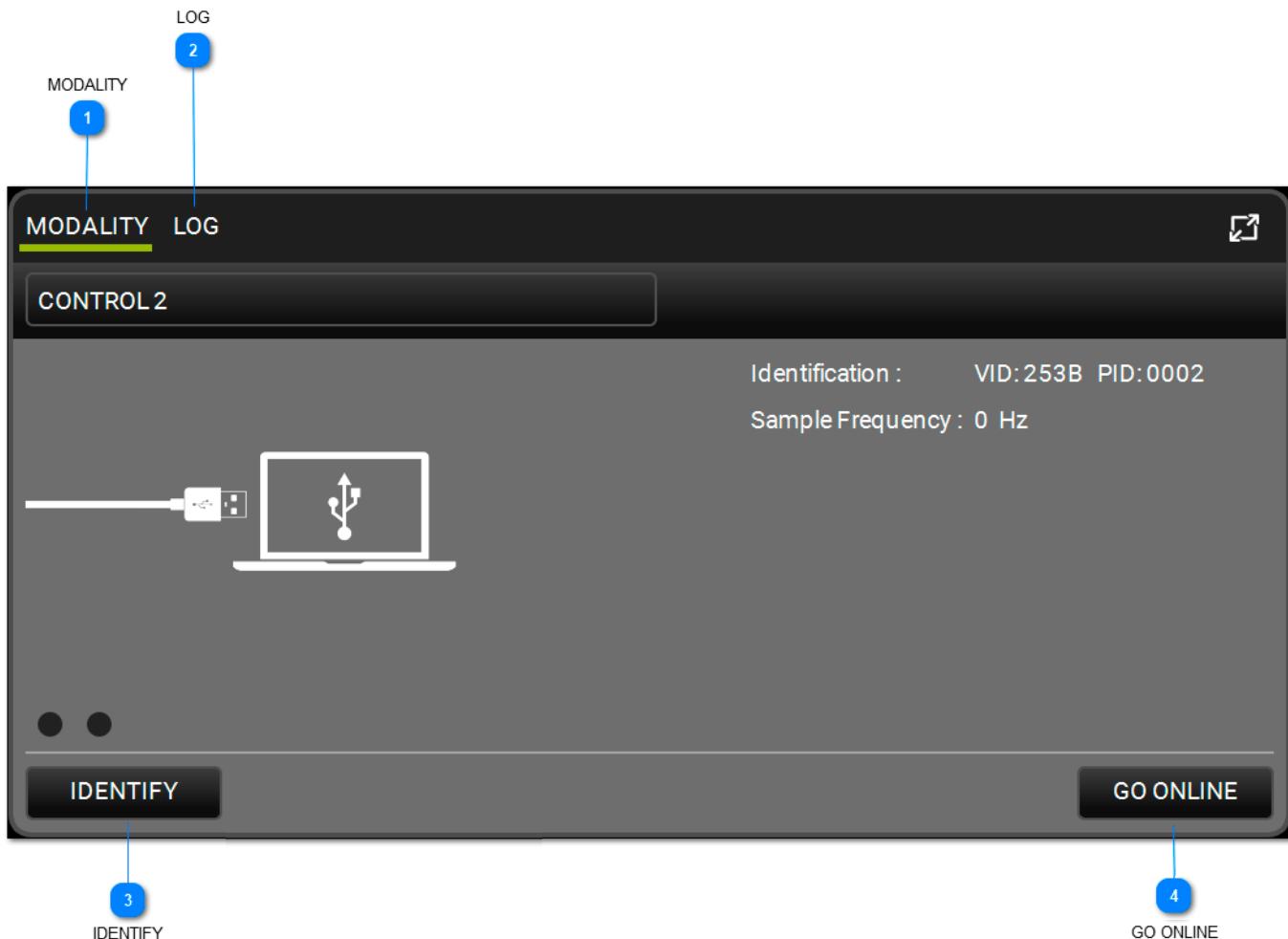
B.7. Conectar el CONTROL 8 al ordenador o al router mediante un cable Ethernet.



B.8. Pulsar el botón de “Búsqueda del controlador en Ethernet”  para comprobar los dispositivos de la red.

### 3.2. IDENTIFICAR, CONECTARSE ONLINE

Una vez configurada la red, aparece la página del CONTROL 2 u 8. Aquí se muestran las funciones para una conexión USB (RDNET CONTROL 2 / RDNET CONTROL 8). Consultar el capítulo anterior para las conexiones Ethernet (solo CONTROL 8).



#### 1 SECCIÓN MODALITY

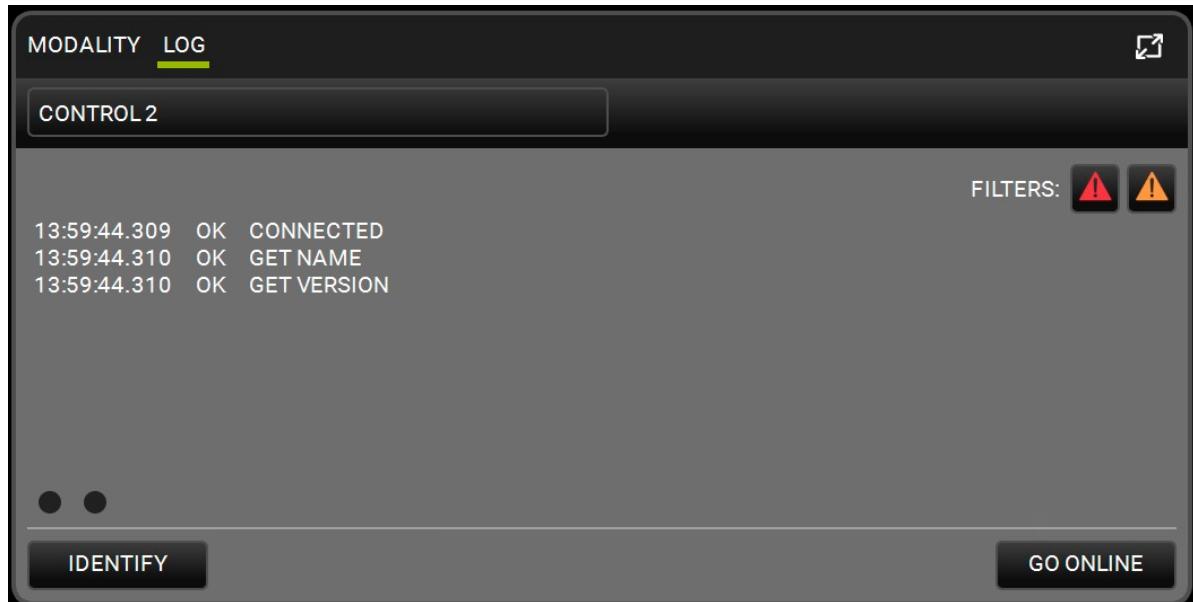
**MODALITY**

Esta ventana permite ver los principales parámetros que identifican la conexión a la red.

#### 2 SECCIÓN LOG

**LOG**

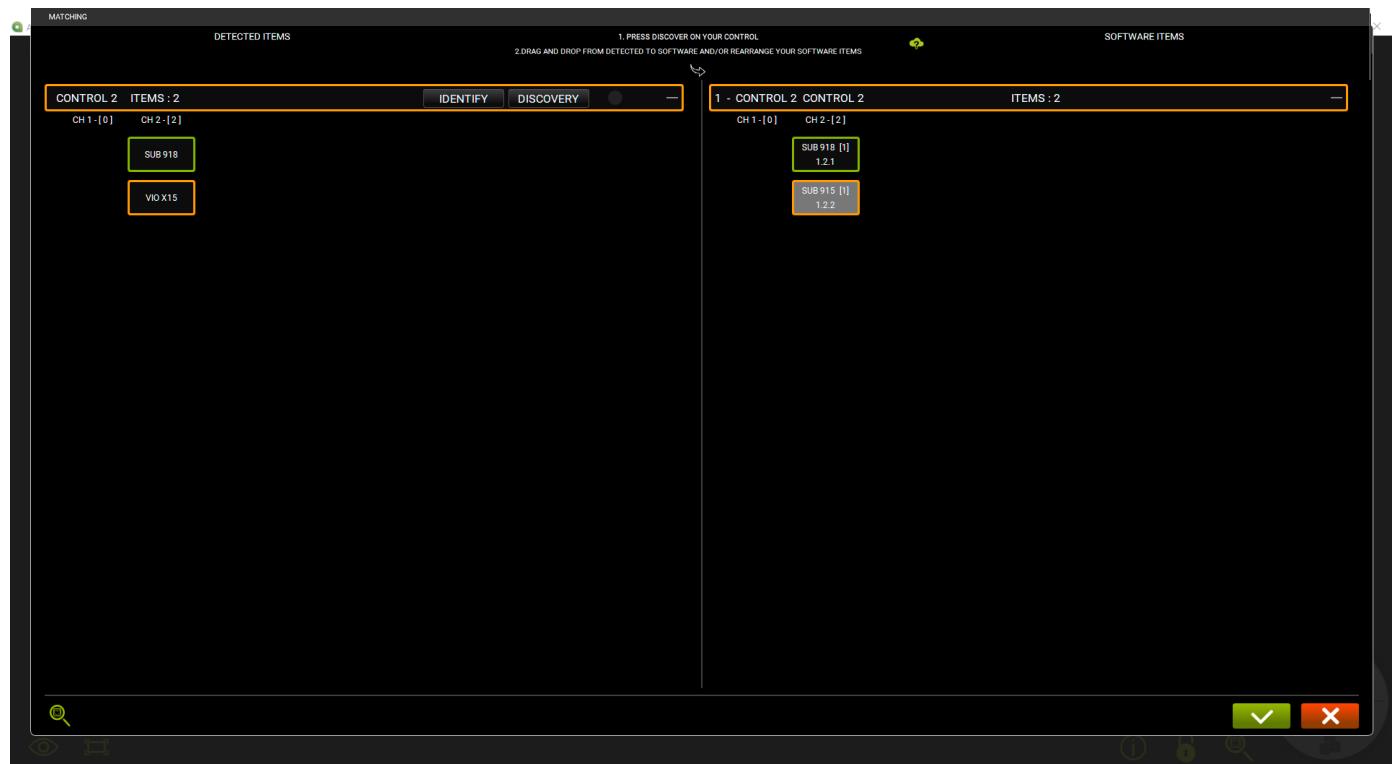
Esta ventana contiene los parámetros de registro y todos los avisos de los dispositivos en la red. Es posible filtrarlos por tipo.

**3 IDENTIFY****IDENTIFY**

La función IDENTIFY (identificar) identifica el dispositivo RDNET CONTROL 2/CONTROL 8. Enciende todos los LEDES del dispositivo de forma intermitente.

**4 GO ONLINE****GO ONLINE**

La función GO ONLINE (conectarse online) inicia una interacción en tiempo real de la red con los dispositivos conectados, permitiendo enviar comandos y configuraciones. Escanea y muestra todos los dispositivos existentes y sus parámetros. De esta manera, se puede elegir la MATCHING POLICY, como en el siguiente ejemplo:



Véase el capítulo 6 para más información.

## 4. ITEM Y GROUP PARAMETERS

Los parámetros de los dispositivos de un proyecto pueden ser establecidos por el usuario. Algunos de ellos son datos de solo lectura (por ejemplo, la temperatura). Otros pueden ser elegidos y cambiados en tiempo real por el software. También se pueden visualizar a nivel de ITEM o GROUP.

## 4.1. ITEM PARAMETERS

Hacer doble clic en un ITEM para acceder a sus parámetros. Aquí se muestra un ejemplo, solo a título informativo.

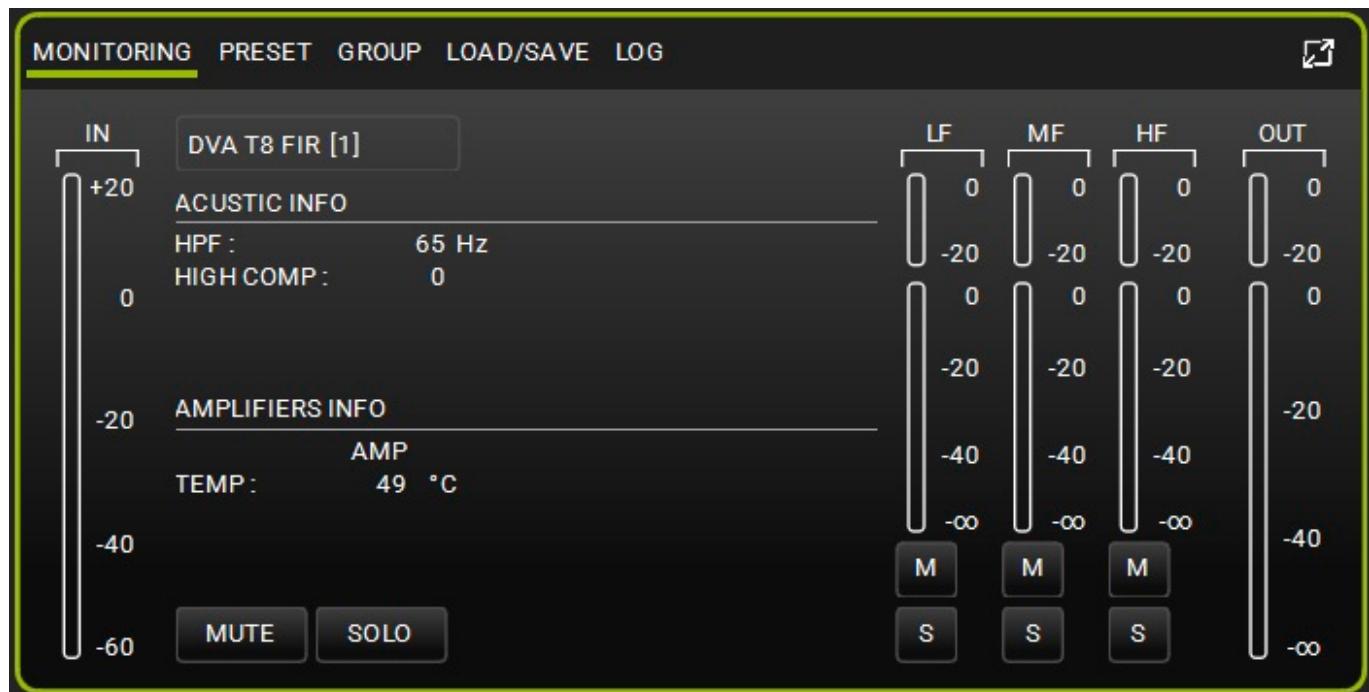


### 1 SECCIÓN MONITORING MONITORING

Esta es la ventana principal de control de los ITEMS.

Incluye:

1. nivel de entrada;
2. nivel de salida;
3. información sobre el ITEM;
4. temperatura del amplificador;
5. botones MUTE/SOLO;
6. niveles y controles del canal (bajo-medio-alto\* MUTE/SOLO).



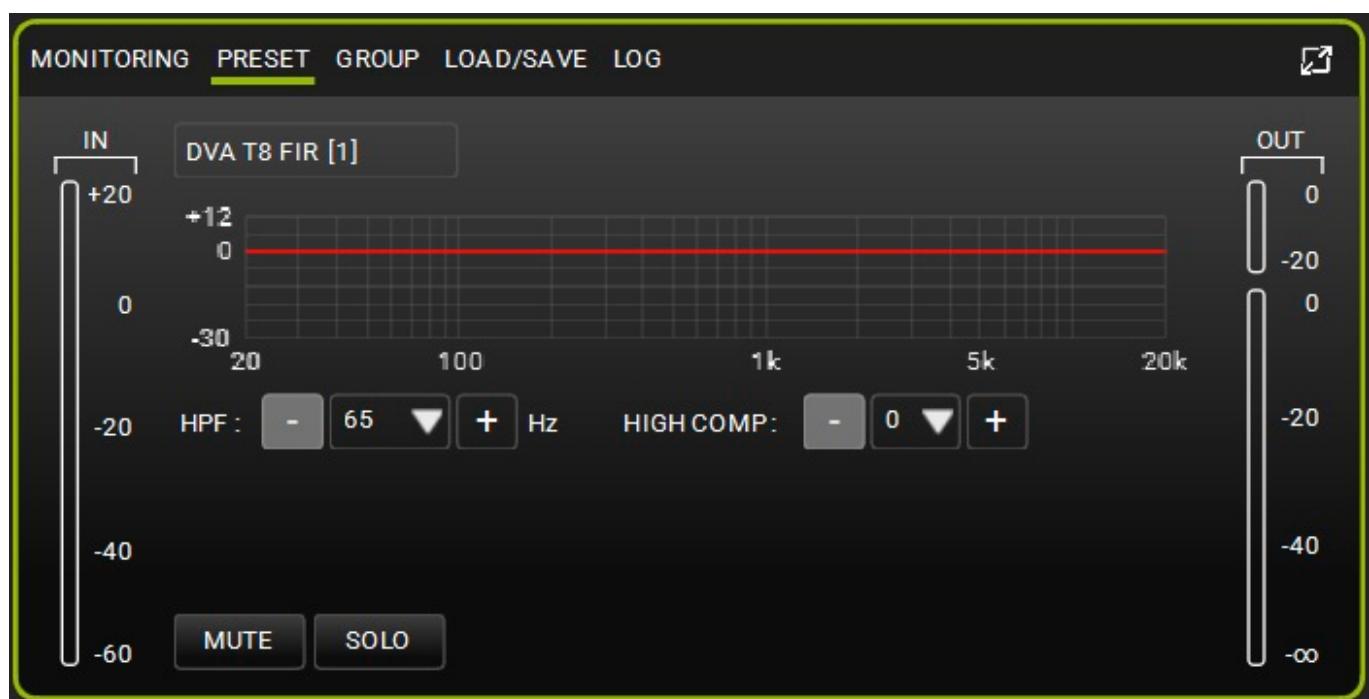
\*donde esté disponible

## 2 SECCIÓN PRESET

### PRESET

Muestra los filtros aplicados a un ITEM:

1. nivel de entrada;
2. nivel de salida;
3. botones MUTE/SOLO;
4. opciones de PRESET disponibles, dependiendo del dispositivo.



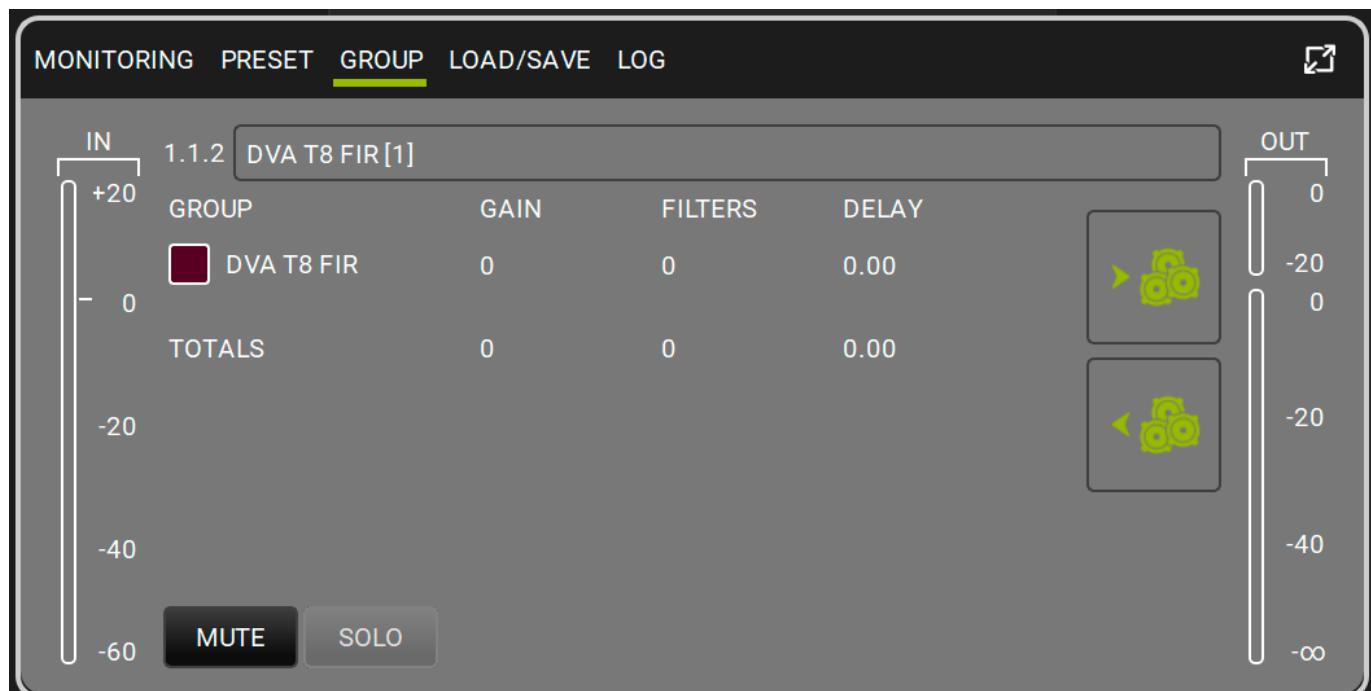
3

**SECCIÓN GROUP****GROUP**

Visualiza la gestión de un ITEM relacionada con el GROUP.

Incluye:

1. nivel de entrada;
2. nivel de salida;
3. botones MUTE/SOLO;
4. opciones de GROUP disponibles (añadir/eliminar un elemento a/de un grupo, ver los recursos ocupados: gain [DB], delay [ms] y número de filtros EQ aplicados)



4

**SECCIÓN LOAD/SAVE****LOAD/SAVE**

Permite cargar/guardar los parámetros del ITEM.

Incluye:

1. nivel de entrada;
2. nivel de salida;
3. botones MUTE/SOLO;
4. opciones STORE (guardar) y RESET (restablecer).



5

## SECCIÓN LOG

### LOG

Permite ver en detalle la configuración de red de los dispositivos.

Es útil para comprobar la posible causa de avisos y errores.

Incluye:

1. nivel de entrada;
2. nivel de salida;
3. botones MUTE/SOLO;
4. registro;
5. opciones de clasificación de avisos/errores.



**NOTE**

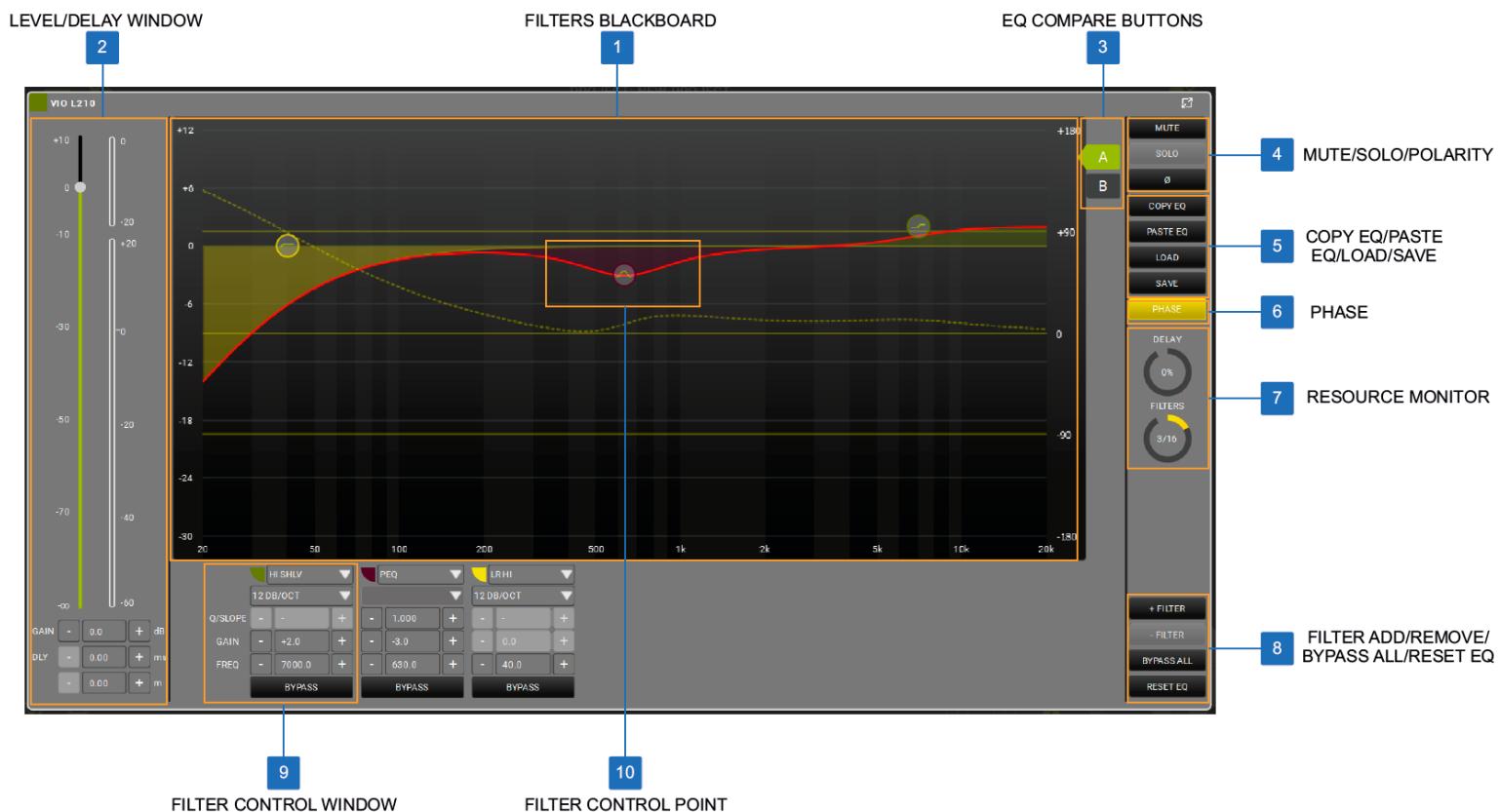
*Se recuerda que algunos comandos en la pantalla (por ejemplo: elemento, grupos, rueda de control) pueden cambiar los colores de los avisos (naranja) o errores (rojo). La única manera de ver el tipo correcto de aviso o error es buscarlo en el registro de esta sección.*

## 4.2. GROUP PARAMETERS

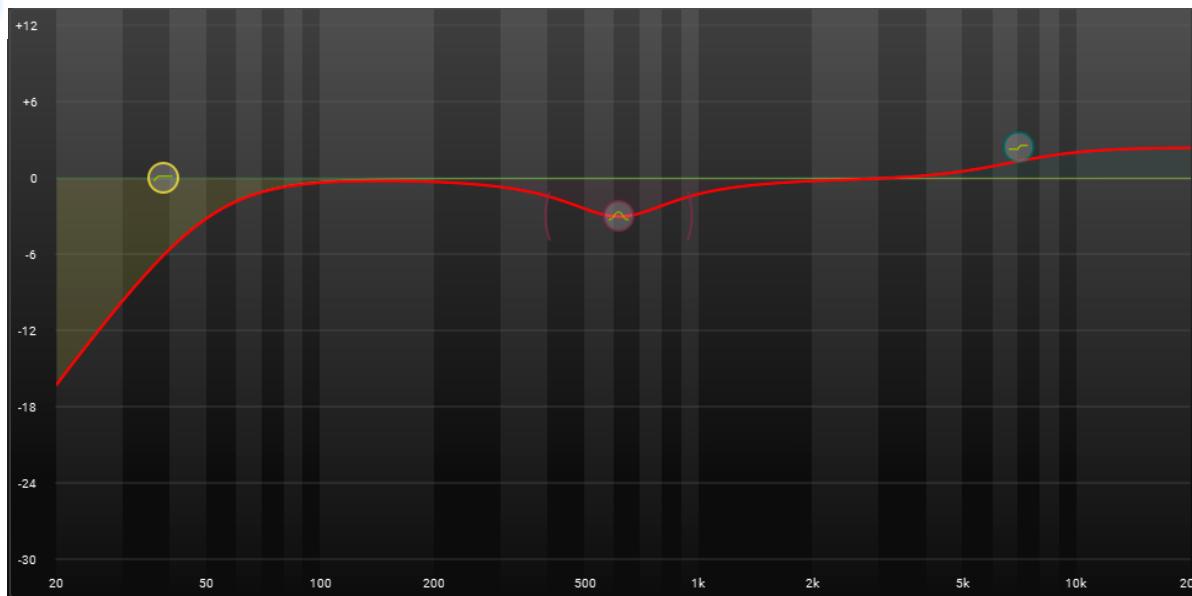
Los GROUP PARAMETERS se muestran en la vista ampliada. Esta ventana permite gestionar la ganancia, el delay y los filtros correspondientes.

Los filtros disponibles son:

- PEQ
- QBell
- Shelving HI
- Shelving LOW
- Butterworth HI
- Butterworth LOW
- Linkwitz-riley HI
- Linkwitz-riley LOW
- All pass



1

**PANEL FILTERS**

El gráfico del ecualizador tiene un diseño fácil de usar para el control táctil de los filtros.

Permite seleccionar y desplazar varios tipos de filtros y modificar sus formas, cuando sea posible.

La línea roja es el perfil de frecuencia resultante aplicado a la salida de audio (para ese grupo), mientras que la línea punteada es la fase resultante de los filtros aplicados, que se puede activar con el botón Phase.

2

**PANEL NIVEL/DELAY**

El PANEL NIVEL/DELAY permite visualizar y controlar de forma inmediata los niveles, la ganancia y el delay de un grupo.

3

**BOTONES EQ COMPARE**

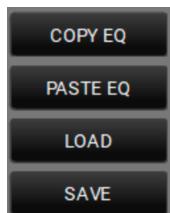
Con la función de “Comparación” se puede cambiar la vista entre las formas de los filtros A y B. Por ejemplo, si se mantiene la forma “B” plana (sin filtros), se puede comparar fácilmente el sonido con ecualización (A) o sin (B) para ese grupo.

4

**MUTE/SOLO/POLARITY**

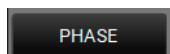
Estos botones permiten aplicar MUTE/SOLO o INVERT PHASE de todo un grupo.

5

**COPY EQ/PASTE EQ/LOAD/SAVE**

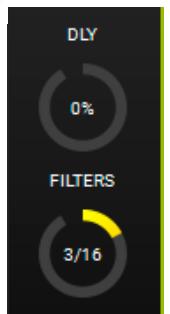
Estos botones permiten copiar, pegar, cargar y guardar los ajustes de los filtros del ecualizador.

6

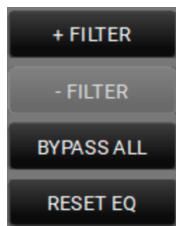
**PHASE**

Este botón activa/desactiva la visualización de la fase en el gráfico dependiendo de los filtros activados.

7

**RESOURCE MONITOR**

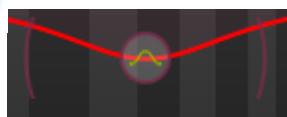
Miden el uso de delay y filtros. Su visualización depende de los elementos utilizados en un grupo y del número de grupos involucrados.

**8 ADD, REMOVE, BYPASS, RESET FILTER BUTTONS**

Botones que permiten añadir o eliminar un filtro, puentejar o resetear todos los filtros.

**9 FILTER CONTROL WINDOW**

Este panel de control permite ajustar los parámetros del filtro.

**10 FILTER CONTROL POINT**

La interfaz de fácil uso controla la posición y, cuando procede, la forma del filtro añadido. Si se visualizan los paréntesis en los lados, se puede desplazar la forma del filtro:

1. haciendo clic en uno de ellos y moviéndolo con el ratón;
2. usando el control táctil para seleccionar y mover uno de ellos.

## 5. AC26N - PROCESADOR DIGITAL DE AUDIO

El AC26N es un procesador digital de audio que puede controlar hasta 2 entradas balanceadas y 6 salidas balanceadas (con una capacidad de enrutamiento flexible).

Las principales funciones son: niveles de entrada y salida, delay, polaridad, 12 bandas de ecualización para cada canal de entrada y salida, crossover múltiple y limitador/compresor.

Se puede conectar a un PC o MAC a través de USB o RDNet (véase el ejemplo anterior de CONTROL 2/CONTROL 8). En AURORA NET, el AC26N es un ITEM.

# AC 26N



ANALOG

2 CH  
INPUT

6 CH  
OUTPUT

DIGITAL

AES  
EBU

IN  
OUT

NETWORK

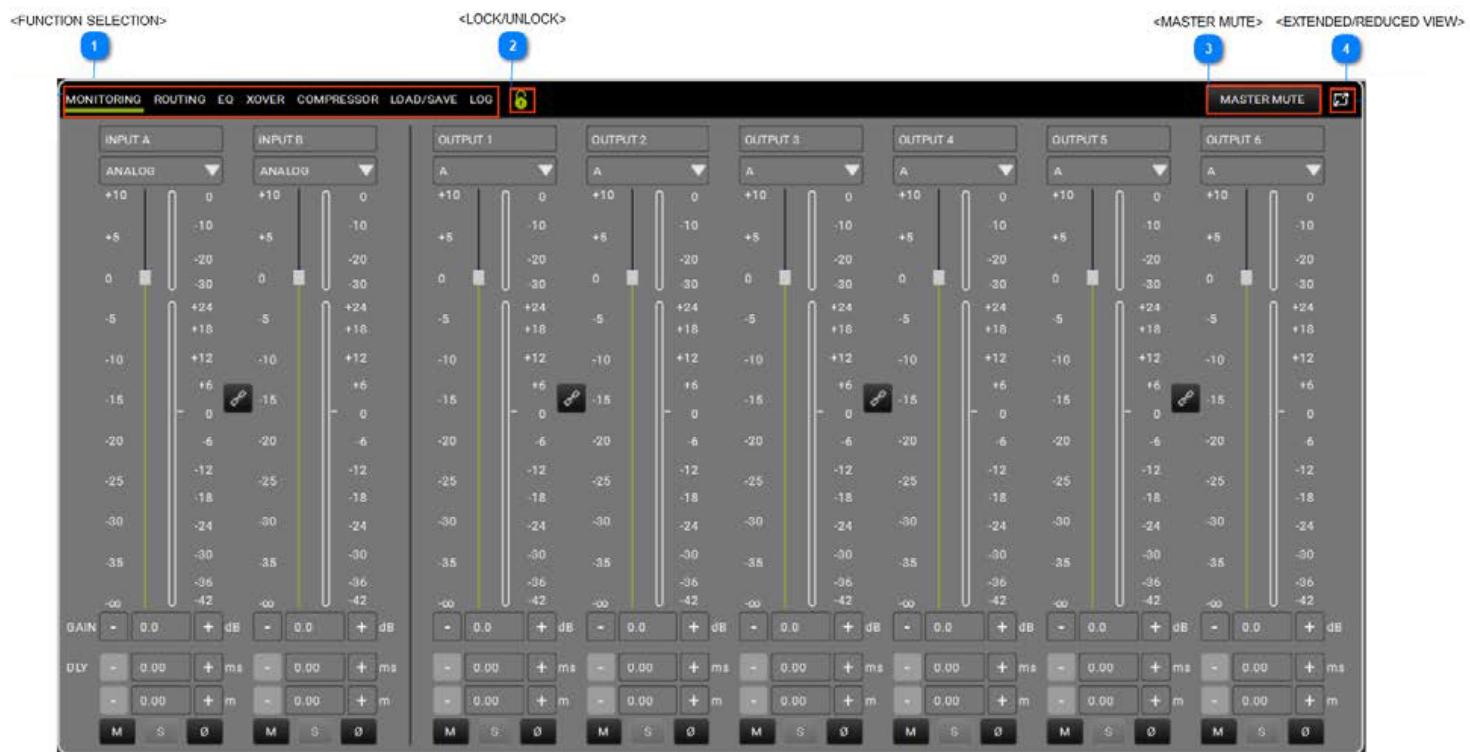
RDNET

IN  
OUT

MAINS

VDE

## 5.1. VENTANA PRINCIPAL



### 1 FUNCTION SELECTION

**MONITORING** **ROUTING** **EQ** **XOVER** **COMPRESSOR** **LOAD/SAVE** **LOG**

Allows the user to:

### 2 LOCK/UNLOCK



Bloquear cualquier cambio

### 3 MASTER MUTE

**MASTER MUTE**

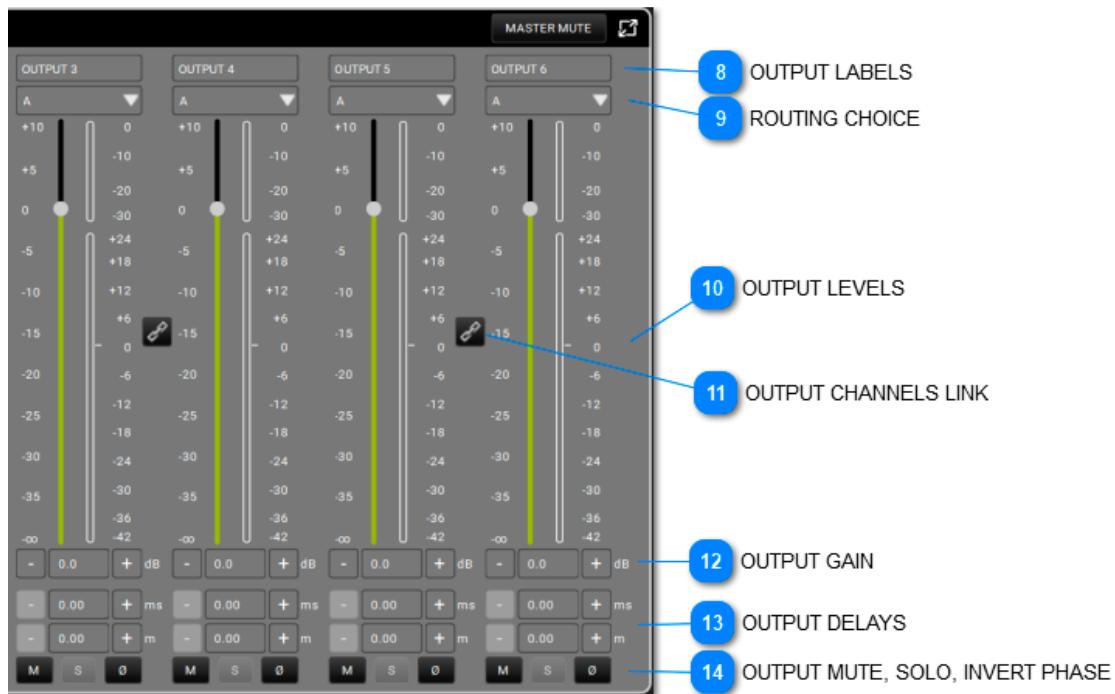
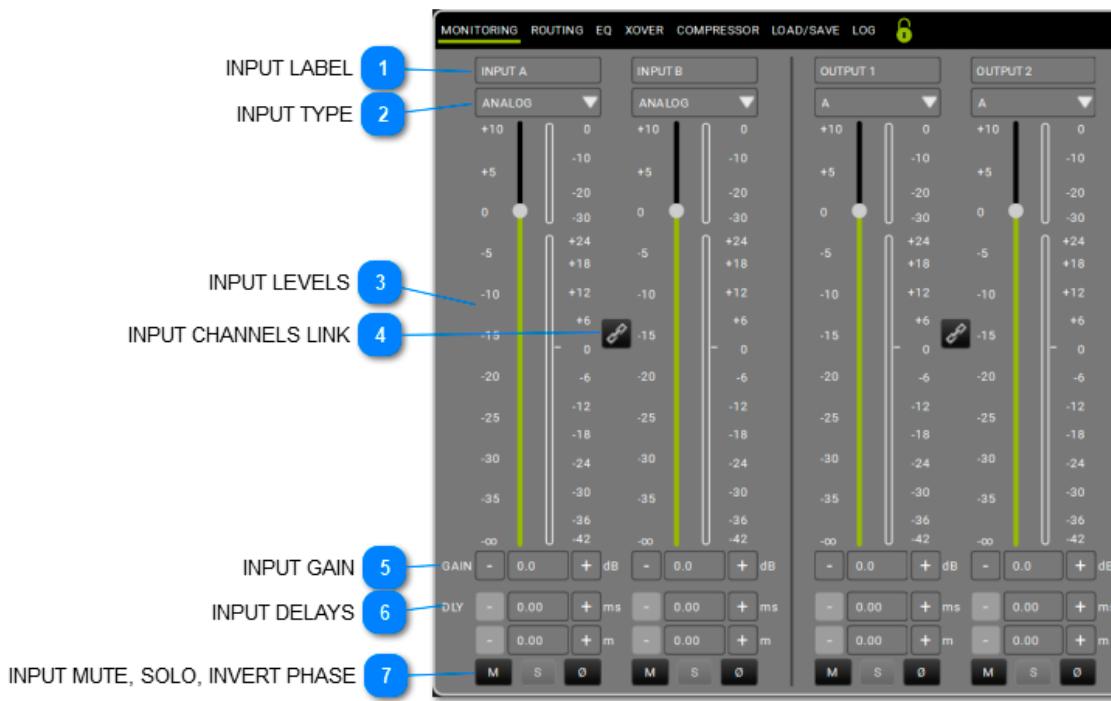
Configurar el master en MUTE

### 4 EXTENDED/REDUCED VIEW



Ampliar/alejar la vista

### 5.1.1. SECCIÓN MONITORING



#### 1 INPUT LABEL



Se puede escribir una etiqueta para identificar las entradas.

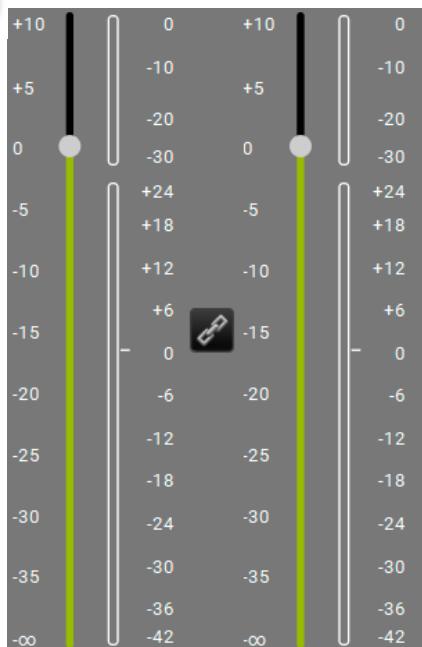
#### 2 INPUT TYPE



El tipo de entrada puede ser Analog (analógico) o Digital.

3

## INPUT LEVELS



En esta zona se muestran los niveles de las entradas y los medidores.

4

## INPUT CHANNELS LINK



Este botón permite enlazar dos canales adyacentes. Una vez habilitado, es posible controlar ambos canales a la vez.

5

## INPUT GAIN



Modifica la ganancia de la entrada desde **-∞** hasta **+10** dB.

6

## INPUT DELAYS



Permite seleccionar el delay para cada entrada, en términos de tiempo (valor máximo: 72.9 ms) o distancia (valor máximo: 25.02 m).

7

## INPUT MUTE, SOLO, INVERT PHASE



Aplica las funciones de mute, solo e inversión de fase a las entradas.

8

## OUTPUT LABELS



Se puede escribir una etiqueta para identificar las salidas.

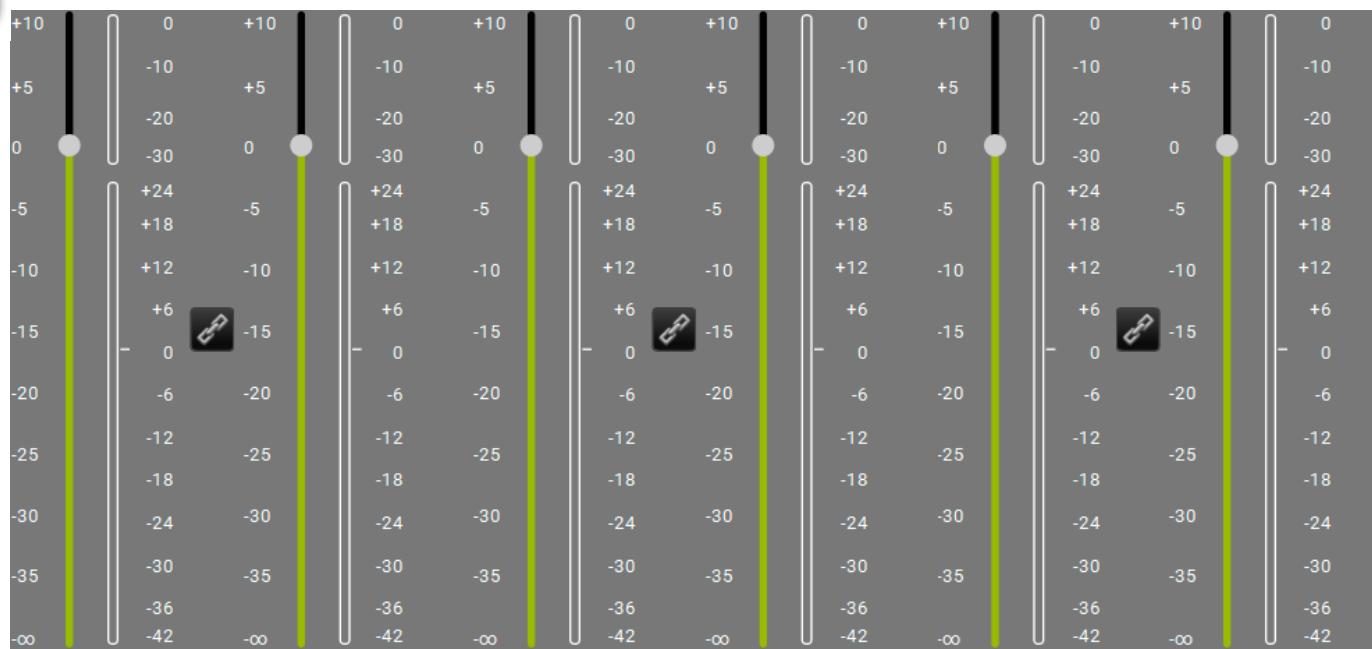
9

## ROUTING CHOICE



Puede asociarse a una entrada o a la suma de las entradas, dependiendo de la configuración elegida.

10

**OUTPUT LEVELS**

En esta zona se muestran los niveles de las salidas y los medidores.

11

**OUTPUT CHANNELS LINK**

Enlaza dos canales adyacentes. Una vez habilitado, es posible controlar ambos canales a la vez.

12

**OUTPUT GAIN**

Modifica la ganancia de cada salida desde **-oo** hasta **+10** dB.

13

**OUTPUT DELAYS**

Permite seleccionar el delay para cada salida, en términos de tiempo (valor máximo: 72.9 ms) o distancia (valor máximo: 25.02 m).

14

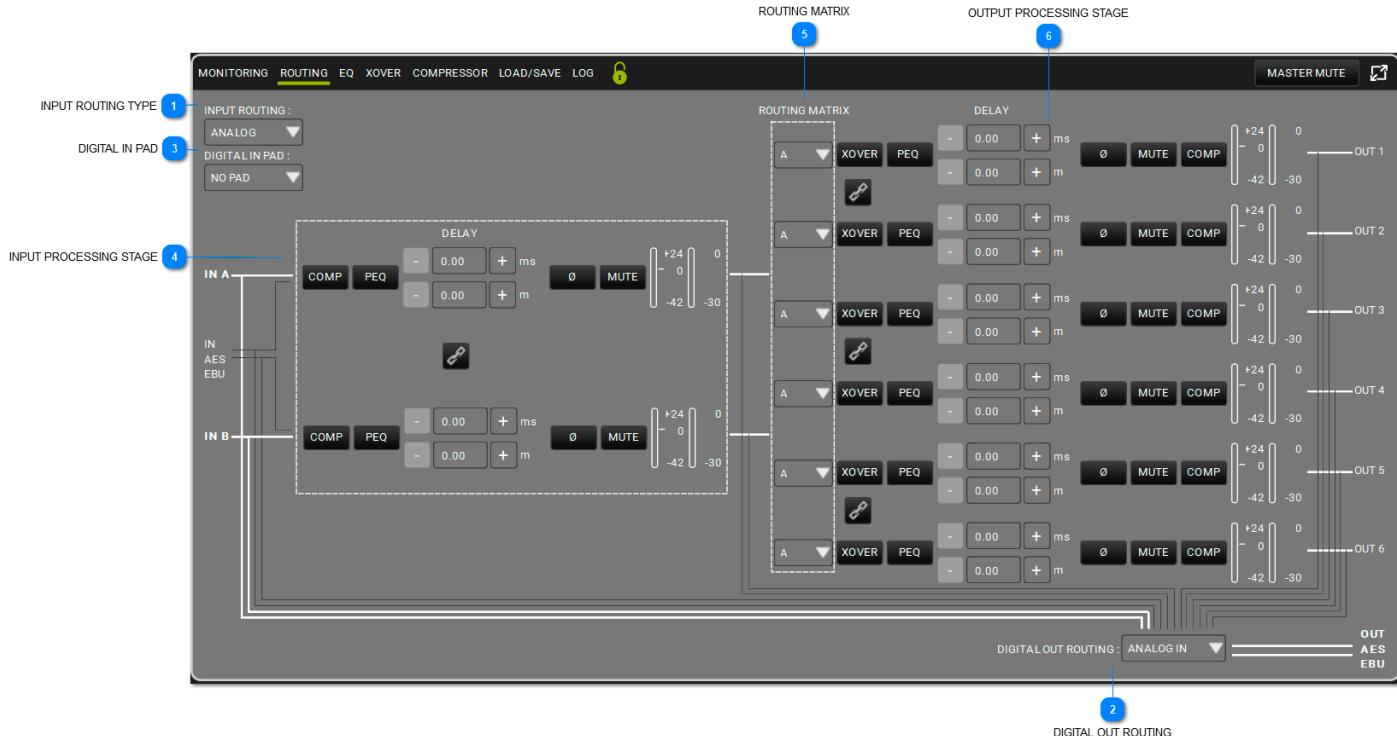
**OUTPUT MUTE, SOLO, INVERT PHASE**

Aplica las funciones de mute, solo e inversed de fase a las salidas.

## 5.1.2. SECCIÓN ROUTING

La ventana de enrutamiento Routing permite configurar los ajustes de entrada/salida del procesador, incluyendo todos los pasos de procesamiento de la señal.

El patrón de enrutamiento se resalta con líneas blancas en el modo de visualización oscuro o con líneas negras en el modo claro (véase la página de preferencias).



### 1 INPUT ROUTING TYPE

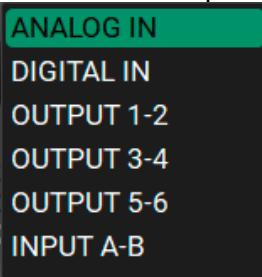


Aquí se puede seleccionar el tipo de entrada, Analog (analógica) o Digital.

### 2 DIGITAL OUT ROUTING



En este menú se puede seleccionar la política de enrutamiento de la AES EBU OUT del AC26N.

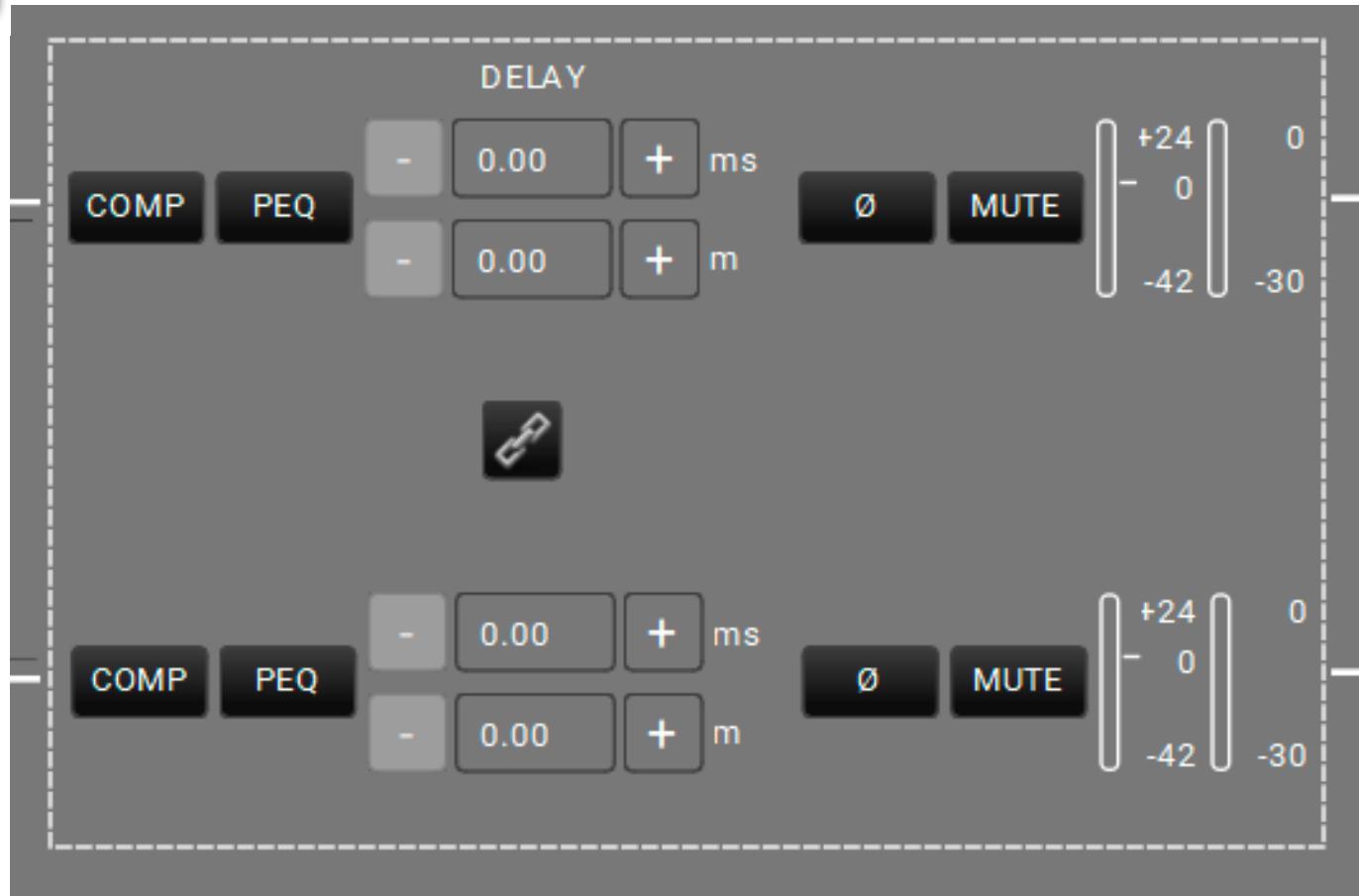


### 3 DIGITAL IN PAD

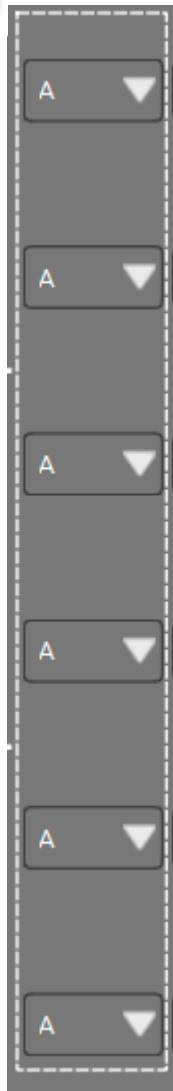


Aplica una atenuación de -20 dB para evitar las sobrecargas con una entrada digital. En caso de entrada analógica se ajusta a NO PAD (sin atenuación).

## INPUT PROCESSING STAGE



Esta etapa de la cadena de procesamiento permite controlar todos los parámetros disponibles para la entrada. Para información más detallada sobre este tema, consultar el siguiente párrafo (5.1.2.1).

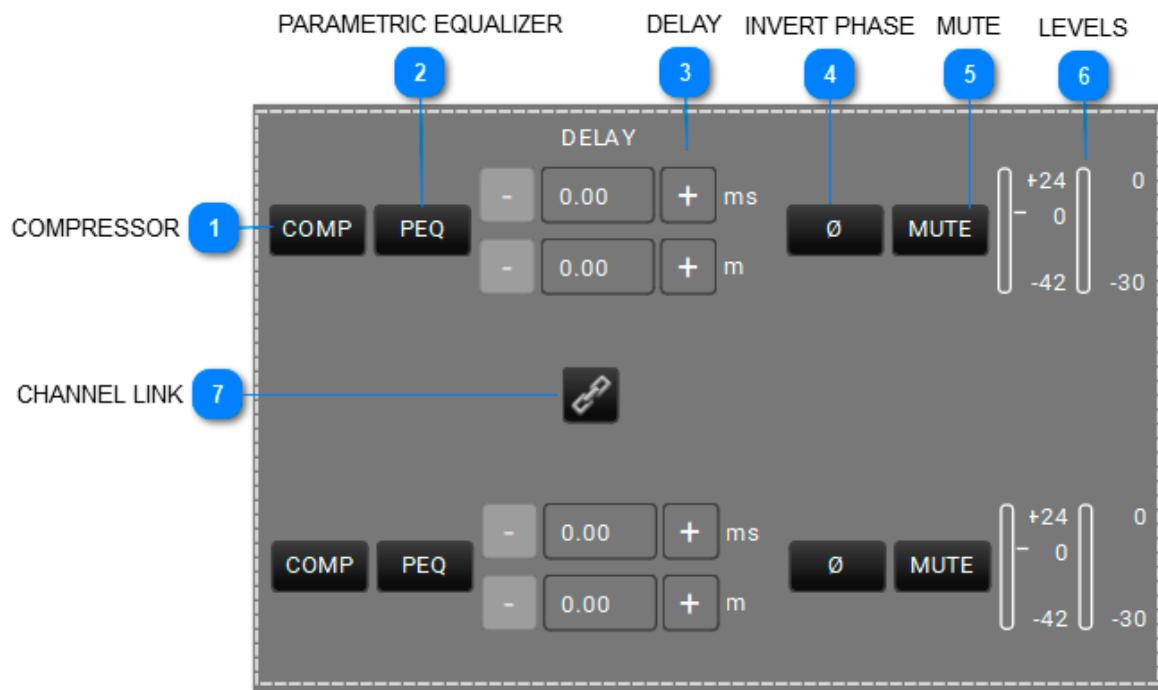
**ROUTING MATRIX**

Permiten elegir la política de enrutamiento de las salidas en función de las entradas disponibles.

**OUTPUT PROCESSING STAGE**

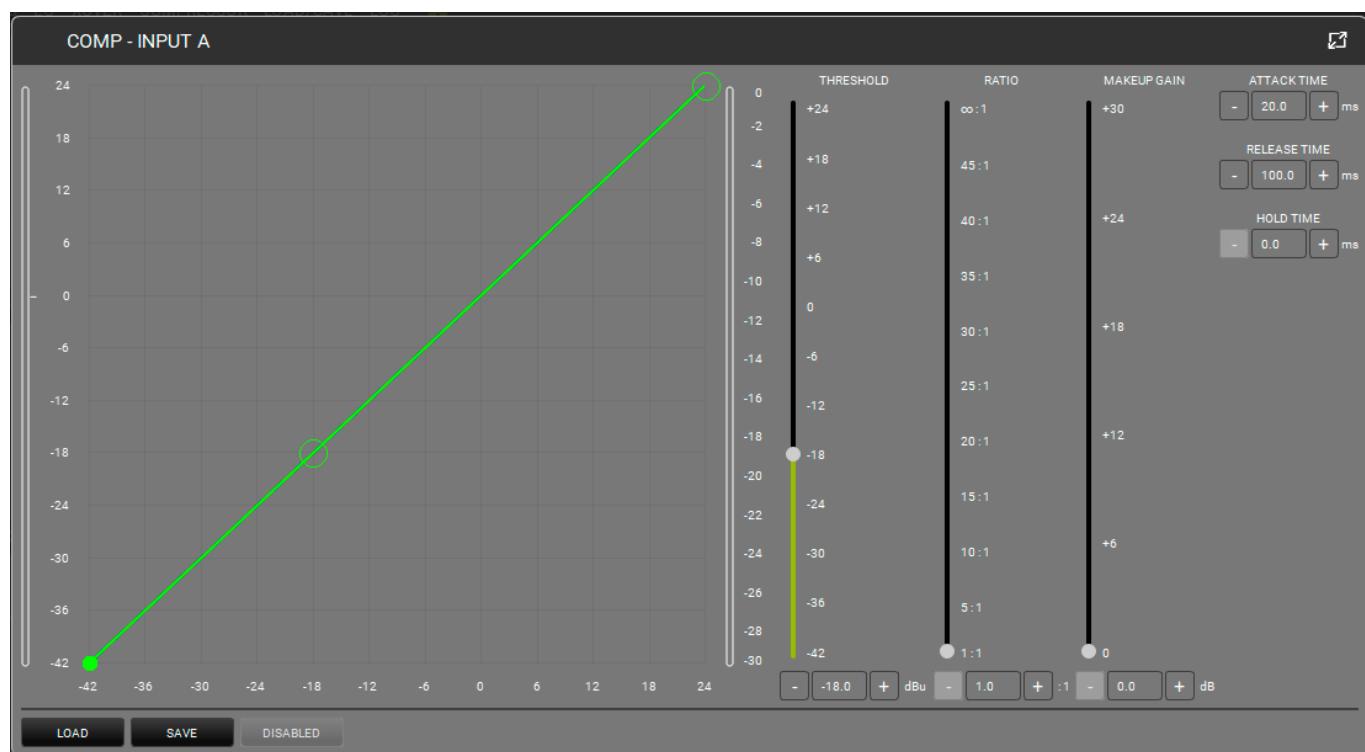
Esta etapa de la cadena de procesamiento permite controlar todos los parámetros disponibles para la salida.

### 5.1.2.1. CADENA DE PROCESAMIENTO DE LA ENTRADA



#### 1 COMPRESSOR

**COMP**

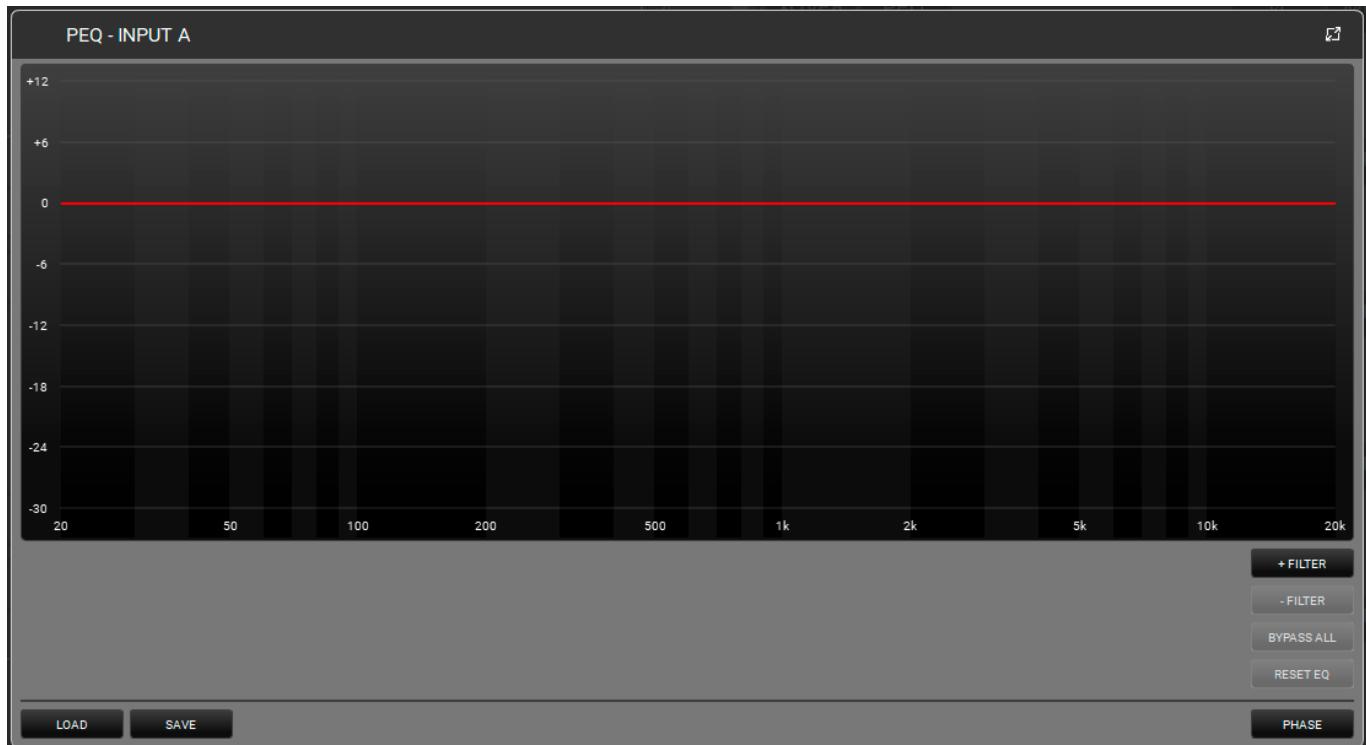


Aplica un compresor a la entrada. Su forma (en términos de umbral y relación) se puede ajustar tanto en el gráfico como a través de los cursores. El umbral define el nivel inicial en el que comienza la compresión (con su forma específica). Se pueden modificar los tiempos de ataque (Attack Time, rango: 1-200 ms), liberación (Release Time, rango: 1-1000 ms), y espera (Hold Time, rango: 0.0-1000 ms). Desactivar el filtro para comparar el sonido con o sin él.

2

**PARAMETRIC EQUALIZER**

PEQ



Aplica un ecualizador paramétrico a la entrada seleccionada. Se pueden añadir hasta 12 ecualizadores en la banda de frecuencia entre 20 y 20.000 Hz. Su forma se puede ajustar utilizando la interfaz gráfica o modificando los siguientes parámetros: Q (rango: 0.511 - 72.134), ganancia GAIN (rango: -30.0 - 12.0). Es posible desactivar uno o más filtros para comparar el efecto del sonido con o sin ellos. También es posible eliminar uno o más filtros en tiempo real y guardar o cargar un preajuste. Además, se le puede asignar un color a cada filtro para una visualización más clara. El botón PHASE ofrece una visualización de la fase dependiendo de los filtros aplicados.

3

**DELAY**

Permite seleccionar un delay en ms (rango: 0.00 - 72.90) o m (rango: 0.00 - 25.02).

4

**INVERT PHASE**

0

Botón para invertir la fase de la señal de entrada.

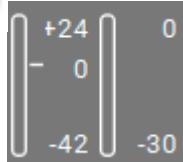
5

**MUTE**

MUTE

Botón que silencia la señal de entrada.

6

**LEVELS**

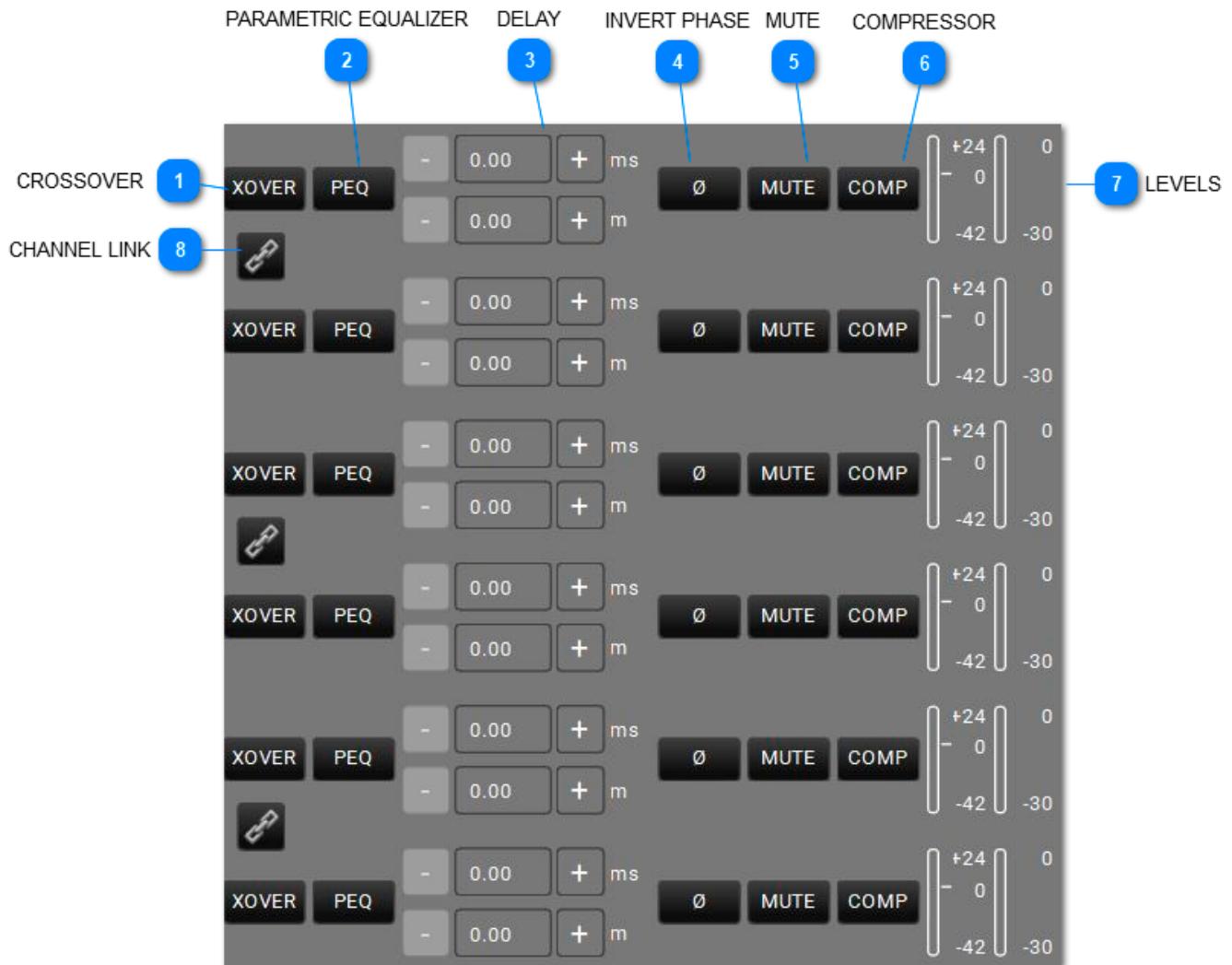
Muestra el nivel de la señal de la entrada seleccionada.

7

**CHANNEL LINK**

Enlaza dos canales adyacentes. Una vez activado, se aplica el mismo efecto a ambos canales.

### 5.1.2.2. OUTPUT PROCESSING CHAIN



1

## CROSSOVER

XOVER

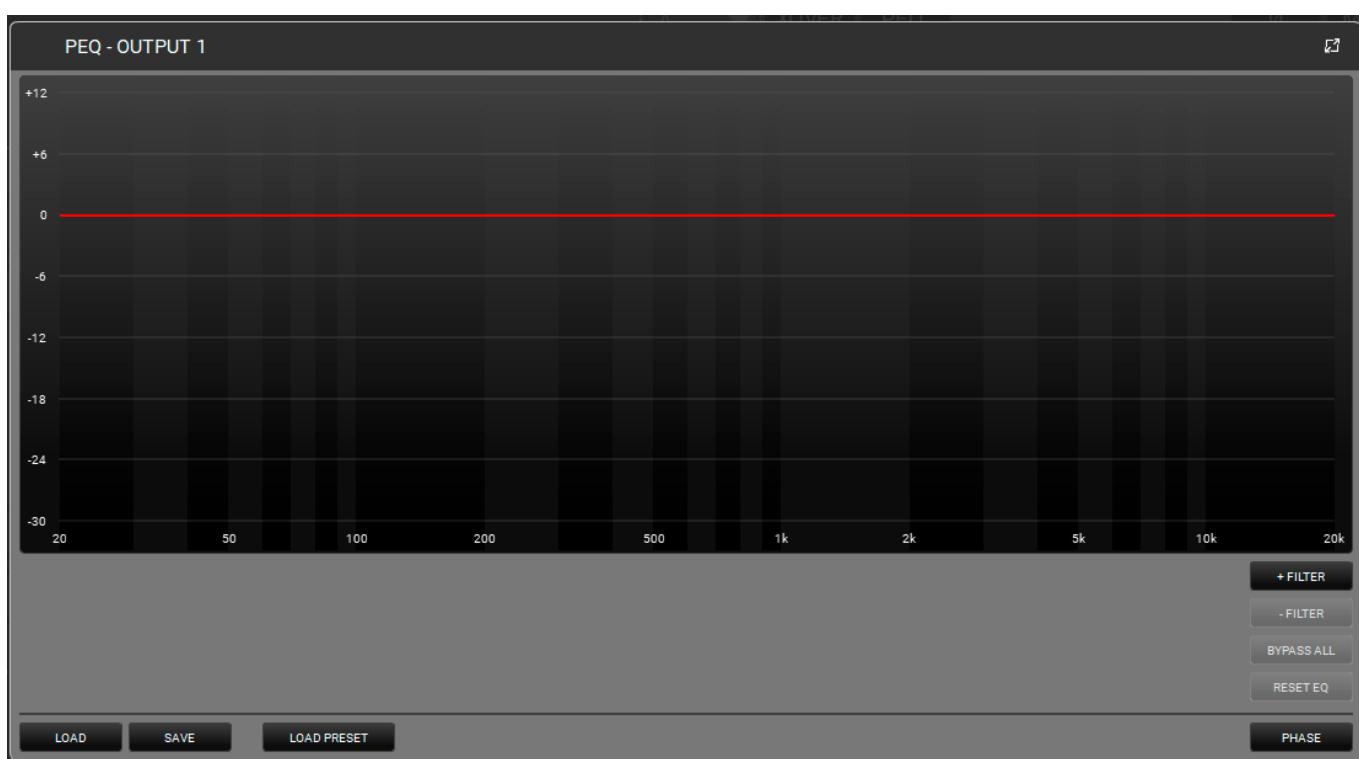


Permite configurar un filtro paso alto HPF y un filtro baso bajo LPF para cada canal de salida, seleccionando las frecuencias y las pendientes. Cada uno de estos filtros puede desactivarse para comparar la señal con o sin él. También se pueden guardar o cargar preajustes. Además, se le puede asignar un color a cada filtro para una visualización más clara.

2

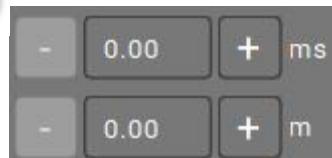
## PARAMETRIC EQUALIZER

PEQ



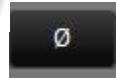
Aplica un ecualizador paramétrico a la salida seleccionada. Se pueden añadir hasta 12 ecualizadores en la banda de frecuencia entre 20 y 20.000 Hz. Para ajustarlos, utilizar la interfaz gráfica o modificar los siguientes parámetros: Q (rango: 0.511 - 72.134), ganancia GAIN (rango: -30.0 - 12.0). Es posible desactivar uno o más filtros para comparar el sonido con o sin ellos. También es posible eliminar uno o más filtros en tiempo real y guardar o cargar un preajuste. Además, se le puede asignar un color a cada filtro para una visualización más clara. El botón PHASE ofrece una visualización de la fase dependiendo de los filtros aplicados.

### 3 DELAY



Permite introducir un delay en ms (rango: 0.00 - 72.90) o m (rango: 0.00 - 25.02).

### 4 INVERT PHASE



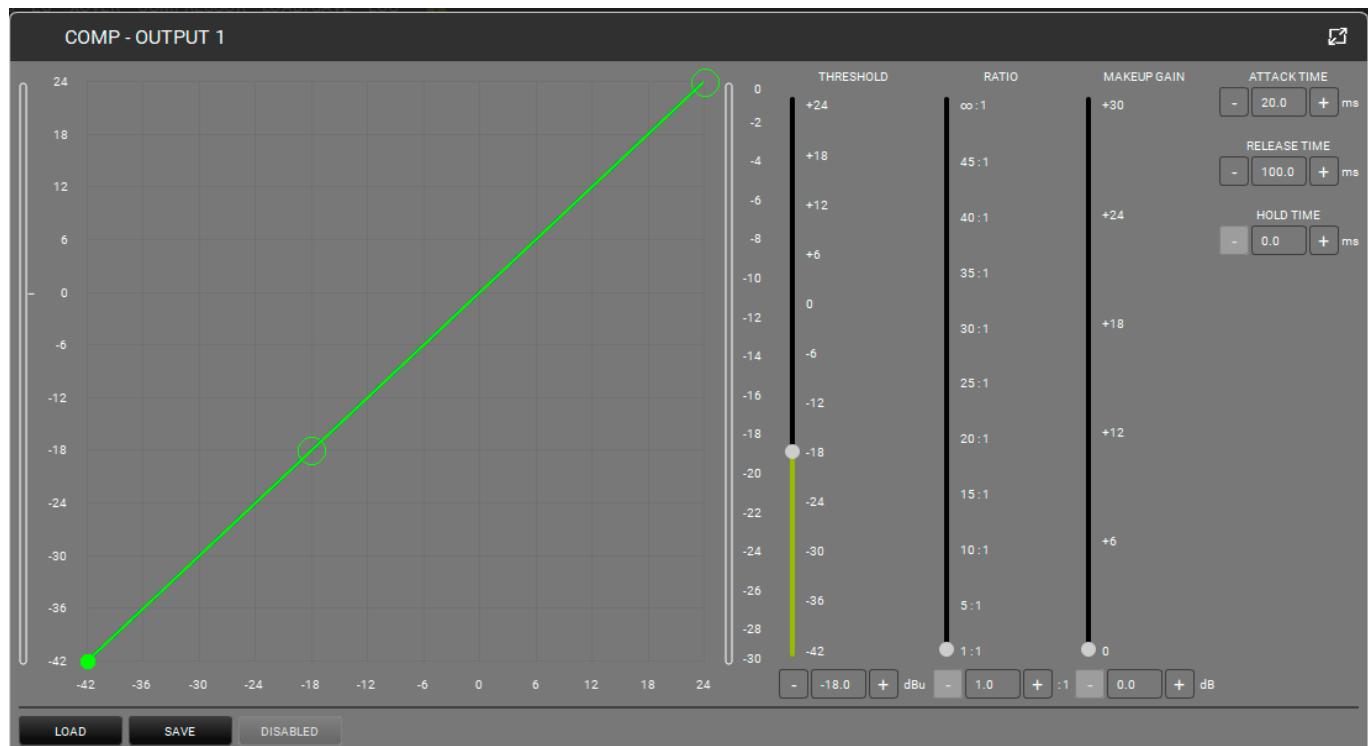
Botón para invertir la fase de la señal de salida.

### 5 MUTE



Botón que silencia la señal de salida.

### 6 COMPRESSOR



Esta función aplica un compresor a la salida. Su forma (en términos de umbral y relación) se puede ajustar tanto en el gráfico como a través de los cursosres.

El umbral define el nivel inicial en el que comienza la compresión (con su forma específica). Se pueden modificar los tiempos de ataque (Attack Time, rango: 1-200 ms), liberación (Release Time, rango: 1-1000 ms), y espera (Hold Time, rango: 0.0-1000 ms). Desactivar el filtro para comparar el sonido con o sin él.

7

**LEVELS**

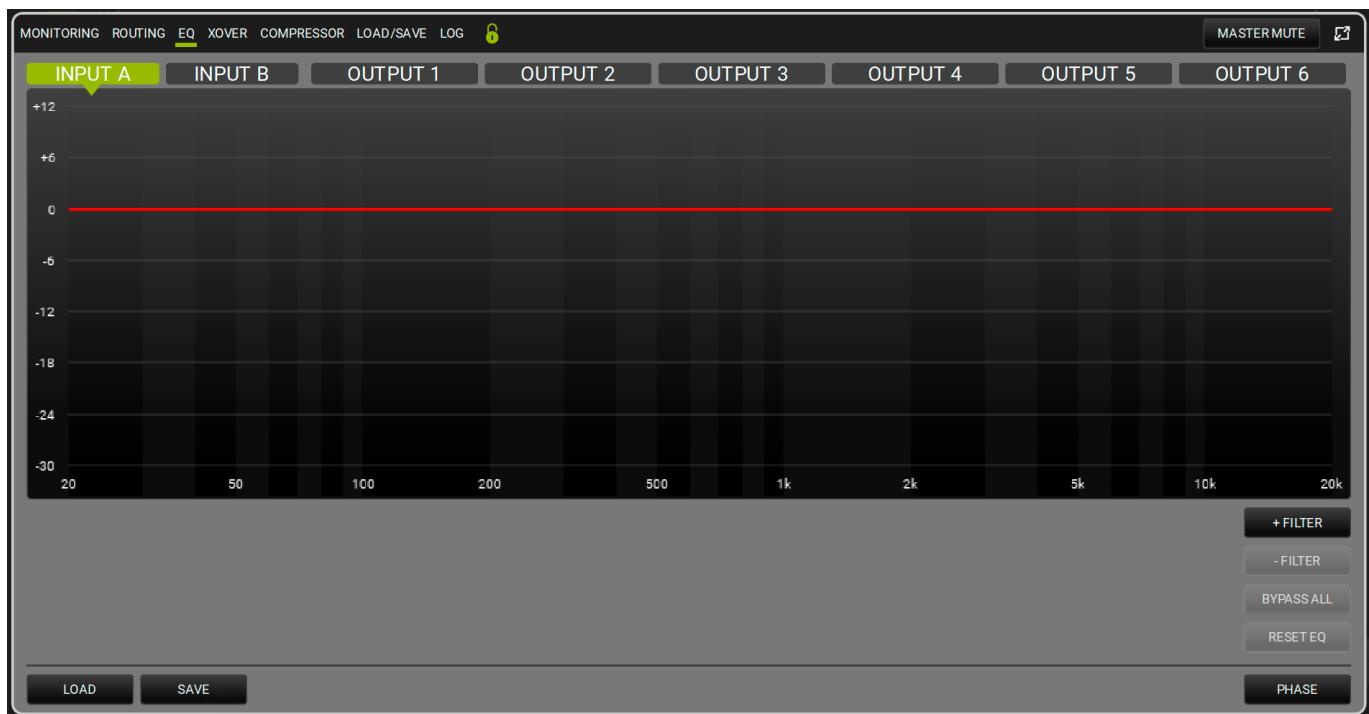
Muestra el nivel de la señal de la salida seleccionada.

8

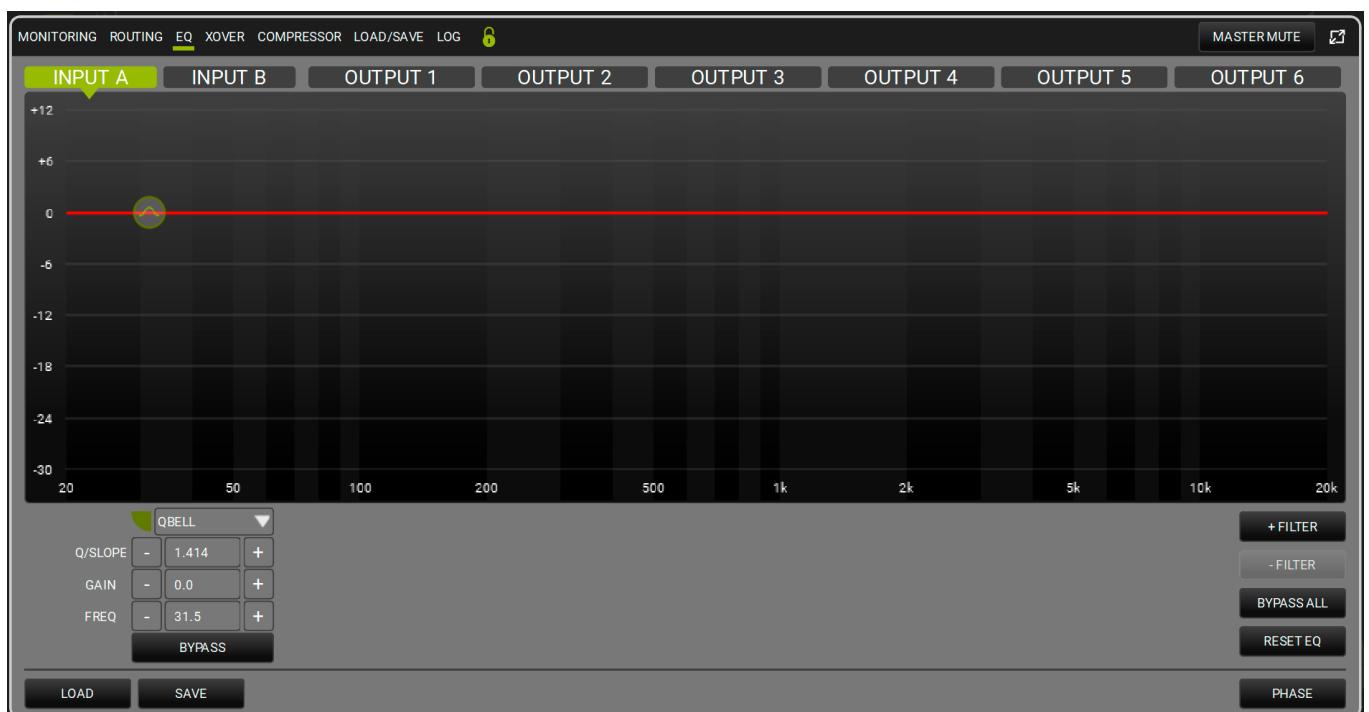
**CHANNEL LINK**

Enlaza dos canales adyacentes. Una vez activado, se aplica el mismo efecto a ambos canales.

### 5.1.3. SECCIÓN EQ



En esta ventana se puede controlar la ecualización de todas las entradas y salidas del AC26N. Se pueden aplicar hasta 12 filtros a cada canal.

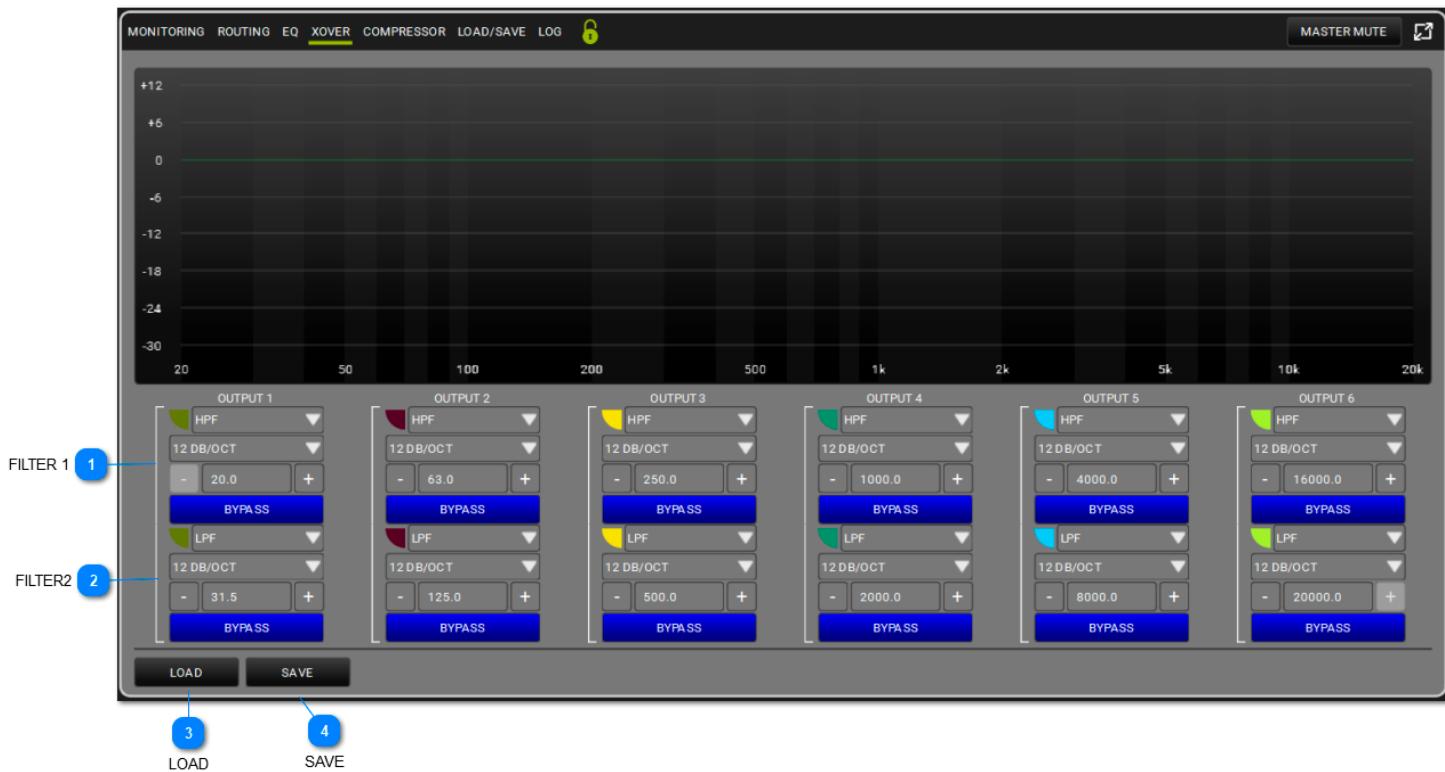


Este menú aplica un filtro al canal seleccionado (ecualizador paramétrico PEQ, Hi Shelf o Low Shelf, como se muestra arriba). Se pueden añadir hasta 12 ecualizadores en la banda de frecuencia entre 20 y 20.000 Hz. Su forma se puede ajustar utilizando la interfaz gráfica o modificando los siguientes parámetros: Q (rango: 0.511 - 72.134), ganancia GAIN (rango: -30.0 - 12.0).

Es posible desactivar uno o más filtros para comparar el efecto del sonido con o sin ellos. También es posible eliminar uno o más filtros en tiempo real, guardar o cargar un preajuste, desactivar todos los filtros o restablecer el ecualizador (es decir, eliminar todos los filtros). Además, se le puede asignar un color a cada filtro para una visualización más clara.

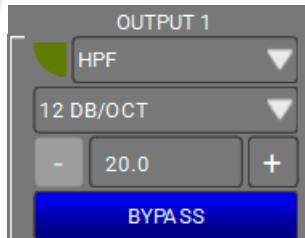
El botón PHASE ofrece una visualización de la fase dependiendo de los filtros aplicados.

### 5.1.4. SECCIÓN XOVER



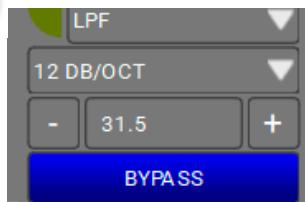
Para cada canal de salida se puede configurar un filtro paso alto HPF y un filtro paso bajo LPF para dar forma al punto de crossover, seleccionando las frecuencias y las pendientes. Cada uno de estos filtros puede desactivarse para evaluar la señal con o sin él. También se pueden guardar o cargar preajustes. Además, se le puede asignar un color a cada filtro para una visualización más clara.

#### 1 FILTER 1



Se puede elegir entre el filtro de paso alto HPF o el filtro de paso bajo LPF y seleccionar la pendiente (12/24/48 dB/OCT) y la frecuencia de corte.

#### 2 FILTER2



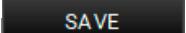
Se puede elegir entre el filtro de paso alto HPF o el filtro de paso bajo LPF y seleccionar la pendiente (12/24/48 dB/OCT) y la frecuencia de corte.

#### 3 BOTÓN LOAD



Este botón permite cargar un preajuste guardado.

4

**BOTÓN SAVE**A dark grey rectangular button with the word "SAVE" in white capital letters.

Este botón permite guardar un preajuste.

## 5.1.5. SECCIÓN COMPRESSOR



Esta función aplica un compresor al canal seleccionado. Su forma (en términos de umbral y relación) se puede ajustar tanto en el gráfico como a través de los cursores.

El umbral define el nivel inicial en el que comienza la compresión (con su forma específica). Se pueden modificar los tiempos de ataque (Attack Time, rango: 1-200 ms), liberación (Release Time, rango: 1-1000 ms), y espera (Hold Time, rango: 0.0-1000 ms). Desactivar el filtro para comparar el sonido con o sin él.

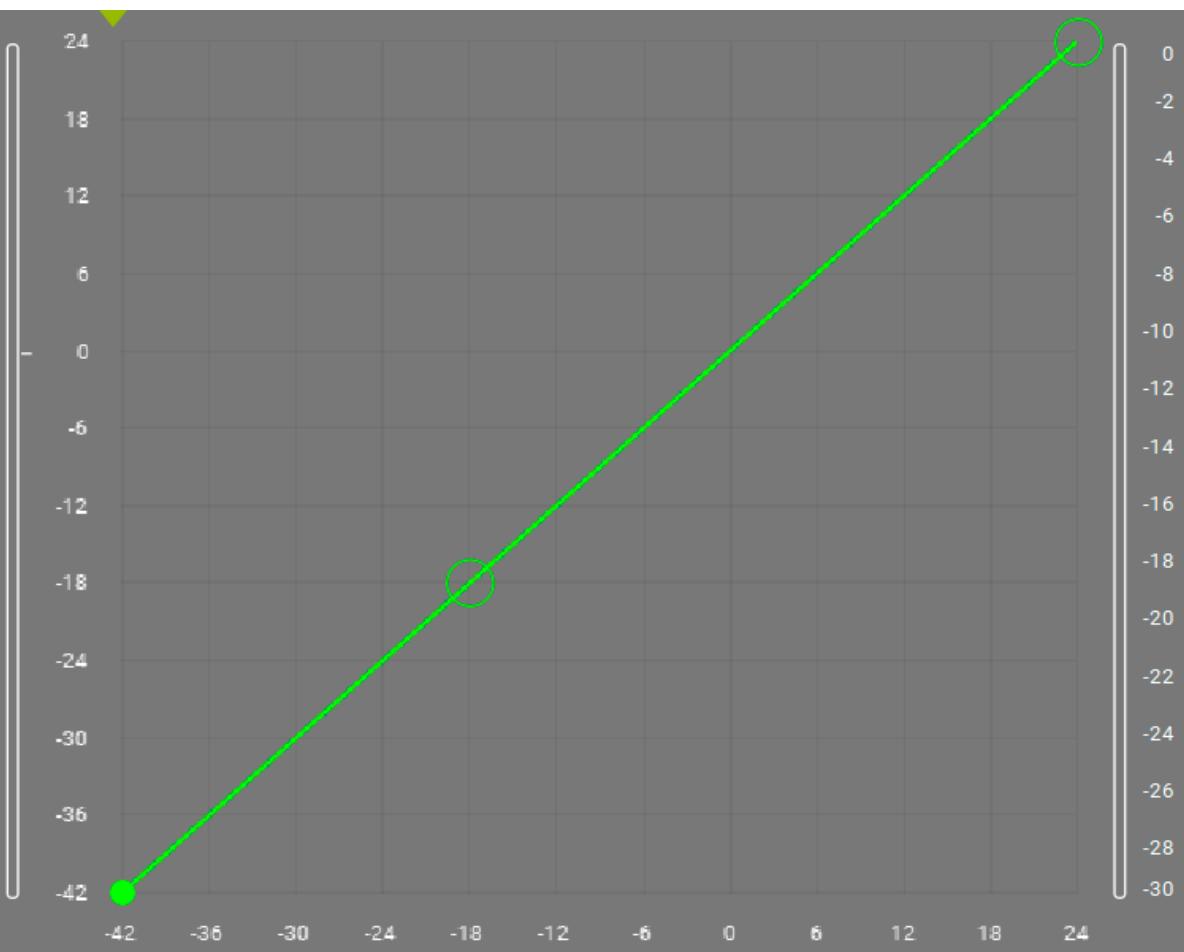
1

### INPUT/OUTPUT SELECTION

**INPUT A   INPUT B   OUTPUT 1   OUTPUT 2   OUTPUT 3   OUTPUT 4   OUTPUT 5   OUTPUT 6**

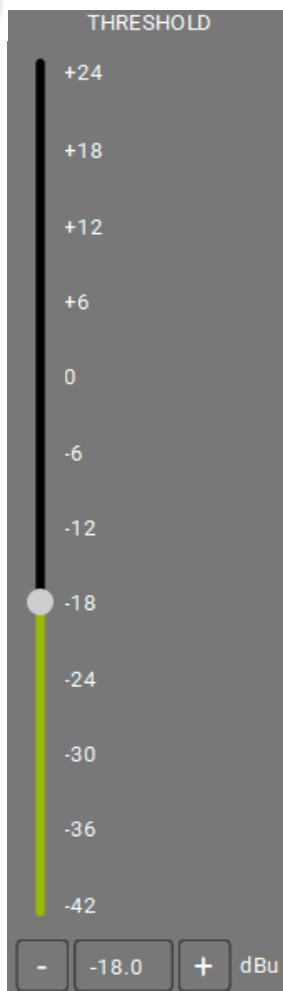
Aquí se puede seleccionar el canal.

2

**SHAPE CONTROL**

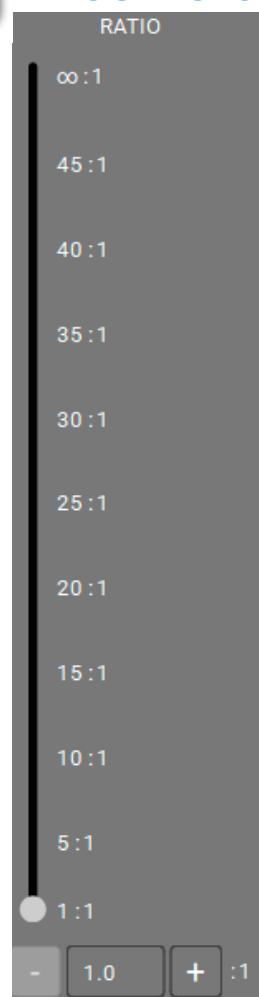
Por medio del control gráfico, permite moldear la forma del compresor

3

**THRESHOLD SELECTION**

Permite configurar el umbral de activación del compresor

4

**RATIO SELECTION**

Permite configurar la relación de activación de la compresión

5

**MAKEUP GAIN SELECTION**

Define la ganancia que se aplicará a la señal procesada por la compresión

6

**ATTACK, RELEASE, HOLD PARAMETERS**

Aplica los parámetros elegidos de ataque, liberación y espera del compresor

7

**BOTÓN LOAD**

Permite cargar una configuración (escena) de compresión guardada anteriormente.

8

**BOTÓN SAVE**

Permite guardar una configuración de compresión para cargarla después

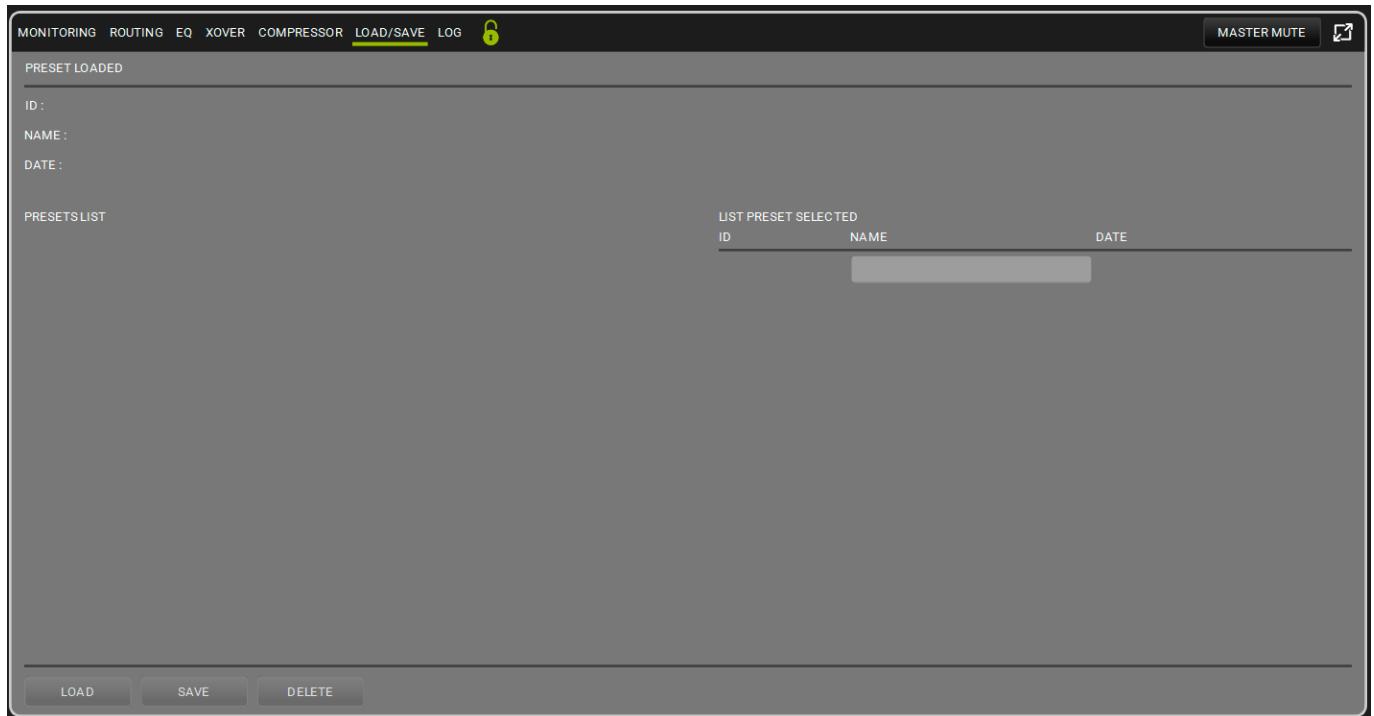
9

**BOTÓN DISABLED/BYPASS**

DISABLED

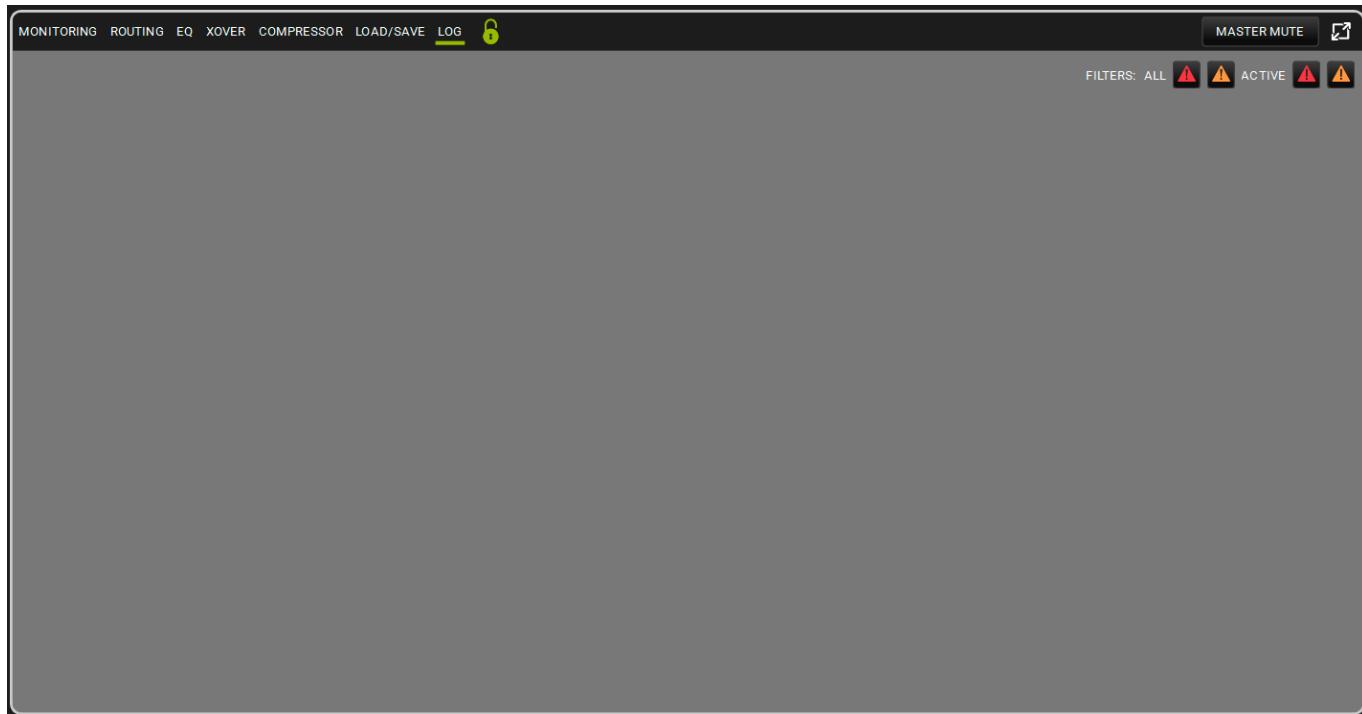
Permite desactivar el procesamiento del canal

## 5.1.6. SECCIÓN LOAD/SAVE



En esta ventana se puede nombrar, guardar y cargar una lista de preajustes.

### 5.1.7. SECCIÓN LOG



En esta ventana se puede visualizar el registro de uso del AC26N. Se muestra una lista de los avisos y errores del dispositivo. Los colores siguen la misma lógica de **AURORA NET**.

## 6. MATCHING

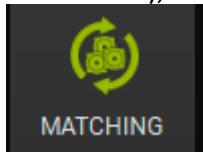
**AURORA NET** permite configurar un proyecto offline y luego, conectándose a una red, transmitir los parámetros a todos los dispositivos conectados (por ejemplo, durante un concierto en directo).

En este caso, los ITEMS, los GROUPS, los NETWORK HUBS y los PROCESSORS son solo dispositivos virtuales. Se convierten en dispositivos activos solo una vez que se encienden, conectan y reconocen correctamente.

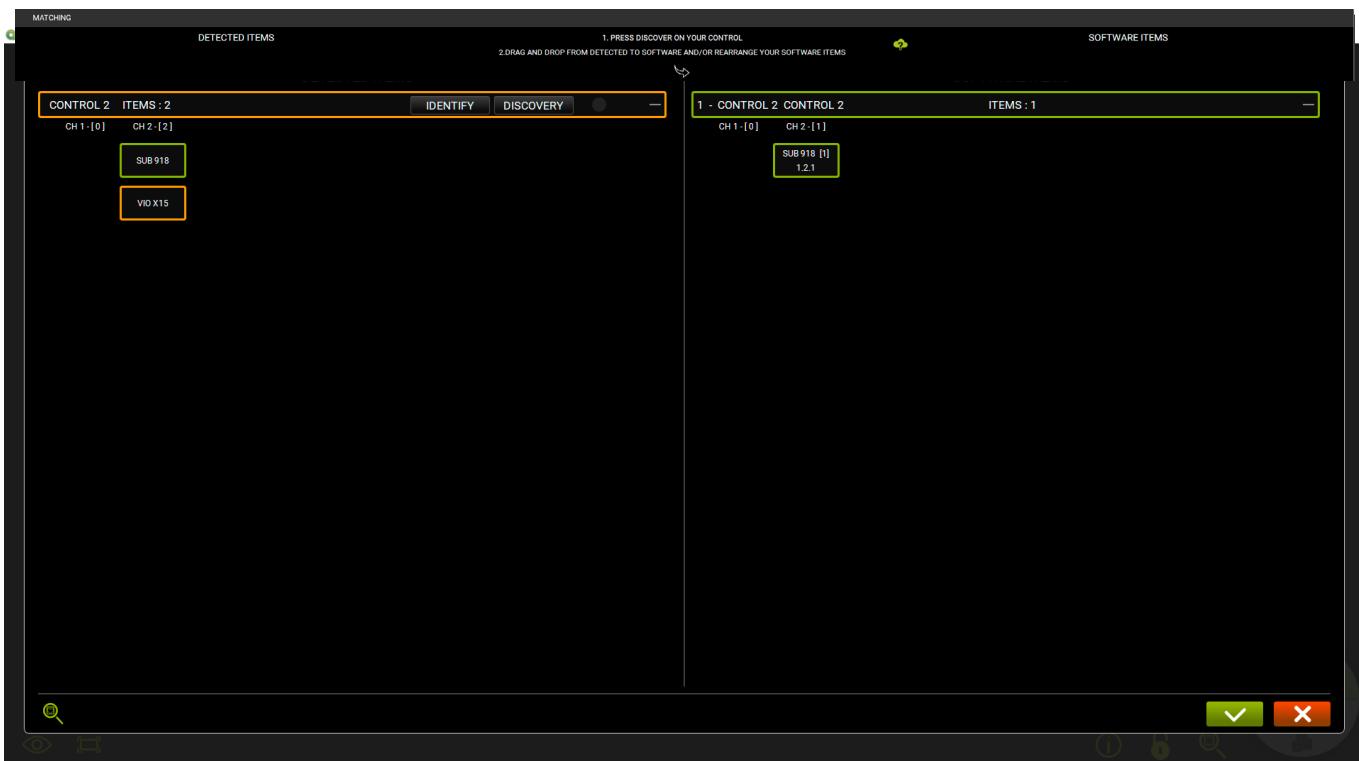
En caso de desconexión parcial de un dispositivo mientras está online, la lista de dispositivos de un proyecto podría no representar lo que realmente está activo.

La función de emparejamiento “Matching” trata de resolver este problema mostrando una interfaz simplificada en una única pantalla.

Esta se abre automáticamente cuando se crea una red (con el botón GO ONLINE, véase el capítulo 3.2 para más información), o bien manualmente, haciendo clic en el siguiente ícono en la barra de operaciones de los ITEMS:



## 6.1. SOFTWARE/DETECTED MATCHING



Como se ha explicado anteriormente, en el entorno de MATCHING (emparejamiento), hay dos secciones:

- DETECTED ITEMS (elementos detectados);
- SOFTWARE ITEMS (elementos de software).

En la parte inferior de esta página hay un botón de búsqueda

La sección DETECTED ITEMS contiene los botones para identificar y descubrir . Véase el capítulo 3.2 para más información.

Los colores son importantes para comprender el comportamiento del emparejamiento:

VERDE: muestra que el ITEM está en la lista del proyecto (SOFTWARE ITEMS: verde) y ha sido detectado (DETECTED ITEMS: verde).

NARANJA: muestra que el ITEM ha sido detectado pero no está en la lista del proyecto (SOFTWARE ITEMS: naranja), o bien está en el proyecto pero no ha sido detectado (DETECTED ITEMS: naranja).

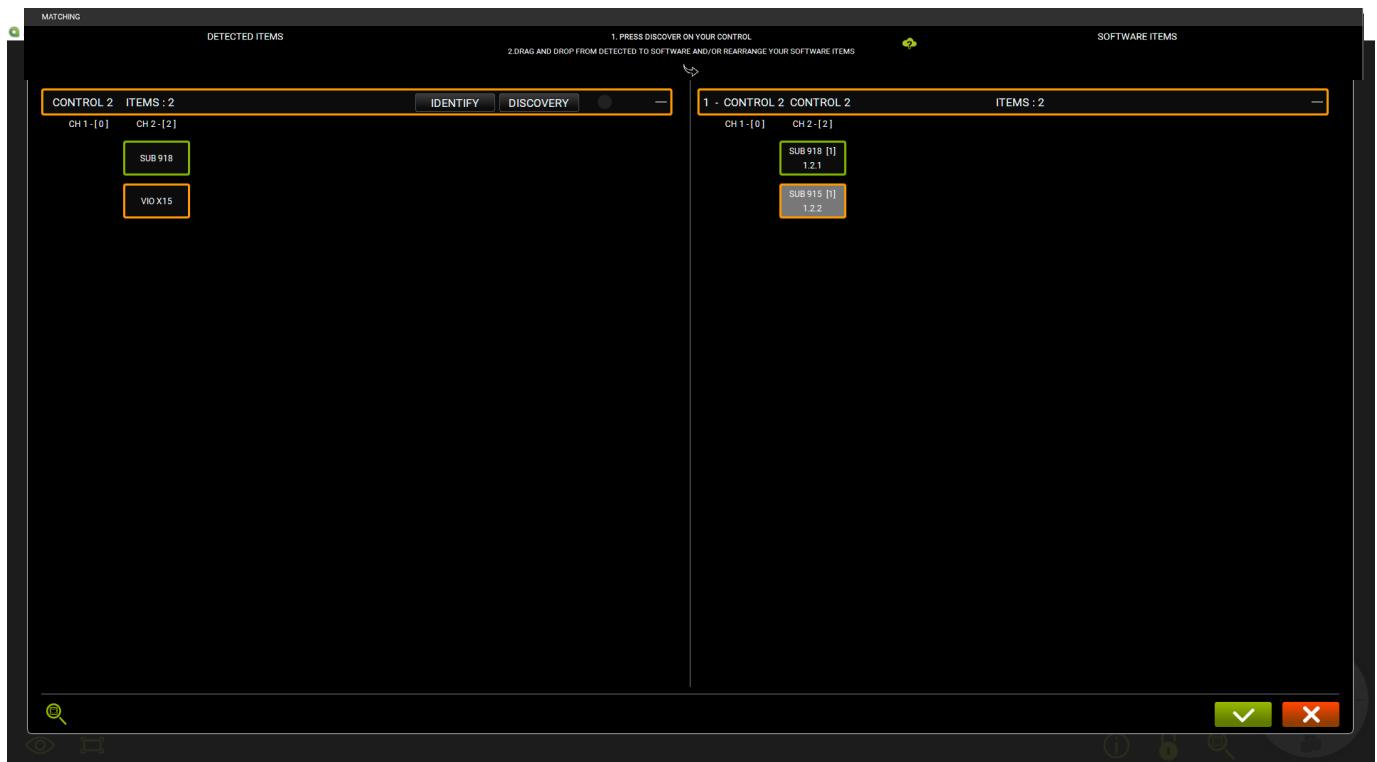
La selección múltiple puede realizarse de 2 maneras:

1. manteniendo pulsado CTRL y haciendo clic con el botón izquierdo del ratón solo en los elementos deseados;
2. manteniendo pulsado SHIFT y haciendo clic en el primer y el último elemento para seleccionar toda la serie.

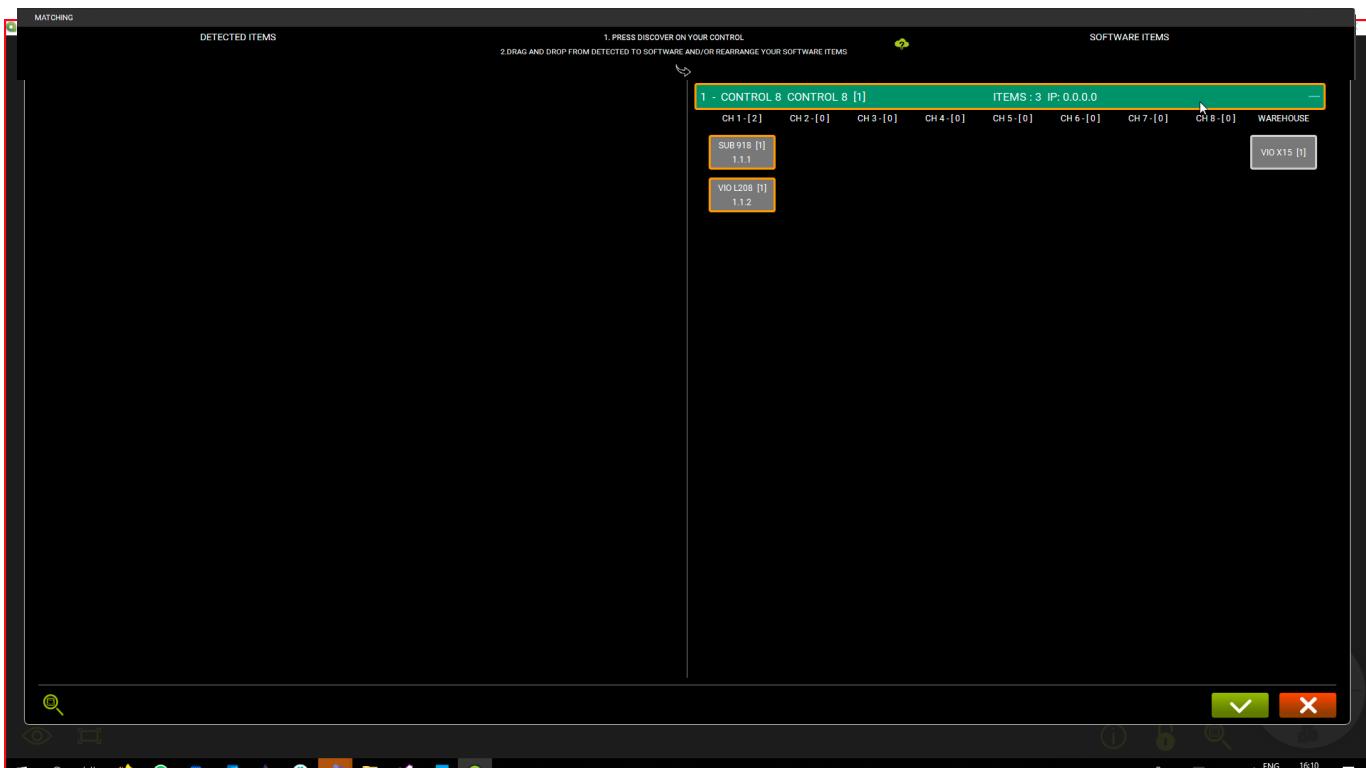
En los ejemplos de la imagen siguiente, el subwoofer (SUB 918) está en el proyecto y conectado correctamente, mientras que el altavoz (VIO X15) ha sido detectado pero no está en el proyecto, y el subwoofer (SUB 915) está en el proyecto pero no ha sido detectado.

En esta pantalla, se puede utilizar la función de arrastrar y soltar para añadir el ITEM VIO X15 (presente en el mundo real) al proyecto.

En cambio, el ITEM no detectado (SUB 918 en este ejemplo) se almacenará en un campo llamado WAREHOUSE (véase el capítulo siguiente para más información).



## 6.2. ALMACENAMIENTO EN EL WAREHOUSE



Si el sistema detecta un ITEM que no está incluido en el proyecto, es posible añadirlo a la lista. Basta con arrastrar y soltar el ITEM en la sección SOFTWARE ITEMS. Pero si un ITEM presente en la sección SOFTWARE ITEMS no es detectado, se desplaza a la columna WAREHOUSE, como en el ejemplo de arriba (en este caso, se trata de un VIO X15).

## 7. ARC SUB

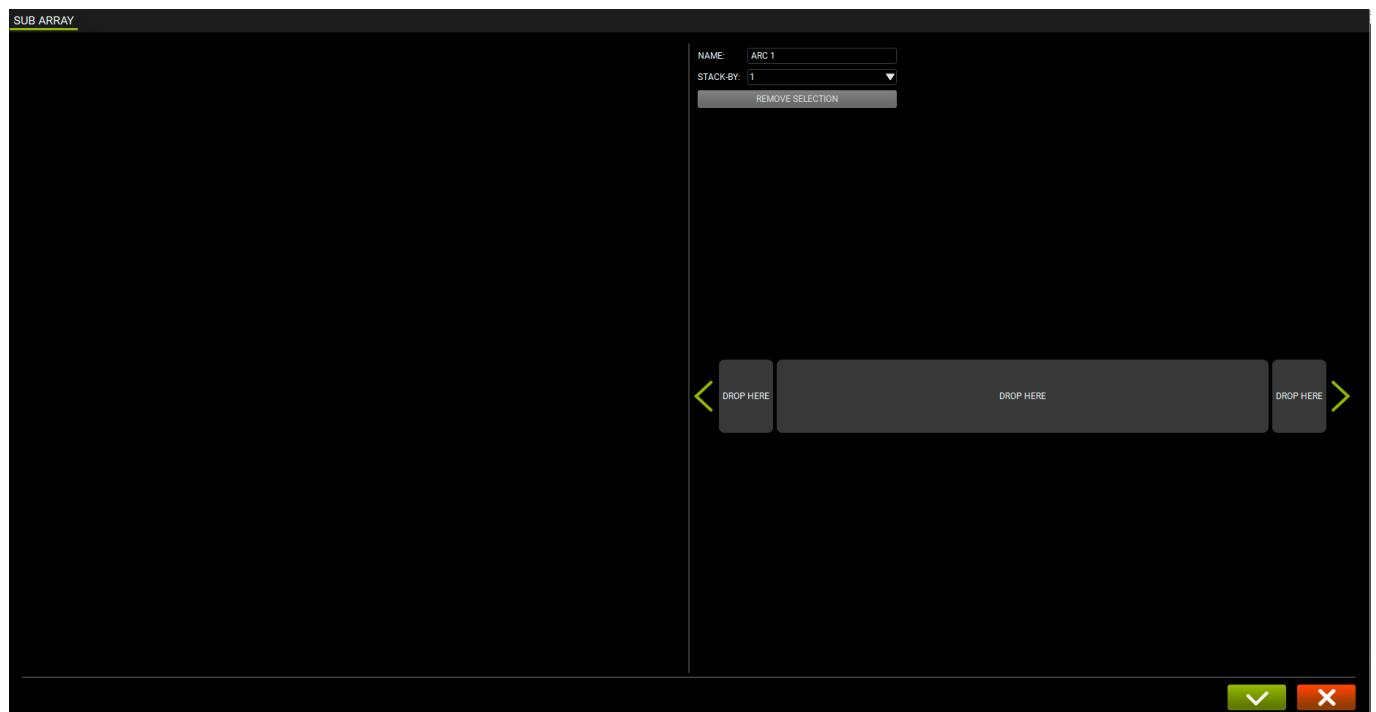
El entorno ARC SUB permite definir y controlar una configuración de subwoofers distribuidos en arco en el frente del escenario:

es un tipo especial de “GROUPS”, en el que los ITEMS solo pueden ser subwoofers.

Los subwoofers se utilizan a menudo en situaciones reales, para crear arrays direccionales a partir de fuentes puntuales omnidireccionales (por debajo de ciertas frecuencias).

Esto implica el uso de geometrías de montaje estándar y de delays relacionados con el posicionamiento.

El control combinado de los parámetros en un array en arco transmite un sonido uniforme a la audiencia y reduce la retroalimentación no deseada (por ejemplo, en el caso de una instalación de interior). Para simplificar esta gestión, todos los parámetros requeridos para controlar el array de subwoofers se pueden agrupar y modificar en una única pantalla, llamada grupo ARC SUB.

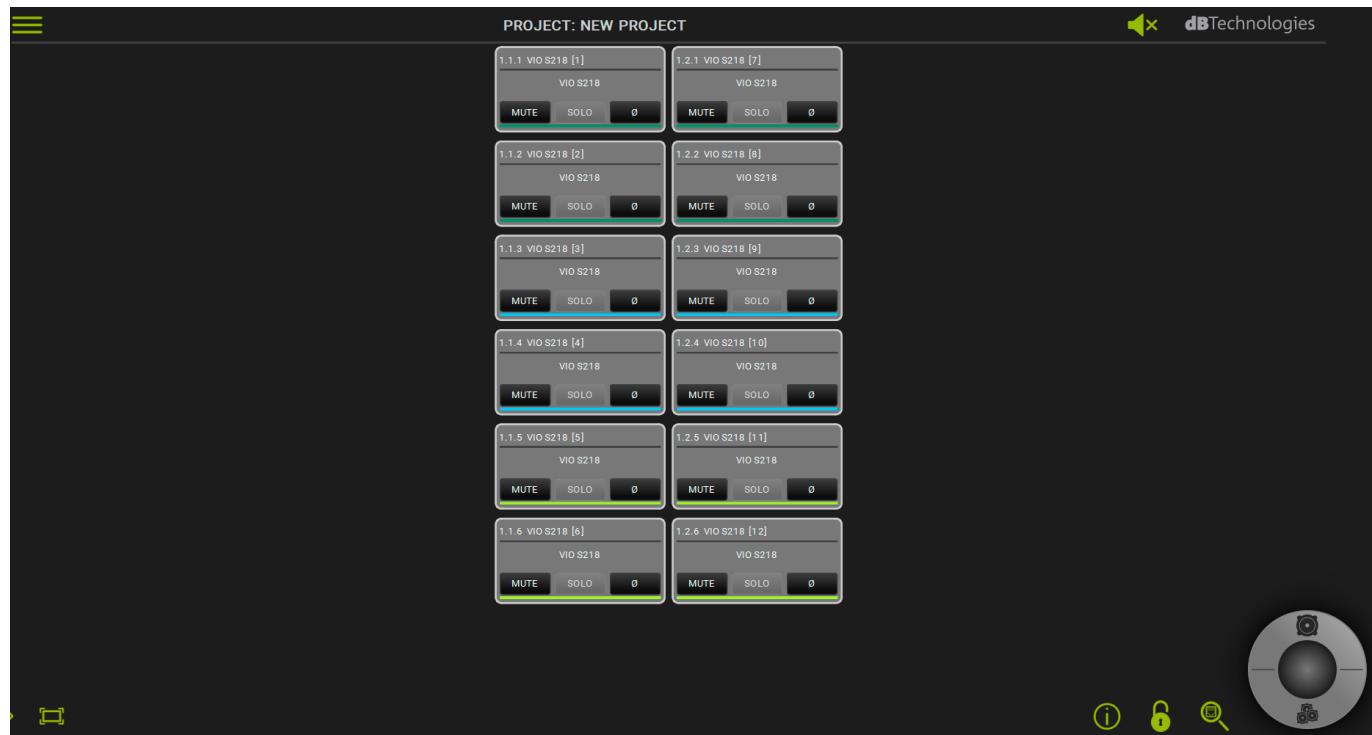


## 7.1. GENERACIÓN DE UN ARC SUB (ARCO DE SUBWOOFERS)

Se puede generar un aARC SUB arrastrando y soltando los ITEMS que se quieren incluir.  
El GROUP creado se llama ARC SUB.

### 7.1.1. AÑADIR ITEMS

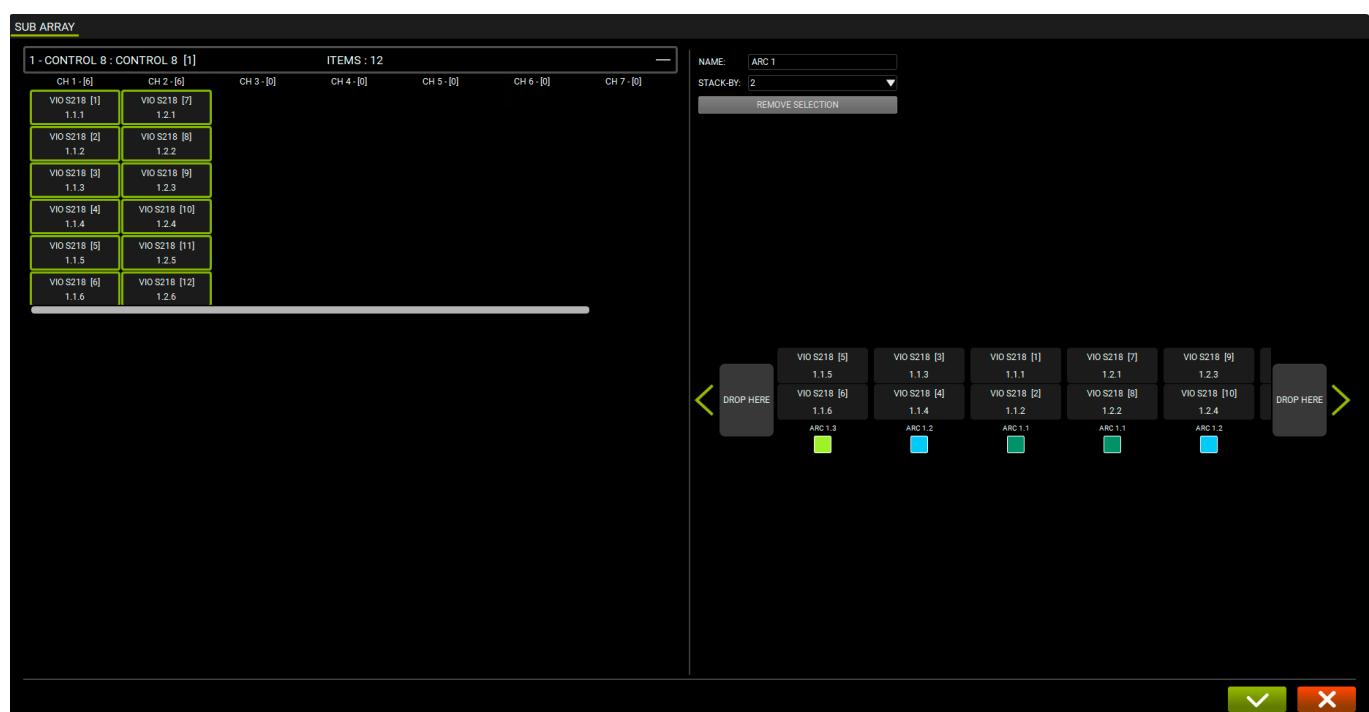
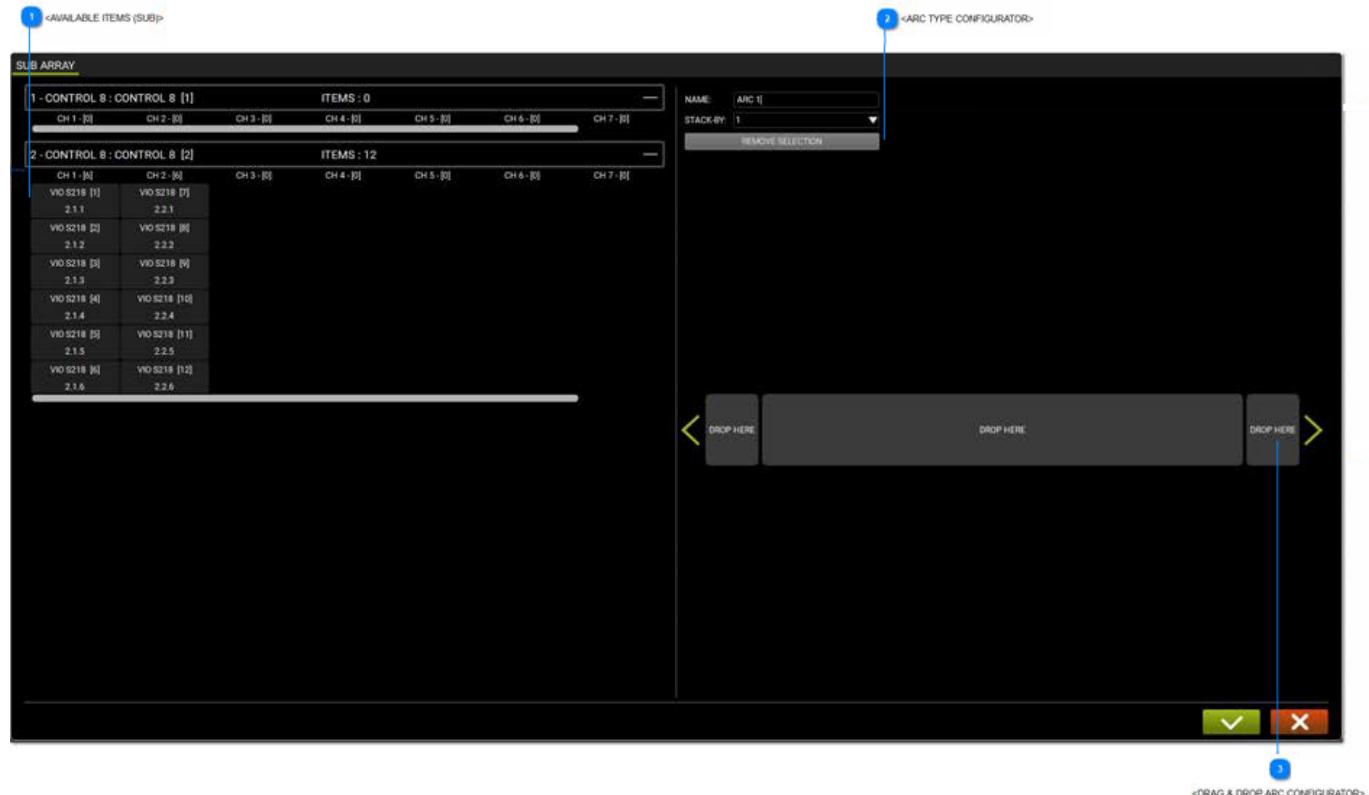
Para añadir ITEMS subwoofers, seguir el procedimiento estándar descrito en el capítulo 2.3.



## 7.1.2. SUB PLACEMENT

Posicionar los subwoofers, agrupándolos según sea necesario.

Esta ventana permite arrastrar y soltar los subwoofers para disponerlos en configuración apilada (seleccionando el número de elementos) y distribuidos en las posiciones central, izquierda o derecha (campos DROP HERE).



1

**AVAILABLE ITEMS (SUB)**

CH 1 - [6]	CH 2 - [6]
VIO S218 [1] 2.1.1	VIO S218 [7] 2.2.1
VIO S218 [2] 2.1.2	VIO S218 [8] 2.2.2
VIO S218 [3] 2.1.3	VIO S218 [9] 2.2.3
VIO S218 [4] 2.1.4	VIO S218 [10] 2.2.4
VIO S218 [5] 2.1.5	VIO S218 [11] 2.2.5
VIO S218 [6] 2.1.6	VIO S218 [12] 2.2.6

En la parte izquierda de la ventana se muestran los ITEMS (subwoofers) disponibles. Si aparecen ITEMS no subwoofer, no pueden utilizarse para el array en arco.

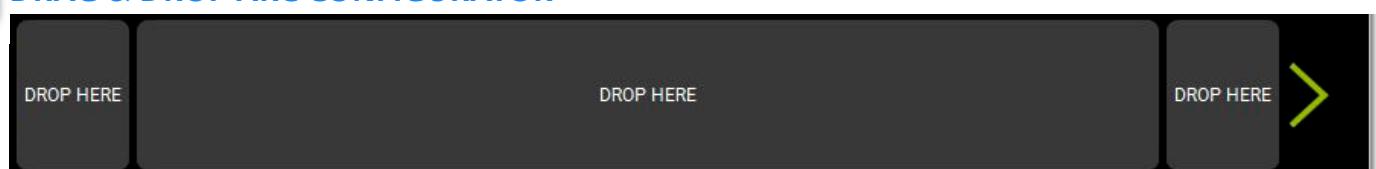
2

**ARC TYPE CONFIGURATOR**

NAME:	ARC 1
STACK-BY:	1 ▼
<b>REMOVE SELECTION</b>	

En la parte derecha de la ventana se puede escribir el NOMBRE del array y seleccionar su número en una configuración apilada.

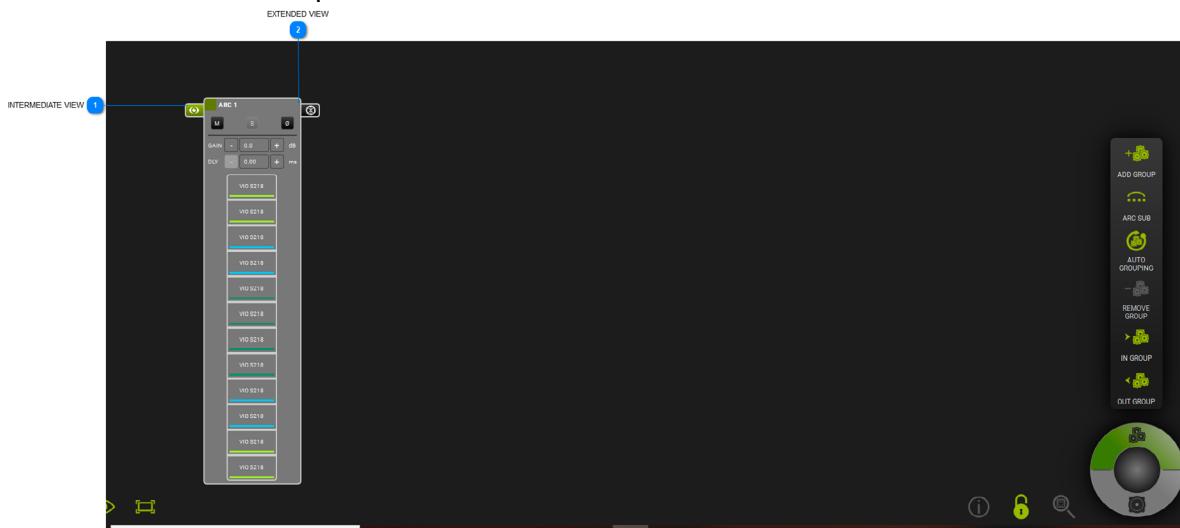
3

**DRAG & DROP ARC CONFIGURATOR**

Colocando los subwoofers en los campos DROP HERE, estos se listan siguiendo la regla de apilamiento del ARC TYPE CONFIGURATOR.

## 7.2. ARC SUB CONTROL

Una vez creado el array en arco, es posible controlarlo como un GROUP, es decir, se puede acceder a su pantalla de control con la vista ampliada.



### 1 INTERMEDIATE VIEW



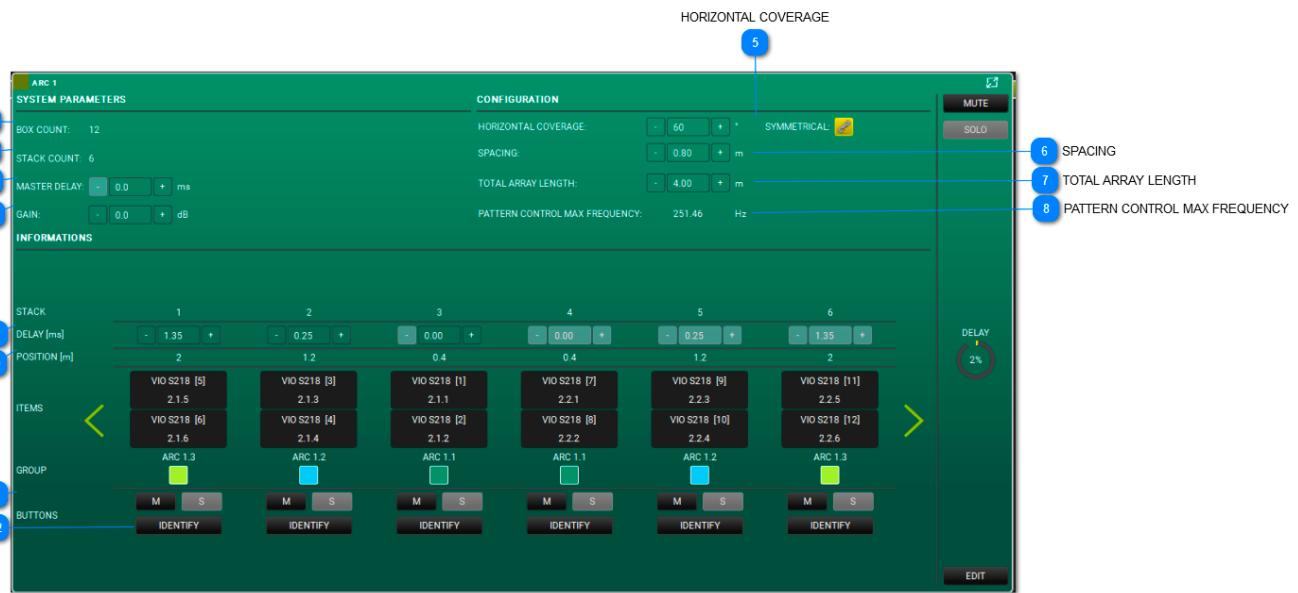
Habilita la vista intermedia del arco de subwoofers, mostrando sus ITEMS.

### 2 EXTENDED VIEW



Permite ver y ajustar todos los parámetros del GROUP.

## 7.2.1. GROUP CONTROL



### 1 BOX COUNT

BOX COUNT: 12

Este campo muestra el número de subwoofers en el grupo.

### 2 STACK COUNT

STACK COUNT: 6

Este campo muestra el número de pilas en el grupo.

### 3 MASTER DELAY

MASTER DELAY: - 0.0 + ms

Permite seleccionar el delay del arco (rango: 0.0 - 61.2 ms).

### 4 GAIN

GAIN: - 0.0 + dB

Permite seleccionar la ganancia del arco (rango: -90 - 10.0 dB).

### 5 HORIZONTAL COVERAGE

HORIZONTAL COVERAGE: - 60 + ° SYMMETRICAL:

Permite elegir el ángulo de cobertura deseado (rango: 0 - 180°) y seleccionar una política simétrica.

### 6 SPACING

SPACING: - 0.80 + m

Sirve para ajustar la distancia entre los subwoofers apilados (rango: 0.1 - 25.00 m).

### 7 TOTAL ARRAY LENGTH

TOTAL ARRAY LENGTH: - 4.00 + m

Permite elegir la longitud total del array (rango: 0.2 - 50.00).

**8 PATTERN CONTROL MAX FREQUENCY**

PATTERN CONTROL MAX FREQUENCY: 251.46 Hz

Este valor se crea a partir de los datos de configuración.

**9 DELAY**

DELAY [ms] - 1.35 +

Permite ajustar el delay de cada pila.

**10 POSITION**

POSITION [m] 2

Este valor se crea a partir de los datos de configuración.

**11 MUTE/SOLO**

M S

Estos botones controlan las funciones MUTE y SOLO para la pila seleccionada.

**12 IDENTIFY**

IDENTIFY

Este botón permite identificar la pila en los dispositivos.

## 8. INTEGRACIÓN CON EL PROTOCOLO OSC PARA EL CONTROL REMOTO DESDE LA APLICACIÓN

**AURORA NET**, mediante el estándar OSC (Open Sound Control), puede controlarse a distancia utilizando una red Wi-Fi o por cable.

Es necesario:

- haber establecido una red RDNet con Aurora NET para controlar todos los dispositivos que se deseen;
- habilitar en las preferencias de Aurora el uso de OSC, la dirección IP de la interfaz y el puerto de entrada y salida (véase la figura 3);
- conectar un dispositivo de control (en el que se haya instalado una aplicación que utiliza el protocolo OSC) a una red Wi-Fi o por cable configurada según los ajustes indicados en **AURORA NET** (véase la figura de ejemplo 2);
- utilizar el vocabulario de comandos que se encuentra en la sección específica del software (véase detalle en la figura 1).

Para visualizar un ejemplo de referencia, consultar la figura siguiente (figura 2)



FIGURA 1

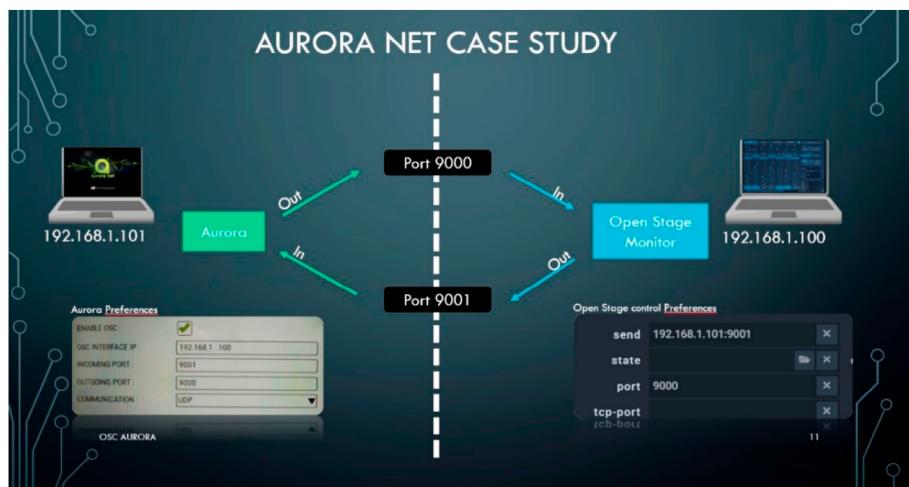


FIGURA 2

Après le lancement de Aurora Net, le menu affiche les options parmi lesquelles on peut sélectionner la rubrique OSC pour les différents réglages réseau (figure 3), et une icône spéciale active l'option du menu dictionnaire permettant de configurer les commandes par le biais d'applications tierces prévues à cet effet (non fournies).

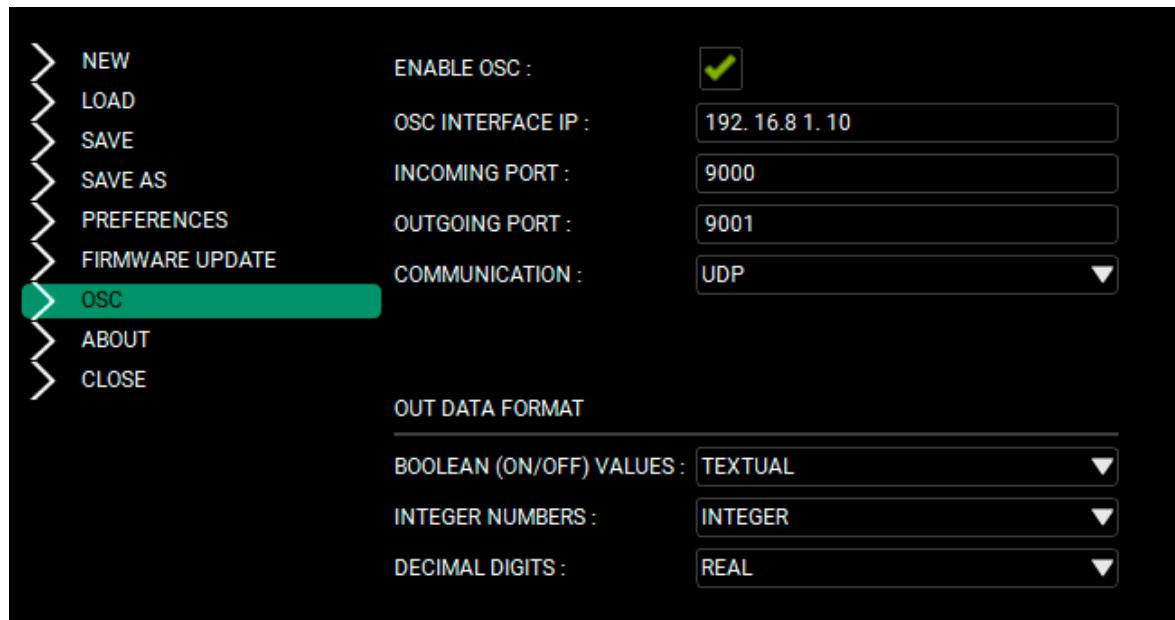
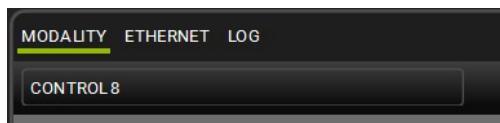


FIGURA 3

## 9. COLORES Y AVISOS

Los colores visualizados en la pantalla resaltan información importante. Es importante tenerlos en cuenta en los proyectos.

- GRIS/NINGÚN COLOR:



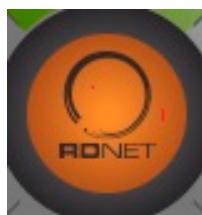
El proyecto está OFFLINE.

- VERDE:



El proyecto está ONLINE.

- NARANJA:



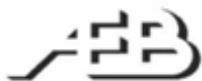
Estos mensajes de aviso se describen en la sección LOG de los ITEMS.

- ROJO:



Estos errores (generalmente problemas de hardware) se describen en la sección LOG de los ITEMS.

*Features, specifications and appearances of products are subject to change without notice.  
dBTechnologies reserves the right to make changes or improvements in design or manufacturing without assuming any obligation to  
change or improve previously manufactured products.*



A.E.B. Industriale Srl Via Brodolini, 8 Località Crespellano 40053 VALSAMOGGIA BOLOGNA (ITALIA)  
Tel +39 051 969870 Fax +39 051 969725 [www.dbtechnologies.com](http://www.dbtechnologies.com) [info@dbtechnologies-aeb.com](mailto:info@dbtechnologies-aeb.com)

