



AIRENCE-USB

MANUEL

V 1.06

Cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi la console de mixage Airence-USB de D&R.

La Console Airence-USB a été conçue par des professionnels de la radio diffusion avec l'équipe de conception de D&R, et est destinée à être utilisée 24 heures par jour comme console de mixage "On Air" et/ou comme console de production dans les salles de production les plus exigeantes.

Nous sommes sûrs que vous allez utiliser la Console Airence-USB pour de nombreuses années à venir, et nous vous souhaitons beaucoup de succès.

Nous apprécions les suggestions de nos clients, et nous serions reconnaissants si vous pouvez nous envoyer vos commentaires par e-mail à info@d-r.nl, quand vous deviendrez familier avec la console de mixage Airence-USB.

Nous apprenons des idées et des suggestions des clients comme vous et vous remercions pour le temps que vous avez passé pour le faire.

Cordialement.

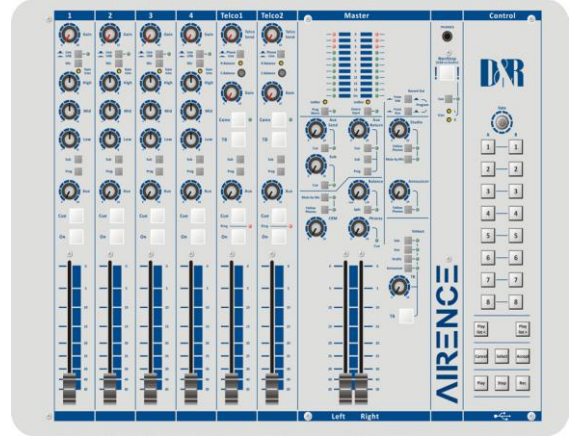
Duco de Rijk
CEO

INTRODUCTION POUR L'UNITÉ PRINCIPALE DE LA CONSOLE.

La console de mixage AIRENCE-**USB principale** est conçue comme console de production/ON-AIR à 6 canaux, qui peut être étendue avec une ou plusieurs unités d'extension à 6 canaux jusqu'à ce que vous ayez un nombre d'entrées suffisantes. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités d'extension car chaque unité possède sa propre alimentation électrique et son propre amplificateur sommateur à faible bruit.

Module USB 1-4:

- * 4x préamplis micro symétriques professionnels à très faible bruit avec alimentation fantôme 48volts.
- * Deux paires d'entrée ligne et USB.
- * Commande de Gain avec potentiomètre pré MIC
- * Égaliseur musical stéréo trois bandes
- * Routing Programme et sub
- * Aux Send Stereo (Aux d'envoi stéréo).
- * Commutateur "CUE" stéréo pour écoute pré fader + CONTROL
- * ON (inclus Commutateur start, quand le fader est en haut) + CONTROL.
- * Fader K-Alps Professionnel 100mm avec fader start



Module TELCO-1 et 2

- * 2 entrées de ligne téléphonique commutables
- * balance C et R pour rejet effet local
- * commande de gain pour signal entrant
- * commutateurs connexion large et Talkback
- * Routing Programme et Sub
- * Stereo Aux Send (Aux d'envoi stéréo).
- * Commutateur "CUE" stéréo pour écoute pré fader
- * ON (Commutateur start)
- * Fader K-Alps Professionnel de 100mm avec fader start.

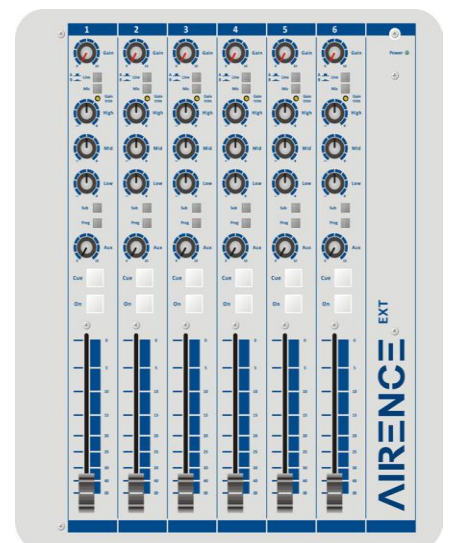
SECTION MASTER

- * 2 faders master longue portée K-Alps
- * Contrôles Master pour AUX/SUB/STUDIO/PHONES/ANIMATEUR
- * Section CRM avec mute par micro (Mute by Mic) et Follow Phones (suivre écoute casque).
- * commutateur PROGRAM mono.
- * aux return de CUE/SUB/PROG.
- * PHONES avec commande de balance PROGRAM/CUE ou division avec CUE sur la gauche et PROGRAM sur la droite
- * RECORD OUT alimenté par PROGRAM/SUB/AUX.
- * Sortie Animateur alimentée par Follow Phones ou Prog.
- * microphone de Talkback intégré pouvant être acheminé vers SUB/AUX/STUDIO/ANIMATEUR
- * Commutateur NON-STOP achemine l'une des 4 entrées stéréo USB directement aux principaux connecteurs XLR de programme

Unité d'extension de la console Airence

Tous les modules entrée triple possèdent les caractéristiques suivantes :

- * Préampli micro symétrique professionnel à faible bruit avec alimentation fantôme 48volts.
- * Deux paires d'entrée ligne avec en option préampli R.I.A.A pour platines sur la ligne B.
- * Commande de Gain avec potentiomètre pré MIC
- * Égaliseur stéréo trois bandes
- * Routing Programme et Sub
- * Stereo Aux Send (Aux d'envoi stéréo).
- * Commutateur "CUE" stéréo pour écoute pre fader
- * ON (inclus Commutateur start, quand le fader est en position haute
- * Fader Professionnel K-Alps 100mm avec fader start
- * Possibilité de connecter une unité Studio à distance avec "Cough Mute" et Communication CUE " ainsi que la connexion du casque.
- * Deux bus MIC ON pour commander séparément Control Room et/ou Studio mute.



L'unité d'extension a une alimentation commutée en externe (numérisée) de

haute efficacité et un connecteur Sub-D haute efficacité (châssis) pour relier l'audio et contrôles à l'unité principale et un second connecteur Sub-D pour effectuer la liaison commandes et audio avec une troisième unité d'extension. Chaque unité d'extension AIRENCE sera fournie avec un câble d'extension audio de 1 mètre et une alimentation qui peut accepter un Tension alternative entre 90-230 volts à 50/60 Hz.

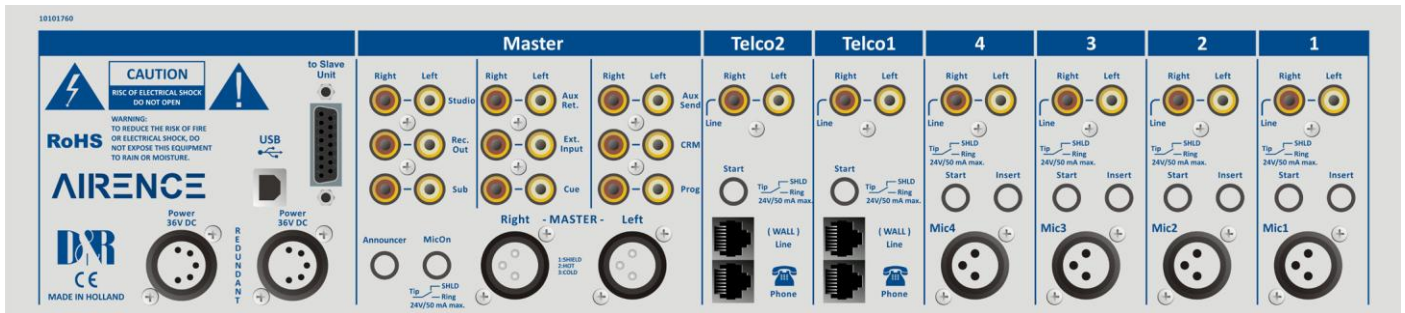
LE PANNEAU ARRIÈRE DE L'UNITÉ PRINCIPALE DE LA CONSOLE AIRENCE

Le panneau arrière de la section principale montre tous les connecteurs d'entrée et de sortie à connecter avec vos autres appareils.

Les premiers modules MIC/LINE/USB de 1 à 4 sur le côté droit ont des entrées micro XLR symétriques avec entrée insert pour le traitement de la voix.

Un connecteur de démarrage pour activer la signalisation lumineuse rouge individuellement ou peut être utilisé pour fermer (ou donner une impulsion) au contact de démarrage activant ainsi un équipement connecté à l'entrée de la ligne. Deux connecteurs cinch acceptant des signaux d'entrée de ligne gauche/droite.

Telco 1/2 ont 2 connecteurs RJ-11 téléphoniques normalisés, une entrée ligne stéréo, au cas où vous n'avez pas besoin des modules hybrides internes et un connecteur jack permettant de démarrer un équipement externe.



La section Master abrite toutes les entrées et sorties des commandes sur le panneau avant, que nous allons détailler dans d'autres chapitres.

La plupart des fonctions sont explicites, comme par exemple les XLR droit et gauche du master et toutes les autres entrées et sorties.

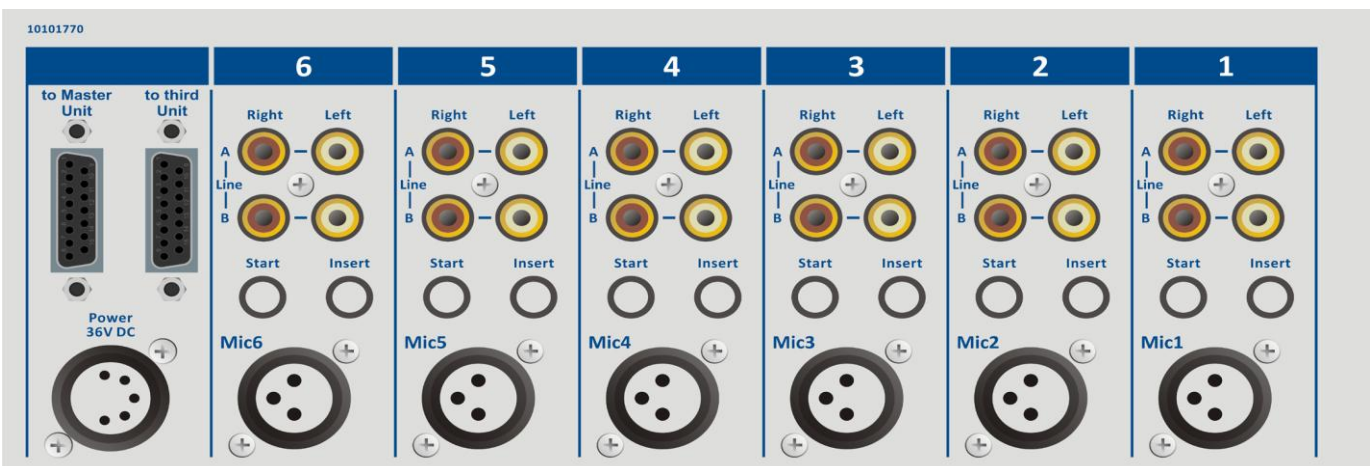
Il convient de mentionner le connecteur d'alimentation supplémentaire redondant où une alimentation redondante en option peut être raccordée et la connexion esclave SUB-D servant au raccordement avec l'unité d'extension. Et bien sûr le connecteur USB qui porte les 4 signaux audio stéréo vers et depuis le PC (pour les ordinateurs Windows et Macintosh), ainsi que les informations de commande des systèmes de lecture de la section de commande programmable ainsi que les informations de l'horloge et du compteur.

Cette fonctionnalité USB permettra de se connecter à Internet via votre ordinateur pour le streaming en "Live" de l'audio vers l'Internet.

PANNEAU ARRIERE DE L'UNITÉ D'EXTENSION DE LA CONSOLE AIRENCE

Le panneau arrière de l'unité d'extension vous offre 6 fiches XLR symétriques pour les signaux d'entrée micro, un insert pour les processeurs, un commutateur de démarrage et deux paires de connecteurs Cinch pour les entrées ligne stéréo gauche/droite.

Sur la gauche, vous voyez le connecteur XLR 5 broches pour l'alimentation externe électrique (à haut rendement) et les connecteurs Sub-D pour la liaison avec l'unité principale et d'éventuelles unités d'extension supplémentaires. Un câble de 1 mètre fait également partie de la fourniture de l'unité d'extension. Il n'y a aucune limite à connecter plus d'une unité d'extension à l'unité principale. Les entrées supplémentaires dans une deuxième (ou troisième) unité d'extension sont connectés au connecteur Sub-D marqué « to third (next) unit ». Chaque unité d'extension a besoin de sa propre alimentation électrique qui fait bien sûr partie de la fourniture.



MODULES 1-4 A TRIPLE ENTRÉES DE LA CONSOLE AIRENCE

Les commutateurs et commandes de l'entrée des modules de la principale unité de la console Airence ont les fonctions suivantes:

Chacun des modules 1-4 a trois entrées sélectionnables. Les trois types d'entrées sont les suivants: une entrée microphone, une entrée ligne stéréo et une entrée USB. Dans la position du commutateur micro, le module est un module mono normal.

Lorsque le commutateur Mic est mis en position haute, vous avez le choix entre des entrées de niveau ligne stéréo ou des entrées stéréo USB pour alimenter les envois (send) AUX stéréo, PROGRAM et ou des bus de mixage stéréo SUB.

GAIN

Grâce à la commande de gain (le premier bouton de commande au-dessous du numéro du module), le niveau d'entrée de la source peut être ajusté sur le niveau interne requis de la console. Cette commande permet de régler à la fois l'entrée Mic et les entrées Ligne/USB stéréo

avec la même commande en fonction de la position du commutateur. Le Gain de Mic peut être commandé plus précisément avec le petit potentiomètre positionné juste au-dessus de la commande High de l'égaliseur(EQUALIZER). Un petit tournevis plat est nécessaire.

Essayez de cette façon, si vous ne pouvez pas obtenir assez de gain Mic lorsque la commande de gain est entièrement tournée dans le sens des aiguilles d'une montre, alors seulement à ce moment vous tournez lentement vers la droite pour augmenter le gain au niveau souhaité. Un filtre passe bas de Mic est également intégré, mais celui-ci ne peut être atteint/réglé que lorsque le bas de la console est retiré. Il y a encore plus de réglages de cavaliers de la console, donc nous vous conseillons de faire un plan de (cavaliers) pour votre situation, puis faire tous les réglages des cavaliers internes en une seule fois. Ou nous dire à travers votre revendeur comment vous voulez sélectionner les cavaliers et nous vous livrons la console comme demandé.

STEREO LINE/USB

L'entrée ligne stéréo est une entrée à haute impédance (> 10 kOhm) servant à connecter les sorties de niveau ligne stéréo, de dispositifs tels que les lecteurs CD /MP3 etc. Le signal stéréo USB provient directement de l'un des 4 canaux USB stéréo de votre logiciel de lecture de PC. Ceux-ci sont déjà affectés dans la console par D&R.

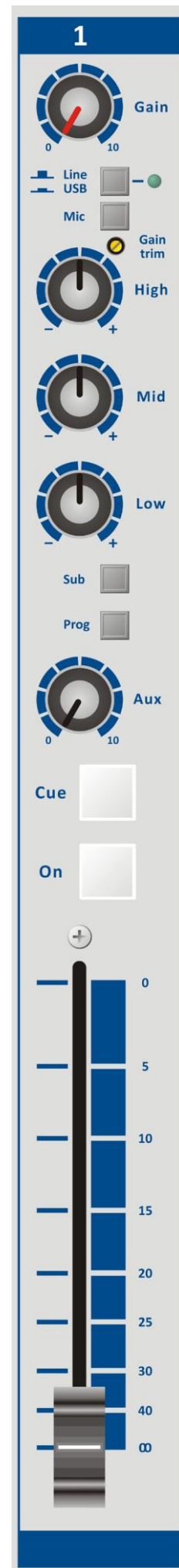
Le canal de lecture PC n° 1 peut être écouté dans le module 1, et c'est aussi le cas pour les canaux 2, 3 et 4.

Pour faire correspondre les niveaux entrants à une gamme de commande convenable, des potentiomètres internes sont disponibles et marqués VR2 (à droite) et VR3 (à gauche). Ceci également, ne peut être réalisé qu'avec le cadre démonté et doit être fait en même temps que vous faites la sélection des cavaliers. Le sélecteur de source pour la commutation NON-STOP est également sur le module, comme cavalier. La sortie XLR principale de la console peut recevoir directement un signal stéréo à partir de Program pre/Program Post/Sub ou Aux. Une figure dans le manuel vous montrera comment atteindre tous ces paramètres de la manière que vous voulez. Si un signal USB est présent, le voyant sur le côté droit du commutateur Line/USB s'allumera.

MIC

L'entrée Mic dispose d'un connecteur d'entrée XLR symétrique avec alimentation fantôme 48 volts pour les micros à condensateur.

Le circuit préampli micro utilise les plus récentes technologies de composants de classe studio telles que celles utilisées dans les consoles d'enregistrement haut de gamme, nous utilisons le pre-ampli That 1510 qui est très réputé pour son audio transparent à faible bruit/distorsion. La conception à faible bruit et l'excellente spécification de phase par laquelle D&R est connu est intégré tout au long de la CONSOLE AIRENCE-USB, ce qui permet d'obtenir un chemin de signal de phase cohérent. L'utilisation de câbles et microphones symétriques permet également d'avoir des signaux audio les plus silencieux et de la plus haute qualité tout au long de votre console AIRENCE-USB. Vous pouvez utiliser des câbles Mic symétriques standards disponibles chez n'importe quel revendeur audio professionnel ou magasin de musique. La CONSOLE AIRENCE-USB utilise des connecteurs d'entrée Mic de type XLR femelle monté sur châssis. Tout câble Mic audio professionnel standard peut se brancher sur ce connecteur.



Egaliseur

Chaque module dispose d'un égaliseur stéréo à trois bandes pour commander individuellement les fréquences aigus, médiums et graves. Les concepteurs de R&D ont utilisé avec soin des fréquences choisies pour améliorer les entrées de microphones ainsi que les entrées ligne stéréo A et B.

SUB

Ce commutateur achemine le signal post Fader directement vers le bus SUB, ce bus SUB peut être utilisé pour faire un mixage Sub pour l'enregistrement ou tout autre processus créatif.

PROG(RAM)

Ce commutateur achemine le signal post Fader directement au bus de PROGRAM.

AUX SEND

La commande suivante est un envoi auxiliaire stéréo (Aux send stereo) qui envoie des signaux de source stéréo au Master bus de Aux send stéréo(ou bus SUB) et ensuite aux connecteurs de sortie sur le panneau arrière de Master. L'envoi auxiliaire stéréo sert pour les effets externes tels que la réverbération, l'écho ou des amplificateurs de casque. Chaque envoi auxiliaire (Aux Send) peut être réglé en pre ou post fader en changeant les réglages des cavaliers sur la carte de circuit de chaque module. Le réglage d'usine est post-fader.

CUE/COMMUNICATION BUSS

Sous AUX SEND se trouve le commutateur CUE stéréo (écoute pre fade), ce commutateur vous permet de vérifier le signal avant que vous remontiez votre fader de canal et le mélangiez avec d'autres signaux dans la console.

Une autre fonction intelligente est que ce bus CUE peut être utilisé pour la communication. Si vous poussez un Cue DJ (disons par exemple du canal n° 1) et si vous poussez ensuite le Cue de Telco, le DJ ainsi que l'appelant peuvent s'entendre en dehors de la diffusion et même vous, assis derrière le bureau, sur les haut-parleurs du moniteur.

Remarque: Les niveaux doivent être soigneusement définis pour éviter *tout retour et overdrive de circuits*.

Le commutateur Cue envoie également un signal HID via USB qui peut être programmé pour réaliser des fonctions spécifiques dans votre système de lecture. Dans la section Commande du manuel, nous allons vous expliquer comment.

ON

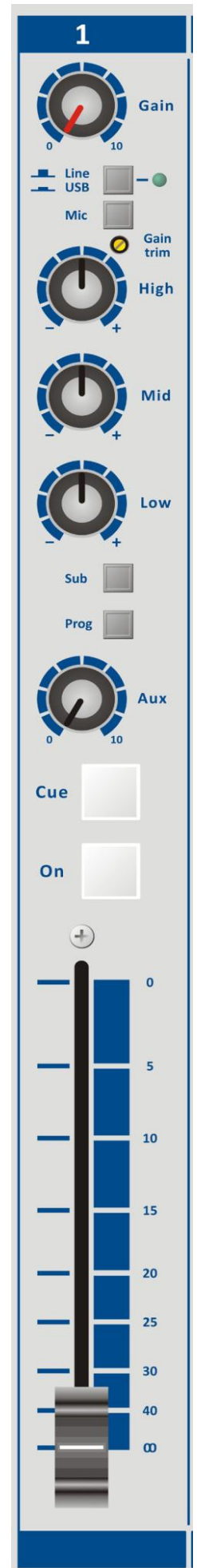
Le commutateur ON est utilisé pour transmettre l'audio et générer en même temps un signal de démarrage pour des platines, des lecteurs CD, jingle ou cartoucheurs. Ce commutateur envoie une impulsion momentanée ou court-circuite en continu deux broches du connecteur de démarrage sur le panneau arrière de la console. Un réglage de cavalier sur la carte électronique vous permet de choisir entre « par impulsion » ou « en continu ».

Le commutateur ON envoie également un signal HID via USB qui peut être programmé pour réaliser des fonctions spécifiques dans votre système de lecture. Dans la section Commande du manuel, nous allons vous expliquer comment.

FADER

Le dernier contrôleur de niveau audio, est le Fader de haute qualité K-Alps 100mm longue portée du canal stéréo, avec un commutateur de démarrage (fader start) intégré. Au début du mouvement du fader vous sentirez le commutateur de démarrage intégré se fermer lorsque vous remontez le fader. Ce commutateur active le circuit de démarrage qui est relié au connecteur de démarrage à l'arrière du panneau du module comme décrit ci-dessus. Si le commutateur Mute-Act(ive) dans la section Master est activé, positionné à proximité du bouton de volume CRM (et il y en a un autre également à côté du bouton de volume studio), le niveau de la salle de commande (ou le niveau de studio) est réduit de 20dB lorsque Mic est choisi dans le module d'entrée. En même temps un signal USB HID (dispositif d'interface humain) est envoyé sur le bus USB pour commander une fonction dans votre logiciel de lecture.

Sur le circuit imprimé, il y a un réglage de cavalier où vous pouvez choisir si vous voulez 10 dB supplémentaires de gain de fader. Alors la position de gain unitaire sera sur la position -10 dB. Si vous êtes une personne qui balaie le fader entièrement et vers le haut et vers le bas, il faut éviter de sélectionner le gain de fader supplémentaire de 10 dB et de choisir une position de gain unique avec le fader entièrement en haut. Une page de réglage de cavalier sera montré plus loin dans ce manuel pour personnaliser la CONSOLE AIRENCE selon vos besoins.



MODULES USB 1-4 A TRIPLE ENTRÉE DE LA CONSOLE AIRENCE PRINCIPALE

CONNECTEURS D'ENTRÉE

à l'arrière des modules 1-4, vous trouverez cinq connecteurs pour chaque module.

L'entrée ligne stéréo utilise des connecteurs Cinch de type femelle. étant asymétriques, le blindage et le (-) ou le fil de signal hors phase doivent être reliés entre eux et considérés comme étant la masse lors de l'installation.

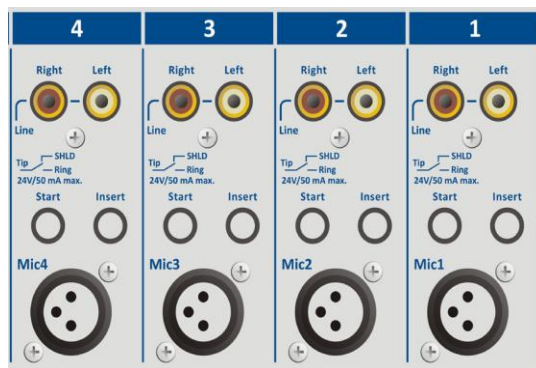
Pour utiliser le commutateur START, il faut câbler deux broches du connecteur stéréo ¼ " situé sur le panneau.

La pointe et la bague sont en court-circuit lorsque le commutateur ON ainsi que le commutateur du fader sont activés.

Une fois que vous avez fait cela, une platine de démarrage rapide peut être lancée par une action de court-circuitage de contact dans le connecteur stéréo ¼ " avec le commutateur ON ou bien avec le Fader, selon votre choix, mais seulement si le connecteur START est branché sur le panneau arrière.

Si votre platine n'a besoin que d'une impulsion pour démarrer, demandez à votre revendeur. Ou si vous savez comment faire pour enlever temporairement le cadre de couvercle de la CONSOLE AIRENCE vous pouvez modifier le réglage du cavalier en une action momentanée, ainsi il peut être utilisé comme un commutateur d'impulsion de démarrage.

Les connecteurs sur le connecteur START ne peuvent être utilisés qu'avec un maximum de 24 Volts à 50 mA. Veuillez contacter votre revendeur si vous êtes incertain.



* Ne jamais brancher une source de courant alternatif sur le JACK de la télécommande (START) *

Ou bien vous pouvez activer une fonction dans votre logiciel de lecture par des instructions HID USB qui seront expliquées plus loin dans la section commande USB du manuel.

INSERT

Cette prise jack stéréo en forme d'anneau / pointe / corps vous permet d'insérer des processeurs de signaux tels

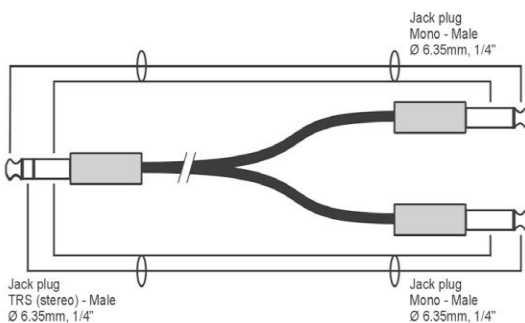
que les compresseurs / gates ou des unités spéciales de traitement vocal afin «d'améliorer» votre voix et avoir le

son ultime du DJ /animateur. L'Anneau du jack stéréo envoie le signal du canal et la pointe accepte le signal de

retour

Sur la droite, est représenté le type de câble dont vous avez besoin, si votre processeur dispose d'entrées et sorties de jack. Reliez la pointe à partir du câble stéréo à la pointe de l'un des jacks mono et l'anneau du câble stéréo à la pointe de l'autre jack mono.

Y-split cable



Maintenant, insérez le jack stéréo dans Insert de la CONSOLE AIRENCE et reliez

le jack mono qui produit un bourdonnement lorsque la pointe est touchée par votre doigt (et le fader du canal correspondant est ouvert) à la sortie du processeur. L'autre jack mono doit être inséré dans l'entrée du processeur.

Si votre processeur dispose d'entrées XLR, reliez la pointe de la jack stéréo à la broche 2 de la XLR Femelle, court-circuitez les broches 1 et 3 entre elles et reliez à la masse (manchon), cela est valable aussi pour l'autre XLR mâle, reliez l'anneau du jack stéréo (qui envoie des signaux) à une broche 2 XLR. Court-circuitez ici les broches 1 et 3 et soudez avec la masse (manchon). Ceci doit être effectué parce que l'insert n'est pas symétrique.

Voir ci-dessous le type de câble dont vous avez besoin

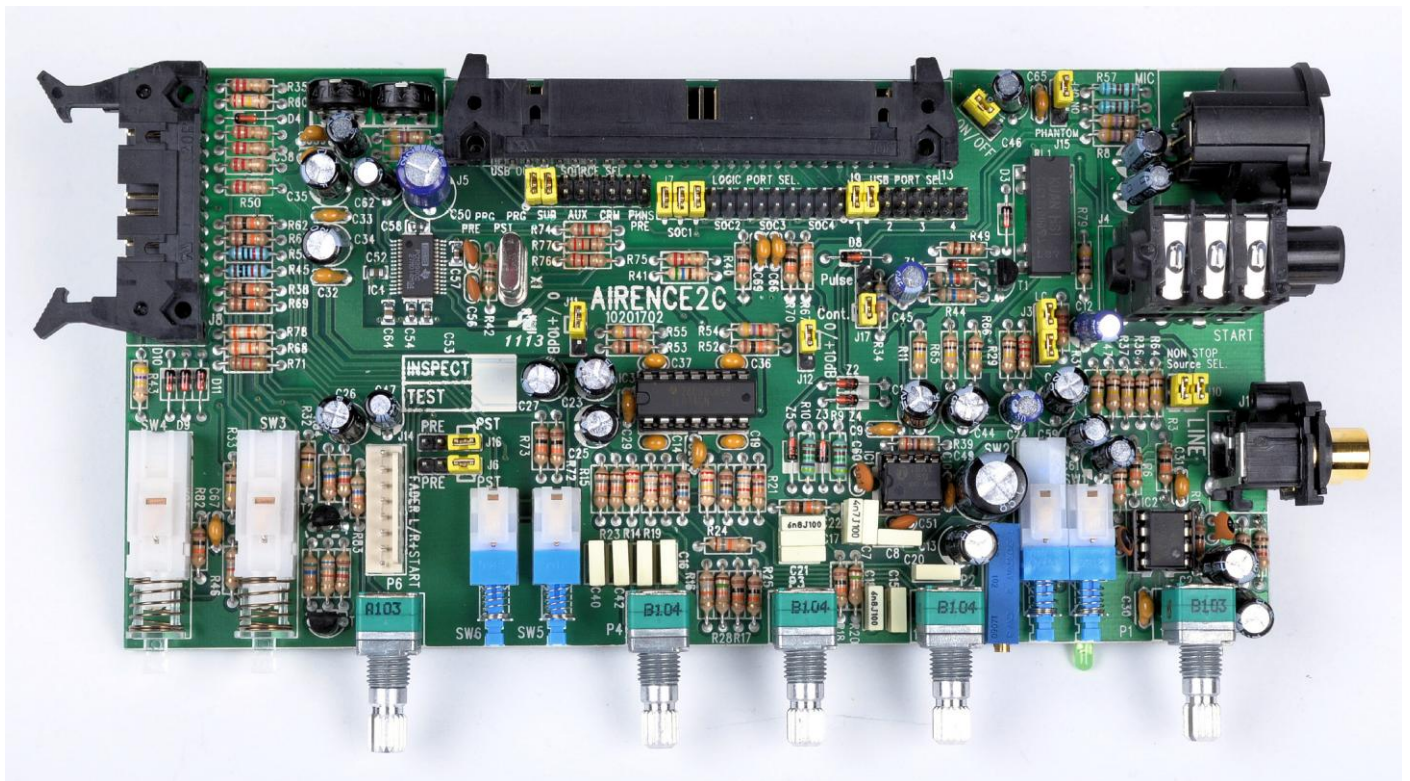


ENTRÉE MICROPHONE

L'entrée Micro est un connecteur femelle de type XLR symétrique, voir ci-dessous le connecteur gauche qui devrait aller dans votre console. Votre câble microphone doit se terminer par un XLR male comme on le voit sur la droite de l'image.

- 1 = masse/blindage
- 2 = chaud (en phase)
- 3 = froid (nors phase).





OPTIONS SPECIALES POUR MODULES USB 1 - 4 (CARTE ÉLECTRONIQUE DE LA CONSOLE AIRENCE-2)

Il y a sur les circuits imprimés des canaux d'entrée plusieurs cavaliers qui peuvent être changés pour permettre différentes configurations des réglages de canaux d'entrée triple de l'USB. Si des changements sont nécessaires, nous vous conseillons de contacter votre revendeur local pour les obtenir.

Mais si vous savez quelque chose sur l'électronique et n'avez pas peur d'ouvrir votre console, vous pouvez les faire vous-même.

Mais ... avant de faire quoi que ce soit l'alimentation électrique de la console doit être débranchée bien sûr. Le cadre de recouvrement métallique doit être enlevé pour atteindre les cavaliers des modules. C'est quelque chose que vous ne devez faire qu'une seule fois avant l'installation.

COMMENT RETIRER LA BASE DE VOTRE CONSOLE DE MIXAGE.

Commencez par retirer les 3 boulons sous les faders qui maintiennent le couvercle, puis mettre la console à l'envers sur une surface molle.

Vous voyez sur le côté du panneau arrière du couvercle de nouveau 3 boulons qui doivent être enlevés.

Toujours sur le côté gauche et droit du cadre il y'a 2 boulons qui doivent être enlevés.


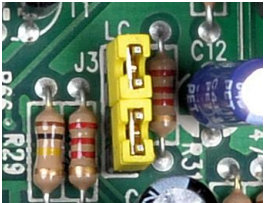
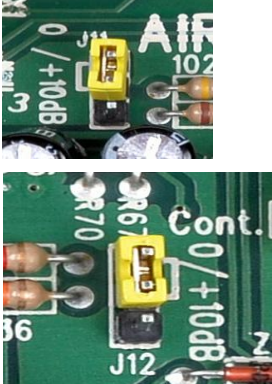
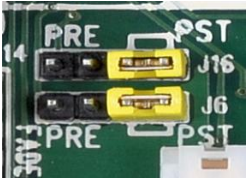


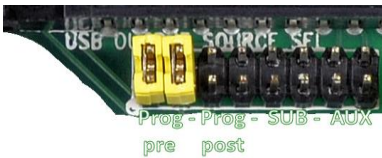
Une fois que vous avez fait cela, vous pouvez soulever le couvercle de l'avant et le panneau arrière de la console. Utilisez une pince pour soulever et remplacer les cavaliers. Lorsque les câbles plats sont sur le chemin, retirez-les en enlevant avec précaution les câbles des barettes.





Il est également conseillé de préparer votre esprit à comment vous voulez que la CONSOLE AIRENCE doit faire son travail pour vous. Permettez-moi de vous montrer d'abord une liste de réglages de cavaliers et ce que vous pouvez réaliser avec la modification des réglages des cavaliers.

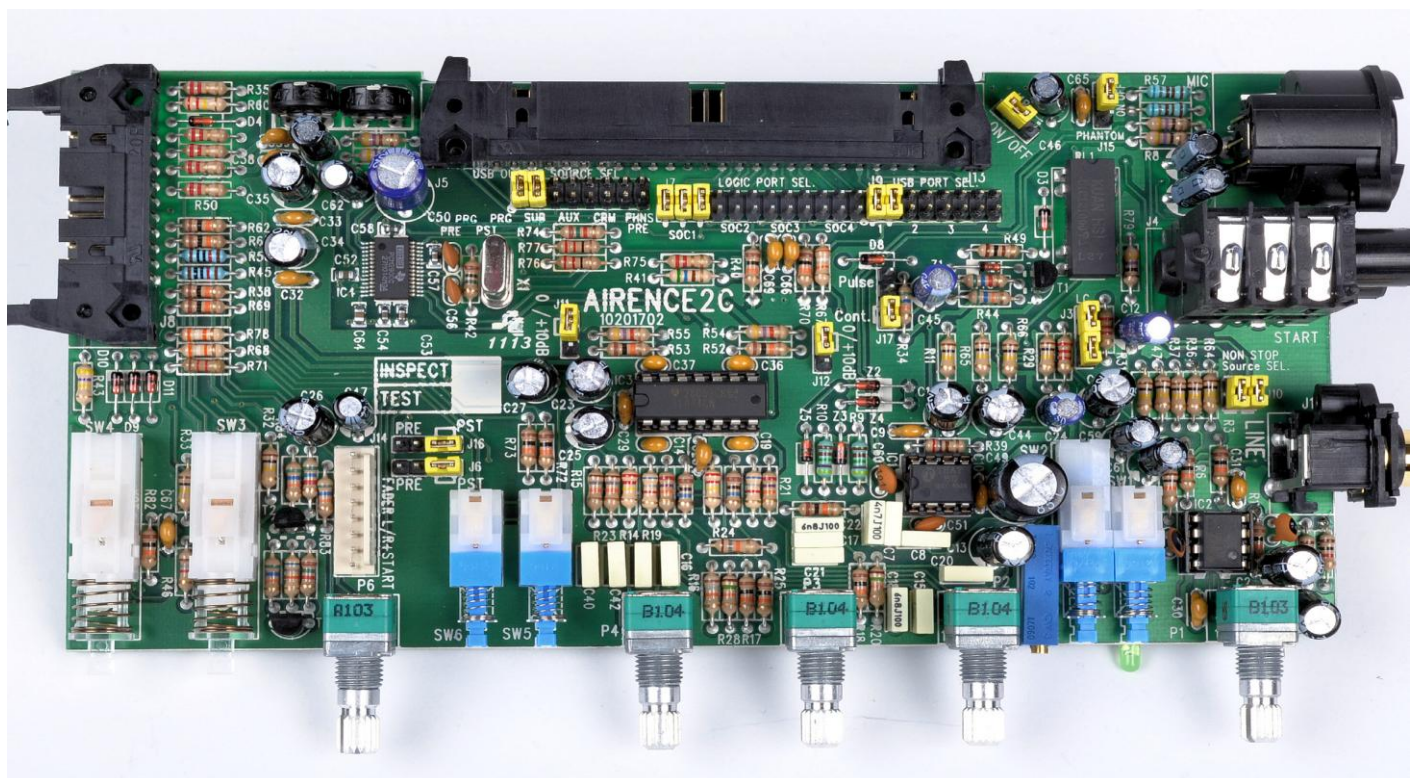
Je vais aussi vous informer sur le réglage d'usine et ce qui est fait.

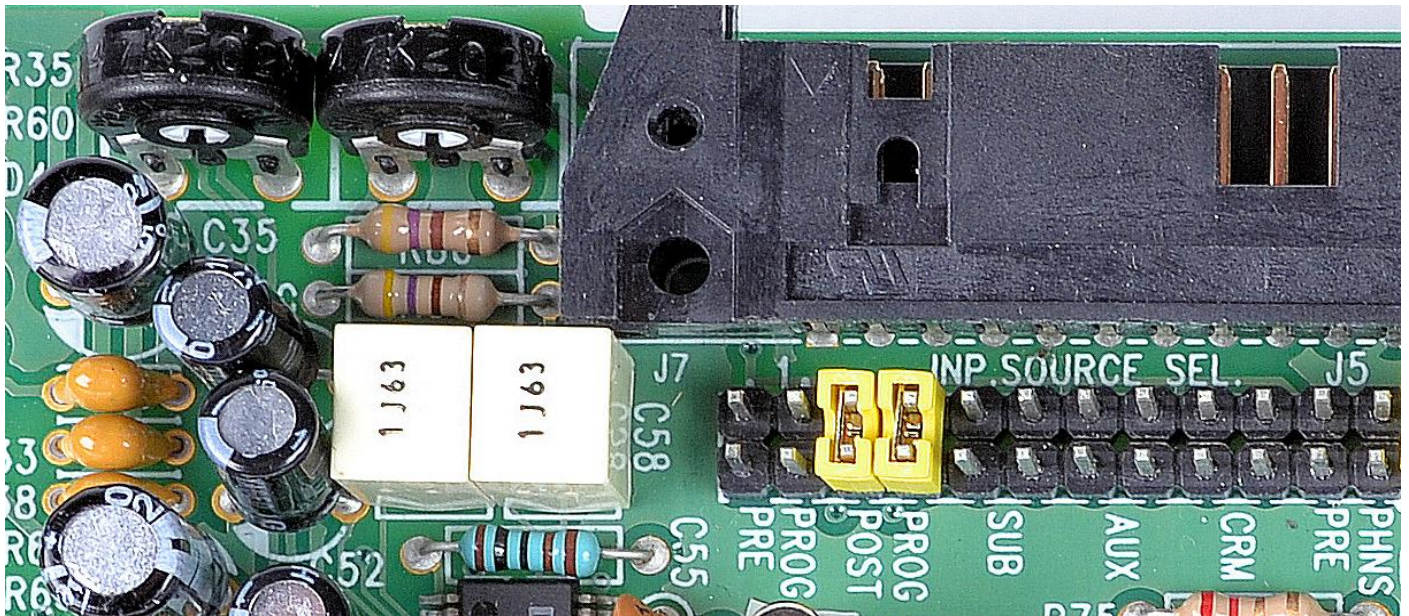
Les réglages des cavaliers sur la page suivante et des potentiomètres peuvent être modifiés pour adapter la CONSOLE AIRENCE à vos besoins.

OPTIONS SPECIALES POUR MODULES USB 1 - 4 (CARTE ÉLECTRONIQUE DE LA CONSOLE AIRENCE-2)

EMPLACEMENT CARTE ÉLECTRONIQUE	CAVALIERS	Réglage d'usine	DESCRIPTION
	J15	Fantôme ON	Alimentation fantôme on/off 48 volts via cavalier J 15
	J3	Filtre passe-bas On	Filtre passe-bas sur l'entrée Mic fait en court-circuitant les 4 broches sur le cavalier J3. si on enlève des deux cavaliers ça ne donne aucune fonction Passe-bas
	J11/J12	Gain du fader 0dB	Le Gain de fader peut être réglé pour changer le post gain de fader de 0 dB à +10 dB (vous avez besoin de faire cela pour les deux signaux gauche et droite)
	J6/J16	AUX POST	Envoi Aux Stéréo pre ou post sélectionnable via cavalier J6/J11
	J17	Démarrage par Impulsion ou continu	Cavalier J17 impulsion/continu, pour changer l'impulsion de démarrage de verrouillage (en continu) vers impulsion.
	J10	SELECTION NON STOP prog post	selection Source NON STOP. Ces cavaliers, lorsqu'il sont placés établiront une connexion entre la sortie de la puce du module USB et le ommutateur NON STOP dans la section Master.
	J5	Sortie USB Prog-Pre	Sélecteur de source de sortie USB. Ici vous déterminez quel signal sera envoyé Au PC

	VR2/3	NIVEAU ENTREEUSB 0dBu	potentiomètre entrée puce USB gauche / droite
	J18	MIC ON ON CRM/Studio Mute	Ce cavalier vous permet de ne pas envoyer un signal de commande MIC ON au bus MIC-ON. Micon1=CRM Mute MIC-ON2=Studio Mute Ce cavalier pourrait être mis sur arrêt lorsque il n'y a pas de microphone dans la salle de commande, mais dans un studio indépendant.
EMPLACEMENT CARTE ELECTRONIQUE	CAVALIERS	Réglage d'usine	VEUILLEZ NE PAS CHANGER LES CAVALIERS CI-DESSOUS EN AUCUN C
	J 7	Module-1	sélecteur Port Logique: 1-2 START/3-4 ON/5-6 CUE
		Module-2	sélecteur Port Logique : 7-8 START/9-10 ON/11-12 CUE
		Module-3	sélecteur Port Logique : 13-14 START/15-16 ON/17-18 CUE
		Module-4	sélecteur Port Logique : 19-20 START/21-22 ON/23-24 CUE
	J9	Module-1	sélecteur Port USB : 1-2 et 3-4
		Module-2	sélecteur Port USB: 5-6 et 7-8
		Module-1	sélecteur Port USB : 9-10 et 11-12
		Module-1	sélecteur Port USB : 13-14 et 15-16





CONFIGURATION DES MODULES USB

Sur la photo au-dessus vous voyez une partie de la carte électronique USB où vous pouvez décider quel signal de sortie est envoyé au connecteur USB.

Le réglage d'usine est POST PROG, cela signifie qu'un signal de fader stéréo post master est envoyé au connecteur USB et à votre PC.

Vous pouvez changer cela en déplaçant les deux cavaliers jaunes deux pas vers la gauche, vous avez maintenant un signal fader master PROG PRE général au connecteur USB.

Il existe également des options pour obtenir un signal de la sortie Sub ou la sortie AUX. Ayez toujours en tête que vous devez toujours utiliser les cavaliers à la fois pour la gauche et la droite! Le niveau est fixé par les faders du master de la console quand PROG POST post (réglage d'usine) est sélectionné.

Potentiomètres de niveau de l'USB

En haut à gauche de l'image ci-dessus, vous avez aussi deux potentiomètres (VR2 et VR3) qui règlent le niveau envoyé à la puce USB dans la CONSOLE AIRENCE et ainsi règle le niveau de sortie vers votre PC pour le signal gauche et droit pour le réglage de cavalier sélectionné discuté ci-dessus.

Ceci est particulièrement important pour Windows 7 qui reconnaît les puces DE LA CONSOLE AIRENCE-USB que nous utilisons comme étant des signaux de niveau mic. Un niveau de sortie inférieur venant de la CONSOLE AIRENCE-USB permettra d'améliorer grandement les performances. Nous n'avons aucune expérience avec WINDOWS 8 pour le moment, mais nous allons mettre à jour le manuel dès que nous aurons fait quelques tests. Aussi les déséquilibres entre gauche et droite peuvent être corrigés par ces potentiomètres.

Une application audio doit s'exécuter sur votre PC pour être en mesure de voir les niveaux. Sinon les essais et l'erreur sont la seule façon.

Un outil téléchargeable gratuitement se trouve ici <http://minorshill.co.uk/pc2/testgen.html>

Pour être en mesure de régler ce niveau, vous devez retirer la plaque de fond de la CONSOLE AIRENCE pour accéder aux potentiomètres, voir la description à la page 8.

Le signal de retour provenant de l'USB du PC est fixe, mais peut être réglé avec la commande de gain des modules de la CONSOLE AIRENCE.

CONFIGURATION DES MODULES USB

Pour établir une connexion entre votre ordinateur et la Console AIRENCE-USB, utilisez un câble USB standard de n'importe quel magasin de matériel informatique local. (Voir l'image).

Lorsque vous connectez la Console AIRENCE-USB à votre ordinateur, celui-ci (PC ou Mac) reconnaîtra la Console AIRENCE comme nouveau matériel et établira une connexion à tous les programmes audio qui ont besoin de matériel audio.

Après avoir établi une connexion, il n'est pas nécessaire de télécharger des pilotes ou exécuter des routines d'installation compliquées, il suffit de brancher le câble USB à votre ordinateur Windows ou Mac et de commencer la recherche (ou la lecture d'un maximum de quatre canaux stéréo en même temps)

Si vous voulez en savoir plus sur l'USB essayez ce lien

[http://en.wikipedia.org/wiki/AudioStream Input/Output](http://en.wikipedia.org/wiki/AudioStream%20Input/Output)

Si vous êtes déjà familier avec l'enregistrement audio numérique, les dernières versions de Kristal Audio Engine et Audacity sont disponibles gratuitement sur Internet. Pour le téléchargement de parties tierces, utilisez ce lien :

<http://www.asio4all.com/>



COMPRENDRE LA RADIO SUR INTERNET

L'une des caractéristiques clés de la Console AIRENCE est que vous pouvez créer votre propre station de radio sur internet de chez vous ou de votre bureau et faire écouter vos émissions à vos amis, qu'il s'agisse de programmes de musique, de discussion, politique, ou religieux.

Pour plus d'informations sur internet, suivez les liens web ci-dessous.

REMARQUE: D&R n'assume aucune responsabilité pour le contenu des sites ou liens suivants.

Comment ça marche: <http://www.shoutcast.com/support/docs>

Winamp: <http://classic.winamp.com>

Serveur Shoutcast: <http://www.shoutcast.com/download/serve.phtml/>

Shoutcast plugin dsp: <http://www.shoutcast.com/download/>

Les paragraphes suivants concernant internet peuvent vous donner une meilleure compréhension sur la webradio.

Si vous souhaitez mettre en place une diffusion et que vous êtes une personne qui aime faire les choses elle-même, vous pourriez bien créer votre propre station de radio en ligne en utilisant votre propre ordinateur personnel pour créer un serveur dédié pour faire le travail.

Certaines options de logiciels pour le faire comprennent:

SHOUTcast:

SHOUTcast est l'une des solutions logicielles originales libres de radio Internet pour le streaming audio. Vous pouvez commencer votre propre station assez facilement et le logiciel est à télécharger gratuitement.

http://radio.about.com/gi/o.htm?zi=1/XJ&zTi=1&sdn=radio&cdn=gadgets&tm=23&gps=562_409_1302_762&f=00&su=p504.1.336.ip&tt=2&bt=1&bts=1&zu=http%3A//www.shoutcast.com/download

Helix Server Basix

Logiciel serveur de streaming gratuit qui peut distribuer des vidéos en direct et à la demande et d'autres médias. RealNet-works.com le décrit comme étant un serveur: "Simple 5-stream server". Ce serveur de médias gratuit est une excellente solution si vous débutez avec les médias de diffusion et que vous voulez expérimenter avant de diffuser pour un large public. "Le Helix Server Basix est à télécharger gratuitement sur :

[http://www.realnetworks.com/products_services/free-hélice-Products.aspx](http://www.realnetworks.com/products_services/free-helice-Products.aspx)

Quicktime Streaming Server

[Apple.com](http://apple.com) dit: "Si vous cherchez à ajouter des médias en streaming sur votre site Web, dispenser une formation à distance ou fournir un contenu riche pour vos abonnés mobiles, Mac OS X Server possède tous les outils dont vous avez besoin. QuickTime Streaming Server vous permet de diffuser du contenu en direct ou préenregistré en temps réel sur Internet. "Vous pouvez en savoir plus sur apple.com.

<http://www.apple.com/quicktime/streamingserver/>

Quicktime Broadcaster

[Apple.com](http://apple.com) écrit: «La combinaison de la puissance de QuickTime avec la facilité d'emploi d'Apple, QuickTime Broadcaster permet à tout un chacun de produire un événement de diffusion en direct." Téléchargez ce logiciel sur apple.com <http://www.apple.com/quicktime/broadcaster/>

Peercast

[Peercast.org](http://www.peercast.org) est un site à but non lucratif qui fournit des logiciels libres de diffusion peer-to-peer. "PeerCast est un moyen simple, gratuit pour écouter la radio et regarder la vidéo sur Internet. Il utilise la technologie P2P pour permettre à tout un chacun de devenir un diffuseur de radio sans les coûts de la diffusion traditionnelle », selon le site de peercast.org. <http://www.peercast.org>

Icecast

Icecast est un "logiciel serveur gratuit pour le streaming multimédia." Téléchargez une copie sur [icecast.org](http://www.icecast.org).
<http://www.icecast.org>

Andromeda

Andromeda est un logiciel de contenus sur demande. "Andromeda scanne vos MP3 et les présente comme un site Web de streaming pleinement fonctionnel. Cela signifie qu'il vous suffit d'ajouter, déplacer, renommer et supprimer des fichiers et des dossiers pour mettre à jour les contenus de votre site Andromeda. C'est aussi simple que glisser, déposer, diffuser», d'après turnstyle.com où vous pouvez télécharger une version d'évaluation.
<http://www.turnstyle.com/andromeda>.

FONCTIONS, COMMANDES ET CONNECTEURS DES MODULE TELCO-LINE 1-2

Les modules d'entrées Telco 1 et 2 intègrent des circuits hybrides avec Téléphone hybride de haute qualité ainsi que des entrées ligne stéréo au cas où seulement un téléphone hybride est nécessaire.

Les composants les plus importantes sont:

- * Circuit téléphonique hybride de haute qualité pour vous connecter directement à des lignes téléphoniques
- * Entrée ligne stéréo
- * Commande de gain
- * Commande d'envoi (send) Telco
- * Commutateurs d'accès direct **CONNECT** et **TB** (Talk Back)
- * Envoi auxiliaire Stéréo(Aux send)
- * Commutateur "CUE" pour écoute pre-fader stéréo
- * Commutateur Start (ON) et Faders professionnel lisses de 100 mm

QU'EST-CE QU'UN TÉLÉPHONE HYBRIDE?

Les téléphones hybrides sont des interfaces matérielles entre les équipements audio professionnels et les réseaux téléphoniques publics. Ils offrent une protection pour votre équipement et pour les lignes téléphoniques publiques et acceptent différents signaux de ligne et conditions de ligne, tout en annulant automatiquement le signal parasite, ils facilitent également la communication dans les deux sens lors de l'utilisation d'une ligne téléphonique à 2 fils.

Chaque module hybride de la Console AIRENCE-USB dispose d'une connexion à la ligne de téléphone (WALL) et d'une connexion pour le combiné.

Des milliers de Téléphone hybrides de D&R (également intégrés dans cette Console AIRENCE-USB) sont utilisés à travers le monde, dans des installations de radiodiffusion et de télévision permettant aux appelants externes d'être connectés à la console de mixage du studio pour une diffusion en direct. Beaucoup de téléphones hybrides de D&R sont fournis aux stations de radio permettant une conversion extrêmement efficace entre les circuits audio 4 fils et les lignes téléphoniques standard 2 fils.

Spécifications:

Sortie : connecté à l'intérieur de la Console AIRENCE.
Entrée: Niveau ligne 0 dBu symétrique, connecté à l'intérieur de la Console AIRENCE.
Balance R/C: Entièrement réglable.
Séparation : Plus de 30dB.

TELCO SEND

Avec cette commande, vous réglez le niveau du signal de sortie vers la ligne téléphonique.

COMMUTATEUR D'ENTRÉE PHONE/LINE

Lorsque vous basculez sur l'entrée ligne stéréo, vous avez une entrée de niveau ligne à haute impédance pour connecter les cartoucheurs, iPods, magnétophones, ou lecteurs CD.

La position haute de ce commutateur change ce module en un vrai module téléphonique hybride,

qui peut être connecté à n'importe quelle ligne de téléphone standard.

R-BALANCE

Potentiomètre interne (réglage par tournevis) pour un réglage maximal de l'atténuation d'effet local via le trou du panneau supérieur.

C-BALANCE

Commutateur rotatif à 16 positions servant à sélectionner l'atténuation d'effet local optimale (votre propre signal d'envoi revenant de la ligne téléphonique).

GAIN

Grâce à la commande de **gain**, le niveau de la source est réglé au même niveau que celui du niveau interne de la console. C'est à la fois pour l'entrée de la ligne téléphonique et les entrées ligne stéréo (lorsque c'est sélectionné).



CONNECT

Ce commutateur (lorsqu'il est enfoncé) décroche la ligne de téléphone lorsque vous recevez un appel. Remarque: l'appel ne sera pas entendu jusqu'à ce que le CUE est enfoncé ou le commutateur ON et le fader sont activés ce qui amène le signal à la console. Vous pouvez bien sûr avoir un combiné avec cadran pour pouvoir composer et prendre les appels de l'appelant avant de connecter l'appelant à la console en appuyant sur le bouton CONNECT. Pour entendre l'appelant, vous devez presser le bouton CUE et pour mettre l'appelant en direct (on-air) presser le bouton ON et remonter le fader.

TALKBACK

En pressant le bouton TB sur le module hybride, le micro du talkback interne est activé et vous permet de parler à l'appelant sans être en direct (ON-Air).

AUX SEND

Sous le commutateur TB se trouve l'Aux Send (aux d'envoi) stéréo qui peut être réglé pour envoyer des signaux de sources stéréo pré ou post-fader (réglages des cavaliers pré ou post sur la carte du circuit imprimé). Le réglage d'usine est post-fader.

ROUTING

chaque module d'entrée dispose de commutateurs de routage SUB et PROG(ram) permettant d'acheminer le signal stéréo soit au bus SUB, au bus Program, aux deux à la fois, ou à aucun d'entre eux.

CUE

Ensuite, vous verrez le commutateur stéréo CUE (écoute pré fader). Ce commutateur vous permet de vérifier le signal avant de le mélanger avec vos autres signaux de canal dans la console. Une deuxième fonction très importante est que ce bus Cue est également conçu pour être un bus de communication N-1. Cela signifie que l'appelant entend tout signal connecté à ce bus Cue sauf son propre signal. Ainsi, la communication entre un canal de DJ et l'appelant est possible sans avoir à mélanger le canal de DJ et l'appelant dans l'émission.

RING (LED)

Ce voyant LED s'allume pour vous avertir de l'arrivée d'un appel.

ON

Le commutateur ON est utilisé pour activer le module et générer un signal de démarrage des platines, lecteurs CD, cartoucheurs et machines jingles. Ce commutateur envoie une impulsion momentanée ou change en continu sur le connecteur de Start entre la pointe (Tip) et l'anneau (Ring) à l'arrière de la console. Lorsqu'il est utilisé dans les deux modules hybrides, toute autre fonction peut être activée si nécessaire. Vous remarquerez que la LED interne du commutateur ON ne s'allume pas quand on le presse tant que le fader n'est pas remonté pour vous avertir qu'il n'y a pas de signal envoyé aux bus (Program ou Sub)

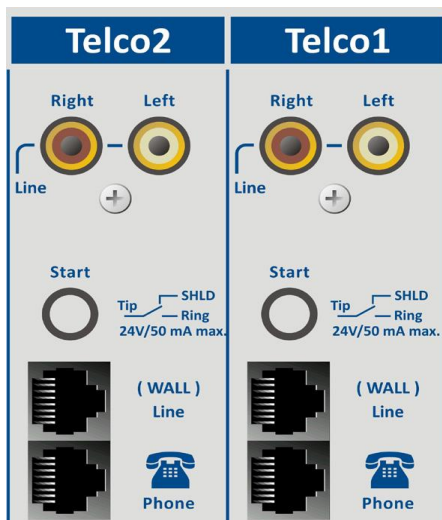
FADER

La dernière commande de canal est le Fader K-Alps 100 mm longue portée du canal stéréo, avec un commutateur fader start intégré. Le Fader du canal envoie la quantité du signal du canal associé au bus de mixage master. Sur le côté droit du fader, vous voyez une échelle dB commençant par le haut sans atténuation (0) et coulissant vers le bas il atténue par pas de 5 dB jusqu'à ce qu'il atteigne une coupure complète à -90dB. Lorsque vous serez habitué à mettre le curseur en position haute lors de l'ouverture d'un canal, il est conseillé de régler le cavalier du gain de fader à 0 dB

(réglage d'usine). Si vous avez besoin d'un peu de " de jeu" pour vos audio, réglez le cavalier de gain de fader à + 10 dB et voyez la position -10dB (10) en tant que votre position de gain unitaire. En début de déplacement du fader vous sentirez un commutateur interne de démarrage s'activer quand vous remontez le fader. Ce commutateur active le circuit de démarrage qui permet de commander les appareils externes connectés tels que les lecteurs CD, etc. (via le connecteur de démarrage, Start, situé à l'arrière)

CONNECTEURS D'ENTRÉE

A l'arrière de chacun des modules AIRENCE-TELCO 1 et 2, vous trouverez cinq connecteurs. Deux connecteurs **ligne**



stéréo asymétriques RCA Cinch pour connecter des lecteurs de CD, iPod, ou tout autre périphérique de lecture tant qu'ils sont des équipements de niveau ligne. Le niveau peut être réglé en utilisant la commande de gain pour correspondre à la plupart des niveaux source.

Le connecteur RCA Cinch gauche est l'entrée droite et le connecteur RCA Cinch droit est l'entrée gauche. Le blindage doit être relié à la terre ou au boîtier du connecteur RCA Cinch.

Le commutateur START a deux connexions actives à câbler. La pointe (Tip) et la bague (Ring) sont court-circuités lorsque le commutateur ON ou le commutateur fader est activé.

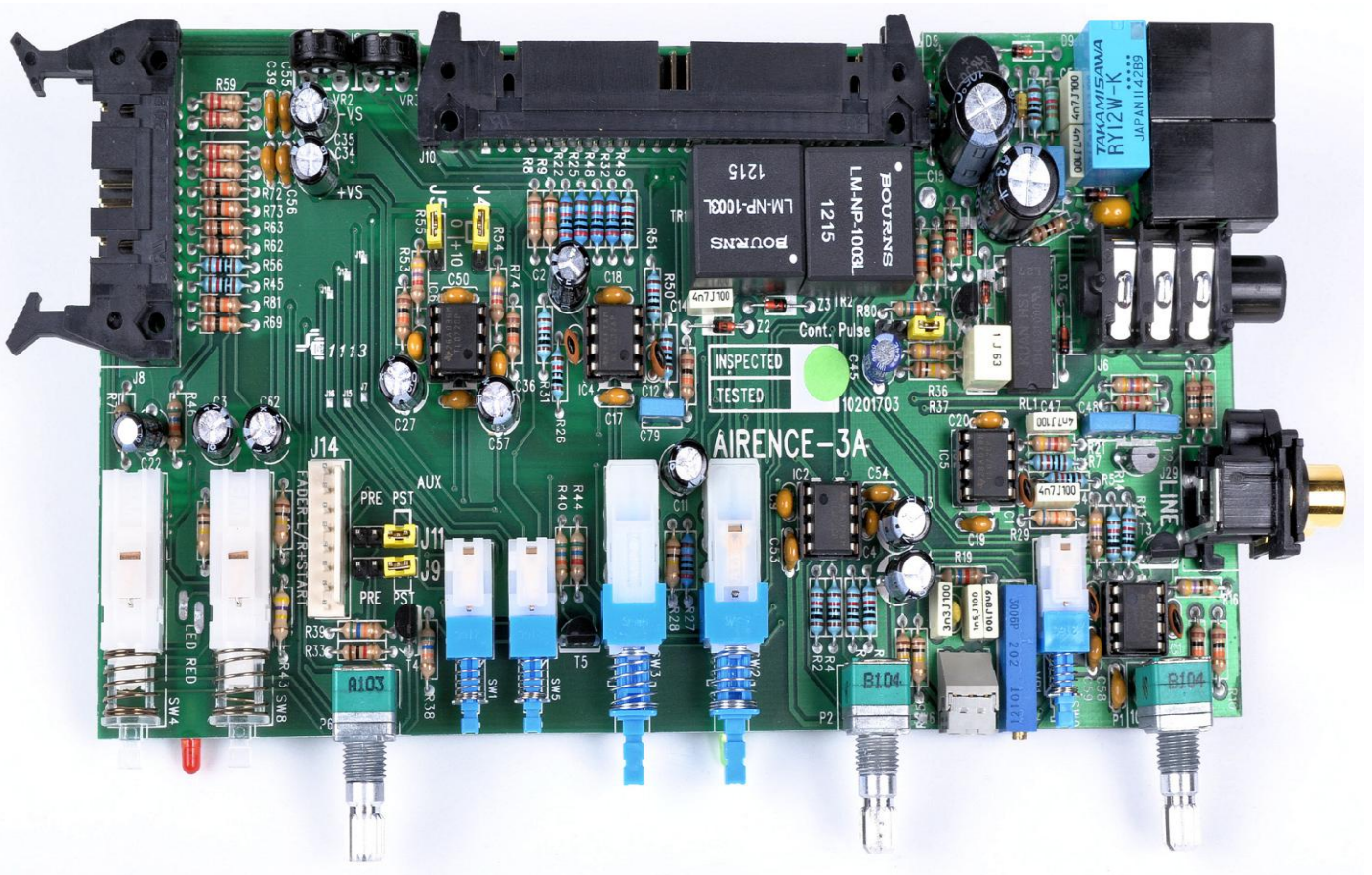
Une fois que vous avez fait cela, vous pouvez faire démarrer la platine avec le commutateur ON (s'il est connecté au connecteur START) sur le panneau arrière. Ces commutateurs démarrent rapidement les platines par le biais du jack Start, (par une action de contact continu entre Tip et Ring à l'arrière de la console). Si votre platine n'a besoin que d'une impulsion pour démarrer, demandez à votre revendeur de modifier le circuit interne pour le transformer en une action momentanée, de sorte qu'il peut être utilisé comme un commutateur de démarrage à impulsion.....

*** Ne jamais brancher une source de courant alternatif sur le JACK de la télécommande (START) ***

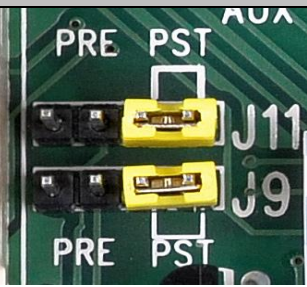
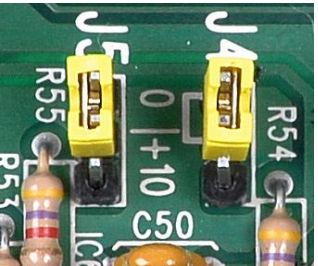

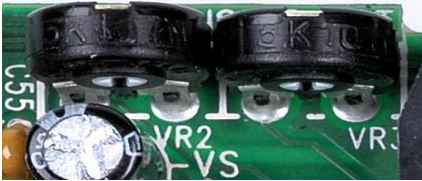
Les connexions sur le connecteur START ne doivent être effectuées qu'avec un maximum de 24 volts 50 mA. Veuillez contacter votre revendeur en cas de doute. Les deux connecteurs RJ11 permettent de relier le module téléphonique aux services de téléphonie(LINE/WALL) et à votre appareil téléphonique (PHONE) afin que vous puissiez appeler les personnes que vous souhaitez interviewer ou les auditeurs de vos programmes radiophoniques.

OPTIONS SPECIALES DISPONIBLES POUR VOTRE MODULE AIRENCE-TELCO

Sur la carte électronique de votre module TELCO AIRENCE, il y a plusieurs cavaliers et 2 potentiomètres qui peuvent être modifiés ou réglés pour permettre différentes configurations des paramètres des canaux. Cela devrait être fait par un concessionnaire ou centre de service après-vente de D&R ou par vous-même si vous ne craignez pas l'électronique et les tournevis. Mais n'oubliez pas d'enlever les câbles d'alimentation électrique d'abord !!



Les 3 réglages de cavaliers suivants peuvent être changés pour régler les modules Telco de la console AIRENCE selon vos besoins.

	CAVALIERS	Réglage d'usine	DESCRIPTION
	J11/J9	PST	Envoi auxiliaire 'Aux send) stéréo Pré ou post, sélectionnable par les cavaliers J11/J9 (le réglage d'usine est post)
	J4/J5	0dB	Le gain du fader peut être réglé pour changer le gain post fader de 0db à + 10dB (vous devez le faire pour les deux signaux gauche et droit)
	J17	Cont	Cavalier J17 par impulsion/continu pour changer l'impulsion de démarrage de verrouillé (continu) vers à impulsions.
	VR2/VR3	réglable	Potentiomètre de niveau Prog pre droit et gauche afin d'annuler les signaux de retour (ceux-ci sont réglés à l'usine, veuillez ne pas les toucher sans matériel de mesure).

SECTION MASTER DE LA CONSOLE AIRENCE

La section principale (master) de la Console AIRENCE-USB abrite toutes les commandes pour les faders, bus de mixage et les commandes master pour, retour Aux (Aux return), lecture deux voies EXT, et les sorties master. Les différentes fonctions sont décrites ci-dessous en sections telles que figurant sur le pupitre (panneau) avant ci-dessous.

COMPTEURS LEDBAR (VU METRES A LED)

La section MASTER dispose de deux compteurs (barres) à voyants LED de haute résolution de 11 segments, avec Vu mètre balistique. En fonction du commutateur pressé (Cue de canal, AUX SEND Master, SUB, , AUX RET, EXT etc.), Les Vu mètres master permettront la lecture de tous les signaux d'entrée et de sortie. Les constantes de temps d'attaque et de relâchement conformes aux normes de «l'International VU meter Standards», sont de 300 msec. La zone verte du compteur à voyants LED est la zone de sécurité et si de temps en temps un voyant rouge s'allume, ce n'est pas un problème.

La sortie de votre Console AIRENCE-USB est de +6 dBu (1,55V) ("0" VU) lorsque la LED (voyant) verte 0 est allumée. Les deux Vu mètres disposent de potentiomètres pour un réglage fin et autres requêtes d'affichages de niveaux.

COMMUTATEUR PROGRAM MONO

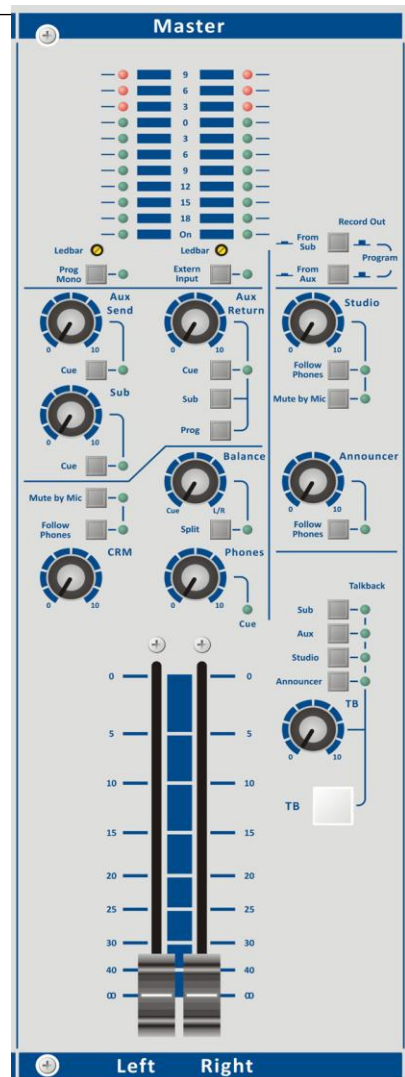
Ce commutateur transforme le signal stéréo en signal mono pour les deux sorties principales. L'utilisation de ce commutateur est un moyen pratique de vérifier et d'équilibrer les signaux gauche et droit avant d'aller en stéréo ainsi que la vérification de la réponse de phase globale. Aussi, quand un côté du signal stéréo n'est pas disponible, le commutateur mono dirige le signal mono sur les deux sorties.

ENTREE EXTERNE

Le commutateur extérieur (2 TRACK/OFF-AIR) permet la lecture des sorties des appareils stéréo tels que les lecteurs de CD, magnétophones, cartes son d'ordinateur, iPod, ou le signal OFF-AIR à acheminer vers le CRM (moniteur bus). Sa sensibilité est -10dBv (300mV). Remarque: Le système Cue (à partir de n'importe où dans la console) va interrompre le signal EXT lorsqu'il est activé.

RECORD OUTPUT (Rec Out)

La console AIRENCE dispose d'une sortie d'enregistrement sur les connecteurs Cinch. Ces sorties peuvent être alimentées à partir de SUB ou de AUX ou lorsque les deux sont dans leurs positions haute le signal du programme principal est envoyé à ces sorties.



AUX SEND

L'AUX STEREO SEND master commande la somme de l'ensemble des signaux individuels stéréo Aux Send provenant des canaux d'entrée.

Un bouton Cue vous permet d'entendre ce qu'il y a sur les bus Aux send en stéréo.

AUX CUE

Le commutateur AUX CUE SEND permet aux Vu mètres, d'afficher le signal de sortie Auxiliaire de l'Aux master ainsi que l'écoute du signal à partir du bus AUX. Il est nécessaire de tourner la commande AUX Send Master pour être en mesure de créer et montrer un signal AUX sortant.

AUX RETURN

Cette entrée stéréo est destinée à être utilisée pour retourner les sorties stéréo des réverbères ou autres processeurs d'effets et peut être acheminée au bus SUB. Elle peut également être utilisée pour connecter la sortie d'autres consoles ainsi vous n'utilisez pas les canaux d'entrée.

CUE AUX RETURN

Ce commutateur vous permet d'écouter le signal du retour auxiliaire entrant, avant utilisation du potentiomètre de commande AUX RET.

SUB SEND

Le SUB SEND stéréo Master commande la somme des signaux Sub envoyés par actionnement de boutons et provenant des canaux d'entrée. un bouton Cue vous permet d'écouter ce qu'il y a sur les bus Sub send.

STUDIO

La CONSOLE AIRENCE dispose d'une sortie de studio indépendante qui suit normalement les signaux du Programme pré-fader gauche et droit, mais dans le cas où un hôte veut entendre un appelant, la commutation vers Follow Phones lui permet d'écouter par le système CUE et de communiquer avec l'appelant en dehors d'une émission. Vous pouvez connecter les entrées de réverbères de ces sorties (avec Aux shunté avec post fader) ou les utiliser comme sortie de moniteur, après avoir shunté Aux send dans les canaux avec pré fader.

FOLLOW PHONES

Ce commutateur est un sélecteur d'entrée pour la sortie de studio. Au lieu d'écouter les principales sorties, il permet à l'utilisateur d'écouter la sortie casque. Cette fonction est utilisée par les animateurs et des DJ qui ne veulent pas utiliser un casque tout le temps.

Mute par Mic

Ce commutateur de verrouillage (lorsqu'il est pressé) permet aux signaux de commande (mic on) provenant du micro du DJ de couper les haut-parleurs CRM.

C'est pour éviter les retours de signal dans la zone de studio et maintient le son du DJ clair. en même temps un relais est activé, qui est relié au connecteur de sortie du voyant rouge sur l'arrière de la section Master.

ANIMATEUR

La CONSOLE AIRENCE dispose d'une sortie animateur indépendante qui suit normalement les signaux du Programme pré-fader gauche et droit, mais dans le cas où un hôte veut entendre un appelant la commutation vers Follow Phones lui permet d'écouter par le système CUE.

FOLLOW PHONES

Ce commutateur est un sélecteur d'entrée pour la sortie de l'animateur. Au lieu d'écouter les principales sorties, il permet à l'utilisateur d'écouter la sortie casque. Cette fonction est utilisée par les animateurs et les DJ qui ne veulent pas utiliser un casque tout le temps. De plus, le bus de communication du CUE peut être accédé pour communiquer avec n'importe qui, qui lui est connecté.

SECTION CRM (Control Room Monitor)

La commande CRM est alimenté par les sorties master ,avant (pre) faders maître .

Elle peut être utilisé comme un signal de sortie stéréo supplémentaire pour enregistrement ou un système audio, dans lequel vous ne voulez pas que les faders master changent le signal sortant.

Mute par Mic

Ce commutateur de verrouillage (lorsqu'il est enfoncé) permet aux signaux de commande (mic on) provenant du micro du DJ de couper le son aux haut-parleurs CRM.

C'est pour éviter les retours de signal dans la zone de studio et maintient le son du DJ clair. en même temps un relais est activé, qui est relié au connecteur de sortie à voyant rouge. Un cavalier dans le canal micro doit être mis pour permettre à ce signal de couper le son aux moniteurs de la salle de commande (CRM).

FOLLOW PHONES

Ce commutateur est un sélecteur d'entrée pour la sortie du CRM. Au lieu d'écouter les principales sorties, il permet à l'utilisateur d'écouter la sortie casque. Cette fonction est utilisée par les animateurs et les DJ qui ne veulent pas utiliser un casque.

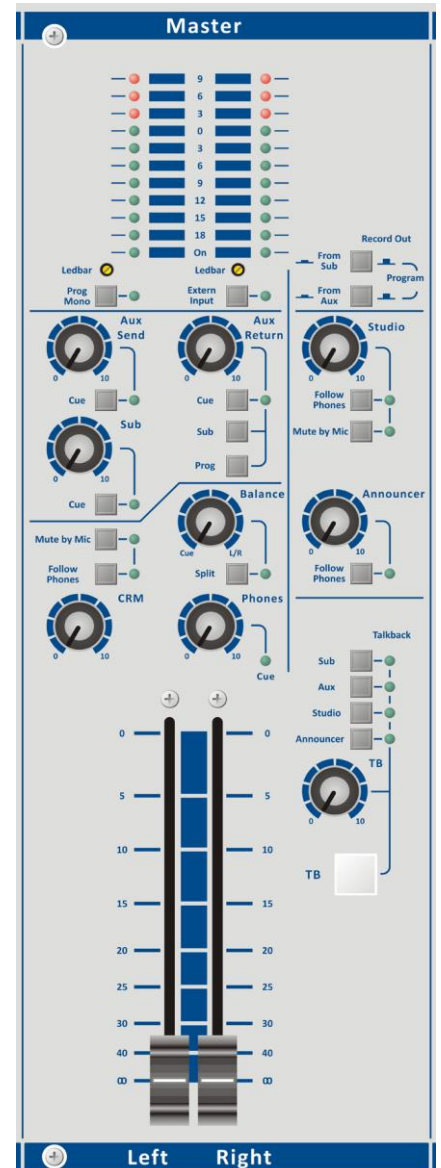
BALANCE

Le bouton balance commande la balance entre la sortie stéréo principale de Programme (prog) et le signal stéréo Cue, lorsqu'il est sélectionné. Avec la commande balance où que ce soit entre Cue et L/R vous avez toujours un contrôle sur le signal de sortie principal, même si un commutateur Cue est activé.

Remarque: Le commutateur de partage « Split » désactive la commande de la balance.

SPLIT

Lorsque la fonction SPLIT est activée la situation d'écoute suivante est créée. Le côté gauche de la sortie casque donne la somme des signaux Cue et la sortie droite donne la somme des signaux gauche /droit (pré-fader). Lorsque le commutateur SPLIT est activé, la commande de la balance n'a plus d'influence sur la configuration.



TALKBACK

Le circuit Talkback dispose d'un microphone à électret intégré avec routage vers la plupart des sorties.

En sélectionnant un ou plusieurs commutateurs de routage, vous pouvez communiquer aux sorties SUB/AUX/STUDIO et à l'animateur. Le niveau de Talkback est indépendant des réglages des commandes master et des sorties animateur. A l'exception de la sortie AUX, ici le niveau de Talkback dépend également du réglage du niveau de sortie de l'Aux maître. Le commutateur Talkback possède une action momentanée pour éviter d'être en mode Talkback lorsque ce n'est pas voulu.

Comme on peut le voir sur le module Telco il existe un commutateur de Talkback qui achemine le micro électret intégré directement vers l'appelant. Si un animateur veut parler à l'appelant et n'est pas assis devant les tables de mixage, il peut utiliser ses Mic de présentateurs, l'ingénieur active à la fois le CUE du canal du micro des Animateurs et le CUE de l'appelant et ainsi les deux peuvent se parler.

LES MASTERS FADERS

Les faders maîtres de la Console airence-USB sont des faders K-Alps de 100 mm, commandant les signaux gauche et droit séparément pour compenser le déséquilibre dans les signaux audio gauche et droit. Ils sont, pour des raisons pratiques, placés l'un près de l'autre afin de pouvoir commander les deux niveaux avec un seul doigt et d'équilibrer les signaux inégaux manuellement.

PHONES (CASQUE)

La sortie casque (située sur le panneau avant) bascule automatiquement entre les sorties du programme principal et le CUE à partir de n'importe quel module d'entrée ou à partir de la section Master. Normalement, la sortie gauche/droite se fait entendre jusqu'à ce qu'un commutateur Cue soit activé à partir de n'importe où dans la console. En appuyant sur un commutateur CUE, vous entendrez le signal associé au lieu du signal gauche/droite dans le CASQUE (phones). La barre Led se commutera selon cette action.

Nous vous conseillons d'utiliser un casque avec une impédance d'entrée **qui ne soit pas inférieure à 400 Ohms** pour éviter un décalage ou distorsion. Un casque de 8-32 Ohms va produire une distorsion lorsqu'on élève trop le niveau de la Console Airence-USB car la charge d'impédance est trop faible. Si vous devez utiliser un casque de 8-32 ohms, un petit ampli de puissance doit être utilisé pour alimenter le casque. Il s'agit d'une charge équivalant à la charge que les haut-parleurs normalement présentent à des amplis de puissance. La console n'a pas d'ampli de puissance, désolé.

NONSTOP

Le commutateur Non Stop est une fonction très pratique lorsque vous voulez utiliser votre console de mixage en diffusion NON STOP.

En activant cette option un canal USB (1,2,3 ou 4) pré sélectionnée par vous envoie son signal directement vers les principales sorties XLR, ce qui rend votre console de mixage entièrement libre pour la production.

Un commutateur CUE vous permet d'écouter ce que vous diffusez directement de votre système de lecture.

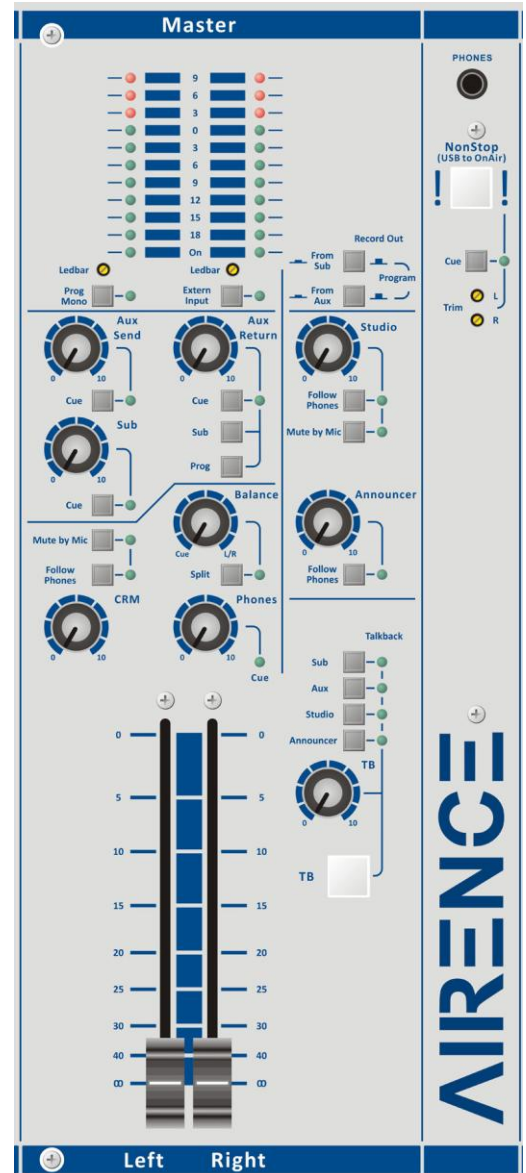
Deux potentiomètres sont disponibles pour égaliser les différences de niveau entre le mode non-stop et le mode On-Air,

MESURE

Une partie du package de LA CONSOLE AIRENCE est un logiciel de mesure des niveaux et une horloge comme on le voit ci-contre. Toutes les données sont transportées sur la seule connexion USB 2.0. L'heure précise NTP (Protocole d'heure réseau) est prise de l'Internet.

Assurez-vous d'avoir accès à l'Internet.

Le grand compteur de gauche indique toujours la sortie Program, l'autre grand compteur indique la sortie SUB et le petit compteur sur le côté droit suit chaque signal sélectionné par la section CRM.



CONNECTEURS DU PANNEAU ARRIÈRE DU MASTER

Le panneau de connecteurs du Master abrite 18 Connecteurs RCA/Cinch, 2 prises jack, et 2 connecteurs XLR mâles.

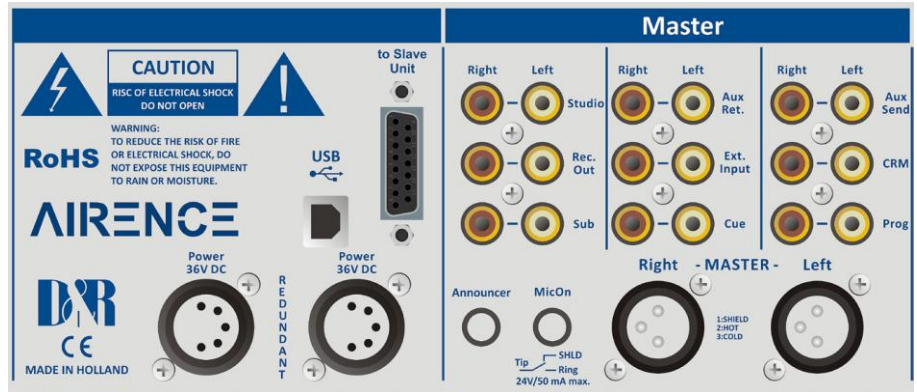
Il ya deux connecteurs d'alimentation électrique, un connecteur USB et le connecteur de type SUB-D pour connecter une unité esclave à l'unité principale.

De droite à gauche, nous allons décrire les fonctions et les caractéristiques du panneau de connexion du Master.

AUX SEND

Les sorties Aux se trouvent sur deux connecteurs RCA Cinch distribuant le signal provenant des commandes Aux send des canaux. Le niveau est de +6 dBu (1,55 V).

Vous pouvez connecter les entrées de réverbérations à partir de ces sorties (avec AUX send ponté avec post fader) ou les utiliser comme une sortie moniteur, après que vous ayez ponté le départ Aux dans les canaux de pré fader.



CRM SEND

Les sorties CRM (Control Room Monitor)

se trouvent sur deux connecteurs RCA Cinch portant le

signal provenant du potentiomètre de volume CRM sur le panneau avant et la sélection de la source associée. Le niveau est de +6 dBu (1,55 V).

Vous pouvez connecter les entrées de moniteurs actifs avec les connecteurs Cinch.

PROGRAM SEND

Les sorties PROG (programme) se situent sur deux connecteurs RCA Cinch portant le même signal que sur les XLR gauche et droite de Master et y restent aussi lorsque le commutateur ON-AIR NON STOP est activé. Ensuite, les principales sorties XLR portent le signal USB à partir de l'une des sorties USB

AUX RETURN

Les connecteurs Aux return sont commandés par la commande Aux return sur la section Master. Le signal est directement connecté aux principaux bus de mixage du Master. Vous pouvez connecter les retours de réverbères ou d'autres signaux stéréo sans utiliser de modules d'entrée. Le niveau d'entrée doit être au moins de -10dBV.

ENTRÉES EXT (ERNAL)

Ces entrées sont par exemple destinées à retourner le signal ON-AIR stéréo dans la section du moniteur pour vérifier des signaux en direct ON-AIR. Le niveau d'entrée doit être d'au moins -10dBV.

CUE SEND

Les sorties CUE se trouvent sur deux connecteurs RCA Cinch avec le signal provenant des bus de mixage CUE à envoyer séparément à un haut-parleur

Le niveau est +0 dBu (0,775 V).

STUDIO GAUCHE DROITE

Les sorties studio se trouvent sur deux connecteurs RCA Cinch portant le signal provenant du potentiomètre de volume de studio sur le panneau avant et sa sélection de la source associée. Le niveau est de +6 dBu (1,55 V).

Vous pouvez connecter les entrées de moniteurs actifs à ces connecteurs Cinch.

RECORD OUT

Les connecteurs cinch RECORD OUT envoient normalement les signaux du fader du master programme-Pré, à moins que sa sélection de la source ne soit activée à partir de SUB ou de AUX. Le niveau de sortie est de -10 dBV (-7.8dBu/ 300mV)

SORTIES SUB

Les sorties SUB se situent sur deux connecteurs RCA Cinch transportant le signal provenant des amplificateurs sommateurs de SUB.

Cette sortie non commutée peut être utilisée pour l'enregistrement lorsque la console est en mode NON STOP, ou pour envoyer les signaux des canaux sélectionnés.

Le niveau dépend de la commande de volume SUB master, et peut être écouté en post master SUB par l'intermédiaire du bouton poussoir CUE.

ANNOUNCER OUTPUT (SORTIE ANIMATEUR)

La sortie Animateur se trouve sur un connecteur jack stéréo et porte le signal provenant des amplis Program Announcer. Cette sortie peut être utilisée pour envoyer des signaux à l'animateur dans le studio. Normalement, cette sortie délivre le principal signal de programme à moins que le bouton-poussoir de Follow Phones soit activé, alors l'animateur peut être relié aux signaux Cue pour la communication avec le DJ et ou appelants.

Le niveau dépend de la commande de volume du Master de l'Animateur et est capable d'alimenter un casque de 400 Ohm d'impédance au minimum.

Si plusieurs casques doivent être connectés, un ampli de casque séparé est une solution.

MIC ON

Directement sous les connecteurs cinch de SUB il y a une prise jack stéréo (Mic On) qui permet de commander un voyant rouge. Cette prise stéréo est connectée à un relais de basculement. Ce relais est capable de commander les circuits externes de voyants rouges tant qu'il ne prend pas plus de 24 volts de tension et le courant ne dépasse pas 50 mA! Les cavaliers de ces canaux individuels peuvent être enlevés de ce bus.


NE JAMAIS BRANCHER UNE TENSION DE COURANT ALTERNATIF 115/230 SUR CETTE PRISE !!

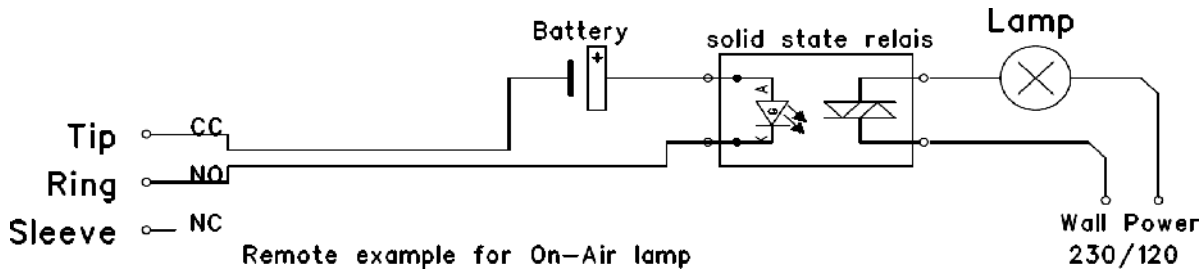
Le C.C. (Contact Central) du relais interne est connecté à la pointe (tip) du jack stéréo.

Le contact N.O (Normalement Ouvert) est relié à l'anneau de la prise.

Le contact N.C (Normalement Fermé) est connecté au "manchon ou à la terre" du jack.

VOYANT ROUGE DE LA CONSOLE AIRENCE-USB/EXEMPLES DE DEMARRAGE

Start/Mic-On Jack			
		relais contact de fonction	Commentaire
	Pointe (Tip)	CC (Contact Central)	Max. 24V, 50mA. Par sélection du cavalier impulsion ou Continu.
	Bague (Ring)	NO (Normalement ouvert)	
	Manchon	NC (Normalement fermé)	



NOTE:

Notre témoin lumineux D&R ON-AIR (photo à gauche) peut être connecté directement à la Prise Jack ON-AIR entre la pointe et le manchon au moyen d'une simple connexion à 2 fils.

Le témoin lumineux ON-AIR dispose de son propre adaptateur d'alimentation externe.



MASTER OUTPUTS

Les sorties Master sont des connecteurs mâles XLR à 3 broches électriquement équilibrés et peuvent être connectées à l'entrée d'un ampli de puissance, d'un enregistreur professionnel, ou processeur On-Air. Le niveau de sortie est de +6 dBu (1,55 V).

POWER CONNECTOR (CONNECTEURS D'ALIMENTATION ELECTRIQUE)

Ces deux connecteurs XLR à 5 broches acceptent des tensions des alimentations externes de faible énergie de 36 volts 5A qui font partie de la fourniture.

NE PAS UTILISER D'AUTRE ALIMENTATION QUE CELLE-CI !!!

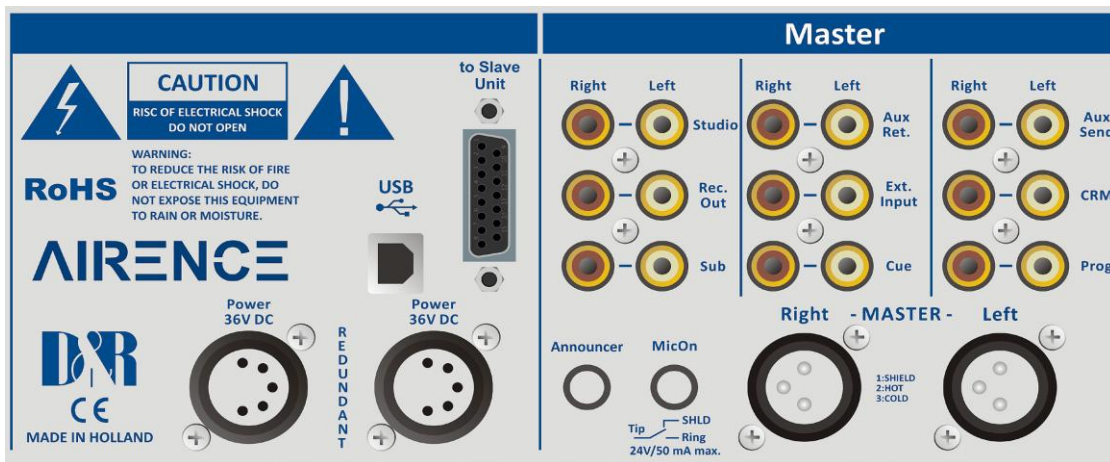
Votre console AIRENCE peut accepter des tensions entre 90 et 230 volts à 50/60 Hz.

L'unité principale de la console AIRENCE fonctionne parfaitement sur un bloc d'alimentation électrique externe, mais si la redondance est demandée, un second bloc peut être connecté au second connecteur XLR d'alimentation électrique. En cas de défaut sur l'un, l'autre prend le relais

CONNECTEUR SUB-D POUR DES UNITÉS ESCLAVES

La CONSOLE AIRENCE dispose d'un connecteur Sub-D où vous pouvez connecter une unité esclave avec 6 entrées triples pour augmenter le nombre d'entrées de votre système. Tous les signaux de commande (ON-AIR) et CUE sont envoyés aussi à travers ce module de liaison à faible impédance.

Et ... il n'y a pas de limite au nombre d'unités d'extension pouvant être connectées, voir cela de cette façon. La première unité d'extension se branche sur l'unité principale et la deuxième unité d'extension se branche sur la première unité d'extension et ainsi de suite si plusieurs canaux d'entrée sont nécessaires.



PROCEDURES DE CONFIGURATION DES MODULE 1-4

- Brancher un ampli de puissance, enregistreur, ou un émetteur aux principales sorties gauche/droite du Master .
- Connectez un casque à haute impédance (non inférieure à 400 Ohms) à la prise jack "phones" sur la section master.
- Branchez un microphone ou un équipement de niveau de ligne.
- Maintenant, connectez les platines, lecteurs CD et machines jingle.
- Connectez un voyant rouge à la section master si besoin est.
- Les sorties studio et animateur peuvent alimenter des casques stéréo à haute impédance (400 ohms et plus) directement.
- Maintenant que tout est connecté, suivez la procédure de réglage.
- Remarque : pour les micros, activer seulement le commutateur Mic gris, pour le niveau de ligne, laissez ce commutateur en position haute et sélectionnez la ligne dans la position haute du commutateur supérieur dans le module.
- Mettez vos écouteurs et tournez la commande de volume du casque à la position "12 heures".
- Mettez toutes les commandes de gain et faders de master au minimum.
- Mettre toutes les commandes des égaliseurs à la position "12 heures".
- Tous les boutons-poussoirs-commutateurs doivent être en position haute. À l'exception des commutateurs de routage de Prog dans les modules.
- Branchez votre alimentation électrique externe et branchez cette alimentation au secteur, Mettre sous tension. La première LED dans les barres à LED devrait être allumée.

CONFIGURATION D'UNE ENTREE DE CANAL

Appuyez sur le commutateur CUE dans un canal qui est connecté à une source.

Maintenant, tournez lentement la commande de GAIN dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que vous entendiez et voyiez le signal d'entrée sur les Barres à Leds (Vu mètre) dans la section master.

Vous pouvez modifier le son d'entrée en réglant la section égaliseur.

Si vous avez ajusté l'égalisation, vérifiez une nouvelle fois le niveau sur la barre à Leds, car l'augmentation de parties spécifiques du spectre de fréquence peut facilement ajouter plus de gain au signal.

Si vous ne pouvez pas obtenir assez de gain (si vous avez un microphone dynamique basse sensibilité) le potentiomètre sur la position 2 heures au-dessus du bouton de commande du GAIN pourrait être compensé pour plus ou moins de gain

L'indication de la barre à Leds doit être comprise entre -6dB dB et +6 dB (zone jaune) pour obtenir un bon niveau sur des appareils d'amplifications ou d'enregistrements.

La Barre à Leds est un vumètre indiquant le niveau absolu pénétrant dans la console.

Il est calibré pour indiquer 0 dB sur l'échelle correspondant à un niveau de sortie de +6 dBu.

Relâchez le commutateur CUE de sorte que la Barre à Leds indique à nouveau le signal de sortie.

Maintenant, appuyez sur le bouton ON pour connecter le signal d'entrée au fader.

Maintenant, déplacez le fader sur la position "10" comme indiqué à côté des faders de canal et tournez le fader de master à la position « 0 » D'autres ajustements de volume peuvent être faits sur l'équipement alimenté par votre signal, tels que des amplificateurs de puissance ou émetteurs.

Les autres entrées sont ajustées de manière similaire, utilisez les commutateurs "CUE" pour écouter (pre fader) les sources connectées. Utilisez le gain d'entrée pour des réglages normaux et le potentiomètre (trimmer) pour des réglages fins afin de créer une gamme de gain convenable vous permettant d'y travailler avec.

Faites attention à ne pas placer la Console Airence-USB près de transformateurs de puissance lourds tels que les amplificateurs de puissance.

Bien que la Console Airence-USB fût construite dans un châssis métallique épais, ceci pourrait provoquer un bourdonnement.

CONFIGURATION DES MODULES USB

Les modules d'entrée 1 à 4 peuvent également recevoir des signaux USB stéréo à partir d'un ordinateur dans lequel vous disposez d'un logiciel de lecture. .

Pour être en mesure d'établir une connexion avec votre PC, utilisez un câble USB standard disponible dans un magasin de matériel informatique local. (voir image)



Lorsque vous connectez la Console AIRENCE-USB à votre ordinateur, l'ordinateur (PC ou Mac) reconnaîtra la Console Airence comme nouveau matériel et établira une connexion à tous les programmes audio qui ont besoin d'un matériel audio. De même les 4 canaux stéréo seront automatiquement mis dans une séquence naturelle de 1 à 4.

Après avoir établi une connexion, il n'est pas nécessaire de télécharger des pilotes ou exécuter des routines d'installation compliquées, il suffit de brancher le câble USB à votre ordinateur Windows ou Mac et de commencer la lecture!

Si vous voulez en savoir plus sur l'USB essayez ce lien
[http://en.wikipedia.org/wiki/AudioStream Input/Output](http://en.wikipedia.org/wiki/AudioStream%20Input/Output)

Si vous êtes déjà familier avec l'enregistrement audio numérique, les dernières versions de Kristal Audio Engine et Audacity sont disponibles gratuitement sur Internet.

Pour des téléchargements de parties tierces Utilisez ce lien : <http://www.asio4all.com/>.

INSTALLATION DES MODULES TELCO

Connecter les deux fils du connecteur mural de la ligne téléphonique au connecteur RJ-11 marqué wall (LINE)/WALL) et raccorder l'appareil téléphonique (celui disposant d'un cadran et un combiné au connecteur RJ-11 marqué PHONE. Notez que pour émettre des appels, un téléphone local doit être connecté à la Console AIRENCE-USB afin de pouvoir composer un numéro.

Une fois la personne appelée prend l'appel vous pouvez lui parler à travers le combiné et l'informer qu'il passera bientôt sur les ondes. Vous ferez cela en enfonceant le bouton connect sur le module Telco. Si vous voulez l'écouter également sur la console il faut presser le bouton CUE sur le même canal du bouton Connect que vous avez enfoncé et écoutez le signal CUE à travers le CRM (follows phone actif) ou à travers votre sortie casque. Si vous voulez que quelqu'un d'autre lui parle même avant de passer sur les ondes enfoncez n'importe quel bouton CUE et la communication est établie.

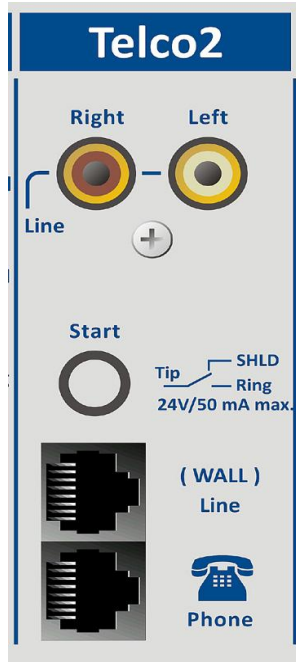
Maintenant que l'hybride interne est interfacé (entièrement symétrique) entre votre appareil téléphonique et sa connexion avec le monde extérieur. L'hybride peut maintenant diviser les signaux de départ et de retour.

Positionnez Telco send et les potentiomètres de gain sur les positions 12 heures. Si un téléphone local est connecté, faites un appel vers un site distant (le téléphone d'une personne). Si aucun téléphone local n'est disponible, quelqu'un sur un site distant doit vous appeler. Quand un appel arrive, la LED rouge RING (placée entre les commutateurs CUE et ON) s'allume à chaque fois que le téléphone sonne. La ligne est prise en appuyant sur le bouton CONN.

Si vous voulez entendre l'appelant, appuyez dans le même canal sur le bouton CUE pour écouter l'appel entrant. Réglez la commande de gain pour obtenir un bon niveau d'entrée de la ligne téléphonique. Pour être en mesure de parler à l'appelant appuyez sur le bouton TB (Talkback) et ... lui parler ou utiliser une autre entrée MIC de la console et appuyez sur le CUE là aussi. Réglez le potentiomètre Telco send pour augmenter ou diminuer le niveau de sortie vers l'appelant. Remarque: Tout cela se passe hors diffusion.

Si tout est OK et les deux parties savent ce qu'il faut faire, vous pouvez appuyer sur le commutateur ON et monter le fader pour mettre l'appelant ON-AIR, ou, mettre le fader dans sa position "0 ou 10" et activer le commutateur ON pour mettre l'appelant on-air. Avant de se mettre en «live» avec votre appelant, vous aurez besoin d'ajuster la balance RC optimal pour créer la meilleure séparation des signaux entrants et sortants vers la ligne téléphonique, sinon vos auditeurs seront présentés avec une mauvaise qualité audio et votre propre voix sera influencée par croisement de discussion de votre propre signal d'alimentation et le retour de l'hybride. Ces ajustements ne sont nécessaires que lors de l'installation de la Console AIRENCE-USB.

Pour atteindre l'atténuation optimale, vous devez régler la balance de C et R en premier.



Voir ci-dessus la façon dont c'est effectué:

- 1 Vérifiez si la connexion téléphonique est établie et toutes les connexions à la console de mixage sont correctement câblées.
- 2 Envoyer un signal audio à la ligne de téléphone en activant un autre module, par exemple, un lecteur CD.
- 3 Activez maintenant le bouton CUE du module TELCO où la ligne téléphonique est connectée.
- 4 Vous entendrez faiblement le signal d'émission sortant de la console de mixage.
- 5 Réglez le R-Balance pour alimenter au minimum le signal send de la console.
- 6 Écouter maintenant quelle position du commutateur de la C-balance donne une nouvelle réduction du signal de retour.
- 7 il est peut être bon de réajuster R-balance après avoir sélectionné une autre position du commutateur.
- 8 Répétez les étapes 5 et 6 jusqu'à ce qu'aucune amélioration ne soit obtenue pour cette ligne téléphonique.
- 9 Remarque: Si vous utilisez la console de mixage dans des endroits différents cette procédure doit être effectuée à nouveau.

CABLAGE DE RACCORDEMENT DES DEUX CONNECTEURS RJ-11 marqués (WALL) Line ET PHONE

RJ-11PHONE/WALL	FONCTION	CONNECTION
Pin (broche) 1	n.c. (normalement fermé)	
Pin (broche) 2	A (ligne téléphone)	In/out
Pin (broche) 3	B (ligne téléphone)	In/out
Pin (broche) 4	n.c. (normalement fermé)	

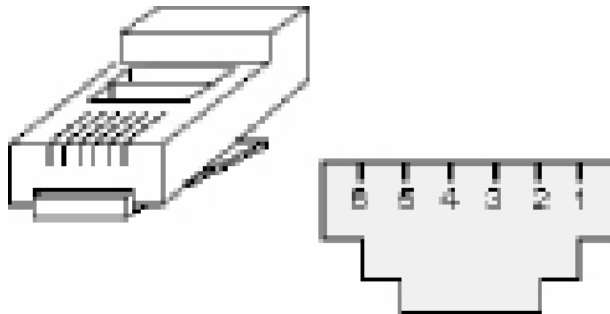
Voici une explication pour la zone allemande où des connecteurs téléphoniques différents sont utilisés.

Eingang und Ausgang **Telefonhybrid Module** (RJ11):

- Pin 1** : nicht belegt
- Pin 2** : AmtLeitung A
- Pin 3** : AmtLeitung B
- Pin 4** : nicht belegt

Anschluss **Telefon**(RJ11):

- Pin 1**: nicht belegt
- Pin 2**: nicht belegt
- Pin 3**: Amt Leitung A
- Pin 4**: Amt Leitung B
- Pin 5**: nicht belegt
- Pin 6**: nicht belegt,

**oder bei Nichtfunktion:**

- Pin 1**: nicht belegt
- Pin 2**: AmtLeitung B
- Pin 3**: nicht belegt
- Pin 4**: nicht belegt
- Pin 5**: AmtLeitung A
- Pin 6**: nicht belegt

Ein Verbindungskabel ist durch ein Fachmann entsprechen anzupassen!

MODULES D'ENTRÉE TRIPLE DES UNITES D'EXTENSION 1-6

Les commandes et commutateurs des modules d'entrée de la principale unité d'extension de LA CONSOLE AIRENCE ont les fonctions suivantes:

Chacun des modules 1-6 a trois entrées sélectionnables. Les trois types d'entrées sont constitués d'une entrée microphone, d'une entrée ligne stéréo et une deuxième entrée ligne stéréo. Dans la position du commutateur micro, le module est un module mono normale. Lorsque le bouton Mic est désactivé (position haute), vous avez le choix d'entrées stéréo de ligne A ou d'entrées stéréo ligne B ce qui permet au module de devenir un module stéréo avec les deux signaux gauche et droite pour alimenter le PROGRAM et ou les bus mix stéréo SUB.

GAIN

Grâce à la commande de gain (le premier bouton de commande au-dessous du numéro de module), le niveau d'entrée de la source peut être réglé au niveau de la console interne requis. Cette commande permet de régler à la fois l'entrée micro et les entrées line/Line stéréo avec la même commande en fonction de la position du commutateur Mic.

Le Gain de Mic peut être commandé de manière plus précise avec le petit potentiomètre positionné juste au-dessus de la commande High de l'égaliseur. Un petit tournevis plat est nécessaire.

Essayez de cette façon, si vous ne pouvez pas obtenir assez de gain Mic lorsque la commande de gain est entièrement tournée vers la droite, alors seulement vous tournez lentement vers la droite pour augmenter le gain au niveau souhaité. Aussi un filtre Passe-bas de micro est intégré, mais il ne peut être atteint et réglé que lorsque le bas de la console est retiré. il y a d'autres réglages de cavaliers dans la console, donc nous vous conseillons de faire un plan de (cavalier) pour votre situation, puis faire tous les réglages des cavaliers internes en une seule fois.

STEREO LINE/LINE

L'entrée ligne stéréo est une entrée à haute impédance (> 10 kOhm) servant à connecter les sorties de niveau ligne stéréo d'appareils tels que les Lecteurs CD /MP3 etc. La deuxième entrée ligne B peut accepter un pré-ampli Phono stéréo de D&R avec une courbe d'égaliseur RIAA pour accepter des tourne-disques. Cet ampli de correction RIAA peut être acheté sur notre boutique en ligne D&R.

MIC

L'entrée Mic dispose d'un connecteur d'entrée XLR symétrique avec alimentation fantôme 48 volts pour les micros à condensateur.

Le circuit pre micro utilise les composants de studio de dernière technologie comme ceux utilisés dans les consoles d'enregistrement haut de gamme, nous utilisons le That 1510 Mic-pre qui est très réputé pour son audio de faible bruit/distorsion et transparent. La conception faible bruit et une excellente spécification de phase pour lesquelles D&R est renommée sont intégrés tout au long de la CONSOLE AIRENCE-USB, permettant d'acheminer un signal de phase cohérent. L'utilisation de câbles de microphones symétriques permet d'avoir les signaux audio les plus silencieux et de la plus haute qualité tout au long de votre console AIRENCE-USB. Vous pouvez utiliser des câbles Micros symétriques standards disponibles chez n'importe quel concessionnaire ou magasin de musique audio professionnel. La CONSOLE AIRENCE-USB utilise des connecteurs d'entrées Micro de type XLR femelle montés sur châssis. Tout câble Mic audio professionnel standard aura le connecteur XLR male d'accouplement.

EGALISEUR

Chaque module dispose d'un égaliseur stéréo à trois bandes pour commander les hautes, moyennes et basses fréquences séparément.

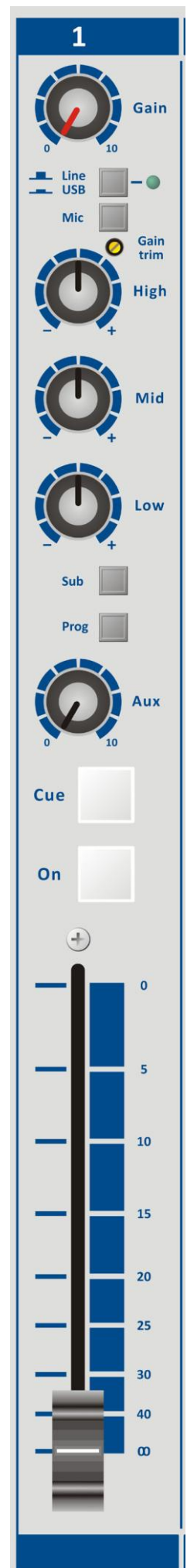
Les concepteurs de D&R ont utilisé des fréquences choisies avec soin dans le circuit de l'égaliseur pour améliorer l'entrée Mic ainsi que les entrées stéréo ligne A & B.

SUB

Ce commutateur achemine le signal post Fader directement au bus SUB, ce bus SUB peut être utilisé pour faire un mixage sub pour l'enregistrement ou tout autre processus créatif.

PROG (RAM)

Ce commutateur achemine le signal post Fader directement au bus de PROGRAM. Le signal de PROGRAM est directement acheminé vers les sorties principales de la console via les faders du Master.



AUX SEND

La commande suivante est un Aux send stéréo qui envoie le signal source stéréo au bus Aux send stéréo Master (ou bus SUB) et ensuite aux connecteurs de sortie sur le panneau arrière du Master. Le Aux send stéréo est utilisé pour les effets externes tels que la réverbération, l'écho ou les amplificateurs de casque.

CUE

Sous AUX SEND se trouve le commutateur CUE stéréo (écoute Pre Fade), ce commutateur vous permet de vérifier le signal avant de remonter votre fader de canal et le mélanger avec d'autres signaux dans la console. Une autre fonction intelligente est que ce bus CUE peut être utilisé pour la communication. Si vous poussez le Cue d'un DJ (nous allons dire un canal) et si vous poussez ensuite le Cue de Telco, le DJ ainsi que l'appelant peuvent s'entendre hors diffusion et même vous, assis derrière le bureau. Les niveaux doivent être soigneusement définis pour éviter tout retour et overdrive de circuits.

ON

Le commutateur "ON" est utilisé pour activer le module et générer un signal "Start" pour platines, lecteurs CD, machines jingle et cartoucheurs. Ce commutateur envoie une impulsion momentanée ou court-circuite en permanence les deux broches du connecteur "START" à l'arrière de la console.

un réglage de cavaliers sur la carte électronique vous permet de choisir entre par impulsion ou en continu.

FADER

La dernière commande, c'est le Fader de haute qualité K-Alps 100mm longue portée du canal stéréo, avec commutateur de démarrage (fader Start) intégré. Au début du mouvement vous sentirez le commutateur fader Start s'activer lorsque vous remontez le fader. Ce commutateur active le circuit de démarrage qui est relié au connecteur Start à l'arrière du panneau du module comme décrit ci-dessus. Si le commutateur Mute-Act(ive) dans la section Master est activé, (positionné à proximité du bouton de volume de la CRM, et il y en a également un à proximité du bouton de volume de studio), le niveau de la salle de commande (ou niveau studio) est atténué de 20Db, ceci dans le cas où le module d'entrée choisi est Micro. Dans le même temps un signal USB HID (HID : dispositif d'interface humaine) est envoyé sur le bus USB pour commander une fonction dans votre logiciel de lecture.

Sur la carte électronique, il y a un cavalier vous permettant de choisir si vous le voulez 10 dB supplémentaire de gain pour le fader. Ainsi la position de gain unitaire sera à la position -10 dB. Si vous êtes une personne qui balaie le fader entièrement vers le haut et vers le bas, ne sélectionnez pas le gain de fader supplémentaire de 10 dB et choisissez une position de gain unitaire dans la position du fader complètement ouvert. Une page de réglage de cavalier sera montrée plus loin dans ce manuel pour personnaliser la CONSOLE AIRENCE selon vos besoins.

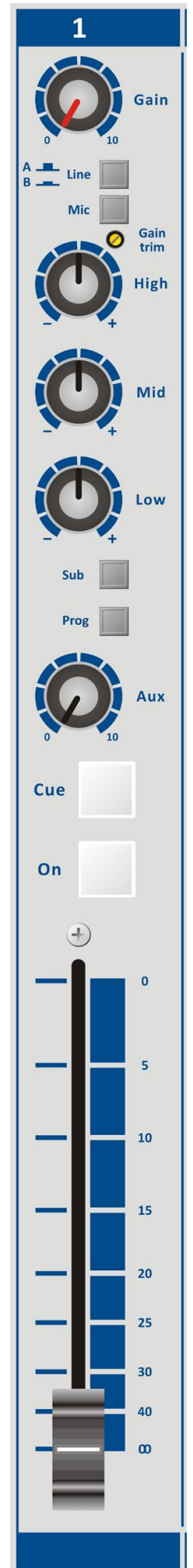
CONNECTEURS D'ENTRÉE 1-6

À l'arrière de vos modules d'extension de la console Airence 1 à 6, vous trouverez les sept connecteurs suivants.

Deux connecteurs d'entrée de ligne RCA Cinch asymétrique (entrée stéréo) servant à connecter les lecteurs de CD ou tout autre périphérique de lecture comme les cartoucheurs, lecteurs de cassettes, ou iPods. Tout équipement de niveau ligne peut être connecté ici. Le niveau peut être réglé en utilisant la commande de gain pour correspondre à la plupart des niveaux de source.

Le connecteur RCA Cinch gauche est l'entrée gauche et le connecteur RCA Cinch droit est l'entrée droite. Le blindage doit être relié à la terre ou à la masse du connecteur RCA Cinch.

Les connecteurs RCA Cinch d'entrée ligne B asymétriques (entrée stéréo) sont une deuxième



entrée dans ce module pour y connecter encore plus d'équipements de niveau ligne.
Le commutateur START a deux connexions actives à câbler. La pointe et l'anneau sont en court-circuit lorsque le commutateur ON ou le commutateur fader sont activés. Une fois que vous avez fait cela, vous pouvez faire démarrer une platine ou autre dispositif avec le commutateur ON via le connecteur START sur le panneau arrière. Les connecteurs START démarrent rapidement les platines par le biais du jack à distance, par une action de contact continu à l'arrière de la console. Si votre platine n'a besoin que d'une impulsion pour démarrer, demandez à votre revendeur de modifier le circuit interne pour le transformer en une action momentanée, de sorte qu'il peut être utilisé comme commutateur de démarrage par impulsion.

*** Ne jamais brancher le secteur sur le JACK START ***

Les connexions sur le connecteur START ne peuvent être effectués qu'avec un maximum de 24 Volts 50 mA. Veuillez contacter votre revendeur si vous êtes incertain.

INSERT

Ce jack stéréo en forme de bague/poignée/corps vous permet d'insérer des processeurs de signaux tels que les compresseurs/gates ou des unités spéciales de traitement vocal afin «d'améliorer» votre voix et avoir le meilleur son DJ /animateur.

L'anneau du jack stéréo envoie le signal du canal et la pointe accepte le signal de retour.

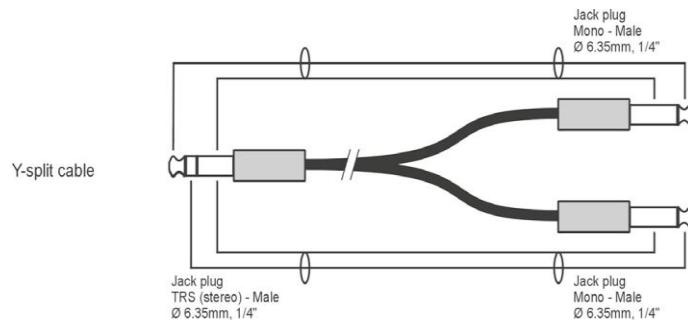
Sur la droite vous voyez le type de câble dont vous avez besoin lorsque votre processeur dispose de jack d'entrée et de sortie. Reliez la pointe du câble stéréo avec la pointe de l'un des jacks mono et la bague du câble stéréo avec la pointe de l'autre jack mono.

Maintenant, insérez le jack stéréo dans l'insert de la Console AIRENCE et connectez le jack mono qui produit un bourdonnement lorsque la pointe est touchée par votre doigt (et le fader du canal correspondant est ouvert) dans la sortie des processeurs.

L'autre mono jack doit être inséré dans l'entrée des processeurs.

Dans le cas où votre processeur a des entrées XLR connectez la pointe du jack stéréo à la broche 2 de la XLR femelle et court-circuitez les broches 1 et 3 entre elles et connectez les à la terre (manchon)

Cela vaut également pour l'autre XLR mâle, connectez la bague du jack stéréo (qui envoie des signaux) à broche 2 XLR male. Court-circuitez ici les broches 1 et 3 et soudez à la terre (manchon). Ceci doit être fait parce que l'insert n'est pas symétrique. Voir ci-dessous le type de câble dont vous avez besoin.



MIC


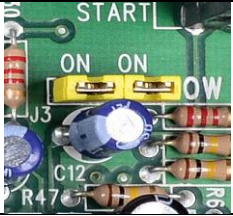
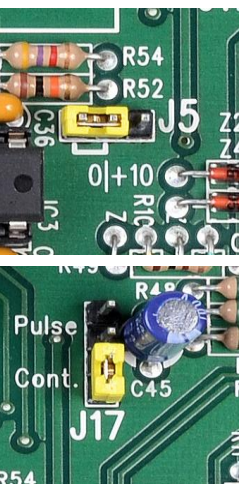
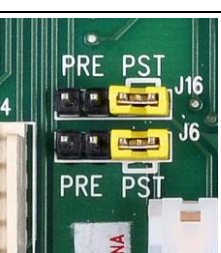
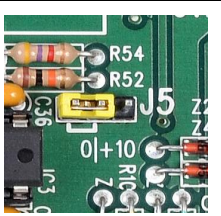
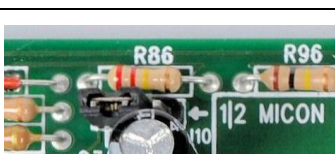
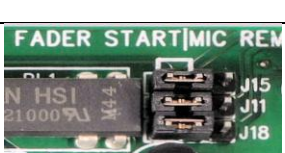
L'entrée Mic est un circuit d'entrée symétrique professionnel avec alimentation fantôme 48 volts pour les micros à condensateur, ce qui offre à votre canal d'animateur/ DJ une qualité adaptée aux studios.

RÉGLAGES DES CAVALIERS POUR LES CANAUX DE L'UNITÉ D'EXTENSION

Sur la page suivante, vous verrez un certain nombre d'options de cavaliers qui peuvent être adaptées à votre goût et besoin dans le studio.



OPTIONS SPECIALES POUR LES MODULES D'EXTENSION 1- 6 (carte électronique de la console AIRENCE-1)

EMPLACEMENT CARTE ÉLECTRONIQUE	CAVALIERS	Réglage d'usine	DESCRIPTION
	J9	Fantôme ON	Alimentation fantôme on/off 48 volts via cavalier 9
	J3	Passe-bas ON	Filtre Passe-bas sur l'entrée Mic fait en court-circuitant les 4 broches sur le cavalier J3. Si on retire les deux cavaliers aucune fonction de passe-bas n'est donnée.
	J5/J7	0dB	Le gain du fader peut être réglé pour changer le gain pos fader de 0 dB à +10 dB (vous devez le faire pour les deux signaux à gauche et à droite !)
	J6/J16	POST	Aux Stéréo send pre ou post pouvant être sélectionnés via cavalier J6/J16
	J5	En continu	Cavalier J17 impulsion/continu, pour changer l'impulsion de démarrage de verrouillage (en continu) vers impulsion.
	J10	MIC ON SELECT ON	Ce cavalier J10 vous permet de couper le son des hauts parleurs du CRM ou du studio. 1 = CRM coupé (tel que sur l'image) et 2 studio coupé (uniquement lorsqu'un Mic est actif) Réglage d'usine est (2) haut parleur du studio coupé (mute actif).
	J15 J11 J18	Faderstart ou Mic à distance	Ces 3 cavaliers changent le jack à distance standard à l'arrière de l'unité d'extension de jack de commande Fader Start pontés vers la droite alors le jack à distance peut être connecté à une unité à distance de studio optionnelle.



Le telecommande studio (Studio Remote, en option) représenté dans la photo ci-dessus peut être relié à l'unité d'extension de la console AIRENCE uniquement pour fournir une communication provenant de l'animateur à la salle du studio avec les possibilités suivantes :

1 commutateur 1 (Comm)

Lorsqu'il est enfoncé l'entrée Mic du canal associé sera commuté de Prog, Sub ou Aux au bus Cue pour pouvoir communiquer avec le technicien.

1 Commutateur 2 (Cough)

Lorsqu'il est enfoncé l'entrée Mic du canal associé est coupée (son coupé), lorsque l'animateur a envie de tousser ou éternuer.

3) Bouton rotatif

Ajuste le volume du casque

4) Jack

Sortie casque stéréo

5) Audio In

L'entrée audio de l'amplificateur du casque. Connecte avec la sortie animateur de la console Airence.

6) Audio Out

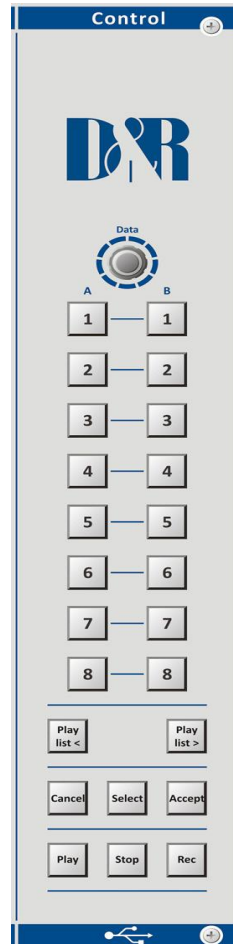
Alimentation directe de l'entrée audio. à connecter avec le studio à distance suivant

7) Remote S1 / S2

commutateur de contacts 1 et 2 reliés au jack remote de la console.

AIRENCE

Module de commande et commandes des canaux USB



Section de commande de l'utilisateur V 1.00



D&R Electronica BV, Rijnkade 15B, 1382GS Weesp, The Netherlands

Phone: +31 (0)294-418014, Fax: +31 (0)294-416987, Website: <http://www.d-r.nl>, E-mail: info@d-r.nl

SOMMAIRE

• Introduction	Page 35
• Pourquoi un module de commande?	
• Commandes des canaux USB	Page 36
• Comment ça marche?	
• Taux de mise à jour d'interface de communication	
• Commande de votre application logicielle	Page 37
• Mappeur du clavier virtuel de la console Airence	Page 38
• Les signaux de commande de votre configuration	
• Fonction rapide de plug-ins de lecture	Page 40
• Viewer de configuration	Page 42
• connectons nous	
• Preset de sauvegarde	
• Preset de rappel	
• réglages	
• Protocol de commande HID de la console AIRENCE USB	Page43
• Introduction	
• Format de Message	Page 43
• octet de commande	
• Messages	
• Write	Page 44
• Demande	
• Réponse	Page 45
• Événements	Page 46

Introduction

En plus des canaux audio la console Airence est équipée d'une section de commande. Cette section de commande est située à la droite de la console et se compose de 24 touches lumineuses et d'un encodeur rotatif avec bouton poussoir. Les commutateurs sont capables de s'allumer en rouge, vert, et jaune pour indiquer différents états. Chaque commutateur comporte une étiquette qui peut être adaptée aux besoins du client.

Pourquoi un module de commande?

Un désir constant dans le monde de la radiodiffusion est de commander un logiciel spécifique de lecture par un dispositif matériel externe puisque l'utilisateur préfère avoir une commande directe et précise sur l'application commandée. Afin d'être en mesure de commander un tel logiciel sans une souris ou un clavier, il faut normalement disposer d'un périphérique externe qui est facile à utiliser et capable de communiquer avec l'application concernée.

La console Airence dispose d'un module de commande intégré ce qui signifie que les investissements dans des équipements externes sont inutiles. La section de commande fournit un nombre suffisant de commutateurs pour commander n'importe quel logiciel de lecture, par exemple faire démarrer et arrêter des lecteurs de jingles. Avec l'encodeur rotatif en haut on peut faire défiler et choisir les paramètres.

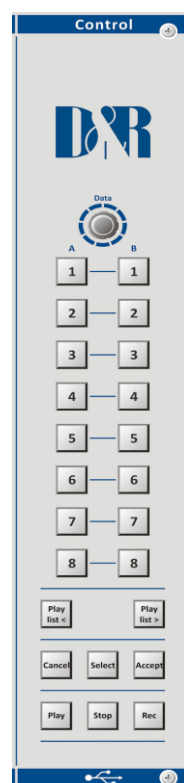


Figure 1. module de commande de la console

Commandes des canaux USB

En outre, le fader start, les signaux on et cue des quatre canaux USB disponibles dans la console Airence peuvent également être utilisés pour déclencher ou commander n'importe quelle application logicielle. En combinaison avec le module de commande la console Airence offre une solution tout-en-un flexible pour gérer et commander les systèmes de lecture spécifiques.

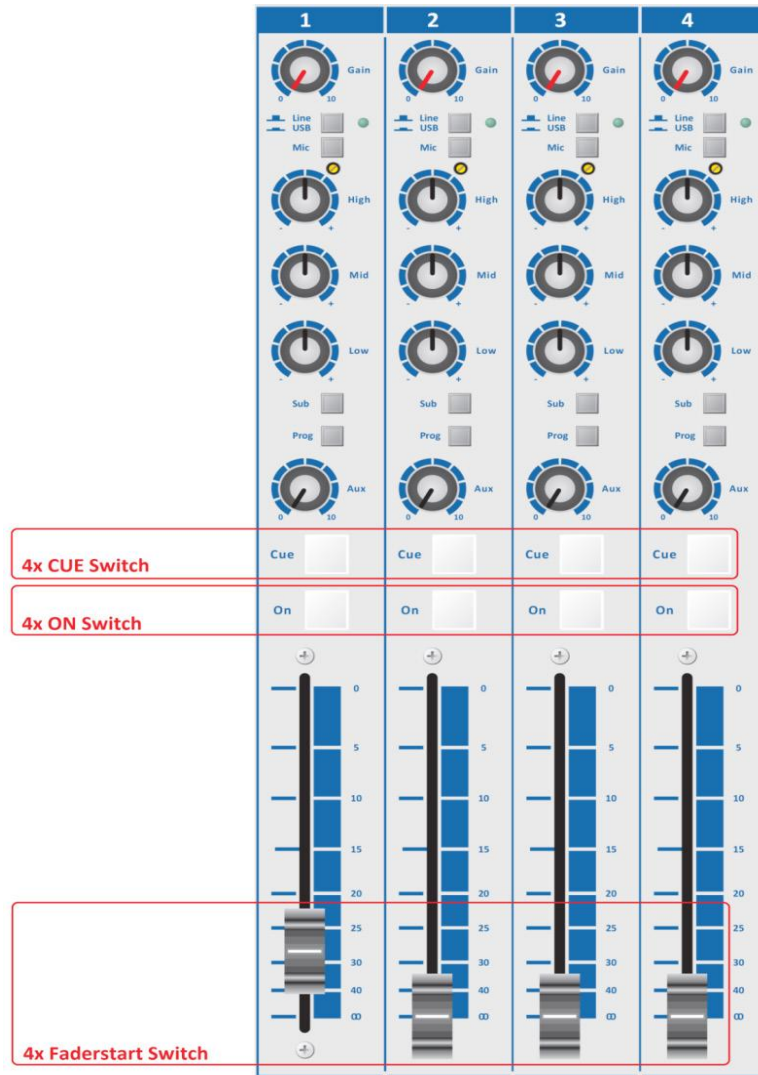


Figure 2 commandes des canaux USB

Comment ça marche?

Interface de communication

Le présent bus USB sur la console Airence est utilisé comme interface pour transférer tous les signaux de commande au PC. Afin de garder les choses simples le protocole HID (Human Interface Device) est utilisé pour la communication entre la console Airence et le PC.

En plus du protocole HID il y a un protocole de commande spécifique développé chez D&R ce qui est discuté en détail dans le chapitre "Protocole de commande HID de l'USB de la console Airence" pour ceux qui veulent aller "plus loin".

Taux de mise à jour

Lorsqu'un changement d'état du signal de commande se produit (commutateur, fader, encodeur), l'état actuel de toutes les commandes sont transmises au PC. Ce changement d'état d'un signal de commande est appelé un événement. L'état d'un commutateur peut être « enfoncé » ou « relâché ». Dans le cas d'un encodeur les états supplémentaires en plus de ceux enfoncé et relâché lorsqu'on enfonce l'encodeur (fonction de commutation), sont des incréments ou des décréments lorsqu'on les tourne.

COMMANDE DE VOTRE APPLICATION LOGICIELLE

Afin d'être en mesure de commander une application logicielle (c.à.d. un logiciel de lecture) avec les signaux de commande de la console Airence (module de commande /Commandes du canal USB), on peut choisir l'une des deux méthodes disponibles comme on peut le voir dans la figure ci-dessous.

La première méthode est la plus applicable pour les développeurs de logiciels de l'application commandée, qui sont en mesure d'intégrer le protocole de commande HID de la console Airence USB dans leur application. Pour plus d'informations sur le protocole reportez-vous au chapitre sur le protocole de commande HID de la console Airence USB à la fin de ce document.

La seconde méthode utilise une application de distribution des commandes (mapper application) entre les messages HID et les commandes de l'application pour l'utilisateur final. Le Mapper du clavier virtuel affecte les signaux de commande provenant de la console Airence à des frappes des touches d'un clavier standard. De cette manière, si on appuie sur un commutateur sur le module de commande cela conduira à une touche personnalisée qui commande une fonction spécifique à l'intérieur de l'application commandée (logiciel de lecture) par exemple.

- Méthode 1 (développeur):
 - Accès direct aux messages de commande
 - Full duplex: Signaux de commande de lecture / LED de commande à l'intérieur des commutateurs
 - La programmation est nécessaire pour intégrer le protocole dans l'application
- Méthode 2 (utilisateur final):
 - Facile à utiliser (pas de programmation pour l'intégration dans l'application nécessaire).
 - Semi-duplex: les signaux de lecture de commande
 - Début rapide en utilisant les fonctionnalités du mappeur du clavier virtuel.

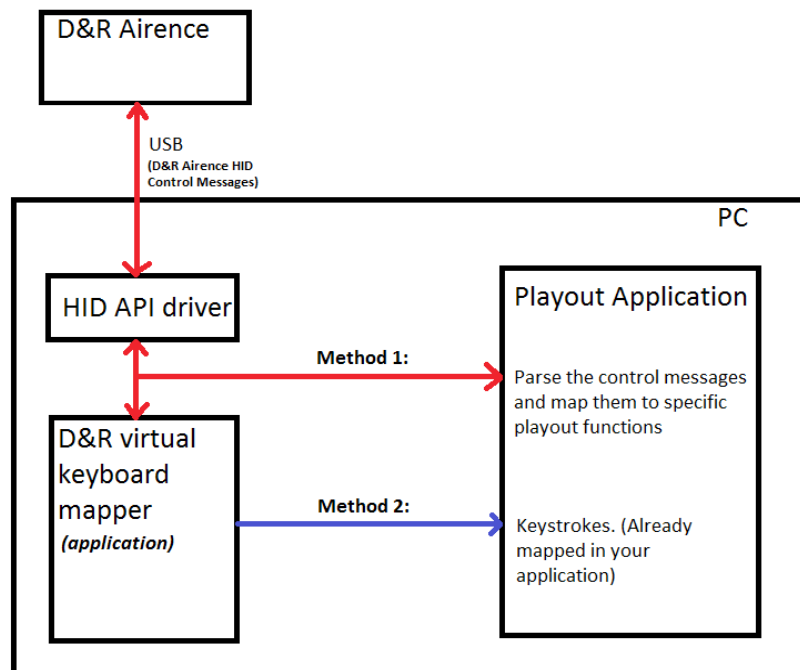


Figure 3. Représentation des signaux de commande de la console Airence

Mappeur du clavier virtuel de la console de Airence

Le mappeur du clavier virtuel de la console Airence est une application logicielle qui affecte des signaux de commande reçus de la console Airence aux touches en créant un clavier virtuel sur une machine windows. Puisque l'application du mappeur se comporte comme un clavier réel, elle est capable de commander une application logicielle qui peut être commandée par un clavier. La plupart des applications logicielles ont attaché des touches aux items du menu du fichier ou aux fonctions spécifiques de l'application. Tous les signaux de commande reçus de la console Airence peuvent être individuellement affectés sur ces touches prédéfinies.

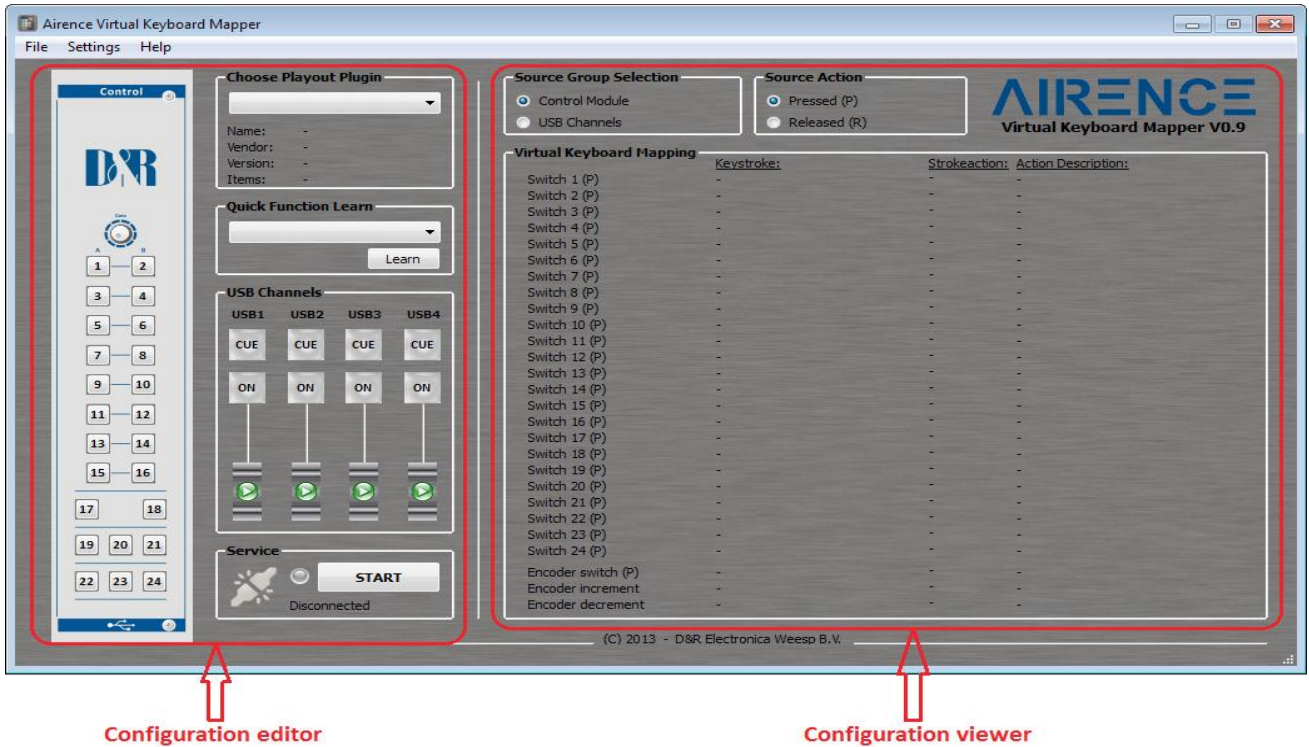


Figure 4. Mappeur du clavier virtuel de la console Airence, application basée sur Windows

Les signaux de commande

Au total, il y'a 39 signaux de commande provenant de la console Airence qui peuvent être affectées (mappées) à des frappes de touches à l'aide de l'application mappeur du clavier virtuel de la console Airence. Ces 39 signaux de commande sont répartis dans les signaux du module de commande et les commandes des canaux d'USB.

Module de commande:

- > Commutateurs 1..24
- > commutateur de l'encodeur
- > incrément de l'encodeur
- > décrétement de l'encodeur

Commandes du canal USB:

- > Cue (4x)
- > ON (4x)
- > Faderstart (4x)

Chaque signal de commande peut générer un événement par enfoncement ou relâchement (à l'exception de l'encodeur) qui peut à son tour déclencher deux frappes (de touches) distinctes. Surtout pour les commandes des canaux USB (commutateurs de verrouillage) il peut être utile de commander deux fonctions en appuyant (P) ou relâchant (R) le commutateur. Par exemple:

USB1 ON (P) Ctrl + Alt + F1 (fonction X dans l'application commandée)
USB1 ON (R) Ctrl + Alt + F2 (fonction Y dans l'application commandée)

Réalisation de votre configuration

L'application du mappeur de clavier virtuel de la console Airence peut être divisée en une section *configuration editor* et une section *configuration viewer* comme on peut le voir dans la figure ci-dessus. Dans la section *configuration editor* on est capable de lier les frappes de touches aux signaux de commande. Pour le faire, en cliquant sur l'un des commutateurs, encodeur ou faders ouvre une fenêtre *keystroke configuration editor* où la configuration du signal de commande pertinent peut être faite. La configuration d'un autre signal de commande peut être réalisée en sélectionnant une des cases de sélection **Source Select**, ou en cliquant sur le signal de commande pertinent sur la fenêtre principale.

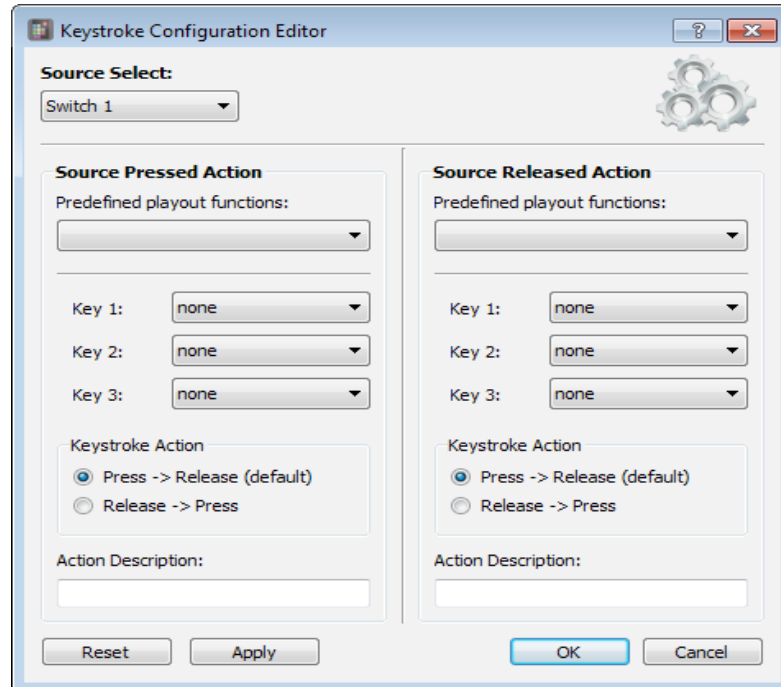


Figure 5. Fenêtre de l'éditeur pour l'affectation de signaux de commande aux frappes de touches

Sélection de la source

En haut de cette fenêtre, on peut voir une case de sélection où les signaux de commande sont répertoriés sous **Source Select**. En cliquant sur l'un des signaux de commande dans la fenêtre principale le *Keystrokes Configuration editor*, sélectionne automatiquement ce signal de commande (source) dans la case de sélection. Tous les paramètres de cette fenêtre sont liés à la source sélectionnée.

Action de la Source

Dans les deux groupes de champ d'action, l'enfoncement et le relâchement des événements d'un signal de commande peuvent être configurés. Si un plug-in de lecture est sélectionné dans la fenêtre principale, vous pouvez choisir à partir des fonctions prédéfinies de ce logiciel de lecture spécifique. Si une de ces fonctions est sélectionnée les champs restants seront remplis automatiquement. De telle sorte que vous n'avez pas à vous soucier de la frappe des touches et vous concentrer sur l'affectation (mappage) d'un signal de commande à une fonction de lecture. Cependant, des modifications manuelles dans les paramètres après la sélection d'une fonction de lecture prédéfinie sont toujours possibles.

Lorsqu'aucun plug-in de lecture n'est sélectionné, vous n'êtes pas en mesure de sélectionner une fonction de lecture de la liste et il est donc nécessaire de remplir les champs manuellement. Un maximum de trois touches peut être configuré pour construire une frappe de touche.

Commencez avec la configuration de *Key 1* vers le haut si plus d'une touche de frappe est incluse. L'action de frappe peut être inversée si nécessaire. Enfin, il ya un champ pour donner à l'action un nom significatif. Le bouton de réinitialisation réinitialise l'ensemble de la configuration pour la source sélectionnée. Les paramètres seront stockés après avoir appuyé sur le bouton *Apply*.

Plug-ins de lecture

Un plug-in de lecture est un ensemble de descriptions de fonctions d'une application logicielle spécifique (logiciels de lecture) qui sont affectés à la frappe. Un plug-in est représenté comme un fichier XML standard qui peut être vu dans la figure ci-dessous. Il y a un dossier de plug-in sous l'appellation PLUGINS créé dans le répertoire d'installation lors de l'installation où les plug-ins sont situés ou doivent être placés lors de la création de l'un d'eux.

Les Plug-ins présents dans ce dossier sont chargés lorsque *Virtual Keyboard Mapper* est en cours de démarrage.

L'avantage d'utiliser des plug-ins sera la facilité d'affectation d'un signal de commande à une fonction. Vous n'avez pas besoin de vous inquiéter de la touche sous-jacente d'une fonction pertinente, car la sélection d'une fonction à partir de *Keystroke Configuration Editor* remplira automatiquement la frappe de touche correspondante. Ces frappes de touches sont extraites du fichier de plug-in.

```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2
3 <airenceplugin>
4   <name>PC Radio 6</name>
5   <vendor>Broadcast Partners</vendor>
6   <version>6.3.8.15</version>
7   <nfunctions>2</nfunctions>
8
9   <function id="1">
10    <description>Jingle Player 1</description>
11    <keystroke>
12      <key1>3</key1>
13      <key2>4</key2>
14      <key3>26</key3>
15    </keystroke>
16  </function>
17  <function id="2">
18    <description>Jingle Player 2</description>
19    <keystroke>
20      <key1>3</key1>
21      <key2>4</key2>
22      <key3>27</key3>
23    </keystroke>
24  </function>
25 </airenceplugin>
```

Plugin information

Keystroke
3 - Left Ctrl
4 - Left Alt
26 - F1

Figure 6 Exemple de fichier de plug-in de lecture

Créer un plug-in

Un plug-in est spécifique pour chaque logiciel de lecture. Si le logiciel de lecture utilisé n'est pas disponible en tant que plug-in donc vous devez créer le plug-in vous-même. Puisque les plug-ins sont représentés dans le format XML (qui est lisible pour la machine ainsi que pour les êtres humains) il n'est pas si difficile d'en créer un. Il est conseillé d'utiliser un autre plug-in comme modèle et modifier ce fichier.

Dans la figure ci-dessus un fichier plug-in exemple de base est représenté avec deux fonctions. Si plusieurs fonctions sont nécessaires il faut simplement copier et coller un bloc de fonction (ligne 9 - 16).

Le plug-in commence toujours par un bloc d'informations de plug-in (nom, fournisseur, version, nfunctions).

L'élément nfunctions contient le nombre de fonctions qui sont incluses dans le plug-in. Après les informations du plug-in, les fonctions sont répertoriées l'une sous l'autre. Dans le champ de description le nom de la fonction doit être rempli. Ce nom sera utilisé plus tard dans le *Keystroke Configuration Editor* pour choisir une fonction dans la liste.

Enfin, il y a un élément de touche de frappe qui contient trois autres éléments key1, key2, et key3 respectivement. Ces trois derniers éléments contiennent ensemble la frappe à exécuter lorsque la fonction doit être exécutée. Une frappe de touches peut comporter au maximum trois touches. Chaque élément de touche peut être rempli avec une valeur de touche d'identification comprise entre 0 et 91.

La valeur de l'ID représente une touche du clavier qui peut être trouvée dans le tableau de la figure à la page suivante.

ID:	Name:	ID:	Name:	ID:	Name:	ID:	Name:
0	none	23	Delete	46	Key_8	69	Key_S
1	Esc	24	Page Up	47	Key_9	70	Key_T
2	Tab	25	Page Down	48	-	71	Key_U
3	Left Ctrl	26	F1	49	+	72	Key_V
4	Left Alt	27	F2	50	Backspace	73	Key_W
5	Left Shift	28	F3	51	Key_A	74	Key_X
6	Left Win	29	F4	52	Key_B	75	Key_Y
7	Right Ctrl	30	F5	53	Key_C	76	Key_Z
8	Right Alt	31	F6	54	Key_D	77	Numpad 0
9	Right Shift	32	F7	55	Key_E	78	Numpad 1
10	Right Win	33	F8	56	Key_F	79	Numpad 2
11	Space	34	F9	57	Key_G	80	Numpad 3
12	Enter	35	F10	58	Key_H	81	Numpad 4
13	Arrow Left	36	F11	59	Key_I	82	Numpad 5
14	Arrow Right	37	F12	60	Key_J	83	Numpad 6
15	Arrow Up	38	Key_0	61	Key_K	84	Numpad 7
16	Arrow Down	39	Key_1	62	Key_L	85	Numpad 8
17	Scroll Lock	40	Key_2	63	Key_M	86	Numpad 9
18	Print Screen	41	Key_3	64	Key_N	87	Numpad /
19	Insert	42	Key_4	65	Key_O	88	Numpad *
20	Pause/Break	43	Key_5	66	Key_P	89	Numpad -
21	Home	44	Key_6	67	Key_Q	90	Numpad +
22	End	45	Key_7	68	Key_R	91	Numpad .

Figure 7: Les touches du clavier par rapport à l'ID

Quick Function Learn

Quick function Learn est une fonctionnalité pour affecter des signaux de commande aux fonctions de lecture rapidement. Vous devez d'abord sélectionner un plug-in de lecture avant que le Quick Function Learn ne soit utilisé. Si le plug-in de lecture est chargé correctement, les fonctions chargées sont répertoriés dans la case Quick Function Learn.

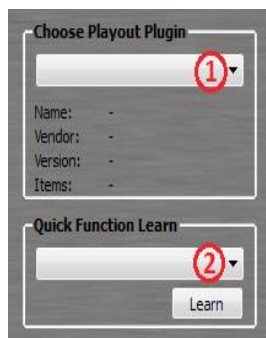


Figure 8: Plug-in de lecture nécessaire pour utiliser le Quick Function Learn.

Sélectionnez l'une des fonctions disponibles à partir de la case Quick Function Learn et appuyer sur le bouton *Learn*. La fenêtre comme on le voit dans la figure ci-dessous apparaîtra et attendra un événement de signal de commande provenant de la console Airence. Si un signal de commande est reçu la fonction sélectionnée est immédiatement affectée à ce signal de commande.

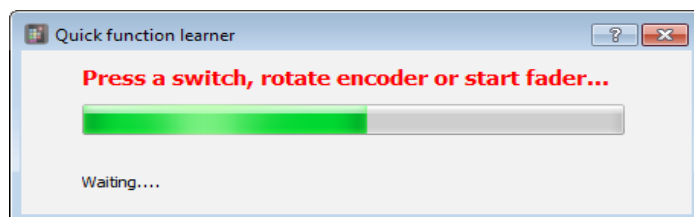


Figure 9 Quick function Learner en attente d'une réponse

Configuration viewer

Dans la section *Configuration Viewer* un aperçu de la configuration globale peut être vu. Tous les événements enfoncés et relâchés des signaux de commande sont affichés dans la zone *Virtual Keyboard Mapping*. Afin d'obtenir un aperçu clair. La section d'aperçu est divisée en quatre pages:

- > module de commande (Enfoncé)
- > module de commande (relâché)
- > Canaux USB (Enfoncé)
- > Canaux USB (Relâché)

La sélection de l'une des quatre pages se fait par les boutons radio dans les cases *Source Group Selection* et *Source Action* qui sont situées au-dessus de la section configuration viewer.



Figure 10 : vue de la sélection de page

Connectons-nous

Lorsque vous avez terminé avec la configuration, l'application Mappeur de clavier virtuel est prête à recevoir les modifications des signaux de commande de la console Airence. Pour ce faire, vous devez appuyer sur le bouton START dans la case de service. Si l'application est capable de se connecter à la console Airence l'étiquette sur le bouton changera en STOP et le firmware de révision du de la console de mixage est montré.

L'indicateur près du bouton indique les messages entrants. L'appui sur le bouton STOP arrête le service et déconnecte la console Airence.

Lorsqu'un signal de commande est reçu et est affecté à une frappe de touche, cette frappe de touches est exécutée en temps réel. Pour permettre à la frappe exécutée de déclencher une fonction dans une application logicielle. Vous devez donner la priorité à cette application. Une application n'est capable de recevoir une entrée que si elle a actuellement la plus haute priorité dans les activités de votre écran.

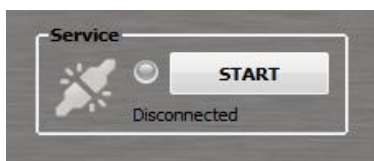


Figure 7a. Déconnecté



Figure 7b. Connecté

Presets

Un preset est une sauvegarde de la totalité de la configuration des signaux de commande avec leurs frappes de touches affectées. Les Presets peuvent être utiles lorsque vous voulez rappeler ou stocker une configuration complète pour un logiciel de lecture spécifique. Les Presets sont représentés sous forme de fichiers .akp (Airence keyboard preset).

Store Preset

Le stockage de la configuration actuelle en tant que preset peut être fait en cliquant sur *File-> Save*, ou *File-> Save as*.

Recall Preset

Le rappel d'un preset stocké peut être fait en cliquant sur *File-> Open* et en sélectionnant le preset souhaité.

Settings

Sous *Settings> Presets*, vous pouvez trouver les paramètres des presets. Une fenêtre de configuration est représentée dans laquelle le preset par défaut et le preset de démarrage peuvent être configurés.

Protocole des Commandes HID pour les ingénieurs de logiciels

introduction

Ce chapitre décrit le protocole utilisé pour communiquer avec la section de commande et les commandes des canaux USB de la console Airence. Pour la communication entre le PC (hôte) et la console Airence (périphérique), le protocole de classe HID (Périphérique d'interface humaine) générique USB est utilisé. Les périphériques HID sont identifiés par leur PID et VID. Pour la console Airence le **PID = 0x2402, et le VID = 0x03EB**.

En haut du protocole HID, un protocole à base de messages personnalisés fournit les commandes pour envoyer et recevoir des données qui seront décrites plus en détail dans ce chapitre.

Format du message

La transmission des données via le bus USB en utilisant le protocole de classe HID est faite par des rapports. Un rapport contient toujours un ID et les données à l'intérieur du rapport. Pour pouvoir communiquer correctement avec la section de commande de la console Airence **only reportID 0** peut être utilisé.

Plus d'informations sur les descripteurs de rapport peuvent être trouvés sur www.usb.org. Pour l'instant, rappelez-vous que la console Airence peut seulement écouter les rapports avec reportID = 0.

Un message de commande a une taille fixe de 8 octets contenant un *SIZE byte*, un *COMMAND byte* et une *PAYLOAD* section d'un maximum de 6 octets.

Le *SIZE byte* contient le nombre d'octets utilisés (max. 8) dans le message, y compris ce *SIZE byte*.

byte (octet)	0	1	2	3	4	5	6	7
	SIZE	COMMAND	PAYLOAD					
	n	cmd	p0	p1	p2	p3	p4	p5

Command byte

Un command byte est constituée de *TYPE* à 2-bit et un champ de *ID* à 6-bit

bit	7	6	5	4	3	2	1	0
	TYPE				ID			
	t1	t0	id5	id4	id3	id2	id1	id0

Bit	Symbole	Valeur	Valeur
5 :0	ID	-	Command identifieur (ID)
7 :6	TYPE	00	Write command, de l'hôte au périphérique
		01	Request command, de l'hôte au périphérique
		10	Response command, réponse du périphérique à l'hôte sur demande
		11	Event, du périphérique à l'hôte (c.à.d bouton enfoncé)

Command Id

Un commandID peut avoir une valeur comprise entre 0x01 et 0x3F. Les commandIDs suivants sont actuellement disponibles dans la console Airence:

VALEUR	DESCRIPTION
0x01	AIRENCE_FIRMWARE_VERSION
0x02	AIRENCE_LED
0x03	AIRENCE_LED_BLINK
0x04	-
0x05	AIRENCE_SWITCH_CHANGE
0x06	AIRENCE_ENCODER_INCREMENT
0x07	AIRENCE_ENCODER_DECREMENT

Messages

Write

Un message de type *WRITE* est transmis du PC à la console Airence. Le message est destiné à exécuter une action sur la section de commande de la console Airence (c'est-à-dire illuminer une LED). Si l'action est correctement exécutée, la console Airence répondra avec un événement correspondant.

byte	0	1	2	3	4	5	6	7
	SIZE	COMMAND	PAYLOAD					
	0x04	0x02	lednum	color				

Byte	Symbole	Valeur	Description
0	SIZE	0x04	Message size
1	Command	0x02	AIRENCE_LED_WRITE
2	Lednum		LED number,1(0x01)to24(0x18), 0xff=ALL LEDs
3	couleur	0x00	NONE (LED off) (aucune Led éteinte)
		0x01	RED (rouge)
		0x02	GREEN (vert)
		0x03	YELLOW (jaune)

AIRENCE_LED_BLINK_WRITE

byte	0	1	2	3	4	5	6	7
	SIZE	COMMAND						
	0x06	0x03	lednum	Color_on	Color-off	speed		

Byte	Symbole	Valeur	Description
0	SIZE	0x06	Message size
1	COMMAND	0x03	AIRENCE_LED_BLINK_WRITE
2	Lednum		LED number,1(0x01)to24(0x18), 0xff=ALL LEDs
3	Color_on	0x00	NONE (LED off)
		0x01	RED
		0x02	GREEN
		0x03	YELLOW
4	Color_off	0x00	NONE (LED off)
		0x01	RED
		0x02	GREEN
		0x03	YELLOW
5	speed	0x00	SLOW (lentement)
		0x01	NORMAL
		0x02	FAST (rapide)

Request

Un message de type *REQUEST* est transmis du PC à la console Airence. Le message est destiné à lire les données présentes sur la console Airence.

Après la réception de la demande par la console Airence elle répondra avec un message *RESPONSE* correspondant. Par conséquent, un message *REQUEST* forme toujours une paire avec un message *RESPONSE*.

AIRENCE_FIRMWARE_VERSION_REQUEST

byte :	0	1	2	3	4	5	6	7
	SIZE	COMMAND	PAYLOAD					
	0x02	0x41						

byte	Symbole	Valeur	Description
0	SIZE	0x02	Message size
1	COMMAND	0x41	AIRENCE_FIRMWARE_VERSION_REQUEST

Response

Un message de type *RESPONSE* est transmis de la console Airence au PC lorsqu'auparavant un message de demande de version du Firmware a été reçu.

AIRENCE_FIRMWARE_VERSION_RESPONSE

byte :	0	1	2	3	4	5	6	7
	SIZE	COMMAND	PAYLOAD					
	0x04	0x81	Major	Minor				

Byte	Symbole	Valeur	Description
0	SIZE	0x04	Message size
1	COMMAND	0x81	AIRENCE_FIRMWARE_VERSION_RESPONSE
2	Major		Firmware major revision (révision majeure du Firmware)
3	minor		Firmware minor revision (révision mineure du Firmware)

Events

Un message du type *EVENT* est transmis de la console Airence au PC. Un événement est généré lorsque l'état d'un commutateur, d'un encodeur, ou d'une LED change. Ces événements peuvent être utilisés pour synchroniser les états des LED et commutateurs entre la console Airence et l'application commandée sur le PC.

AIRENCE_LED_EVENT

byte :	0	1	2	3	4	5	6	7
	SIZE	COMMANDE	PAYLOAD					
	0x04	0xC2	lednum	couleur				

byte	symbole	value	Description
0	SIZE	0x04	Message size
1	COMMAND	0xC2	AIRENCE_LED_EVENT
2	Lednum		LED number, 1(0x01) to 24(0x18), 0xff=ALL LEDs
3	couleur	0x00	NONE (LED off)
		0x01	RED
		0x02	GREEN
		0x03	YELLOW

AIRENCE_LED_BLINK_EVENT

Byte :	0	1	2	3	4	5	6	7
	SIZE	COMMAND	PAYLOAD					
	0x06	0xC3	Lednum	Color_on	Color_off	speed		

Byte	Symbole	Valeur	Description
0	SIZE	0x06	message size
1	COMMAND	0xC3	AIRENCE_LED_BLINK_EVENT
2	Lednum		LED number,1(0x01)to24(0x18), 0xff=ALL LEDs
3	Color_on	0x00	NONE (LED off)
		0x01	RED
		0x02	GREEN
		0x03	YELLOW
4	Color_off	0x00	NONE (LED off)
		0x01	RED
		0x02	GREEN
		0x03	YELLOW
5	speed	0x00	SLOW
		0x01	NORMAL
		0x02	FAST

AIRENCE_SWITCH_CHANGE_EVENT

Byte :	0	1	2	3	4	5	6	7
	SIZE	COMMAND	PAYLOAD					
	0x06	0xC5	sw_8_1	Sw_16_9		sw_enc_non	usb_2_1	

Byte	symbole	valeur	Description
0	SIZE	0x06	Message size
1	COMMAND	0xC5	AIRENCE_SWITCH_CHANGE_EVENT
4 :2	sw_m_n	-	bit 0 :commutateur n (1=enfoncé, 0=relâché)
			1
			Bit 7: commutateur m
5	sw_enc_non	-	Bit 0 : commutateur d'encodeur (1=enfoncé, 0=relâché)
			bit 1 commutateur non stop ((1=enfoncé, 0=relâché)
6	usb_2_1	-	bit 0: faderstart USB 1 (1=ON, 0=OFF)
			bit 1:USB 1 ON (1=enfoncé, 0=relâché)
			bit 2: USB1 CUE (1=enfoncé, 0=relâché)
			bit 3: faderstart USB2 (1=ON, 0=OFF)
			bit 4: USB2 ON (1=enfoncé, 0=relâché)
			bit 5: USB2 CUE (1=enfoncé, 0=relâché)
7	usb_4_3	-	bit 0: faderstart USB3 (1=ON, 0=OFF)
			bit 1: USB3 ON (1=enfoncé, 0=relâché)
			bit 2: USB3 CUE (1=enfoncé, 0=relâché)
			bit 3: faderstart USB4 (1=ON, 0=OFF)
			bit 4: USB (1=enfoncé, 0=relâché)
			bit 5: USB (1=enfoncé, 0=relâché)

AIRENCE_ENCODER_INCREMENT_EVENT

byte :	0	1	2	3	4	5	6	7
	SIZE	COMMAND	PAYLOAD					
	0x03	0xC6	abs_value	-	-	-	-	-

Byte	symbole	valeur	Description
0	SIZE	0x03	Message size
1	COMMAND	0xC6	AIRENCE_ENCODER_INCREMENT_EVENT
2	Abs_value		Valeur absolue d'encodeur (0-255) (wrap around)

AIRENCE_ENCODER_DECREMENT_EVENT

Byte :	0	1	2	3	4	5	6	7
	SIZE	COMMAND	PAYLOAD					
	0x03	0xC7	abs_value	-	-	-	-	-

byte	symbole	valeur	Description
0	SIZE	0x03	Message size
1	COMMAND	0xC7	AIRENCE_ENCODER_DECREMENT_EVENT
2	Abs_value		Valeur absolue d'encodeur (0-255) (wrap around)

Nous espérons vous avons donné quelques informations de cette section de commande de la console AIRENCE et nous espérons que vous serez heureux de sa performance pour rendre votre travail encore meilleur.

Dépannage

«Bande passante du Contrôleur USB dépassée"
dans
windows 7

Version 1.0 - 23/05/2013

Manuel de la console Airence-USB

1 Table des matières

1 TABLE DES MATIÈRES

2 CONTEXTE

2.1 Architecture du système USB	50
2.1.1 Hôte USB	
2.1.2 Périphériques USB	
2.2 Architecture du système de la console Airence USB	

3 ANALYSE

51

4 SOLUTION

53

5 OUTILS UTILISÉS

54

2 Contexte

2.1 Architecture du système USB

L'architecture du système USB se compose des principaux éléments suivants:

- Ordinateur Hôte (PC)
- Un ou plusieurs périphériques USB
- Un bus physique représentée par le câble USB qui relie les périphériques avec l'ordinateur hôte (PC).

2.1.1 Hôte USB (votre PC)

La principale responsabilité de l'ordinateur hôte est de commander la communication entre le système de l'hôte et les périphériques USB.

L'ordinateur hôte dispose de deux couches: une couche de matériel de contrôleur hôte USB, et une couche logicielle, qui comprend des pilotes de périphériques USB pour une large gamme de périphériques USB.

Les pilotes convertissent des données entre le format qui est utilisé par l'ordinateur hôte et le format utilisé par les périphériques USB.

La couche de matériel USB est responsable de:

- La détection de l'attachement et le retrait des périphériques USB
- la surveillance de l'état des périphériques et la collecte des statistiques d'activité
- La fourniture de l'alimentation électrique aux périphériques USB connectés
- La gestion de la commande et du flux de données entre l'hôte USB et les périphériques USB
- Vérification de la validité de base de transactions de bus

La couche logicielle USB est responsable de:

- La manipulation des périphériques USB et leur connectivité
- L'énumération et la configuration des périphériques USB
- Le chargement de pilotes de périphériques approprié
- La gestion de l'alimentation électrique sur le bus et la bande passante
- La gestion du transfert de données entre le logiciel et le matériel

Contrôleur de l'hôte USB (PC)

Un *USB Host Controller* est le matériel situé soit sur la carte mère de l'ordinateur ou la carte PCI. Il fournit une interface pour le transfert de flux de données entre l'ordinateur hôte et les périphériques USB. L'ordinateur hôte peut avoir un ou plusieurs contrôleurs hôtes USB avec différents types d'interface.

2.1.2 Périphériques USB

Les périphériques USB sont des périphériques qui utilisent le protocole USB pour la communication bidirectionnelle avec l'ordinateur hôte.

La principale responsabilité du périphérique USB est de fournir à l'utilisateur final diverses fonctions spécifiques, tel qu'un clavier, un périphérique modem de données/fax, un microphone numérique, ou une caméra vidéo.

Pour cette raison, la spécification USB officielle utilise le terme «fonction» pour faire référence à des périphériques USB.

Pour fournir à l'utilisateur des points d'attachements supplémentaires pour connecter plus de périphériques, il y a un type spécial de périphériques USB appelé Hub USB.

Hub USB

Le Hub USB est juste un dispositif avec plusieurs ports USB pour brancher les périphériques USB et d'autres hubs. Le concentrateur interne dans le contrôleur hôte (PC) et les hubs externes sont fonctionnellement identiques.

2.2 Architecture du système de la console Airence USB

Architecture du système de la console Airence USB se compose des éléments suivants:

- Hub USB (pour l'interconnexion de tous les périphériques internes)
- 4x Codec audio stéréo
- USB à convertisseur série (utilisé pour transférer des données de mesure)
- La section de commande (signaux de commutateurs, encodeurs, Faderstarts, ON et CUE)

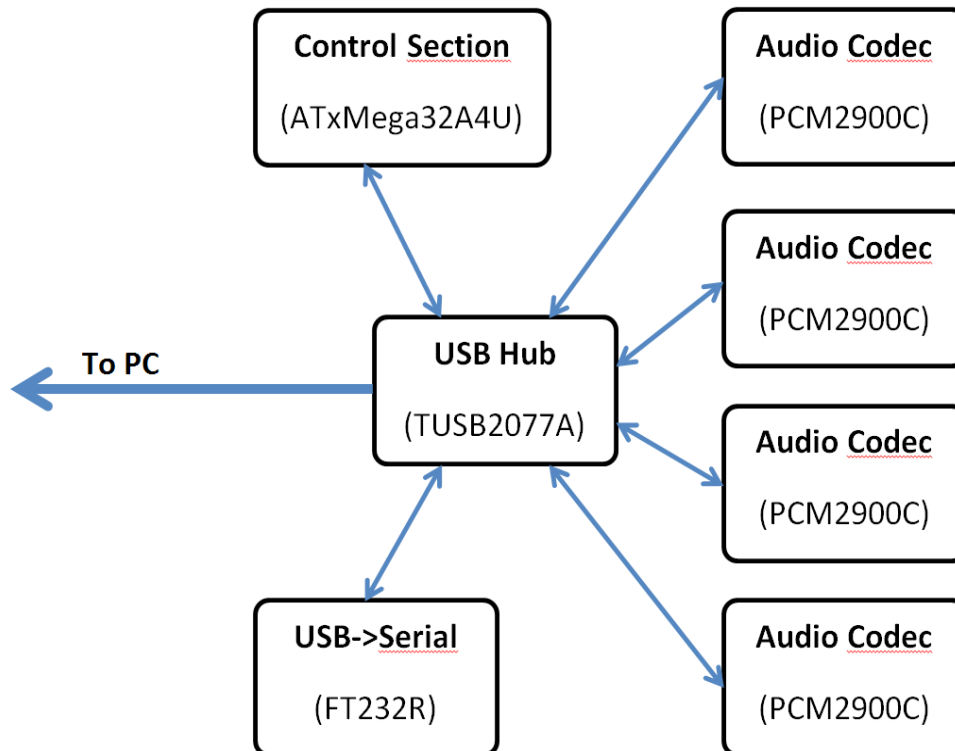


Figure 1. Architecture du système de la console Airence USB

3 Analyse

Lorsque les quatre codecs audio de la console Airence sont utilisés simultanément pour envoyer et recevoir de l'audio vers / à partir du PC, le contrôleur USB peut dépasser la largeur de bande autorisée du bus. Ce problème est observé dans le système d'exploitation Windows 7x64 lors de la phase d'essai, mais pourrait se produire sur d'autres versions de Windows également.

Si Windows détecte une telle surcharge de bande passante, il affiche un message d'avertissement (voir la figure à la page suivante).

Le périphérique composite attaché a demandé plus de 15% des ressources disponibles du contrôleur hôte USB.

En raison du fait que la console Airence est un périphérique USB composite constitué de quatre codecs audio, une section de commande, un USB vers convertisseur série et un Hub USB il y a beaucoup de trafic USB entre la console Airence et votre PC, si tous les composants sont utilisés en même temps.

Chaque périphérique USB qui est connecté à un port du PC sera relié à un concentrateur racine qui est relié à l'un des Contrôleurs hôte disponibles. Le concentrateur racine peut être constitué de plusieurs ports, ce qui pourrait être le cas dans votre système. Si plusieurs dispositifs autres que la console Airence sont connectés au même concentrateur racine les périphériques ont besoin de partager des ressources et donc un problème de trafic de données peut se produire.

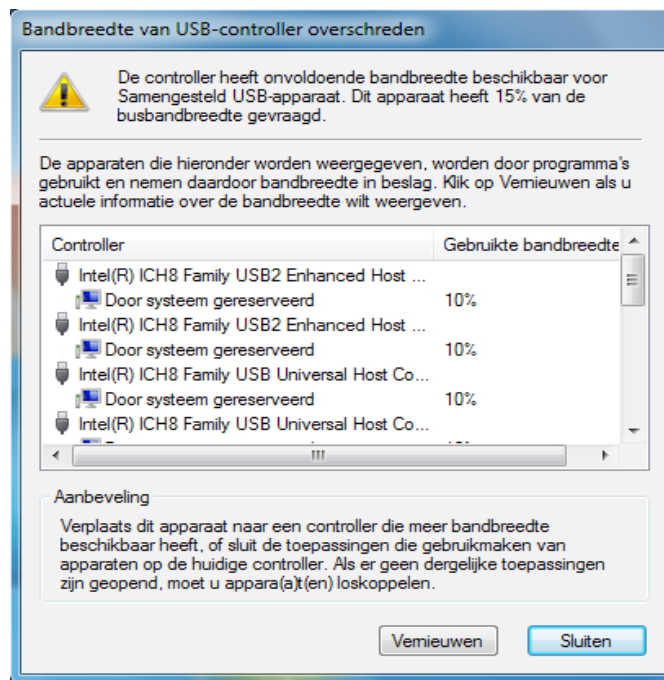


Figure 2: Windows 7 genereert een bericht van waarschuwing

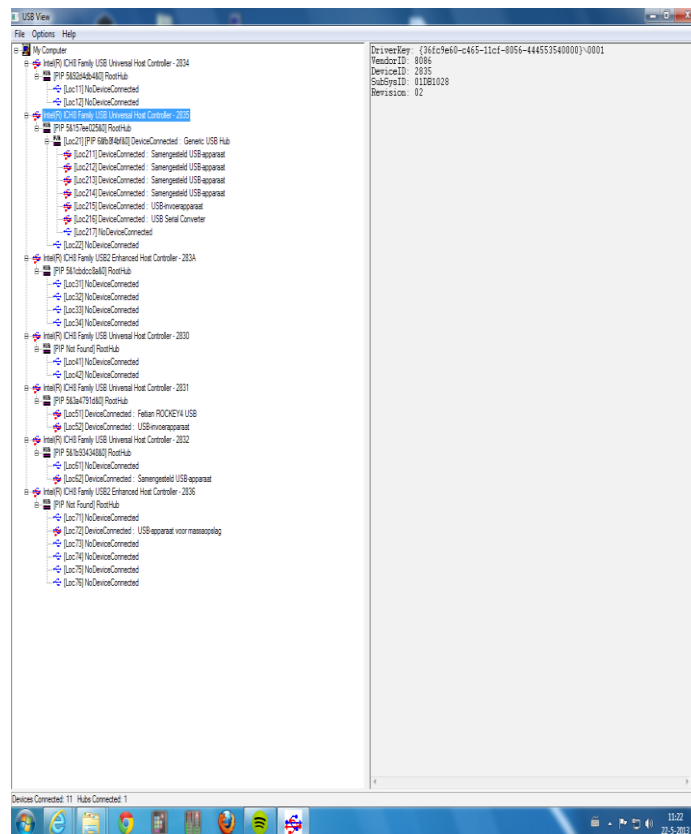


Figure 3 Vue USB: Visualiser l'architecture du système USB

4 Solution

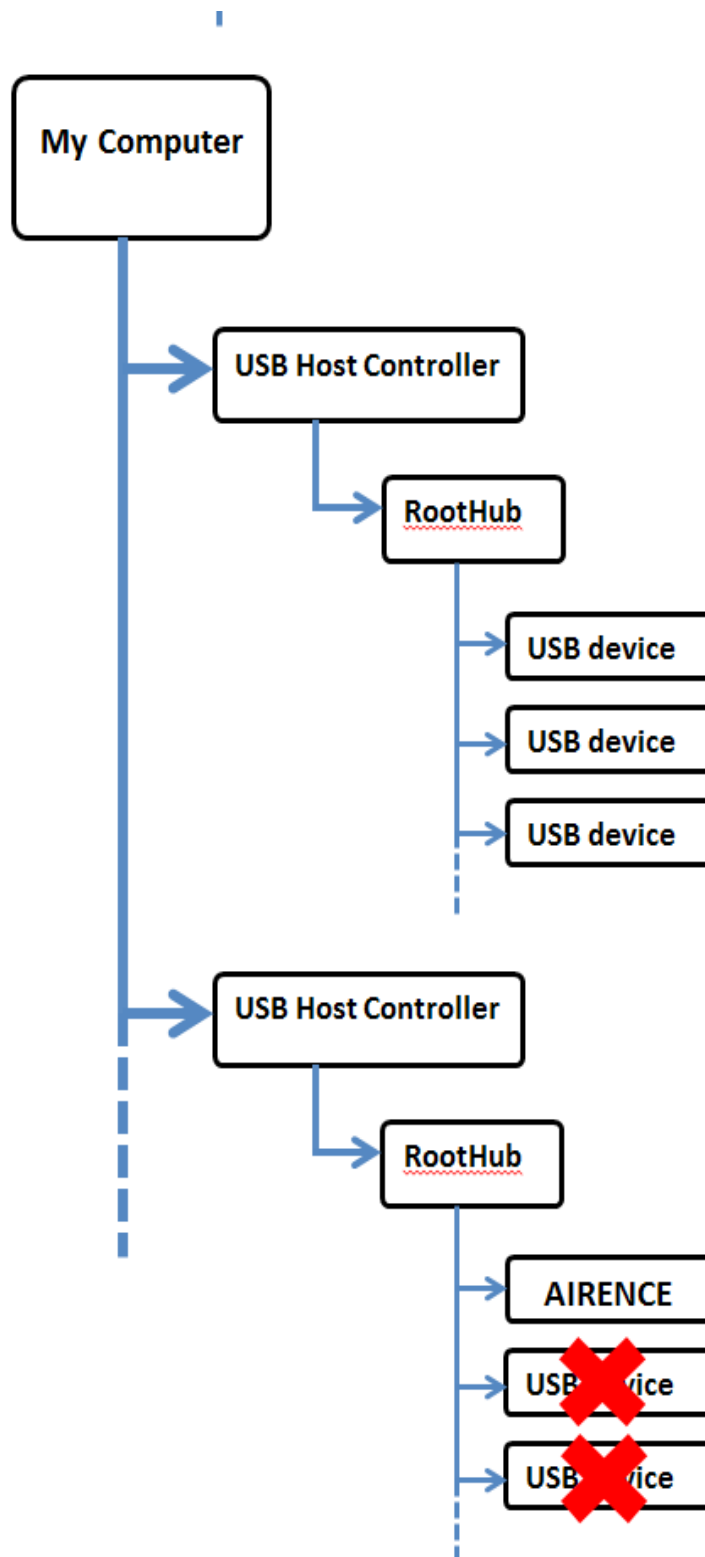


Figure 4 Connectez la console Airenice exclusivement au concentrateur racine

Afin d'éviter la surcharge de la bande passante, il suffit de faire en sorte que la console Airenice soit exclusivement reliée à un concentrateur racine (voir figure ci-dessus). Pour ce faire, un logiciel appelé «USB View » est utilisé ici pour visualiser l'arborescence USB dans votre système.

Avec cet outil, vous êtes en mesure de vérifier si la console Airenice est exclusivement connectée à un concentrateur racine. Si ce n'est pas le cas, vous verrez d'autres périphériques connectés au même concentrateur racine.

Dans l'exemple ci-dessous, vous pouvez voir la console Airence connectée au premier port (LOC21) d'un concentrateur racine à 2 ports.

Il n'y a aucun périphérique connecté au second port (Loc22).

Par conséquent, la console Airence n'a pas besoin de partager la bande passante USB avec d'autres périphériques.

Pour reconnaître la console périphérique Airence vous pouvez essayer d'identifier le Hub USB interne à l'aide des id's du vendeur et des produits, respectivement 0x0451 et 0x2077.

Essayez de vous connecter à un autre port USB sur votre PC si la console Airence partage un concentrateur racine avec d'autres périphériques.

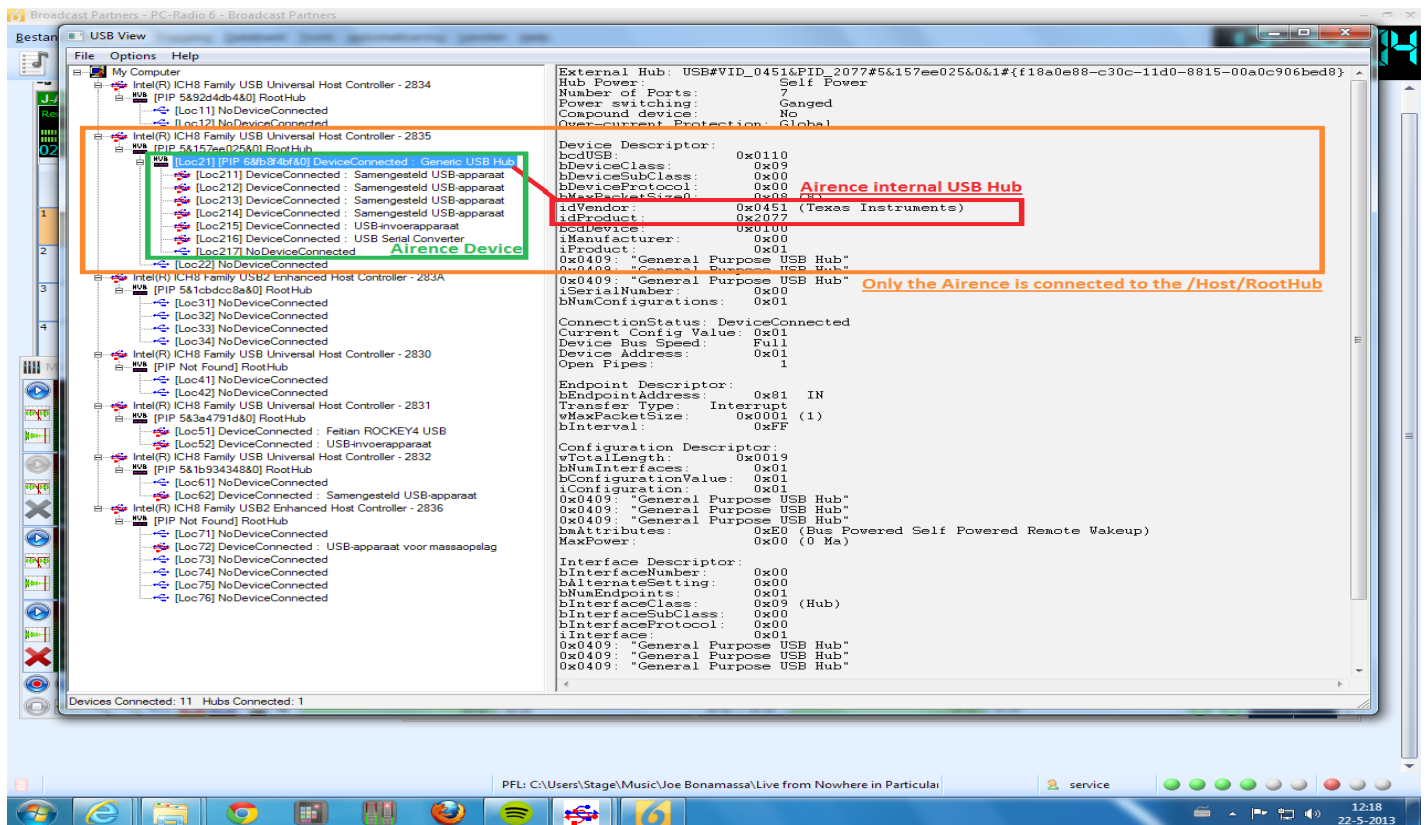


Figure 5 Visualisation de l'architecture de la console Airence USB

5 Outils utilisés

USB View

<http://www.ftdichip.com/Support/Utilities/usbview.zip>

14. SPECIFICATIONS TECHNIQUES

SPECIFICATIONS

ENTREES

- : entrées Mic
- : connecteur XLR symétrique à impédance 2 kOhm.
- : Pin 1 = terre
- : Pin 2 = chaud (en phase).
- : Pin 3 = froid (hors phase).
- : alimentation Fantôme +48 volt
- : symétrique 2 kOhms, XLR, 48 volt Fantôme
- : Bruit 128 dBr (A-pondéré). (That 1510)
- : Sensibilité-70dB min, Odb Max

Ligne : asymétrique 10 kOhm, Cinch
: gamme de gain de 40dB

Entrées phono : Asymétriques 47 kOhm, 5 mV (Optionnel)

INSERTS : jack stéréo, -10dBv
: Pointe (Tip) = Entrée (connecté à la sortie du processeur de signal)
: Bague (Ring) = Sortie (connecté à la sortie du processeur de signal)
: Terre : Masse

EGALISEUR : Haut : +/-12 dB à 12khz (shelving)
: Moyen : +/-12dB à 1 khz (bell curve)
: Bas : +/-12dB à 60 Hz (shelving)

Aux Return : asymétrique 10kOhm-10dBv
Extern in : -10dBV à 10kOhm
Aux returns : -10 dBv à 10kOhm stéréo

USB : 4x entrées stéréo et 4x sorties stéréo
: entièrement compatible avec le mode de lecture et enregistrement
USB 2.0
4x entrées stéréo et sorties stéréo principales ou signaux SUB
Fonctions HID : Volume/Mute (son coupé)/Commande

SECTION COMMANDE USB : 24 commutateurs lumineux attribuables librement + encodeur basé sur le protocole HID

TELEPHONES HYBRIDES : Commutateurs téléphoniques RJ-11 ligne/phone
: Rejet Minus de mixage à 1Khz-40dB

(START REMOTE) Démarrage à distance : Jack stéréo, Tip (pointe) est un contact de basculement entre le manchon (sleeve) et la bague (Ring)
PAS POUR BRANCHEMENT SUR 110/220 Volts !!!!!
Il peut être branché uniquement sur 24 V/50 mA max !

SORTIES : XLR gauche/droite + 6 dBu
: Cinch Moniteur/Aux + 6dBu asymétrique on
: Studio + 6dBu, Jacks. Sortie Bande : -10dBv
: Casque 32-600 Ohm, Jack.
: Announcer 32-600 Ohm, Jack
: USB sortie signal stéréo principal de program ou SUB

Optionnel : Entrées disque
: Entrées B uniquement lorsque le pré-amp R.I.A.A optionnel est installé
: 47kOhm, 0.5 mV à 10 mV.

ENSEMBLE : Réponse de fréquence : 10-60.000Hz
: Distorsion : <0.01% max à 1 Khz
: commutateur Start : relais isolé (24volts/50mA)
: barre de leds : 11 segments et écran haute résolution

SOFTWARE : un protocole logiciel est disponible pour la programmation du protocole USB HID pour correspondre à votre logiciel.

AIRENCE

Procédure de mise à jour du Firmware



VERSION 1.0



Table des matières

INTRODUCTION	58
Mode bootloader.....	58
INSTALLATION	58
Outil de mise à jour du firmware de la console Airence.....	58
Pilotes du Bootloader USB	62.
PROCÉDURE DE MISE À JOUR DU FIRMWARE	64
Préparation.....	64
Flash du firmware du périphérique.....	64
DÉPANNAGE	65
Échec de la mise à jour du firmware.....	65
Machine Virtuelle Java (Java Virtual Machine)	65

INTRODUCTION

Chaque version de Firmware actuelle ou nouvelle sera diffusée pour donner à la console Airence de nouvelles fonctionnalités ou la correction de bugs.

Afin d'être en mesure de mettre à jour le Firmware actuel intégré à la console Airence un mode de fonctionnement spécial appelé «bootloader mode » doit être introduit pour recevoir un nouveau Firmware. Lors du branchement de la console de manière ordinaire, elle introduira le mode de fonctionnement normal et est prête à l'emploi.

Mode Bootloader

Pour introduire le mode bootloader une séquence de démarrage spéciale doit être suivie:

- 1) Couper l'alimentation électrique
- 2) Appuyez et maintenez enfoncé le commutateur de l'encodeur (situé dans la section de commande)
- 3) Branchez l'alimentation électrique
- 4) Relâchez le commutateur de l'encodeur

INSTALLATION

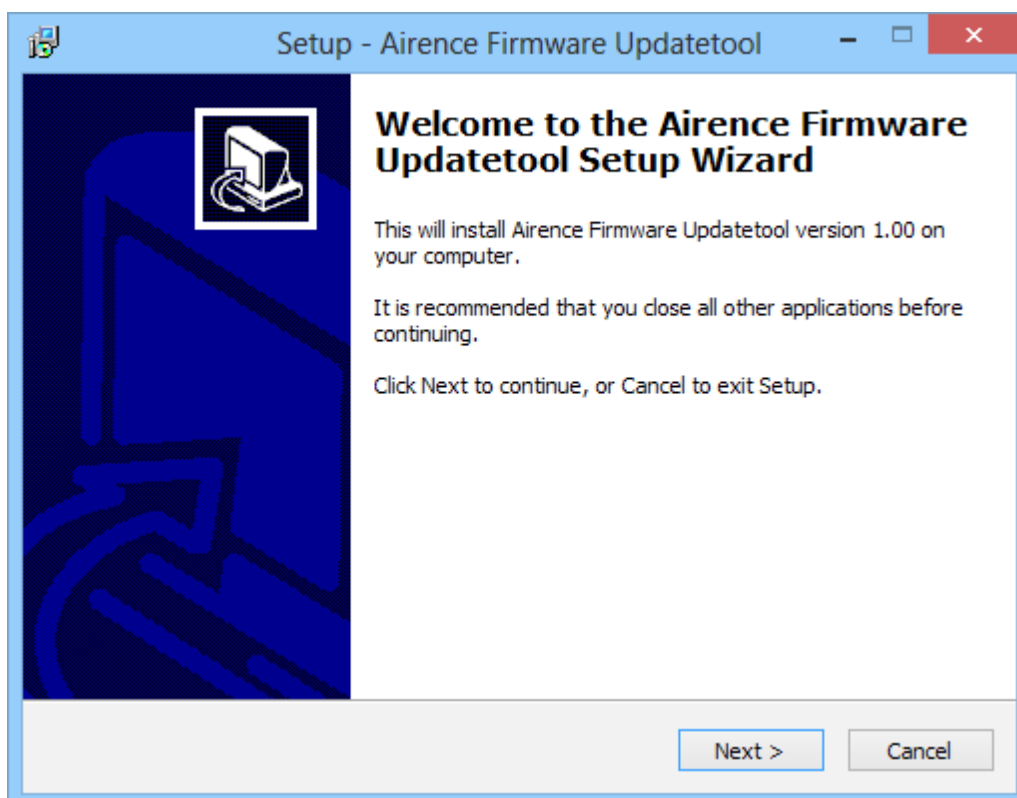
Outil de mise à jour du Firmware de la console Airence

Un outil de mise à jour du Firmware de la console Airence est disponible et est utilisé pour réaliser la mise à jour du Firmware. Vous pouvez télécharger le programme d'installation sur le site Web de D&R (www.d-r.nl)

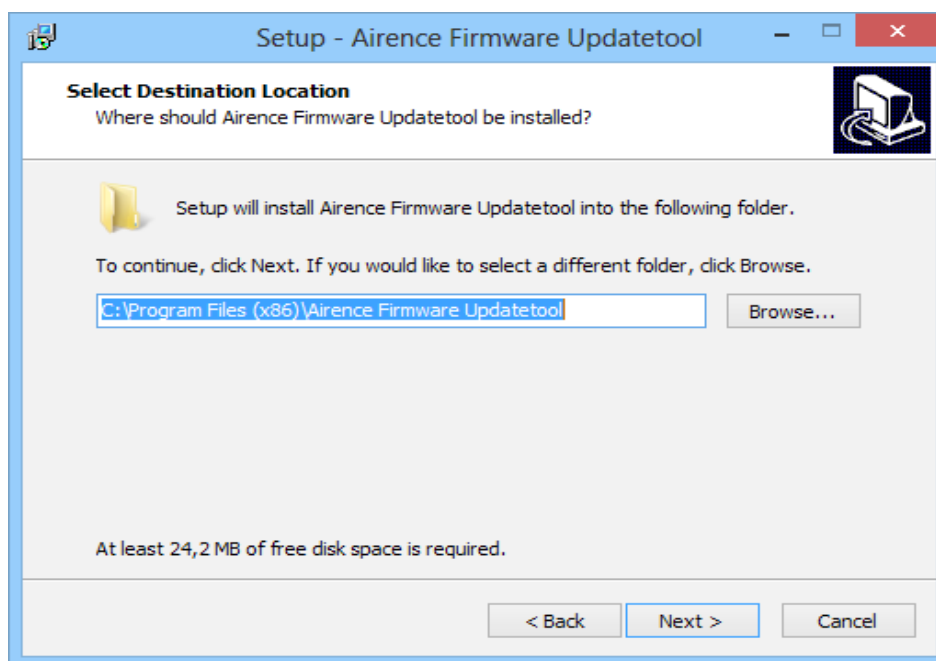
Airence Firmware v1.00 updatetool - Setup.zip

Décompressez le fichier dans un dossier local et double-cliquez sur le fichier d'installation. L'écran de bienvenue du programme d'installation devrait apparaître.

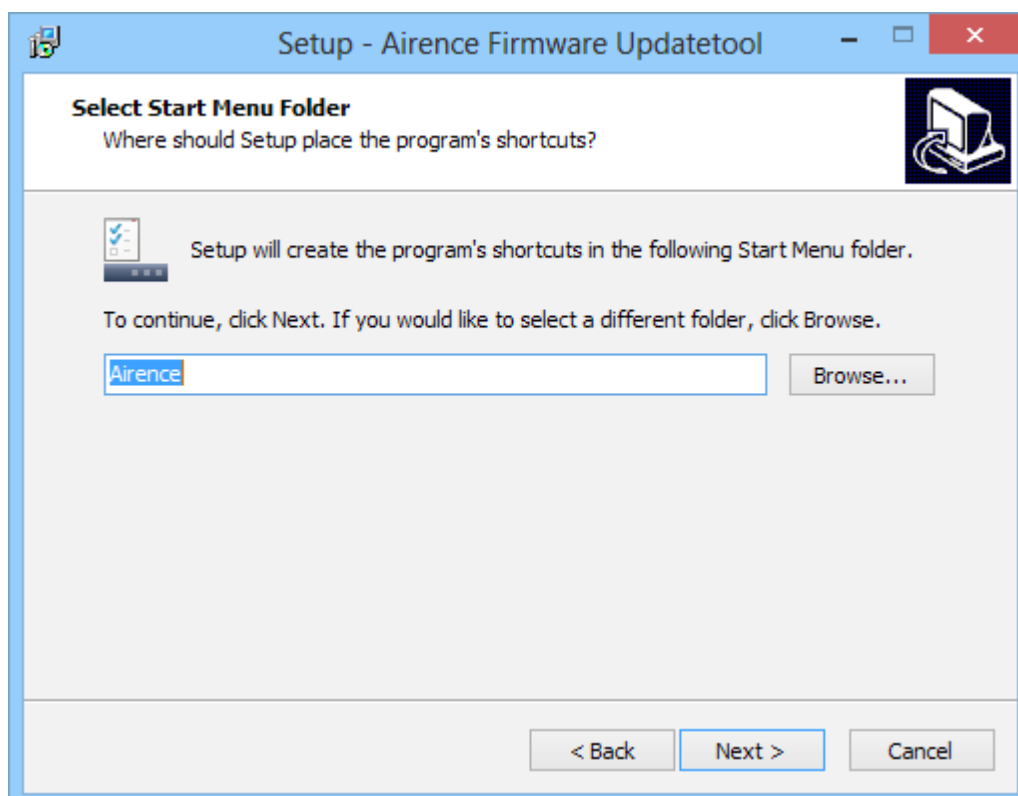
- Cliquez sur Suivant pour continuer.



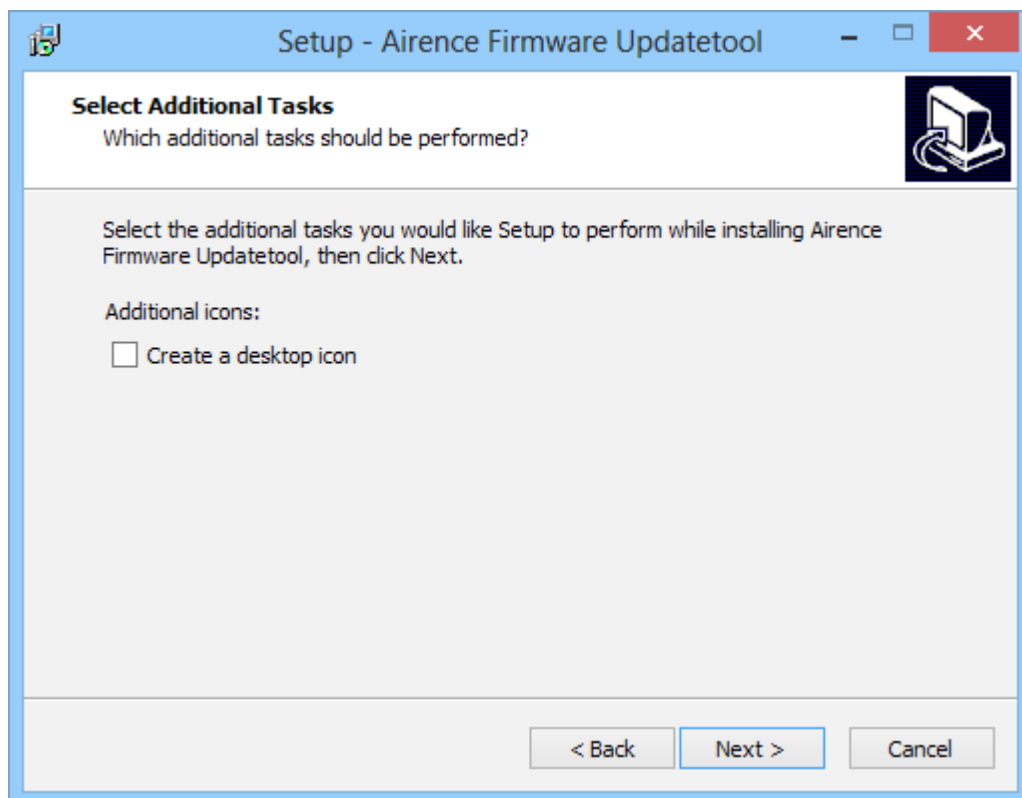
- Sélectionnez un emplacement de destination dans lequel sera installé l'outil de mise à jour et cliquez sur Suivant.



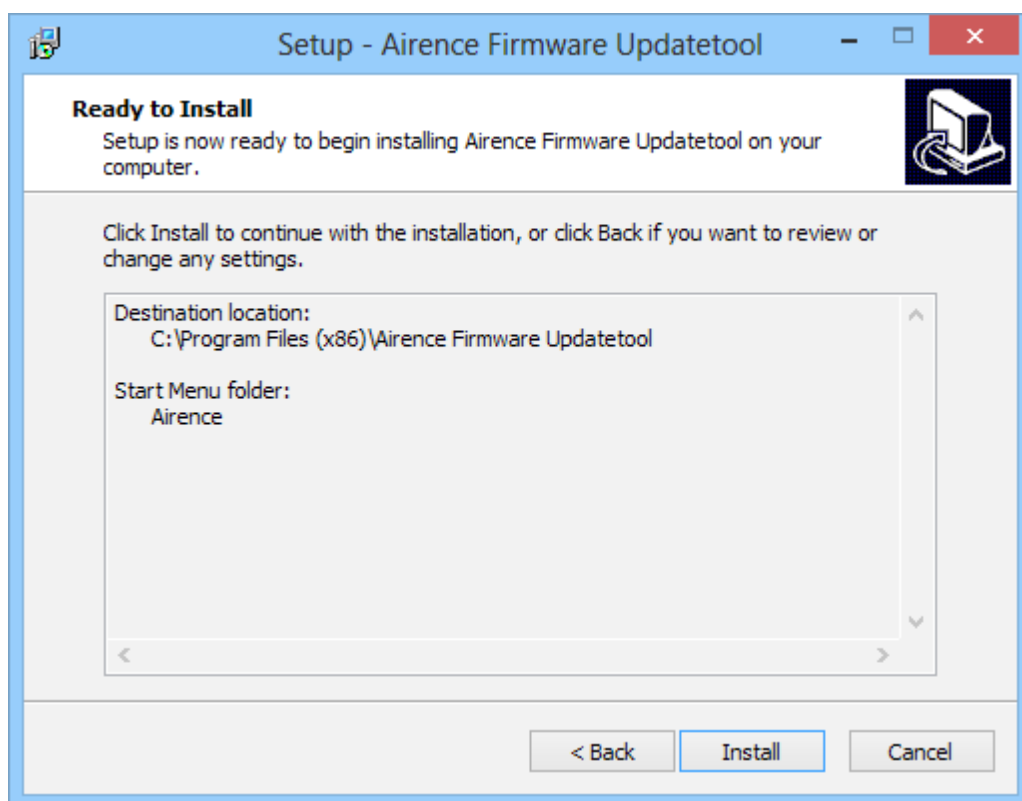
- Sélectionnez un dossier de menu démarrer et cliquez sur *Next*.



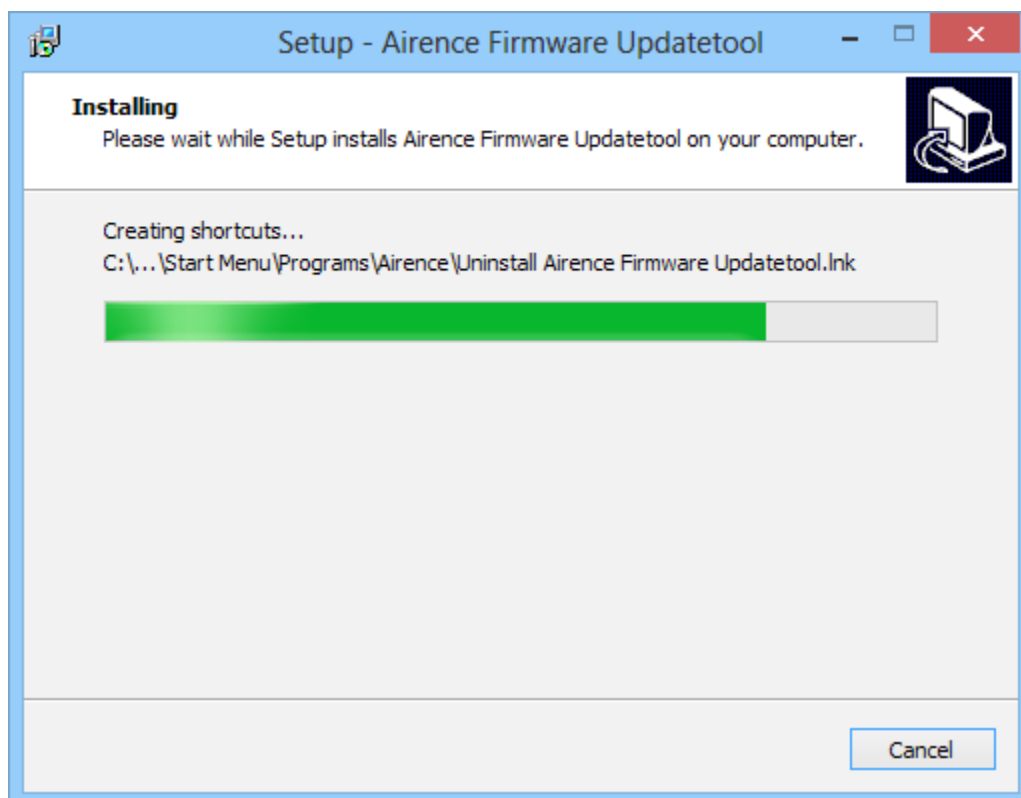
- Activer le 'Create a desktop icon" pour créer un raccourci sur le bureau et cliquez sur Suivant.



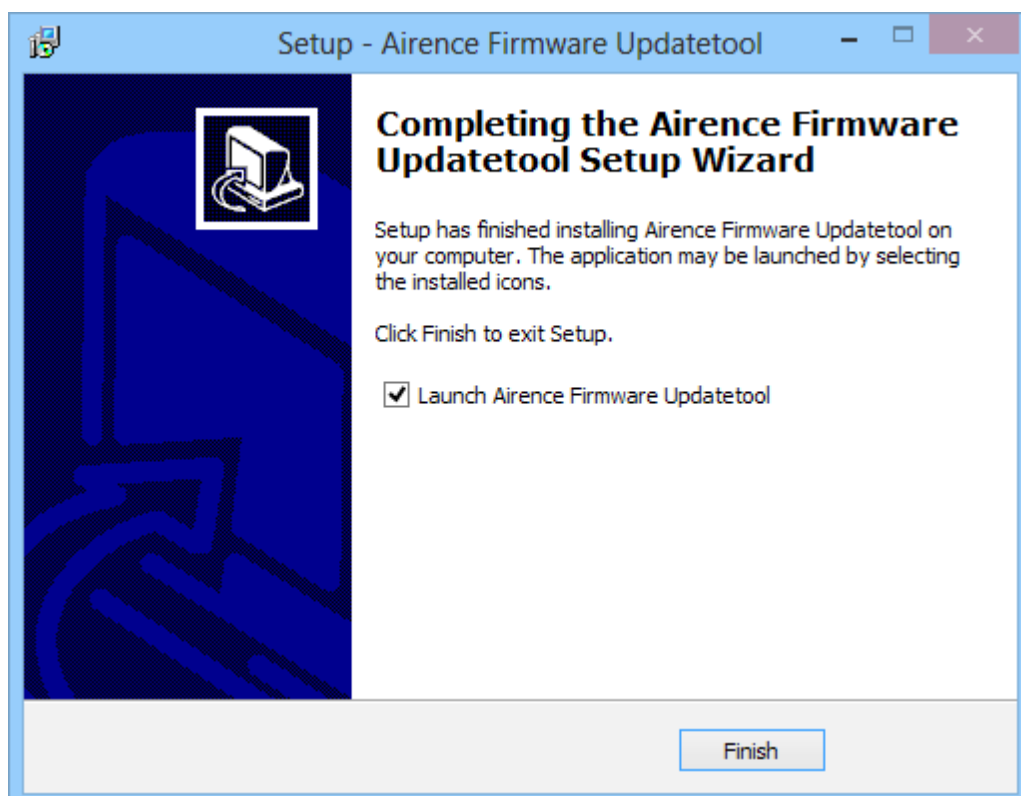
- Si vous acceptez la configuration, cliquez sur *Install* pour lancer l'installation.



- copie des fichiers de configuration dans le dossier d'installation.



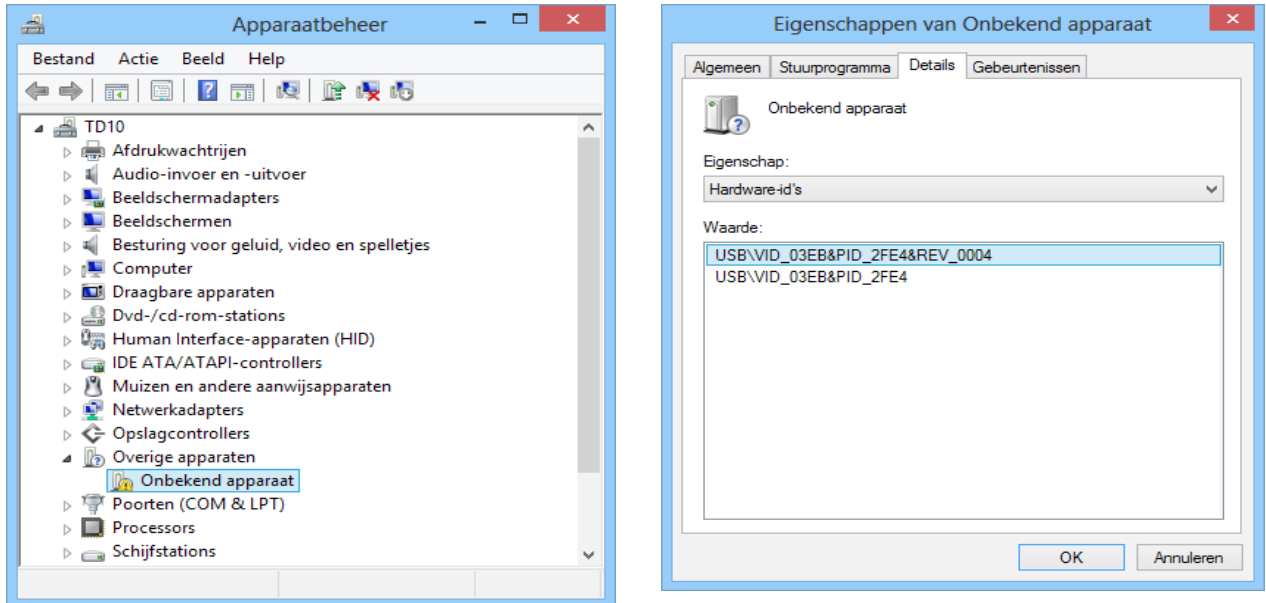
- Cliquez *Finish* pour terminer l'installation.



Pilotes du bootloader USB

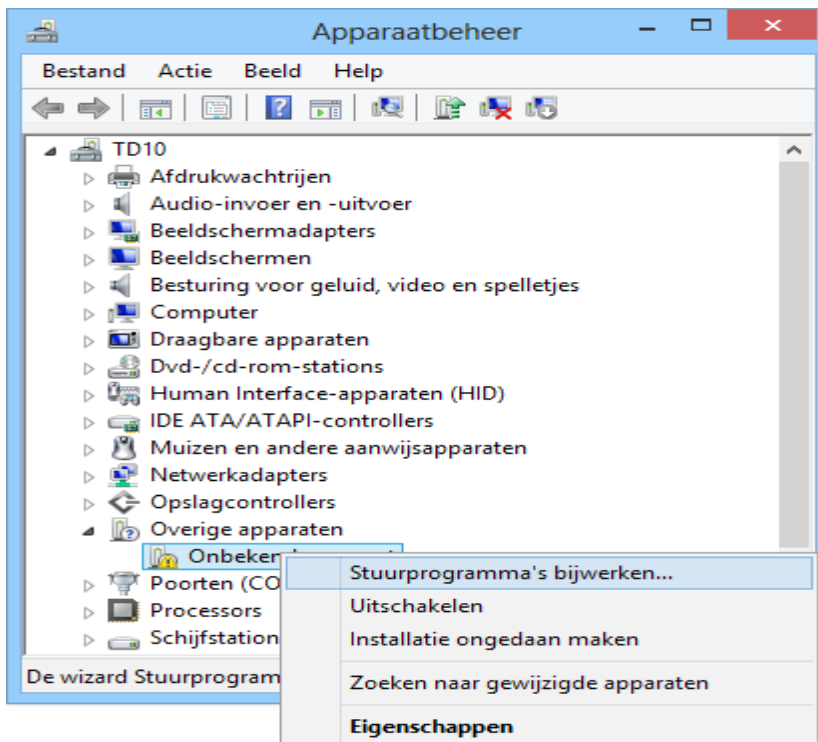
Lorsque la console Airence passe en mode bootloader, elle sera probablement inscrite comme «périphérique inconnu» dans le gestionnaire de périphériques de Windows. Pour déterminer si ce périphérique inconnu est la console Airence en mode bootloader, cliquez-droit sur le périphérique et sélectionnez Propriétés. Dans l'onglet Détails sélectionnez Hardware-id's dans la case de sélection de propriétés ,et vérifier le VID et PID du périphérique.

VID (ID du vendeur): **03EB**
PID (ID du produit): **2FE4**

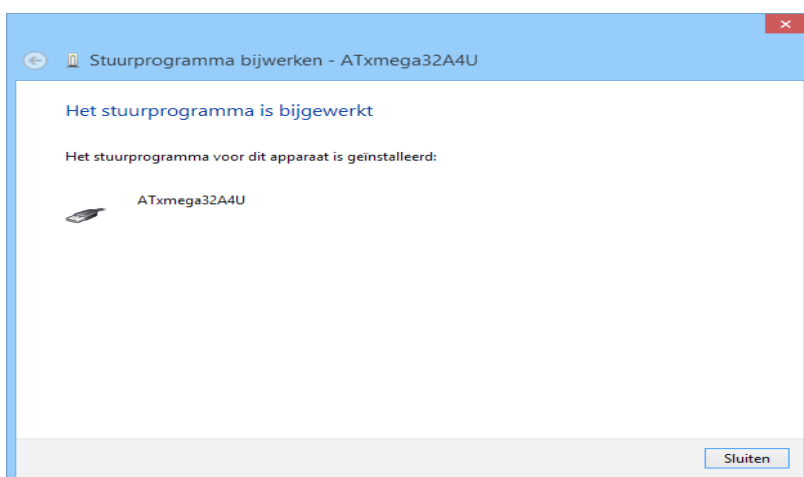


Pour installer les pilotes cliquez avec la droite de la souris sur le périphérique et sélectionnez les pilotes de mise à jour. Les pilotes se trouvent dans un sous-répertoire 'usb' du dossier d'installation de l'outil de mise à jour du Firmware de la console Airence. Par exemple:

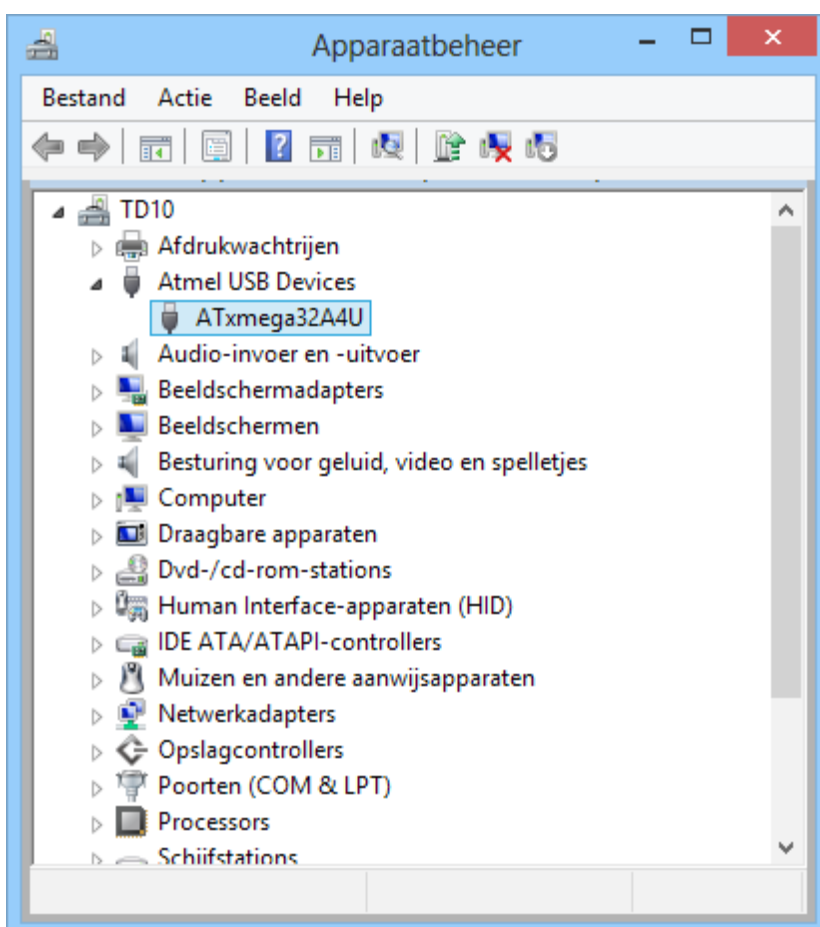
C: \ Program Files (x86) \ Airence Firmware updatetool \ usb



Si l'installation des pilotes est correcte, vous devriez être capable de voir un écran similaire à celui ci-dessous :



Dans le gestionnaire de périphériques, le périphérique inconnu est correctement installé et apparaît maintenant comme suit: **ATxmega32A4U**
Le périphérique ATxmega32A4U indique que la console Airence est en mode bootloader.



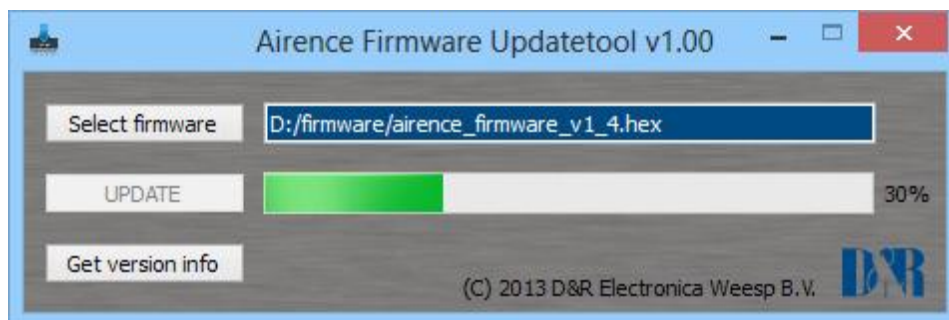
Procédure de mise à jour du Firmware

Préparation

Avant de pouvoir commencer la procédure de mise à jour, les précautions suivantes doivent être prises :

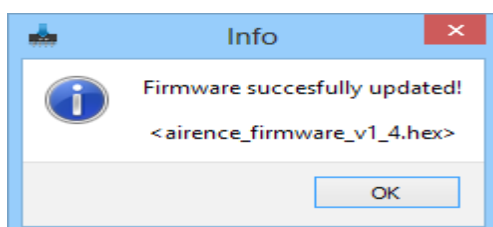
- Connectez un câble USB Entre la console Airence et le PC
- Démarrez la console Airence en mode bootloader
- Téléchargez la Dernière Version de Firmware sur www.dr.nl (par exemple `airence_firmware_v1_4.zip`)

Flash du Firmware du périphérique

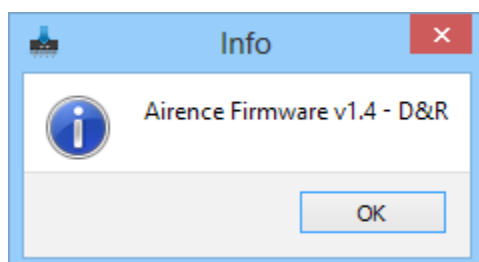


- Lancez l'application *Airence Firmware updatetool*.
- Sélectionnez le firmware (* .hex) de l'archive zip extraite téléchargée à partir du site Web.
- Cliquez sur le bouton UPDATE.

La barre de progression donne une indication de l'état de la procédure de mise à jour. Lorsque la mise à jour est effectuée avec succès la console Airence quitte automatiquement le mode bootloader et redémarre avec le nouveau firmware en mode de fonctionnement normal. Le message suivant devrait apparaître:

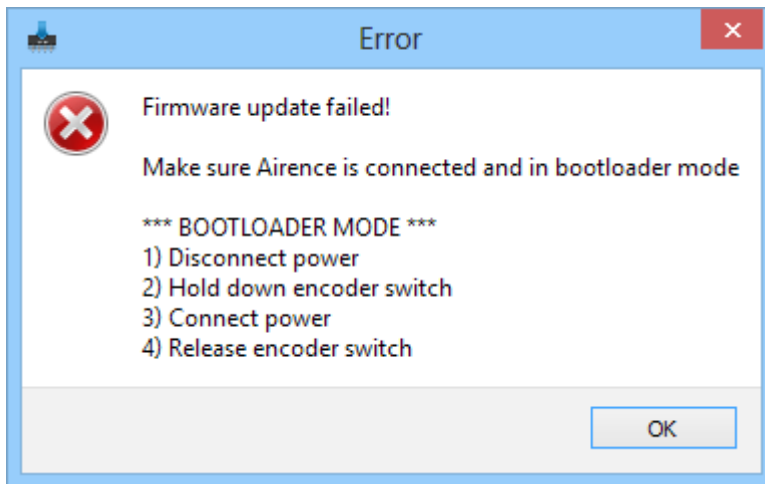


Pour vérifier la version actuelle du Firmware dans la console Airence, appuyez sur le bouton «*Get version info* ». Vous ne pouvez obtenir des informations sur la version que si l'appareil N'EST PAS en mode bootloader.



DÉPANNAGE

Échec de la mise à jour du Firmware

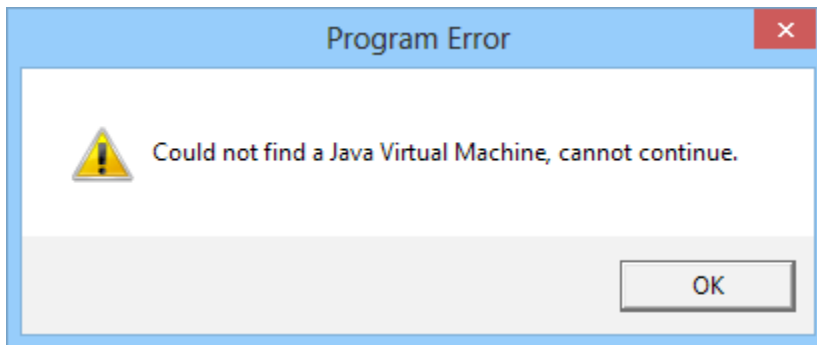


Si l'erreur suivante apparaît après avoir appuyé sur le bouton de mise à jour vous devez vérifier si la console Airence est correctement connectée à un câble USB et si le périphérique est en mode bootloader. Pour déterminer si l'appareil est en mode bootloader ouvrez le gestionnaire de périphériques et cherchez le périphérique:

Atmel USB Devices -> ATxmega32A4U

Remarque: En fonction de votre système, il faut un certain temps pour inscrire et énumérer le périphérique dans le Gestionnaire de périphériques après le démarrage de la console en mode bootloader.

Machine virtuelle Java (Java Virtual Machine)



Si l'erreur Java Virtual Machine (JVM) apparaît, cela signifie que la JVM n'est pas installée sur votre système. Java est requis pour l'outil de mise à jour du Firmware de la console Airence. Vous pouvez le télécharger gratuitement sur: <http://java.com/>

Dimensions	Unité principale	Dimensions	Unité d'extension
Largeur	: 482 mm	Largeur	: 302 mm
Épaisseur du pupitre avant	: 2 mm	Épaisseur du pupitre avant	: 2 mm
Rayon	: 20 mm	Rayon	: 20 mm
Hauteur	: 355 mm (8HE).	Hauteur	: 355 mm (8HE).
Profondeur	: 101,50 mm	Profondeur	: 101,50 mm
Poids	: 9 kg	Poids	: 7 kg

Nous vous souhaitons plusieurs années de productivité en utilisant ce produit de qualité conçu par :

Société : D&R Electronica b.v.
 Adresse : Rijnkade 15B
 Code Zip : 1382 GS
 Ville : WEESP
 Pays : Pays Bas
 Téléphone : 0031(0)294-418 014
 Fax : 0031(0)294-416 987
 Site web : <http://www.d-r.nl>
 E-mail : info@d-r.nl

SOMMAIRE

Nous espérons que ce manuel vous a donné suffisamment d'informations pour utiliser cette nouvelle console de mixage AIRENCE dans votre studio.

Si vous désirez plus d'informations veuillez contacter votre distributeur local ou envoyez-nous un e-mail à info@d-r.nl et nous répondrons à votre email dans les 24 heures pendant les jours ouvrables.

Si vous avez acheté cette console chez un propriétaire précédent, Cherchez le distributeur dans votre région sur notre site Web www.d-r.nl si vous avez besoin d'aide.



Depuis 1972

COMPATIBILITE ELECTROMAGNETIQUE

Cet appareil est conforme aux spécifications du produit mentionné **sur la déclaration de conformité.**

Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes:

- **Cet appareil ne peut causer des interférences nuisibles**
- **Cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences pouvant provoquer un fonctionnement non désiré**
- **Le fonctionnement de cet appareil dans des champs électromagnétiques importants doit être évité**
- **Utilisez uniquement des câbles blindés.**

DECLARATION DE CONFORMITE

Nom du fabricant : D&R Electronica b.v.
Adresse du fabricant : Rijnkade 15B,
: 1382 GS Weesp,
: Pays Bas

Déclare que ce produit

Nom du produit : AIRENCE and AIRENCE EXT
Numéro du modèle : n.a.
Options du produit installées : aucune

A passé les spécifications de produit suivantes:

Sécurité : IEC 60065 (7^{ème} édition 2001)

EMC : EN 55013 (2001+A1)
: EN 55020 (1998)

Informations supplémentaires:

Ce produit a passé les spécifications des normes suivantes;

: Low voltage 72/23/EEC
: EMC-Directive 89/336/EEC Telle que modifiée par
la Directive 93/68/EEC

(* ce produit est testé dans un environnement d'utilisation normal.

SÉCURITÉ DU PRODUIT

Ce produit est fabriqué selon les meilleures normes et a été soumis à une double vérification dans notre département de contrôle de la qualité pour une fiabilité dans la section "HAUTE TENSION".

AVERTISSEMENT

Il ne faut jamais retirer les panneaux ou ouvrir cet équipement. Il n'y a aucune pièce réparable par l'utilisateur à l'intérieur.

L'alimentation électrique de l'équipement doit être toujours reliée à la terre. N'utilisez ce produit que comme décrit dans le manuel ou brochure. Ne pas utiliser cet équipement dans une forte humidité ou exposer à l'eau ou d'autres liquides. Vérifiez le câble d'alimentation secteur pour assurer un contact sûr. Demandez la vérification de votre matériel chaque année par un centre d'entretien de revendeur agréé. Les chocs électriques dangereux peuvent être évités en suivant scrupuleusement les règles ci-dessus.

Mettre à la terre tous les appareils par l'utilisation de la broche de terre dans le câble d'alimentation secteur. Ne jamais retirer cette broche.

Les boucles de Terre ne doivent être éliminées que par des transformateurs d'isolement pour toutes les entrées et sorties. Ne remplacer les fusibles grillés par des fusibles de même type et calibre qu'après débranchement de l'alimentation secteur de l'équipement. Si le problème persiste, retourner l'équipement au technicien de maintenance qualifié.

Toujours mettre à la terre tout votre équipement par la broche de mise à la terre dans la fiche secteur.
Les boucles de ronflement ne doivent être éliminées que par le câblage approprié et des transformateurs entrée /sortie d'isolement.

Remplacer les fusibles toujours avec le même type et calibre de fusible après avoir éteint et débranché l'appareil.

Si le fusible saute à nouveau, vous avez une panne sur votre matériel, ne pas l'utiliser à nouveau et le retourner à votre revendeur pour réparation.

Toujours garder les informations ci-dessus à l'esprit lors de l'utilisation des équipements alimentés électriquement...