

Quick Start Guide

EN

ES

FR

DE

PT

IT

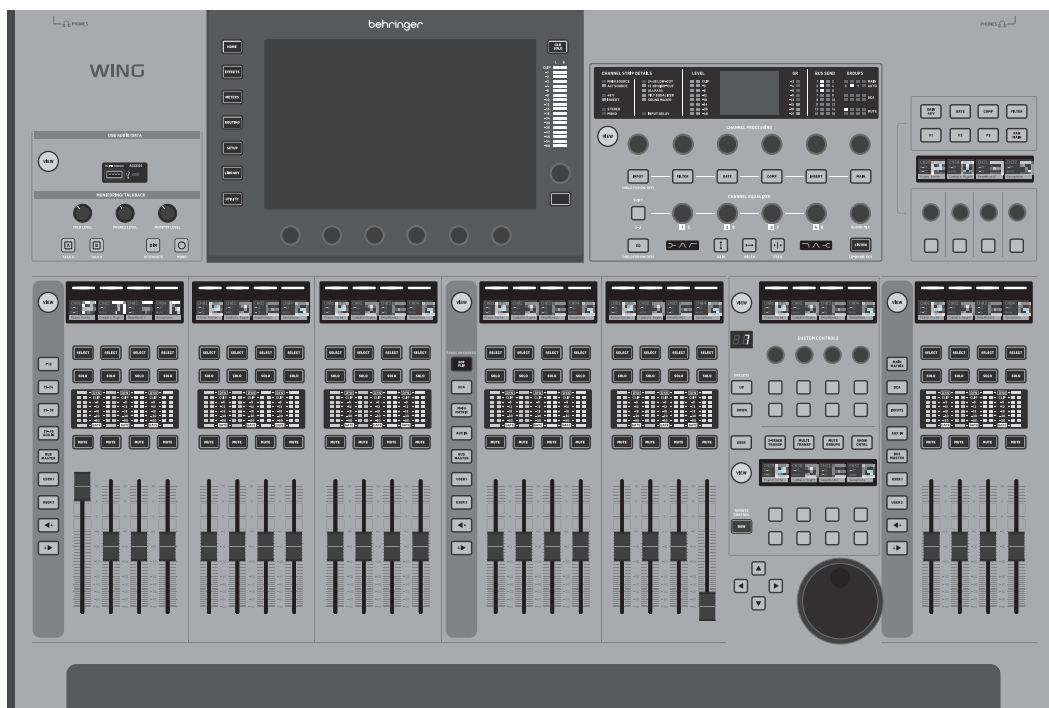
NL

SE

PL

JP

CN



WING and WING-BK

48-Channel, 28-Bus Full Stereo Digital Mixing Console with 8-Midas PRO Preamps, 8 Midas PRO Outputs, 10" Touch Screen and 24-Fader Control Surface

behringer

EN

EN Important Safety Instructions

ES

FR



Terminals marked with this symbol carry electrical current of sufficient magnitude to constitute risk of electric shock. Use only high-quality professional speaker cables with ¼" TS or twist-locking plugs pre-installed. All other installation or modification should be performed only by qualified personnel.



This symbol, wherever it appears, alerts you to the presence of uninsulated dangerous voltage inside the enclosure - voltage that may be sufficient to constitute a risk of shock.



This symbol, wherever it appears, alerts you to important operating and maintenance instructions in the accompanying literature. Please read the manual.



Caution
To reduce the risk of electric shock, do not remove the top cover (or the rear section). No user serviceable parts inside. Refer servicing to qualified personnel.



Caution
To reduce the risk of fire or electric shock, do not expose this appliance to rain and moisture. The apparatus shall not be exposed to dripping or splashing liquids and no objects filled with liquids, such as vases, shall be placed on the apparatus.



Caution
These service instructions are for use by qualified service personnel only. To reduce the risk of electric shock do not perform any servicing other than that contained in the operation instructions. Repairs have to be performed by qualified service personnel.



Warning
Please refer to the information on the exterior of bottom enclosure for electrical and safety information before installing or operating the device.

1. Please read and follow all instructions and warnings.
2. Keep the apparatus away from water (except for outdoor products).
3. Clean only with dry cloth.
4. Do not block ventilation openings. Do not install in a confined space. Install only according to manufacturer's instructions.
5. Protect the power cord from damage, particularly at plugs and appliance socket.
6. Do not install near any heat sources such as radiators, heat registers, stoves or other apparatus (including amplifiers) that produce heat.

7. Do not defeat the safety purpose of the polarized or grounding-type plug. A polarized plug has two blades with one wider than the other (only for USA and Canada). A grounding-type plug has two blades and a third grounding prong. The wide blade or the third prong are provided for your safety. If the provided plug does not fit into your outlet, consult an electrician for replacement of the obsolete outlet.

8. Use only attachments and accessories recommended by the manufacturer.



9. Use only specified carts, stands, tripods, brackets, or tables. Use caution to prevent tip-over when moving the cart/apparatus combination.

10. Unplug during storms, or if not in use for

a long period.

11. Only use qualified personnel for servicing, especially after damage.

12. The apparatus with protective earthing terminal shall be connected to a MAINS socket outlet with a protective earthing connection.

13. Where the MAINS plug or an appliance coupler is used as the disconnect device, the disconnect device shall remain readily operable.

14. Avoid installing in confined spaces like bookcases.

15. Do not place naked flame sources, such as lighted candles, on the apparatus.

16. Operating temperature range 5° to 45°C (41° to 113°F).

LEGAL DISCLAIMER

Music Tribe accepts no liability for any loss which may be suffered by any person who relies either wholly or in part upon any description, photograph, or statement contained herein. Technical specifications, appearances and other information are subject to change without notice. All trademarks are the property of their respective owners. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Aston Microphones and Coolaudio are trademarks or registered trademarks of Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2024 All rights reserved.

LIMITED WARRANTY

For the applicable warranty terms and conditions and additional information regarding Music Tribe's Limited Warranty, please see complete details online at community.musictribe.com/support.

ES Instrucciones de seguridad

Las terminales marcadas con este símbolo transportan corriente eléctrica de magnitud suficiente como para constituir un riesgo de descarga eléctrica. Utilice solo cables de altavoz profesionales y de alta calidad con conectores TS de 6,3 mm o de bayoneta prefijados. Cualquier otra instalación o modificación debe ser realizada únicamente por un técnico cualificado.



Este símbolo, siempre que aparece, le advierte de la presencia de voltaje peligroso sin aislar dentro de la caja; este voltaje puede ser suficiente para constituir un riesgo de descarga.



Este símbolo, siempre que aparece, le advierte sobre instrucciones operativas y de mantenimiento que aparecen en la documentación adjunta. Por favor, lea el manual.



Atención
Para reducir el riesgo de descarga eléctrica, no quite la tapa (o la parte posterior). No hay piezas en el interior del equipo que puedan ser reparadas por el usuario. Si es necesario, póngase en contacto con personal cualificado.



Atención
Para reducir el riesgo de incendio o descarga eléctrica, no exponga este aparato a la lluvia, humedad o alguna otra fuente que pueda salpicar o derramar algún líquido sobre el aparato. No coloque ningún tipo de recipiente para líquidos sobre el aparato.



Atención
Las instrucciones de servicio deben llevarlas a cabo exclusivamente personal cualificado. Para evitar el riesgo de una descarga eléctrica, no realice reparaciones que no se encuentren descritas en el manual de operaciones. Las reparaciones deben ser realizadas exclusivamente por personal cualificado.



Advertencia
Consulte la información en el exterior del recinto inferior para obtener información eléctrica y de seguridad antes de instalar u operar el dispositivo.

1. Por favor, lea y siga todas las instrucciones y advertencias.
2. Mantenga el aparato alejado del agua (excepto para productos diseñados para uso en exteriores).
3. Limpie solo con un paño seco.
4. No obstruya las aberturas de ventilación. No instale en un espacio confinado. Instale solo de acuerdo con las instrucciones del fabricante.

5. Proteja el cable de alimentación contra daños, especialmente en los enchufes y en el tomacorriente del aparato.

6. No lo instale cerca de fuentes de calor como radiadores, rejillas de calefacción, estufas u otros aparatos (incluyendo amplificadores) que generen calor.

7. No anule el propósito de seguridad del enchufe polarizado o del tipo con toma de tierra. Un enchufe polarizado tiene dos clavijas, una más ancha que la otra (solo para EE. UU. y Canadá). Un enchufe con toma de tierra tiene dos clavijas y una tercera clavija de toma de tierra. La clavija ancha o la tercera clavija se proporcionan para su seguridad. Si el enchufe suministrado no encaja en su toma de corriente, consulte a un electricista para reemplazar la toma obsoleta.

8. Utilice solo accesorios y accesorios recomendados por el fabricante.



9. Utilice solo carritos, soportes, trípodes, soportes o mesas especificados. Tenga cuidado para evitar que el carro/ combinación de aparatos se vuelque al moverlo.

10. Desenchufe durante tormentas o si no se utiliza durante un largo período.

11. Solo utilice personal cualificado para el servicio, especialmente después de daños.

12. El aparato con terminal de puesta a tierra protectora debe conectarse a un tomacorriente de red con una conexión de puesta a tierra protectora.

13. Cuando se utilice el enchufe de red o un acoplador de aparatos como dispositivo de desconexión, el dispositivo de desconexión debe seguir siendo fácilmente operable.

14. Evite la instalación en espacios confinados como estanterías.

15. No coloque fuentes de llama desnuda, como velas encendidas, en el aparato.

16. Rango de temperatura de funcionamiento de 5° a 45°C (41° a 113°F).

NEGACIÓN LEGAL

Music Tribe no admite ningún tipo de responsabilidad por cualquier daño o pérdida que pudiera sufrir cualquier persona por confiar total o parcialmente en la descripciones, fotografías o afirmaciones contenidas en este documento. Las especificaciones técnicas, imágenes y otras informaciones contenidas en este documento están sujetas a modificaciones sin previo aviso. Todas las marcas comerciales que aparecen aquí son propiedad de sus respectivos dueños. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Aston Microphones y Coolaudio son marcas comerciales o marcas registradas de Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2024 Reservados todos los derechos.

GARANTÍA LIMITADA

Si quiere conocer los detalles y condiciones aplicables de la garantía así como información adicional sobre la Garantía limitada de Music Tribe, consulte online toda la información en la web community.musictribe.com/support.

FR Consignes de sécurité

Les points repérés par ce symbole portent une tension électrique suffisante pour constituer un risque d'électrocution.

Utilisez uniquement des câbles d'enceintes professionnels de haute qualité avec fiches Jack mono 6,35 mm ou fiches à verrouillages déjà installées. Toute autre installation ou modification doit être effectuée uniquement par un personnel qualifié.



Ce symbole avertit de la présence d'une tension dangereuse et non isolée à l'intérieur de l'appareil - elle peut provoquer des chocs électriques.



Ce symbol signale les consignes d'utilisation et d'entretien importantes dans la documentation fournie. Lisez les consignes de sécurité du manuel d'utilisation de l'appareil.



Attention
Pour éviter tout risque de choc électrique, ne pas ouvrir le capot de l'appareil ni démonter le panneau arrière. L'intérieur de l'appareil ne possède aucun élément réparable par l'utilisateur. Laisser toute réparation à un professionnel qualifié.



Attention
Pour réduire les risques de feu et de choc électrique, n'exposez pas cet appareil à la pluie, à la moisissure, aux gouttes ou aux éclaboussures. Ne posez pas de récipient contenant un liquide sur l'appareil (un vase par exemple).



Attention
Ces consignes de sécurité et d'entretien sont destinées à un personnel qualifié. Pour éviter tout risque de choc électrique, n'effectuez aucune réparation sur l'appareil qui ne soit décrite par le manuel d'utilisation. Les éventuelles réparations doivent être effectuées uniquement par un technicien spécialisé.



Avertissement
Veuillez vous référer aux informations situées à l'extérieur du boîtier inférieur pour obtenir les renseignements électriques et de sécurité avant d'installer ou d'utiliser l'appareil.

1. Veuillez lire et suivre toutes les instructions et avertissements.
2. Éloignez l'appareil de l'eau (sauf pour les produits conçus pour une utilisation en extérieur).
3. Nettoyez uniquement avec un chiffon sec.
4. Ne bloquez pas les ouvertures de ventilation. N'installez pas dans un espace confiné. Installez uniquement selon les instructions du fabricant.
5. Protégez le cordon d'alimentation contre les dommages, en particulier au niveau des fiches et de la prise de l'appareil.
6. N'installez pas près de sources de chaleur telles que radiateurs, registres de chaleur, cuisinières ou autres appareils (y compris les amplificateurs) qui produisent de la chaleur.
7. Ne contrecarrez pas le but de sécurité de la fiche polarisée ou de type mise à la terre. Une fiche polarisée a deux lames, l'une plus large que l'autre (uniquement pour les États-Unis et le Canada). Une fiche de type mise à la terre a deux lames et une troisième broche de mise à la terre. La lame large ou la troisième broche sont fournies pour votre sécurité. Si la fiche fournie ne s'adapte pas à votre prise, consultez un électricien pour remplacer la prise obsolète.
8. Utilisez uniquement des accessoires et des pièces recommandés par le fabricant.



9. Utilisez uniquement des chariots, des supports, des trépieds, des supports ou des tables spécifiés. Faites attention pour éviter le renversement lors du déplacement de la combinaison chariot/appareil.

10. Débranchez pendant les tempêtes ou si l'appareil n'est pas utilisé pendant une longue période.
11. Utilisez uniquement du personnel qualifié pour l'entretien, surtout après des dommages.
12. L'appareil avec une borne de mise à la terre protectrice doit être connecté à une prise secteur avec une connexion de mise à la terre protectrice.
13. Lorsque la fiche secteur ou un coupleur d'appareil est utilisé comme dispositif de déconnexion, le dispositif de déconnexion doit rester facilement utilisable.
14. Évitez l'installation dans des espaces confinés comme des bibliothèques.
15. Ne placez pas de sources de flamme nue, telles que des bougies allumées, sur l'appareil.
16. Plage de température de fonctionnement de 5° à 45°C (41° à 113°F).

DÉNI LÉGAL

Music Tribe ne peut être tenu pour responsable pour toute perte pouvant être subie par toute personne se fiant en partie ou en totalité à toute description, photographie ou affirmation contenue dans ce document. Les caractéristiques, l'apparence et d'autres informations peuvent faire l'objet de modifications sans notification. Toutes les marques appartiennent

EN

ES

FR

à leurs propriétaires respectifs. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Aston Microphones et Coolaudio sont des marques ou marques déposées de Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2024 Tous droits réservés.

GARANTIE LIMITÉE

Pour connaître les termes et conditions de garantie applicables, ainsi que les informations supplémentaires et détaillées sur la Garantie Limitée de Music Tribe, consultez le site Internet community.musictribe.com/support.

DE

Wichtige Sicherheitshinweise

PT

IT



Die mit dem Symbol markierten Anschlüsse führen so viel Spannung, dass die Gefahr eines Stromschlags besteht. Verwenden Sie nur hochwertige, professionelle Lautsprecherkabel mit vorinstallierten 6,35 mm MONO-Klinkensteckern oder Lautsprecherstecker mit Drehverriegelung. Alle anderen Installationen oder Modifikationen sollten nur von qualifiziertem Fachpersonal ausgeführt werden.



Dieses Symbol weist Sie immer dann darauf hin, wenn es erscheint, dass im Inneren des Gehäuses gefährliche unisolierte Spannung vorhanden ist – eine Spannung, die ausreichend sein kann, um ein Stromschlagrisiko darzustellen.



Dieses Symbol weist Sie an jeder Stelle, an der es erscheint, auf wichtige Betriebs- und Wartungsanweisungen in der beiliegenden Literatur hin. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung.



Vorsicht
Um eine Gefährdung durch Stromschlag auszuschließen, darf die Geräteabdeckung bzw. Geräterückwand nicht abgenommen werden. Im Innern des Geräts befinden sich keine vom Benutzer reparierbaren Teile. Reparaturarbeiten dürfen nur von qualifiziertem Personal ausgeführt werden.



Vorsicht
Um eine Gefährdung durch Feuer bzw. Stromschlag auszuschließen, darf dieses Gerät weder Regen oder Feuchtigkeit ausgesetzt werden noch sollten Spritzwasser oder tropfende Flüssigkeiten in das Gerät gelangen können. Stellen Sie keine mit Flüssigkeit gefüllten Gegenstände, wie z.B. Vasen, auf das Gerät.



Vorsicht

Die Service-Hinweise sind nur durch qualifiziertes Personal zu befolgen.

Um eine Gefährdung durch Stromschlag zu vermeiden, führen Sie bitte keinerlei Reparaturen an dem Gerät durch, die nicht in der Bedienungsanleitung beschrieben sind. Reparaturen sind nur von qualifiziertem Fachpersonal durchzuführen.



Warnung

Bitte beachten Sie die Informationen auf der Außenseite der unteren Abdeckung bezüglich elektrischer und sicherheitstechnischer Hinweise, bevor Sie das Gerät installieren oder in Betrieb nehmen.

- Bitte lesen Sie alle Anweisungen und Warnhinweise sorgfältig durch und befolgen Sie diese.
- Halten Sie das Gerät von Wasser fern (außer bei Produkten für den Außenbereich).
- Reinigen Sie nur mit einem trockenen Tuch.
- Blockieren Sie nicht die Belüftungsöffnungen. Installieren Sie das Gerät nicht in einem engen Raum und nur gemäß den Anweisungen des Herstellers.
- Schützen Sie das Netzkabel vor Beschädigungen, insbesondere an Steckern und Gerätebuchsen.
- Installieren Sie das Gerät nicht in der Nähe von Wärmequellen wie Heizkörpern, Heizregistern, Öfen oder anderen Geräten (einschließlich Verstärkern), die Wärme erzeugen.
- Heben Sie nicht den Sicherheitszweck des polarisierten oder geerdeten Steckers auf. Ein polarisierter Stecker hat zwei Klingen, von denen eine breiter ist als die andere (nur für USA und Kanada). Ein geerdeter Stecker hat zwei Klingen und einen dritten Erdungszapfen. Die breite Klinge oder der dritte Zapfen dienen Ihrer Sicherheit. Wenn der mitgelieferte Stecker nicht in Ihre Steckdose passt, konsultieren Sie einen Elektriker, um die veraltete Steckdose zu ersetzen.
- Verwenden Sie nur vom Hersteller empfohlene Anbaugeräte und Zubehörteile.
- Verwenden Sie nur spezifizierte Wagen, Ständer, Stative, Halterungen oder Tische. Achten Sie darauf, dass der Wagen/Geräte-Kombination beim Bewegen nicht umkippt.



10. Ziehen Sie bei Gewittern oder bei längerer Nichtbenutzung den Stecker.

11. Lassen Sie nur qualifiziertes Personal für Wartungsarbeiten arbeiten, besonders nach Beschädigungen.

12. Das Gerät mit schützendem Erdungsterminal muss an eine Steckdose mit schützender Erdungsverbindung angeschlossen werden.

13. Wenn der Netzstecker oder ein Gerätekuppler als Trennvorrichtung verwendet wird, muss die Trennvorrichtung leicht bedienbar bleiben.

14. Vermeiden Sie die Installation in engen Räumen wie Bücherregalen.

15. Platzieren Sie keine offenen Flammenquellen, wie brennende Kerzen, auf dem Gerät.

16. Betriebstemperaturbereich von 5° bis 45°C (41° bis 113°F).

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Music Tribe übernimmt keine Haftung für Verluste, die Personen entstanden sind, die sich ganz oder teilweise auf hier enthaltene Beschreibungen, Fotos oder Aussagen verlassen haben. Technische Daten, Erscheinungsbild und andere Informationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Aston Microphones und Coolaudio sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2024 Alle Rechte vorbehalten.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

Die geltenden Garantiebedingungen und zusätzliche Informationen bezüglich der von Music Tribe gewährten beschränkten Garantie finden Sie online unter community.musictribe.com/support.

PT

Instruções de Segurança Importantes



Terminalis marcados com o símbolo carregam corrente elétrica de magnitude suficiente para constituir um risco de choque elétrico. Use apenas cabos de alto-falantes de alta qualidade com plugues TS de ¼" ou plugues com trava de torção pré-instalados. Todas as outras instalações e modificações devem ser efetuadas por pessoas qualificadas.



Este símbolo, onde quer que apareça, alerta para a presença de tensão perigosa não isolada dentro do invólucro - uma tensão que pode ser suficiente para constituir um risco de choque.



Este símbolo, onde quer que o encontre, alerta-o para a leitura das instruções de manuseamento que acompanham o equipamento. Por favor leia o manual de instruções.



Atenção

De forma a diminuir o risco de choque eléctrico, não remover a cobertura (ou a secção de trás). Não existem peças substituíveis por parte do utilizador no seu interior. Para esse efeito recorrer a um técnico qualificado.



Atenção

Para reduzir o risco de incêndios ou choques eléctricos o aparelho não deve ser exposto à chuva nem à humidade. Além disso, não deve ser sujeito a salpicos, nem devem ser colocados em cima do aparelho objectos contendo líquidos, tais como jaras.



Atenção

Estas instruções de operação devem ser utilizadas, em exclusivo, por técnicos de assistência qualificados. Para evitar choques eléctricos não proceda a reparações ou intervenções, que não as indicadas nas instruções de operação, salvo se possuir as qualificações necessárias. Para evitar choques eléctricos não proceda a reparações ou intervenções, que não as indicadas nas instruções de operação. Só o deverá fazer se possuir as qualificações necessárias.



Aviso

Consulte as informações na parte externa do invólucro inferior para obter informações elétricas e de segurança antes de instalar ou operar o dispositivo.

- Por favor, leia e siga todas as instruções e advertências.
- Mantenha o aparelho longe da água (exceto para produtos destinados a uso externo).
- Limpe apenas com um pano seco.
- Não obstrua as aberturas de ventilação. Não instale em espaços confinados. Instale apenas de acordo com as instruções do fabricante.
- Proteja o cabo de alimentação contra danos, especialmente nos plugs e na tomada do aparelho.
- Não instale próximo a fontes de calor, como radiadores, registros de calor, fogões ou outros aparelhos (incluindo amplificadores) que produzam calor.
- Não desfaça a finalidade de segurança da tomada polarizada ou do tipo com aterramento. Uma tomada polarizada possui duas lâminas, sendo uma mais larga que a outra (apenas para EUA e Canadá). Uma tomada com aterramento possui duas lâminas e uma terceira ponta de aterramento. A lâmina larga ou a terceira ponta são fornecidas para sua segurança. Se o plug fornecido não se encaixar na sua tomada, consulte um eletricista para substituir a tomada obsoleta.
- Use apenas acessórios e equipamentos recomendados pelo fabricante.



10. Desconecte durante tempestades ou se não estiver em uso por um longo período.

11. Use apenas pessoal qualificado para serviços, especialmente após danos.

12. O aparelho com terminal de aterramento protetor deve ser conectado a uma tomada de corrente com conexão de aterramento protetor.

13. Quando o plugue de corrente ou um acoplador de aparelho é usado como dispositivo de desconexão, o dispositivo de desconexão deve permanecer prontamente operável.

14. Evite instalar em espaços confinados, como estantes.

15. Não coloque fontes de chama nua, como velas acesas, no aparelho.

16. Faixa de temperatura de operação de 5° a 45°C (41° a 113°F).

LEGAL RENUNCIANTE

O Music Tribe não se responsabiliza por perda alguma que possa ser sofrida por qualquer pessoa que dependa, seja de maneira completa ou parcial, de qualquer descrição, fotografia, ou declaração aqui contidas. Dados técnicos, aparências e outras informações estão sujeitas a modificações sem aviso prévio. Todas as marcas são propriedade de seus respectivos donos. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Aston Microphones e Coolaudio são marcas ou marcas registradas do Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2024 Todos direitos reservados.

GARANTIA LIMITADA

Para obter os termos de garantia aplicáveis e condições e informações adicionais a respeito da garantia limitada do Music Tribe, favor verificar detalhes na íntegra através do website community.musictribe.com/support.

IT

Informazioni importanti



I terminali contrassegnati da questo simbolo conducono una corrente elettrica di magnitudine sufficiente a costituire un rischio di scossa elettrica. Utilizzare solo cavi per altoparlanti professionali di alta qualità con jack sbilanciati da 6,35mm. o connettori con blocco a rotazione. Tutte le altre installazioni o modifiche devono essere eseguite esclusivamente da personale qualificato.



Questo simbolo, ovunque appaia, avverte della presenza di una tensione pericolosa non isolata all'interno dello chassis, tensione che può essere sufficiente per costituire un rischio di scossa elettrica.



Questo simbolo, ovunque appaia, segnala importanti istruzioni operative e di manutenzione nella documentazione allegata. Si invita a leggere il manuale.



Attenzione
Per ridurre il rischio di scosse elettriche, non rimuovere il coperchio superiore (o la sezione posteriore). All'interno non ci sono parti riparabili dall'utente. Per la manutenzione rivolgersi a personale qualificato.



Attenzione
Per ridurre il rischio di incendi o scosse elettriche, non esporre questo apparecchio a pioggia e umidità. L'apparecchio non deve essere esposto a gocciolio o schizzi di liquidi e nessun oggetto contenente liquidi, come vasi, deve essere collocato sull'apparecchio.



Attenzione
Queste istruzioni di servizio sono destinate esclusivamente a personale qualificato. Per ridurre il rischio di scosse elettriche non eseguire interventi di manutenzione diversi da quelli contenuti nel manuale di istruzioni. Le riparazioni devono essere eseguite da personale di assistenza qualificato.



Avvertimento
Consultare le informazioni sulla parte esterna dell'involucro inferiore per ottenere informazioni elettriche e di sicurezza prima di installare o utilizzare il dispositivo.

- Si prega di leggere e seguire tutte le istruzioni e gli avvertimenti.
- Mantenere l'apparecchio lontano dall'acqua (tranne che per i prodotti destinati all'uso all'aperto).
- Pulire solo con un panno asciutto.
- Non ostruire le aperture di ventilazione. Non installare in spazi ristretti. Installare solo secondo le istruzioni del produttore.
- Proteggere il cavo di alimentazione dai danni, soprattutto alle spine e alla presa dell'elettrodomestico.
- Non installare vicino a fonti di calore come termosifoni, bocchette di calore, fornelli o altri apparecchi (compresi gli amplificatori) che producono calore.
- Non eludere lo scopo di sicurezza della spina polarizzata o della spina con messa a terra. Una spina polarizzata ha due lame di cui una più larga dell'altra (solo per USA e Canada). Una spina con messa a terra ha due lame e una terza spina di messa a terra. La lama larga o la terza spina sono fornite per la vostra sicurezza. Se la spina fornita non si adatta alla vostra presa, consultare un elettricista per la sostituzione della presa obsoleta.
- Utilizzare solo accessori e attrezzature raccomandati dal produttore.



9. Utilizzare solo carrelli, supporti, treppiedi, staffe o tavoli specifici. Prestare attenzione per evitare il ribaltamento durante lo spostamento della combinazione carrello/apparecchio.

10. Scollegare durante le tempeste o se non viene utilizzato per un lungo periodo.

11. Utilizzare solo personale qualificato per la manutenzione, specialmente dopo danni.

12. L'apparecchio con terminale di messa a terra protettiva deve essere collegato a una presa di corrente con connessione di messa a terra protettiva.

13. Se la spina di rete o un accoppiatore dell'elettrodomestico viene utilizzato come dispositivo di disconnessione, il dispositivo di disconnessione deve rimanere facilmente utilizzabile.

14. Evitare l'installazione in spazi ristretti come librerie.

15. Non posizionare fonti di fiamma nuda, come candelee accese, sull'apparecchio.

16. Intervallo di temperatura di funzionamento da 5° a 45°C (da 41° a 113°F).

DISCLAIMER LEGALE

Music Tribe non si assume alcuna responsabilità per eventuali danni che possono essere subiti da chiunque si affidi in tutto o in parte a qualsiasi descrizione, fotografia o dichiarazione contenuta qui. Specifiche tecniche, aspetti e altre informazioni sono soggette a modifiche senza preavviso. Tutti i marchi sono di proprietà dei rispettivi titolari. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Aston Microphones e Coolaudio sono marchi o marchi registrati di Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2024 Tutti i diritti riservati.

GARANZIA LIMITATA

Per i termini e le condizioni di garanzia applicabili e le informazioni aggiuntive relative alla garanzia limitata di Music Tribe, consultare online i dettagli completi su community.musictribe.com/support.

NL Belangrijke veiligheidsvoorschriften



Aansluitingen die gemerkt zijn met het symbool voeren een zodanig hoge spanning dat ze een risico vormen voor elektrische schokken. Gebruik uitsluitend kwalitatief hoogwaardige, in de handel verkrijgbare luidsprekerkabels die voorzien zijn van ¼" TS stekkers. Laat uitsluitend gekwalificeerd personeel alle overige installatie- of modificatiehandelingen uitvoeren.



Dit symbool waarschuwt u, waar het ook verschijnt, voor de aanwezigheid van ongeïsoleerde gevaarlijke spanning binnenin de behuizing - spanning die voldoende kan zijn om een risico op elektrische schokken te vormen.



Dit symbool wijst u altijd op belangrijke bedienings- en onderhoudsvoorschriften in de bijbehorende documenten. Wij vragen u dringend de handleiding te lezen.



Attentie
Verwijder in geen geval de bovenste afdekking (van het achterste gedeelte) anders bestaat er gevaar voor een elektrische schok. Het apparaat bevat geen te onderhouden onderdelen. Reparatiewerkzaamheden mogen uitsluitend door gekwalificeerd personeel uitgevoerd worden.



Attentie
Om het risico op brand of elektrische schokken te beperken, dient u te voorkomen dat dit apparaat wordt blootgesteld aan regen en vocht. Het apparaat mag niet worden blootgesteld aan neerdruppelend of opspattend water en er mogen geen met water gevulde voorwerpen – zoals een vaas – op het apparaat worden gezet.



Attentie
Deze onderhoudsinstructies zijn uitsluitend bedoeld voor gekwalificeerd onderhoudspersoneel. Om elektrische schokken te voorkomen, mag u geen andere onderhoudshandelingen verrichten dan in de bedieningsinstructies vermeld staan. Reparatiewerkzaamheden mogen alleen uitgevoerd worden door gekwalificeerd onderhoudspersoneel.



Waarschuwing
Raadpleeg de informatie op de buitenkant van de onderste behuizing voor elektrische en veiligheidsinformatie voordat u het apparaat installeert of bedient.

1. Gelieve alle instructies en waarschuwingen zorgvuldig te lezen en op te volgen.
2. Houd het apparaat uit de buurt van water (behalve voor producten bedoeld voor gebruik buitenshuis).
3. Reinig alleen met een droge doek.
4. Blokkeer de ventilatieopeningen niet. Installeer niet

in een afgesloten ruimte. Installeer alleen volgens de instructies van de fabrikant.

5. Bescherm de voedingskabel tegen schade, vooral bij stekkers en het stopcontact van het apparaat.

6. Installeer niet in de buurt van warmtebronnen zoals radiatoren, warmte registers, fornuizen of andere apparaten (inclusief versterkers) die warmte produceren.

7. Hef het veiligheidsdoel van de gepolariseerde of geaarde stekker niet op. Een gepolariseerde stekker heeft twee pennen waarvan één breder is dan de andere (alleen voor de VS en Canada). Een geaarde stekker heeft twee pennen en een derde aardingspen. De brede pen of de derde pen zijn voor uw veiligheid. Als de meegeleverde stekker niet in uw stopcontact past, raadpleeg dan een elektricien om het verouderde stopcontact te vervangen.

8. Gebruik alleen accessoires en apparatuur die door de fabrikant worden aanbevolen.



9. Gebruik alleen gespecificeerde karren, stands, statieven, beugels of tafels. Wees voorzichtig om kantelen te voorkomen bij het verplaatsen van de kar/apparaatcombinatie.

10. Trek de stekker uit tijdens stormen of als het apparaat gedurende lange tijd niet wordt gebruikt.

11. Gebruik alleen gekwalificeerd personeel voor onderhoud, vooral na schade.

12. Het apparaat met een beschermende aardingsaansluiting moet worden aangesloten op een stopcontact met een beschermende aardingsverbinding.

13. Als de stekker van het stopcontact of een apparaatkoppeling als het ontkoppelingsapparaat wordt gebruikt, moet het ontkoppelingsapparaat gemakkelijk bedienbaar blijven.

14. Vermijd installatie in afgesloten ruimtes zoals boekenkasten.

15. Plaats geen open vlambronnen, zoals brandende kaarsen, op het apparaat.

16. Bedrijfstemperatuurbereik van 5° tot 45°C (41° tot 113°F).

WETTELIJKE ONTKENNING

Music Tribe aanvaardt geen aansprakelijkheid voor enig verlies dat kan worden geleden door een persoon die geheel of gedeeltelijk vertrouwt op enige beschrijving, foto of verklaring hierin. Technische specificaties, verschijningen en andere informatie kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd. Alle handelsmerken zijn eigendom van hun respectievelijke eigenaren. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Aston Microphones en Coolaudio zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2024 Alle rechten voorbehouden.

BEPERKTE GARANTIE

Voor de toepasselijke garantievoorwaarden en aanvullende informatie met betrekking tot de beperkte garantie van Music Tribe, zie de volledige details online op community.musictribe.com/support.

SE Viktiga säkerhetsanvisningar



Uttag markerade med symbolen leder elektrisk strömstyrka som är tillräckligt stark för att utgöra en risk för elchock. Använd endast högkvalitativa, kommersiellt tillgängliga högtalarkablar med förhandsinstallerade ¼" TS-kontakter. All annan installering eller modifikation bör endast utföras av kompetent personal.



Denna symbol, var den än förekommer, varnar för närvaron av farlig, oisolerad spänning inuti höljet - spänning som kan vara tillräcklig för att utgöra en risk för stöt.



Den här symbolen hänvisar till viktiga punkter om användning och underhåll i den medföljande dokumentationen. Var vänlig och läs bruksanvisningen.



Försiktighet
Minska risken för elektriska stötar genom att aldrig ta av höljet upptill på apparaten (eller ta av baksidan). Inuti apparaten finns det inga delar som kan repareras av användaren. Endast kvalificerad personal får genomföra reparationer.



Försiktighet
För att minska risken för brand och elektriska stötar ska apparaten skyddas mot regn och fukt. Apparaten går inte utsätts för dropp eller spill och inga vattenbehållare som vaser etc. får placeras på den.



Försiktighet
Serviceinstruktionen är enbart avsedd för kvalificerad servicepersonal. För att undvika risker genom elektriska stötar, genomföra inga reparationer på apparaten, vilka inte är beskrivna i bruksanvisningen. Endast kvalificerad fackpersonal får genomföra reparationerna.



Varning
Vänligen se informationen på utsidan av bottenhöljet för elektrisk och säkerhetsinformation innan du installerar eller använder enheten.

1. Vänligen läs och följ alla instruktioner och varningar noggrant.

2. Håll apparaten borta från vatten (utom för utomhusprodukter).

3. Rengör endast med en torr trasa.

4. Blockera inte ventilationsöppningarna. Installera inte i trånga utrymmen. Installera endast enligt tillverkarens anvisningar.

5. Skydda nätkabeln från skador, särskilt vid kontakter och apparatkontakten.

6. Installera inte nära värme källor som element, värmeregistrar, spisar eller andra apparater (inklusive förstärkare) som producerar värme.

7. Förstör inte säkerhetsfunktionen hos den polariserade eller jordade kontakten. En polariserad kontakt har två blad varav ett är bredare än det andra (endast för USA och Kanada). En jordad kontakt har två blad och en tredje jordningsstift. Det breda bladet eller det tredje stiftet är till för din säkerhet. Om den medföljande kontakten inte passar i ditt uttag, kontakta en elektriker för att byta ut det föråldrade uttaget.

8. Använd endast tillbehör och tillbehör som rekommenderas av tillverkaren.



9. Använd endast specificerade vagnar, ställ, stativ, fästen eller bord. Var försiktig för att förhindra vältningsrisk när du flyttar vagnen/ apparatkombinationen.

10. Koppla ur under åskväder eller om enheten inte används under en längre tid.

11. Använd endast kvalificerad personal för service, särskilt efter skador.

12. Apparaten med skyddsjordanslutning ska anslutas till ett vägguttag med skyddsjordanslutning.

13. Om nätkontakten eller en apparatkoppling används som fränkopplingsanordning måste fränkopplingsanordningen vara lätt åtkomlig.

14. Undvik installation i trånga utrymmen som bokhyllor.

15. Placera inte öppna lågor, som tända ljus, på apparaten.

16. Driftstemperaturområde 5° till 45°C (41° till 113°F).

FRISKRIVNINGSKLAUSUL

Music Tribe tar inget ansvar för någon förlust som kan drabbas av någon person som helt eller delvis förlitar sig på någon beskrivning, fotografi eller uttalande som finns här. Tekniska specifikationer, utseenden och annan information kan ändras utan föregående meddelande. Alla varumärken tillhör respektive ägare. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Aston Microphones och Coolaudio är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2024 Alla Rättigheter reserverade.

BEGRÄNSAD GARANTI

För tillämpliga garantivillkor och ytterligare information om Music Tribes begränsade garanti, se fullständig information online på community.musictribe.com/support.

PL Ważne informacje o bezpieczeństwie



Terminale oznaczone symbolem przenoszą wystarczająco wysokie napięcie elektryczne, aby stworzyć ryzyko porażenia prądem. Używaj wyłącznie wysokiej jakości fabrycznie przygotowanych kabli z zainstalowanymi wtyczkami ¼" TS. Wszystkie inne instalacje lub modyfikacje powinny być wykonywane wyłącznie przez wykwalifikowany personel techniczny.



Ten symbol, gdziekolwiek się pojawi, informuje Cię o obecności nieizolowanego niebezpiecznego napięcia wewnątrz obudowy - napięcia, które może stanowić ryzyko porażenia.



Ten symbol informuje o ważnych wskazówkach dotyczących obsługi i konserwacji urządzenia w dołączonej dokumentacji. Proszę przeczytać stosowne informacje w instrukcji obsługi.



Uwaga
W celu wyeliminowania zagrożenia porażenia prądem zabrania się zdejmowania obudowy lub tylnej ścianki urządzenia. Elementy znajdujące się wewnątrz urządzenia nie mogą być naprawiane przez użytkownika. Naprawy mogą być wykonywane jedynie przez wykwalifikowany personel.



Uwaga
W celu wyeliminowania zagrożenia porażenia prądem lub zapalenia się urządzenia nie wolno wystawiać go na działanie deszczu i wilgotności oraz dopuszczać do tego, aby do wnętrza dostała się woda lub inna ciecz. Nie należy stawiać na urządzeniu napelnianych cieczą przedmiotów takich jak np. wazony lub szklanki.



Uwaga
Prace serwisowe mogą być wykonywane jedynie przez wykwalifikowany personel. W celu uniknięcia zagrożenia porażenia prądem nie należy wykonywać żadnych manipulacji, które nie są opisane w instrukcji obsługi. Naprawy wykonywane mogą być jedynie przez wykwalifikowany personel techniczny.



Ostrzeżenie

Przed zainstalowaniem lub uruchomieniem urządzenia prosimy zajrzeć do informacji umieszczonej na zewnętrznej części dolnej obudowy dotyczącej informacji elektrycznych i bezpieczeństwa.

1. Proszę przeczytać i ściśle przestrzegać wszystkich instrukcji i ostrzeżeń.
2. Trzymaj urządzenie z dala od wody (z wyjątkiem produktów przeznaczonych do użytku na zewnątrz).
3. Czyść tylko suchą szmatką.
4. Nie blokuj otworów wentylacyjnych. Nie instaluj w zamkniętym miejscu. Instaluj tylko zgodnie z instrukcjami producenta.
5. Zabezpiecz przewód zasilający przed uszkodzeniem, zwłaszcza przy wtyczkach i gnieździe urządzenia.
6. Nie instaluj w pobliżu źródeł ciepła, takich jak grzejniki, rejestratory ciepła, kuchenki lub inne urządzenia (w tym wzmacniacze), które generują ciepło.
7. Nie unieważniaj celu bezpieczeństwa wtyczki spolaryzowanej lub wtyczki z uziemieniem. Wtyczka spolaryzowana ma dwie wtyczki, z których jedna jest szersza niż druga (tylko dla USA i Kanady). Wtyczka z uziemieniem ma dwie wtyczki i trzeci bolc uziemiający. Szeroka wtyczka lub trzeci bolc są dostarczone dla Twojego bezpieczeństwa. Jeśli dostarczona wtyczka nie pasuje do Twojej gniazdka, skonsultuj się z elektrykiem w celu wymiany przestarzałego gniazdka.
8. Używaj tylko akcesoriów i dodatków zalecanych przez producenta.



9. Używaj tylko określonych wózków, stojaków, statywów, uchwytów lub stolików. Uważaj, aby uniknąć przewrócenia wózka/ kombinacji urządzenia podczas przemieszczania.

10. Odłączaj w czasie burz lub jeśli urządzenie nie jest używane przez długi okres.
11. Korzystaj tylko z kwalifikowanego personelu do serwisowania, zwłaszcza po uszkodzeniach.
12. Urządzenie z zabezpieczonym terminalem uziemiającym powinno być podłączone do gniazdka sieciowego z połączeniem ochronnym.
13. Jeśli wtyczka sieciowa lub złącze urządzenia jest używane jako urządzenie odłączające, urządzenie odłączające powinno pozostać łatwo dostępne.
14. Unikaj instalacji w zamkniętych miejscach, takich jak biblioteczki.
15. Nie umieszczaj źródeł otwartego ognia, takich jak palące się świece, na urządzeniu.
16. Zakres temperatury pracy od 5° do 45°C (od 41° do 113°F).

ZASTRZEŻENIA PRAWNE

Music Tribe nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek straty, które mogą ponieść osoby, które polegają w całości lub w części na jakimkolwiek opisie, fotografii lub oświadczeniu zawartym w niniejszym dokumencie. Specyfikacje techniczne, wygląd i inne informacje mogą ulec zmianie bez powiadomienia. Wszystkie znaki towarowe są własnością ich odpowiednich właścicieli. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Aston Microphones i Coolaudio są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2024 Wszystkie prawa zastrzeżone.

OGRANICZONA GWARANCJA

Aby zapoznać się z obowiązującymi warunkami gwarancji i dodatkowymi informacjami dotyczącymi ograniczonej gwarancji Music Tribe, zapoznaj się ze wszystkimi szczegółami w trybie online pod adresem community.musictribe.com/support.

JP

安全にお使いいただくために



感電の恐れがありますので、カバーやその他の部品を取り外したり、開けたりしないでください。高品質なプロ用スピーカーケーブル (1/4" TS 標準ケーブルおよびツイスト ロッキング プラグケーブル) を使用してください。



このシンボルは、どこに現れても、筐体内部に絶縁のない危険な電圧が存在しており、これは感電の危険性を構成する可能性があることを示しています。



火事および感電の危険を防ぐため、本装置を水分や湿気のあるところには設置しないで下さい。装置には決して水分がかからないように注意し、花瓶など水分を含んだものは、装置の上には置かないようにしてください。



注意
このマークが表示されている箇所には、内部に高圧電流が生じています。手を触れると感電の恐れがあります。



注意
取り扱いとお手入れの方法についての重要な説明が付属の取扱説明書に記載されています。ご使用前に良くお読みください。



注意
これらのサービス指示は、有資格のサービス担当者のみが使用するものです。操作説明書に含まれているもの以外のサービスを行わないでください。修理は有資格のサービス担当者によって行われなければなりません。



警告
デバイスの取り付けまたは操作を行う前に、電気および安全に関する情報については、底部の外装に記載されている情報を参照してください。

1. すべての指示と警告を注意深く読み、従ってください。
2. 装置を水から離してください (屋外用の製品を除く)。
3. 乾いた布でしか清掃しないでください。
4. 換気口を塞がないでください。密閉されたスペースには取り付けないでください。必ず製造元の指示に従って取り付けてください。
5. 電源コードを特にプラグやアプライアンスの差込口で損傷から守ってください。
6. 暖房器、ヒーター、ストーブ、アンプなど発熱する機器の近くには取り付けないでください。
7. 偏光または接地型プラグの安全目的を妨げないでください。偏光プラグは片方がもう一方より幅が広いものです (アメリカとカナダ専用)。接地型プラグは二本の刃と三本目のアースプラグがついています。幅の広い刃または三本目のプラグは安全のために設けられています。提供されたプラグがコンセントに合わない場合は、電気技師に相談して陳腐化したコンセントを交換してください。
8. 製造元が推奨するアタッチメントやアクセサリーだけを使用してください。



うに注意してください。

10. 嵐時や長期間使用しない場合はプラグを抜いてください。
11. 特に損傷後は、修理には資格のある専門家を利用してください。

12. 保護アース端子のある装置は、保護アース接続のあるメインの電源コンセントに接続してください。

13. メインプラグまたはアプライアンスコブラが切断装置として使用される場合、切断装置は操作可能でなければなりません。

14. 書棚などの密閉された空間には設置しないでください。

15. ろうそくなどの明火を装置に置かないでください。

16. 動作温度範囲は 5° から 45°C までです (41° から 113°F)。

法的放棄

ここに含まれる記述、写真、意見の全体または一部に依拠して、いかなる人が損害を生じさせた場合にも、Music Tribe は一切の賠償責任を負いません。技術仕様、外観およびその他の情報は予告なく変更になる場合があります。商標はすべて、それぞれの所有者に帰属します。Midas、Klark Teknik、Lab Gruppen、Lake、Tannoy、Turbosound、TC Electronic、TC Helicon、Behringer、Bugera、Aston Microphones および Coolaudio は Music Tribe Global Brands Ltd. の商標または登録商標です。© Music Tribe Global Brands Ltd. 2024 無断転用禁止。

限定保証

適用される保証条件と Music Tribe の限定保証に関する概要については、オンライン上 community.musictribe.com/support にて詳細をご確認ください。

CN

重要的安全须知



警告

电击危险，
请勿打开机盖



产品输出端子带有此标志表示此端子具有大电流，存在触电危险。仅限使用带有 1/4" TS 或扭锁式插头的高品质专业扬声器线。与这些端子连接的外部导线需要由经过指导的人员来安装和使用厂家提供的导线或指定的导线。



此标志提醒您，产品内存在未绝缘的危险电压，有触电危险。



此标志提醒您查阅所附的重要的使用及维修说明。请阅读有关手册。



小心
为避免着火或触电危险，请勿将此产品置于雨淋或潮湿中。此产品也不可受液体滴溅，盛有液体的容器也不可置于其上，如花瓶等。



小心
维修说明仅是给合格的专业维修人员使用的。为避免触电危险，除了使用说明提到的以外，请勿进行任何其他维修。所有维修均须由合格的专业人员进行操作。

1. 请阅读，保存，遵守所有的说明，注意所有的警示。
2. 请勿在靠近水的地方使用本产品。
3. 请用干布清洁本产品。
4. 请勿堵塞通风孔，安装本产品时请遵照厂家的说明，通风孔不要覆盖诸如报纸，桌布和窗帘等物品而妨碍通风。
5. 请勿将本产品安装在热源附近，如暖气片，炉子或其它产生热量的设备 (包括功放器)。产品上不要放置裸露的火焰源，如点燃的蜡烛。
6. 如果产品附带接地插头，请勿移除接地插头的安全装置，接地插头是由火线和零线两个插片及一个接地插片构成。如随货提供的插头不适合您的插座，请找电工更换一个合适的插座。
7. 妥善保护电源线，使其不被践踏或刺破，尤其注意电源插头，多用途插座接设备连接处。
8. 请只使用厂家指定的附属设备和配件。



10. 遇闪电雷鸣或长期不使用本设备时，请拔出电源插头。

11. 如果电源线或电源插头受损，液体流入或异物落入设备内，设备遭雨淋或受潮，设备不能正常运作或被摔坏等，设备受损需进行维修时，所有维修均须由合格的维修人员进行维修。

12. 如果产品附带接地插头，本产品应当连接到带保护接地连接的电网电源输出插座上，确保连接电源时一定有可靠的接地保护。

13. 若电源插头或器具耦合器用作作为断路装置，应当保证它们处于随时可方便操作状态。



14. 本产品仅适合用于海拔 2000 米以下和非热带气候条件下的地区。



法律声明

对于任何因在此说明书提到的全部或部份描述、图片或声明而造成的损失，Music Tribe 不负任何责任。技术参数和外观若有更改，恕不另行通知。所有的商标均为其各自所有者的财产。Midas、Klark Teknik、Lab Gruppen、Lake、Tannoy、Turbosound、TC Electronic、TC Helicon、Behringer、Bugera、Aston Microphones 和 Coolaudio 是 Music Tribe Global Brands Ltd. 公司的商标或注册商标。© Music Tribe Global Brands Ltd. 2024 版权所有。

保修条款

有关音乐集团保修的适用条款及其它相关信息，请登陆 community.musictribe.com/support 网站查看完整的详细信息。

PL

JP

CN

WING and WING-BK Overview

1. Introduction

Congratulations on purchasing the ground-breaking WING console. Read through this Quick Start Guide (QSG) to get an overview of WING's functionality and visit behringer.com for tutorial videos and guides.

Before you start

It is recommended to check behringer.com for firmware updates, as new features and bug fixes will be released regularly. Please refer to Chapter 8 in this QSG for details about the update process.

Our development team is eager to read your feedback on ideas.behringer.com and surprise you with new improvements and features.

SOURCE and Channel – a new routing approach

WING has introduced a new way of labeling signal SOURCES with names, icons and color together with their physical parameters. WING SOURCES can be fed into one or several channels for signal processing or routing to buses or main buses. They can also be patched directly to any physical output when no processing is desired, such as in recording setups, or when sharing audio with another console for independent mixes.

2. SOURCES, channels, buses and outputs

External SOURCES

Any audio input into the console is called a SOURCE. An input can be an analog signal via the XLR or ¼" TRS connectors on the rear panel, or digital signals via StageConnect, USB, AES50, installed expansion cards, etc.

WING SOURCES include the following information:

- Identifying characteristics like name, color, icon, and tags
- Physical characteristics such as gain, mute, phase inversion and phantom power
- Mono/stereo/mid-side configuration. All 48 channels on the console can process either mono or stereo signals. Analog and digital stereo signals can be fed into a single channel in the console. See Chapter 6 – ROUTING for more information.

Internal SOURCES

WING also features User Signals, User Patches and the Oscillator that can be used just as any external SOURCE, but they are in fact signals taken from other places in the console's audio engine.

2 Oscillators

There are two independent mono test tone generators that can be configured for sinewave, pink noise or white noise output. They can be routed to any channel or output.

24 User Signals

These are signals derived from any of the 40 input channels, 8 aux input channels, 16 buses, 8 matrices or 4 main buses. They can be tapped from the respective channel's pre- or post-fader tap points, and carry either the left or right channel, or a sum of both.

24 User Patches

These are also signals taken directly from any of the external SOURCE signals. User Patches allow you to create stereo combinations of raw input signals that don't belong to the same SOURCE Group. Possible applications are:

- Combining two signals from different SOURCE Group interfaces into a stereo or mid-side configuration
- Combining non-adjacent signals into a stereo or mid-side configuration
- Apply different gain to each channel of a stereo or mid-side configuration
- Apply phantom power to only one channel of a stereo or mid-side configuration

48 Mono/Stereo Input Channels

The channels on WING allow for extremely powerful and flexible processing of the SOURCE audio, before mixing them into buses or mains. Each Input Channel can accommodate a Main or an Alternative SOURCE. They can adopt the SOURCE's customization properties and automatically use the SOURCE's mono or stereo configuration.

Unlike with other consoles, there is no need for linking two mono channels into a stereo pair — all channels can process mono or stereo signals.

Channel audio can then be sent to buses or mains for mixing, or it can be tapped individually and routed to the outputs directly.

16 Stereo Buses and 4 Stereo Main Buses

The 16 buses are typically used for effects processing through sends, monitor mixes and applying group processing to sub mixes. Buses can be fed into the 4 main buses, to the first 8 buses or to the 8 matrices. The 4 main buses can only be sent to Matrices or Output destinations.

8 Matrix Buses

Matrix buses have full processing and can be sent to any Output destinations. They are often used for sub- or zone mixes that need processing or time alignment. Matrix buses can be driven by aux or main buses. They also feature two additional Direct Inputs that can be taken from any of the Input Channels, tapped pre- or post-fader.

Matrix buses can be used for creating so-called Mix-Minus buses, by phase inverting i.e. subtracting the Direct Inputs from the mix. This is often applied in broadcast situations, when a moderator should hear everything but his own voice in the mix. They can also be fed back into input channels.

3. Hardware Descriptions

VIEW buttons



Pressing one of the VIEW buttons will switch the Main Display to a dedicated screen for the section the button was pressed on. The Main Display will often have additional parameters, options or information that is not accessible from the top panel alone. While active, each VIEW button will light green.

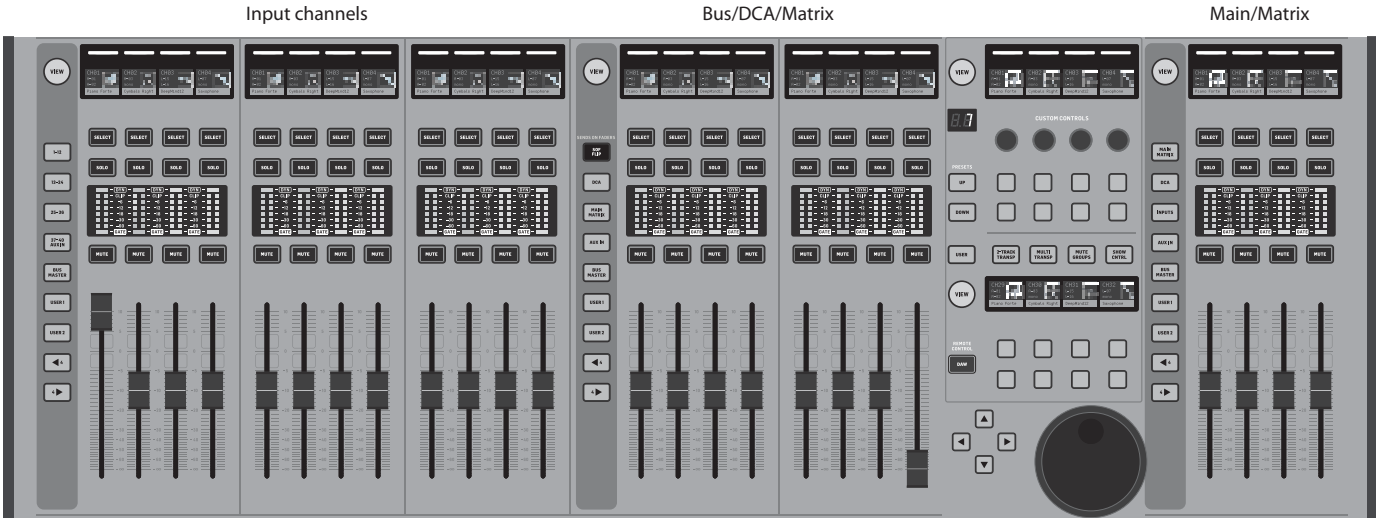
Some VIEW buttons support a press-and-hold function that accesses an additional setup page. For example, pressing and holding any of the fader bank VIEW buttons opens the edit screen where channels and buses can be rearranged on the fader layers.

The VIEW button for the Channel Strip section to the right of the Main Display will act in combination with the six processing buttons within that section (Input, Filter, Gate, Comp and Insert). These buttons act as shortcuts to the channel processing screens.

Monitoring/Talkback/USB



Fader Sections



The WING has three fader sections that each have their own associated bank buttons. The 12 faders to the left side of the console are commonly used for input Channels. The eight faders in the center typically control buses and DCAs, and the four faders to the right are usually reserved for main buses, matrix buses, or select input channels.

However, each bank can be configured according to the user's needs. To access the fader bank configuration, press and hold the VIEW button for one of the fader sections.

A USB type-A connector allows a flash drive to be plugged directly into the console for saving or loading data. This allows you to back up your show files or load your usual setup on a rented WING console.

This USB connection allows recording and playback of two- or four-channel-WAV audio files. The port can also charge a portable device such as a phone or tablet. Flash drives connected to the USB port can be disconnected whenever the ACCESS light has turned off.

Dedicated knobs control the headphone and monitor output level of the buses MONITOR A and MONITOR B, respectively, found in the SOURCE group "Monitor" in the ROUTING screen. Both stereo buses can be routed to any physical output.

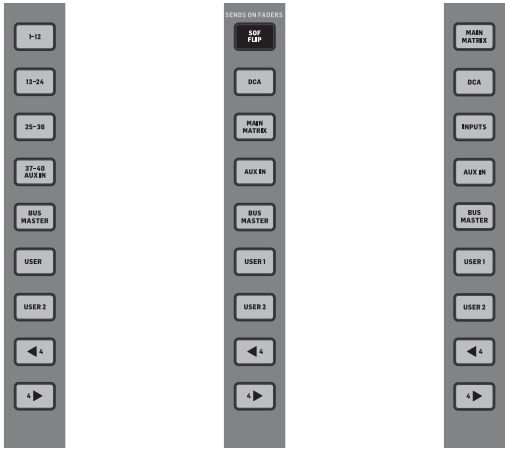
Engaging the DIM button reduces the monitor volume temporarily. The MONO button sums the monitor signal to mono. Holding the DIM button mutes the monitor. Holding the MONO button swaps left and right monitor signals. To use the headphone connectors on the console the monitor signals must be routed to the corresponding outputs (these are indicated with a headphone symbol on the output routing page, i.e. Aux 7/8 for a standard WING console).

The talkback mic level can be adjusted via the TALK LEVEL knob and TALK A and B buttons send the talkback signal to different destinations. Either Channel 40 or Aux 8 can be used as the processing channel for the talkback signal. Processing can be applied as needed. Any input can be assigned to the selected talkback channel.

Press the VIEW button to control the monitor settings, adjust the amount of Dim attenuation, setup the routing for the talkback mic, and other parameters.

WING and WING-BK Overview

Layer/Bank buttons



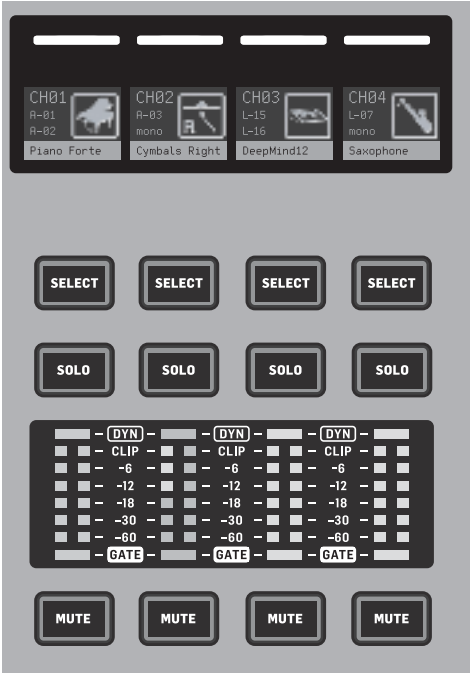
Selecting different fader banks will bring a new set of channels to the associated fader section. If a particular bank exceeds the amount of available physical faders in a section, the shift arrows will scroll in blocks of four (or 12 or 8 depending on setup configuration) channels to access the remaining ones. Each fader section also has two customizable banks. All faders in all banks can be assigned to any channel/bus/main/matrix and a lot of other functions and parameters.

Sends on Faders (SOF) is available to quickly adjust the channel’s send levels to a particular bus.

- Press the SOF FLIP button to activate Sends on Faders. The MUTE buttons on all sends (input channel fader strips) are active by default to protect buses in subgroup mode. You must unmute channels to send them to the selected bus.
- Make sure the BUS MASTERS button is lit in the bus fader section, then press one of the SELECT buttons to identify the bus to which channel signals will be sent.
- Raise the input channel faders for each of the channels that should be sent to that bus, navigating through the different input banks if necessary.
- Sends on Faders also works in the other direction by having a channel selected while SoF is active. The bus faders control the send level of the selected channel into the corresponding bus.
- When ‘ALTERNATIVE SOF MODE’ is selected in the setup/surface section, Sends on Fader will be enabled by holding a channel or bus SELECT button.

Disengage the SOF FLIP button when you want to return to normal mixing.

Scribble strips, meters, SELECT



Each fader strip has a mini display screen called a scribble strip. This will indicate information about the current channel/bus number, name and an icon to quickly identify which channel is currently controlled by the fader and associated buttons.

A color bar above the scribble strip allows quick visual identification of groups of related channels. Scribble strip details and color bar options can be edited on the HOME screen of the selected channel, in the ICON/COLOR tab.

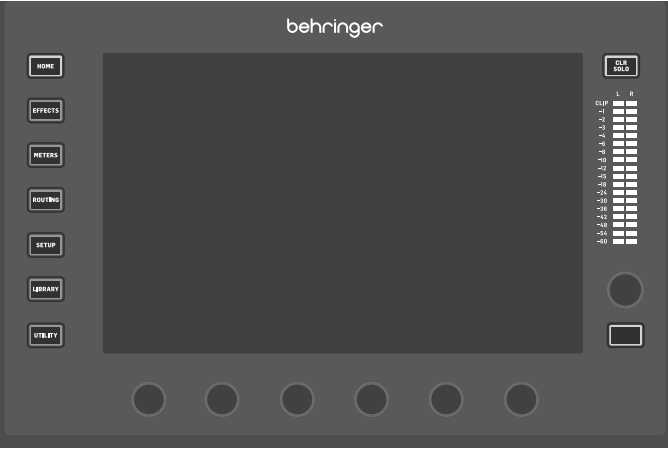
Channel signal SOURCE can also be indicated on the scribble strip when enabled (SETUP>SURFACE>SHOW SOURCE ON SCRIBBLE).

Pressing the SELECT button directs the control focus of the Main Display and Channel Strip section to that channel or bus. Only one SELECT button can be active at any time. Pressing SELECT again (when the channel is already selected) will return the display to the channel home or insert page of a bus (SETUP>SURFACE>SEL DBL CLICK) to quickly adjust channel or insert/effect parameters.

The SOLO button will isolate that channel for monitoring, along with any other channels or buses that are soloed. The MUTE button mutes the channel currently assigned to that strip.

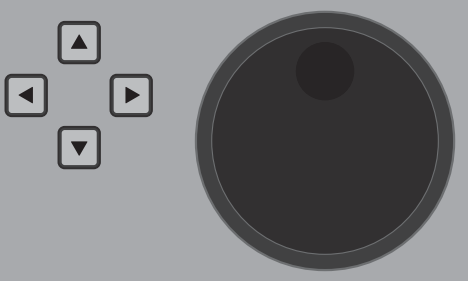
Stereo level meters provide input level information, from -60 dB to Clip. The DYNAMICS LED will light whenever the dynamic processor’s threshold is exceeded, triggering the compressor/expander. Likewise, the GATE LED will light whenever the input signal falls below the noise gate’s threshold.

Main Display

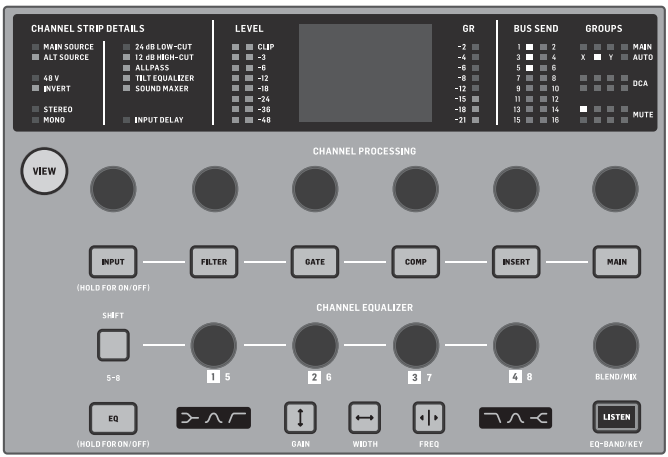


Most of WING’s controls can be edited via the 10" touch screen Main Display. The seven buttons to the left of the display and the VIEW buttons located in each major section of the top panel allow access to different settings screens. An overview of each screen is presented in Chapter 6.

The six knobs below the display allow parameter adjustments of the items shown at the bottom of the current screen. These are touch sensitive knobs that will highlight elements on the screen as soon as the associated knob is touched. An additional seventh knob to the right of the display can be used for context-dependent control by first touching an item on the Main Display, allowing for finer adjustments compared to moving virtual knobs or faders. A multi-purpose button beneath the seventh knob performs similarly depending on the current screen. For example, it can be used as a tap tempo when editing delay effects. The large stereo meter will either display the main bus or solo bus levels. The CLR SOLO button will release all channels and buses that are active in the solo bus. The navigation arrows and value/scrub wheel perform functions pertaining to DAW control as well as USB and SD recorders and players. The wheel can also fine-tune values of parameters assigned in the User layer of the Custom Controls while respective buttons are pressed. When ‘USE CRSR/WHEEL FOR PARAMETERS’ is selected in SETUP/GENERAL, on-screen parameters can be selected with the cursor buttons while their values can be fine adjusted with the wheel.



Channel Strip Section



The channel strip provides quick access to the primary parameters for the currently selected channel. A display screen provides dedicated editing details for the parameter being adjusted. LED indicators that display the input configuration, bus and group assignments, and level metering are always visible for convenience.

Each of the seven channel editing blocks (including EQ) can be shown on the editing display screen by pressing the associated button or touching the capacitive encoder knob directly above. Press and hold the button to turn the function on or off.

Pressing the VIEW button will open the main screen of the selected channel on the Main Display.

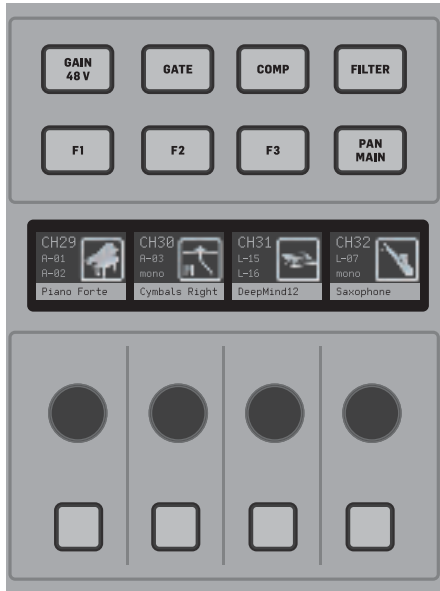
Once a function block is active, pressing the button again will scroll through the function’s parameters. Small dots in the lower right corner of the display indicate how many parameters can be scrolled through. The associated knob can be used for adjustments.

Many parameters can be scrolled through by repeatedly pressing the block button.

An additional EQ section has dedicated controls for adjusting up to six EQ bands for input channels and eight bands for buses. Engage the EQ block by pressing and holding the EQ button, then touch one of the 4 EQ encoder knobs to select a band for adjustment. Press the SHIFT button once to access the low and hi shelf bands or the additional bands if editing a bus EQ. The GAIN, WIDTH and FREQ buttons select which element of the current band will be adjusted with the knob. Press the LISTEN button in the lower right corner to monitor the EQ band in isolation. The BLEND/MIX knob acts as a wet/dry adjustment for the EQ block. When above 100%, this knob can be used to intensify the current EQ setting as it modifies each band’s gain according to the percentage set by the user.

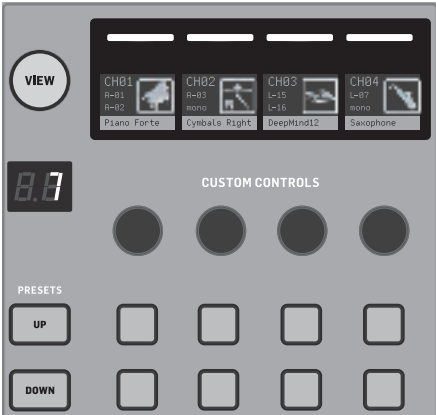
WING and WING-BK Overview

4-Channel Section



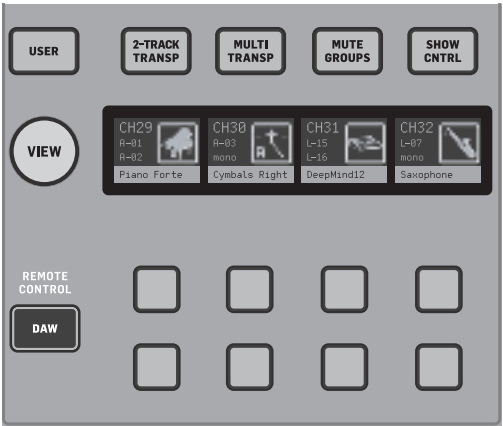
The edit section above the right-hand fader bank offers a special set of dedicated control elements. These can be parameters like gain, pan, filters or bus sends for the selected bank of four channels. Pressing one of the eight buttons enables the four knobs and four buttons to control channel properties without selecting the channel for editing. This makes the four channel section independent from the main control surface, and would allow for a second user to work on the console at the same time. F1-F3 controls can also be assigned to any custom control function when enabled in SETUP/SURFACE.

4. Custom Controls



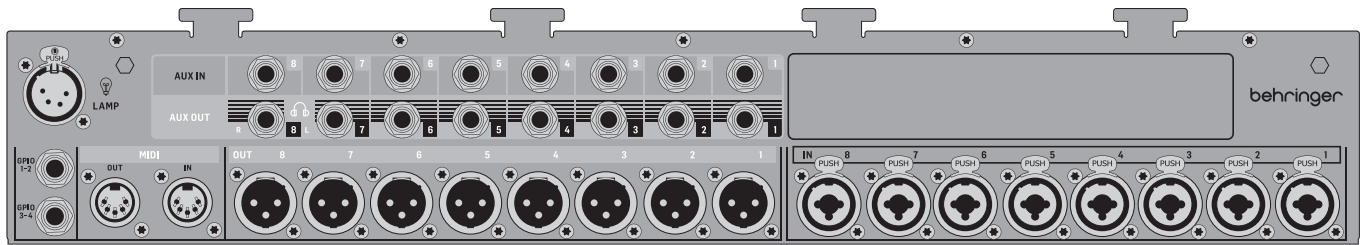
The Custom Controls section allows up to four rotary knobs and eight buttons to be assigned to specific elements that should be always available, regardless of the main display screen focus. Presets can also be configured to suit different sets, venues, operators, etc. Press the VIEW button to assign functions to the controls, optimize the scribble strips or reset the controls.

The bottom portion of the Custom Control section allows quick access to different categories. Press the VIEW button to configure each of them. It offers a combination of user-assignable buttons and pre-configured buttons for controlling the USB recorder, the WING-LIVE (SD card) recorder, Mute Groups and Show Control.



5. Rear Panel

Analog I/O, MIDI and GPIO

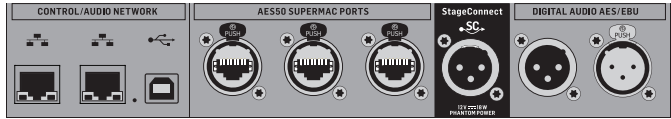


The rear panel analog connections include 8 Midas PRO microphone preamps, 8 XLR outputs, 8 balanced 1/4" TRS aux input and 8 balanced 1/4" TRS aux output connectors.

A lamp socket accepts a standard 12 V light.

5-pin MIDI IN and OUT jacks allow external MIDI control, and a pair of 1/4" TRS jacks for up to four GPIOs allow basic input and output commands

ETHERNET/AES50/Control/StageConnect



A pair of Ethernet ports allow a network to be set up via router for wired or wireless control using one of the control apps on a computer or mobile device. The console also can be connected to a computer via the USB type B connector for the following uses:

- 48 input/48 output audio interface. The corresponding ASIO driver can be downloaded from behringer.com.
- MIDI DAW controller
- Firmware updates
- Data exchange

3 AES50 ports each provide up to 48 input and output channels to and from digital stage boxes, ensuring a high channel count and allowing patching to and from multiple locations. The WING is fully compatible with all X32 series mixers and stage boxes.

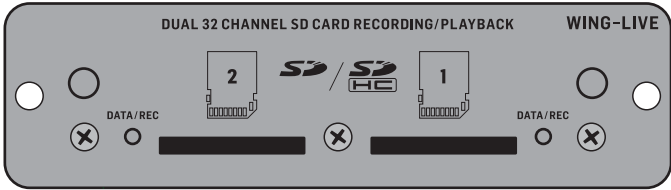
All AES50 connections between WING and stage boxes should have:

- Shielded CAT-5e cables
- Ethercon-terminated cable ends
- Maximum cable length of 80 meters

StageConnect transmits up to 32 digital audio input or output channels using a standard balanced XLR cable (110 Ω impedance DMX-cable recommended). The interface supports different bus configurations of input and output channels and uses digital, uncompressed PCM audio at 44.1/48 kHz and 24-bit resolution. StageConnect was developed for flexible connections on stage or to a side rack, supporting a wide range of applications at sub-millisecond latency.

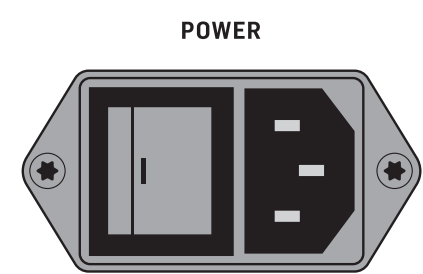
Stereo AES3 (AES/EBU) input and output connections can be made via XLR cables.

Expansion Slot



The WING console ships with the WING-LIVE card installed, which allows up to 64 channels of 48 kHz / 32-bit audio to be recorded onto a pair of SD or SDHC cards. Cards with other protocols such as Dante, MADI and SoundGrid can be installed in this slot.

Power



Connect the included IEC cable.

6. Main Screens

Most of the advanced editing and control is done on the Main Display. Screens can be navigated via the seven buttons to the left of the screen, or via VIEW buttons in each section of the top panel.

There are six screens accessible via the buttons next to the Main Display:

- HOME
- EFFECTS
- METERS
- ROUTING
- SETUP
- LIBRARY

Note that the UTILITY button does not have a specific screen related to it.

A status bar is displayed at the top of the screen to provide a quick reference for channel name, CLOCK, and alerts. This also allows constant access to the SD card controls, setup menu, library functions and other tools.

HOME

HOME



The screen defaults to an overview of the selected channel. This screen allows adjustment of basic parameters like pan and level, but mostly provides a starting point to access important processing blocks like EQ and dynamics.



The processing sequence of the gate, dynamics, EQ, and insert sections, as well as the tap point for the signal sent to the 16 buses can be adjusted by clicking on the wrench icon on the bottom-left corner of the HOME screen and dragging the blocks.

WING and WING-BK Overview

INPUT

The INPUT screen appears second in the left-hand column. The primary and alternate SOURCE that is assigned to the current channel is selected here. Signals can be configured as mono, stereo or mid side with the corresponding M, ST and M/S buttons.



The FILTER screen is also a part of this section, allowing low cut, high cut and advanced filtering options like tilt filter and all-pass filter for phase alignment. Finally, the DELAY (POST) controls the delay applied to the channel output signal. This delay is necessary for the signals driving loudspeakers further away from the main PA, for instance.

GATE

The GATE screen appears third in the left-hand column. The block defaults to a simple noise gate with common parameters like threshold and ratio, though other processors can be loaded on the Gate Model menu. This block's name will change to reflect the chosen model.

EQ

This block defaults to a 6-band fully parametric equalizer for input channels, and an 8-band fully parametric equalizer for buses. A variety of digital and emulations of analog EQ models can be selected from the EQ Model menu.

DYNAMICS

This block offers a large selection of digital and emulations of analog compressors, expanders and limiters.

PRE FADER INSERT

Internal or external effects from one of the 16 FX slots can be inserted into the channel. It can be positioned before or after the Gate, EQ and/or Dynamics blocks.

POST FADER INSERT

The second insert is fixed post-fader and post-processing. It can be used to add FX processing, or to control the channel level by one of 2 auto mixing groups that apply automatic gain-sharing across the assigned channels.

MAIN

The screen allows the send level to each of the four main buses to be adjusted along with the stereo width, pan and channel fader level.

BUS SENDS

The last screen in the left-hand column allows adjustment of send levels to all 16 buses. The tap point for each send can be set up using the dropdown menu on the top left-hand corner, or by clicking on the wrench icon on the HOME screen and moving the Tap. A three-band EQ is available for the signal sent from the tap point to the 16 buses.



The HOME screens have a similar appearance when a bus, main or matrix channel is selected, except no GATE block is available and only trim can be adjusted. On the INPUT screen, the bus send can be set to pre fader (according to the tap point setting) or post-fader if they will be used for monitoring or effects sends, or to subgroup if channels will be routed to the bus for common processing, prior to the main mix.

EFFECTS



The EFFECTS screen controls all aspects of the effect processors. Users can select from a large collection of virtual emulation of analog processors, configure routing, adjust parameters and monitor levels.

The eight PREMIUM FX slots can accommodate every device (FX1-8, STD and CH categories). The STANDARD FX slots can accommodate STD and CH effect categories. Note that the CH category contains four channel devices which integrate three effect devices in a single slot, and a mastering device that integrates four.

Up to 16 devices can be loaded onto the slots on the EFFECTS screen. These devices can then be loaded as insert points. The analog emulations and digital effects available on the GATE, COMP and INS sections of each channel strip are loaded directly on each channel and not on the 16 slots of the EFFECTS screen. Effects are usually applied to channels in one of two ways: through bus sends or via insert points. Time-based effects like reverb and delay are usually set up via bus sends, whereas dynamic processing is usually set up via insert points.

Effects on bus sends

To set up an effect via a bus send, one or multiple input channels are sent to a bus. There are multiple ways to achieve this. One way is to select the channel to which the effect will be added. Press the BUS MASTER and SOF FLIP buttons on the center fader section. The send levels from the selected channel to the first eight buses will be shown in the center fader section. To activate a send, unmute the desired channel and adjust the respective fader to the desired send level.

Alternatively, if a channel corresponding to a bus on the center section is selected, the left section of the console will show the send level of each input channel to the selected bus. Press the SOF FLIP button again to exit.

The insert point on the channel accommodating the bus is used to load the desired effect. Make sure this channel is routed to the main bus. By varying the amount of signal sent to the bus, the desired amount of “wet” effect signal for each input channel can be achieved.

Effects as insert points

To set up an effect via an insert point, tap one of the INS blocks on the left-hand column of the desired input channel and assign an effect processor that was previously loaded on one of the 16 slots on the EFFECTS screen.

When on the HOME screen of an input channel, clicking on the wrench icon will allow the position of the first insert point as well as the GATE, COMP and EQ sections to be rearranged by dragging the yellow blocks.

METERS



The METERS screen displays level meters and mute status for all the signal paths on the console. The level meters are grouped accordingly: 40 input channels, 8 aux channels, 16 (auxiliary) buses, 16 DCAs, 4 main buses and 8 matrix buses.

This screen also offers a fast shortcut to zooming into any of the above groups of channels for control or editing.

ROUTING



WING allows for flexible routing options: every SOURCE can be routed to every channel or physical output. The patching of SOURCES and outputs is configured on the ROUTING screen.

The same edits can alternatively be made on each channel's INPUT section within the HOME screen.

Channels

Three buttons on the top right-hand corner of the screen select the channels, physical inputs, or outputs for editing. The first button controls the channel configuration.



The “CHANNEL INPUT” menu controls whether the channel's main or alternate input will be configured. This follows the concept of an inline console, where a single channel can have two inputs permanently patched and switched according to the user's needs.



Before editing, the unlock icon must be clicked on. When lit green, editing is available. When lit red, editing is blocked.



The left half of the screen will display the 40 input channels and 8 aux buses. The right half of the screen will display the available SOURCES that can be routed to the channels on the left.

After clicking on the desired channel, the SOURCE that drives that channel may be chosen on the right half of the screen. By clicking on the dropdown menu “SOURCE GROUP”, you may choose between the following physical SOURCES on the console's rear panel or buses:

- LOCAL IN: eight physical microphone inputs
- AUX IN: eight physical line aux inputs
- AES/EBU IN: two digital AES/EBU inputs
- AES50A/AES50B/AES50C: three AES50 ports

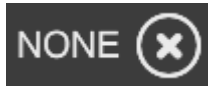
WING and WING-BK Overview

- USB AUDIO: the console can be used as a USB interface with 48 input and output channels.
- EXP CARD: up to 64 inputs depending on the expansion cards installed.
- MODULE: up to 64 inputs via DANTE and SoundGrid cards are available.
- BUS: each of the 16 buses (stereo)
- MAIN: each of the 4 main buses (stereo)
- MATRIX: each of the 8 matrix buses (stereo)
- OSCILLATOR: two white noise, pink noise, or sine wave oscillators
- STAGE CONNECT: 32 digital audio channels at 48kHz and 24 bits via the XLR connector
- USB PLAYER: 4 channels from the USB player (Type A port) on the front panel. Files must be uncompressed .wav audio.
- USER SIGNAL: signals that can be derived from different points in the signal flow of input channels, buses, main buses or matrix buses, or repatched SOURCES through any of the 24 user patches

When patching multiple adjacent channels, clicking on the “+1 AUTO” button automatically selects the following console channel for a quicker input assignment.



To clear a channel’s input, click on “NONE”.



The mono, stereo or mid-side configuration of each channel can be configured via the M, ST and M/S buttons.



Sources

When clicking on the SOURCES button, specific customization options for the SOURCES will show up. All the SOURCE groups are accessible via the dropdown menu at the top of the screen.

It is possible to rename the SOURCE, configure it as a mono, stereo or mid-side SOURCE, activate phantom power (by holding down the 48V button), invert the polarity, add an icon, change the SOURCE color, and add mute group tags so that the SOURCE is muted when the corresponding mute group is active. Signals grouped into stereo or mid-side configurations can be fed into a single channel on the console.

If the signals are not adjacent (for example, LOCAL IN 1 and 3) or belong to different SOURCE groups (for example, Local IN 1 and AUX 1), they can be grouped using USER PATCHES.

The USER PATCHES are found in the USER SIGNAL SOURCE group and labeled USR 25 through 48. After clicking on a user patch, the signal fed into it is assigned on the right of the screen. User patches can be configured as mono, stereo or mid-side and used as SOURCES for channels on the console.

Outputs

When clicking on the Outputs button, routing options for the outputs will show up. Any SOURCE can be routed to any output.



The left side of the screen will show the available digital and analog outputs. All output groups are accessible via the dropdown menu at the top of the screen.

The signal that will be fed into the selected output can be chosen on the right side of the screen. All the SOURCE groups are accessible via the dropdown menu at the top of the screen.

The output groups WLIVE REC and RECORDER control the routing for recording on two SD cards or on a USB flash drive connected to the front panel. Up to 64 channels can be recorded on the SD cards (32 on each card) or 4 channels on a USB flash drive. Up to 48 channels can be recorded on a computer connected via USB to the rear panel.

SETUP



General

The left side of the screen shows the console name which can be edited, its serial number, firmware version and the installed expansion card.

USB MSD ACCESS controls the content that will show up when connected to a computer via USB. Select WING OS to load software updates on the console. Select WING DATA to manage saved console show data (shows, snips, snaps, presets, clips). To disconnect the console from the computer or to return to audio playback via USB from the computer, eject the console as regularly done with a normal USB flash drive.

The time and date can be set on the CLOCK menu.

INIT CONSOLE is used to reset the console’s channels, aux, buses, main buses, matrix buses, SOURCES, outputs, DCAs, mute groups and effects settings. All items can be selected by clicking on ALL. Specific items can be selected by clicking on them. To clear the selection, click on NONE. The selected items’ settings will be reset upon clicking INIT.

Alternatively, the console can be reset by pressing and holding the CLR SOLO button on the Main Display while powering the console up.

Audio

The AUDIO CLOCK section controls the console’s sample rate (CLOCK RATE) and word CLOCK SOURCE (SYNC SOURCE) settings.

By clicking on the channel and aux bus grid below INPUT SELECT, it is possible to easily toggle between the MAIN and ALT input for all 40 channels and 8 aux buses.

PREFERENCES contains multiple muting and solo options.

Different solos can be set up as pre (PFL) or post fader (AFL).

USB AUDIO selects the number of channels available via the type-B USB connection on the rear panel from 2 to 48 channels.

AUTOMIX automatically regulates the level of multiple SOURCES so that the output level stays uniform. This is useful in situations where different speakers will be talking on stage at the same time, for example. Up to 16 channels can use automix (in the post-insert slot) in two groups (A/B).

SURFACE

This screen contains multiple options regarding the console surface’s lights, metering and scribbles.

REMOTE

Multiple console settings can be controlled via MIDI, either via a DIN-5 or a USB connection. The MIDI REMOTE CONTROL section determines which parameter will be controlled via which connection.

The HA REMOTE section controls the console’s remote control via the AES50 A, B and C ports.

The IP mode and address can be set up on the NETWORK section.

DAW

The WING console can be used as a DAW controller. The respective setup is available on the DAW screen. Presets for different DAWs can be loaded automatically via the dropdown menu.

For the console to function as a DAW controller, the REMOTE CONTROL button to the left of the custom controls must be pressed.

LIBRARY



The LIBRARY screen is the file manager for different types of media including .wav audio files, snapshots, snippets, and effect and channel presets saved on the console’s internal storage or on a USB flash drive connected to the front panel.

SNAP

The SNAP tab is used to manage snapshots that save the console’s channels, aux, buses, main buses, matrix buses, SOURCES, outputs, DCAs, mute groups and effects settings.

The content that can be saved includes channel customization, tags, patching, filters, time delay, channel strip settings, EQ, panning, sends, fader, mute and order of the processing in the channel.

The SAVE button saves all the console’s settings. SAVE+SCOPE allows the user to select specific content to be saved for specific channels. The NONE and ALL buttons allow a quicker selection of the desired content.

The snapshot will be saved either on the console’s internal storage or on the USB flash drive connected to the front panel, depending on which location is selected on the top left corner of the screen.



After changes have been made to the console’s settings, these can be saved to a preexisting snapshot by clicking on the desired snapshot and then clicking on UPDATE. If only specific channels or contents should be updated, click on PARTIAL UPDATE and select the desired settings.

To load a snapshot with or without a defined scope, click on LOAD. A snapshot will always store all the parameters but only recall the specified ones when SAVE+SCOPE is used. To edit the SCOPE of an existing snapshot, click on EDIT SCOPE. Specific settings can also be loaded from a complete snapshot with the PARTIAL LOAD button.

SNIP

Snippets can be used to recall more precise settings adjustments like specific processor changes in the channel strip. To select which settings will be stored in a snippet, click on the REC button and manually adjust the desired settings. The number of modified parameters will be displayed on screen. Make sure to click on STOP after all the changes have been made.

It is possible to add or remove parameters from a snippet using the ADD ITEMS and REMOVE ITEMS buttons.



GLOBAL

Any channel, bus, SOURCE, output, DCA, mute group or effect and its associated contents can be protected against being overridden when loading snapshots or snippets. To do so, click on the GLOBAL button on the top right-hand corner of the screen and specify what needs to be protected. Whenever a setting is protected, the lock icon will turn red.



CLIP

The WING console can play .wav files from previously copied from a computer to the internal storage via the WING DATA USB connection, a USB flash drive connected to the front panel or .wav recordings made by the console and stored on a USB flash drive or on up to two SD cards in the rear panel.

Clips can be selected on the left panel and played using the right panel.

WING and WING-BK Overview

EN

FX

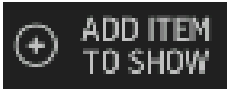
The effects loaded on the 16 slots of the EFFECTS screen will show up on the FX screen. The set up of the 16 slots can be stored and recalled.

CHAN

Individual channels can also be stored and recalled. All the channel settings will be saved when using this feature. Upon loading, only the selected configurations will be loaded.

SHOW

Snapshots, snippets, clips, FX setups and channel setups can be grouped and saved as Shows. To do so, go to the SHOW tab and click on CREATE. Navigate to the desired item on the internal storage or flash drive, make sure the SHOW tab is open and then click on the ADD ITEM TO SHOW button.



Click on the SAVE button in the SHOW tab. Items in a Show can be arranged in a specific order. The item order will be shown when the film icon is selected.



The items can be navigated using the SHOW CNTRL button on the center section of the console. PREV and NEXT select the items. GO triggers each item. GO+PREV and GO+NEXT select and trigger the items automatically.

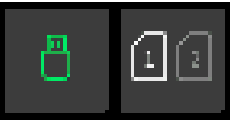
UTILITY



This button does not have its own screen, but rather works in conjunction with other screens. The function is context relative, so pressing the UTILITY button may bring up additional options or settings for configuration, depending on which screen is currently active.

7. Standalone recorders/players

The USB and SD recorders and their corresponding players can be accessed via the icons at the top of the main display.



USB Recorder



Up to 4 channels can be recorded on a flash drive connected to the front panel. The signals that feed these four channels are assigned via the output group RECORDER found in the OUTPUTS section of the of the ROUTING screen.

WING-LIVE SD Recorder



Up to 64 channels can be recorded on two SD cards in the WING-LIVE expansion card. 32 channels will be recorded on each card. The signals feeding each channel are assigned via the output group WLIVE REC on the OUTPUTS section of the ROUTING screen.

8. Firmware updates

The WING console firmware can be easily updated via USB. Download the firmware file from the product page on Behringer.com and follow these steps:

1. Open the SETUP/GENERAL page and click on WING OS.
2. Connect a USB cable to the rear panel port and to your computer.
3. A virtual drive will appear on your computer, similar to connecting a flash drive or external hard drive. Double click the drive to open.
4. Drag the new firmware file into the drive. Although WING always boots using the most recent firmware in that drive, it is recommended to delete older firmware files or move them to a subfolder.

If the console does not boot up normally, you can still update the firmware using this procedure:

1. With console powered off, connect a USB cable to the rear panel port and to your computer.
2. Press and hold the button below the main meter to the right of the Main Display, then power the console on.
3. An OS and DATA drive will appear on your computer, similar to connecting a flash drive or external hard drive. Double click a drive to open.
4. Drag the new firmware file into the OS drive.

Note: WING will always boot using the most recent firmware in that drive. After the file has transferred, eject the virtual drive. The console should reboot automatically with the new firmware installed. If it doesn't, power cycle the console manually.

WING and WING-BK Overview

9. Shortcuts

PURPOSE	ENTER MODE	EFFECT	EXIT
Deactivate Main Display touch control	Hold SETUP, ALT (unlabeled button) and CLR SOLO, until a small X is shown in the status bar of main display	No touch events will have any effect, while the small X is shown. The console will keep operating as usual otherwise. Leaving this mode will calibrate the touch interface and render it operational again.	Hold ALT and CLR SOLO until the X disappears
Hold ALT (unlabeled button) and CLR SOLO for > 1.5 s		Resets the touch panel (might help to temporarily fix ghost touch issues for some time)	
Touch UI > Ghost Click Test	Hold METERS and HOME for 5 s while powering the console up.		
OS-Drive > mount USB	Hold ALT (unlabeled button) while powering the console up (screen stays dark)	Console appears as two drives on your computer (WING OS for the console operating system, and WING DATA for snapshots, etc.).	Eject the drives on your computer
Shutdown and restart	Hold EFFECT and press HOME after initiating Shutdown from Setup screen	Console will shut down safely and restart automatically	
Surface >Test Mode	Hold ALT (unlabeled button) while powering the console up	Same as OS-Drive mode. Surface is in test mode until console boots up.	
Surface Lock	Hold the HOME button down for ~1.5 s	Locks the console surface, while audio and remote control keep working unaffected. Any combination of buttons (only those around the touch screen) that was held down while engaging the lock will be stored as "pass code" for unlocking. You will need to press the same combination of buttons when disengaging the Lock.	Hold HOME button for ~1.5 s again together with the "pass code" of buttons that were pressed while locking, OR power-cycle the console
Initialize console (only temp storage, no snapshots etc. will be erased)	Hold CLR SOLO while powering the console up	Same as using INITIALIZE (from the SETUP page) but before the console loads any saved state (in case the last loaded snapshot somehow crashes the console leading to a boot loop)	
Take screenshot	Hold CLR SOLO then press UTILITY	Stores a bmp of the current screen on your USB drive. A folder called 'screens' needs to be created in the root of the USB drive first.	
Bypass automatic load of startup files	Hold LIBRARY while powering the console up	Does not load STARTUP*.snap, STARTUP*.snip and STARTUP*.show files in the STARTUP directory during boot	
Configuring optional hardware, i.e. internal AoIP modules for Dante or WSG	Hold UTILITY for 5 s while powering on	Configuration dialog allows to specify the hardware option	

WING and WING-BK Descripción general

1. Introducción

Felicitaciones por adquirir la innovadora consola WING.

Lea esta guía de inicio rápido (QSG por sus siglas en inglés) para obtener una visión general de la funcionalidad de WING y visite behringer.com para ver videos tutoriales y guías.

Antes de comenzar

Le recomendamos que consulte behringer.com para actualizaciones de firmware, ya que nuevas funciones y correcciones de errores se lanzarán regularmente. Consulte el capítulo 8 de esta guía para obtener detalles sobre el proceso de actualización.

Nuestro equipo de desarrollo está ansioso por leer sus comentarios en ideas.behringer.com y sorprenderlo con nuevas mejoras y funciones.

Source y Channel: un nuevo enfoque de enrutamiento

WING ha introducido una nueva forma de etiquetar las fuentes de señal con nombres, íconos y colores junto con sus parámetros físicos. Las Sources (fuentes) de WING pueden ser enviadas a uno o varios canales para ser procesadas o enrutamiento a buses o buses principales. También se pueden conectar directamente a cualquier salida física cuando no se desea aplicar procesamiento, como en configuraciones de grabación, o al compartir audio con otra consola para mezclas independientes.

2. Sources, channels, buses y outputs

External Sources (fuentes externas)

Cualquier entrada de audio en la consola se llama Source. Una entrada puede ser una señal analógica a través de los conectores XLR o ¼" TRS en el panel trasero, o señales digitales a través de StageConnect, USB, AES50, tarjetas de expansión instaladas, etc.

Las Sources de WING incluyen la siguiente información:

- Características de identificación como nombre, color, icono y etiquetas
- Características físicas como ganancia, mute, inversión de fase y alimentación fantasma
- Configuración mono/estéreo/mid-side. Cada uno de los 48 canales de la consola pueden procesar señales mono o estéreo. Las señales estéreo analógicas y digitales pueden ser enviadas a un solo canal en la consola. Consulte el capítulo 6 – ROUTING para obtener más información.

Internal Sources (fuentes internas)

WING también cuenta con User Signals (señales de usuario), User Patches (parches de usuario) y dos osciladores que pueden ser usados de igual manera que cualquier fuente externa, pero en realidad son señales tomadas de otros lugares en el motor de audio de la consola.

2 Osciladores

Hay dos generadores de tonos de prueba mono independientes que pueden ser configurados para generar una onda sinusoidal, ruido rosa o ruido blanco. Se pueden enviar a cualquier canal o salida.

24 User Signals (señales de usuario)

Estas son señales derivadas de cualquiera de los 40 canales de entrada, 8 canales auxiliares, 16 buses, 8 matrices o 4 buses principales. Pueden ser tomadas del punto TAP, pre- o post-fader del canal respectivo y pueden llevar el canal izquierdo o derecho, o una suma de ambos.

24 User Patches (parches de usuario)

Estas también son señales tomadas directamente de cualquiera de las fuentes externas. Los User Patches le permiten crear combinaciones estéreo de señales de entrada que no pertenecen al mismo Source Group (grupo de fuentes). Las aplicaciones posibles son:

- Combinar dos señales de un Source Group distinto, en configuración estéreo o mid-side.
- Combinar señales no adyacentes en una configuración estéreo o mid-side.
- Aplicar una ganancia diferente a cada canal de una configuración estéreo o mid-side.
- Aplicar alimentación fantasma a un solo canal de una configuración estéreo o mid-side.

48 canales de entrada mono/estéreo

Los canales en WING permiten un procesamiento extremadamente potente y flexible del audio de cada Source antes de mezclarlos en buses o buses principales. Cada canal de entrada puede acomodar una fuente principal o alternativa. Pueden adoptar las propiedades de personalización de la Source y usar automáticamente su configuración mono o estéreo.

A diferencia de otras consolas, no es necesario vincular dos canales mono en un par estéreo; todos los canales pueden procesar señales mono o estéreo.

El audio del canal luego puede ser enviado a buses o buses principales para mezclarlo, o se puede derivar individualmente y enrutarlo directamente a las salidas.

16 buses estéreo y 4 buses principales estéreo

Los 16 buses se utilizan típicamente para el procesamiento de efectos a través de envíos, mezclas de monitores y la aplicación de procesamiento grupal a submezclas. Los buses pueden ser enviados a los 4 buses principales, a los primeros 8 buses o a las 8 matrices. Los 4 buses principales solo pueden enviarse a matrices o destinos de salida.

8 buses de matriz

Los buses de matriz tienen procesamiento completo y pueden ser enviados a cualquier destino de salida. A menudo se utilizan para submezclas o mezclas de zonas que necesitan procesamiento o alineación temporal. Los buses de matriz pueden ser alimentados por buses auxiliares o principales. También cuentan con dos entradas directas adicionales que pueden ser tomadas de cualquiera de los canales de entrada, o derivadas pre- o post-fader.

Los buses de matriz pueden utilizarse para crear buses mix-minus mediante la inversión de fase; es decir, restando las entradas directas de la mezcla. Esto se utiliza a menudo en situaciones de radiotransmisión, cuando un moderador debería escuchar todo menos su propia voz en la mezcla. Los buses de matriz también pueden redirigirse hacia los canales de entrada.

3. Descripciones del hardware

Botones VIEW



Al presionar uno de los botones VIEW, se cambiará la pantalla principal a una pantalla dedicada para la sección en la que se presionó el botón. La pantalla principal a menudo tendrá parámetros, opciones o información adicionales que no son accesibles desde el panel superior. Mientras estén activos, cada botón VIEW se iluminará en verde.

Algunos botones VIEW admiten una función de presionar y mantener que accede a una página de configuración adicional. Por ejemplo, mantener presionado cualquiera de los botones VIEW del banco de atenuadores se abrirá la pantalla de edición donde se puede reorganizar los canales y buses en las capas de atenuadores.

El botón VIEW para la sección de la tira de canal (channel strip) a la derecha de la Pantalla Principal actuará en combinación con los seis botones de procesamiento dentro de esa sección (Input, Filter, Gate, Comp e Insert). Estos actúan como accesos directos a las pantallas de procesamiento de canal.

Monitoreo/Talkback/USB



Un conector USB tipo A permite conectar una unidad flash directamente a la consola para guardar o cargar datos. Esto le permite hacer una copia de seguridad de sus archivos de show o cargar su configuración habitual en una consola WING alquilada.

Esta conexión USB permite la grabación y reproducción de archivos de audio WAV de dos o cuatro canales. El puerto también puede cargar un dispositivo portátil como un teléfono o una tableta. Las unidades flash conectadas al puerto USB se pueden desconectar cuando el indicador ACCESS se haya apagado.

Perillas dedicadas controlan el nivel de salida de audífonos y monitores de los buses MONITOR A y MONITOR B, respectivamente, encontrados en el grupo de origen "Monitor" en la pantalla de ROUTING. Ambos buses estéreo pueden enrutarse a cualquier salida física.

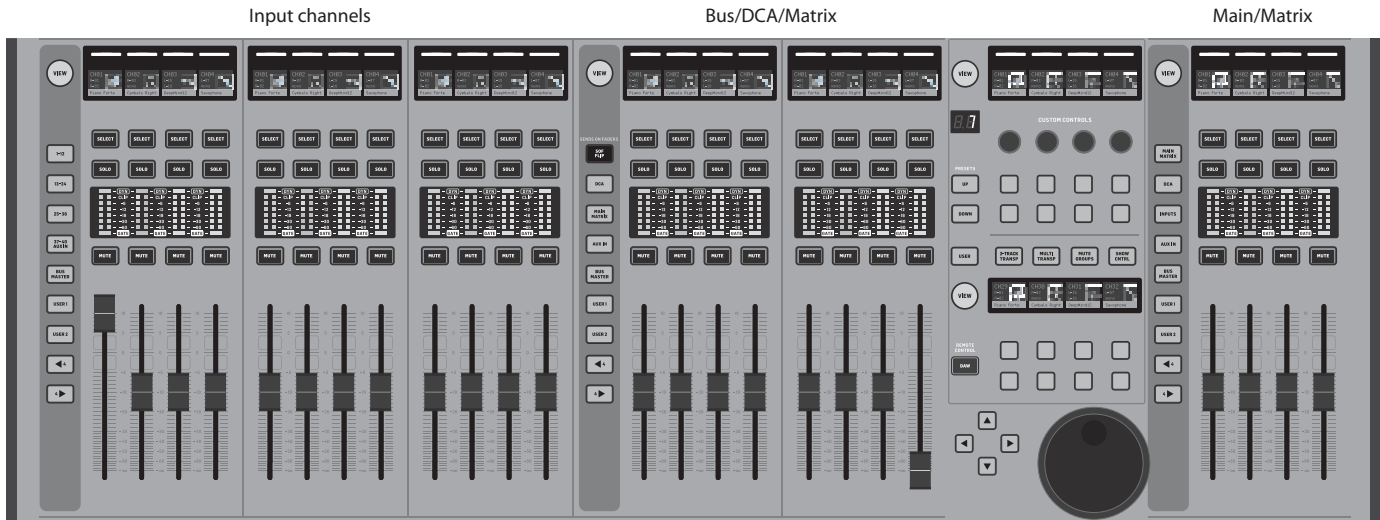
Al activar el botón DIM se reduce temporalmente el volumen de los monitores. El botón MONO suma la señal a mono. Al mantener presionado el botón DIM se silencia los monitores. Al mantener presionado el botón MONO se intercambian las señales del monitor izquierdo y derecho. Para usar los conectores de audífonos en la consola, las señales de monitor deben enrutarse a las salidas correspondientes. Estas se indican con un símbolo de audífonos en la página de enrutamiento de salida; es decir, Aux 7/8 para una consola WING estándar).

El nivel del micrófono de talkback se puede ajustar mediante la perilla TALK LEVEL y los botones TALK A y B envían la señal de talkback a diferentes destinos. Se puede utilizar el canal 40 o Aux 8 como el canal de procesamiento para la señal de talkback. Se puede aplicar procesamiento según sea necesario. Cualquier entrada puede asignarse al canal de talkback seleccionado.

Presione el botón VIEW para controlar la configuración de los monitores, ajustar la cantidad de atenuación DIM, configurar el enrutamiento para el micrófono de talkback y otros parámetros.

WING and WING-BK Descripción general

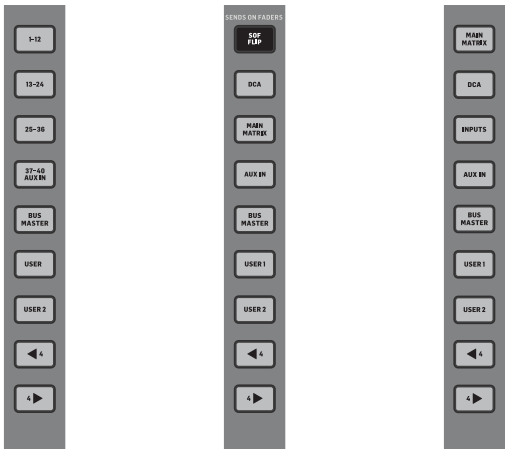
Secciones de atenuadores



WING tiene tres secciones de atenuadores, cada una con sus propios botones de bancos. Los 12 atenuadores del lado izquierdo de la consola se usan comúnmente para los canales de entrada. Los ocho faders en el centro controlan buses y DCAs; y los cuatro atenuadores del lado derecho suelen reservarse para buses principales, buses de matriz o los canales de entrada seleccionados.

Sin embargo, cada banco puede ser configurado según las necesidades del usuario. Para acceder a la configuración del banco de faders, mantenga presionado el botón VIEW para una de las secciones de atenuadores.

Botones de capa/banco



Seleccionar diferentes bancos de atenuadores traerá un nuevo conjunto de canales a la sección de atenuadores asociada. Si un banco particular excede la cantidad de atenuadores físicos disponibles en una sección, las flechas de desplazamiento funcionarán en bloques de cuatro (o 12 u 8, según la configuración) canales para acceder a los restantes. Cada sección de atenuadores también tiene dos bancos personalizables. Todos los atenuadores en todos los bancos pueden asignarse a cualquier canal/bus/bus principal/matriz y a muchas otras funciones y parámetros.

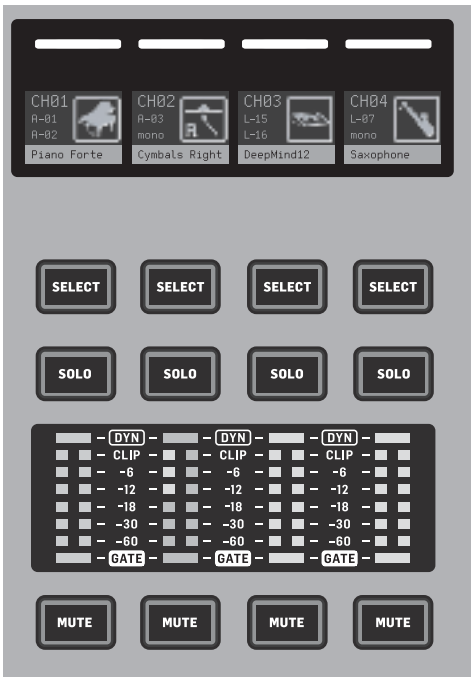
Sends on Faders (envíos en atenuadores, SOF por sus siglas en inglés) está disponible para ajustar rápidamente los niveles de envío del canal a un bus específico.

- Presione el botón SOF FLIP para activar Sends on Faders. Los botones de MUTE en todos los envíos (mostrados en los canales de entrada) están activos por defecto para proteger los buses en modo de subgrupo. Debe desactivar MUTE en los canales para enviarlos al bus seleccionado.

- Asegúrese de que el botón BUS MASTER esté encendido en la sección de faders de bus, luego presione uno de los botones SELECT para identificar el bus al que se enviarán las señales de canal.
- Suba los atenuadores de canal de entrada para cada uno de los canales que deben enviarse a ese bus, navegando a través de los diferentes bancos de entrada si es necesario.
- Sends on Faders también funciona en la dirección opuesta al tener un canal seleccionado mientras SoF está activo. Los atenuadores de la sección de buses controlan el nivel de envío del canal seleccionado al bus correspondiente.
- Cuando se selecciona el 'MODO ALTERNATIVO SOF' en la sección de configuración/superficie, Sends on Fader se habilitará al mantenr presionado un botón SELECT de canal o bus.

Desactive el botón SOF FLIP cuando desee volver a la mezcla normal.

Scribble strip, medidores, SELECT



Cada canal tiene una pantalla de visualización miniatura llamada scribble strip o tira de notas. Esta indicará información sobre el número actual de canal/bus, nombre e ícono para identificar rápidamente qué canal está controlado actualmente por el atenuador y los botones asociados.

Una barra de color encima de la tira de notas permite una identificación visual rápida de grupos de canales relacionados. Los detalles de la tira de notas y las opciones de la barra de color se pueden editar en la pantalla HOME del canal seleccionado, en la pestaña ICON/COLOR.

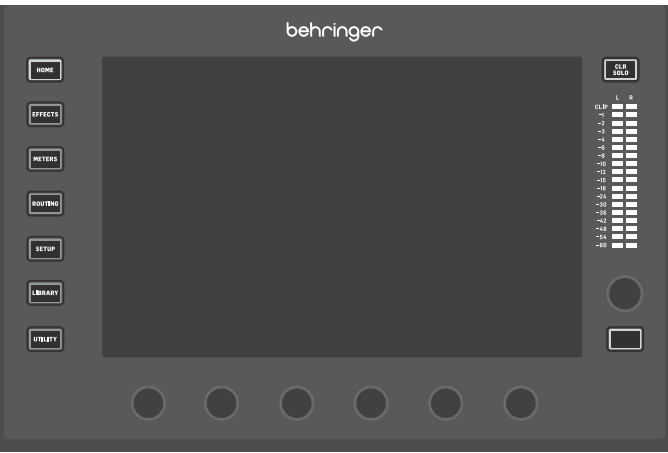
La fuente de señal del canal también puede indicarse en la tira de notas cuando está habilitada (SETUP>SURFACE>SHOW SOURCE ON SCRIBBLE).

Al presionar el botón SELECT se dirige el enfoque de control de la pantalla principal y la sección Channel Strip a ese canal o bus. Solo un botón SELECT puede estar activo en cualquier momento. Al presionar SELECT nuevamente (cuando el canal ya está seleccionado) se devolverá la visualización a la página principal del canal o a la página del punto de inserción de un bus (SETUP>SURFACE>SEL DBL CLICK) para ajustar rápidamente los parámetros del canal o inserción/efecto.

El botón SOLO aislará ese canal para monitoreo, junto con cualquier otro canal o bus que esté en solo. El botón MUTE silencia el canal actualmente asignado a esa tira.

Los medidores estéreo de nivel indican el nivel de entrada, desde -60 dB hasta el punto de clip. El LED de DYNAMICS se encenderá cada vez que se supere el umbral del procesador dinámico, activando el compresor/expansor. Del mismo modo, el LED de GATE se encenderá cada vez que la señal de entrada caiga por debajo del umbral de la compuerta de ruido.

Pantalla Principal

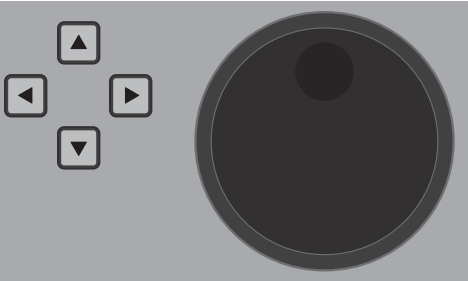


La mayoría de los controles de WING se pueden editar a través de la pantalla principal táctil de 10". Los siete botones a la izquierda de la pantalla y los botones VIEW ubicados en cada sección principal del panel superior permiten acceder a diferentes pantallas de configuración. Una descripción general de cada pantalla se presenta en el capítulo 6.

Los seis botones debajo de la pantalla permiten ajustar los parámetros de los elementos mostrados en la parte inferior de la pantalla actual. Estos son botones táctiles sensibles que resaltarán elementos en la pantalla tan pronto como se toque el botón asociado. Un séptimo botón adicional a la derecha de la pantalla se puede usar para control dependiente del contexto al tocar primero un elemento en la pantalla principal, lo que permite ajustes más precisos en comparación con mover perillas o faders virtuales. Un botón multipropósito debajo del séptimo botón funciona de manera similar dependiendo de la pantalla actual. Por ejemplo, se puede usar para indicar el tempo cuando se editan efectos de delay.

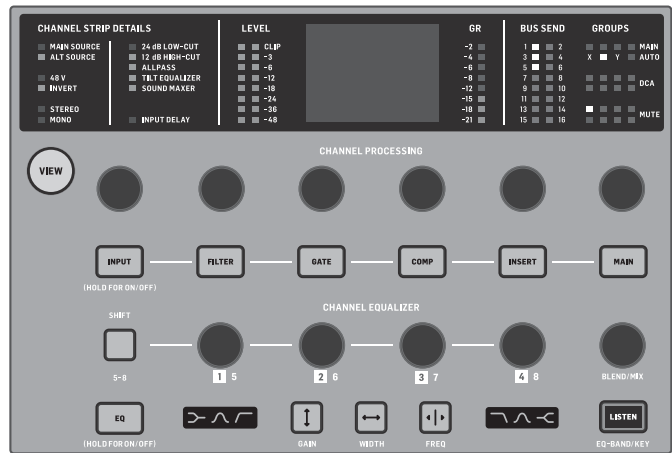
El medidor estéreo principal mostrará los niveles del bus principal o del bus solo. El botón CLR SOLO liberará todos los canales y buses que estén activos en el bus solo.

Las flechas de navegación y la rueda de valores/scrub realizan funciones relacionadas con el control de DAW, así como con las grabadoras y los reproductores USB y SD. La rueda también puede hacer ajustes finos de los valores de los parámetros asignados en la capa de usuario de los CUSTOM CONTROLS mientras se presionan los botones respectivos. Cuando se selecciona 'USE CRSR/WHEEL FOR PARAMETERS' en SETUP>GENERAL, los parámetros en pantalla pueden seleccionarse con los botones del cursor mientras sus valores pueden ajustarse con la rueda.



WING and WING-BK Descripción general

Sección Channel Strip



La franja de canal (Channel Strip) proporciona acceso rápido a los parámetros principales del canal seleccionado actualmente. Una pantalla de visualización proporciona detalles de edición dedicados para el parámetro que se está ajustando. Los indicadores LED que muestran la configuración de entrada, asignaciones de bus y grupo, y la medición de nivel siempre son visibles para mayor comodidad.

Cada uno de los siete bloques de edición de canal (incluido el ecualizador) puede abrirse en la pantalla de edición presionando el botón asociado o tocando el botón de codificador capacitivo directamente arriba. Mantenga presionado el botón para activar o desactivar la función.

Al presionar el botón VIEW se abrirá la pantalla principal del canal seleccionado en la pantalla principal.

Una vez que un bloque está activo, al presionar el botón nuevamente se desplazarán los parámetros. Pequeños puntos en la esquina inferior derecha de la pantalla indican cuántos parámetros pueden ser navegados. El botón asociado puede usarse para ajustes.

Varios parámetros pueden navegarse al presionar repetidamente el botón de bloque.

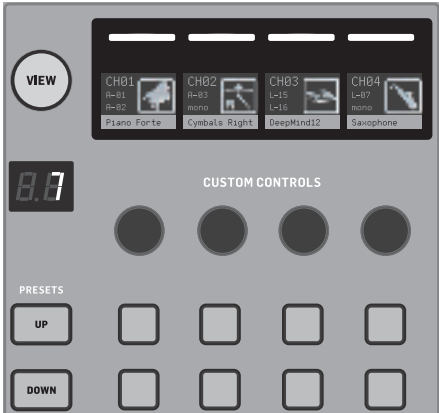
Una sección de ecualización (EQ) adicional tiene controles dedicados para ajustar hasta seis bandas de para canales de entrada y ocho bandas para buses. Active el bloque EQ al mantener presionado el botón EQ. Luego toque una de las 4 perillas para seleccionar una banda. Presione el botón SHIFT una vez para acceder a los filtros low shelving y high shelving o a las bandas adicionales si está editando un EQ de bus. Los botones GAIN, WIDTH y FREQ seleccionan qué elemento de la banda actual se ajustará con la perilla. Presione el botón LISTEN en la esquina inferior derecha para monitorear la banda de EQ de manera aislada. La perilla BLEND/MIX actúa como un control dry/wet (señal no procesada/señal procesada) para el bloque de EQ. Cuando este valor supera el 100%, se intensifica la ecualización actual, ya que modifica la ganancia de cada banda según el porcentaje establecido por el usuario.

Sección de cuatro canales



La sección de edición sobre el banco de atenuadores del lado derecho ofrece un conjunto especial de controles. Estos pueden ser parámetros como ganancia, paneo, filtros o envíos de bus. Al presionar uno de los ocho botones se activan los cuatro botones y cuatro perillas para controlar las propiedades del canal sin seleccionarlo para la edición. Esto hace que la sección de cuatro canales sea independiente de la superficie de control principal, y permitiría que un segundo usuario trabaje en la consola al mismo tiempo. Los controles F1-F3 también pueden asignarse a cualquier función de control personalizada cuando se habilitan en SETUP>SURFACE.

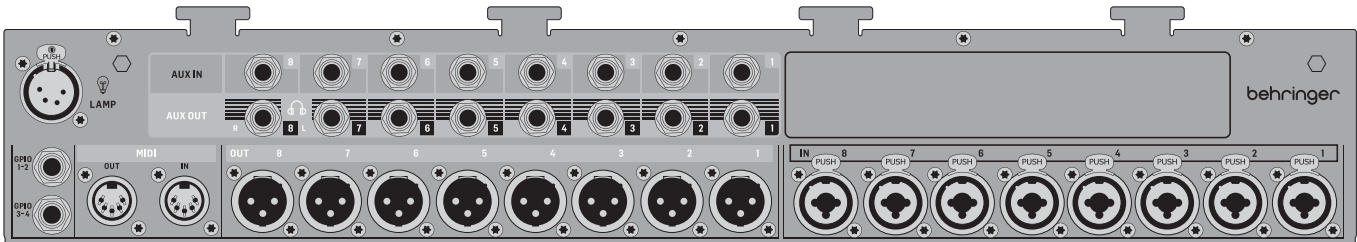
4. Controles personalizados



La sección CUSTOM CONTROLS permite asignar hasta cuatro perillas y ocho botones a elementos específicos que deben estar siempre disponibles, independientemente del enfoque de la pantalla principal. También pueden establecerse configuraciones preestablecidas para adaptarse a diferentes configuraciones, lugares, operadores, etc. Presione el botón VIEW para asignar funciones a los controles, optimizar las tiras de escritura o restablecer los controles.

5. Panel trasero

E/S analógicas, MIDI y GPIO

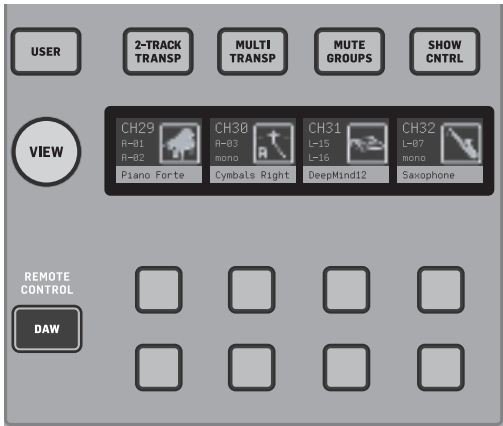


Las conexiones analógicas del panel trasero incluyen 8 preamplificadores Midas PRO, 8 salidas XLR, 8 conectores de entrada auxiliar balanceados ¼" TRS y 8 conectores de salida auxiliar balanceados ¼" TRS.

Un conector para lámpara acepta una luz estándar de 12 V.

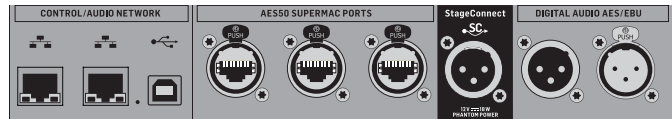
Los conectores MIDI IN y OUT de 5 pines permiten el control MIDI externo, y un par de conectores TRS de ¼" para hasta cuatro GPIO permiten comandos básicos de entrada y salida.

La parte inferior de la sección de CUSTOM CONTROLS permite acceder rápidamente a diferentes categorías. Presione el botón VIEW para configurar cada una de ellas. Ofrece una combinación de botones asignables por el usuario y botones preconfigurados para controlar la grabadora USB, la grabadora WING-LIVE (tarjeta SD), los grupos mute y el control de Show.



WING and WING-BK Descripción general

ETHERNET/AES50/Control/StageConnect



Un par de puertos Ethernet permiten configurar una red a través de un enrutador para control por cable o de manera inalámbrica con las aplicaciones de control en una computadora o un dispositivo móvil.

La consola también puede conectarse a una computadora a través del conector USB tipo B para los siguientes usos:

- Interfaz de audio de 48 entradas/48 salidas. El controlador ASIO correspondiente puede descargarse de behringer.com.
- Controlador MIDI de DAW
- Actualizaciones de firmware
- Intercambio de datos

Tres puertos AES50 proporcionan hasta 48 canales de entrada y 48 de salida hacia y desde stage boxes digitales, garantizando una alta cantidad canales y permitiendo el enrutamiento hacia y desde múltiples ubicaciones. WING es compatible con todas las mezcladoras y stage boxes de la serie X32.

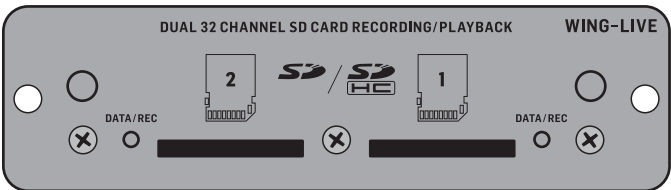
Todas las conexiones AES50 entre WING y cajas de escenario deben tener:

- Cables CAT-5e blindados
- Terminaciones Ethercon
- Longitud máxima de 80 metros

StageConnect transmite hasta 32 canales de entrada o salida de audio digital a través de un cable XLR balanceado estándar (110 Ω de impedancia, se recomienda cable DMX). La interfaz admite diferentes configuraciones de bus de canales de entrada y salida y utiliza audio PCM digital sin comprimir a 44.1/48 kHz y resolución de 24 bits. StageConnect fue desarrollado para conexiones flexibles en el escenario o hacia un rack lateral y admite una amplia gama de aplicaciones con latencia menor a un milisegundo.

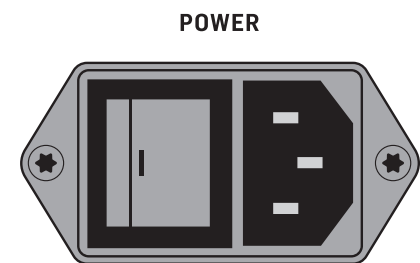
Las conexiones de entrada y salida estéreo AES3 (AES/EBU) pueden realizarse a través de cables XLR.

Ranura de expansión



La consola WING incluye una tarjeta WING-LIVE, que permite grabar hasta 64 canales de audio de 48 kHz/32 bits en un par de tarjetas SD o SDHC. Es posible instalar tarjetas de expansión para otros protocolos como Dante, MADI y SoundGrid.

Potencia



Conecte el cable IEC incluido.

6. Pantallas principales

La mayoría de las funciones avanzadas de edición y control se realizan en la pantalla principal. Las pantallas pueden navegarse mediante los siete botones a la izquierda de la pantalla, o mediante los botones VIEW en cada sección del panel superior.

Hay seis pantallas accesibles mediante los botones junto a la pantalla principal:

- HOME (Inicio)
- EFFECTS (Efectos)
- METERS (Medidores)
- ROUTING (Enrutamiento)
- SETUP (Configuración)
- LIBRARY (Biblioteca)

Tenga en cuenta que el botón UTILITY no tiene una pantalla específica relacionada con él.

Una barra de estado en la parte superior de la pantalla muestra el nombre del canal, el reloj y las alertas. Esto también permite el acceso constante a los controles de la tarjeta SD, al menú de configuración, a las funciones de la biblioteca y otras herramientas.

HOME (Inicio)

HOME (Inicio)



La pantalla muestra por defecto una vista general del canal seleccionado. Esta pantalla permite ajustar parámetros básicos como paneo y nivel, pero principalmente proporciona un punto de partida para acceder a bloques de procesamiento importantes como EQ y procesamiento dinámico.



La secuencia de procesamiento de las secciones de compuerta de ruido, procesamiento dinámico, EQ e inserción, así como el punto de inserción para el envío a los 16 buses, puede ajustarse al dar clic en el ícono de llave en la esquina inferior izquierda de la pantalla de HOME y arrastrando los bloques.

INPUT (Entrada)

La pantalla INPUT aparece en segundo lugar en la columna izquierda. Aquí se selecciona la fuente principal y alternativa asignada al canal actual. Las señales pueden configurarse como mono, estéreo o mid-side con los botones M, ST y M/S.



La pantalla FILTER también forma parte de esta sección, lo que permite opciones de filtrado como corte de bajos, corte de altos y opciones de filtrado avanzado tilt y filtro all-pass para la alineación de fase.

Finalmente, el control DELAY (POST) controla el retraso aplicado a la señal de salida del canal. Este retraso es necesario, por ejemplo, para las señales que alimentan altavoces más alejados del sistema de refuerzo de sonido principal.

GATE (Compuerta)

La pantalla GATE aparece en tercer lugar en la columna izquierda. El bloque se establece por defecto como una compuerta de ruido simple con parámetros comunes como umbral y relación, aunque se pueden cargar otros procesadores en el menú Gate Model. El nombre de este bloque cambiará para reflejar el modelo elegido.

EQ (Ecualización)

El bloque EQ se establece por defecto como un ecualizador paramétrico completo de 6 bandas para canales de entrada, y un ecualizador paramétrico completo de 8 bandas para buses. Es posible seleccionar una variedad de modelos de EQ digital y emulaciones de ecualizadores analógicos desde el menú EQ Model.

DYNAMICS (Dinámicas)

El bloque de procesamiento dinámico ofrece una amplia selección de compresores digitales y emulaciones de limitadores y expanders analógicos.

PRE FADER INSERT (Inserción Pre-Fader)

Efectos internos o externos cargados en uno de los 16 espacios de FX se pueden insertar en el canal. La inserción de efectos se puede ubicar antes o después de los bloques de Gate, EQ y/o procesadores dinámicos, pero la inserción siempre se realiza antes del atenuador del canal.

POST FADER INSERT (Inserción Post-Fader)

La segunda inserción se fija después del atenuador y después del procesamiento. Se puede utilizar para agregar procesamiento de efectos, o para controlar el nivel del canal mediante uno de los dos grupos de auto mix que aplican ganancia automática a los canales asignados.

MAIN (Principal)

La pantalla permite ajustar el nivel de envío a cada uno de los cuatro buses principales junto con el ancho estéreo, el paneo y el nivel del fader del canal.

WING and WING-BK Descripción general

BUS SENDS (Envíos a buses)

La última pantalla en la columna izquierda permite ajustar los niveles de envío a los 16 buses. El punto de inserción para cada envío se puede configurar utilizando el menú desplegable en la esquina superior izquierda, o haciendo clic en el ícono de llave en la pantalla de HOME y moviendo el Tap. Un ecualizador de tres bandas está disponible para la señal enviada desde el punto de inserción a los 16 buses.



Las pantallas HOME tienen una apariencia similar cuando se selecciona un bus, bus principal o canal de matriz, excepto que no hay bloque GATE disponible y solo se puede ajustar el trim. En la pantalla INPUT, el envío de bus puede configurarse como pre-fader (según la configuración del punto de inserción) o post-fader si se utilizarán para monitoreo o envíos de efectos, o a subgrupo si los canales se enrutan al bus para procesamiento común, antes de la mezcla principal.

EFFECTS (Efectos)



La pantalla EFFECTS controla todos los aspectos de los procesadores de efectos. Los usuarios pueden seleccionar entre una amplia colección de emulaciones virtuales de procesadores analógicos, configurar el enrutamiento, ajustar parámetros y monitorear niveles.

Los ocho espacios de PREMIUM FX pueden acomodar cualquier dispositivo (FX1-8, STD y categorías CH). Los espacios de STANDARD FX pueden acomodar efectos de las categorías STD y CH. Tenga en cuenta que la categoría CH contiene dispositivos de cuatro canales que integran tres dispositivos de efecto en un solo espacio, y un dispositivo de masterización que integra cuatro.

Se pueden cargar hasta 16 dispositivos en los espacios de la pantalla EFFECTS. Estos dispositivos luego se pueden cargar como puntos de inserción. Las emulaciones analógicas y los efectos digitales disponibles en las secciones GATE, COMP e INS de cada canal se cargan directamente en cada canal y no en los 16 espacios de las pantallas EFFECTS.

Los efectos generalmente se aplican a los canales de una de dos formas: a través de envíos a buses o mediante puntos de inserción. Los efectos de tiempo, como la reverberación y el delay, generalmente se configuran a través de envíos a buses, mientras que el procesamiento dinámico generalmente se configura a través de puntos de inserción.

Efectos en envíos de buses

Para configurar un efecto a través de un envío de bus, uno o varios canales de entrada se envían a un bus. Hay varias formas de lograr esto. Una es seleccionar el canal al que se agregará el efecto. Presione los botones BUS MASTER y SOF FLIP en la sección central de faders. Los niveles de envío desde el canal seleccionado a los primeros ocho buses se mostrarán en la sección central de faders. Para activar un envío, desactive mute en el canal deseado y ajuste el fader respectivo al nivel de envío deseado.

Alternativamente, si se selecciona un canal correspondiente a un bus en la sección central, la sección izquierda de la consola mostrará el nivel de envío de cada canal de entrada al bus seleccionado.

Presione nuevamente el botón SOF FLIP para salir.

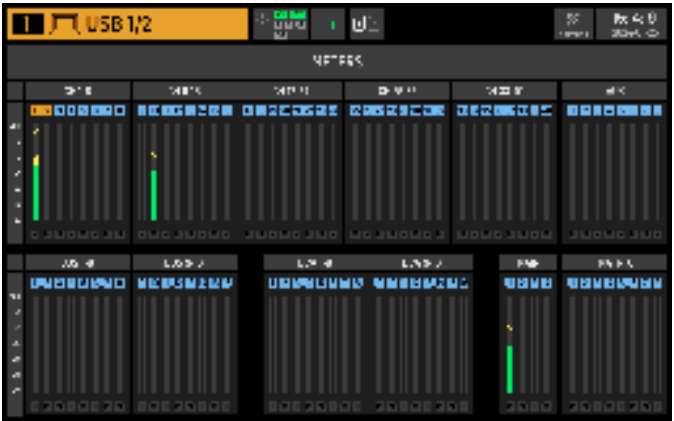
El punto de inserción en el canal que aloja el bus se utiliza para cargar el efecto deseado. Asegúrese de que este canal esté enrutado al bus principal. Al variar el nivel de la señal enviada al bus, se puede lograr la cantidad deseada de señal de efecto “wet” para cada canal de entrada.

Efectos como puntos de inserción

Para configurar un efecto a través de un punto de inserción, toque uno de los bloques INS en la columna izquierda del canal de entrada deseado y asigne un procesador de efectos que haya sido cargado previamente en uno de los 16 slots en la pantalla EFFECTS.

Cuando se encuentra en la pantalla de HOME de un canal de entrada, hacer clic en el ícono de la llave permitirá reorganizar la posición del primer punto de inserción, así como las secciones de GATE, COMP y EQ, arrastrando los bloques amarillos.

METERS (Medidores)



La pantalla METERS muestra medidores de nivel y los indicadores de mute para todas las rutas de señal en la consola. Los medidores de nivel están agrupados de la siguiente manera: 40 canales de entrada, 8 canales auxiliares, 16 buses (auxiliares), 16 DCAs, 4 buses principales y 8 buses de matriz.

Esta pantalla también ofrece un acceso rápido para ampliar cualquier grupo de canales mencionado anteriormente para control o edición, simplemente tocándolo.

ROUTING (Enrutamiento)



WING permite opciones de enrutamiento flexibles: cada fuente puede enviarse a cada canal o salida física. La asignación de fuentes y salidas se configura en la pantalla de ROUTING.

Los mismos cambios también pueden hacerse en la sección INPUT de cada canal dentro de la pantalla de HOME.

Canales

Tres botones en la esquina superior derecha de la pantalla seleccionan los canales, entradas físicas o salidas para la edición. El primer botón controla la configuración del canal.



El menú "CHANNEL INPUT" controla si se configura la entrada principal o alternativa del canal. Esto sigue el concepto de una consola inline, donde un solo canal puede tener dos entradas conectadas permanentemente y pueden cambiarse según las necesidades del usuario.



Antes de editar, se debe hacer clic en el ícono de desbloqueo. Cuando está iluminado en verde, la edición está disponible. Cuando está iluminado en rojo, la edición está bloqueada.



La mitad izquierda de la pantalla mostrará los 40 canales de entrada y 8 buses auxiliares. La mitad derecha de la pantalla mostrará las fuentes disponibles que se pueden enrutar a los canales de la izquierda.

Después de hacer clic en el canal deseado, en la mitad derecha de la pantalla se puede elegir la fuente que alimentará ese canal. Al hacer clic en el menú desplegable “SOURCE GROUP”, puede elegir entre las siguientes fuentes físicas en el panel trasero de la consola o buses:

- LOCAL IN: ocho entradas físicas de micrófono
- AUX IN: ocho entradas de línea auxiliares físicas
- AES/EBU IN: dos entradas digitales AES/EBU
- AES50A/AES50B/AES50C: tres puertos AES50
- USB AUDIO: la consola puede utilizarse como interfaz USB con 48 canales de entrada y salida.
- EXP CARD: hasta 64 entradas dependiendo de las tarjetas de expansión instaladas.
- MODULE: hasta 64 entradas a través de tarjetas DANTE y SoundGrid
- BUS: cada uno de los 16 buses (estéreo)
- MAIN: cada uno de los 4 buses principales (estéreo)
- MATRIX: cada uno de los 8 buses de matriz (estéreo)
- OSCILLATOR: dos osciladores de ruido blanco, ruido rosa u onda sinusoidal
- STAGE CONNECT: 32 canales de audio digital a 48kHz y 24 bits a través del conector XLR
- USB PLAYER: 4 canales del reproductor USB (puerto tipo A) en el panel frontal. Los archivos deben ser de audio .wav sin comprimir.
- USER SIGNAL: señales que pueden derivarse de diferentes puntos en el flujo de señal de los canales de entrada, buses, buses principales o buses de matriz, o fuentes conectadas a través de cualquiera de los 24 parches de usuario.

Al parchear múltiples canales adyacentes, hacer clic en el botón “+1 AUTO” selecciona automáticamente el siguiente canal de la consola para una asignación de entradas más rápida.



Para borrar la entrada de un canal, haga clic en “NONE”.



La configuración mono, estéreo o mid-side de cada canal se puede elegir mediante los botones M, ST y M/S.



Sources (Fuentes)

Al hacer clic en el botón Sources, aparecerán opciones de personalización específicas para las fuentes. Todos los grupos de fuentes son accesibles a través del menú desplegable en la parte superior de la pantalla.

Es posible renombrar la fuente, configurarla como una fuente mono, estéreo o mid-side, activar la alimentación fantasma (manteniendo presionado el botón 48V), invertir la polaridad, agregar un ícono, cambiar el color de la fuente y agregar etiquetas de grupos de mute para que la fuente se silencie cuando el grupo correspondiente esté activo. Las señales agrupadas en configuraciones estéreo o mid-side pueden alimentarse en un solo canal en la consola.

WING and WING-BK Descripción general

Si las señales no son adyacentes (por ejemplo, LOCAL IN 1 y 3) o pertenecen a diferentes grupos de fuentes (por ejemplo, Local IN 1 y AUX 1), pueden agruparse utilizando USER PATCHES.

Los USER PATCHES se encuentran en el grupo de fuentes USER SIGNAL y están etiquetados como USR 25 a 48. Después de hacer clic en un parche de usuario, la señal que lo alimenta se asigna en el lado derecho de la pantalla. Los parches de usuario pueden ser mono, estéreo o mid-side y utilizarse como fuentes para los canales en la consola.

Salidas



Al hacer clic en el botón Outputs, aparecerán opciones de enrutamiento para las salidas. Cualquier fuente puede ser enrutada a cualquier salida.

El lado izquierdo de la pantalla mostrará las salidas digitales y analógicas disponibles. Todos los grupos de salidas son accesibles a través del menú desplegable en la parte superior de la pantalla.

La señal que se alimentará en la salida seleccionada se puede elegir en el lado derecho de la pantalla. Todos los grupos de fuentes (SOURCE GROUP) son accesibles a través del menú desplegable en la parte superior de la pantalla.

Los grupos de salidas WLIVE REC y RECORDER controlan el enrutamiento para la grabación en dos tarjetas SD o en una unidad flash USB conectada al panel frontal. Se pueden grabar hasta 64 canales en las tarjetas SD (32 en cada tarjeta) o 4 canales en una unidad flash USB. Se pueden grabar hasta 48 canales en una computadora conectada a través de USB al panel trasero.

SETUP (CONFIGURACIÓN)



General

El lado izquierdo de la pantalla muestra el nombre editable de la consola, su número de serie, versión del firmware y la tarjeta de expansión instalada. USB MSD ACCESS controla el contenido que aparecerá al conectar la consola a una computadora mediante USB. Seleccione WING OS para cargar actualizaciones de software en la consola. Seleccione WING DATA para gestionar los datos guardados de los espectáculos de la consola (espectáculos, recortes, instantáneas, ajustes preestablecidos, clips). Para desconectar la consola de la computadora o volver a la reproducción de audio a través de USB desde la computadora, expulse la consola como se hace regularmente con una unidad flash USB normal.

La hora y la fecha pueden configurarse en el menú CLOCK.

INIT CONSOLE se utiliza para restablecer los ajustes de canales, auxiliares, buses, buses principales, buses de matriz, fuentes, salidas, DCAs, grupos de mute y efectos. Todos los elementos pueden ser seleccionados al hacer clic en ALL. Elementos específicos pueden ser seleccionados al hacer clic en ellos. Para borrar la selección, haga clic en NONE. Los ajustes de los elementos seleccionados se restablecerán al hacer clic en INIT.

Alternativamente, la consola puede ser reestablecida al mantener presionado el botón CLR SOLO en la pantalla principal mientras se enciende la consola.

Audio

La sección AUDIO CLOCK controla la frecuencia de muestreo (CLOCK RATE) y la fuente de sincronización (SYNC SOURCE) de la consola.

Al hacer clic en la cuadrícula de canales y buses auxiliares debajo de INPUT SELECT, es posible alternar fácilmente entre la entrada MAIN y ALT para los 40 canales y 8 buses auxiliares.

PREFERENCES contiene múltiples opciones de mute y solo.

Diferentes solos como pre (PFL) o post fader (AFL) pueden ser configurados.

USB AUDIO selecciona el número de canales disponibles a través de la conexión USB tipo B en el panel trasero de 2 a 48 canales.

AUTOMIX regula automáticamente el nivel de múltiples fuentes para que el nivel de salida se mantenga uniforme. Esto es útil, por ejemplo, en situaciones donde diferentes oradores hablarán en el escenario al mismo tiempo. Hasta 16 canales pueden usar AUTOMIX (en la ranura post-insert) en dos grupos (A/B).

SURFACE (Superficie)

Esta pantalla contiene múltiples opciones relacionadas con la iluminación de los controles de la consola, medidores y tiras de notas de la consola.

REMOTE (Remoto)

Múltiples ajustes de la consola pueden ser controlados a través de MIDI, ya sea mediante una conexión DIN-5 o USB. La sección MIDI REMOTE CONTROL determina qué parámetro se controlará mediante qué conexión.

La sección HA REMOTE configura el control remoto de la consola a través de los puertos AES50 A, B y C.

El modo IP y la dirección pueden configurarse en la sección NETWORK.

DAW

La consola WING se puede utilizar como controlador de DAW. La configuración respectiva está disponible en la pantalla DAW. Los ajustes predefinidos para diferentes DAW pueden ser cargados automáticamente a través del menú desplegable.

Para que la consola funcione como controlador de DAW, se debe presionar el botón REMOTE CONTROL a la izquierda de la sección CUSTOM CONTROLS.

LIBRARY (Librería)



La pantalla LIBRARY es el gestor de diferentes tipos de archivos, incluidos archivos de audio .wav, snapshots, snippets y preajustes de efectos y canales guardados en el almacenamiento interno de la consola o en una unidad flash USB conectada al panel frontal.

SNAP

La pestaña SNAP se utiliza para gestionar snapshots que guardan los ajustes de canales, auxiliares, buses, buses principales, buses de matriz, fuentes, salidas, DCAs, grupos de mute y efectos de la consola.

El contenido que se puede guardar incluye personalización de canal, etiquetas, parcheo, filtros, retraso de tiempo, ajustes del canal, EQ, paneo, envíos, atenuador, mute y orden del procesamiento en el canal.

El botón SAVE guarda todos los ajustes de la consola. SAVE+SCOPE permite al usuario seleccionar contenido específico para ser guardado para canales específicos. Los botones NONE y ALL permiten una selección más rápida del contenido deseado.

El snapshot se guardará en el almacenamiento interno de la consola o en la unidad flash USB conectada al panel frontal, dependiendo de qué ubicación se seleccione en la esquina superior izquierda de la pantalla.



Después de que se hayan realizado cambios en los ajustes de la consola, estos se pueden guardar en un snapshot preexistente haciendo clic en el snapshot deseado y luego haciendo clic en UPDATE. Si solo se deben actualizar canales o contenidos específicos, haga clic en PARTIAL UPDATE y seleccione los ajustes deseados.

Para cargar un snapshot, haga clic en LOAD. Un snapshot siempre almacenará todos los parámetros, pero solo recuperará los especificados cuando se utilice SAVE+SCOPE. Para editar los parámetros por recuperar (SCOPE) de un snapshot existente, haga clic en EDIT SCOPE. Los ajustes específicos también se pueden cargar desde un snapshot completo con el botón PARTIAL LOAD.

SNIP

Los snippets pueden utilizarse para recuperar ajustes de configuración más precisos, como cambios en un procesador en el canal. Para seleccionar qué ajustes se guardarán en un fragmento, haga clic en el botón REC y ajuste manualmente los parámetros deseados. El número de parámetros modificados se mostrará en la pantalla. Asegúrese de hacer clic en STOP después de que se hayan realizado todos los cambios.

Es posible agregar o eliminar parámetros de un snippet utilizando los botones ADD ITEMS y REMOVE ITEMS.



GLOBAL

Los ajustes de cualquier canal, bus, fuente, salida, DCA, grupo de mute o efecto y sus contenidos asociados pueden protegerse contra cambios al cargar snapshots o snippets. Para hacerlo, haga clic en el botón GLOBAL en la esquina superior derecha de la pantalla y especifique qué necesita ser protegido. Cuando un ajuste está protegido, el ícono de bloqueo se volverá rojo.



CLIP

La consola WING puede reproducir archivos .wav previamente copiados desde una computadora al almacenamiento interno a través de la conexión USB WING DATA, una unidad flash USB conectada al panel frontal o grabaciones .wav realizadas por la consola y almacenadas en una unidad flash USB o en hasta dos tarjetas SD en el panel trasero.

Los clips se pueden seleccionar en el panel izquierdo y reproducir utilizando el panel derecho.

FX

Los efectos cargados en los 16 espacios de la pantalla EFFECTS aparecerán en la pantalla FX. La configuración de los 16 espacios se puede almacenar y recuperar.

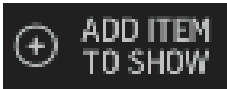
CHAN

Los canales individuales también se pueden almacenar y recuperar. Todos los ajustes del canal se guardarán al usar esta función. Al cargar, solo se cargarán las configuraciones seleccionadas.

WING and WING-BK Descripción general

SHOW

Snapshots, snippets, clips, configuraciones de FX y configuraciones de canal pueden agruparse y guardarse como Shows. Para hacerlo, vaya a la pestaña SHOW y haga clic en CREATE. Navegue hasta el elemento deseado en el almacenamiento interno o en la unidad flash, asegúrese de que la pestaña SHOW esté abierta y luego haga clic en el botón ADD ITEM TO SHOW.



Haga clic en el botón SAVE en la pestaña SHOW.

Los elementos en un Show se pueden organizar en un orden específico. El orden de los elementos se mostrará cuando se seleccione el ícono de película.



Los elementos se pueden navegar utilizando el botón SHOW CNTRL en la sección central de la consola. PREV y NEXT seleccionan los elementos. GO activa cada elemento. GO+PREV y GO+NEXT seleccionan y activan automáticamente los elementos.

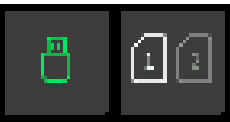
UTILITY



Este botón no tiene su propia pantalla, sino que funciona en conjunto con otras pantallas. La función es cambia según el contexto, por lo que presionar el botón UTILITY puede mostrar opciones o configuraciones adicionales, dependiendo de qué pantalla esté activa en ese momento.

7. Grabadoras/reproductores independientes

Las grabadoras USB y SD, así como sus respectivos reproductores son accesibles a través de los íconos en la parte superior de la pantalla principal.



Grabadora USB



Es posible grabar hasta 4 canales en una unidad flash conectada al panel frontal. Las señales que alimentan estos cuatro canales se asignan a través del grupo de salida RECORDER que se encuentra en la sección de OUTPUTS de la pantalla de ROUTING.

Grabadora SD WING-LIVE



Es posible grabar hasta 64 canales en dos tarjetas SD en la tarjeta de expansión WING-LIVE. Se grabarán 32 canales en cada tarjeta. Las señales que alimentan cada canal se asignan a través del grupo de salida WLIVE REC en la sección de OUTPUTS de la pantalla de ROUTING.

8. Actualizaciones de firmware

El firmware de la consola WING puede actualizarse fácilmente a través de USB. Descargue el archivo de firmware desde la página del producto en behringer.com y siga estos pasos:

1. Abra la página SETUP/GENERAL y habilite el OS ACCESS.
2. Conecte un cable USB al puerto del panel trasero y a su computadora.
3. Aparecerá una unidad virtual en su computadora, similar a conectar una unidad flash o disco duro externo. Haga doble clic en la unidad para abrir.
4. Arrastre el nuevo archivo de firmware a la unidad. Tenga en cuenta que, aunque WING siempre iniciará utilizando el firmware más reciente en esa unidad, es recomendable eliminar los archivos de firmware anteriores o moverlos a una subcarpeta.

Si la consola no arranca normalmente, puede actualizar el firmware utilizando este procedimiento:

1. Con la consola apagada, conecte un cable USB al puerto del panel trasero y a su computadora.
2. Mantenga presionado el botón debajo del medidor principal al lado derecho de la pantalla principal. Luego, encienda la consola.
3. Aparecerán una unidad OS y una unidad DATA en su computadora, similar una unidad flash o disco duro externo. Haga doble clic la unidad OS para abrirla.
4. Arrastre el nuevo archivo de firmware a la unidad OS.

Tenga en cuenta que WING siempre arrancará utilizando el firmware más reciente en esa unidad.

5. Después de transferir el archivo, expulse la unidad virtual. La consola debería reiniciarse automáticamente con el nuevo firmware instalado. Si no lo hace, reinicie la consola manualmente.

WING and WING-BK Descripción general

9. Atajos

PROPÓSITO	MODO DE ENTRADA	EFECTO	SALIR
Desactivar el control táctil de la pantalla principal	Mantenga presionados los botones SETUP, ALT (botón sin etiqueta) y CLR SOLO, hasta que aparezca una pequeña X en la barra de estado de la pantalla principal.	Ningún evento táctil tendrá efecto mientras se muestre la pequeña X. La consola seguirá funcionando como de costumbre. Al salir de este modo, se calibrará la interfaz táctil y volverá a estar operativa.	Mantenga presionados ALT y CLR SOLO hasta que desaparezca la X.
Mantenga presionados ALT (botón sin etiqueta) y CLR SOLO durante > 1.5 s		Restablece el panel táctil (puede ayudar a solucionar temporalmente problemas de toques fantasmas durante algún tiempo)	
UI táctil > Prueba de toque fantasma	Mantenga presionados METERS y HOME durante 5 s mientras enciende la consola.		
OS-Drive > montar USB	Mantenga presionado ALT (botón sin etiqueta) mientras enciende la consola (la pantalla permanece oscura)	La consola aparece como dos unidades en su computadora (WING OS para el sistema operativo de la consola y WING DATA para instantáneas, etc.).	Expulse las unidades en su computadora
Apagar y reiniciar	Mantenga presionado EFFECT y presione HOME después de iniciar el proceso de apagado (Shutdown) desde la pantalla de configuración.	La consola se apagará de manera segura y se reiniciará automáticamente.	
Surface > Test Mode	Mantenga presionado ALT (botón sin etiqueta) mientras enciende la consola	Lo mismo que el modo de OS-Drive. La superficie está en modo de prueba hasta que la consola se inicia.	
Bloqueo de superficie	Mantenga presionado el botón HOME durante ~1.5 s	Bloquea la superficie de la consola, mientras que el audio y el control remoto siguen funcionando sin verse afectados. Cualquier combinación de botones (solo aquellos alrededor de la pantalla táctil) que se mantuvo presionada al activar el bloqueo se almacenará como "código de acceso" para desbloquear. Deberá presionar la misma combinación de botones al desactivar el bloqueo.	Mantenga presionado el botón HOME durante ~1.5 s nuevamente junto con el "código de acceso" de los botones que se presionaron al bloquear, O reinicie la consola.
Inicializar la consola (solo almacenamiento temporal, no se borrará ninguna snapshot, etc.)	Mantenga presionado CLR SOLO mientras enciende la consola	Lo mismo que usar INITIALIZE (desde la página de CONFIGURACIÓN) pero antes de que la consola cargue cualquier estado guardado (en caso de que el último snapshot cargado de alguna manera bloquee la consola y provoque un bucle de arranque)	
Tomar captura de pantalla	Mantenga presionado CLR SOLO y luego presione UTILITY	Guarda un bmp de la pantalla actual en su unidad USB. Primero debe crearse una carpeta llamada "screens" en la raíz de la unidad USB.	
Omitir la carga automática de archivos de inicio	Mantenga presionado LIBRARY mientras enciende la consola	No carga archivos STARTUP*.snap, STARTUP*.snip y STARTUP*.show en el directorio STARTUP durante el arranque	
Configuración de hardware opcional como módulos internos de AoIP para Dante o WSG	Mantenga presionado UTILITY durante 5 s mientras la consola enciende.	El diálogo de configuración permite especificar la opción de hardware.	

WING et WING-BK Aperçu

1. Introduction

Félicitations pour l'achat de la console révolutionnaire WING. Lisez ce Guide de démarrage rapide (QSG) pour obtenir un aperçu des fonctionnalités de WING et visitez behringer.com pour des vidéos tutorielles et des guides.

Avant de commencer

Il est recommandé de vérifier behringer.com pour les mises à jour du firmware, car de nouvelles fonctionnalités et corrections de bugs seront régulièrement publiées. Veuillez vous référer au Chapitre 7 de ce QSG pour plus de détails sur le processus de mise à jour. Notre équipe de développement est impatiente de lire vos commentaires sur ideas.behringer.com et de vous surprendre avec de nouvelles améliorations et fonctionnalités

SOURCE et Canal - une nouvelle approche du routage

WING a introduit une nouvelle façon d'étiqueter les SOURCES de signal avec des noms, des icônes et des couleurs en plus de leurs paramètres physiques. Les SOURCES WING peuvent être alimentées dans un ou plusieurs canaux pour le traitement du signal ou le routage vers des bus ou des bus principaux. Ils peuvent également être patchés directement à n'importe quelle sortie physique lorsque aucun traitement n'est souhaité, comme dans les configurations d'enregistrement, ou lors du partage audio avec une autre console pour des mixages indépendants.

2. SOURCES, canaux, bus et sorties

SOURCES externes

Toute entrée audio dans la console est appelée une SOURCE. Une entrée peut être un signal analogique via les connecteurs XLR ou 6,35 mm (¼") TRS sur le panneau arrière, ou des signaux numériques via StageConnect, USB, AES50, cartes d'extension installées, etc. Les SOURCES WING comprennent les informations suivantes :

- Caractéristiques d'identification comme le nom, la couleur, l'icône, et les tags.
- Caractéristiques physiques telles que le gain, le mute, l'inversion de phase et l'alimentation fantôme.
- Configuration mono/stéréo/mid-side. Tous les 48 canaux de la console peuvent traiter soit des signaux mono, soit des signaux stéréo. Les signaux stéréo analogiques et numériques peuvent être alimentés dans un seul canal de la console. Voir le Chapitre 5 - ROUTING pour plus d'informations.

SOURCES internes

WING dispose également de Signaux Utilisateur, de Patches Utilisateur et de l'Oscillateur qui peuvent être utilisés comme n'importe quelle SOURCE externe, mais ils sont en fait des signaux pris à d'autres endroits dans le moteur audio de la console.

2 Oscillateurs

Il y a deux générateurs de tonalité de test mono indépendants qui peuvent être configurés pour une sortie en onde sinusoïdale, bruit rose ou bruit blanc. Ils peuvent être routés vers n'importe quel canal ou sortie.

24 Signaux Utilisateur

Ce sont des signaux dérivés de n'importe lequel des 40 canaux d'entrée, 8 canaux d'entrée auxiliaires, 16 bus, 8 matrices ou 4 bus principaux. Ils peuvent être prélevés aux points de tap pré- ou post-fader du canal respectif, et transporter soit le canal gauche ou droit, soit une somme des deux.

24 Patches Utilisateur
Ce sont également des signaux pris directement à partir de n'importe lequel des signaux de SOURCE externe. Les Patches Utilisateur vous permettent de créer des combinaisons stéréo de signaux d'entrée bruts qui n'appartiennent pas au même Groupe de SOURCE. Les applications possibles sont :

- Combiner deux signaux provenant de différentes interfaces de Groupe de SOURCE dans une configuration stéréo ou mid-side.
- Combiner des signaux non adjacents dans une configuration stéréo ou mid-side.
- Appliquer un gain différent à chaque canal d'une configuration stéréo ou mid-side.
- Appliquer une alimentation fantôme à un seul canal d'une configuration stéréo ou mid-side.

48 Canaux d'Entrée Mono/Stéréo

Les canaux sur WING permettent un traitement extrêmement puissant et flexible de l'audio de la SOURCE, avant de les mixer dans les bus ou les principaux. Chaque Canal d'Entrée peut accueillir une SOURCE Principale ou une SOURCE Alternative. Ils peuvent adopter les propriétés de personnalisation de la SOURCE et utiliser automatiquement la configuration mono ou stéréo de la SOURCE.

Contrairement à d'autres consoles, il n'est pas nécessaire de lier deux canaux mono en une paire stéréo - tous les canaux peuvent traiter des signaux mono ou stéréo.

L'audio du canal peut ensuite être envoyé aux bus ou aux principaux pour le mixage, ou il peut être prélevé individuellement et routé directement vers les sorties.

16 Bus Stéréo et 4 Bus Principaux Stéréo

Les 16 bus sont généralement utilisés pour le traitement des effets par envois, les mixes de moniteurs et l'application de traitement de groupe aux sous-mixes. Les bus peuvent être alimentés dans les 4 bus principaux, vers les 8 premiers bus ou vers les 8 matrices. Les 4 bus principaux ne peuvent être envoyés qu'aux Matrices ou aux destinations de Sortie.

8 Bus de Matrice

Les bus de matrice ont un traitement complet et peuvent être envoyés à n'importe quelle destination de Sortie. Ils sont souvent utilisés pour des sous-mixes ou des mixages de zone qui nécessitent un traitement ou un alignement temporel. Les bus de matrice peuvent être alimentés par des bus auxiliaires ou principaux. Ils disposent également de deux Entrées Directes supplémentaires qui peuvent être prises à partir de n'importe lequel des Canaux d'Entrée, prélevées avant ou après le fader.

Les bus de matrice peuvent être utilisés pour créer des bus dits Mix-Minus, en inversant la phase, c'est-à-dire en soustrayant les Entrées Directes du mix. Ceci est souvent appliqué dans des situations de diffusion lorsque le modérateur doit entendre tout sauf sa propre voix dans le mix. Ils peuvent également être renvoyés dans les canaux d'entrée.

3. Descriptions du matériel

Boutons VIEW

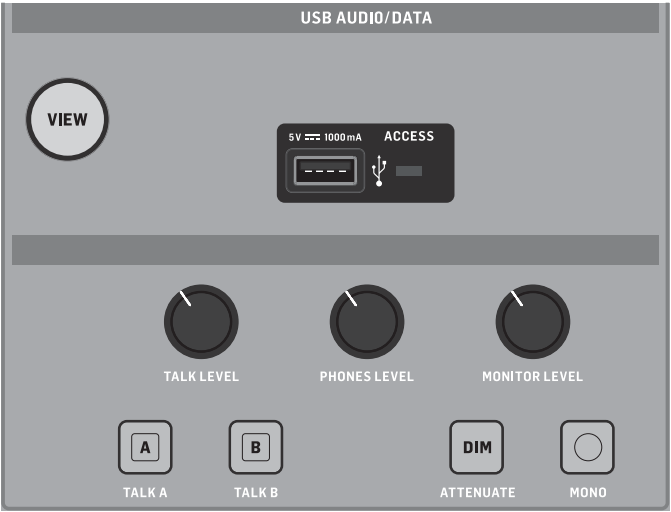


Appuyer sur l'un des boutons VIEW fera passer l'affichage principal à un écran dédié pour la section sur laquelle le bouton a été appuyé. L'affichage principal aura souvent des paramètres, des options ou des informations supplémentaires qui ne sont pas accessibles uniquement à partir du panneau supérieur. Lorsqu'ils sont actifs, chaque bouton VIEW s'allume en vert.

Certains boutons VIEW supportent une fonction de pression longue qui accède à une page de configuration supplémentaire. Par exemple, appuyer longtemps sur l'un des boutons VIEW de la banque de faders ouvre l'écran d'édition où les canaux et les bus peuvent être réarrangés sur les couches de faders.

Le bouton VIEW pour la section Channel Strip à droite de l'affichage principal agira en combinaison avec les six boutons de traitement dans cette section (Input, Filter, Gate, Comp et Insert). Ces boutons agissent comme des raccourcis vers les écrans de traitement de canal.

Monitoring/Talkback/USB



Un connecteur USB de type A permet de brancher directement une clé USB sur la console pour sauvegarder ou charger des données. Cela vous permet de sauvegarder vos fichiers de spectacle ou de charger votre configuration habituelle sur une console WING louée.

Cette connexion USB permet l'enregistrement et la lecture de fichiers audio WAV à deux ou quatre canaux. Le port peut également charger un appareil portable comme un téléphone ou une tablette. Les clés USB connectées au port USB peuvent être déconnectées lorsque le voyant ACCESS s'est éteint.

Des boutons dédiés contrôlent le niveau de sortie du casque et du moniteur des bus MONITOR A et MONITOR B, respectivement, trouvés dans le groupe de SOURCES "Monitor" dans l'écran ROUTING. Les deux bus stéréo peuvent être acheminés vers n'importe quelle sortie physique.

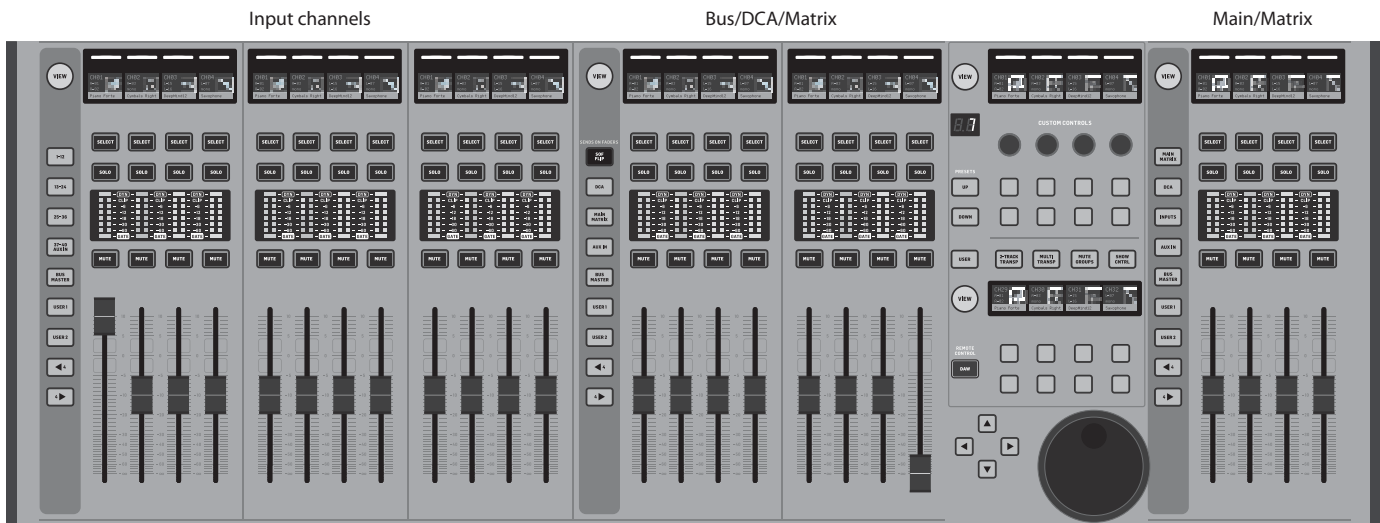
L'activation du bouton DIM réduit temporairement le volume du moniteur. Le bouton MONO somme le signal du moniteur en mono. Maintenir le bouton DIM enfoncé coupe le son du moniteur. Maintenir le bouton MONO enfoncé échange les signaux du moniteur gauche et droit. Pour utiliser les connecteurs de casque sur la console, les signaux du moniteur doivent être acheminés vers les sorties correspondantes (ceux-ci sont indiqués par un symbole de casque sur la page de routage de sortie, c'est-à-dire Aux 7/8 pour une console WING standard).

Le niveau du micro talkback peut être ajusté via le bouton TALK LEVEL et les boutons TALK A et B envoient le signal talkback vers différentes destinations. Soit le canal 40, soit l'Aux 8 peut être utilisé comme canal de traitement pour le signal talkback. Le traitement peut être appliqué selon les besoins. N'importe quelle entrée peut être assignée au canal talkback sélectionné.

Appuyez sur le bouton VIEW pour contrôler les paramètres du moniteur, ajuster la quantité d'atténuation Dim, configurer le routage pour le micro talkback, et d'autres paramètres.

WING et WING-BK Aperçu

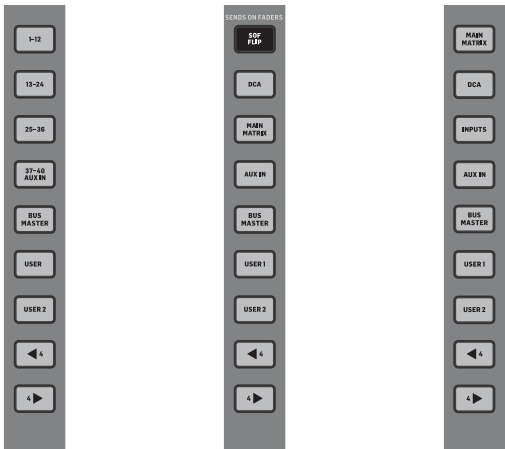
Sections de Faders



La WING dispose de trois sections de faders qui ont chacune leurs propres boutons de banque associés. Les 12 faders sur le côté gauche de la console sont généralement utilisés pour les canaux d’entrée. Les huit faders au centre contrôlent généralement les bus et les DCAs, et les quatre faders à droite sont généralement réservés pour les bus principaux, les bus de matrice, ou les canaux d’entrée sélectionnés.

Cependant, chaque banque peut être configurée selon les besoins de l’utilisateur. Pour accéder à la configuration de la banque de faders, appuyez longuement sur le bouton VIEW pour l’une des sections de faders.

Boutons Layer/Bank



La sélection de différentes banques de faders amènera un nouvel ensemble de canaux à la section de faders associée. Si une banque particulière dépasse la quantité de faders physiques disponibles dans une section, les flèches de décalage feront défiler les canaux par blocs de quatre (ou 12 ou 8 selon la configuration de la configuration) pour accéder aux canaux restants. Chaque section de faders a également deux banques personnalisables. Tous les faders de toutes les banques peuvent être assignés à n’importe quel canal/bus/main/matrix et à beaucoup d’autres fonctions et paramètres.

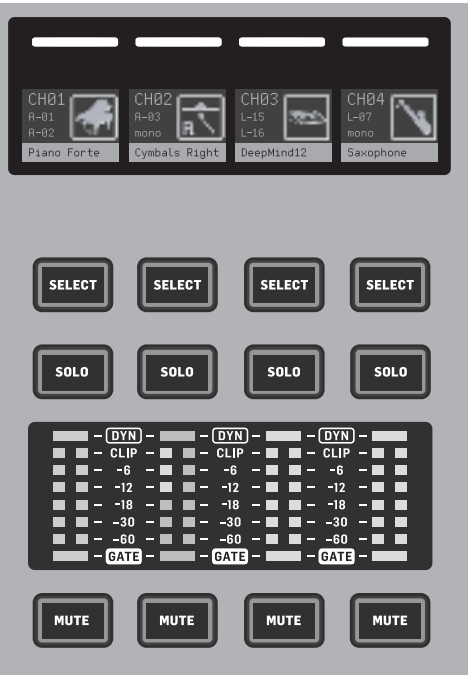
Sends on Faders (SOF) est disponible pour ajuster rapidement les niveaux d’envoi du canal vers un bus particulier.

- Appuyez sur le bouton SOF FLIP pour activer Sends on Faders. Les boutons MUTE sur tous les envois (bandes de faders de canal d’entrée) sont actifs par défaut pour protéger les bus en mode sous-groupe. Vous devez réactiver les canaux pour les envoyer au bus sélectionné.

- Assurez-vous que le bouton BUS MASTERS est allumé dans la section des faders de bus, puis appuyez sur l’un des boutons SELECT pour identifier le bus auquel les signaux de canal seront envoyés.
- Augmentez les faders de canal d’entrée pour chacun des canaux qui doivent être envoyés à ce bus, en naviguant à travers les différentes banques d’entrée si nécessaire.
- Sends on Faders fonctionne également dans l’autre sens en ayant un canal sélectionné pendant que SoF est actif. Les faders de bus contrôlent le niveau d’envoi du canal sélectionné dans le bus correspondant.
- Lorsque ‘ALTERNATIVE SOF MODE’ est sélectionné dans la section setup/surface, Sends on Fader sera activé en maintenant un bouton SELECT de canal ou de bus.

Désengagez le bouton SOF FLIP lorsque vous souhaitez revenir au mixage normal.

Bandes de gribouillage, mètres, Sélection



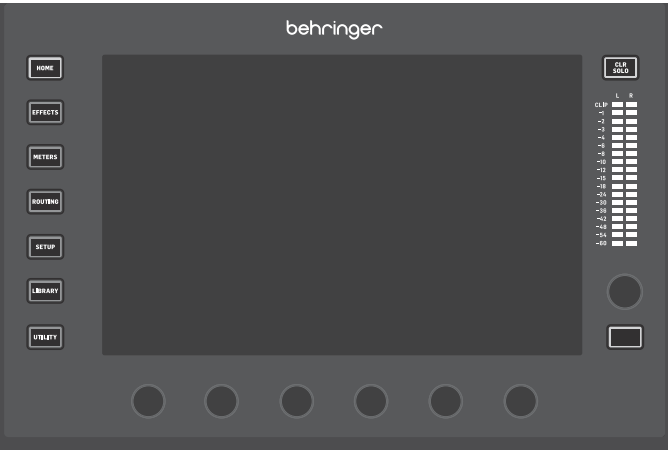
Chaque bande de fader a un mini écran d’affichage appelé bande de gribouillage. Cela indiquera des informations sur le numéro de canal/bus actuel, le nom et une icône pour identifier rapidement quel canal est actuellement contrôlé par le fader et les boutons associés.

Une barre de couleur au-dessus de la bande de gribouillage permet une identification visuelle rapide des groupes de canaux liés. Les détails de la bande de gribouillage et les options de la barre de couleur peuvent être modifiés sur l’écran HOME du canal sélectionné, dans l’onglet ICON/COLOR. La SOURCE du signal du canal peut également être indiquée sur la bande de gribouillage lorsqu’elle est activée (SETUP>SURFACE>SHOW SOURCE ON SCRIBBLE).

Appuyer sur le bouton SELECT dirige le focus de contrôle de l’affichage principal et de la section Channel Strip vers ce canal ou bus. Seul un bouton SELECT peut être actif à la fois. Appuyer à nouveau sur SELECT (lorsque le canal est déjà sélectionné) ramènera l’affichage à la page d’accueil du canal ou à la page d’insertion d’un bus (SETUP>SURFACE>SEL DBL CLICK) pour ajuster rapidement les paramètres du canal ou de l’insert/effet. Le bouton SOLO isolera ce canal pour le monitoring, ainsi que tous les autres canaux ou bus qui sont en solo. Le bouton MUTE coupe le son du canal actuellement assigné à cette bande.

Les mètres de niveau stéréo fournissent des informations sur le niveau d’entrée, de -60 dB à Clip. Le DYNAMICS LED s’allumera chaque fois que le seuil du processeur dynamique sera dépassé, déclenchant le compresseur/expandre. De même, le GATE LED s’allumera chaque fois que le signal d’entrée tombera en dessous du seuil du noise gate.

Affichage principal

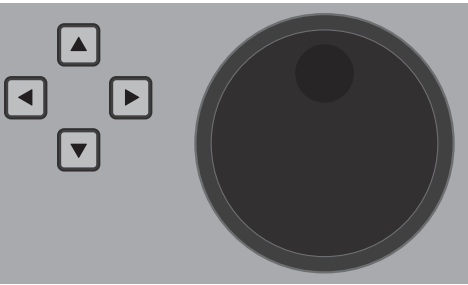


La plupart des commandes de WING peuvent être éditées via l’écran tactile principal de 10". Les sept boutons à gauche de l’affichage et les boutons VIEW situés dans chaque section principale du panneau supérieur permettent d’accéder à différents écrans de réglages. Un aperçu de chaque écran est présenté au Chapitre 6.

Les six boutons situés sous l’affichage permettent d’ajuster les paramètres des éléments affichés en bas de l’écran actuel. Ce sont des boutons sensibles au toucher qui mettent en évidence les éléments sur l’écran dès que le bouton associé est touché. Un septième bouton supplémentaire à droite de l’affichage peut être utilisé pour un contrôle dépendant du contexte en touchant d’abord un élément sur l’affichage principal, permettant des ajustements plus fins par rapport à la manipulation de boutons ou de faders virtuels. Un bouton multi-usage sous le septième bouton fonctionne de manière similaire en fonction de l’écran actuel. Par exemple, il peut être utilisé comme un tempo tap lors de l’édition des effets de retard.

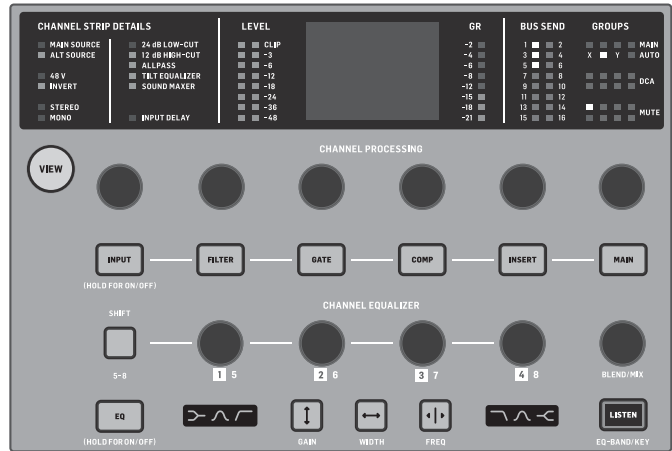
Le grand mètre stéréo affichera soit les niveaux du bus principal, soit les niveaux du bus solo. Le bouton CLR SOLO libérera tous les canaux et bus qui sont actifs dans le bus solo.

Les flèches de navigation et la molette de valeur/scrub effectuent des fonctions relatives au contrôle DAW ainsi qu’aux enregistreurs et lecteurs USB et SD. La molette peut également affiner les valeurs des paramètres assignés dans la couche Utilisateur des Contrôles Personnalisés pendant que les boutons respectifs sont pressés. Lorsque ‘USE CRSR/WHEEL FOR PARAMETERS’ est sélectionné dans SETUP/GENERAL, les paramètres à l’écran peuvent être sélectionnés avec les boutons du curseur tandis que leurs valeurs peuvent être ajustées finement avec la molette.



WING et WING-BK Aperçu

Section de bande de canal



La bande de canal offre un accès rapide aux paramètres principaux pour le canal actuellement sélectionné. Un écran d’affichage fournit des détails d’édition dédiés pour le paramètre en cours d’ajustement. Les indicateurs LED qui affichent la configuration d’entrée, les affectations de bus et de groupe, et la mesure de niveau sont toujours visibles pour plus de commodité.

Chacun des sept blocs d’édition de canal (y compris EQ) peut être affiché sur l’écran d’affichage d’édition en appuyant sur le bouton associé ou en touchant le bouton encodeur capacitif directement au-dessus. Appuyez et maintenez le bouton pour activer ou désactiver la fonction.

Appuyer sur le bouton VIEW ouvrira l’écran principal du canal sélectionné sur l’affichage principal.

Une fois qu’un bloc de fonction est actif, appuyer à nouveau sur le bouton fera défiler les paramètres de la fonction. De petits points dans le coin inférieur droit de l’affichage indiquent combien de paramètres peuvent être parcourus. Le bouton associé peut être utilisé pour les ajustements.

De nombreux paramètres peuvent être parcourus en appuyant plusieurs fois sur le bouton de bloc.

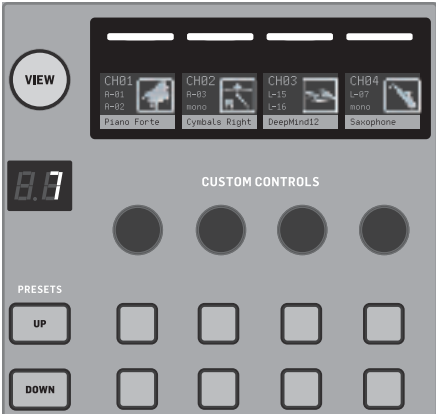
Une section EQ supplémentaire a des commandes dédiées pour ajuster jusqu’à six bandes EQ pour les canaux d’entrée et huit bandes pour les bus. Activez le bloc EQ en appuyant et en maintenant le bouton EQ, puis touchez l’un des 4 boutons encodeurs EQ pour sélectionner une bande pour l’ajustement. Appuyez une fois sur le bouton SHIFT pour accéder aux bandes d’étagère basses et hautes ou aux bandes supplémentaires si vous éditez un EQ de bus. Les boutons GAIN, WIDTH et FREQ sélectionnent quel élément de la bande actuelle sera ajusté avec le bouton. Appuyez sur le bouton LISTEN dans le coin inférieur droit pour monitor la bande EQ en isolation. Le bouton BLEND/MIX agit comme un ajustement humide/sec pour le bloc EQ. Lorsqu’il est supérieur à 100%, ce bouton peut être utilisé pour intensifier le réglage EQ actuel car il modifie le gain de chaque bande en fonction du pourcentage défini par l’utilisateur.

4-Section canaux



La section d’édition au-dessus de la banque de faders de droite offre un ensemble spécial d’éléments de contrôle dédiés. Il peut s’agir de paramètres tels que le gain, le panoramique, les filtres ou les envois de bus pour la banque sélectionnée de quatre canaux. Appuyer sur l’un des huit boutons permet aux quatre boutons et aux quatre boutons de contrôler les propriétés du canal sans sélectionner le canal pour l’édition. Cela rend la section des quatre canaux indépendante de la surface de contrôle principale, et permettrait à un deuxième utilisateur de travailler sur la console en même temps. Les commandes F1-F3 peuvent également être assignées à n’importe quelle fonction de contrôle personnalisé lorsqu’elles sont activées dans SETUP/SURFACE. 4.

4. Contrôles personnalisés

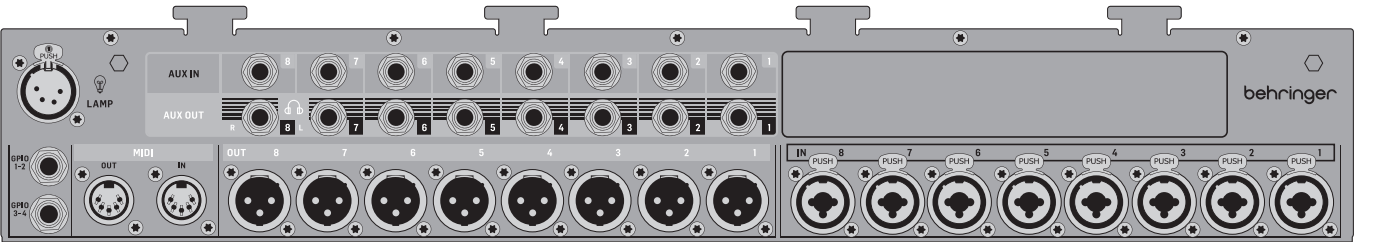


La section Contrôles personnalisés permet d’assigner jusqu’à quatre boutons rotatifs et huit boutons à des éléments spécifiques qui doivent toujours être disponibles, quel que soit le focus de l’écran d’affichage principal. Des préréglages peuvent également être configurés pour s’adapter à différents ensembles, lieux, opérateurs, etc. Appuyez sur le bouton VIEW pour assigner des fonctions aux contrôles, optimiser les bandes de gribouillage ou réinitialiser les contrôles.

La partie inférieure de la section Contrôles personnalisés permet un accès rapide à différentes catégories. Appuyez sur le bouton VIEW pour configurer chacun d’eux. Il offre une combinaison de boutons assignables par l’utilisateur et de boutons préconfigurés pour contrôler l’enregistreur USB, l’enregistreur WING-LIVE (carte SD), les groupes de sourdine et le contrôle du spectacle.

5. Panneau arrière

Entrées/Sorties analogiques, MIDI et GPIO

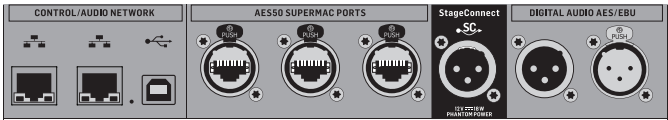


Les connexions analogiques du panneau arrière comprennent 8 préamplificateurs de microphone Midas PRO, 8 sorties XLR, 8 entrées auxiliaires TRS ¼" équilibrées et 8 connecteurs de sortie auxiliaires TRS ¼" équilibrés.

Une douille de lampe accepte une lumière standard de 12 V.

Les prises MIDI IN et OUT à 5 broches permettent un contrôle MIDI externe, et une paire de prises TRS ¼" pour jusqu’à quatre GPIOs permettent des commandes d’entrée et de sortie de base.

ETHERNET/AES50/Control/StageConnect



Une paire de ports Ethernet permet de configurer un réseau via un routeur pour un contrôle filaire ou sans fil en utilisant l’une des applications de contrôle sur un ordinateur ou un appareil mobile.

La console peut également être connectée à un ordinateur via le connecteur USB de type B pour les utilisations suivantes :

- Interface audio de 48 entrées/48 sorties. Le pilote ASIO correspondant peut être téléchargé depuis behringer.com.
- Contrôleur MIDI DAW
- Mises à jour du firmware
- Échange de données

3 ports AES50 fournissent chacun jusqu’à 48 canaux d’entrée et de sortie vers et depuis des boîtes de scène numériques, assurant un nombre élevé de canaux et permettant le patching vers et depuis plusieurs emplacements. La WING est entièrement compatible avec toutes les mixeurs et boîtes de scène de la série X32.

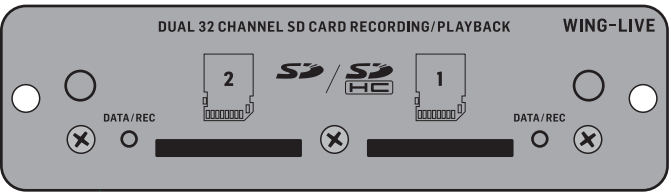
Toutes les connexions AES50 entre WING et les boîtes de scène doivent avoir :

- Câbles CAT-5e blindés
- Extrémités de câble terminées par Ethercon
- Longueur maximale de câble de 80 mètres

StageConnect transmet jusqu’à 32 canaux d’entrée ou de sortie audio numérique en utilisant un câble XLR équilibré standard (câble DMX d’impédance 110 Ω recommandé). L’interface prend en charge différentes configurations de bus d’entrée et de sortie et utilise de l’audio PCM numérique non compressé à 44,1/48 kHz et une résolution de 24 bits. StageConnect a été développé pour des connexions flexibles sur scène ou vers un rack latéral, prenant en charge une large gamme d’applications à une latence de sous-millisecondes.

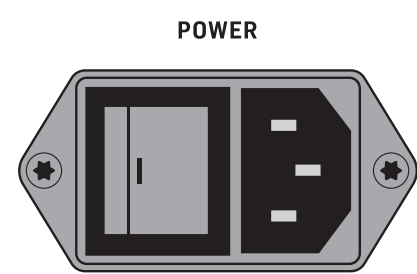
Des connexions d’entrée et de sortie AES3 (AES/EBU) stéréo peuvent être réalisées via des câbles XLR.

Emplacement d’extension



La console WING est livrée avec la carte WING-LIVE installée, qui permet d’enregistrer jusqu’à 64 canaux audio de 48 kHz / 32 bits sur une paire de cartes SD ou SDHC. Des cartes avec d’autres protocoles tels que Dante, MADI et SoundGrid peuvent être installées dans cet emplacement.

Alimentation



Connectez le câble IEC inclus.

WING et WING-BK Aperçu

6. Écrans principaux

La plupart des éditions et contrôles avancés se font sur l'écran principal. Les écrans peuvent être navigués via les sept boutons à gauche de l'écran, ou via les boutons VIEW dans chaque section du panneau supérieur. Il y a six écrans accessibles via les boutons à côté de l'écran principal :

- HOME
- EFFECTS
- METERS
- ROUTING
- SETUP
- LIBRARY

Notez que le bouton UTILITY n'a pas d'écran spécifique lié à lui.

Une barre d'état est affichée en haut de l'écran pour fournir une référence rapide pour le nom du canal, l'horloge, et les alertes. Cela permet également un accès constant aux contrôles de la carte SD, au menu de configuration, aux fonctions de bibliothèque et à d'autres outils.

HOME

HOME



L'écran par défaut donne un aperçu du canal sélectionné. Cet écran permet d'ajuster les paramètres de base comme le pan et le niveau, mais fournit surtout un point de départ pour accéder à des blocs de traitement importants comme l'EQ et la dynamique.



La séquence de traitement des sections gate, dynamics, EQ, et insert, ainsi que le point de tap pour le signal envoyé aux 16 bus peuvent être ajustés en cliquant sur l'icône de la clé dans le coin inférieur gauche de l'écran HOME et en faisant glisser les blocs.

INPUT

L'écran INPUT apparaît en deuxième position dans la colonne de gauche. La SOURCE principale et alternative qui est assignée au canal courant est sélectionnée ici. Les signaux peuvent être configurés en mono, stéréo ou mid side avec les boutons M, ST et M/S correspondants.



L'écran FILTER fait également partie de cette section, permettant un cut bas, un cut haut et des options de filtrage avancées comme le filtre de tilt et le filtre all-pass pour l'alignement de phase.

Enfin, le DELAY (POST) contrôle le délai appliqué au signal de sortie du canal. Ce délai est nécessaire pour les signaux qui alimentent les haut-parleurs plus éloignés du PA principal, par exemple.

GATE

L'écran GATE apparaît en troisième position dans la colonne de gauche. Le bloc par défaut est un simple noise gate avec des paramètres communs comme le seuil et le ratio, bien que d'autres processeurs puissent être chargés sur le menu Gate Model. Le nom de ce bloc changera pour refléter le modèle choisi.

EQ

Le bloc par défaut est un égaliseur entièrement paramétrique à 6 bandes pour les canaux d'entrée, et un égaliseur entièrement paramétrique à 8 bandes pour les bus. Une variété de modèles d'EQ numériques et d'émulations de modèles d'EQ analogiques peuvent être sélectionnés à partir du menu EQ Model.

DYNAMICS

Le bloc offre une large sélection de compresseurs, d'expandeurs et de limiteurs numériques et d'émulations d'analogiques.

PRE FADER INSERT

Ici, des effets internes ou externes provenant de l'un des 16 slots FX peuvent être insérés dans le canal. Il peut être positionné avant ou après les blocs Gate, EQ et/ou Dynamics.

POST FADER INSERT

Le second insert est fixe post-fader et post-traitement. Il peut être utilisé pour ajouter un traitement FX, ou pour contrôler le niveau du canal par l'un des 2 groupes de mixage automatique qui appliquent un partage de gain automatique sur les canaux assignés.

PRINCIPAL

L'écran permet d'ajuster le niveau d'envoi à chacun des quatre bus principaux ainsi que la largeur stéréo, le panoramique et le niveau du fader du canal.

ENVOIS DE BUS

Le dernier écran dans la colonne de gauche permet d'ajuster les niveaux d'envoi à tous les 16 bus. Le point de tap pour chaque envoi peut être configuré en utilisant le menu déroulant dans le coin supérieur gauche, ou en cliquant sur l'icône de la clé sur l'écran HOME et en déplaçant le Tap. Un EQ à trois bandes est disponible pour le signal envoyé du point de tap aux 16 bus.



Les écrans HOME ont une apparence similaire lorsqu'un canal de bus, principal ou matrice est sélectionné, sauf qu'aucun bloc GATE n'est disponible et seul le trim peut être ajusté. Sur l'écran INPUT, l'envoi de bus peut être réglé en pré-fader (selon le réglage du point de tap) ou en post-fader s'ils seront utilisés pour la moniteur ou les envois d'effets, ou en sous-groupe si les canaux seront routés vers le bus pour un traitement commun, avant le mix principal.

EFFETS



L'écran EFFETS contrôle tous les aspects des processeurs d'effets. Les utilisateurs peuvent sélectionner parmi une grande collection d'émulations virtuelles de processeurs analogiques, configurer le routage, ajuster les paramètres et moniteur les niveaux.

Les huit emplacements PREMIUM FX peuvent accueillir chaque appareil (FX1-8, catégories STD et CH). Les emplacements STANDARD FX peuvent accueillir les catégories d'effets STD et CH. Notez que la catégorie CH contient quatre appareils de canal qui intègrent trois appareils d'effet dans un seul emplacement, et un appareil de mastering qui intègre quatre.

Jusqu'à 16 appareils peuvent être chargés sur les emplacements de l'écran EFFETS. Ces appareils peuvent ensuite être chargés comme points d'insertion. Les émulations analogiques et les effets numériques disponibles sur les sections GATE, COMP et INS de chaque bande de canal sont chargés directement sur chaque canal et non sur les 16 emplacements de l'écran EFFETS.

Les effets sont généralement appliqués aux canaux de deux manières : par l'intermédiaire des envois de bus ou via des points d'insertion. Les effets basés sur le temps comme la réverbération et le délai sont généralement configurés via les envois de bus, tandis que le traitement dynamique est généralement configuré via des points d'insertion.

Effets sur les envois de bus

Pour configurer un effet via un envoi de bus, sélectionnez le canal auquel l'effet sera ajouté. Dans la section BUS SEND de l'écran HOME, activez l'envoi souhaité en démutant le canal souhaité et en ajustant le fader respectif dans l'affichage principal.

Le point d'insertion sur le canal accueillant le bus est utilisé pour charger l'effet souhaité. Assurez-vous que ce canal est routé vers le bus principal. En variant la quantité de signal envoyé au bus, la quantité souhaitée de signal d'effet "wet" pour chaque canal d'entrée peut être obtenue.

Effets en tant que points d'insertion

Pour configurer un effet via un point d'insertion, appuyez sur l'un des blocs INS dans la colonne de gauche du canal d'entrée souhaité et assignez un processeur d'effet qui a été précédemment chargé sur l'un des 16 emplacements de l'écran EFFETS.

Lorsque vous êtes sur l'écran HOME d'un canal d'entrée, en cliquant sur l'icône de la clé, vous pourrez réarranger la position du premier point d'insertion ainsi que les sections GATE, COMP et EQ en faisant glisser les blocs jaunes.

MÈTRES



L'écran MÈTRES affiche les mètres de niveau et le statut de mute pour tous les chemins de signal sur la console. Les mètres de niveau sont regroupés en conséquence : 40 canaux d'entrée, 8 canaux auxiliaires, 16 bus (auxiliaires), 16 DCAs, 4 bus principaux et 8 bus de matrice. Cet écran offre également un raccourci rapide pour zoomer sur n'importe lequel des groupes de canaux ci-dessus pour le contrôle ou l'édition, en le touchant simplement.

WING et WING-BK Aperçu

ROUTAGE



WING permet des options de routage flexibles : chaque SOURCE peut être routée vers chaque canal ou sortie physique. Le patching des SOURCES et des sorties est configuré sur l'écran ROUTAGE.

Les mêmes modifications peuvent également être effectuées sur la section INPUT de chaque canal dans l'écran HOME.

Canaux

Trois boutons dans le coin supérieur droit de l'écran sélectionnent les canaux, les entrées physiques, ou les sorties pour l'édition. Le premier bouton contrôle la configuration du canal.



Le menu "CHANNEL INPUT" contrôle si l'entrée principale ou alternative du canal sera configurée. Cela suit le concept d'une console inline, où un seul canal peut avoir deux entrées patchées en permanence et commutées selon les besoins de l'utilisateur.



La moitié gauche de l'écran affichera les 40 canaux d'entrée et 8 bus auxiliaires. La moitié droite de l'écran affichera les SOURCES disponibles qui peuvent être routées vers les canaux à gauche.



Après avoir cliqué sur le canal souhaité, la SOURCE qui alimente ce canal peut être choisie sur la moitié droite de l'écran. En cliquant sur le menu déroulant "SOURCE GROUP", vous pouvez choisir parmi les SOURCES physiques suivantes sur le panneau arrière de la console ou les bus :

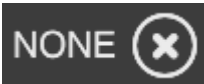
- LOCAL IN : 24 entrées micro ou ligne physiques.
- AES/EBU IN : deux entrées numériques AES/EBU.
- AES50A/AES50B/AES50C : trois ports AES50.
- USB AUDIO : la console peut être utilisée comme une interface USB avec 48 canaux d'entrée et de sortie.

- EXP CARD : jusqu'à 64 entrées en fonction des cartes d'extension installées.
- MODULE : jusqu'à 64 entrées via les cartes DANTE et SoundGrid sont disponibles.
- BUS : chacun des 16 bus (stéréo).
- MAIN : chacun des 4 bus principaux (stéréo).
- MATRIX : chacun des 8 bus de matrice (stéréo).
- OSCILLATOR : deux oscillateurs de bruit blanc, bruit rose, ou onde sinusoïdale.
- STAGE CONNECT : 32 canaux audio numériques à 48kHz et 24 bits via le connecteur XLR.
- USB PLAYER : 4 canaux du lecteur USB (port de type A) sur le panneau avant. Les fichiers doivent être des fichiers audio .wav non compressés.
- USER SIGNAL : signaux qui peuvent être dérivés de différents points dans le flux de signal des canaux d'entrée, des bus, des bus principaux ou des bus de matrice, ou des SOURCES repatchées à travers l'un des 24 patches utilisateur.

Lors du patching de plusieurs canaux adjacents, en cliquant sur le bouton "+1 AUTO", le canal de console suivant est automatiquement sélectionné pour une affectation d'entrée plus rapide.



Pour effacer l'entrée d'un canal, cliquez sur "NONE".



La configuration mono, stéréo ou mid-side de chaque canal peut être configurée via les boutons M, ST et M/S.



Sources

En cliquant sur le bouton SOURCES, des options de personnalisation spécifiques pour les SOURCES apparaissent. Tous les groupes de SOURCES sont accessibles via le menu déroulant en haut de l'écran.

Il est possible de renommer la SOURCE, de la configurer en mono, stéréo ou mid-side, d'activer l'alimentation fantôme (en maintenant enfoncé le bouton 48V), d'inverser la polarité, d'ajouter une icône, de changer la couleur de la SOURCE, et d'ajouter des tags de groupe de mute de sorte que la SOURCE est mise en sourdine lorsque le groupe de mute correspondant est actif. Les signaux regroupés en configurations stéréo ou mid-side peuvent être alimentés dans un seul canal sur la console.

Si les signaux ne sont pas adjacents (par exemple, LOCAL IN 1 et 3) ou appartiennent à différents groupes de SOURCES (par exemple, Local IN 1 et AUX 1), ils peuvent être regroupés en utilisant USER PATCHES.

Les USER PATCHES se trouvent dans le groupe de SOURCES USER SIGNAL et sont étiquetés USR 25 à 48. Après avoir cliqué sur un patch utilisateur, le signal alimenté dans celui-ci est assigné sur la droite de l'écran. Les patches utilisateur peuvent être configurés en mono, stéréo ou mid-side et utilisés comme SOURCES pour les canaux sur la console.

Sorties

En cliquant sur le bouton Sorties, des options de routage pour les sorties apparaissent. Toute SOURCE peut être routée vers n'importe quelle sortie.



Le côté gauche de l'écran montrera les sorties numériques et analogiques disponibles. Tous les groupes de sortie sont accessibles via le menu déroulant en haut de l'écran.

Le signal qui sera alimenté dans la sortie sélectionnée peut être choisi sur le côté droit de l'écran. Tous les groupes de SOURCES sont accessibles via le menu déroulant en haut de l'écran.

Les groupes de sortie WLIVE REC et RECORDER contrôlent le routage pour l'enregistrement sur deux cartes SD ou sur une clé USB connectée au panneau avant. Jusqu'à 64 canaux peuvent être enregistrés sur les cartes SD (32 sur chaque carte) ou 4 canaux sur une clé USB. Jusqu'à 48 canaux peuvent être enregistrés sur un ordinateur connecté via USB au panneau arrière.

SETUP



Général

Le côté gauche de l'écran montre le nom de la console qui peut être édité, son numéro de série, la version du firmware et la carte d'extension installée.

USB MSD ACCESS contrôle le contenu qui apparaîtra lorsqu'il sera connecté à un ordinateur via USB. Sélectionnez WING OS pour charger les mises à jour logicielles sur la console. Sélectionnez WING DATA pour gérer les données de spectacle sauvegardées sur la console (spectacles, extraits, instantanés, presets, clips). Pour déconnecter la console de l'ordinateur ou pour revenir à la lecture audio via USB depuis l'ordinateur, éjectez la console comme vous le feriez normalement avec une clé USB normale.

L'heure et la date peuvent être réglées sur le menu CLOCK.

INIT CONSOLE est utilisé pour réinitialiser les canaux de la console, aux, bus, bus principaux, bus de matrice, SOURCES, sorties, DCAs, groupes de mute et réglages des effets. Tous les éléments peuvent être sélectionnés en cliquant sur ALL. Des éléments spécifiques peuvent être sélectionnés en cliquant dessus. Pour effacer la sélection, cliquez sur NONE. Les réglages des éléments sélectionnés seront réinitialisés en cliquant sur INIT.

Alternativement, la console peut être réinitialisée en appuyant et en maintenant enfoncé le bouton CLR SOLO sur l'affichage principal tout en mettant la console sous tension.

Audio

La section AUDIO CLOCK contrôle le taux d'échantillonnage (CLOCK RATE) de la console et les paramètres de la SOURCE word clock (SYNC SOURCE).

En cliquant sur la grille de canaux et de bus auxiliaires en dessous de INPUT SELECT, il est possible de basculer facilement entre l'entrée MAIN et ALT pour tous les 40 canaux et 8 bus auxiliaires. PREFERENCES contient plusieurs options de mute et de solo.

Différents solos peuvent être configurés en pré (PFL) ou post fader (AFL).

USB AUDIO sélectionne le nombre de canaux disponibles via la connexion USB de type B sur le panneau arrière de 2 à 48 canaux.

AUTOMIX régule automatiquement le niveau de plusieurs SOURCES de sorte que le niveau de sortie reste uniforme. Ceci est utile dans des situations où différents intervenants parleront sur scène en même temps, par exemple. Jusqu'à 16 canaux peuvent utiliser l'automix (dans le slot post-insert) dans deux groupes (A/B).

Surface

Cet écran contient plusieurs options concernant les lumières, le comptage et les gribouillis de la surface de la console. Télécommande Plusieurs paramètres de la console peuvent être contrôlés via MIDI, soit via une connexion DIN-5, soit via une connexion USB. La section MIDI REMOTE CONTROL détermine quel paramètre sera contrôlé via quelle connexion.

La section HA REMOTE contrôle la télécommande de la console via les ports AES50 A, B et C.

Le mode IP et l'adresse peuvent être configurés sur la section NETWORK.

DAW

La console WING peut être utilisée comme contrôleur DAW. La configuration respective est disponible sur l'écran DAW. Des presets pour différentes DAW peuvent être chargés automatiquement via le menu déroulant.

Pour que la console fonctionne comme un contrôleur DAW, le bouton REMOTE CONTROL à gauche des commandes personnalisées doit être enfoncé.

LIBRARY



L'écran LIBRARY est le gestionnaire de fichiers pour différents types de médias, y compris les fichiers audio .wav, les instantanés, les extraits, et les presets d'effets et de canaux sauvegardés sur la mémoire interne de la console ou sur une clé USB connectée au panneau avant.

WING et WING-BK Aperçu

SNAP

L'onglet SNAP est utilisé pour gérer les instantanés qui sauvegardent les canaux de la console, aux, bus, bus principaux, bus de matrice, SOURCES, sorties, DCAs, groupes de mute et paramètres d'effets.

Le contenu qui peut être sauvegardé comprend la personnalisation des canaux, les tags, le patching, les filtres, le délai, les paramètres de la bande de canal, l'EQ, le panoramique, les envois, le fader, le mute et l'ordre du traitement dans le canal.

Le bouton SAVE sauvegarde tous les paramètres de la console. SAVE+SCOPE permet à l'utilisateur de sélectionner un contenu spécifique à sauvegarder pour des canaux spécifiques. Les boutons NONE et ALL permettent une sélection plus rapide du contenu souhaité.

L'instantané sera sauvegardé soit sur la mémoire interne de la console, soit sur la clé USB connectée au panneau avant, en fonction de l'emplacement sélectionné dans le coin supérieur gauche de l'écran.



Après avoir apporté des modifications aux paramètres de la console, celles-ci peuvent être sauvegardées dans un instantané préexistant en cliquant sur l'instantané souhaité puis en cliquant sur UPDATE. Si seuls des canaux ou des contenus spécifiques doivent être mis à jour, cliquez sur PARTIAL UPDATE et sélectionnez les paramètres souhaités.

Pour charger un instantané avec ou sans une portée définie, cliquez sur LOAD. Un instantané stockera toujours tous les paramètres mais ne rappellera que ceux spécifiés lorsque SAVE+SCOPE est utilisé. Pour modifier la SCOPE d'un instantané existant, cliquez sur EDIT SCOPE. Des paramètres spécifiques peuvent également être chargés à partir d'un instantané complet avec le bouton PARTIAL LOAD.

SNIP

Les extraits peuvent être utilisés pour rappeler des ajustements de paramètres plus précis comme des changements de processeur spécifiques dans la bande de canal. Pour sélectionner quels paramètres seront stockés dans un extrait, cliquez sur le bouton REC et ajustez manuellement les paramètres souhaités. Le nombre de paramètres modifiés sera affiché à l'écran. Assurez-vous de cliquer sur STOP après avoir effectué toutes les modifications.

Il est possible d'ajouter ou de supprimer des paramètres d'un extrait en utilisant les boutons ADD ITEMS et REMOVE ITEMS.



GLOBAL

Tout canal, bus, SOURCE, sortie, DCA, groupe de mute ou effet et son contenu associé peuvent être protégés contre l'écrasement lors du chargement d'instantanés ou d'extraits. Pour ce faire, cliquez sur le bouton GLOBAL dans le coin supérieur droit de l'écran et spécifiez ce qui doit être protégé. Lorsqu'un paramètre est protégé, l'icône de verrouillage devient rouge.



CLIP

La console WING peut lire des fichiers .wav précédemment copiés d'un ordinateur vers la mémoire interne via la connexion USB WING DATA, une clé USB connectée au panneau avant ou des enregistrements .wav réalisés par la console et stockés sur une clé USB ou sur jusqu'à deux cartes SD dans le panneau arrière.

Les clips peuvent être sélectionnés sur le panneau de gauche et lus à l'aide du panneau de droite.

FX

Les effets chargés sur les 16 emplacements de l'écran EFFECTS apparaîtront sur l'écran FX. La configuration des 16 emplacements peut être sauvegardée et rappelée.

CHAN

Les canaux individuels peuvent également être sauvegardés et rappelés. Tous les paramètres du canal seront sauvegardés lors de l'utilisation de cette fonction. Lors du chargement, seules les configurations sélectionnées seront chargées.

SHOW

Les instantanés, extraits, clips, configurations FX et configurations de canaux peuvent être regroupés et sauvegardés en tant que Shows. Pour ce faire, allez à l'onglet SHOW et cliquez sur CREATE. Naviguez vers l'élément souhaité sur la mémoire interne ou la clé USB, assurez-vous que l'onglet SHOW est ouvert puis cliquez sur le bouton ADD ITEM TO SHOW.



Cliquez sur le bouton SAVE dans l'onglet SHOW.

Les éléments d'un Show peuvent être arrangés dans un ordre spécifique. L'ordre des éléments sera affiché lorsque l'icône de film est sélectionnée.



Les éléments peuvent être navigués à l'aide du bouton SHOW CNTRL au centre de la console. PREV et NEXT sélectionnent les éléments. GO déclenche chaque élément. GO+PREV et GO+NEXT sélectionnent et déclenchent les éléments automatiquement.

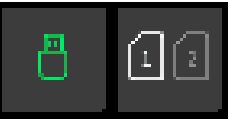
UTILITY



Ce bouton n'a pas son propre écran, mais fonctionne plutôt en conjonction avec d'autres écrans. La fonction est relative au contexte, donc appuyer sur le bouton UTILITY peut faire apparaître des options ou des paramètres de configuration supplémentaires, en fonction de l'écran actuellement actif.

7. Enregistreurs/lecteurs autonomes

Les enregistreurs USB et SD et leurs lecteurs correspondants peuvent être accessibles via les icônes en haut de l'affichage principal.



Enregistreur USB



Jusqu'à 4 canaux peuvent être enregistrés sur une clé USB connectée au panneau avant. Les signaux qui alimentent ces quatre canaux sont assignés via le groupe de sortie RECORDER trouvé dans la section OUTPUTS de l'écran ROUTING.

WING et WING-BK Aperçu

Enregistreur SD WING-LIVE



Jusqu’à 64 canaux peuvent être enregistrés sur deux cartes SD dans la carte d’extension WING-LIVE. 32 canaux seront enregistrés sur chaque carte. Les signaux alimentant chaque canal sont assignés via le groupe de sortie WLIVE REC sur la section OUTPUTS de l’écran ROUTING.

8. Mises à jour du firmware

Le firmware de la console WING peut être facilement mis à jour via USB. Téléchargez le fichier du firmware depuis la page du produit sur Behringer.com et suivez ces étapes :

- 1. Ouvrez la page SETUP/GENERAL et activez OS ACCESS.
- 2. Connectez un câble USB au port du panneau arrière et à votre ordinateur.
- 3. Un lecteur virtuel apparaîtra sur votre ordinateur, similaire à la connexion d’une clé USB ou d’un disque dur externe. Double-cliquez sur le lecteur pour l’ouvrir.
- 4. Glissez le nouveau fichier de firmware dans le lecteur. Notez que, bien que WING démarre toujours en utilisant le firmware le plus récent de ce lecteur, il est recommandé de supprimer les anciens fichiers de firmware ou de les déplacer dans un sous-dossier.

Si la console ne démarre pas normalement, vous pouvez toujours mettre à jour le firmware en utilisant cette procédure :

- 1. Avec la console éteinte, connectez un câble USB au port du panneau arrière et à votre ordinateur.
- 2. Appuyez et maintenez le bouton sous le compteur principal à droite de l’affichage principal, puis allumez la console.
- 3. Un lecteur OS et DATA apparaîtra sur votre ordinateur, similaire à la connexion d’une clé USB ou d’un disque dur externe. Double-cliquez sur un lecteur pour l’ouvrir.
- 4. Glissez le nouveau fichier de firmware dans le lecteur OS.

Notez que WING démarrera toujours en utilisant le firmware le plus récent de ce lecteur.

- 5. Après le transfert du fichier, éjectez le lecteur virtuel. La console devrait redémarrer automatiquement avec le nouveau firmware installé. Si ce n’est pas le cas, redémarrez manuellement la console.

9. Raccourcis

OBJECTIF	ENTRER MODE	EFFET	SORTIE
Désactiver le contrôle tactile de l’affichage principal	Maintenez SETUP, ALT (bouton non étiqueté) et CLR SOLO, jusqu’à ce qu’un petit X soit affiché dans la barre d’état de l’affichage principal	Aucun événement tactile n’aura d’effet, tant que le petit X est affiché. La console continuera à fonctionner normalement par ailleurs. Quitter ce mode recalibrera l’interface tactile et la rendra à nouveau opérationnelle.	Maintenez ALT et CLR SOLO jusqu’à ce que le X disparaisse
Maintenez ALT (bouton non étiqueté) et CLR SOLO pendant > 1,5 s		Réinitialise le panneau tactile (peut aider à résoudre temporairement les problèmes de toucher fantôme pendant un certain temps)	
Touch UI > Test de clic fantôme	Maintenez METERS et HOME pendant 5 s lors de la mise sous tension de la console		
OS-Drive > monter USB	Maintenez ALT (bouton non étiqueté) lors de la mise sous tension de la console (l’écran reste noir)	La console apparaît comme deux lecteurs sur votre ordinateur (WING OS pour le système d’exploitation de la console, et WING DATA pour les instantanés, etc.).	Éjectez les lecteurs sur votre ordinateur
Arrêt et redémarrage	Maintenez EFFECT et appuyez sur HOME après avoir initié Shutdown depuis l’écran de configuration	La console s’éteindra en toute sécurité et redémarrera automatiquement	
Surface >Test Mode	Maintenez ALT (bouton non étiqueté) lors de la mise sous tension de la console	Identique au mode OS-Drive. La surface est en mode test jusqu’à ce que la console démarre.	
Verrouillage de la surface	Maintenez le bouton HOME enfoncé pendant ~1,5 s	Verrouille la surface de la console, tandis que l’audio et la télécommande continuent à fonctionner sans être affectés Toute combinaison de boutons (seulement ceux autour de l’écran tactile) qui était maintenue enfoncée lors de l’engagement du verrou sera stockée comme “code d’accès” pour le déverrouillage. Vous devrez appuyer sur la même combinaison de boutons lors du déverrouillage.	Maintenez le bouton HOME enfoncé pendant ~1,5 s à nouveau avec le “code d’accès” des boutons qui ont été pressés lors du verrouillage, OU redémarrez la console
Initialiser la console (seulement le stockage temporaire, aucun instantané etc. ne sera effacé)	Maintenez CLR SOLO enfoncé lors de la mise sous tension de la console	Identique à l’utilisation de INITIALIZE (à partir de la page SETUP) mais avant que la console ne charge un état sauvegardé (au cas où le dernier instantané chargé ferait planter la console conduisant à une boucle de démarrage)	
Prendre une capture d’écran	Maintenez CLR SOLO puis appuyez sur UTILITY	Stocke un bmp de l’écran actuel sur votre clé USB. Un dossier appelé ‘screens’ doit être créé à la racine de la clé USB en premier.	
Contourner le chargement automatique des fichiers de démarrage	Maintenez LIBRARY enfoncé lors de la mise sous tension de la console	Ne charge pas les fichiers STARTUP*.snap, STARTUP*.snip et STARTUP*.show dans le répertoire STARTUP lors du démarrage	
Configuration du matériel optionnel, c’est-à-dire des modules AoIP internes pour Dante ou WSG	Maintenez UTILITY pendant 5 s lors de la mise sous tension	Le dialogue de configuration permet de spécifier l’option matérielle	

WING und WING-BK Übersicht

1. Einführung

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf der bahnbrechenden WING Konsole. Lesen Sie diese Schnellstartanleitung (QSG), um einen Überblick über die Funktionalität von WING zu erhalten und besuchen Sie behringer.com für Tutorial-Videos und Anleitungen.

Bevor Sie beginnen

Es wird empfohlen, auf behringer.com nach Firmware-Updates zu suchen, da regelmäßig neue Funktionen und Fehlerbehebungen veröffentlicht werden. Bitte beziehen Sie sich auf Kapitel 7 in dieser QSG für Details zum Update-Prozess.

Unser Entwicklungsteam freut sich, Ihr Feedback auf ideas.behringer.com zu lesen und Sie mit neuen Verbesserungen und Funktionen zu überraschen.

Source und Kanal - ein neuer Routing-Ansatz

WING hat eine neue Art der Beschriftung von Sources mit Namen, Symbolen und Farben zusammen mit ihren physischen Parametern eingeführt. WING Sources können in einen oder mehrere Kanäle für die Signalverarbeitung oder das Routing zu Bussen oder Hauptbussen eingespeist werden. Sie können auch direkt auf einen physischen Ausgang gepatcht werden, wenn keine Verarbeitung gewünscht ist, wie z.B. in Aufnahmesetups, oder wenn Audio mit einer anderen Konsole für unabhängige Mixe geteilt wird.

2. Sources, Kanäle, Busse und Ausgänge

Externe Sources

Jeder Audioeingang in die Konsole wird als Source bezeichnet. Ein Eingang kann ein analoges Signal über die XLR- oder 6,35 mm (¼") TRS-Anschlüsse auf der Rückseite oder digitale Signale über StageConnect, USB, AES50, installierte Erweiterungskarten usw. sein.

WING Sources enthalten die folgenden Informationen:

- Identifizierende Merkmale wie Name, Farbe, Symbol und Tags.
- Physische Merkmale wie Verstärkung, Stummschaltung, Phasenumkehr und Phantomspeisung.
- Mono/Stereo/Mid-Side-Konfiguration. Alle 48 Kanäle auf der Konsole können entweder Mono- oder Stereosignale verarbeiten. Analoge und digitale Stereosignale können in einen einzigen Kanal in der Konsole eingespeist werden. Siehe Kapitel 5 – ROUTING für weitere Informationen.

Interne Sources

WING verfügt auch über User Signals, User Patches und den Oscillator, die genau wie jede externe Sources verwendet werden können, aber tatsächlich sind es Signale, die von anderen Stellen in der Audiomaschine der Konsole genommen werden.

2 Oszillatoren

Es gibt zwei unabhängige Mono-Testton-Generatoren, die für Sinus-, Rosa-Rauschen- oder Weißes-Rauschen-Ausgabe konfiguriert werden können. Sie können auf jeden Kanal oder Ausgang geroutet werden. 24 User Signals Diese sind Signale, die von einem der 40 Eingangskanäle, 8 Aux-Eingangskanäle, 16 Busse, 8 Matrizen oder 4 Hauptbusse abgeleitet sind. Sie können von den jeweiligen Pre- oder Post-Fader-Tap-Punkten des Kanals abgegriffen werden und tragen entweder den linken oder rechten Kanal oder eine Summe von beiden.

24 User Patches

Diese sind auch Signale, die direkt von einem der externen Sources genommen werden. User Patches ermöglichen es Ihnen, Stereo-Kombinationen von rohen Eingangssignalen zu erstellen, die nicht zur gleichen Source Group gehören. Mögliche Anwendungen sind:

- Kombinieren von zwei Signalen von verschiedenen Source Group-Schnittstellen in eine Stereo- oder Mid-Side-Konfiguration.
- Kombinieren von nicht benachbarten Signalen in eine Stereo- oder Mid-Side-Konfiguration.
- Anwenden unterschiedlicher Verstärkung auf jeden Kanal einer Stereo- oder Mid-Side-Konfiguration.
- Anwenden von Phantomspeisung nur auf einen Kanal einer Stereo- oder Mid-Side-Konfiguration.

48 Mono/Stereo Eingangskanäle

Die Kanäle auf WING ermöglichen eine extrem leistungsstarke und flexible Verarbeitung des Source-Audios, bevor sie in Busse oder Hauptbusse gemischt werden. Jeder Eingangskanal kann eine Haupt- oder eine Alternative Source aufnehmen. Sie können die Anpassungseigenschaften der Source übernehmen und automatisch die Mono- oder Stereo-Konfiguration der Source verwenden.

Im Gegensatz zu anderen Konsolen besteht keine Notwendigkeit, zwei Mono-Kanäle in ein Stereo-Paar zu verlinken – alle Kanäle können Mono- oder Stereosignale verarbeiten.

Das Kanalaudio kann dann zu Bussen oder Hauptbussen zum Mischen gesendet werden, oder es kann individuell abgegriffen und direkt zu den Ausgängen geroutet werden.

16 Stereo-Busse und 4 Stereo-Hauptbusse

Die 16 Busse werden typischerweise für Effektverarbeitung durch Sends, Monitor-Mixe und Gruppenverarbeitung auf Sub-Mixe verwendet. Busse können in die 4 Hauptbusse, zu den ersten 8 Bussen oder zu den 8 Matrizen gespeist werden. Die 4 Hauptbusse können nur zu Matrizen oder Ausgangszielen gesendet werden.

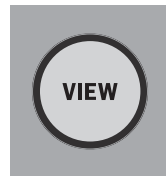
8 Matrix-Busse

Matrix-Busse haben eine vollständige Verarbeitung und können an jedes Ausgangsziel gesendet werden. Sie werden oft für Sub- oder Zonen-Mixe verwendet, die eine Verarbeitung oder Zeitabstimmung benötigen. Matrix-Busse können von Aux- oder Hauptbussen angetrieben werden. Sie verfügen auch über zwei zusätzliche Direct Inputs, die von einem der Eingangskanäle abgegriffen werden können, vor oder nach dem Fader.

Matrix-Busse können verwendet werden, um sogenannte Mix-Minus-Busse zu erstellen, indem die Direct Inputs phaseninvertiert, d.h. von dem Mix subtrahiert werden. Dies wird oft in Broadcast-Situationen angewendet, wenn ein Moderator alles außer seiner eigenen Stimme in dem Mix hören sollte. Sie können auch zurück in Eingangskanäle eingespeist werden.

3. Hardware-Beschreibungen

VIEW-Tasten



Wenn eine der VIEW-Tasten gedrückt wird, wechselt das Hauptdisplay zu einem speziellen Bildschirm für den Abschnitt, auf den die Taste gedrückt wurde. Das Hauptdisplay hat oft zusätzliche Parameter, Optionen oder Informationen, die allein von der Bedienoberseite aus nicht zugänglich sind. Während sie aktiv sind, leuchtet jede VIEW-Taste grün.

Einige VIEW-Tasten unterstützen eine Drücken-und-Halten-Funktion, die auf eine zusätzliche Setup-Seite zugreift. Wenn Sie beispielsweise eine der VIEW-Tasten der Faderbank gedrückt halten, wird der Bearbeitungsbildschirm geöffnet, auf dem Kanäle und Busse auf den Faderschichten neu angeordnet werden können.

Die VIEW-Taste für den Channel-Strip-Bereich rechts vom Hauptdisplay wirkt in Kombination mit den sechs Verarbeitungstasten in diesem Bereich (Input, Filter, Gate, Comp und Insert). Diese Tasten fungieren als Verknüpfungen zu den Kanalverarbeitungsbildschirmen.

Monitoring/Talkback/USB



Ein USB-Typ-A-Anschluss ermöglicht es, einen Flash-Laufwerk direkt an die Konsole anzuschließen, um Daten zu speichern oder zu laden. Dies ermöglicht es Ihnen, Ihre Show-Dateien zu sichern oder Ihre übliche Einrichtung auf einer gemieteten WING-Konsole zu laden.

Diese USB-Verbindung ermöglicht die Aufnahme und Wiedergabe von Zwei- oder Vierkanal-WAV-Audiodateien. Der Anschluss kann auch ein tragbares Gerät wie ein Telefon oder Tablet aufladen. Flash-Laufwerke, die an den USB-Anschluss angeschlossen sind, können getrennt werden, sobald das ACCESS-Licht erloschen ist.

Spezielle Knöpfe steuern die Kopfhörer- und Monitorausgangspegel der Busse MONITOR A und MONITOR B, die jeweils in der Source-Gruppe "Monitor" im ROUTING-Bildschirm gefunden werden. Beide Stereobusse können auf jeden physischen Ausgang geroutet werden.

Wenn die DIM-Taste betätigt wird, wird die Monitorlautstärke vorübergehend reduziert. Die MONO-Taste summiert das Monitorsignal zu Mono. Wenn die DIM-Taste gedrückt gehalten wird, wird der Monitor stummgeschaltet. Wenn die MONO-Taste gedrückt gehalten wird, werden die linken und rechten Monitorsignale getauscht. Um die Kopfhöreranschlüsse an der Konsole zu verwenden, müssen die Monitorsignale auf die entsprechenden Ausgänge geroutet werden (diese sind auf der Ausgangsrouting-Seite mit einem Kopfhörersymbol gekennzeichnet, d.h. Aux 7/8 für eine Standard-WING-Konsole).

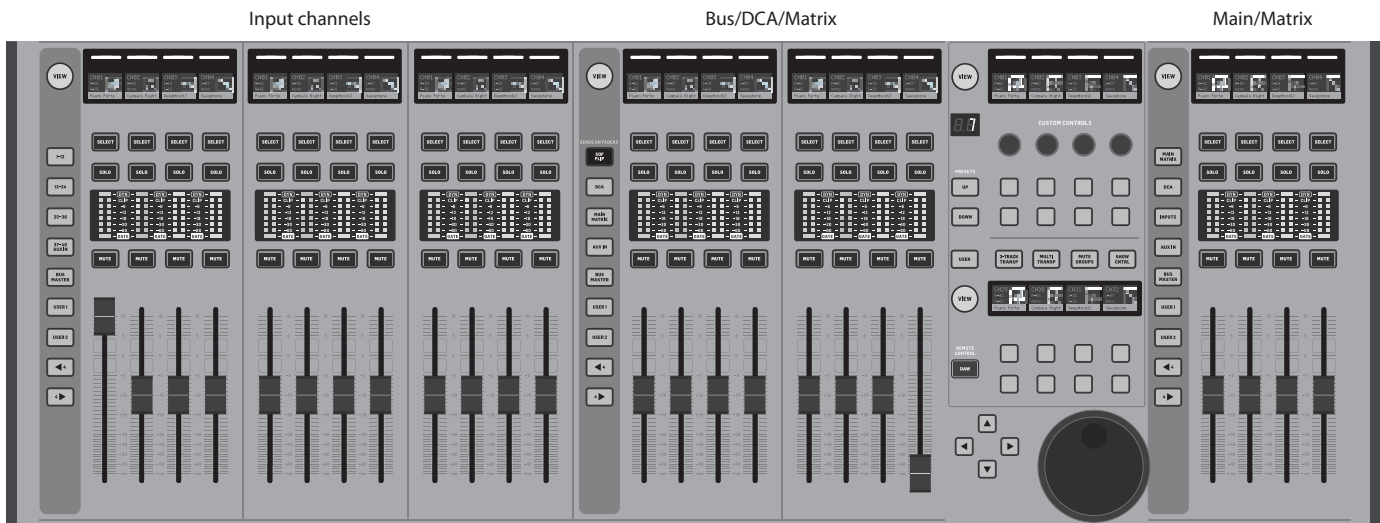
Die Talkback-Mikrofonpegel können über den TALK LEVEL-Knopf eingestellt werden und die TALK A- und B-Tasten senden das Talkback-Signal an verschiedene Ziele. Entweder Kanal 40 oder Aux 8 können als Verarbeitungskanal für das Talkback-Signal verwendet werden. Die Verarbeitung kann nach Bedarf angewendet werden. Jeder Eingang kann dem ausgewählten Talkback-Kanal zugewiesen werden.

Drücken Sie die VIEW-Taste, um die Monitoreinstellungen zu steuern, die Menge der Dim-Dämpfung einzustellen, das Routing für das Talkback-Mikrofon einzurichten und andere Parameter. Fader-Abschnitte Die WING hat drei Fader-Abschnitte, die jeweils ihre eigenen zugehörigen Banktasten haben. Die 12 Fader auf der linken Seite der Konsole werden üblicherweise für Eingangskanäle verwendet. Die acht Fader in der Mitte steuern in der Regel Busse und DCAs, und die vier Fader auf der rechten Seite sind in der Regel für Hauptbusse, Matrixbusse oder ausgewählte Eingangskanäle reserviert.

Jedoch kann jede Bank nach den Bedürfnissen des Benutzers konfiguriert werden. Um auf die Faderbank-Konfiguration zuzugreifen, drücken und halten Sie die VIEW-Taste für einen der Fader-Abschnitte.

WING und WING-BK Übersicht

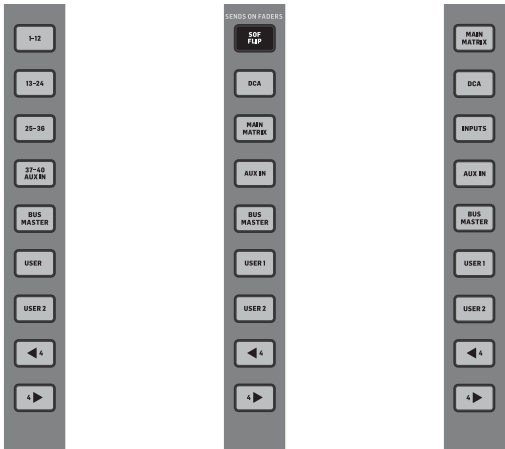
Fader-Bereiche



Der WING verfügt über drei Fader-Bereiche, von denen jeder seine eigenen zugehörigen Bank-Tasten hat. Die 12 Fader auf der linken Seite der Konsole werden üblicherweise für Eingangskanäle verwendet. Die acht Fader in der Mitte steuern typischerweise Busse und DCAs und die vier Fader auf der rechten Seite sind normalerweise für Hauptbusse, Matrixbusse oder ausgewählte Eingangskanäle reserviert.

Jedoch kann jede Bank gemäß den Bedürfnissen des Benutzers konfiguriert werden. Um die Faderbank-Konfiguration zu erreichen, drücken und halten Sie den VIEW-Button für einen der Fader-Bereiche.

Layer/Bank-Tasten



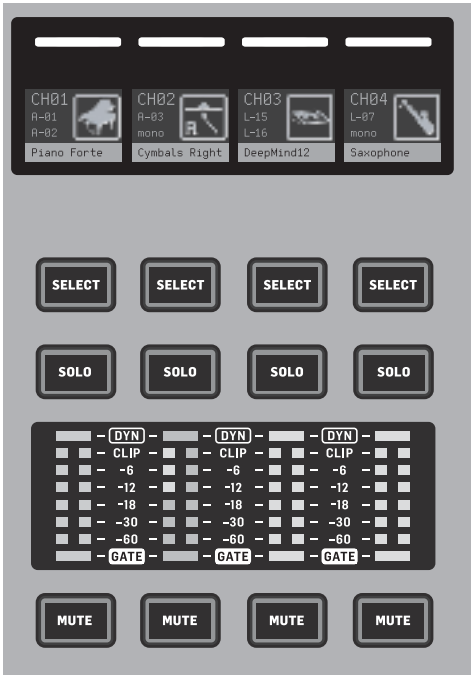
Die Auswahl verschiedener Faderbänke bringt eine neue Reihe von Kanälen in den zugehörigen Faderabschnitt. Wenn eine bestimmte Bank die Menge der verfügbaren physischen Fader in einem Abschnitt übersteigt, scrollen die Shift-Pfeile in Blöcken von vier (oder 12 oder 8 je nach Setup-Konfiguration) Kanälen, um auf die verbleibenden zuzugreifen. Jeder Faderabschnitt hat auch zwei anpassbare Banken. Alle Fader in allen Banken können jedem Kanal/Bus/Haupt/Matrix und vielen anderen Funktionen und Parametern zugewiesen werden. Sends on Faders (SOF) ist verfügbar, um schnell die Sendepegel des Kanals zu einem bestimmten Bus anzupassen.

- Drücken Sie die SOF FLIP-Taste, um Sends on Faders zu aktivieren. Die MUTE-Tasten auf allen Sends (Eingangskanal-Faderstreifen) sind standardmäßig aktiv, um Busse im Subgruppenmodus zu schützen. Sie müssen Kanäle stummschalten, um sie an den ausgewählten Bus zu senden.

- Stellen Sie sicher, dass die BUS MASTERS-Taste im Bus-Fader-Abschnitt leuchtet, dann drücken Sie eine der SELECT-Tasten, um den Bus zu identifizieren, an den die Kanalsignale gesendet werden sollen.
- Erhöhen Sie die Eingangskanalfader für jeden der Kanäle, die an diesen Bus gesendet werden sollen, und navigieren Sie durch die verschiedenen Eingangsbanken, wenn nötig.
- Sends on Faders funktioniert auch in die andere Richtung, indem ein Kanal ausgewählt wird, während SoF aktiv ist. Die Busfader steuern den Sendepegel des ausgewählten Kanals in den entsprechenden Bus.
- Wenn 'ALTERNATIVE SOF MODE' in der Setup/Oberflächensektion ausgewählt ist, wird Sends on Fader durch Halten einer Kanal- oder Bus-SELECT-Taste aktiviert.

Deaktivieren Sie die SOF FLIP-Taste, wenn Sie zur normalen Mischung zurückkehren möchten.

Scribble-Streifen, Meter, Select



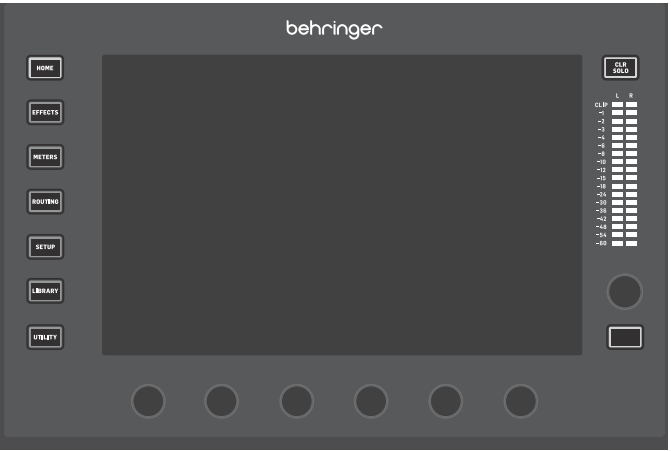
Jeder Faderstreifen hat einen Mini-Bildschirm, der als Scribble-Streifen bezeichnet wird. Dieser zeigt Informationen über die aktuelle Kanal-/Busnummer, den Namen und ein Symbol an, um schnell zu identifizieren, welcher Kanal derzeit von dem Fader und den zugehörigen Tasten gesteuert wird.

Eine Farbleiste über dem Scribble-Streifen ermöglicht eine schnelle visuelle Identifizierung von Gruppen verwandter Kanäle. Die Details des Scribble-Streifens und die Optionen der Farbleiste können auf dem HOME-Bildschirm des ausgewählten Kanals im ICON/COLOR-Tab bearbeitet werden. Die Source des Kanals kann auch auf dem Scribble-Streifen angezeigt werden, wenn sie aktiviert ist (SETUP>SURFACE>SHOW SOURCE ON SCRIBBLE).

Das Drücken der SELECT-Taste lenkt den Steuerfokus des Hauptdisplays und des Channel-Strip-Abschnitts auf diesen Kanal oder Bus. Es kann nur eine SELECT-Taste gleichzeitig aktiv sein. Wenn SELECT erneut gedrückt wird (wenn der Kanal bereits ausgewählt ist), wird das Display zur Kanal-Home- oder Insert-Seite eines Busses zurückkehren (SETUP>SURFACE>SEL DBL CLICK), um schnell Kanal- oder Insert/Effekt-Parameter anzupassen. Die SOLO-Taste isoliert diesen Kanal für das Monitoring, zusammen mit allen anderen Kanälen oder Bussen, die solo sind. Die MUTE-Taste schaltet den Kanal stumm, der derzeit diesem Streifen zugewiesen ist.

Stereo-Pegelmesser liefern Eingangspegelinformationen, von -60 dB bis Clip. Die DYNAMICS-LED leuchtet, wann immer die Schwelle des Dynamikprozessors überschritten wird, was den Kompressor/Expander auslöst. Ebenso leuchtet die GATE-LED, wann immer das Eingangssignal unter die Schwelle des Rauschtores fällt.

Hauptanzeige



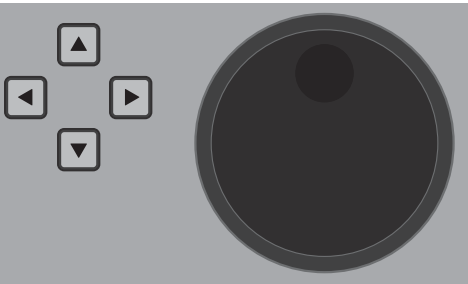
Die meisten WING-Steuerungen können über das 10" Touchscreen-Hauptdisplay bearbeitet werden.

Die sieben Tasten links vom Display und die VIEW-Tasten in jedem Hauptabschnitt des Bedienfelds ermöglichen den Zugriff auf verschiedene Einstellungsbildschirme. Eine Übersicht über jeden Bildschirm wird in Kapitel 6 präsentiert.

Die sechs Knöpfe unter dem Display ermöglichen die Anpassung der Parameter der Elemente, die am unteren Rand des aktuellen Bildschirms angezeigt werden. Diese sind berührungsempfindliche Knöpfe, die Elemente auf dem Bildschirm hervorheben, sobald der zugehörige Knopf berührt wird. Ein zusätzlicher siebter Knopf rechts vom Display kann für kontextabhängige Steuerung verwendet werden, indem zuerst ein Element auf dem Hauptdisplay berührt wird, was feinere Anpassungen im Vergleich zur Bewegung virtueller Knöpfe oder Fader ermöglicht. Eine Mehrzwecktaste unter dem siebten Knopf funktioniert ähnlich, abhängig vom aktuellen Bildschirm. Zum Beispiel kann sie als Tap-Tempo beim Bearbeiten von Delay-Effekten verwendet werden.

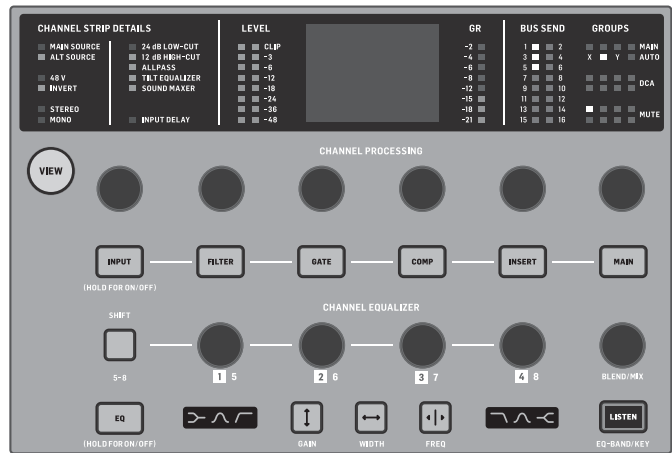
Der große Stereometer zeigt entweder die Pegel des Hauptbusses oder des Solo-Busses an. Die CLR SOLO-Taste löst alle Kanäle und Busse, die im Solo-Bus aktiv sind.

Die Navigationspfeile und das Wert-/Scrub-Rad führen Funktionen aus, die sich auf die DAW-Steuerung sowie auf USB- und SD-Recorder und -Player beziehen. Das Rad kann auch die Werte von Parametern feinabstimmen, die in der Benutzerebene der Custom Controls zugewiesen sind, während die entsprechenden Tasten gedrückt sind. Wenn 'USE CRSR/WHEEL FOR PARAMETERS' in SETUP/GENERAL ausgewählt ist, können Bildschirmparameter mit den Cursor-Tasten ausgewählt werden, während ihre Werte mit dem Rad fein eingestellt werden können.



WING und WING-BK Übersicht

Channel Strip-Bereich



Der Channel Strip bietet schnellen Zugriff auf die primären Parameter für den aktuell ausgewählten Kanal. Ein Anzeigebildschirm bietet spezielle Bearbeitungsdetails für den eingestellten Parameter. LED-Anzeigen, die die Eingangskonfiguration, Bus- und Gruppenzuweisungen und Pegelmessung anzeigen, sind immer sichtbar für die Bequemlichkeit.

Jeder der sieben Kanalbearbeitungsblöcke (einschließlich EQ) kann auf dem Bearbeitungsanzeigebildschirm angezeigt werden, indem die zugehörige Taste gedrückt oder der kapazitive Encoder-Knopf direkt darüber berührt wird. Drücken und halten Sie die Taste, um die Funktion ein- oder auszuschalten.

Das Drücken der VIEW-Taste öffnet den Hauptbildschirm des ausgewählten Kanals auf dem Hauptdisplay.

Sobald ein Funktionsblock aktiv ist, scrollt das erneute Drücken der Taste durch die Parameter der Funktion. Kleine Punkte in der unteren rechten Ecke des Displays zeigen an, wie viele Parameter durchgescrollt werden können. Der zugehörige Knopf kann für Anpassungen verwendet werden.

Viele Parameter können durch wiederholtes Drücken der Blocktaste durchgescrollt werden.

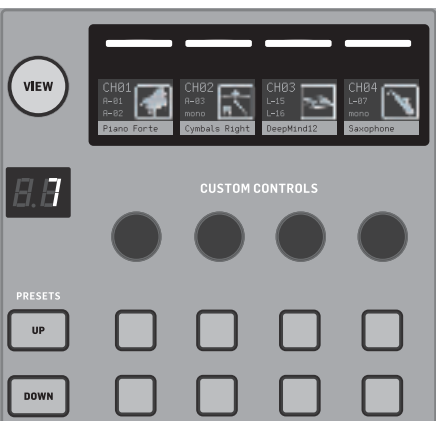
Ein zusätzlicher EQ-Bereich hat spezielle Steuerungen zum Einstellen von bis zu sechs EQ-Bändern für Eingangskanäle und acht Bändern für Busse. Aktivieren Sie den EQ-Block, indem Sie die EQ-Taste gedrückt halten, dann berühren Sie einen der 4 EQ-Encoder-Knöpfe, um ein Band zur Anpassung auszuwählen. Drücken Sie die SHIFT-Taste einmal, um auf die Low- und Hi-Shelf-Bänder oder die zusätzlichen Bänder zuzugreifen, wenn Sie einen Bus-EQ bearbeiten. Die GAIN-, WIDTH- und FREQ-Tasten wählen aus, welches Element des aktuellen Bandes mit dem Knopf eingestellt wird. Drücken Sie die LISTEN-Taste in der unteren rechten Ecke, um das EQ-Band isoliert zu hören. Der BLEND/MIX-Knopf fungiert als Wet/Dry-Einstellung für den EQ-Block. Wenn er über 100% liegt, kann dieser Knopf verwendet werden, um die aktuelle EQ-Einstellung zu intensivieren, da er den Gain jedes Bandes entsprechend dem vom Benutzer eingestellten Prozentsatz modifiziert

4-Kanal-Bereich



Der Bearbeitungsbereich über der rechten Faderbank bietet eine spezielle Reihe von speziellen Steuerelementen. Dies können Parameter wie Gain, Pan, Filter oder Bus-Sends für die ausgewählte Bank von vier Kanälen sein. Das Drücken einer der acht Tasten ermöglicht es den vier Knöpfen und vier Tasten, Kanaleigenschaften zu steuern, ohne den Kanal zur Bearbeitung auszuwählen. Dies macht den Vier-Kanal-Bereich unabhängig von der Hauptsteuerfläche und würde es einem zweiten Benutzer ermöglichen, gleichzeitig an der Konsole zu arbeiten. F1-F3-Steuerungen können auch jeder benutzerdefinierten Steuerfunktion zugewiesen werden, wenn sie in SETUP/SURFACE aktiviert sind.

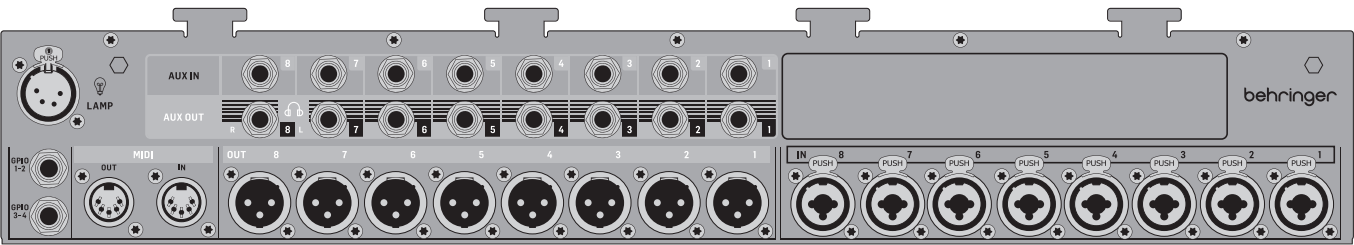
4. Custom Controls



Der Custom Controls-Bereich ermöglicht es, bis zu vier Drehknöpfe und acht Tasten spezifischen Elementen zuzuweisen, die immer verfügbar sein sollten, unabhängig vom Fokus des Hauptanzeigebildschirms. Presets können auch konfiguriert werden, um verschiedene Sets, Veranstaltungsorte, Bediener usw. zu entsprechen. Drücken Sie die VIEW-Taste, um Funktionen den Steuerelementen zuzuweisen, die Scribble-Streifen zu optimieren oder die Steuerelemente zurückzusetzen.

5. Rückwand

Analog I/O, MIDI und GPIO

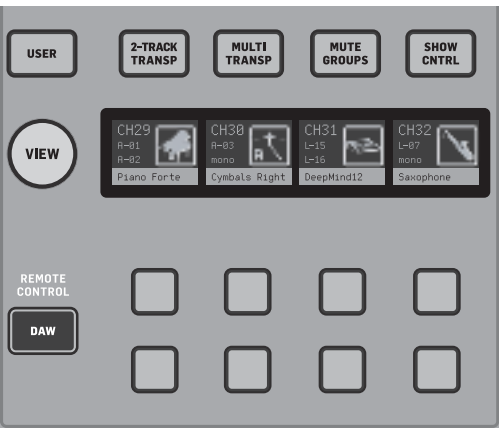


Die analogen Anschlüsse der Rückwand umfassen 8 Midas PRO-Mikrofonvorverstärker, 8 XLR-Ausgänge, 8 symmetrische 1/4" TRS-Aux-Eingänge und 8 symmetrische 1/4" TRS-Aux-Ausgangsanschlüsse.

Eine Lampenfassung akzeptiert ein Standard-12-V-Licht.

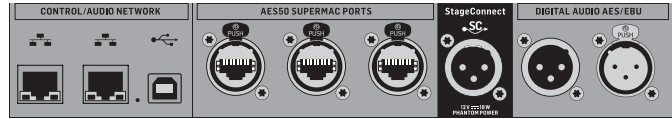
5-polige MIDI-IN- und OUT-Buchsen ermöglichen eine externe MIDI-Steuerung, und ein Paar 1/4" TRS-Buchsen für bis zu vier GPIOs ermöglichen grundlegende Eingabe- und Ausgabebefehle.

Der untere Teil des Custom Control-Bereichs ermöglicht einen schnellen Zugriff auf verschiedene Kategorien. Drücken Sie die VIEW-Taste, um jede von ihnen zu konfigurieren. Es bietet eine Kombination aus benutzerzuweisbaren Tasten und vorkonfigurierten Tasten zur Steuerung des USB-Recorders, des WING-LIVE (SD-Karten)-Recorders, der Mute-Gruppen und der Show-Steuerung.



WING und WING-BK Übersicht

ETHERNET/AES50/Control/StageConnect



Ein Paar Ethernet-Ports ermöglicht es, ein Netzwerk über einen Router für eine kabelgebundene oder drahtlose Steuerung mit einer der Steuerungs-Apps auf einem Computer oder mobilen Gerät einzurichten.

Die Konsole kann auch über den USB-Typ-B-Anschluss mit einem Computer verbunden werden für die folgenden Anwendungen:

- 48 Eingangs-/48 Ausgangs-Audio-Interface. Der entsprechende ASIO-Treiber kann von behringer.com heruntergeladen werden.
- MIDI DAW-Controller
- Firmware-Updates
- Datenaustausch

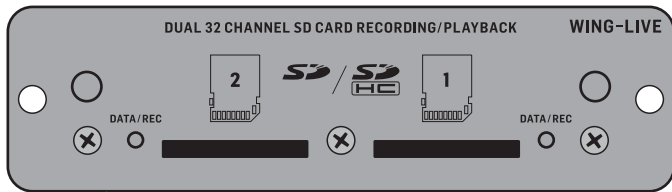
3 AES50-Ports bieten jeweils bis zu 48 Eingangs- und Ausgangskanäle zu und von digitalen Stage-Boxen, was eine hohe Kanalanzahl gewährleistet und das Patchen zu und von mehreren Standorten ermöglicht. Die WING ist voll kompatibel mit allen X32-Serien-Mischpulten und Stage-Boxen.

Alle AES50-Verbindungen zwischen WING und Stage-Boxen sollten haben:

- Geschirmte CAT-5e-Kabel
- Ethercon-terminierte Kabelenden
- Maximale Kabellänge von 80 Metern

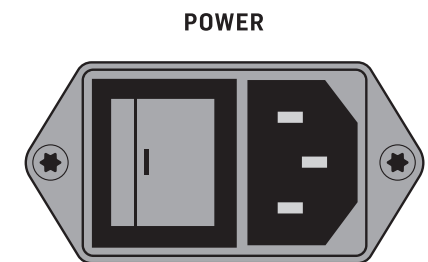
StageConnect überträgt bis zu 32 digitale Audio-Eingangs- oder Ausgangskanäle mit einem Standard-XLR-Kabel (110 Ω Impedanz DMX-Kabel empfohlen). Die Schnittstelle unterstützt verschiedene Bus-Konfigurationen von Eingangs- und Ausgangskanälen und verwendet digitales, unkomprimiertes PCM-Audio mit 44,1/48 kHz und 24-Bit-Auflösung. StageConnect wurde für flexible Verbindungen auf der Bühne oder zu einem Seitenrack entwick

Erweiterungsslot



Die WING-Konsole wird mit der WING-LIVE Karte geliefert, die es ermöglicht, bis zu 64 Kanäle von 48 kHz / 32-Bit Audio auf ein Paar SD- oder SDHC-Karten aufzunehmen. Erweiterungskarten mit anderen Protokollen wie Dante, MADI und Waves SoundGrid können in diesem Slot installiert werden.

Strom



Verbinden Sie das mitgelieferte IEC-Kabel.

6. Hauptbildschirme

Der größte Teil der erweiterten Bearbeitung und Steuerung erfolgt auf dem Hauptdisplay. Die Bildschirme können über die sieben Tasten links vom Bildschirm oder über die VIEW-Tasten in jedem Abschnitt des oberen Bedienfelds navigiert werden.

Es gibt sechs Bildschirme, die über die Tasten neben dem Hauptdisplay zugänglich sind:

- HOME
- EFFECTS
- METERS
- ROUTING
- SETUP
- LIBRARY

Beachten Sie, dass die UTILITY-Taste keinen spezifischen Bildschirm hat, der mit ihr in Verbindung steht.

Eine Statusleiste wird oben auf dem Bildschirm angezeigt, um eine schnelle Referenz für den Kanalnamen, die Uhr und Alarmer zu bieten. Dies ermöglicht auch einen ständigen Zugriff auf die SD-Kartensteuerungen, das Setup-Menü, die Bibliotheksfunktionen und andere Werkzeuge.

HOME

HOME



Der Bildschirm zeigt standardmäßig eine Übersicht über den ausgewählten Kanal an. Dieser Bildschirm ermöglicht die Anpassung von grundlegenden Parametern wie Pan und Pegel, bietet aber hauptsächlich einen Ausgangspunkt für den Zugriff auf wichtige Verarbeitungsböcke wie EQ und Dynamik.



Die Verarbeitungsreihenfolge der Gate-, Dynamik-, EQ- und Insert-Abschnitte sowie der Abgriffpunkt für das Signal, das zu den 16 Bussen gesendet wird, kann angepasst werden, indem auf das Schraubenschlüsselsymbol in der linken unteren Ecke des HOME-Bildschirms geklickt und die Blöcke gezogen werden

EINGANG

Der EINGANG-Bildschirm erscheint als zweiter in der linken Spalte. Hier wird die primäre und alternative Source ausgewählt, die dem aktuellen Kanal zugewiesen ist. Signale können mit den entsprechenden M, ST und M/S-Tasten als Mono, Stereo oder Mid-Side konfiguriert werden.



Der FILTER-Bildschirm ist auch ein Teil dieses Abschnitts und ermöglicht Low Cut, High Cut und erweiterte Filteroptionen wie Tilt-Filter und Allpass-Filter für die Phasenausrichtung.

Schließlich steuert die VERZÖGERUNG (POST) die Verzögerung, die auf das Ausgangssignal des Kanals angewendet wird. Diese Verzögerung ist notwendig für die Signale, die Lautsprecher weiter weg von der Haupt-PA ansteuern, zum Beispiel.

GATE

Der GATE-Bildschirm erscheint als dritter in der linken Spalte. Der Block ist standardmäßig ein einfaches Rauschtor mit gängigen Parametern wie Schwelle und Verhältnis, obwohl andere Prozessoren im Gate Model-Menü geladen werden können.

Der Name dieses Blocks ändert sich, um das gewählte Modell widerzuspiegeln.

EQ

Der Block ist standardmäßig ein 6-Band vollparametrischer Equalizer für Eingangskanäle und ein 8-Band vollparametrischer Equalizer für Busse. Eine Vielzahl von digitalen und Emulationen von analogen EQ-Modellen kann aus dem EQ Model-Menü ausgewählt werden.

DYNAMICS

Der Block bietet eine große Auswahl an digitalen und Emulationen von analogen Kompressoren, Expandern und Begrenzern.

PRE FADER INSERT

Hier können interne oder externe Effekte aus einem der 16 FX-Slots in den Kanal eingefügt werden. Es kann vor oder nach den Gate-, EQ- und/oder Dynamics-Blöcken positioniert werden.

POST FADER INSERT

Der zweite Insert ist fest post-fader und post-processing. Es kann verwendet werden, um FX-Verarbeitung hinzuzufügen, oder um die Kanalpegel durch eine von 2 automatischen Mischgruppen zu steuern, die automatische Gain-Sharing über die zugewiesenen Kanäle anwenden.

MAIN

Der Bildschirm ermöglicht die Anpassung des Sendpegels zu jedem der vier Hauptbusse zusammen mit der Stereobreite, Pan und Kanalfaderpegel.

BUS SENDS

Der letzte Bildschirm in der linken Spalte ermöglicht die Anpassung der Sendpegel zu allen 16 Bussen. Der Abgriffpunkt für jeden Send kann mit dem Dropdown-Menü in der oberen linken Ecke eingerichtet werden, oder indem man auf das Schraubenschlüsselsymbol auf dem HOME-Bildschirm klickt und den Tap bewegt. Ein Dreiband-EQ ist verfügbar für das Signal, das vom Abgriffpunkt zu den 16 Bussen gesendet wird.



Die HOME-Bildschirme sehen ähnlich aus, wenn ein Bus-, Haupt- oder Matrixkanal ausgewählt ist, außer dass kein GATE-Block verfügbar ist und nur die Trim eingestellt werden kann. Auf dem INPUT-Bildschirm kann der Bussend auf Pre-Fader (entsprechend der Einstellung des Abgriffpunkts) oder Post-Fader eingestellt werden, wenn sie für Monitoring oder Effektsends verwendet werden, oder auf Subgroup, wenn Kanäle zum Bus für gemeinsame Verarbeitung geroutet werden, vor dem Hauptmix.

EFFECTS



Der EFFECTS-Bildschirm steuert alle Aspekte der Effektprozessoren. Benutzer können aus einer großen Sammlung von virtuellen Emulationen von analogen Prozessoren auswählen, Routing konfigurieren, Parameter anpassen und Pegel kontrollieren.

Die acht PREMIUM FX-Slots können jedes Gerät (FX1-8, STD und CH-Kategorien) aufnehmen. Die STANDARD FX-Slots können STD und CH-Effektkategorien aufnehmen. Beachten Sie, dass die CH-Kategorie vier Kanalgeräte enthält, die drei Effektgeräte in einem einzigen Slot integrieren, und ein Mastering-Gerät, das vier integriert.

Bis zu 16 Geräte können auf die Slots auf dem EFFECTS-Bildschirm geladen werden. Diese Geräte können dann als Insert-Punkte geladen werden. Die analogen Emulationen und digitalen Effekte, die auf den GATE-, COMP- und INS-Abschnitten jedes Kanalstreifens verfügbar sind, werden direkt auf jedem Kanal geladen und nicht auf den 16 Slots des EFFECTS-Bildschirms. Effekte werden normalerweise auf eine von zwei Arten auf Kanäle angewendet: über Bussends oder über Insert-Punkte. Zeitbasierte Effekte wie Reverb und Delay werden normalerweise über Bussends eingerichtet, während dynamische Verarbeitung normalerweise über Insert-Punkte eingerichtet wird.

WING und WING-BK Übersicht

Effekte auf Bussends

Um einen Effekt über einen Bussend einzurichten, wählen Sie den Kanal aus, zu dem der Effekt hinzugefügt wird. Im BUS SEND-Bereich des HOME-Bildschirms aktivieren Sie den gewünschten Send, indem Sie den gewünschten Kanal entmuten und den entsprechenden Fader im Hauptdisplay anpassen.

Der Insert-Punkt auf dem Kanal, der den Bus aufnimmt, wird verwendet, um den gewünschten Effekt zu laden. Stellen Sie sicher, dass dieser Kanal zum Hauptbus geroutet ist. Durch Variieren der Menge des zum Bus gesendeten Signals kann die gewünschte Menge an "nassem" Effektsignal für jeden Eingangskanal erreicht werden.

Effekte als Insert-Punkte

Um einen Effekt über einen Insert-Punkt einzurichten, tippen Sie auf einen der INS-Blöcke in der linken Spalte des gewünschten Eingangskanals und weisen Sie einen Effektprozessor zu, der zuvor auf einem der 16 Slots auf dem EFFECTS-Bildschirm geladen wurde.

Wenn Sie sich auf dem HOME-Bildschirm eines Eingangskanals befinden, ermöglicht das Klicken auf das Schraubenschlüsselsymbol das Umordnen der Position des ersten Insert-Punkts sowie der GATE-, COMP- und EQ-Abschnitte durch Ziehen der gelben Blöcke.

METERS



Der METERS-Bildschirm zeigt Pegelmesser und Mute-Status für alle Signalwege auf der Konsole an. Die Pegelmesser sind entsprechend gruppiert: 40 Eingangskanäle, 8 Aux-Kanäle, 16 (Hilfs-)Busse, 16 DCAs, 4 Hauptbusse und 8 Matrixbusse. Dieser Bildschirm bietet auch eine schnelle Verknüpfung zum Hineinzoomen in eine der oben genannten Gruppen von Kanälen zur Steuerung oder Bearbeitung, indem man sie einfach berührt.

ROUTING



WING ermöglicht flexible Routing-Optionen: Jede Source kann zu jedem Kanal oder physischen Ausgang geroutet werden. Das Patchen von Sources und Ausgängen wird auf dem ROUTING-Bildschirm konfiguriert.

Die gleichen Bearbeitungen können alternativ auf jedem Kanal im INPUT-Bereich innerhalb des HOME-Bildschirms vorgenommen werden.

Kanäle

Drei Tasten in der oberen rechten Ecke des Bildschirms wählen die Kanäle, physischen Eingänge oder Ausgänge zur Bearbeitung aus. Die erste Taste steuert die Kanalkonfiguration.



Das Menü "CHANNEL INPUT" steuert, ob der Haupt- oder der alternative Eingang des Kanals konfiguriert wird. Dies folgt dem Konzept einer Inline-Konsole, bei der ein einzelner Kanal zwei Eingänge dauerhaft gepatcht haben kann und nach Bedarf des Benutzers umgeschaltet werden kann.



Vor dem Bearbeiten muss auf das Schlosssymbol geklickt werden. Wenn es grün leuchtet, ist die Bearbeitung verfügbar. Wenn es rot leuchtet, ist die Bearbeitung blockiert.



Die linke Hälfte des Bildschirms zeigt die 40 Eingangskanäle und 8 Aux-Busse an. Die rechte Hälfte des Bildschirms zeigt die verfügbaren Sources an, die zu den Kanälen auf der linken Seite geroutet werden können.

Nachdem Sie auf den gewünschten Kanal geklickt haben, kann die Source, die diesen Kanal antreibt, auf der rechten Hälfte des Bildschirms ausgewählt werden. Durch Klicken auf das Dropdown-Menü "SOURCE GROUP" können Sie zwischen den folgenden physischen Sources auf der Rückseite der Konsole oder Bussen wählen:

- LOCAL IN: 24 physische Mikrofon- oder Line-Eingänge.
- AES/EBU IN: zwei digitale AES/EBU-Eingänge.
- AES50A/AES50B/AES50C: drei AES50-Ports.

- USB AUDIO: Die Konsole kann als USB-Schnittstelle mit 48 Eingangs- und Ausgangskanälen verwendet werden.
- EXP CARD: bis zu 64 Eingänge je nach den installierten Erweiterungskarten.
- MODULE: bis zu 64 Eingänge über DANTE- und SoundGrid-Karten sind verfügbar.
- BUS: jeder der 16 Busse (Stereo).
- MAIN: jeder der 4 Hauptbusse (Stereo).
- MATRIX: jeder der 8 Matrixbusse (Stereo).
- OSCILLATOR: zwei Weißrausch-, Rosa-Rausch- oder Sinuswellen-Oszillatoren.
- STAGE CONNECT: 32 digitale Audiokanäle mit 48kHz und 24 Bit über den XLR-Anschluss.
- USB PLAYER: 4 Kanäle vom USB-Player (Typ A-Anschluss) auf der Frontplatte. Dateien müssen unkomprimiertes .wav-Audio sein.
- USER SIGNAL: Signale, die von verschiedenen Punkten im Signalfluss von Eingangskanälen, Bussen, Hauptbussen oder Matrixbussen abgeleitet oder durch eine der 24 Benutzer-Patches neu gepatcht werden können.

Beim Patchen mehrerer benachbarter Kanäle wird durch Klicken auf die Schaltfläche „+1 AUTO“ automatisch der folgende Konsolenkanal ausgewählt, um eine schnellere Eingangszuweisung zu ermöglichen.



Um den Eingang eines Kanals zu löschen, klicken Sie auf „NONE“.



Die Mono-, Stereo- oder Mid-Side-Konfiguration jedes Kanals kann über die M-, ST- und M/S-Tasten konfiguriert werden.



Sources

Wenn Sie auf die Schaltfläche „Sources“ klicken, werden spezifische Anpassungsoptionen für die Sources angezeigt. Alle Source-Gruppen (SOURCE GROUP) sind über das Dropdown-Menü oben auf dem Bildschirm zugänglich.

Es ist möglich, die Source umzubenennen, sie als Mono-, Stereo- oder Mid-Side-Source zu konfigurieren, die Phantomspeisung zu aktivieren (durch Gedrückthalten der 48-V-Taste), die Polarität umzukehren, ein Symbol hinzuzufügen, die Farbe der Source zu ändern und eine Mute-Gruppe hinzuzufügen Tags, sodass die Source stummgeschaltet wird, wenn die entsprechende Stummschaltungsgruppe aktiv ist. In Stereo- oder Mid-Side-Konfigurationen gruppierte Signale können in einen einzigen Kanal der Konsole eingespeist werden.

Wenn die Signale nicht benachbart sind (z. B. LOCAL IN 1 und 3) oder zu unterschiedlichen Source-Gruppen gehören (z. B. LOCAL IN 1 und AUX 1), können sie mithilfe von USER PATCHES gruppiert werden.

Die USER PATCHES befinden sich in der Source-Gruppe USER SIGNAL und sind mit USR 25 bis 48 gekennzeichnet. Nach dem Klicken auf einen User Patch wird das eingespeiste Signal rechts auf dem Bildschirm zugewiesen. Benutzer-Patches können als Mono, Stereo oder Mid-Side konfiguriert und als Sources für Kanäle auf der Konsole verwendet werden.

Outputs

Wenn Sie auf die Schaltfläche Outputs klicken, werden Routing-Optionen für die Ausgänge angezeigt. Jede Source kann zu jedem Ausgang geroutet werden.



Die linke Seite des Bildschirms zeigt die verfügbaren digitalen und analogen Ausgänge an. Alle Ausgangsgruppen (OUTPUT GROUP) sind über das Dropdown-Menü oben auf dem Bildschirm zugänglich.

Das Signal, das in den ausgewählten Ausgang eingespeist wird, kann auf der rechten Seite des Bildschirms ausgewählt werden. Alle Source-Gruppen (SOURCE GROUP) sind über das Dropdown-Menü oben auf dem Bildschirm zugänglich.

Die Ausgangsgruppen WLIVE REC und RECORDER steuern das Routing für die Aufnahme auf zwei SD-Karten oder auf einem USB-Stick, der an die Frontplatte angeschlossen ist. Auf den SD-Karten können bis zu 64 Kanäle aufgenommen werden (32 auf jeder Karte) oder 4 Kanäle auf einem USB-Stick. Auf einem Computer, der über USB an die Rückseite angeschlossen ist, können bis zu 48 Kanäle aufgenommen werden.

SETUP



Allgemein

Die linke Seite des Bildschirms zeigt den Namen der Konsole, der bearbeitet werden kann, ihre Seriennummer, die Firmware-Version und die installierte Erweiterungskarte.

USB MSD ACCESS steuert den Inhalt, der angezeigt wird, wenn er über USB mit einem Computer verbunden ist. Wählen Sie WING OS, um Software-Updates auf der Konsole zu laden. Wählen Sie WING DATA, um gespeicherte Konsolendaten (Shows, Snips, Snaps, Presets, Clips) zu verwalten. Um die Konsole vom Computer zu trennen oder zur Audiowiedergabe über USB vom Computer zurückzukehren, werfen Sie die Konsole wie gewohnt mit einem normalen USB-Stick aus.

Die Zeit und das Datum können im CLOCK-Menü eingestellt werden. INIT CONSOLE wird verwendet, um die Kanäle, Aux, Busse, Hauptbusse, Matrixbusse, Sources, Ausgänge, DCAs, Mute-Gruppen und Effekteinstellungen der Konsole zurückzusetzen. Alle Elemente können durch Klicken auf ALL ausgewählt werden. Spezifische Elemente können durch Klicken auf sie ausgewählt werden. Um die Auswahl zu löschen, klicken Sie auf NONE. Die Einstellungen der ausgewählten Elemente werden beim Klicken auf INIT zurückgesetzt.

Alternativ kann die Konsole zurückgesetzt werden, indem die CLR SOLO-Taste auf dem Hauptdisplay gedrückt und gehalten wird, während die Konsole eingeschaltet wird.

WING und WING-BK Übersicht

Audio

Der Abschnitt AUDIO CLOCK steuert die Abtastrate (CLOCK RATE) und die SYNC SOURCE der Konsole.

Durch Klicken auf das Kanal- und Aux-Bus-Gitter unter INPUT SELECT ist es möglich, einfach zwischen dem MAIN- und ALT-Eingang für alle 40 Kanäle und 8 Aux-Busse umzuschalten.

PREFERENCES enthält mehrere Muting- und Solo-Optionen.

Verschiedene Solos können als Pre (PFL) oder Post Fader (AFL) eingerichtet werden.

USB AUDIO wählt die Anzahl der Kanäle aus, die über die Typ-B-USB-Verbindung auf der Rückseite verfügbar sind, von 2 bis 48 Kanälen.

AUTOMIX reguliert automatisch den Pegel mehrerer Sources, so dass der Ausgangspegel gleichmäßig bleibt. Dies ist nützlich in Situationen, in denen verschiedene Sprecher gleichzeitig auf der Bühne sprechen werden, zum Beispiel. Bis zu 16 Kanäle können Automix (im Post-Insert-Slot) in zwei Gruppen (A/B) verwenden.

Oberfläche

Dieser Bildschirm enthält mehrere Optionen bezüglich der Lichter, Messgeräte und Scribbles der Konsolenoberfläche.

Fernbedienung

Mehrere Konsoleneinstellungen können über MIDI gesteuert werden, entweder über eine DIN-5 oder eine USB-Verbindung. Der Abschnitt MIDI REMOTE CONTROL bestimmt, welcher Parameter über welche Verbindung gesteuert wird.

Der Abschnitt HA REMOTE steuert die Fernbedienung der Konsole über die AES50 A, B und C Ports.

Der IP-Modus und die Adresse können im Abschnitt NETWORK eingestellt werden.

DAW

Die WING-Konsole kann als DAW-Controller verwendet werden. Die entsprechende Einrichtung ist auf dem DAW-Bildschirm verfügbar. Presets für verschiedene DAWs können automatisch über das Dropdown-Menü geladen werden.

Damit die Konsole als DAW-Controller funktioniert, muss die REMOTE CONTROL-Taste links von den benutzerdefinierten Steuerelementen gedrückt werden.

LIBRARY



Der LIBRARY-Bildschirm ist der Dateimanager für verschiedene Arten von Medien, einschließlich .wav-Audiodateien, Snapshots, Snippets und Effekt- und Kanalpresets, die auf dem internen Speicher der Konsole oder auf einem USB-Stick, der an die Frontplatte angeschlossen ist, gespeichert sind.

SNAP

Die SNAP-Registerkarte wird verwendet, um Snapshots zu verwalten, die die Kanäle, Aux, Busse, Hauptbusse, Matrixbusse, Sources, Ausgänge, DCAs, Mute-Gruppen und Effekteinstellungen der Konsole speichern.

Der zu speichernde Inhalt umfasst die Kanalanpassung, Tags, Patching, Filter, Zeitverzögerung, Kanalstreifeneinstellungen, EQ, Panning, Sends, Fader, Mute und die Reihenfolge der Verarbeitung im Kanal.

Die SAVE-Taste speichert alle Einstellungen der Konsole. SAVE+SCOPE ermöglicht es dem Benutzer, spezifischen Inhalt für spezifische Kanäle zu speichern. Die Tasten NONE und ALL ermöglichen eine schnellere Auswahl des gewünschten Inhalts.



Der Snapshot wird entweder auf dem internen Speicher der Konsole oder auf dem USB-Stick, der an die Frontplatte angeschlossen ist, gespeichert, je nachdem, welcher Ort in der oberen linken Ecke des Bildschirms ausgewählt ist.

Nachdem Änderungen an den Einstellungen der Konsole vorgenommen wurden, können diese auf einen vorhandenen Snapshot gespeichert werden, indem auf den gewünschten Snapshot geklickt und dann auf UPDATE geklickt wird.

Wenn nur spezifische Kanäle oder Inhalte aktualisiert werden sollen, klicken Sie auf PARTIAL UPDATE und wählen Sie die gewünschten Einstellungen aus. Um einen Snapshot mit oder ohne definierten Umfang zu laden, klicken Sie auf LOAD.

Ein Snapshot speichert immer alle Parameter, ruft aber nur die spezifizierten auf, wenn SAVE+SCOPE verwendet wird. Um den SCOPE eines vorhandenen Snapshots zu bearbeiten, klicken Sie auf EDIT SCOPE. Spezifische Einstellungen können auch aus einem vollständigen Snapshot mit der PARTIAL LOAD-Taste geladen werden.

SNIP

Snippets können verwendet werden, um genauere Einstellungsanpassungen wie spezifische Prozessoränderungen im Kanalstreifen abzurufen. Um auszuwählen, welche Einstellungen in einem Snippet gespeichert werden, klicken Sie auf die REC-Taste und passen Sie manuell die gewünschten Einstellungen an.

Die Anzahl der geänderten Parameter wird auf dem Bildschirm angezeigt. Stellen Sie sicher, dass Sie auf STOP klicken, nachdem alle Änderungen vorgenommen wurden.

Es ist möglich, Parameter zu einem Snippet hinzuzufügen oder aus einem Snippet zu entfernen, indem Sie die Tasten ADD ITEMS und REMOVE ITEMS verwenden.



GLOBAL

Jeder Kanal, Bus, Sources, Ausgang, DCA, Mute-Gruppe oder Effekt und seine zugehörigen Inhalte können davor geschützt werden, überschrieben zu werden, wenn Snapshots oder Snippets geladen werden. Um dies zu tun, klicken Sie auf die GLOBAL-Taste in der oberen rechten Ecke des Bildschirms und geben Sie an, was geschützt werden muss. Wann immer eine Einstellung geschützt ist, wird das Schlosssymbol rot.



CLIP

Die WING-Konsole kann .wav-Dateien abspielen, die zuvor von einem Computer auf den internen Speicher über die WING DATA USB-Verbindung kopiert wurden, einen USB-Stick, der an die Frontplatte angeschlossen ist, oder .wav-Aufnahmen, die von der Konsole gemacht und auf einem USB-Stick oder auf bis zu zwei SD-Karten im hinteren Teil gespeichert wurden.

Clips können im linken Bereich ausgewählt und im rechten Bereich abgespielt werden.

FX

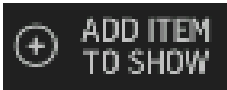
Die in die 16 Slots des EFFECTS-Bildschirms geladenen Effekte werden auf dem FX-Bildschirm angezeigt. Die Konfiguration der 16 Slots kann gespeichert und abgerufen werden.

CHAN

Einzelne Kanäle können auch gespeichert und abgerufen werden. Alle Kanaleinstellungen werden gespeichert, wenn diese Funktion verwendet wird. Beim Laden werden nur die ausgewählten Konfigurationen geladen.

SHOW

Snapshots, Snippets, Clips, FX-Setups und Kanaleinstellungen können gruppiert und als Shows gespeichert werden. Um dies zu tun, gehen Sie zur SHOW-Registerkarte und klicken Sie auf CREATE. Navigieren Sie zum gewünschten Element auf dem internen Speicher oder Flash-Laufwerk, stellen Sie sicher, dass die SHOW-Registerkarte geöffnet ist und klicken Sie dann auf die Schaltfläche ADD ITEM TO SHOW.



Klicken Sie auf die SAVE-Schaltfläche in der SHOW-Registerkarte. Elemente in einer Show können in einer bestimmten Reihenfolge angeordnet werden. Die Reihenfolge der Elemente wird angezeigt, wenn das Film-Symbol ausgewählt ist.



Die Elemente können mit der SHOW CNTRL-Taste im mittleren Bereich der Konsole navigiert werden. PREV und NEXT wählen die Elemente aus. GO löst jedes Element aus. GO+PREV und GO+NEXT wählen die Elemente automatisch aus und lösen sie aus.

UTILITY

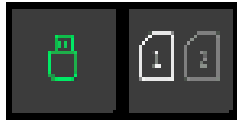


Diese Taste hat keinen eigenen Bildschirm, sondern arbeitet in Verbindung mit anderen Bildschirmen. Die Funktion ist kontextabhängig, so dass das Drücken der UTILITY-Taste je nach aktuell aktivem Bildschirm zusätzliche Optionen oder Einstellungen zur Konfiguration aufrufen kann.

WING und WING-BK Übersicht

7. Standalone-Recorder/Player

Die USB- und SD-Recorder und ihre entsprechenden Player können über die Symbole oben auf dem Hauptdisplay aufgerufen werden.



USB Recorder



Bis zu 4 Kanäle können auf einem an die Frontplatte angeschlossenen Flash-Laufwerk aufgenommen werden. Die Signale, die diese vier Kanäle speisen, werden über die Ausgangsgruppe RECORDER zugewiesen, die im OUTPUTS-Bereich des ROUTING-Bildschirms gefunden wird.

WING-LIVE SD Recorder



Bis zu 64 Kanäle können auf zwei SD-Karten in der WING-LIVE-Erweiterungskarte aufgenommen werden. Auf jeder Karte werden 32 Kanäle aufgenommen. Die Signale, die jeden Kanal speisen, werden über die Ausgangsgruppe WLIVE REC im OUTPUTS-Bereich des ROUTING-Bildschirms zugewiesen.

8. Firmware-Updates

Die Firmware der WING-Konsole kann einfach über USB aktualisiert werden. Laden Sie die Firmware-Datei von der Produktseite auf Behringer.com herunter und folgen Sie diesen Schritten:

1. Öffnen Sie die SETUP/GENERAL-Seite und aktivieren Sie OS ACCESS.
2. Verbinden Sie ein USB-Kabel mit dem hinteren Anschluss und Ihrem Computer.
3. Auf Ihrem Computer erscheint ein virtuelles Laufwerk, ähnlich wie beim Anschließen eines Flash-Laufwerks oder einer externen Festplatte. Doppelklicken Sie auf das Laufwerk, um es zu öffnen.
4. Ziehen Sie die neue Firmware-Datei in das Laufwerk. Beachten Sie, dass WING immer mit der neuesten Firmware in diesem Laufwerk bootet, es wird jedoch empfohlen, ältere Firmware-Dateien zu löschen oder in einen Unterordner zu verschieben.

Wenn die Konsole nicht normal hochfährt, können Sie die Firmware trotzdem mit diesem Verfahren aktualisieren:

1. Bei ausgeschalteter Konsole verbinden Sie ein USB-Kabel mit dem hinteren Anschluss und Ihrem Computer.
2. Halten Sie die Taste unter dem Hauptmesser rechts vom Hauptdisplay gedrückt und schalten Sie die Konsole ein.
3. Auf Ihrem Computer erscheinen ein OS- und ein DATA-Laufwerk, ähnlich wie beim Anschließen eines Flash-Laufwerks oder einer externen Festplatte. Doppelklicken Sie auf ein Laufwerk, um es zu öffnen.
4. Ziehen Sie die neue Firmware-Datei in das OS-Laufwerk.

Beachten Sie, dass WING immer mit der neuesten Firmware in diesem Laufwerk bootet.

5. Nachdem die Datei übertragen wurde, werfen Sie das virtuelle Laufwerk aus. Die Konsole sollte automatisch mit der neuen Firmware installiert neu starten. Wenn dies nicht der Fall ist, schalten Sie die Konsole manuell aus und wieder ein.

WING und WING-BK Übersicht

9. Tastenkombinationen

ZWECK	EINGABEMODUS	EFFEKT	AUSGANG
Deaktivieren der Touch-Steuerung des Hauptdisplays	Halten Sie SETUP, ALT (unbeschriftete Taste) und CLR SOLO gedrückt, bis ein kleines X in der Statusleiste des Hauptdisplays	Angezeigt wird Keine Touch-Events haben eine Wirkung, während das kleine X angezeigt wird. Die Konsole wird ansonsten wie gewohnt funktionieren. Das Verlassen dieses Modus kalibriert die Touch-Schnittstelle und macht sie wieder betriebsbereit.	Halten Sie ALT und CLR SOLO gedrückt, bis das X verschwindet
Halten Sie ALT (unbeschriftete Taste) und CLR SOLO für > 1,5 s gedrückt		Setzt das Touch-Panel zurück (könnte dazu beitragen, Ghost-Touch-Probleme für einige Zeit vorübergehend zu beheben)	
Touch UI > Ghost Click Test	Halten Sie METERS und HOME für 5 s gedrückt, während Sie die Konsole einschalten		
OS-Drive > mount USB	Halten Sie ALT (unbeschriftete Taste) gedrückt, während Sie die Konsole einschalten (Bildschirm bleibt dunkel)	Die Konsole erscheint als zwei Laufwerke auf Ihrem Computer (WING OS für das Betriebssystem der Konsole und WING DATA für Snapshots usw.).	Werfen Sie die Laufwerke auf Ihrem Computer aus
Herunterfahren und Neustarten	Halten Sie EFFECT gedrückt und drücken Sie HOME, nachdem Sie Shutdown vom Setup-Bildschirm aus gestartet haben	Die Konsole wird sicher herunterfahren und automatisch neu starten.	
Oberfläche > Testmodus	Halten Sie ALT (unbeschriftete Taste) gedrückt, während Sie die Konsole einschalten	Gleich wie im OS-Drive-Modus. Die Oberfläche befindet sich im Testmodus, bis die Konsole hochfährt.	
Oberflächensperre	Halten Sie die HOME-Taste für ~1,5 s gedrückt	Sperrt die Oberfläche der Konsole, während Audio und Fernbedienung unbeeinflusst weiterarbeiten. Jede Kombination von Tasten (nur die um den Touchscreen herum), die beim Aktivieren der Sperre gedrückt gehalten wurde, wird als "Passcode" zum Entsperren gespeichert. Sie müssen die gleiche Kombination von Tasten drücken, wenn Sie die Sperre aufheben.	Halten Sie die HOME-Taste für ~1,5 s erneut gedrückt zusammen mit dem "Passcode" der Tasten, die beim Sperren gedrückt wurden, ODER schalten Sie die Konsole aus und wieder ein
Initialisieren der Konsole (nur temporärer Speicher, keine Snapshots usw. werden gelöscht)	Halten Sie CLR SOLO gedrückt, während Sie die Konsole einschalten	Gleich wie bei INITIALIZE (von der SETUP-Seite), aber bevor die Konsole einen gespeicherten Zustand lädt (falls der zuletzt geladene Snapshot irgendwie die Konsole abstürzt und zu einer Boot-Schleife führt)	
Screenshot machen	Halten Sie CLR SOLO gedrückt und drücken Sie dann UTILITY	Speichert ein bmp des aktuellen Bildschirms auf Ihrem USB-Laufwerk. Zuerst muss ein Ordner namens 'screens' im Stammverzeichnis des USB-Laufwerks erstellt werden.	
Umgehen des automatischen Ladens von Startdateien	Halten Sie LIBRARY gedrückt, während Sie die Konsole einschalten	Lädt keine STARTUP.snap, STARTUP.snip und STARTUP*.show Dateien im STARTUP-Verzeichnis während des Bootens	
Konfigurieren von optionaler Hardware, z.B. interne AoIP-Module für Dante oder WSG	Halten Sie UTILITY für 5 s gedrückt, während das Gerät eingeschaltet wird.	Der Konfigurationsdialog ermöglicht die Angabe der Hardware-Option.	

WING e WING-BK Visão geral

1. Introdução

Parabéns pela compra do revolucionário console WING. Leia este Guia de Início Rápido (QSG) para obter uma visão geral da funcionalidade do WING e visite behringer.com para vídeos tutoriais e guias.

Antes de começar

Recomenda-se verificar behringer.com para atualizações de firmware, pois novos recursos e correções de bugs serão lançados regularmente. Consulte o Capítulo 7 neste QSG para obter detalhes sobre o processo de atualização.

Nossa equipe de desenvolvimento está ansiosa para ler seus comentários em ideas.behringer.com e surpreendê-lo com novas melhorias e recursos.

Source and Channel - uma nova abordagem de roteamento

WING introduziu uma nova maneira de rotular SOURCES de sinal com nomes, ícones e cores, juntamente com seus parâmetros físicos. As SOURCES WING podem ser alimentadas em um ou vários canais para processamento de sinal ou roteamento para ônibus ou ônibus principais. Eles também podem ser corrigidos diretamente para qualquer saída física quando nenhum processamento é desejado, como em configurações de gravação, ou ao compartilhar áudio com outro console para mixagens independentes.

2. SOURCES, canais, ônibus e saídas

SOURCES Externas

Qualquer entrada de áudio no console é chamada de SOURCE. Uma entrada pode ser um sinal analógico via conectores XLR ou 6,35 mm (¼") TRS no painel traseiro, ou sinais digitais via StageConnect, USB, AES50, cartões de expansão instalados, etc.

As SOURCES WING incluem as seguintes informações:

- Características de identificação como nome, cor, ícone e tags.
- Características físicas como ganho, mudo, inversão de fase e alimentação fantasma.
- Configuração mono/estéreo/mid-side. Todos os 48 canais no console podem processar sinais mono ou estéreo. Sinais estéreo analógicos e digitais podem ser alimentados em um único canal no console. Veja o Capítulo 5 - ROUTING para mais informações.

SOURCES Internas

WING também apresenta Sinais de Usuário, Patches de Usuário e o Oscilador que podem ser usados como qualquer SOURCE externa, mas na verdade são sinais retirados de outros lugares no motor de áudio do console.

2 Osciladores

Existem dois geradores de tom de teste mono independentes que podem ser configurados para saída de onda senoidal, ruído rosa ou ruído branco. Eles podem ser roteados para qualquer canal ou saída.

24 Sinais de Usuário

Estes são sinais derivados de qualquer um dos 40 canais de entrada, 8 canais de entrada aux, 16 ônibus, 8 matrizes ou 4 ônibus principais. Eles podem ser tocados nos pontos de toque pré- ou pós-fader do respectivo canal, e carregam o canal esquerdo ou direito, ou uma soma de ambos.

24 Patches de Usuário

Estes também são sinais retirados diretamente de qualquer um dos sinais de SOURCE externa. Os Patches de Usuário permitem que você crie combinações estéreo de sinais de entrada brutos que não pertencem ao mesmo Grupo de SOURCES. As possíveis aplicações são:

- Combinar dois sinais de diferentes interfaces do Grupo de SOURCES em uma configuração estéreo ou mid-side.
- Combinar sinais não adjacentes em uma configuração estéreo ou mid-side.
- Aplicar ganho diferente a cada canal de uma configuração estéreo ou mid-side.
- Aplicar alimentação fantasma a apenas um canal de uma configuração estéreo ou mid-side.

48 Canais de Entrada Mono/Estéreo

Os canais no WING permitem um processamento extremamente poderoso e flexível do áudio da SOURCE, antes de misturá-los em ônibus ou principais. Cada Canal de Entrada pode acomodar uma SOURCE Principal ou Alternativa. Eles podem adotar as propriedades de personalização da SOURCE e usar automaticamente a configuração mono ou estéreo da SOURCE.

Ao contrário de outros consoles, não há necessidade de vincular dois canais mono em um par estéreo - todos os canais podem processar sinais mono ou estéreo. O áudio do canal pode então ser enviado para ônibus ou principais para mixagem, ou pode ser tocado individualmente e roteado diretamente para as saídas.

16 Ônibus Estéreo e 4 Ônibus Principais Estéreo

Os 16 ônibus são normalmente usados para processamento de efeitos através de envios, mixagens de monitor e aplicação de processamento de grupo para submixes. Os ônibus podem ser alimentados nos 4 ônibus principais, nos primeiros 8 ônibus ou nas 8 matrizes. Os 4 ônibus principais só podem ser enviados para Matrizes ou destinos de Saída.

8 Ônibus de Matriz

Os ônibus de matriz têm processamento completo e podem ser enviados para qualquer destino de Saída. Eles são frequentemente usados para submixes ou zonas que precisam de processamento ou alinhamento de tempo. Os ônibus de matriz podem ser acionados por ônibus auxiliares ou principais. Eles também possuem duas Entradas Diretas adicionais que podem ser retiradas de qualquer um dos Canais de Entrada, tocados pré- ou pós-fader.

Os ônibus de matriz podem ser usados para criar os chamados ônibus Mix-Minus, invertendo a fase, ou seja, subtraindo as Entradas Diretas da mixagem. Isso é frequentemente aplicado em situações de transmissão quando um moderador deve ouvir tudo, menos a própria voz na mixagem. Eles também podem ser alimentados de volta nos canais de entrada.

3. Descrições do Hardware

Botões VIEW



Pressionar um dos botões VIEW mudará o Main Display para uma tela dedicada para a seção em que o botão foi pressionado. O Main Display geralmente terá parâmetros adicionais, opções ou informações que não são acessíveis apenas pelo painel superior. Quando ativo, cada botão VIEW ficará verde.

Alguns botões VIEW suportam uma função de pressionar e segurar que acessa uma página de configuração adicional. Por exemplo, pressionar e segurar qualquer um dos botões VIEW do banco de faders abre a tela de edição onde os canais e ônibus podem ser reorganizados nas camadas de faders.

O botão VIEW para a seção Channel Strip à direita do Main Display atuará em combinação com os seis botões de processamento dentro dessa seção (Input Filter, Gate, Comp e Insert). Esses botões atuam como atalhos para as telas de processamento de canal.

Monitoramento/Talkback/USB



Um conector USB tipo A permite que um pen drive seja conectado diretamente no console para salvar ou carregar dados. Isso permite que você faça backup de seus arquivos de show ou carregue sua configuração usual em um console WING alugado.

Esta conexão USB permite a gravação e reprodução de arquivos de áudio WAV de dois ou quatro canais. A porta também pode carregar um dispositivo portátil, como um telefone ou tablet. Pen drives conectados à porta USB podem ser desconectados sempre que a luz ACCESS estiver apagada.

Botões dedicados controlam o nível de saída do fone de ouvido e do monitor dos ônibus MONITOR A e MONITOR B, respectivamente, encontrados no grupo de SOURCES "Monitor" na tela ROUTING. Ambos os ônibus estéreo podem ser roteados para qualquer saída física.

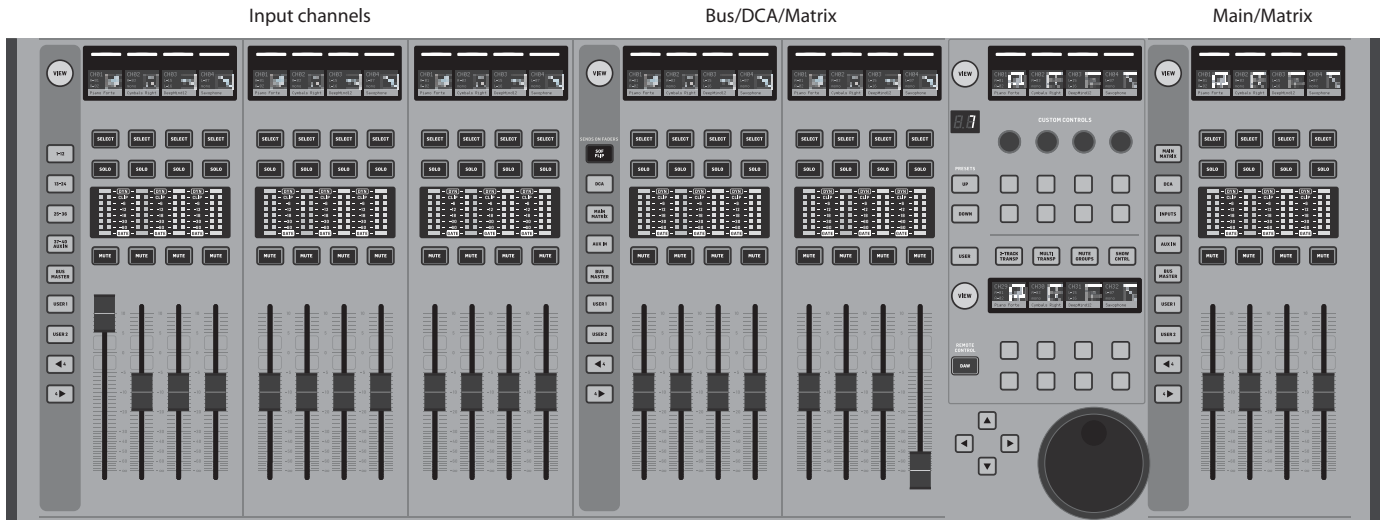
Ativar o botão DIM reduz temporariamente o volume do monitor. O botão MONO soma o sinal do monitor para mono. Segurar o botão DIM silencia o monitor. Segurar o botão MONO troca os sinais do monitor esquerdo e direito. Para usar os conectores de fone de ouvido no console, os sinais do monitor devem ser roteados para as saídas correspondentes (estes são indicados com um símbolo de fone de ouvido na página de roteamento de saída, ou seja, Aux 7/8 para um console WING padrão).

O nível do microfone talkback pode ser ajustado através do botão TALK LEVEL e os botões TALK A e B enviam o sinal talkback para diferentes destinos. O Canal 40 ou Aux 8 podem ser usados como o canal de processamento para o sinal talkback. O processamento pode ser aplicado conforme necessário. Qualquer entrada pode ser atribuída ao canal talkback selecionado.

Pressione o botão VIEW para controlar as configurações do monitor, ajustar a quantidade de atenuação Dim, configurar o roteamento para o microfone talkback e outros parâmetros.

WING e WING-BK Visão geral

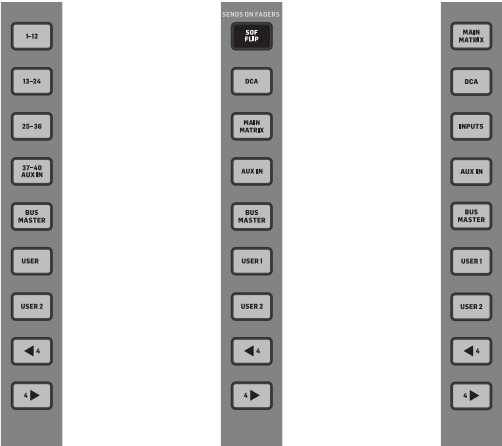
Seções de Fader



O WING tem três seções de fader que cada uma tem seus próprios botões de banco associados. Os 12 faders do lado esquerdo do console são comumente usados para Canais de entrada. Os oito faders no centro normalmente controlam ônibus e DCAs, e os quatro faders à direita geralmente são reservados para ônibus principais, ônibus de matriz ou canais de entrada selecionados.

No entanto, cada banco pode ser configurado de acordo com as necessidades do usuário. Para acessar a configuração do banco de faders, pressione e segure o botão VIEW para uma das seções de fader.

Botões Layer/Bank



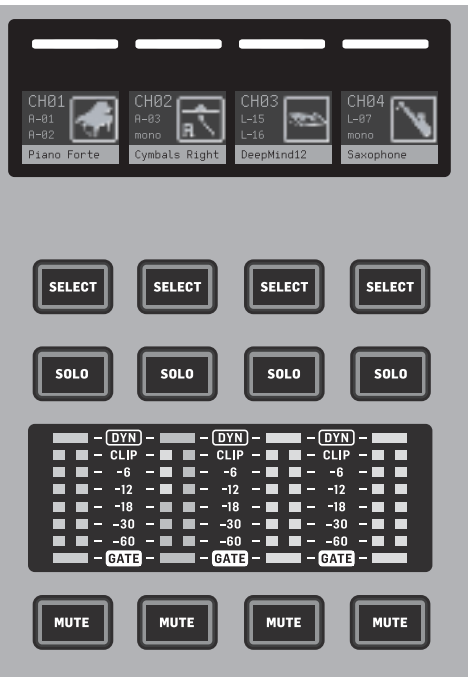
Selecionar diferentes bancos de faders trará um novo conjunto de canais para a seção de fader associada. Se um banco específico exceder a quantidade de faders físicos disponíveis em uma seção, as setas de deslocamento rolarão em blocos de quatro (ou 12 ou 8 dependendo da configuração de configuração) canais para acessar os restantes. Cada seção de fader também tem dois bancos personalizáveis. Todos os faders em todos os bancos podem ser atribuídos a qualquer canal/ônibus/principal/matriz e muitas outras funções e parâmetros. Sends on Faders (SOF) está disponível para ajustar rapidamente os níveis de envio do canal para um ônibus específico.

- Pressione o botão SOF FLIP para ativar Sends on Faders. Os botões MUTE em todos os envios (faixas de fader do canal de entrada) estão ativos por padrão para proteger os ônibus no modo de subgrupo. Você deve desmutar os canais para enviá-los para o ônibus selecionado.

- Certifique-se de que o botão BUS MASTERS está aceso na seção de fader do ônibus, em seguida, pressione um dos botões SELECT para identificar o ônibus para o qual os sinais do canal serão enviados.
- Aumente os faders do canal de entrada para cada um dos canais que devem ser enviados para aquele ônibus, navegando pelos diferentes bancos de entrada, se necessário. • Sends on Faders também funciona na outra direção, tendo um canal selecionado enquanto SoF está ativo. Os faders do ônibus controlam o nível de envio do canal selecionado para o ônibus correspondente.
- Quando ‘ALTERNATIVE SOF MODE’ é selecionado na seção setup/surface, Sends on Fader será ativado segurando um botão SELECT de canal ou ônibus.

Desative o botão SOF FLIP quando quiser retornar à mixagem normal.

Scribble strips, medidores, Select



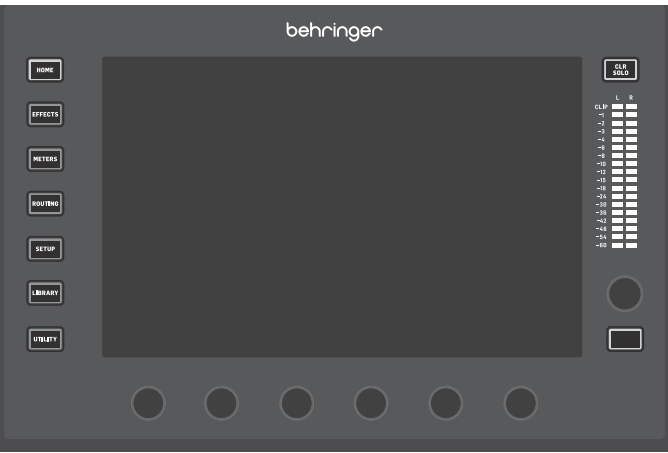
Cada faixa de fader tem uma mini tela de exibição chamada scribble strip. Isso indicará informações sobre o número atual do canal/ônibus, nome e um ícone para identificar rapidamente qual canal está sendo controlado pelo fader e botões associados.

Uma barra de cores acima do scribble strip permite a identificação visual rápida de grupos de canais relacionados. Os detalhes do scribble strip e as opções da barra de cores podem ser editados na tela HOME do canal selecionado, na guia ICON/COLOR. A SOURCE do sinal do canal também pode ser indicada no scribble strip quando ativada (SETUP>SURFACE>SHOW SOURCE ON SCRIBBLE).

Pressionar o botão SELECT direciona o foco de controle do Main Display e da seção Channel Strip para aquele canal ou ônibus. Apenas um botão SELECT pode estar ativo de cada vez. Pressionar SELECT novamente (quando o canal já está selecionado) retornará a exibição para a página inicial do canal ou página de inserção de um ônibus (SETUP>SURFACE>SEL DBL CLICK) para ajustar rapidamente os parâmetros do canal ou inserir/efeito. O botão SOLO isolará aquele canal para monitoramento, juntamente com quaisquer outros canais ou ônibus que estão soloed. O botão MUTE silencia o canal atualmente atribuído àquela faixa.

Os medidores de nível estéreo fornecem informações de nível de entrada, de -60 dB a Clip. O LED DYNAMICS acenderá sempre que o limite do processador dinâmico for excedido, acionando o compressor/expansor. Da mesma forma, o LED GATE acenderá sempre que o sinal de entrada cair abaixo do limite do noise gate.

Main Display

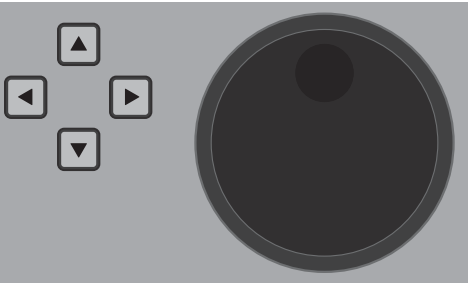


A maioria dos controles do WING pode ser editada através do Main Display de tela sensível ao toque de 10". Os sete botões à esquerda do display e os botões VIEW localizados em cada seção principal do painel superior permitem o acesso a diferentes telas de configurações. Uma visão geral de cada tela é apresentada no Capítulo 6.

Os seis botões abaixo do display permitem ajustes de parâmetros dos itens mostrados na parte inferior da tela atual. Estes são botões sensíveis ao toque que destacarão elementos na tela assim que o botão associado for tocado. Um sétimo botão adicional à direita do display pode ser usado para controle dependente de contexto, tocando primeiro em um item no Main Display, permitindo ajustes mais finos em comparação com a movimentação de botões ou faders virtuais. Um botão multiuso abaixo do sétimo botão funciona de maneira semelhante, dependendo da tela atual. Por exemplo, ele pode ser usado como um tap tempo ao editar efeitos de delay.

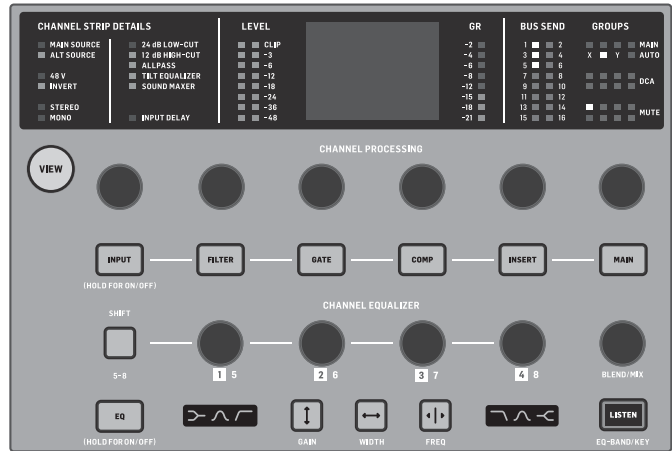
O grande medidor estéreo exibirá os níveis do ônibus principal ou do ônibus solo. O botão CLR SOLO liberará todos os canais e ônibus que estão ativos no ônibus solo.

As setas de navegação e a roda de valor/scrub desempenham funções relacionadas ao controle DAW, bem como aos gravadores e players USB e SD. A roda também pode ajustar os valores dos parâmetros atribuídos na camada de Usuário dos Controles Personalizados enquanto os respectivos botões são pressionados. Quando ‘USE CRSR/WHEEL FOR PARAMETERS’ é selecionado em SETUP/GENERAL, os parâmetros na tela podem ser selecionados com os botões do cursor enquanto seus valores podem ser ajustados finamente com a roda.



WING e WING-BK Visão geral

Seção Channel Strip



A seção Channel Strip fornece acesso rápido aos parâmetros primários para o canal atualmente selecionado. Uma tela de exibição fornece detalhes de edição dedicados para o parâmetro sendo ajustado. Indicadores LED que exibem a configuração de entrada, atribuições de ônibus e grupo, e medição de nível estão sempre visíveis para conveniência.

Cada um dos sete blocos de edição de canal (incluindo EQ) pode ser mostrado na tela de exibição de edição pressionando o botão associado ou tocando o botão do codificador capacitivo diretamente acima. Pressione e segure o botão para ligar ou desligar a função.

Pressionar o botão VIEW abrirá a tela principal do canal selecionado no Main Display.

Uma vez que um bloco de função está ativo, pressionar o botão novamente rolará pelos parâmetros da função. Pequenos pontos no canto inferior direito da tela indicam quantos parâmetros podem ser rolados. O botão associado pode ser usado para ajustes.

Muitos parâmetros podem ser rolados pressionando repetidamente o botão do bloco.

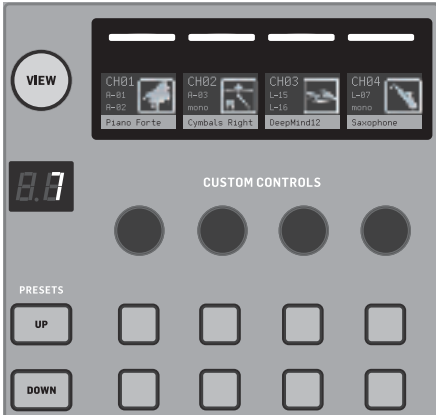
Uma seção adicional de EQ tem controles dedicados para ajustar até seis bandas de EQ para canais de entrada e oito bandas para ônibus. Ative o bloco de EQ pressionando e segurando o botão EQ, depois toque em um dos 4 botões do codificador EQ para selecionar uma banda para ajuste. Pressione o botão SHIFT uma vez para acessar as bandas de prateleira baixa e alta ou as bandas adicionais se estiver editando um EQ de ônibus. Os botões GAIN, WIDTH e FREQ selecionam qual elemento da banda atual será ajustado com o botão. Pressione o botão LISTEN no canto inferior direito para monitorar a banda de EQ isoladamente. O botão BLEND/MIX atua como um ajuste de molhado/seco para o bloco de EQ. Quando acima de 100%, este botão pode ser usado para intensificar a configuração atual de EQ, pois modifica o ganho de cada banda de acordo com a porcentagem definida pelo usuário.

Seção de 4 Canais



A seção de edição acima do banco de faders da direita oferece um conjunto especial de elementos de controle dedicados. Estes podem ser parâmetros como ganho, pan, filtros ou envios de ônibus para o banco selecionado de quatro canais. Pressionar um dos oito botões habilita os quatro botões e quatro botões para controlar as propriedades do canal sem selecionar o canal para edição. Isso torna a seção de quatro canais independente da superfície de controle principal e permitiria que um segundo usuário trabalhasse no console ao mesmo tempo. Os controles F1-F3 também podem ser atribuídos a qualquer função de controle personalizado quando habilitado em SETUP/SURFACE.

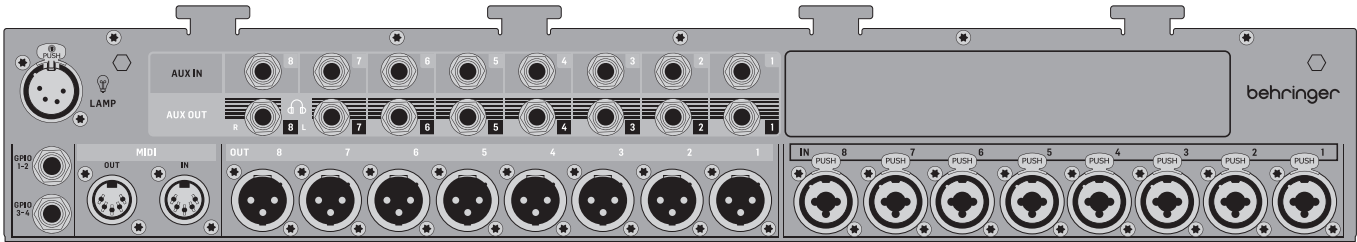
4. Controles Personalizados



A seção Controles Personalizados permite que até quatro botões rotativos e oito botões sejam atribuídos a elementos específicos que devem estar sempre disponíveis, independentemente do foco da tela de exibição principal. Presets também podem ser configurados para se adequar a diferentes sets, locais, operadores, etc. Pressione o botão VIEW para atribuir funções aos controles, otimizar as tiras de rabisco ou redefinir os controles.

5. Painel Traseiro

Entrada/Saída Analógica, MIDI e GPIO

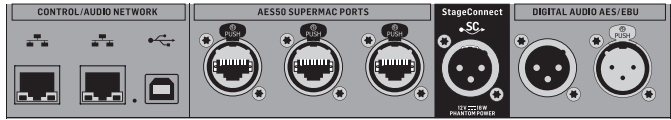


As conexões analógicas do painel traseiro incluem 8 pré-amplificadores de microfone Midas PRO, 8 saídas XLR, 8 conectores de entrada auxiliar TRS balanceados de 1/4" e 8 conectores de saída auxiliar TRS balanceados de 1/4".

Um soquete de lâmpada aceita uma luz padrão de 12 V.

Os jacks MIDI IN e OUT de 5 pinos permitem controle MIDI externo, e um par de jacks TRS de 1/4" para até quatro GPIOs permitem comandos básicos de entrada e saída.

ETHERNET/AES50/Control/StageConnect

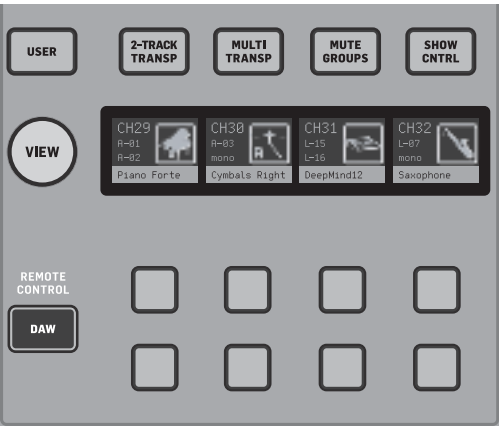


Um par de portas Ethernet permite que uma rede seja configurada via roteador para controle com fio ou sem fio usando um dos aplicativos de controle em um computador ou dispositivo móvel.

O console também pode ser conectado a um computador através do conector USB tipo B para os seguintes usos:

- Interface de áudio de 48 entradas/48 saídas. O driver ASIO correspondente pode ser baixado de behringer.com.
- Controlador MIDI DAW

A parte inferior da seção Controle Personalizado permite acesso rápido a diferentes categorias. Pressione o botão VIEW para configurar cada uma delas. Oferece uma combinação de botões atribuíveis pelo usuário e botões pré-configurados para controlar o gravador USB, o gravador WING-LIVE (cartão SD), Grupos de Mute e Controle de Show.



- Atualizações de firmware
- Troca de dados

3 portas AES50 cada uma fornece até 48 canais de entrada e saída para e de caixas de palco digitais, garantindo uma alta contagem de canais e permitindo patching para e de vários locais. O WING é totalmente compatível com todas as mesas de mistura e caixas de palco da série X32.

Todas as conexões AES50 entre WING e caixas de palco devem ter:

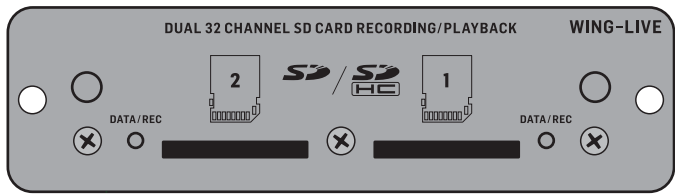
- Cabos CAT-5e blindados
- Terminações de cabo Ethercon
- Comprimento máximo do cabo de 80 metros

WING e WING-BK Visão geral

StageConnect transmite até 32 canais de entrada ou saída de áudio digital usando um cabo XLR balanceado padrão (cabo DMX de impedância de 110 Ω recomendado). A interface suporta diferentes configurações de ônibus de canais de entrada e saída e usa áudio PCM digital, não comprimido a 44,1/48 kHz e resolução de 24 bits. StageConnect foi desenvolvido para conexões flexíveis no palco ou em um rack lateral, suportando uma ampla gama de aplicações com latência sub-milissegundo.

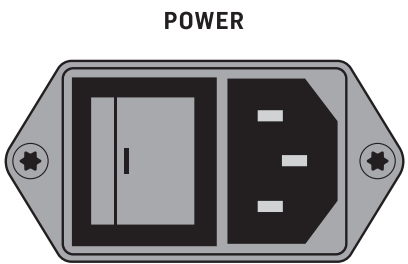
Conexões de entrada e saída AES3 (AES/EBU) estéreo podem ser feitas através de cabos XLR.

Slot de Expansão



O console WING é enviado com o cartão WING-LIVE instalado, que permite que até 64 canais de áudio de 48 kHz / 32 bits sejam gravados em um par de cartões SD ou SDHC. Cartões com outros protocolos, como Dante, MADI e SoundGrid, podem ser instalados neste slot.

Energia



Conecte o cabo IEC incluído.

6. Telas Principais

A maior parte da edição e controle avançados é feita no Display Principal. As telas podem ser navegadas pelos sete botões à esquerda da tela, ou pelos botões VIEW em cada seção do painel superior. Existem seis telas acessíveis pelos botões ao lado do Display Principal:

- HOME
- EFFECTS
- METERS
- ROUTING
- SETUP
- LIBRARY

Note que o botão UTILITY não tem uma tela específica relacionada a ele. Uma barra de status é exibida na parte superior da tela para fornecer uma referência rápida para o nome do canal, relógio e alertas. Isso também permite acesso constante aos controles do cartão SD, menu de configuração, funções de biblioteca e outras ferramentas.

HOME

HOME



A tela padrão é uma visão geral do canal selecionado. Esta tela permite o ajuste de parâmetros básicos como pan e nível, mas principalmente fornece um ponto de partida para acessar blocos de processamento importantes como EQ e dinâmica.



A sequência de processamento das seções de gate, dinâmica, EQ e insert, bem como o ponto de toque para o sinal enviado para os 16 ônibus, pode ser ajustada clicando no ícone de chave no canto inferior esquerdo da tela HOME e arrastando os blocos.

INPUT

A tela INPUT aparece em segundo na coluna da esquerda. A Source primária e alternativa que é atribuída ao canal atual é selecionada aqui. Os sinais podem ser configurados como mono, estéreo ou mid side com os respectivos botões M, ST e M/S.



A tela FILTER também faz parte desta seção, permitindo opções de filtragem de corte baixo, corte alto e avançadas como filtro de inclinação e filtro all-pass para alinhamento de fase.

Finalmente, o DELAY (POST) controla o atraso aplicado ao sinal de saída do canal. Este atraso é necessário para os sinais que acionam alto-falantes mais distantes do PA principal, por exemplo.

GATE

A tela GATE aparece em terceiro na coluna da esquerda. O bloco padrão é um simples noise gate com parâmetros comuns como threshold e ratio, embora outros processadores possam ser carregados no menu Gate Model. Onome deste bloco mudará para refletir o modelo escolhido.

EQ

O bloco padrão é um equalizador totalmente paramétrico de 6 bandas para canais de entrada, e um equalizador totalmente paramétrico de 8 bandas para ônibus. Uma variedade de modelos digitais e emulações de EQ analógicos podem ser selecionados a partir do menu EQ Model.

DYNAMICS

O bloco oferece uma grande seleção de compressores digitais e emulações de compressores analógicos, expansores e limitadores.

PRE FADER INSERT

Aqui efeitos internos ou externos de um dos 16 slots FX podem ser inseridos no canal. Ele pode ser posicionado antes ou depois dos blocos Gate, EQ e/ou Dynamics.

POST FADER INSERT

O segundo insert é fixo pós-fader e pós-processamento. Ele pode ser usado para adicionar processamento FX, ou para controlar o nível do canal por um dos 2 grupos de mixagem automática que aplicam compartilhamento de ganho automático nos canais atribuídos.

MAIN

A tela permite que o nível de envio para cada um dos quatro ônibus principais seja ajustado junto com a largura estéreo, pan e nível do fader do canal.

BUS SENDS

A última tela na coluna da esquerda permite o ajuste dos níveis de envio para todos os 16 ônibus. O ponto de toque para cada envio pode ser configurado usando o menu suspenso no canto superior esquerdo, ou clicando no ícone de chave na tela HOME e movendo o Tap. Um EQ de três bandas está disponível para o sinal enviado do ponto de toque para os 16 ônibus.



As telas HOME têm uma aparência semelhante quando um ônibus, canal principal ou matriz é selecionado, exceto que nenhum bloco GATE está disponível e apenas o trim pode ser ajustado. Na tela INPUT, o envio do ônibus pode ser definido como pré-fader (de acordo com a configuração do ponto de toque) ou pós-fader se eles serão usados para envios de monitoramento ou efeitos, ou para subgrupo se os canais serão roteados para o ônibus para processamento comum, antes da mixagem principal.

EFFECTS



A tela EFFECTS controla todos os aspectos dos processadores de efeito. Os usuários podem selecionar a partir de uma grande coleção de emulação virtual de processadores analógicos, configurar roteamento, ajustar parâmetros e monitorar níveis.

Os oito slots PREMIUM FX podem acomodar todos os dispositivos (FX1-8, categorias STD e CH). Os slots STANDARD FX podem acomodar categorias de efeitos STD e CH. Note que a categoria CH contém quatro dispositivos de canal que integram três dispositivos de efeito em um único slot, e um dispositivo de masterização que integra quatro.

Até 16 dispositivos podem ser carregados nos slots na tela EFFECTS. Esses dispositivos podem então ser carregados como pontos de inserção. As emulações analógicas e efeitos digitais disponíveis nas seções GATE, COMP e INS de cada strip de canal são carregados diretamente em cada canal e não nos 16 slots da tela EFFECTS.

Os efeitos geralmente são aplicados aos canais de uma de duas maneiras: através de envios de ônibus ou via pontos de inserção. Efeitos baseados em tempo como reverb e delay geralmente são configurados via envios de ônibus, enquanto o processamento dinâmico geralmente é configurado via pontos de inserção.

WING e WING-BK Visão geral

Efeitos em envios de ônibus

Para configurar um efeito via um envio de ônibus, selecione o canal ao qual o efeito será adicionado. Na seção BUS SEND da tela HOME, ative o envio desejado desmutando o canal desejado e ajustando o respectivo fader no display principal.

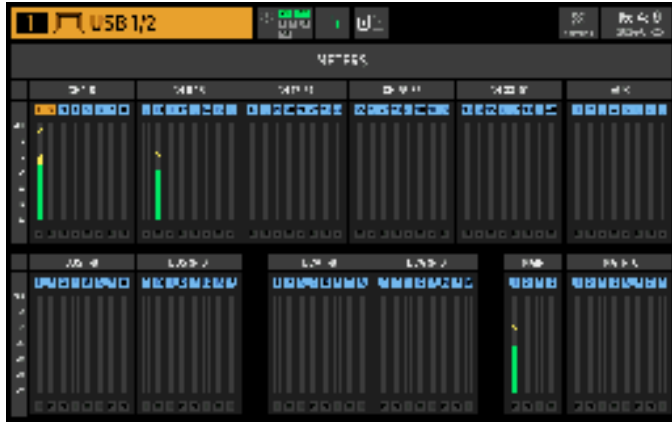
O ponto de inserção no canal que acomoda o ônibus é usado para carregar o efeito desejado. Certifique-se de que este canal está roteado para o ônibus principal. Variando a quantidade de sinal enviado para o ônibus, a quantidade desejada de sinal de efeito “wet” para cada canal de entrada pode ser alcançada.

Efeitos como pontos de inserção

Para configurar um efeito via um ponto de inserção, toque em um dos blocos INS na coluna da esquerda do canal de entrada desejado e atribua um processador de efeito que foi previamente carregado em um dos 16 slots na tela EFFECTS.

Quando na tela HOME de um canal de entrada, clicar no ícone de chave permitirá que a posição do primeiro ponto de inserção, bem como as seções GATE, COMP e EQ, sejam rearranjadas arrastando os blocos amarelos.

METERS



A tela METERS exibe medidores de nível e status de mute para todos os caminhos de sinal no console. Os medidores de nível são agrupados de acordo: 40 canais de entrada, 8 canais aux, 16 ônibus (auxiliares), 16 DCAs, 4 ônibus principais e 8 ônibus de matriz. Esta tela também oferece um atalho rápido para dar zoom em qualquer um dos grupos de canais acima para controle ou edição, apenas tocando nele.

ROUTING



WING permite opções de roteamento flexíveis: cada SOURCE pode ser roteada para cada canal ou saída física. O patching de SOURCES e saídas é configurado na tela ROUTING.

As mesmas edições podem alternativamente ser feitas na seção INPUT de cada canal dentro da tela HOME.

Canais

Três botões no canto superior direito da tela selecionam os canais, entradas físicas ou saídas para edição. O primeiro botão controla a configuração do canal.



O menu “CHANNEL INPUT” controla se a entrada principal ou alternativa do canal será configurada. Isso segue o conceito de um console inline, onde um único canal pode ter duas entradas permanentemente patcheadas e alternadas de acordo com as necessidades do usuário.



Antes de editar, o ícone de desbloqueio deve ser clicado. Quando aceso em verde, a edição está disponível. Quando aceso em vermelho, a edição está bloqueada.



A metade esquerda da tela exibirá os 40 canais de entrada e 8 ônibus auxiliares. A metade direita da tela exibirá as SOURCES disponíveis que podem ser roteadas para os canais à esquerda.

Após clicar no canal desejado, a SOURCE que aciona esse canal pode ser escolhida na metade direita da tela. Ao clicar no menu suspenso “SOURCE GROUP”, você pode escolher entre as seguintes SOURCES físicas no painel traseiro do console ou ônibus:

- LOCAL IN: 24 entradas físicas de microfone ou linha.
- AES/EBU IN: duas entradas digitais AES/EBU.
- AES50A/AES50B/AES50C: três portas AES50.
- USB AUDIO: o console pode ser usado como uma interface USB com 48 canais de entrada e saída.

- EXP CARD: até 64 entradas dependendo das placas de expansão instaladas.
- MODULE: até 64 entradas via cartões DANTE e SoundGrid estão disponíveis.
- BUS: cada um dos 16 ônibus (estéreo).
- MAIN: cada um dos 4 ônibus principais (estéreo).
- MATRIX: cada um dos 8 ônibus de matriz (estéreo).
- OSCILLATOR: dois osciladores de ruído branco, ruído rosa ou onda senoidal.
- STAGE CONNECT: 32 canais de áudio digital a 48kHz e 24 bits via o conector XLR.
- USB PLAYER: 4 canais do player USB (porta Tipo A) no painel frontal. Os arquivos devem ser áudio .wav não compactado.
- USER SIGNAL: sinais que podem ser derivados de diferentes pontos no fluxo de sinal de canais de entrada, ônibus, ônibus principais ou ônibus de matriz, ou SOURCES repatcheadas através de qualquer um dos 24 patches de usuário.

Ao patchear vários canais adjacentes, clicar no botão “+1 AUTO” seleciona automaticamente o próximo canal do console para uma atribuição de entrada mais rápida.



Para limpar a entrada de um canal, clique em “NONE”.



A configuração mono, estéreo ou mid-side de cada canal pode ser configurada através dos botões M, ST e M/S.



SOURCES

Ao clicar no botão SOURCES, opções de personalização específicas para as SOURCES aparecerão. Todos os grupos de SOURCES são acessíveis através do menu suspenso no topo da tela.

É possível renomear a SOURCE, configurá-la como uma SOURCE mono, estéreo ou mid-side, ativar a alimentação fantasma (segurando o botão 48V), inverter a polaridade, adicionar um ícone, alterar a cor da SOURCE e adicionar tags de grupo de mudo para que a SOURCE seja silenciada quando o grupo de mudo correspondente estiver ativo. Sinais agrupados em configurações estéreo ou mid-side podem ser alimentados em um único canal no console.

Se os sinais não forem adjacentes (por exemplo, LOCAL IN 1 e 3) ou pertencerem a diferentes grupos de SOURCES (por exemplo, Local IN 1 e AUX 1), eles podem ser agrupados usando USER PATCHES.

Os USER PATCHES são encontrados no grupo de SOURCES USER SIGNAL e rotulados USR 25 a 48. Após clicar em um patch de usuário, o sinal alimentado nele é atribuído à direita da tela. Os patches de usuário podem ser configurados como mono, estéreo ou mid-side e usados como SOURCES para canais no console.

Saídas



Ao clicar no botão Saídas, opções de roteamento para as saídas aparecerão. Qualquer SOURCE pode ser roteada para qualquer saída.

O lado esquerdo da tela mostrará as saídas digitais e analógicas disponíveis. Todos os grupos de saída são acessíveis através do menu suspenso no topo da tela.

O sinal que será alimentado na saída selecionada pode ser escolhido no lado direito da tela. Todos os grupos de SOURCES são acessíveis através do menu suspenso no topo da tela.

Os grupos de saída WLIVE REC e RECORDER controlam o roteamento para gravação em dois cartões SD ou em um pen drive USB conectado ao painel frontal. Até 64 canais podem ser gravados nos cartões SD (32 em cada cartão) ou 4 canais em um pen drive USB. Até 48 canais podem ser gravados em um computador conectado via USB ao painel traseiro.

SETUP



Geral

O lado esquerdo da tela mostra o nome do console que pode ser editado, seu número de série, versão de firmware e a placa de expansão instalada.

USB MSD ACCESS controla o conteúdo que aparecerá quando conectado a um computador via USB. Selecione WING OS para carregar atualizações de software no console. Selecione WING DATA para gerenciar os dados do show do console salvos (shows, snips, snaps, presets, clips). Para desconectar o console do computador ou para retornar à reprodução de áudio via USB do computador, ejete o console como normalmente é feito com um pen drive USB normal.

O horário e a data podem ser definidos no menu CLOCK.

INIT CONSOLE é usado para redefinir os canais do console, aux, ônibus, ônibus principais, ônibus de matriz, SOURCES, saídas, DCAs, grupos de mudo e configurações de efeitos. Todos os itens podem ser selecionados clicando em ALL. Itens específicos podem ser selecionados clicando neles. Para limpar a seleção, clique em NONE. As configurações dos itens selecionados serão redefinidas ao clicar em INIT.

Alternativamente, o console pode ser redefinido pressionando e segurando o botão CLR SOLO no Display Principal enquanto liga o console.

WING e WING-BK Visão geral

Áudio

A seção AUDIO CLOCK controla a taxa de amostragem do console (CLOCK RATE) e as configurações da SOURCE de word clock (SYNC SOURCE).

Ao clicar na grade de canal e ônibus auxiliar abaixo de INPUT SELECT, é possível alternar facilmente entre a entrada MAIN e ALT para todos os 40 canais e 8 ônibus auxiliares.

PREFERENCES contém várias opções de mudo e solo.

Diferentes solos podem ser configurados como pré (PFL) ou pós-fader (AFL).

USB AUDIO seleciona o número de canais disponíveis através da conexão USB tipo B no painel traseiro de 2 a 48 canais.

AUTOMIX regula automaticamente o nível de várias SOURCES para que o nível de saída permaneça uniforme. Isso é útil em situações em que diferentes palestrantes estarão falando no palco ao mesmo tempo, por exemplo. Até 16 canais podem usar automix (no slot pós-inserção) em dois grupos (A/B).

Superfície

Esta tela contém várias opções em relação às luzes, medição e rabiscos da superfície do console.

Remoto

Várias configurações do console podem ser controladas via MIDI, seja através de uma conexão DIN-5 ou USB. A seção MIDI REMOTE CONTROL determina qual parâmetro será controlado através de qual conexão.

A seção HA REMOTE controla o controle remoto do console através das portas AES50 A, B e C.

O modo IP e o endereço podem ser configurados na seção NETWORK.

DAW

O console WING pode ser usado como um controlador DAW. A configuração respectiva está disponível na tela DAW. Presets para diferentes DAWs podem ser carregados automaticamente através do menu suspenso.

Para o console funcionar como um controlador DAW, o botão REMOTE CONTROL à esquerda dos controles personalizados deve ser pressionado.

LIBRARY



A tela LIBRARY é o gerenciador de arquivos para diferentes tipos de mídia, incluindo arquivos de áudio .wav, snapshots, snippets e presets de efeitos e canais salvos no armazenamento interno do console ou em um pen drive USB conectado ao painel frontal.

SNAP

A aba SNAP é usada para gerenciar snapshots que salvam as configurações dos canais, aux, ônibus, ônibus principais, ônibus de matriz, SOURCES, saídas, DCAs, grupos de mudo e efeitos do console.

O conteúdo que pode ser salvo inclui personalização de canal, tags, patching, filtros, delay de tempo, configurações de strip de canal, EQ, panorâmica, envios, fader, mute e ordem do processamento no canal.

O botão SAVE salva todas as configurações do console. SAVE+SCOPE permite ao usuário selecionar conteúdo específico para ser salvo para canais específicos. Os botões NONE e ALL permitem uma seleção mais rápida do conteúdo desejado.

O snapshot será salvo no armazenamento interno do console ou no pen drive USB conectado ao painel frontal, dependendo de qual localização é selecionada no canto superior esquerdo da tela.



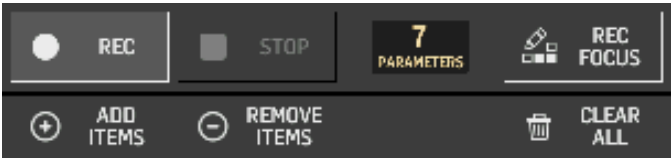
Depois que as alterações foram feitas nas configurações do console, elas podem ser salvas em um snapshot pré-existente clicando no snapshot desejado e depois clicando em UPDATE. Se apenas canais ou conteúdos específicos devem ser atualizados, clique em PARTIAL UPDATE e selecione as configurações desejadas.

Para carregar um snapshot com ou sem um escopo definido, clique em LOAD. Um snapshot sempre armazenará todos os parâmetros, mas só recuperará os especificados quando SAVE+SCOPE for usado. Para editar o SCOPE de um snapshot existente, clique em EDIT SCOPE. Configurações específicas também podem ser carregadas de um snapshot completo com o botão PARTIAL LOAD.

SNIP

Snippets podem ser usados para recuperar ajustes de configurações mais precisos, como alterações específicas do processador no strip de canal. Para selecionar quais configurações serão armazenadas em um snippet, clique no botão REC e ajuste manualmente as configurações desejadas. O número de parâmetros modificados será exibido na tela. Certifique-se de clicar em STOP depois que todas as alterações foram feitas.

É possível adicionar ou remover parâmetros de um snippet usando os botões ADD ITEMS e REMOVE ITEMS.



GLOBAL

Qualquer canal, ônibus, SOURCE, saída, DCA, grupo de mudo ou efeito e seu conteúdo associado podem ser protegidos contra serem substituídos ao carregar snapshots ou snippets. Para fazer isso, clique no botão GLOBAL no canto superior direito da tela e especifique o que precisa ser protegido. Sempre que uma configuração estiver protegida, o ícone de bloqueio ficará vermelho.



CLIP

O console WING pode reproduzir arquivos .wav previamente copiados de um computador para o armazenamento interno via conexão USB WING DATA, um pen drive USB conectado ao painel frontal ou gravações .wav feitas pelo console e armazenadas em um pen drive USB ou em até dois cartões SD no painel traseiro.

Clips podem ser selecionados no painel esquerdo e reproduzidos usando o painel direito.

FX

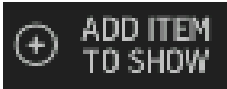
Os efeitos carregados nos 16 slots da tela EFFECTS aparecerão na tela FX. A configuração dos 16 slots pode ser armazenada e recuperada.

CHAN

Canais individuais também podem ser armazenados e recuperados. Todas as configurações do canal serão salvas ao usar este recurso. Ao carregar, apenas as configurações selecionadas serão carregadas.

SHOW

Snapshots, snippets, clips, configurações de FX e configurações de canal podem ser agrupados e salvos como Shows. Para fazer isso, vá para a aba SHOW e clique em CREATE. Navegue até o item desejado no armazenamento interno ou pen drive, certifique-se de que a aba SHOW está aberta e então clique no botão ADD ITEM TO SHOW.



Clique no botão SAVE na aba SHOW.

Os itens em um Show podem ser organizados em uma ordem específica. A ordem do item será mostrada quando o ícone de filme estiver selecionado.



Os itens podem ser navegados usando o botão SHOW CNTRL na seção central do console. PREV e NEXT selecionam os itens. GO aciona cada item. GO+PREV e GO+NEXT selecionam e acionam os itens automaticamente.

UTILITY



Este botão não tem sua própria tela, mas sim trabalha em conjunto com outras telas. A função é relativa ao contexto, então pressionar o botão UTILITY pode trazer opções adicionais ou configurações para configuração, dependendo de qual tela está atualmente ativa.

WING e WING-BK Visão geral

7. Gravadores/reprodutores autônomos

Os gravadores USB e SD e seus respectivos players podem ser acessados através dos ícones na parte superior do display principal.



Gravador USB



Até 4 canais podem ser gravados em um pen drive conectado ao painel frontal. Os sinais que alimentam esses quatro canais são atribuídos através do grupo de saída RECORDER encontrado na seção OUTPUTS da tela ROUTING.

Gravador SD WING-LIVE



Até 64 canais podem ser gravados em dois cartões SD no cartão de expansão WING-LIVE. 32 canais serão gravados em cada cartão. Os sinais que alimentam cada canal são atribuídos através do grupo de saída WLIVE REC na seção OUTPUTS da tela ROUTING.

8. Atualizações de firmware

O firmware do console WING pode ser facilmente atualizado via USB. Baixe o arquivo de firmware da página do produto em Behringer.com e siga estas etapas:

1. Abra a página SETUP/GENERAL e ative o OS ACCESS.
2. Conecte um cabo USB à porta do painel traseiro e ao seu computador.
3. Uma unidade virtual aparecerá no seu computador, semelhante a conectar um pen drive ou disco rígido externo. Clique duas vezes na unidade para abrir.
4. Arraste o novo arquivo de firmware para a unidade. Note que, embora o WING sempre inicie usando o firmware mais recente nessa unidade, é recomendado excluir arquivos de firmware antigos ou movê-los para uma subpasta.

Se o console não inicializar normalmente, você ainda pode atualizar o firmware usando este procedimento:

1. Com o console desligado, conecte um cabo USB à porta do painel traseiro e ao seu computador.
2. Pressione e segure o botão abaixo do medidor principal à direita do Main Display, depois ligue o console.
3. Uma unidade OS e DATA aparecerá no seu computador, semelhante a conectar um pen drive ou disco rígido externo. Clique duas vezes em uma unidade para abrir.
4. Arraste o novo arquivo de firmware para a unidade OS.

Note que o WING sempre inicializará usando o firmware mais recente nessa unidade.

5. Depois que o arquivo for transferido, ejete a unidade virtual. O console deve reiniciar automaticamente com o novo firmware instalado. Se não o fizer, reinicie o console manualmente.

WING e WING-BK Visão geral

9. Atalhos

FINALIDADE	ENTRAR NO MODO	EFEITO	SAIR
Desativar o controle de toque do Main Display	Segure SETUP, ALT (botão sem rótulo) e CLR SOLO, até que um pequeno X seja mostrado na barra de status do display principal	Nenhum evento de toque terá qualquer efeito, enquanto o pequeno X estiver sendo mostrado. O console continuará operando normalmente. Sair deste modo calibrará a interface de toque e a tornará operacional novamente.	Segure ALT e CLR SOLO até que o X desapareça
Segure ALT (botão sem rótulo) e CLR SOLO por > 1,5 s		Redefine o painel de toque (pode ajudar a corrigir temporariamente problemas de toque fantasma por algum tempo)	
Teste de clique fantasma da interface de toque	Segure METERS e HOME por 5 s enquanto liga o console		
Montar USB > Modo OS-Drive	Segure ALT (botão sem rótulo) enquanto liga o console (a tela fica escura)	O console aparece como duas unidades no seu computador (WING OS para o sistema operacional do console e WING DATA para snapshots, etc.).	Ejete as unidades no seu computador
Desligar e reiniciar	Mantenha EFFECT e pressione HOME após iniciar o Shutdown a partir da tela de configuração	O console será desligado com segurança e reiniciará automaticamente	
Modo de teste > Superfície	Segure ALT (botão sem rótulo) enquanto liga o console	Mesmo que o modo OS-Drive. A superfície está no modo de teste até que o console inicie.	
Bloqueio de superfície	Segure o botão HOME por ~1,5 s	Bloqueia a superfície do console, enquanto o áudio e o controle remoto continuam funcionando sem serem afetados. Qualquer combinação de botões (apenas aqueles ao redor da tela de toque) que foi mantida pressionada enquanto o bloqueio estava sendo acionado será armazenada como “código de acesso” para desbloqueio. Você precisará pressionar a mesma combinação de botões ao desativar o Bloqueio.	Segure o botão HOME por ~1,5 s novamente junto com os botões do “código de acesso” que foram pressionados durante o bloqueio, OU reinicie o console
Inicializar console (apenas armazenamento temporário, nenhum snapshot etc. será apagado)	Segure CLR SOLO enquanto liga o console	Mesmo que usar INITIALIZE (da página SETUP) mas antes do console carregar qualquer estado salvo (caso o último snapshot carregado de alguma forma faça o console travar, levando a um loop de inicialização)	
Tirar screenshot	Segure CLR SOLO e depois pressione UTILITY	Armazena um bmp da tela atual no seu pen drive. Uma pasta chamada ‘screens’ precisa ser criada na raiz do pen drive primeiro.	
Ignorar o carregamento automático de arquivos de inicialização	Segure LIBRARY enquanto liga o console	Não carrega arquivos STARTUP*.snap, STARTUP*.snip e STARTUP*.show no diretório STARTUP durante a inicialização	
Configurando hardware opcional, ou seja, módulos internos de AoIP para Dante ou WSG	Mantenha UTILITY pressionado por 5 s durante a inicialização	A caixa de diálogo de configuração permite especificar a opção de hardware	

WING e WING-BK Panoramica

1. Introduzione

Congratulazioni per l'acquisto della rivoluzionaria console WING. Leggi questa Guida Rapida (QSG) per avere una panoramica delle funzionalità di WING e visita behringer.com per video tutorial e guide.

Prima di iniziare

Si raccomanda di controllare behringer.com per aggiornamenti del firmware, poiché nuove funzionalità e correzioni di bug verranno rilasciate regolarmente. Si prega di fare riferimento al Capitolo 7 in questa QSG per i dettagli sul processo di aggiornamento.

Il nostro team di sviluppo è ansioso di leggere il tuo feedback su ideas.behringer.com e sorprenderti con nuovi miglioramenti e funzionalità.

SOURCE e Canale - un nuovo approccio al routing

WING ha introdotto un nuovo modo di etichettare le SOURCES del segnale con nomi, icone e colori insieme ai loro parametri fisici. Le SOURCES WING possono essere indirizzate a uno o più canali per l'elaborazione del segnale o il routing ai bus o ai bus principali. Possono anche essere collegate direttamente a qualsiasi uscita fisica quando non si desidera l'elaborazione, come in configurazioni di registrazione, o quando si condivide l'audio con un'altra console per mix indipendenti.

2. SOURCES, canali, bus e uscite

SOURCES Esterne

Qualsiasi ingresso audio nella console è definito una SOURCE. Un ingresso può essere un segnale analogico tramite i connettori XLR o 6,35 mm (¼") TRS sul pannello posteriore, o segnali digitali tramite StageConnect, USB, AES50, schede di espansione installate, ecc.

Le SOURCES WING includono le seguenti informazioni:

- Caratteristiche identificative come nome, colore, icona e tag.
- Caratteristiche fisiche come guadagno, mute, inversione di fase e alimentazione phantom.
- Configurazione mono/stereo/mid-side. Tutti i 48 canali della console possono elaborare segnali mono o stereo. Segnali stereo analogici e digitali possono essere alimentati in un singolo canale nella console. Vedi Capitolo 5 - ROUTING per maggiori informazioni.

SOURCES Interne

WING dispone anche di Segnali Utente, Patch Utente e dell'Oscillatore che possono essere utilizzati proprio come qualsiasi SOURCE esterna, ma sono in realtà segnali presi da altri punti nel motore audio della console.

2 Oscillatori

Ci sono due generatori di tono di prova mono indipendenti che possono essere configurati per l'uscita di onda sinusoidale, rumore rosa o rumore bianco. Possono essere indirizzati a qualsiasi canale o uscita.

24 Segnali Utente

Questi sono segnali derivati da uno qualsiasi dei 40 canali di ingresso, 8 canali di ingresso ausiliari, 16 bus, 8 matrici o 4 bus principali. Possono essere prelevati dai rispettivi punti di prelievo pre- o post-fader del canale e trasportare il canale sinistro o destro, o una somma di entrambi.

24 Patch Utente

Questi sono anche segnali presi direttamente da qualsiasi segnale di SOURCE esterna. Le Patch Utente consentono di creare combinazioni stereo di segnali di ingresso grezzi che non appartengono allo stesso Gruppo di SOURCES. Le possibili applicazioni sono:

- Combinare due segnali da diverse interfacce di Gruppo di SOURCES in una configurazione stereo o mid-side.
- Combinare segnali non adiacenti in una configurazione stereo o mid-side.
- Applicare guadagno diverso a ciascun canale di una configurazione stereo o mid-side.
- Applicare alimentazione phantom solo a un canale di una configurazione stereo o mid-side.

48 Canali di Ingresso Mono/Stereo

I canali su WING consentono un'elaborazione estremamente potente e flessibile dell'audio della SOURCE, prima di miscelarli nei bus o nei principali. Ogni Canale di Ingresso può ospitare una SOURCE Principale o Alternativa. Possono adottare le proprietà di personalizzazione della SOURCE e utilizzare automaticamente la configurazione mono o stereo della SOURCE.

A differenza di altre console, non è necessario collegare due canali mono in una coppia stereo - tutti i canali possono elaborare segnali mono o stereo.

L'audio del canale può poi essere inviato ai bus o ai principali per il mixaggio, oppure può essere prelevato individualmente e indirizzato direttamente alle uscite.

16 Bus Stereo e 4 Bus Principali Stereo

I traduttori dei 16 bus sono tipicamente utilizzati per l'elaborazione degli effetti tramite invii, mix di monitor e applicazione di elaborazione di gruppo ai sub mix. I bus possono essere alimentati nei 4 bus principali, nei primi 8 bus o nelle 8 matrici. I 4 bus principali possono essere inviati solo a Matrici o destinazioni di Uscita.

8 Bus Matrice

I bus matrice hanno un'elaborazione completa e possono essere inviati a qualsiasi destinazione di Uscita. Sono spesso utilizzati per sub-mix o mix di zone che necessitano di elaborazione o allineamento temporale. I bus matrice possono essere guidati da bus ausiliari o principali. Dispongono anche di due Ingressi Diretti aggiuntivi che possono essere presi da uno qualsiasi dei Canali di Ingresso, prelevati pre- o post-fader.

I bus matrice possono essere utilizzati per creare cosiddetti bus Mix-Minus, invertendo di fase, cioè sottraendo gli Ingressi Diretti dal mix. Questo viene spesso applicato in situazioni di trasmissione quando un moderatore dovrebbe sentire tutto tranne la propria voce nel mix. Possono anche essere reimmessi nei canali di ingresso.

3. Descrizioni dell'hardware

Pulsanti VIEW



Premendo uno dei pulsanti VIEW, il Main Display passerà a uno schermo dedicato per la sezione su cui è stato premuto il pulsante. Il Main Display avrà spesso parametri, opzioni o informazioni aggiuntive che non sono accessibili solo dal pannello superiore. Quando attivo, ogni pulsante VIEW si illuminerà di verde.

Alcuni pulsanti VIEW supportano una funzione di pressione prolungata che accede a una pagina di configurazione aggiuntiva. Ad esempio, premendo e tenendo premuto uno qualsiasi dei pulsanti VIEW della banca dei fader, si apre lo schermo di modifica dove i canali e i bus possono essere riorganizzati sui livelli dei fader.

Il pulsante VIEW per la sezione Channel Strip a destra del Main Display agirà in combinazione con i sei pulsanti di elaborazione all'interno di quella sezione (Input, Filter, Gate, Comp e Insert). Questi pulsanti agiscono come scorciatoie per gli schermi di elaborazione del canale.

Monitoraggio/Talkback/USB



Un connettore USB di tipo A consente di collegare direttamente una chiavetta USB alla console per salvare o caricare dati. Questo ti permette di fare il backup dei tuoi file di spettacolo o di caricare la tua configurazione abituale su una console WING noleggiata.

Questa connessione USB consente la registrazione e la riproduzione di file audio WAV a due o quattro canali. La porta può anche caricare un dispositivo portatile come un telefono o un tablet. Le chiavette USB collegate alla porta USB possono essere scollegate quando la luce ACCESS si è spenta.

Manopole dedicate controllano il livello di uscita delle cuffie e del monitor dei bus MONITOR A e MONITOR B, rispettivamente, trovati nel gruppo di SOURCES "Monitor" nello schermo ROUTING. Entrambi i bus stereo possono essere instradati verso qualsiasi uscita fisica.

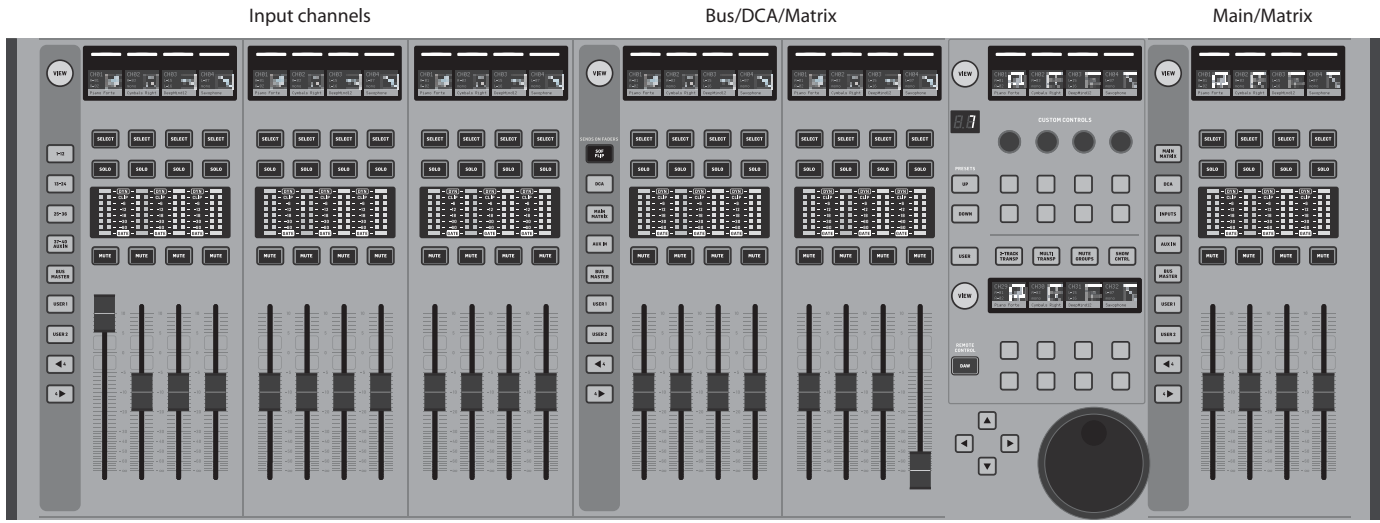
Attivando il pulsante DIM si riduce temporaneamente il volume del monitor. Il pulsante MONO somma il segnale del monitor in mono. Tenendo premuto il pulsante DIM si disattiva il monitor. Tenendo premuto il pulsante MONO si scambiano i segnali del monitor sinistro e destro. Per utilizzare i connettori delle cuffie sulla console i segnali del monitor devono essere instradati verso le uscite corrispondenti (queste sono indicate con un simbolo delle cuffie sulla pagina di instradamento dell'uscita, cioè Aux 7/8 per una console WING standard).

Il livello del microfono talkback può essere regolato tramite la manopola TALK LEVEL e i pulsanti TALK A e B inviano il segnale talkback a diverse destinazioni. O il canale 40 o l'Aux 8 possono essere utilizzati come canale di elaborazione per il segnale talkback. L'elaborazione può essere applicata secondo necessità. Qualsiasi ingresso può essere assegnato al canale talkback selezionato.

Premi il pulsante VIEW per controllare le impostazioni del monitor, regolare l'ammontare dell'attenuazione Dim, impostare l'instradamento per il microfono talkback, e altri parametri.

WING e WING-BK Panoramica

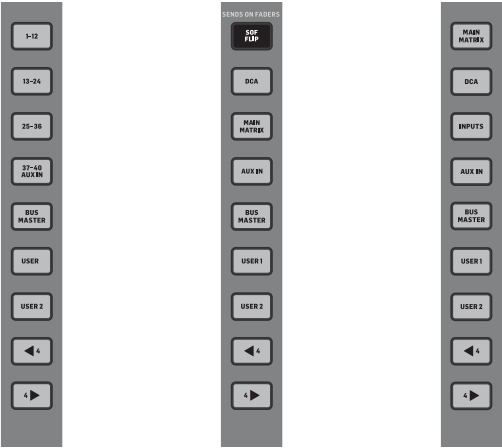
Sezioni Fader



La WING ha tre sezioni fader che hanno ciascuna i propri pulsanti di banca associati. I 12 fader sul lato sinistro della console sono comunemente utilizzati per i canali di ingresso. Gli otto fader al centro controllano tipicamente i bus e i DCA, e i quattro fader a destra sono di solito riservati per i bus principali, i bus matrix, o selezionare i canali di ingresso.

Tuttavia, ogni banca può essere configurata secondo le esigenze dell'utente. Per accedere alla configurazione della banca dei fader, premere e tenere premuto il pulsante VIEW per una delle sezioni dei fader.

Pulsanti Layer/Bank



Selezionando diverse banche fader porterà un nuovo set di canali alla sezione fader associata. Se una particolare banca supera la quantità di fader fisici disponibili in una sezione, le frecce di spostamento scorreranno in blocchi di quattro (o 12 o 8 a seconda della configurazione di setup) canali per accedere a quelli rimanenti. Ogni sezione fader ha anche due banche personalizzabili. Tutti i fader in tutte le banche possono essere assegnati a qualsiasi canale/bus/main/matrix e molte altre funzioni e parametri.

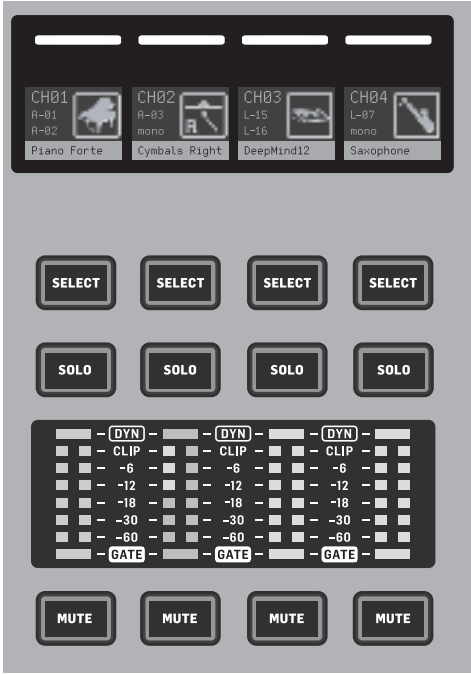
Sends on Faders (SOF) è disponibile per regolare rapidamente i livelli di invio del canale a un particolare bus.

- Premi il pulsante SOF FLIP per attivare Sends on Faders. I pulsanti MUTE su tutti gli invii (strisce fader del canale di ingresso) sono attivi di default per proteggere i bus in modalità sottogruppo. Devi disattivare il mute dei canali per inviarli al bus selezionato.

- Assicurati che il pulsante BUS MASTERS sia acceso nella sezione fader del bus, poi premi uno dei pulsanti SELECT per identificare il bus a cui saranno inviati i segnali del canale.
- Alza i fader del canale di ingresso per ciascuno dei canali che dovrebbero essere inviati a quel bus, navigando attraverso le diverse banche di ingresso se necessario.
- Sends on Faders funziona anche nell'altra direzione avendo un canale selezionato mentre SoF è attivo. I fader del bus controllano il livello di invio del canale selezionato nel bus corrispondente.
- Quando 'ALTERNATIVE SOF MODE' è selezionato nella sezione setup/surface, Sends on Fader sarà abilitato tenendo premuto un pulsante SELECT di un canale o bus.

Disimpegna il pulsante SOF FLIP quando vuoi tornare al normale mixaggio.

Scribble strips, metri, Select



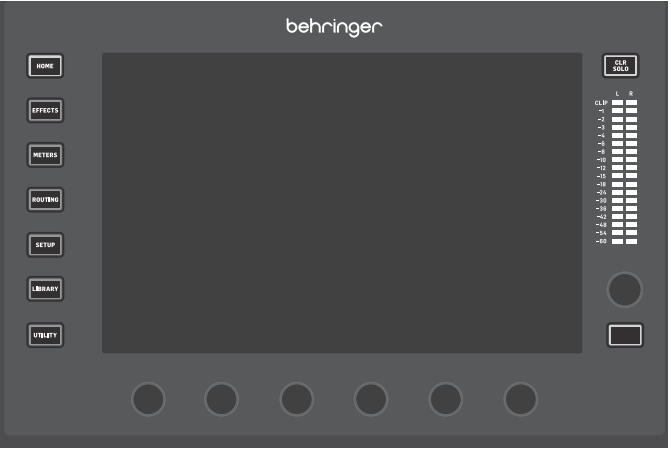
Ogni striscia fader ha un mini schermo chiamato scribble strip. Questo indicherà informazioni sul numero corrente del canale/bus, il nome e un'icona per identificare rapidamente quale canale è attualmente controllato dal fader e dai pulsanti associati.

Una barra colorata sopra la scribble strip permette una rapida identificazione visiva di gruppi di canali correlati. I dettagli della scribble strip e le opzioni della barra colorata possono essere modificati sullo schermo HOME del canale selezionato, nella scheda ICON/COLOR. La SOURCE del segnale del canale può essere indicata anche sulla scribble strip quando è abilitata (SETUP>SURFACE>SHOW SOURCE ON SCRIBBLE).

Premendo il pulsante SELECT si dirige il focus di controllo del Main Display e della sezione Channel Strip a quel canale o bus. Solo un pulsante SELECT può essere attivo alla volta. Premendo di nuovo SELECT (quando il canale è già selezionato) si tornerà allo schermo home del canale o alla pagina di inserimento di un bus (SETUP>SURFACE>SEL DBL CLICK) per regolare rapidamente i parametri del canale o dell'inserito/effetto. Il pulsante SOLO isolerà quel canale per il monitoraggio, insieme a qualsiasi altro canale o bus che sono in solo. Il pulsante MUTE disattiva il canale attualmente assegnato a quella striscia.

I metri di livello stereo forniscono informazioni sul livello di ingresso, da -60 dB a Clip. Il LED DYNAMICS si accenderà ogni volta che la soglia del processore dinamico viene superata, attivando il compressore/espansore. Allo stesso modo, il LED GATE si accenderà ogni volta che il segnale di ingresso scende sotto la soglia del gate di rumore.

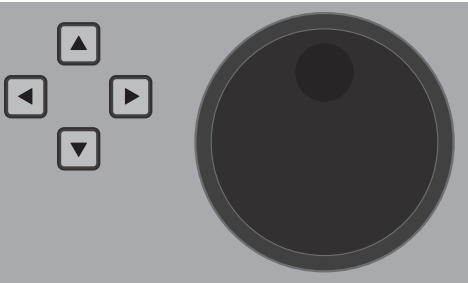
Main Display



La maggior parte dei controlli di WING possono essere modificati tramite il display touch da 10". I sette pulsanti a sinistra del display e i pulsanti VIEW situati in ogni sezione principale del pannello superiore consentono l'accesso a diverse schermate di impostazioni. Una panoramica di ogni schermata è presentata nel Capitolo 6.

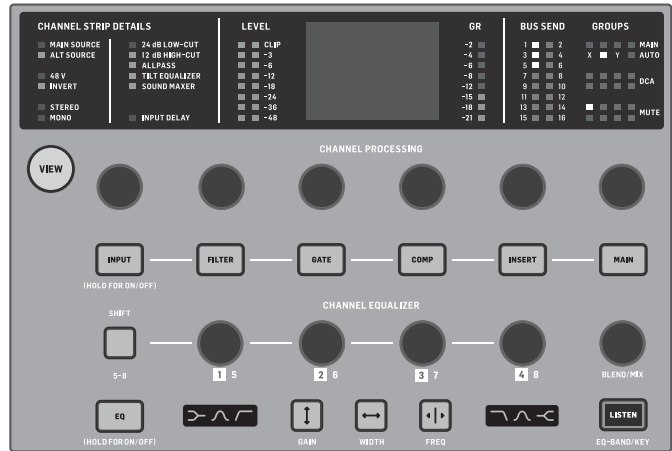
Le sei manopole sotto il display consentono regolazioni dei parametri degli elementi mostrati nella parte inferiore dello schermo corrente. Queste sono manopole sensibili al tocco che evidenzieranno gli elementi sullo schermo non appena la manopola associata viene toccata. Una manopola aggiuntiva settima a destra del display può essere utilizzata per il controllo dipendente dal contesto toccando prima un elemento sul Main Display, consentendo regolazioni più precise rispetto al movimento di manopole o fader virtuali. Un pulsante multituoso sotto la settima manopola si comporta in modo simile a seconda dello schermo corrente. Ad esempio, può essere utilizzato come tap tempo durante la modifica degli effetti di ritardo.

Il grande metro stereo visualizzerà i livelli del bus principale o del bus solo. Il pulsante CLR SOLO rilascerà tutti i canali e i bus che sono attivi nel bus solo. Le frecce di navigazione e la ruota di valore/scrub eseguono funzioni relative al controllo DAW così come i registratori e i lettori USB e SD. La ruota può anche affinare i valori dei parametri assegnati nel livello Utente dei Controlli Personalizzati mentre i rispettivi pulsanti sono premuti Quando 'USE CRSR/WHEEL FOR PARAMETERS' è selezionato in SETUP/GENERAL, i parametri su schermo possono essere selezionati con i pulsanti del cursore mentre i loro valori possono essere regolati finemente con la ruota.



WING e WING-BK Panoramica

Sezione Strip Canale



La strip del canale fornisce un accesso rapido ai parametri principali per il canale attualmente selezionato. Uno schermo di visualizzazione fornisce dettagli di modifica dedicati per il parametro che viene regolato. Gli indicatori LED che mostrano la configurazione di ingresso, le assegnazioni di bus e gruppo, e il metering di livello sono sempre visibili per comodità.

Ciascuno dei sette blocchi di modifica del canale (compreso l'EQ) può essere mostrato sullo schermo di visualizzazione della modifica premendo il pulsante associato o toccando la manopola dell'encoder capacitivo direttamente sopra. Premere e tenere premuto il pulsante per accendere o spegnere la funzione.

Premendo il pulsante VIEW si aprirà lo schermo principale del canale selezionato sul Main Display. Una volta che un blocco di funzione è attivo, premendo di nuovo il pulsante si scorreranno i parametri della funzione. Piccoli punti nell'angolo in basso a destra del display indicano quanti parametri possono essere scorribili. La manopola associata può essere utilizzata per le regolazioni. Molti parametri possono essere scorribili premendo ripetutamente il pulsante del blocco.

Una sezione EQ aggiuntiva ha controlli dedicati per regolare fino a sei bande EQ per i canali di ingresso e otto bande per i bus. Impegnare il blocco EQ premendo e tenendo premuto il pulsante EQ, poi toccare una delle 4 manopole dell'encoder EQ per selezionare una banda per la regolazione. Premere una volta il pulsante SHIFT per accedere alle bande di scaffale basso e alto o alle bande aggiuntive se si sta modificando un EQ del bus. I pulsanti GAIN, WIDTH e FREQ selezionano quale elemento della banda corrente sarà regolato con la manopola. Premere il pulsante LISTEN nell'angolo in basso a destra per monitorare la banda EQ in isolamento. La manopola BLEND/MIX agisce come una regolazione wet/dry per il blocco EQ. Quando è sopra il 100%, questa manopola può essere utilizzata per intensificare l'impostazione EQ corrente in quanto modifica il guadagno di ogni banda secondo la percentuale impostata dall'utente.

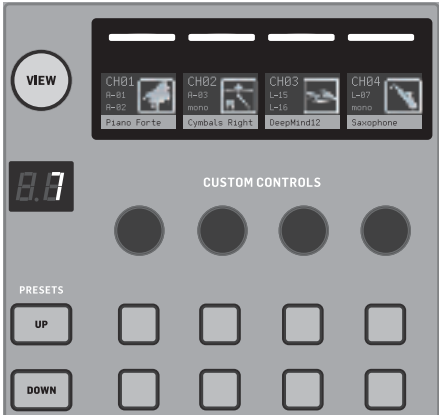
Sezione a 4 canali



La sezione di modifica sopra la banca fader di destra offre un set speciale di elementi di controllo dedicati. Questi possono essere parametri come guadagno, pan, filtri o invii di bus per la banca selezionata di quattro canali. Premendo uno degli otto pulsanti si abilitano le quattro manopole e i quattro pulsanti per controllare le proprietà del canale senza selezionare il canale per la modifica. Questo rende la sezione a quattro canali indipendente dalla superficie di controllo principale, e permetterebbe a un secondo utente di lavorare sulla console allo stesso tempo.

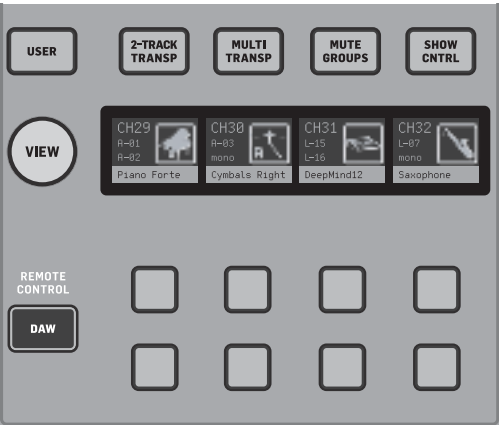
I controlli F1-F3 possono anche essere assegnati a qualsiasi funzione di controllo personalizzato quando abilitato in SETUP/SURFACE.

4. Controlli Personalizzati



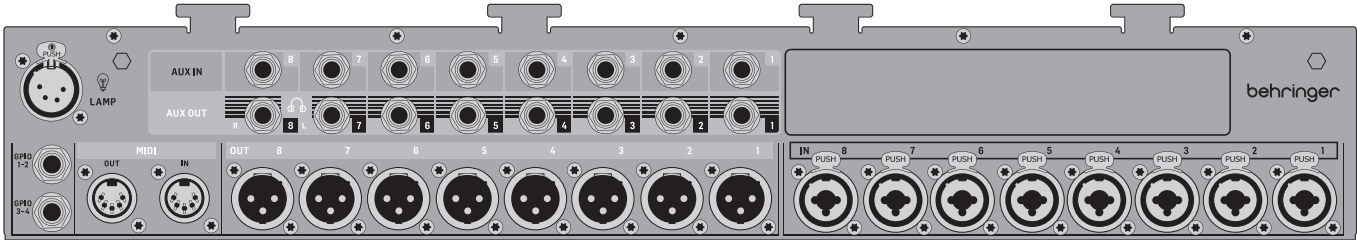
La sezione Controlli Personalizzati consente di assegnare fino a quattro manopole rotative e otto pulsanti a specifici elementi che dovrebbero essere sempre disponibili, indipendentemente dal focus dello schermo del display principale. Possono essere configurati anche preset per adattarsi a diversi set, luoghi, operatori, ecc. Premere il pulsante VIEW per assegnare funzioni ai controlli, ottimizzare le scribble strips o resettare i controlli. La parte inferiore della sezione Controllo Personalizzato consente un accesso rapido a diverse categorie.

Premere il pulsante VIEW per configurare ciascuna di esse. Offre una combinazione di pulsanti assegnabili dall'utente e pulsanti preconfigurati per controllare il registratore USB, il registratore WING-LIVE (scheda SD), i Gruppi Mute e il Controllo Show.



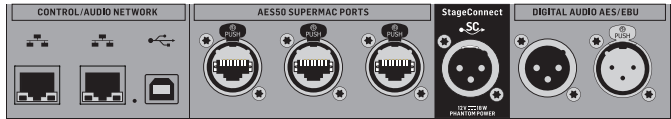
5. Pannello Posteriore

Analog I/O, MIDI e GPIO



Le connessioni analogiche del pannello posteriore includono 8 preamplificatori microfonici Midas PRO, 8 uscite XLR, 8 connettori di ingresso aux bilanciati da 1/4" TRS e 8 connettori di uscita aux bilanciati da 1/4" TRS. Un portalampada accetta una luce standard da 12 V. I jack MIDI IN e OUT a 5 pin consentono il controllo MIDI esterno, e una coppia di jack TRS da 1/4" per fino a quattro GPIO consentono comandi di input e output di base.

ETHERNET/AES50/Control/StageConnect



Una coppia di porte Ethernet consente di impostare una rete tramite router per il controllo cablato o wireless utilizzando una delle app di controllo su un computer o dispositivo mobile.

La console può anche essere collegata a un computer tramite il connettore USB di tipo B per i seguenti usi:

- Interfaccia audio da 48 ingressi/48 uscite. Il driver ASIO corrispondente. Il driver ASIO corrispondente può essere scaricato da behringer.com.
- MIDI DAW controller

- Aggiornamenti firmware
- Scambio di dati

3 porte AES50 forniscono ciascuna fino a 48 canali di input e output verso e da digital stage boxes, garantendo un alto numero di canali e consentendo il patching da e verso molteplici posizioni. Il WING è completamente compatibile con tutti i mixer e stage boxes della serie X32.

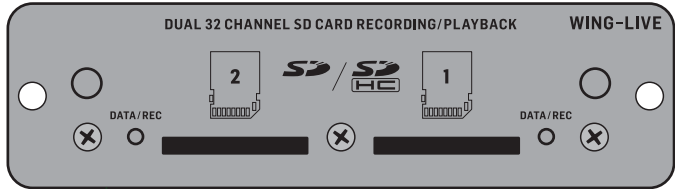
Tutte le connessioni AES50 tra WING e stage boxes dovrebbero avere:

- Cavi CAT-5e schermati
- Estremità del cavo terminate con Ethercon
- Lunghezza massima del cavo di 80 metri

WING e WING-BK Panoramica

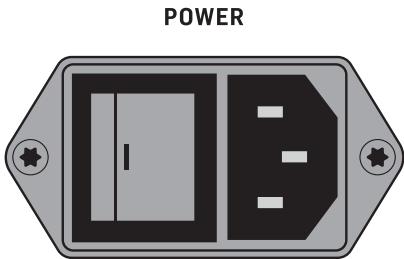
StageConnect trasmette fino a 32 canali audio digitali di input o output utilizzando un cavo XLR bilanciato standard (cavo DMX con impedenza di 110 Ω consigliato). L'interfaccia supporta diverse configurazioni di bus di input e output e utilizza audio PCM digitale non compresso a 44.1/48 kHz e risoluzione a 24 bit. StageConnect è stato sviluppato per connessioni flessibili sul palco o su un rack laterale, supportando una vasta gamma di applicazioni con latenza inferiore al millisecondo. Le connessioni di input e output stereo AES3 (AES/EBU) possono essere effettuate tramite cavi XLR.

Slot di espansione



La console WING viene fornita con la scheda WING-LIVE installata, che consente di registrare fino a 64 canali audio a 48 kHz / 32 bit su una coppia di schede SD o SDHC. In questo slot possono essere installate schede con altri protocolli come Dante, MADI e SoundGrid.

Alimentazione



Collegare il cavo IEC incluso.

6. Schermate Principali

La maggior parte delle modifiche avanzate e del controllo viene eseguita sul Display Principale. Le schermate possono essere navigate tramite i sette pulsanti a sinistra dello schermo o tramite i pulsanti VIEW in ogni sezione del pannello superiore.

Ci sono sei schermate accessibili tramite i pulsanti accanto al Display Principale:

- HOME
- EFFECTS
- METERS
- ROUTING
- SETUP
- LIBRARY

Si noti che il pulsante UTILITY non ha una schermata specifica ad esso correlata.

Una barra di stato viene visualizzata nella parte superiore dello schermo per fornire un riferimento rapido per il nome del canale, l'orologio e gli avvisi. Questo consente anche un accesso costante ai controlli della scheda SD, al menu di configurazione, alle funzioni della libreria e ad altri strumenti.

HOME

HOME



La schermata predefinita è una panoramica del canale selezionato. Questa schermata consente di regolare parametri di base come pan e livello, ma fornisce principalmente un punto di partenza per accedere a importanti blocchi di elaborazione come EQ e dinamica.



La sequenza di elaborazione dei blocchi gate, dinamica, EQ e insert, così come il punto di prelievo per il segnale inviato ai 16 bus può essere regolata cliccando sull'icona della chiave inglese nell'angolo in basso a sinistra della schermata HOME e trascinando i blocchi.

INPUT

La schermata INPUT appare seconda nella colonna di sinistra. Qui viene selezionata la SOURCE primaria e alternativa assegnata al canale corrente. I segnali possono essere configurati come mono, stereo o mid side con i corrispondenti pulsanti M, ST e M/S.



Anche la schermata FILTER fa parte di questa sezione, consentendo opzioni di filtraggio avanzate come il filtro di inclinazione e il filtro passa-tutto per l'allineamento di fase.

Infine, il DELAY (POST) controlla il ritardo applicato al segnale di uscita del canale. Questo ritardo è necessario per i segnali che guidano gli altoparlanti più lontani dal PA principale, ad esempio.

GATE

La schermata GATE appare terza nella colonna di sinistra. Il blocco predefinito è un semplice noise gate con parametri comuni come soglia e rapporto, anche se altri processori possono essere caricati dal menu Gate Model. Il nome di questo blocco cambierà per riflettere il modello scelto.

EQ

Il blocco predefinito è un equalizzatore completamente parametrico a 6 bande per i canali di ingresso e un equalizzatore completamente parametrico a 8 bande per i bus. Una varietà di modelli di EQ digitali e emulazioni di modelli di EQ analogici possono essere selezionati dal menu EQ Model.

DINAMICA

Il blocco offre una vasta selezione di compressori digitali e emulazioni di compressori analogici, espansori e limitatori.

PRE FADER INSERT

Qui possono essere inseriti effetti interni o esterni da uno dei 16 slot FX nel canale. Può essere posizionato prima o dopo i blocchi Gate, EQ e/o Dinamica.

POST FADER INSERT

Il secondo insert è fisso post-fader e post-elaborazione. Può essere utilizzato per aggiungere elaborazione FX, o per controllare il livello del canale da uno dei 2 gruppi di auto mixing che applicano la condivisione automatica del guadagno tra i canali assegnati.

MAIN

La schermata consente di regolare il livello di invio a ciascuno dei quattro bus principali insieme alla larghezza stereo, pan e livello del fader del canale.

BUS SENDS

L'ultima schermata nella colonna di sinistra consente di regolare i livelli di invio a tutti i 16 bus. Il punto di prelievo per ogni invio può essere impostato utilizzando il menu a discesa nell'angolo in alto a sinistra, o cliccando sull'icona della chiave inglese nella schermata HOME e spostando il Tap. È disponibile un EQ a tre bande per il segnale inviato dal punto di prelievo ai 16 bus.



Le schermate HOME hanno un aspetto simile quando viene selezionato un bus, un canale principale o una matrice, tranne che non è disponibile alcun blocco GATE e può essere regolato solo il trim. Nella schermata INPUT, l'invio del bus può essere impostato su pre fader (secondo l'impostazione del punto di prelievo) o post-fader se verranno utilizzati per il monitoraggio o gli invii di effetti, o per sottogruppo se i canali verranno indirizzati al bus per un'elaborazione comune, prima del mix principale.

EFFECTS



La schermata EFFECTS controlla tutti gli aspetti dei processori di effetti. Gli utenti possono selezionare da una vasta collezione di emulazioni virtuali di processori analogici, configurare il routing, regolare i parametri e monitorare i livelli.

Gli otto slot PREMIUM FX possono ospitare ogni dispositivo (FX1-8, categorie STD e CH). Gli slot STANDARD FX possono ospitare le categorie di effetti STD e CH. Si noti che la categoria CH contiene quattro dispositivi di canale che integrano tre dispositivi di effetto in un singolo slot e un dispositivo di mastering che integra quattro.

Fino a 16 dispositivi possono essere caricati sugli slot nella schermata EFFECTS. Questi dispositivi possono poi essere caricati come punti di inserimento. Le emulazioni analogiche e gli effetti digitali disponibili nelle sezioni GATE, COMP e INS di ogni striscia di canale sono caricati direttamente su ogni canale e non sui 16 slot della schermata EFFECTS.

Gli effetti sono solitamente applicati ai canali in uno dei due modi: tramite invii bus o tramite punti di inserimento. Gli effetti basati sul tempo come riverbero e delay sono solitamente impostati tramite invii bus, mentre l'elaborazione dinamica è solitamente impostata tramite punti di inserimento.

WING e WING-BK Panoramica

Effetti sugli invii bus

Per impostare un effetto tramite un invio bus, selezionare il canale a cui verrà aggiunto l'effetto. Nella sezione BUS SEND della schermata HOME, attivare l'invio desiderato disattivando il mute del canale desiderato e regolando il rispettivo fader nel display principale.

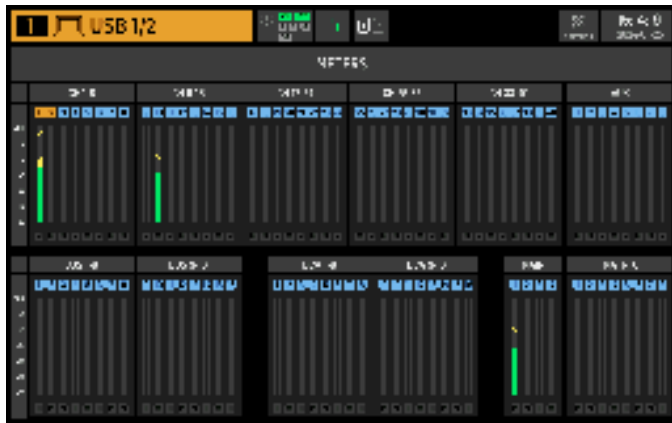
Il punto di inserimento sul canale che ospita il bus viene utilizzato per caricare l'effetto desiderato. Assicurarsi che questo canale sia indirizzato al bus principale. Variando la quantità di segnale inviato al bus, si può ottenere la quantità desiderata di segnale di effetto “wet” per ogni canale di ingresso.

Effetti come punti di inserimento

Per impostare un effetto tramite un punto di inserimento, toccare uno dei blocchi INS nella colonna di sinistra del canale di ingresso desiderato e assegnare un processore di effetto precedentemente caricato in uno dei 16 slot nella schermata EFFECTS.

Quando si è nella schermata HOME di un canale di ingresso, cliccando sull'icona della chiave inglese si potrà regolare la posizione del primo punto di inserimento così come le sezioni GATE, COMP e EQ trascinando i blocchi gialli.

METERS



La schermata METERS mostra i livelli e lo stato di mute per tutti i percorsi di segnale sulla console. I livelli sono raggruppati di conseguenza: 40 canali di ingresso, 8 canali ausiliari, 16 bus (ausiliari), 16 DCA, 4 bus principali e 8 bus matrice. Questa schermata offre anche una scorciatoia rapida per ingrandire uno qualsiasi dei gruppi di canali sopra per il controllo o la modifica, semplicemente toccandolo.

ROUTING



WING consente opzioni di routing flessibili: ogni SOURCE può essere indirizzata a ogni canale o uscita fisica. Il patching di SOURCES e uscite è configurato sulla schermata ROUTING.

Le stesse modifiche possono alternativamente essere fatte nella sezione INPUT di ogni canale all'interno della schermata HOME.

Canali

Tre pulsanti nell'angolo in alto a destra della schermata selezionano i canali, gli ingressi fisici o le uscite per la modifica. Il primo pulsante controlla la configurazione del canale.



Il menu “CHANNEL INPUT” controlla se l'ingresso principale o alternativo del canale sarà configurato. Questo segue il concetto di una console in linea, dove un singolo canale può avere due ingressi permanentemente patchati e commutati secondo le esigenze dell'utente.



Prima di modificare, è necessario fare clic sull'icona di sblocco. Quando è illuminata di verde, la modifica è disponibile. Quando è illuminata di rosso, la modifica è bloccata.



La metà sinistra dello schermo visualizzerà i 40 canali di ingresso e 8 bus ausiliari. La metà destra dello schermo visualizzerà le SOURCES disponibili che possono essere indirizzate ai canali sulla sinistra.

Dopo aver cliccato sul canale desiderato, la SOURCE che guida quel canale può essere scelta sulla metà destra dello schermo. Cliccando sul menu a discesa “SOURCE GROUP”, è possibile scegliere tra le seguenti SOURCES fisiche sul pannello posteriore della console o bus:

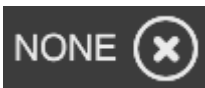
- LOCAL IN: 24 ingressi fisici per microfono o linea.
- AES/EBU IN: due ingressi digitali AES/EBU.
- AES50A/AES50B/AES50C: tre porte AES50.
- USB AUDIO: la console può essere utilizzata come interfaccia USB con 48 canali di ingresso e uscita.
- EXP CARD: fino a 64 ingressi a seconda delle schede di espansione installate.
- MODULE: fino a 64 ingressi tramite schede DANTE e SoundGrid sono disponibili. BUS: ciascuno dei 16 bus (stereo).
- MAIN: ciascuno dei 4 bus principali (stereo).
- MATRIX: ciascuno degli 8 bus matrice (stereo).
- OSCILLATOR: due oscillatori di rumore bianco, rumore rosa o onda sinusoidale.
- STAGE CONNECT: 32 canali audio digitali a 48kHz e 24 bit tramite il connettore XLR.

- USB PLAYER: 4 canali dal lettore USB (porta di tipo A) sul pannello frontale. I file devono essere audio .wav non compressi.
- USER SIGNAL: segnali che possono essere derivati da diversi punti nel flusso di segnale dei canali di ingresso, bus, bus principali o bus matrice, o SOURCES ripatchate tramite una delle 24 patch utente.

Quando si patchano più canali adiacenti, cliccando sul pulsante “+1 AUTO” si seleziona automaticamente il canale successivo della console per un'assegnazione degli ingressi più rapida.



Per cancellare l'ingresso di un canale, fare clic su “NESSUNO”.



La configurazione mono, stereo o mid-side di ogni canale può essere configurata tramite i pulsanti M, ST e M/S.



SOURCES

Cliccando sul pulsante SOURCES, appariranno opzioni di personalizzazione specifiche per le SOURCES. Tutti i gruppi di SOURCES sono accessibili tramite il menu a discesa in alto allo schermo.

È possibile rinominare la SOURCE, configurarla come SOURCE mono, stereo o mid-side, attivare l'alimentazione phantom (tenendo premuto il pulsante 48 V), invertire la polarità, aggiungere un'icona, cambiare il colore della SOURCE e aggiungere tag di gruppo di mute in modo che la SOURCE sia mutata quando il corrispondente gruppo di mute è attivo. I segnali raggruppati in configurazioni stereo o mid-side possono essere alimentati in un singolo canale sulla console.

Se i segnali non sono adiacenti (ad esempio, LOCAL IN 1 e 3) o appartengono a gruppi di SOURCES diversi (ad esempio, Local IN 1 e AUX 1), possono essere raggruppati utilizzando USER PATCHES.

Le USER PATCHES si trovano nel gruppo di SOURCES USER SIGNAL e sono etichettate da USR 25 a 48. Dopo aver cliccato su una patch utente, il segnale che vi entra viene assegnato sulla destra dello schermo. Le patch utente possono essere configurate come mono, stereo o mid-side e utilizzate come SOURCES per i canali sulla console.

Outputs

Cliccando sul pulsante Outputs, appariranno le opzioni di routing per le uscite.



Qualsiasi SOURCE può essere indirizzata a qualsiasi uscita. Il lato sinistro dello schermo mostrerà le uscite digitali e analogiche disponibili. Tutti i gruppi di uscite sono accessibili tramite il menu a discesa in alto allo schermo. La SOURCE che verrà inviata all'uscita selezionata può essere scelta sul lato destro dello schermo.

Tutti i gruppi di SOURCES sono accessibili tramite il menu a discesa in alto allo schermo. I gruppi di uscite WLIVE REC e RECORDER controllano il routing per la registrazione su due schede SD o su una chiavetta USB collegata al pannello frontale. Fino a 64 canali possono essere registrati sulle schede SD (32 su ciascuna scheda) o 4 canali su una chiavetta USB. Fino a 48 canali possono essere registrati su un computer collegato tramite USB al pannello posteriore.

SETUP



Generale

Il lato sinistro dello schermo mostra il nome della console che può essere modificato, il suo numero di serie, la versione del firmware e la scheda di espansione installata.

USB MSD ACCESS controlla il contenuto che apparirà quando connesso a un computer tramite USB. Selezionare WING OS per caricare aggiornamenti software sulla console. Selezionare WING DATA per gestire i dati salvati della console show (spettacoli, snips, snaps, preset, clips). Per disconnettere la console dal computer o per tornare alla riproduzione audio tramite USB dal computer, espellere la console come si fa normalmente con una normale chiavetta USB.

L'ora e la data possono essere impostate nel menu CLOCK.

INIT CONSOLE viene utilizzato per resettare i canali della console, aux, bus, bus principali, bus matrice, SOURCES, uscite, DCA, gruppi di mute e impostazioni degli effetti. Tutti gli elementi possono essere selezionati cliccando su ALL. Elementi specifici possono essere selezionati cliccandoci sopra. Per cancellare la selezione, cliccare su NONE. Le impostazioni degli elementi selezionati verranno resettate cliccando su INIT.

In alternativa, la console può essere resettata premendo e tenendo premuto il pulsante CLR SOLO sul Display Principale mentre si accende la console.

Audio

La sezione AUDIO CLOCK controlla le impostazioni del tasso di campionamento della console (CLOCK RATE) e la SOURCE del word clock (SYNC SOURCE).

Cliccando sulla griglia dei canali e dei bus ausiliari sotto INPUT SELECT, è possibile passare facilmente tra l'ingresso MAIN e ALT per tutti i 40 canali e 8 bus ausiliari. PREFERENCES contiene molteplici opzioni di muting e solo.

Diversi solo possono essere impostati come pre (PFL) o post fader (AFL).

USB AUDIO seleziona il numero di canali disponibili tramite la connessione USB di tipo-B sul pannello posteriore da 2 a 48 canali.

AUTOMIX regola automaticamente il livello di più SOURCES in modo che il livello di uscita rimanga uniforme. Questo è utile in situazioni in cui diversi oratori parleranno sul palco contemporaneamente, ad esempio. Fino a 16 canali possono utilizzare automix (nello slot post-insert) in due gruppi (A/B).

WING e WING-BK Panoramica

Superficie

Questa schermata contiene molteplici opzioni riguardanti le luci della superficie della console, il metering e gli scribbles.

Remoto

Molteplici impostazioni della console possono essere controllate tramite MIDI, sia tramite una connessione DIN-5 che USB. La sezione MIDI REMOTE CONTROL determina quale parametro sarà controllato tramite quale connessione.

La sezione HA REMOTE controlla il controllo remoto della console tramite le porte AES50 A, B e C.

La modalità IP e l'indirizzo possono essere impostati nella sezione NETWORK.

DAW

La console WING può essere utilizzata come controller DAW. La configurazione relativa è disponibile sulla schermata DAW. I preset per diverse DAW possono essere caricati automaticamente tramite il menu a discesa.

Perché la console funzioni come controller DAW, è necessario premere il pulsante REMOTE CONTROL a sinistra dei controlli personalizzati.

LIBRARY



La schermata è il gestore di file per diversi tipi di media, inclusi file audio .wav, snapshot, snippet e preset di effetti e canali salvati sulla memoria interna della console o su una chiavetta USB collegata al pannello frontale.

SNAP

La scheda SNAP viene utilizzata per gestire gli snapshot che salvano le impostazioni dei canali della console, aux, bus, bus principali, bus matrice, SOURCES, uscite, DCA, gruppi di mute ed effetti.

Il contenuto che può essere salvato include la personalizzazione dei canali, i tag, il patching, i filtri, il ritardo temporale, le impostazioni della striscia di canale, l'EQ, il panning, gli invii, il fader, il mute e l'ordine dell'elaborazione nel canale.

Il pulsante SAVE salva tutte le impostazioni della console. SAVE+SCOPE consente all'utente di selezionare contenuti specifici da salvare per canali specifici. I pulsanti NONE e ALL consentono una selezione più rapida del contenuto desiderato.

Lo snapshot verrà salvato sulla memoria interna della console o sulla chiavetta USB collegata al pannello frontale, a seconda della posizione selezionata nell'angolo in alto a sinistra dello schermo.



Dopo aver apportato modifiche alle impostazioni della console, queste possono essere salvate su uno snapshot preesistente facendo clic sullo snapshot desiderato e poi su UPDATE. Se si desidera aggiornare solo canali o contenuti specifici, fare clic su PARTIAL UPDATE e selezionare le impostazioni desiderate.

Per caricare uno snapshot con o senza un ambito definito, fare clic su LOAD.

Uno snapshot memorizzerà sempre tutti i parametri ma richiamerà solo quelli specificati quando si utilizza SAVE+SCOPE. Per modificare l'AMBITO di uno snapshot esistente, fare clic su EDIT SCOPE. Impostazioni specifiche possono anche essere caricate da uno snapshot completo con il pulsante PARTIAL LOAD.

SNIP

Gli snippet possono essere utilizzati per richiamare regolazioni più precise come modifiche specifiche del processore nella striscia di canale. Per selezionare quali impostazioni verranno memorizzate in uno snippet, fare clic sul pulsante REC e regolare manualmente le impostazioni desiderate. Il numero di parametri modificati verrà visualizzato sullo schermo. Assicurarsi di fare clic su STOP dopo aver apportato tutte le modifiche.

È possibile aggiungere o rimuovere parametri da uno snippet utilizzando i pulsanti ADD ITEMS e REMOVE ITEMS.



GLOBAL

Qualsiasi canale, bus, SOURCE, uscita, DCA, gruppo di mute o effetto e i relativi contenuti associati possono essere protetti dall'essere sovrascritti quando si caricano snapshot o snippet. Per fare ciò, fare clic sul pulsante GLOBAL nell'angolo in alto a destra dello schermo e specificare cosa deve essere protetto. Ogni volta che un'impostazione è protetta, l'icona del lucchetto diventerà rossa.



CLIP

La console WING può riprodurre file .wav precedentemente copiati da un computer sulla memoria interna tramite la connessione USB WING DATA, una chiavetta USB collegata al pannello frontale o registrazioni .wav effettuate dalla console e memorizzate su una chiavetta USB o su fino a due schede SD nel pannello posteriore.

I clip possono essere selezionati sul pannello sinistro e riprodotti utilizzando il pannello destro.

FX

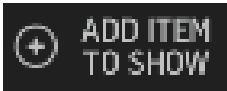
Gli effetti caricati sui 16 slot della schermata EFFECTS appariranno sulla schermata FX. La configurazione dei 16 slot può essere memorizzata e richiamata.

CHAN

Anche i singoli canali possono essere memorizzati e richiamati. Tutte le impostazioni del canale verranno salvate utilizzando questa funzione. Al caricamento, verranno caricate solo le configurazioni selezionate.

SHOW

Gli snapshot, gli snippet, i clip, le configurazioni FX e le configurazioni dei canali possono essere raggruppati e salvati come Shows. Per farlo, vai alla scheda SHOW e clicca su CREATE. Naviga fino all'elemento desiderato sulla memoria interna o sulla chiavetta USB, assicurati che la scheda SHOW sia aperta e poi clicca sul pulsante ADD ITEM TO SHOW.



Clicca sul pulsante SAVE nella scheda SHOW.

Gli elementi di uno Show possono essere ordinati in un ordine specifico. L'ordine degli elementi verrà mostrato quando viene selezionata l'icona del film.



Gli elementi possono essere navigati utilizzando il pulsante SHOW CNTRL nella sezione centrale della console. PREV e NEXT selezionano gli elementi. GO attiva ciascun elemento. GO+PREV e GO+NEXT selezionano e attivano automaticamente gli elementi.

UTILITY



Questo pulsante non ha un proprio schermo, ma funziona in combinazione con altri schermi. La funzione è relativa al contesto, quindi premendo il pulsante UTILITY possono apparire opzioni aggiuntive o impostazioni per la configurazione, a seconda dello schermo attualmente attivo.

7. Registratori/lettori autonomi

I registratori USB e SD e i loro corrispondenti lettori possono essere accessibili tramite le icone nella parte superiore del display principale.



Registratore USB



Fino a 4 canali possono essere registrati su una chiavetta USB collegata al pannello frontale. I segnali che alimentano questi quattro canali sono assegnati tramite il gruppo di uscite RECORDER trovato nella sezione OUTPUTS dello schermo ROUTING.

WING e WING-BK Panoramica

Registratore SD WING-LIVE



Fino a 64 canali possono essere registrati su due schede SD nella scheda di espansione WING-LIVE. 32 canali verranno registrati su ciascuna scheda. I segnali che alimentano ciascun canale sono assegnati tramite il gruppo di uscite WLIVE REC nella sezione OUTPUTS dello schermo ROUTING.

8. Aggiornamenti firmware

Il firmware della console WING può essere facilmente aggiornato tramite USB. Scarica il file del firmware dalla pagina del prodotto su Behringer.com e segui questi passaggi:

1. Apri la pagina SETUP/GENERAL e abilita OS ACCESS.
2. Collega un cavo USB alla porta del pannello posteriore e al tuo computer.
3. Sul tuo computer apparirà un'unità virtuale, simile al collegamento di una chiavetta USB o di un hard disk esterno. Fai doppio clic sull'unità per aprirla.
4. Trascina il nuovo file del firmware nell'unità. Nota, sebbene WING si avvierà sempre utilizzando il firmware più recente presente in quell'unità, si consiglia di eliminare i file del firmware più vecchi o di spostarli in una sottocartella.

Se la console non si avvia normalmente, puoi comunque aggiornare il firmware utilizzando questa procedura:

1. Con la console spenta, collega un cavo USB alla porta del pannello posteriore e al tuo computer.
2. Premi e tieni premuto il pulsante sotto il metro principale a destra del Main Display, poi accendi la console.
3. Sul tuo computer appariranno due unità, simili al collegamento di una chiavetta USB o di un hard disk esterno.
4. Fai doppio clic su un'unità per aprirla. Trascina il nuovo file del firmware nell'unità OS.

Nota, WING si avvierà sempre utilizzando il firmware più recente presente in quell'unità.

5. Dopo che il file è stato trasferito, espelli l'unità virtuale. La console dovrebbe riavviarsi automaticamente con il nuovo firmware installato. Se non lo fa, riavvia manualmente la console.

9. Scorciatoie

PURPOSE	ENTER MODE	EFFECT	EXIT
Disattivare il controllo touch del Main Display	Tieni premuti SETUP, ALT (pulsante senza etichetta) e CLR SOLO, fino a quando non viene mostrata una piccola X nella barra di stato del main display	Nessun evento touch avrà effetto, mentre la piccola X è mostrata. La console continuerà a funzionare come al solito altrimenti. Uscendo da questa modalità si calibrerà l'interfaccia touch e la renderà nuovamente operativa.	Tieni premuti ALT e CLR SOLO fino a quando la X scompare
Tieni premuti ALT (pulsante senza etichetta) e CLR SOLO per > 1.5 s		Reimposta il pannello touch (potrebbe aiutare a risolvere temporaneamente problemi di ghost touch per un po' di tempo)	
Touch UI > Ghost Click Test	Tieni premuti METERS e HOME per 5 s mentre accendi la console		
OS-Drive > montare USB	Tieni premuto ALT (pulsante senza etichetta) mentre accendi la console (lo schermo rimane scuro)	La console apparirà come due unità sul tuo computer (WING OS per il sistema operativo della console e WING DATA per snapshot, ecc.).	Espelli le unità sul tuo computer
Spegnimento e riavvio	Tieni premuto EFFECT e premi HOME dopo aver avviato Shutdown dalla schermata di configurazione	La console si spegnerà in modo sicuro e si riavvierà automaticamente	
Surface > Modalità Test	Tieni premuto ALT (pulsante senza etichetta) mentre accendi la console	Stessa modalità di OS-Drive. La superficie è in modalità test fino all'avvio della console.	
Blocco superficie	Tieni premuto il pulsante HOME per ~1.5 s	Blocca la superficie della console, mentre l'audio e il controllo remoto continuano a funzionare inalterati. Qualsiasi combinazione di pulsanti (solo quelli intorno allo schermo touch) che è stata tenuta premuta mentre si attiva il blocco verrà memorizzata come "codice di sblocco" per lo sblocco. Dovrai premere la stessa combinazione di pulsanti quando disattivi il blocco.	Tieni premuto il pulsante HOME per circa 1,5 secondi di nuovo insieme al "codice di sblocco" di pulsanti che sono stati premuti durante il blocco, OPPURE riavvia la console
Inizializzazione della console (solo la memoria temporanea, nessuno snapshot ecc. verrà cancellato)	Tieni premuto CLR SOLO mentre accendi la console	Stesso uso di INIZIALIZZA (dalla pagina SETUP) ma prima che la console carichi qualsiasi stato salvato (nel caso in cui l'ultimo snapshot caricato faccia crashare la console portando a un ciclo di riavvio)	
Scatta screenshot	Tieni premuto CLR SOLO poi premi UTILITY	Salva un bmp dello schermo corrente sulla tua chiavetta USB. Una cartella chiamata 'screens' deve essere creata nella radice della chiavetta USB prima.	
Bypassa il caricamento automatico dei file di avvio	Tieni premuto LIBRARY mentre accendi la console	Non carica i file STARTUP*.snap, STARTUP*.snip e STARTUP*.show nella directory STARTUP durante l'avvio	
Configurazione dell'hardware opzionale, cioè moduli AoIP interni per Dante o WSG	Tieni premuto UTILITY per 5 s durante l'accensione	La finestra di dialogo di configurazione consente di specificare l'opzione hardware	

WING en WING-BK Overzicht

1. Inleiding

Gefeliciteerd met de aankoop van de baanbrekende WING console. Lees deze Quick Start Guide (QSG) door om een overzicht te krijgen van de functionaliteit van WING en bezoek behringer.com voor instructievideo's en handleidingen.

Voordat je begint

Het wordt aanbevolen om behringer.com te controleren op firmware-updates, aangezien er regelmatig nieuwe functies en bugfixes worden uitgebracht. Raadpleeg hoofdstuk 7 in deze QSG voor details over het updateproces.

Ons ontwikkelteam is benieuwd naar uw feedback op ideas.behringer.com en verrast u graag met nieuwe verbeteringen en functies.

SOURCE en Kanaal - een nieuwe routingbenadering

WING heeft een nieuwe manier geïntroduceerd om signaal SOURCES te labelen met namen, pictogrammen en kleur samen met hun fysieke parameters. WING-SOURCES kunnen worden gevoed naar één of meerdere kanalen voor signaalverwerking of routing naar bussen of hoofdbussen. Ze kunnen ook direct worden gepatcht naar elke fysieke uitgang wanneer er geen verwerking gewenst is, zoals bij opnamesetups, of wanneer audio wordt gedeeld met een andere console voor onafhankelijke mixen.

2. SOURCES, kanalen, bussen en uitgangen

Externe SOURCES

Elke audio-ingang in de console wordt een SOURCE genoemd. Een ingang kan een analoog signaal zijn via de XLR of 6,35 mm (¼") TRS-connectoren op het achterpaneel, of digitale signalen via StageConnect, USB, AES50, geïnstalleerde uitbreidingskaarten, enz.

WING-SOURCES bevatten de volgende informatie:

- Identificerende kenmerken zoals naam, kleur, pictogram en tags.
- Fysieke kenmerken zoals versterking, demping, fase-omkering en fantoomvoeding.
- Mono/stereo/mid-side configuratie. Alle 48 kanalen op de console kunnen zowel mono- als stereosignalen verwerken. Analoge en digitale stereosignalen kunnen in een enkel kanaal in de console worden gevoed. Zie hoofdstuk 5 - ROUTING voor meer informatie.

Interne SOURCES WING beschikt ook over gebruikerssignalen, gebruikerspatches en de oscillator die net als elke externe SOURCE kunnen worden gebruikt, maar het zijn in feite signalen die van andere plaatsen in de audio-engine van de console worden gehaald.

2 oscillatoren

Er zijn twee onafhankelijke mono-testtoongeneratoren die kunnen worden geconfigureerd voor sinusgolf-, roze ruis- of witte ruisuitvoer. Ze kunnen naar elk kanaal of uitgang worden gerouteerd.

24 gebruikerssignalen

Dit zijn signalen die afkomstig zijn van een van de 40 ingangskanalen, 8 aux-ingangskanalen, 16 bussen, 8 matrices of 4 hoofdbussen. Ze kunnen worden getapt van de pre- of post-fader tap-punten van het betreffende kanaal en dragen het linker- of rechterkanaal, of een som van beide.

24 gebruikerspatches

Dit zijn ook signalen die rechtstreeks van een van de externe SOURCES worden genomen. Gebruikerspatches stellen u in staat om stereocombinaties van ruwe ingangssignalen te maken die niet tot dezelfde SOURCES groep behoren. Mogelijke toepassingen zijn:

- Het combineren van twee signalen van verschillende SOURCES groep interfaces in een stereo- of mid-side configuratie.
- Het combineren van niet-aangrenzende signalen in een stereo- of mid-side configuratie.
- Verschillende versterking toepassen op elk kanaal van een stereo- of mid-side configuratie.
- Fantoomvoeding toepassen op slechts één kanaal van een stereo- of mid-side configuratie.

48 Mono/Stereo Ingangskanalen

De kanalen op WING maken extreem krachtige en flexibele verwerking van het SOURCE-audio mogelijk, voordat ze worden gemixt in bussen of hoofden. Elk ingangskanaal kan een hoofd- of een alternatieve SOURCE bevatten. Ze kunnen de aanpassings eigenschappen van de SOURCE overnemen en automatisch de mono- of stereo-configuratie van de SOURCE gebruiken.

In tegenstelling tot bij andere consoles, is er geen behoefte aan het koppelen van twee mono-kanalen in een stereo-paar - alle kanalen kunnen mono- of stereosignalen verwerken.

Kanalaudio kan vervolgens naar bussen of hoofden worden gestuurd voor mixen, of het kan individueel worden getapt en rechtstreeks naar de uitgangen worden gerouteerd.

16 Stereo Bussen en 4 Stereo Hoofdbussen

De 16 bussen worden meestal gebruikt voor effectverwerking via sends, monitor mixes en het toepassen van groepsverwerking op submixes. Bussen kunnen worden gevoed in de 4 hoofdbussen, naar de eerste 8 bussen of naar de 8 matrices. De 4 hoofdbussen kunnen alleen naar matrices of uitgangsbepemmingen worden gestuurd.

8 Matrix Bussen

Matrixbussen hebben volledige verwerking en kunnen naar elke uitgangsbepemming worden gestuurd. Ze worden vaak gebruikt voor sub- of zonemixen die verwerking of tijdafstemming nodig hebben. Matrixbussen kunnen worden aangedreven door aux- of hoofdbussen. Ze hebben ook twee extra directe ingangen die kunnen worden genomen van een van de ingangskanalen, getapt voor- of na-fader.

Matrixbussen kunnen worden gebruikt om zogenaamde Mix-Minus-bussen te creëren, door fase-omkering d.w.z. het aftrekken van de directe ingangen van de mix. Dit wordt vaak toegepast in uitzendsituaties wanneer een moderator alles behalve zijn eigen stem in de mix moet horen. Ze kunnen ook terug worden gevoed in ingangskanalen.

3. Hardware Beschrijvingen

VIEW knoppen



Het indrukken van een van de VIEW knoppen zal het Main Display overschakelen naar een specifiek scherm voor de sectie waarop de knop is ingedrukt. Het Main Display zal vaak extra parameters, opties of informatie hebben die niet toegankelijk zijn vanaf het bovenpaneel alleen. Terwijl actief, zal elke VIEW knop groen oplichten.

Sommige VIEW knoppen ondersteunen een druk-en-houd functie die toegang geeft tot een extra instellingenpagina. Bijvoorbeeld, het indrukken en vasthouden van een van de fader bank VIEW knoppen opent het bewerkingsscherm waar kanalen en bussen kunnen worden herschikt op de fader lagen.

De VIEW knop voor de Channel Strip sectie aan de rechterkant van het Main Display zal werken in combinatie met de zes verwerkingsknoppen binnen die sectie (Input, Filter, Gate, Comp en Insert). Deze knoppen fungeren als snelkoppelingen naar de kanaalverwerkingsschermen.

Monitoring/Talkback/USB



Een USB type-A connector maakt het mogelijk om een flash drive direct in de console te steken voor het opslaan of laden van gegevens. Hiermee kunt u uw showbestanden back-uppen of uw gebruikelijke setup laden op een gehuurde WING console.

Deze USB verbinding maakt het opnemen en afspelen van twee- of vier-kanaals-WAV audiobestanden mogelijk. De poort kan ook een draagbaar apparaat zoals een telefoon of tablet opladen. Flash drives die zijn aangesloten op de USB poort kunnen worden losgekoppeld wanneer het ACCESS licht is uitgeschakeld.

Toegewijde knoppen regelen het hoofdtelefoon- en monitoruitgangsniveau van de bussen MONITOR A en MONITOR B, respectievelijk, gevonden in de SOURCE groep "Monitor" in het ROUTING scherm. Beide stereo bussen kunnen worden gerouteerd naar elke fysieke uitgang.

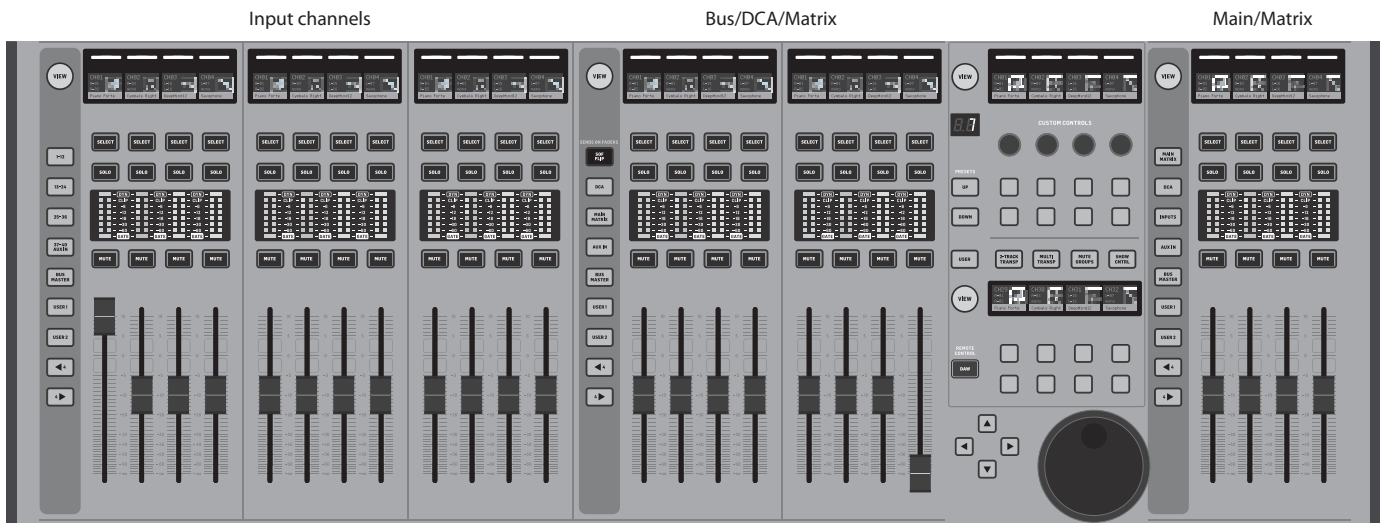
Het inschakelen van de DIM knop vermindert tijdelijk het monitorvolume. De MONO knop somt het monitorsignaal op tot mono. Het vasthouden van de DIM knop dempt de monitor. Het vasthouden van de MONO knop wisselt de linker en rechter monitorsignalen. Om de hoofdtelefoonaansluitingen op de console te gebruiken moeten de monitorsignalen worden gerouteerd naar de overeenkomstige uitgangen (deze worden aangegeven met een hoofdtelefoonstool op de uitgangsroutingspagina, d.w.z. Aux 7/8 voor een standaard WING console).

Het talkback mic niveau kan worden aangepast via de TALK LEVEL knop en TALK A en B knoppen sturen het talkback signaal naar verschillende bestemmingen. Ofwel Kanaal 40 of Aux 8 kan worden gebruikt als het verwerkingskanaal voor het talkback signaal. Verwerking kan worden toegepast indien nodig. Elke ingang kan worden toegewezen aan het geselecteerde talkback kanaal.

Druk op de VIEW knop om de monitorinstellingen te regelen, de hoeveelheid Dim demping aan te passen, de routing voor de talkback mic in te stellen, en andere parameters.

WING en WING-BK Overzicht

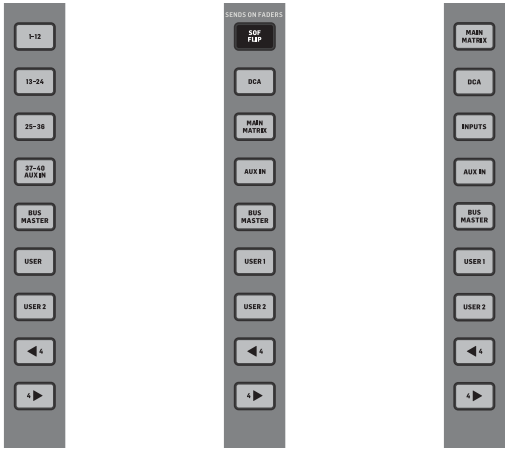
Fader Secties



De WING heeft drie fadersecties die elk hun eigen geassocieerde bankknoppen hebben. De 12 faders aan de linkerkant van de console worden vaak gebruikt voor invoerkanalen. De acht faders in het midden regelen meestal bussen en DCAs, en de vier faders aan de rechterkant zijn meestal gereserveerd voor hoofdbussen, matrixbussen of geselecteerde invoerkanalen.

Elke bank kan echter worden geconfigureerd volgens de behoeften van de gebruiker. Om de faderbankconfiguratie te openen, houdt u de VIEW-knop ingedrukt voor een van de fadersecties.

Laag/Bank knoppen



Het selecteren van verschillende faderbanken brengt een nieuwe set kanalen naar de bijbehorende fadersectie. Als een bepaalde bank het aantal beschikbare fysieke faders in een sectie overschrijdt, zullen de verschuifpijlen in blokken van vier (of 12 of 8 afhankelijk van de setupconfiguratie) kanalen scrollen om de resterende te bereiken. Elke fadersectie heeft ook twee aanpasbare banken. Alle faders in alle banken kunnen worden toegewezen aan elk kanaal/bus/hoofd/matrix en veel andere functies en parameters.

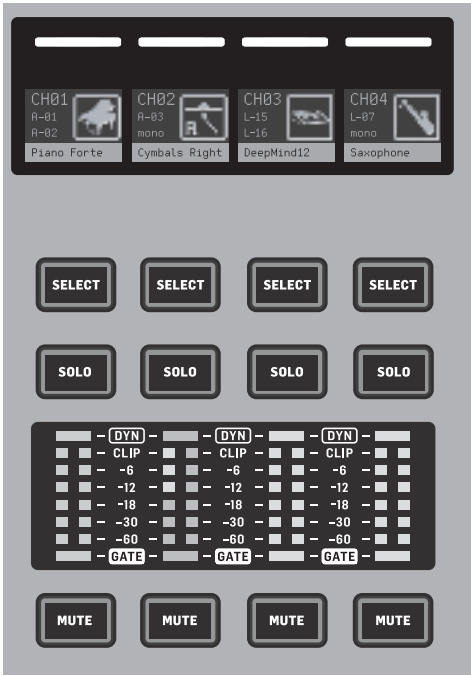
Sends on Faders (SOF) is beschikbaar om snel de zendniveaus van het kanaal naar een bepaalde bus aan te passen.

- Druk op de SOF FLIP-knop om Sends on Faders te activeren. De MUTE-knoppen op alle zendingen (invoerkanaalfaderstrips) zijn standaard actief om bussen in de subgroepmodus te beschermen. U moet kanalen dempen om ze naar de geselecteerde bus te sturen.

- Zorg ervoor dat de BUS MASTERS-knop verlicht is in de busfadersectie en druk vervolgens op een van de SELECT-knoppen om de bus te identificeren waarnaar de kanaalsignalen worden gestuurd.
- Verhoog de invoerkanaalfaders voor elk van de kanalen die naar die bus moeten worden gestuurd, navigeer indien nodig door de verschillende invoerbanken.
- Sends on Faders werkt ook in de andere richting door een kanaal te selecteren terwijl SoF actief is. De busfaders regelen het zendniveau van het geselecteerde kanaal naar de bijbehorende bus.
- Wanneer 'ALTERNATIVE SOF MODE' is geselecteerd in de setup/opervlaktesectie, wordt Sends on Fader ingeschakeld door een kanaal- of bus SELECT-knop ingedrukt te houden.

Schakel de SOF FLIP-knop uit wanneer u wilt terugkeren naar normaal mixen.

Scribble strips, meters, Select



Elke faderstrip heeft een minischerm genaamd een scribble strip. Dit geeft informatie over het huidige kanaal/busnummer, naam en een pictogram om snel te identificeren welk kanaal momenteel wordt bediend door de fader en bijbehorende knoppen.

Een kleurenbalk boven de scribble strip maakt snelle visuele identificatie van groepen gerelateerde kanalen mogelijk. Details van de scribble strip en kleurenbalkopties kunnen worden bewerkt op het HOME-scherm van het geselecteerde kanaal, in het ICON/COLOR-tabblad. Kanaalsignaal SOURCE kan ook worden aangegeven op de scribble strip wanneer ingeschakeld (SETUP>SURFACE>SHOW SOURCE ON SCRIBBLE).

Door op de SELECT-knop te drukken, wordt de bedieningsfocus van het hoofdscherm en de kanaalstripsectie naar dat kanaal of die bus geleid. Er kan slechts één SELECT-knop tegelijk actief zijn. Door nogmaals op SELECT te drukken (wanneer het kanaal al is geselecteerd), keert het display terug naar de startpagina van het kanaal of de invoepagina van een bus (SETUP>SURFACE>SEL DBL CLICK) om snel kanaal- of invoeg/effectparameters aan te passen.

De SOLO-knop zal dat kanaal isoleren voor monitoring, samen met alle andere kanalen of bussen die solo zijn. De MUTE-knop dempt het kanaal dat momenteel aan die strip is toegewezen.

Stereo-niveaumeters geven invoerniveau-informatie, van -60 dB tot Clip. De DYNAMICS LED zal oplichten wanneer de drempel van de dynamische processor wordt overschreden, waardoor de compressor/expander wordt geactiveerd. Evenzo zal de GATE LED oplichten wanneer het ingangssignaal onder de drempel van de ruisonderdrukking valt.

Hoofdscherm

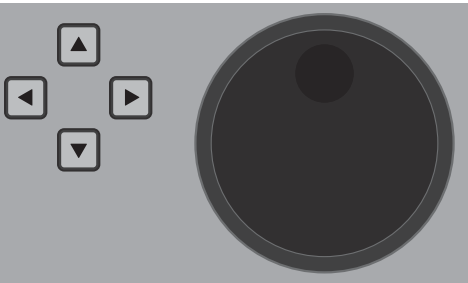


De meeste bedieningselementen van de WING kunnen worden bewerkt via het 10" touchscreen Hoofdscherm. De zeven knoppen aan de linkerkant van het scherm en de VIEW-knoppen in elk groot gedeelte van het bovenpaneel geven toegang tot verschillende instellingsschermen. Een overzicht van elk scherm wordt gepresenteerd in Hoofdstuk 6.

De zes knoppen onder het scherm maken parameteraanpassingen mogelijk van de items die onderaan het huidige scherm worden weergegeven. Dit zijn aanraakgevoelige knoppen die elementen op het scherm zullen markeren zodra de bijbehorende knop wordt aangeraakt. Een extra zevende knop aan de rechterkant van het scherm kan worden gebruikt voor contextafhankelijke bediening door eerst een item op het Hoofdscherm aan te raken, waardoor fijnere aanpassingen mogelijk zijn in vergelijking met het verplaatsen van virtuele knoppen of faders. Een multifunctionele knop onder de zevende knop werkt op een vergelijkbare manier, afhankelijk van het huidige scherm. Bijvoorbeeld, het kan worden gebruikt als een tap tempo bij het bewerken van delay-effecten.

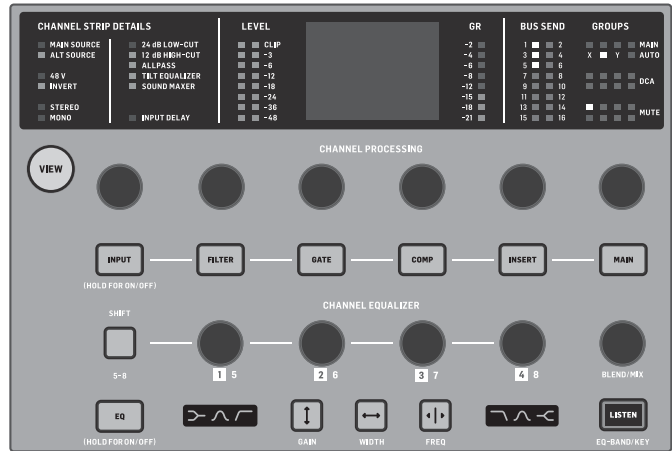
De grote stereo-meter zal ofwel de hoofdbus of solo bus niveaus weergeven. De CLR SOLO-knop zal alle kanalen en bussen die actief zijn in de solo-bus vrijgeven.

De navigatiepijlen en waarde/scrub wiel voeren functies uit met betrekking tot DAW-besturing en USB- en SD-recorders en spelers. Het wiel kan ook waarden van parameters fijn afstellen die zijn toegewezen in de Gebruikerslaag van de Aangepaste Bedieningselementen terwijl respectievelijke knoppen zijn ingedrukt Wanneer 'USE CRSR/WHEEL FOR PARAMETERS' is geselecteerd in SETUP/GENERAL, kunnen parameters op het scherm worden geselecteerd met de cursor-knoppen terwijl hun waarden fijn kunnen worden afgesteld met het wiel.



WING en WING-BK Overzicht

Kanaalstripsectie



De kanaalstrip biedt snelle toegang tot de primaire parameters voor het momenteel geselecteerde kanaal. Een displayscherm biedt specifieke bewerkingsdetails voor de parameter die wordt aangepast. LED-indicatoren die de invoerconfiguratie, bus- en groepstoewijzingen en niveau-metingen weergeven, zijn altijd zichtbaar voor het gemak.

Elk van de zeven kanaalbewerkingsblokken (inclusief EQ) kan worden weergegeven op het bewerkingscherm door op de bijbehorende knop te drukken of door de capacitieve encoderknop er direct boven aan te raken. Druk en houd de knop ingedrukt om de functie in of uit te schakelen.

Door op de VIEW-knop te drukken, wordt het hoofdscherm van het geselecteerde kanaal geopend op het Hoofdscherm.

Zodra een functieblok actief is, zal het opnieuw indrukken van de knop door de parameters van de functie scrollen. Kleine stippen in de rechterbenedenhoek van het scherm geven aan hoeveel parameters kunnen worden doorgescroll. De bijbehorende knop kan worden gebruikt voor aanpassingen.

Veel parameters kunnen worden doorgescroll door herhaaldelijk op de blokknop te drukken.

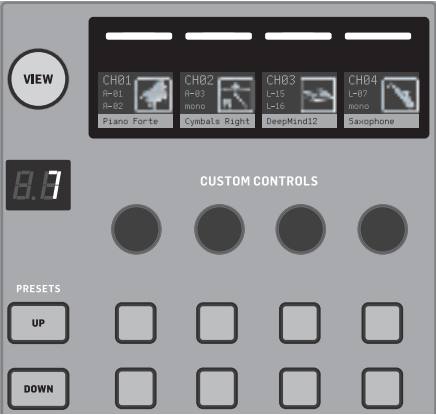
Een extra EQ-sectie heeft speciale bedieningselementen voor het aanpassen van maximaal zes EQ-banden voor invoerkanalen en acht banden voor bussen. Activeer het EQ-blok door de EQ-knop ingedrukt te houden, raak vervolgens een van de 4 EQ-encoderknoppen aan om een band voor aanpassing te selecteren. Druk eenmaal op de SHIFT-knop om toegang te krijgen tot de lage en hoge plankbanden of de extra banden als je een bus EQ bewerkt. De GAIN, WIDTH en FREQ knoppen selecteren welk element van de huidige band zal worden aangepast met de knop. Druk op de LISTEN-knop in de rechterbenedenhoek om de EQ-band geïsoleerd te monitoren. De BLEND/MIX-knop fungeert als een nat/droog-aanpassing voor het EQ-blok. Wanneer boven 100%, kan deze knop worden gebruikt om de huidige EQ-instelling te intensiveren omdat het elke band's gain wijzigt volgens het percentage ingesteld door de gebruiker.

4-Kanaals Sectie



Het bewerkingsgedeelte boven de rechter faderbank biedt een speciale set van speciale bedieningselementen. Dit kunnen parameters zijn zoals gain, pan, filters of bus sends voor de geselecteerde bank van vier kanalen. Het indrukken van een van de acht knoppen stelt de vier knoppen en vier knoppen in staat om kanaaleigenschappen te regelen zonder het kanaal voor bewerking te selecteren. Dit maakt de vier kanaalsectie onafhankelijk van het hoofdbedieningsoppervlak, en zou een tweede gebruiker in staat stellen om tegelijkertijd aan de console te werken. F1-F3 bedieningselementen kunnen ook worden toegewezen aan elke aangepaste bedieningsfunctie wanneer ingeschakeld in SETUP/SURFACE.

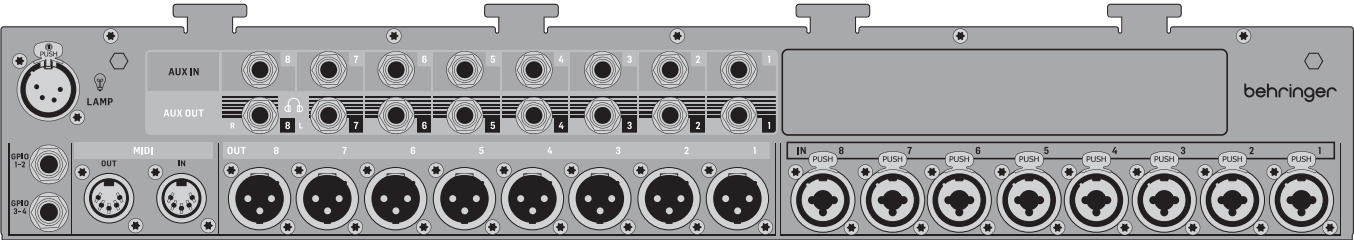
4. Aangepaste Bedieningselementen



De sectie Aangepaste Bedieningselementen maakt het mogelijk om maximaal vier draaiknoppen en acht knoppen toe te wijzen aan specifieke elementen die altijd beschikbaar moeten zijn, ongeacht de focus van het hoofdscherm. Presets kunnen ook worden geconfigureerd om verschillende sets, locaties, operators, enz. te passen. Druk op de VIEW-knop om functies toe te wijzen aan de bedieningselementen, optimaliseer de scribble strips of reset de bedieningselementen.

5. Achterpaneel

Analoge I/O, MIDI en GPIO

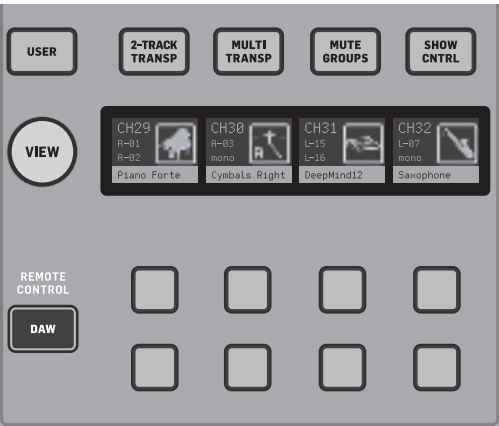


De analoge aansluitingen op het achterpaneel omvatten 8 Midas PRO microfoonvoorversterkers, 8 XLR-uitgangen, 8 gebalanceerde ¼" TRS aux-ingangen en 8 gebalanceerde ¼" TRS aux-uitgangsconnectoren.

Een lampvoet accepteert een standaard 12 V licht.

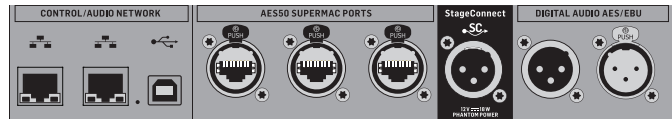
5-pins MIDI IN en OUT jacks maken externe MIDI-besturing mogelijk, en een paar ¼" TRS jacks voor maximaal vier GPIO's maken basisinvoer- en uitvoercommando's mogelijk.

Het onderste gedeelte van de sectie Aangepaste Bedieningselementen biedt snelle toegang tot verschillende categorieën. Druk op de VIEW-knop om elk van hen te configureren. Het biedt een combinatie van door de gebruiker toewijsbare knoppen en voorgeconfigureerde knoppen voor het bedienen van de USB-recorder, de WING-LIVE (SD-kaart) recorder, Mute Groups en Show Control.



WING en WING-BK Overzicht

ETHERNET/AES50/Control/StageConnect



Een paar Ethernet-poorten maken het mogelijk om via een router een netwerk op te zetten voor bedrade of draadloze besturing met behulp van een van de bedieningsapps op een computer of mobiel apparaat.

De console kan ook worden aangesloten op een computer via de USB type B connector voor de volgende toepassingen:

- 48 ingang/48 uitgang audio-interface. De bijbehorende ASIO-driver kan worden gedownload van behringer.com.
- MIDI DAW-controller
- Firmware-updates
- Gegevensuitwisseling

3 AES50-poorten bieden elk tot 48 invoer- en uitvoerkanalen naar en van digitale stageboxen, wat zorgt voor een hoog kanaalaantal en het patchen naar en van meerdere locaties mogelijk maakt. De WING is volledig compatibel met alle X32-serie mixers en stageboxen.

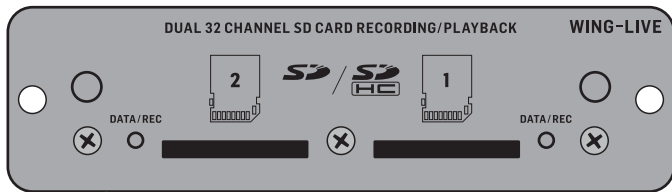
Alle AES50-verbindingen tussen WING en stageboxen moeten hebben:

- Afgeschermd CAT-5e kabels
- Ethercon-afgewerkte kabeleinden
- Maximale kabellengte van 80 meter

StageConnect verzendt tot 32 digitale audio-invoer- of uitvoerkanalen met behulp van een standaard gebalanceerde XLR-kabel (110 Ω impedantie DMX-kabel aanbevolen). De interface ondersteunt verschillende busconfiguraties van invoer- en uitvoerkanalen en gebruikt digitale, ongecomprimeerde PCM-audio bij 44.1/48 kHz en 24-bits resolutie. StageConnect is ontwikkeld voor flexibele verbindingen op het podium of naar een zijrek, en ondersteunt een breed scala aan toepassingen bij sub-milliseconden vertraging.

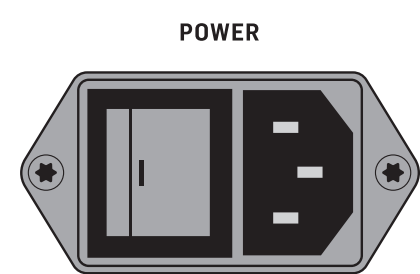
Stereo AES3 (AES/EBU) invoer- en uitvoerverbindingen kunnen worden gemaakt via XLR-kabels.

Uitbreidingslot



De WING-console wordt geleverd met de WING-LIVE kaart geïnstalleerd, waarmee tot 64 kanalen van 48 kHz / 32-bit audio kunnen worden opgenomen op een paar SD- of SDHC-kaarten. Kaarten met andere protocollen zoals Dante, MAD1 en SoundGrid kunnen in deze sleuf worden geïnstalleerd.

Stroom



Sluit de meegeleverde IEC-kabel aan.

6. Hoofdschermen

Het merendeel van de geavanceerde bewerking en besturing gebeurt op het Main Display. Schermen kunnen worden genavigeerd via de zeven knoppen aan de linkerkant van het scherm, of via VIEW-knoppen in elk gedeelte van het bovenpaneel.

Er zijn zes schermen toegankelijk via de knoppen naast het Main Display:

- HOME
- EFFECTS
- METERS
- ROUTING
- SETUP
- LIBRARY

Merk op dat de UTILITY-knop geen specifiek scherm heeft dat ermee verband houdt.

Een statusbalk wordt bovenaan het scherm weergegeven om een snelle referentie te bieden voor kanaalnaam, klok en waarschuwingen. Dit maakt ook constant toegang mogelijk tot de SD-kaartbediening, het setup-menu, bibliotheekfuncties en andere hulpmiddelen.

HOME

HOME



Het scherm toont standaard een overzicht van het geselecteerde kanaal. Dit scherm maakt aanpassing van basisparameters zoals pan en level mogelijk, maar biedt vooral een startpunt om toegang te krijgen tot belangrijke verwerkingsblokken zoals EQ en dynamiek.



De verwerkingsvolgorde van de gate, dynamiek, EQ en insert-secties, evenals het tappunt voor het signaal dat naar de 16 bussen wordt gestuurd, kan worden aangepast door op het moersleutelpictogram in de linkerbenedenhoek van het HOME-scherm te klikken en de blokken te slepen.

INPUT

Het INPUT-scherm verschijnt als tweede in de linkerkolom. De primaire en alternatieve SOURCE die aan het huidige kanaal is toegewezen, wordt hier geselecteerd. Signalen kunnen worden geconfigureerd als mono, stereo of mid side met de bijbehorende M, ST en M/S-knoppen.



Het FILTER-scherm maakt ook deel uit van deze sectie, waardoor low cut, high cut en geavanceerde filteropties zoals tilt filter en all-pass filter voor fase-uitlijning mogelijk zijn.

Ten slotte regelt de DELAY (POST) de vertraging die wordt toegepast op het uitgangssignaal van het kanaal. Deze vertraging is noodzakelijk voor de signalen die luidsprekers aansturen die verder weg zijn van de hoofd-PA, bijvoorbeeld.

GATE

Het GATE-scherm verschijnt als derde in de linkerkolom. Het blok is standaard een eenvoudige ruisonderdrukker met gangbare parameters zoals drempel en ratio, hoewel andere processors kunnen worden geladen op het Gate Model-menu. De naam van dit blok zal veranderen om het gekozen model weer te geven.

EQ

Het blok is standaard een 6-bands volledig parametrische equalizer voor invoerkanalen en een 8-bands volledig parametrische equalizer voor bussen. Een verscheidenheid aan digitale en emulaties van analoge EQ-modellen kan worden geselecteerd uit het EQ Model-menu.

DYNAMICS

Het blok biedt een grote selectie van digitale en emulaties van analoge compressoren, expanders en limiters.

PRE FADER INSERT

Hier kunnen interne of externe effecten van een van de 16 FX-slots in het kanaal worden ingevoegd. Het kan worden gepositioneerd voor of na de Gate, EQ en/of Dynamics-blokken.

POST FADER INSERT

De tweede insert is vast post-fader en post-processing. Het kan worden gebruikt om FX-verwerking toe te voegen, of om het kanaalniveau te regelen door een van de 2 automixgroepen die automatische gain-sharing toepassen op de toegewezen kanalen.

MAIN

Het scherm maakt het mogelijk om het zendniveau naar elk van de vier hoofdbussen aan te passen, samen met de stereobreedte, pan en kanaalfaderniveau.

BUS SENDS

Het laatste scherm in de linkerkolom maakt aanpassing van zendniveaus naar alle 16 bussen mogelijk. Het tappunt voor elke zending kan worden ingesteld met behulp van het vervolgkeuzemenu in de linkerbovenhoek, of door op het moersleutelpictogram op het HOME-scherm te klikken en de Tap te verplaatsen. Een driebandige EQ is beschikbaar voor het signaal dat van het tappunt naar de 16 bussen wordt gestuurd.



De HOME-schermen hebben een vergelijkbaar uiterlijk wanneer een bus, hoofd- of matrixkanaal is geselecteerd, behalve dat er geen GATE-blok beschikbaar is en alleen trim kan worden aangepast. Op het INPUT-scherm kan de bussend worden ingesteld op pre fader (volgens de tappuntinstelling) of post-fader als ze worden gebruikt voor monitoring of effecten zendt, of naar subgroup als kanalen naar de bus worden gerouteerd voor gemeenschappelijke verwerking, voorafgaand aan de hoofdmix.

EFFECTS



Het EFFECTS-scherm regelt alle aspecten van de effectprocessors. Gebruikers kunnen kiezen uit een grote collectie virtuele emulatie van analoge processors, routing configureren, parameters aanpassen en niveaus monitoren. De acht PREMIUM FX slots kunnen elk apparaat bevatten (FX1-8, STD en CH categorieën). De STANDARD FX slots kunnen STD en CH effect categorieën bevatten. Merk op dat de CH categorie vier kanaalapparaten bevat die drie effectapparaten in één slot integreren, en een mastering apparaat dat vier integreert.

Er kunnen tot 16 apparaten worden geladen op de slots op het EFFECTS scherm. Deze apparaten kunnen dan worden geladen als invoegpunten. De analoge emulaties en digitale effecten die beschikbaar zijn op de GATE, COMP en INS secties van elke kanaalstrip worden direct op elk kanaal geladen en niet op de 16 slots van het EFFECTS scherm.

Effecten worden meestal op een van twee manieren toegepast op kanalen: via bus sends of via invoegpunten. Tijdgebaseerde effecten zoals reverb en delay worden meestal ingesteld via bus sends, terwijl dynamische verwerking meestal wordt ingesteld via invoegpunten.

WING en WING-BK Overzicht

Effecten op bus sends

Om een effect in te stellen via een bus send, selecteer je het kanaal waaraan het effect zal worden toegevoegd. In de BUS SEND sectie van het HOME scherm, activeer je de gewenste send door het gewenste kanaal te dempen en de respectievelijke fader in het hoofdscherm aan te passen.

Het invoegpunt op het kanaal dat de bus herbergt, wordt gebruikt om het gewenste effect te laden. Zorg ervoor dat dit kanaal is gerouteerd naar de hoofdbus. Door de hoeveelheid signaal die naar de bus wordt gestuurd te variëren, kan de gewenste hoeveelheid “nat” effectsignaal voor elk invoerkanaal worden bereikt.

Effecten als invoegpunten

Om een effect in te stellen via een invoegpunt, tik je op een van de INS blokken in de linkerkolom van het gewenste invoerkanaal en wijs je een effectprocessor toe die eerder was geladen op een van de 16 slots op het EFFECTS scherm.

Wanneer je op het HOME scherm van een invoerkanaal bent, kun je door op het moersleutelicoon te klikken de positie van het eerste invoegpunt en de GATE, COMP en EQ secties herschikken door de gele blokken te slepen.

METERS



Het METERS scherm toont niveau meters en mute status voor alle signaalpaden op de console. De niveau meters zijn dienovereenkomstig gegroepeerd: 40 invoerkanal, 8 aux kanalen, 16 (hulp) bussen, 16 DCAs, 4 hoofdbussen en 8 matrixbussen. Dit scherm biedt ook een snelle snelkoppeling om in te zoomen op een van de bovengenoemde groepen kanalen voor controle of bewerking, door er gewoon op te tikken.

ROUTING



WING maakt flexibele routing opties mogelijk: elke SOURCE kan worden gerouteerd naar elk kanaal of fysieke uitgang. Het patchen van SOURCES en uitgangen wordt geconfigureerd op het ROUTING scherm.

Dezelfde bewerkingen kunnen alternatief worden gemaakt op de INPUT sectie van elk kanaal binnen het HOME scherm.

Kanalen

Drie knoppen in de rechterbovenhoek van het scherm selecteren de kanalen, fysieke ingangen, of uitgangen voor bewerking. De eerste knop regelt de kanaalconfiguratie.



Het “CHANNEL INPUT” menu regelt of de hoofd- of alternatieve ingang van het kanaal zal worden geconfigureerd. Dit volgt het concept van een inline console, waarbij een enkel kanaal twee ingangen permanent kan hebben gepatcht en geschakeld volgens de behoeften van de gebruiker.



Voordat u kunt bewerken, moet u op het ontgrendelingspictogram klikken. Wanneer het groen is, is bewerken mogelijk. Wanneer het rood is, is bewerken geblokkeerd.



De linkerkant van het scherm toont de 40 invoerkanal en 8 aux-bussen. De rechterkant van het scherm toont de beschikbare SOURCES die naar de kanalen aan de linkerkant kunnen worden gerouteerd.

Na het klikken op het gewenste kanaal, kan de SOURCE die dat kanaal aanstuurt, worden gekozen op de rechterhelft van het scherm. Door op het vervolgkeuzemenu “SOURCE GROUP” te klikken, kunt u kiezen tussen de volgende fysieke SOURCES op het achterpaneel van de console of bussen:

- LOCAL IN: 24 fysieke microfoon- of lijningangen.
- AES/EBU IN: twee digitale AES/EBU-ingangen.
- AES50A/AES50B/AES50C: drie AES50-poorten.
- USB AUDIO: de console kan worden gebruikt als een USB-interface met 48 in- en uitgangskanalen.
- EXP CARD: tot 64 ingangen, afhankelijk van de geïnstalleerde uitbreidingskaarten.
- MODULE: tot 64 ingangen via DANTE en SoundGrid-kaarten zijn beschikbaar.
- BUS: elk van de 16 bussen (stereo).
- MAIN: elk van de 4 hoofdbussen (stereo).
- MATRIX: elk van de 8 matrixbussen (stereo).
- OSCILLATOR: twee witte ruis, roze ruis of sinusgolfoscillatoren.
- STAGE CONNECT: 32 digitale audiokanalen op 48kHz en 24 bits via de XLR-connector.
- USB PLAYER: 4 kanalen van de USB-speler (Type A-poort) op het voorpaneel. Bestanden moeten ongecomprimeerde .wav-audio zijn.
- USER SIGNAL: signalen die kunnen worden afgeleid van verschillende punten in de signaalstroom van invoerkanalen, bussen, hoofdbussen of matrixbussen, of opnieuw gepatchte SOURCES via een van de 24 gebruikerspatches.

Bij het patchen van meerdere aangrenzende kanalen, selecteert het klikken op de “+1 AUTO”-knop automatisch het volgende consolekanaal voor een snellere invoertoewijzing.



Om de invoer van een kanaal te wissen, klikt u op “NONE”.



De mono-, stereo- of mid-side-configuratie van elk kanaal kan worden geconfigureerd via de M, ST en M/S-knoppen.



SOURCES

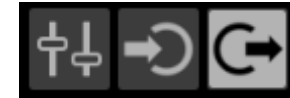
Bij het klikken op de knop SOURCES verschijnen specifieke aanpassingsopties voor de SOURCES. Alle SOURCES zijn toegankelijk via het vervolgkeuzemenu bovenaan het scherm.

Het is mogelijk om de SOURCE te hernoemen, deze te configureren als een mono-, stereo- of mid-side-SOURCE, fantoomvoeding te activeren (door de 48V-knop ingedrukt te houden), de polariteit om te keren, een pictogram toe te voegen, de kleur van de SOURCE te wijzigen en mute-groep tags toe te voegen zodat de SOURCE wordt gedempt wanneer de overeenkomstige mute-groep actief is. Signalen die zijn gegroepeerd in stereo- of mid-side-configuraties kunnen in een enkel kanaal op de console worden gevoed.

Als de signalen niet aangrenzend zijn (bijvoorbeeld LOCAL IN 1 en 3) of tot verschillende SOURCES behoren (bijvoorbeeld Local IN 1 en AUX 1), kunnen ze worden gegroepeerd met behulp van USER PATCHES.

De USER PATCHES bevinden zich in de USER SIGNAL-SOURCE-groep en zijn gelabeld USB 25 tot 48. Na het klikken op een gebruikerspatch wordt het signaal dat erin wordt gevoed, aan de rechterkant van het scherm toegewezen. Gebruikerspatches kunnen worden geconfigureerd als mono, stereo of mid-side en worden gebruikt als SOURCES voor kanalen op de console.

Uitgangen



Bij het klikken op de knop Uitgangen verschijnen routeringsopties voor de uitgangen. Elke SOURCE kan naar elke uitgang worden gerouteerd.

De linkerkant van het scherm toont de beschikbare digitale en analoge uitgangen. Alle uitgangsgroepen zijn toegankelijk via het vervolgkeuzemenu bovenaan het scherm.

Het signaal dat in de geselecteerde uitgang wordt gevoed, kan aan de rechterkant van het scherm worden gekozen. Alle SOURCES zijn toegankelijk via het vervolgkeuzemenu bovenaan het scherm.

De uitgangsgroepen WLIVE REC en RECORDER regelen de routing voor opname op twee SD-kaarten of op een USB-flashdrive die is aangesloten op het voorpaneel. Er kunnen tot 64 kanalen worden opgenomen op de SD-kaarten (32 op elke kaart) of 4 kanalen op een USB-flashdrive. Er kunnen tot 48 kanalen worden opgenomen op een computer die via USB is aangesloten op het achterpaneel.

SETUP



Algemeen

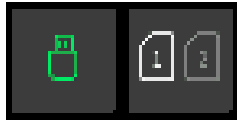
De linkerkant van het scherm toont de naam van de console die kan worden bewerkt, het serienummer, de firmwareversie en de geïnstalleerde uitbreidingskaart.

USB MSD ACCESS regelt de inhoud die wordt weergegeven wanneer deze is aangesloten op een computer via USB. Selecteer WING OS om software-updates op de console te laden. Selecteer WING DATA om opgeslagen console-showgegevens te beheren (shows, snips, snaps, presets, clips). Om de console los te koppelen van de computer of om terug te keren naar audio-afspelen via USB vanaf de computer, werpt u de console uit zoals normaal gedaan met een normale USB-flashdrive.

WING en WING-BK Overzicht

7. Standalone recorders/spelers

De USB- en SD-recorders en hun bijbehorende spelers kunnen worden geopend via de pictogrammen bovenaan het hoofdscherm.



USB Recorder



Er kunnen tot 4 kanalen worden opgenomen op een flashdrive die is aangesloten op het voorpaneel. De signalen die deze vier kanalen voeden, worden toegewezen via de uitvoergroep RECORDER die wordt gevonden in de OUTPUTS-sectie van het ROUTING-scherm.

WING-LIVE SD Recorder



Er kunnen tot 64 kanalen worden opgenomen op twee SD-kaarten in de WING-LIVE-uitbreidingskaart. 32 kanalen worden opgenomen op elke kaart. De signalen die elk kanaal voeden, worden toegewezen via de uitvoergroep WLIVE REC in de OUTPUTS-sectie van het ROUTING-scherm.

8. Firmware-updates

De firmware van de WING-console kan eenvoudig worden bijgewerkt via USB. Download het firmwarebestand van de productpagina op Behringer.com en volg deze stappen:

1. Open de SETUP/GENERAL-pagina en schakel OS ACCESS in.
2. Sluit een USB-kabel aan op de achterpaneelpoort en op uw computer.
3. Er verschijnt een virtueel station op uw computer, vergelijkbaar met het aansluiten van een flashdrive of externe harde schijf. Dubbelklik op het station om te openen.
4. Sleep het nieuwe firmwarebestand naar het station. Let op, hoewel WING altijd zal opstarten met de meest recente firmware in dat station, wordt aanbevolen om oudere firmwarebestanden te verwijderen of ze naar een submap te verplaatsen.

Als de console niet normaal opstart, kunt u de firmware nog steeds bijwerken met deze procedure:

1. Met de console uitgeschakeld, sluit u een USB-kabel aan op de achterpaneelpoort en op uw computer.
2. Houd de knop onder de hoofdmeter rechts van het hoofdscherm ingedrukt en zet vervolgens de console aan.
3. Er verschijnt een OS- en DATA-station op uw computer, vergelijkbaar met het aansluiten van een flashdrive of externe harde schijf. Dubbelklik op een station om te openen.
4. Sleep het nieuwe firmwarebestand naar het OS-station.
5. Nadat het bestand is overgebracht, werpt u het virtuele station uit. De console moet automatisch opnieuw opstarten met de nieuwe firmware geïnstalleerd. Als dit niet het geval is, schakel dan de console handmatig uit en weer in.

WING en WING-BK Overzicht

9. Snelkoppelingen

DOEL	ENTER MODE	EFFECT	EXIT
Deactiveer de aanraakbediening van het hoofdscherm	Houd SETUP, ALT (niet-gelabelde knop) en CLR SOLO ingedrukt, totdat een klein kruisje wordt weergegeven in de statusbalk van het hoofdscherm	Geen aanraakgebeurtenissen zullen enig effect hebben, terwijl de kleine X wordt getoond. De console blijft verder normaal werken. Het verlaten van deze modus zal de aanraakinterface kalibreren en weer operationeel maken.	Houd ALT en CLR SOLO ingedrukt totdat de X verdwijnt.
Houd ALT (niet-gelabelde knop) en CLR SOLO langer dan 1,5 s ingedrukt		Reset het aanraakpaneel (kan helpen om tijdelijk ghost touch-problemen op te lossen voor enige tijd)	
Touch UI > Ghost Click Test	Houd METERS en HOME 5 s ingedrukt tijdens het opstarten van de console		
OS-Drive > mount USB	Houd ALT (niet-gelabelde knop) ingedrukt tijdens het opstarten van de console (scherm blijft donker)	Console verschijnt als twee stations op uw computer (WING OS voor het besturingssysteem van de console, en WING DATA voor snapshots, etc.).	Verwijder de stations op uw computer
Shutdown en herstart	Houd EFFECT vast en druk op HOME na het initiëren van Shutdown vanuit het instellingenscherm	Houd EFFECT vast en druk op HOME na het initiëren van Shutdown vanuit het instellingenscherm	
Oppervlak > Testmodus	Houd ALT (niet-gelabelde knop) ingedrukt tijdens het opstarten van de console	Hetzelfde als OS-Drive-modus. Het oppervlak is in testmodus totdat de console opstart.	
Oppervlakvergrendeling	Houd de HOME-knop ongeveer 1,5 s ingedrukt	Vergrendelt het oppervlak van de console, terwijl audio en afstandsbediening onaangetast blijven werken. Elke combinatie van knoppen (alleen die rond het aanraakscherm) die werd ingedrukt tijdens het inschakelen van de vergrendeling, wordt opgeslagen als “wachtwoord” voor het ontgrendelen. U moet dezelfde combinatie van knoppen indrukken bij het uitschakelen van de vergrendeling.	Houd de HOME-knop opnieuw ongeveer 1,5 s ingedrukt samen met de “wachtwoord”-knoppen die werden ingedrukt tijdens het vergrendelen, OF schakel de console uit en weer aan
I Initialiseer console (alleen tijdelijke opslag, geen snapshots etc. worden gewist)	Houd CLR SOLO ingedrukt tijdens het opstarten van de console	Hetzelfde als INITIALIZE gebruiken (van de SETUP-pagina) maar voordat de console een opgeslagen status laadt (voor het geval de laatst geladen snapshot op de een of andere manier de console laat crashen wat leidt tot een opstartlus)	
Maak een screenshot	Houd CLR SOLO ingedrukt en druk vervolgens op UTILITY	Slaat een bmp van het huidige scherm op uw USB-drive op. Eerst moet er een map met de naam ‘screens’ worden gemaakt in de root van de USB-drive.	
Omzeil automatisch laden van opstartbestanden	Houd LIBRARY ingedrukt tijdens het opstarten van de console	Laadt geen STARTUP*.snap, STARTUP*.snip en STARTUP*.show bestanden in de STARTUP-map tijdens het opstarten	
Configureren van optionele hardware, d.w.z. interne AoIP-modules voor Dante of WSG	Configureren van optionele hardware, d.w.z. interne AoIP-modules voor Dante of WSG	Configureren van optionele hardware, d.w.z. interne AoIP-modules voor Dante of WSG	

WING och WING-BK Översikt

1. Introduktion

Grattis till köpet av den banbrytande WING-konsolen. Läs igenom denna Snabbstartsguide (QSG) för att få en översikt av WINGs funktionalitet och besök behringer.com för instruktionsvideor och guider.

Innan du börjar

Det rekommenderas att kontrollera behringer.com för firmware-uppdateringar, eftersom nya funktioner och buggfixar kommer att släppas regelbundet. Vänligen se Kapitel 7 i denna QSG för detaljer om uppdateringsprocessen.

Vårt utvecklingsteam ser fram emot att läsa din feedback på ideas.behringer.com och överraska dig med nya förbättringar och funktioner.

SOURCE och Kanal – ett nytt sätt att dirigera

WING har introducerat ett nytt sätt att märka signal SOURCES med namn, ikoner och färg tillsammans med deras fysiska parametrar. WING SOURCES kan matas in i en eller flera kanaler för signalbehandling eller dirigering till bussar eller huvudbussar. De kan också kopplas direkt till någon fysisk utgång när ingen bearbetning önskas, såsom i inspelningsuppställningar, eller när ljud delas med en annan konsol för oberoende mixar.

2. SOURCES, kanaler, bussar och utgångar

Externa SOURCES

Allt ljud som matas in i konsolen kallas en SOURCE. En ingång kan vara en analog signal via XLR eller 6,35 mm (1/4") TRS-kontakter på bakpanelen, eller digitala signaler via StageConnect, USB, AES50, installerade expansionskort, etc.

WING SOURCES inkluderar följande information:

- Identifierande egenskaper som namn, färg, ikon och taggar.
- Fysiska egenskaper såsom gain, mute, fasomvändning och fantommatning.
- Mono/stereo/mid-side konfiguration. Alla 48 kanaler på konsolen kan bearbeta antingen mono- eller stereosignaler. Analoga och digitala stereosignaler kan matas in i en enda kanal i konsolen. Se Kapitel 5 – ROUTING för mer information.

Interna SOURCES

WING har också Användarsignaler, Användarpatchar och Oscillatorn som kan användas precis som vilken extern SOURCE som helst, men de är faktiskt signaler som tas från andra ställen i konsolens ljudmotor.

2 Oscillatorer

Det finns två oberoende mono testtongeneratorer som kan konfigureras för sinuston, rosa brus eller vitt brus. De kan dirigeras till vilken kanal eller utgång som helst.

24 Användarsignaler

Dessa är signaler som härstammar från någon av de 40 ingångskanalerna, 8 aux-ingångskanalerna, 16 bussarna, 8 matriserna eller 4 huvudbussarna. De kan tappas från respektive kanals pre- eller post-fader tappunkter och bära antingen vänster eller höger kanal, eller en summa av båda.

24 Användarpatchar

Dessa är också signaler som tas direkt från någon av de externa källsignalerna. Användarpatchar låter dig skapa stereokombinationer av råa ingångssignaler som inte tillhör samma Källgrupp. Möjliga tillämpningar är:

- Kombinera två signaler från olika Källgruppsgränssnitt till en stereo- eller mid-side konfiguration.
- Kombinera icke-angränsande signaler till en stereo- eller mid-side konfiguration.
- Tillämpa olika gain på varje kanal i en stereo- eller mid-side konfiguration.
- Tillämpa fantommatning på endast en kanal i en stereo- eller mid-side konfiguration.

48 Mono/Stereo Ingångskanaler

Kanalerna på WING tillåter extremt kraftfull och flexibel bearbetning av Källaution, innan de mixas in i bussar eller huvuden. Varje Ingångskanal kan rymma en Huvud- eller Alternativ SOURCE. De kan anta Källans anpassningsegenskaper och automatiskt använda Källans mono- eller stereokonfiguration.

Till skillnad från andra konsoler behöver du inte länka ihop två mono kanaler till ett stereopar — alla kanaler kan bearbeta mono- eller stereosignaler.

Kanalljudet kan sedan skickas till bussar eller huvuden för mixning, eller det kan tappas individuellt och dirigeras direkt till utgångarna.

16 Stereo Buses och 4 Stereo Main Buses

De 16 bussarna används vanligtvis för effektbearbetning genom sändningar, monitorblandningar och tillämpning av gruppbearbetning på submixar. Bussarna kan matas in i de 4 huvudbussarna, till de första 8 bussarna eller till de 8 matriserna. De 4 huvudbussarna kan endast skickas till Matriser eller Utgångsdestinationer.

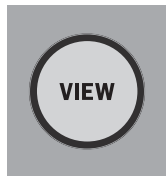
8 Matrisbussar

Matrisbussarna har full bearbetning och kan skickas till vilken Utgångsdestination som helst. De används ofta för sub- eller zonblandningar som behöver bearbetning eller tidsjustering. Matrisbussarna kan drivas av aux- eller huvudbussar. De har också två ytterligare Direkt Ingångar som kan tas från någon av Ingångskanalerna, tappade pre- eller post-fader.

Matrisbussarna kan användas för att skapa så kallade Mix-Minus-bussar, genom att fasvända, dvs. subtrahera de Direkta Ingångarna från mixen. Detta tillämpas ofta i sändningssituationer när en moderator ska höra allt utom sin egen röst i mixen. De kan också matas tillbaka till ingångskanalerna.

3. Beskrivningar av hårdvara

VIEW-knappar

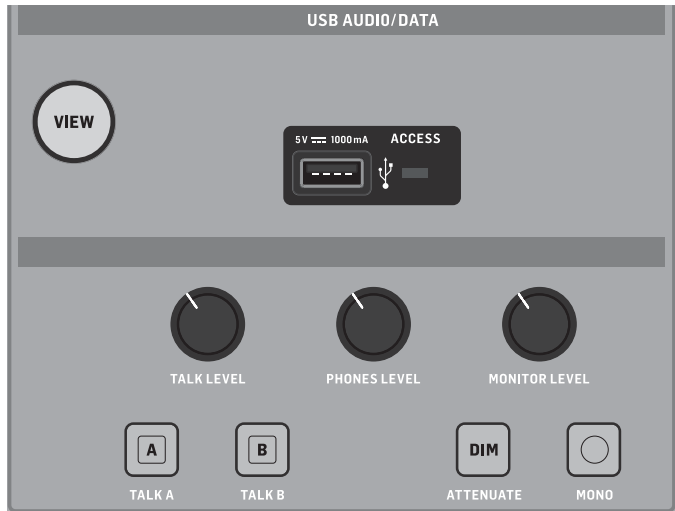


Genom att trycka på en av VIEW-knapparna kommer huvuddisplayen att byta till en dedikerad skärm för den sektion knappen trycktes på. Huvuddisplayen kommer ofta att ha ytterligare parametrar, alternativ eller information som inte är tillgänglig från toppanelen ensam. Medan den är aktiv kommer varje VIEW-knapp att lysa grönt.

Vissa VIEW-knappar stöder en tryck-och-håll-funktion som ger tillgång till en extra inställningssida. Till exempel, genom att trycka och hålla någon av faderbankens VIEW-knappar öppnas redigerings-skärmen där kanaler och bussar kan omarrangeras på faderlagren.

VIEW-knappen för kanalremssektionen till höger om huvuddisplayen kommer att fungera i kombination med de sex bearbetningsknapparna inom den sektionen (Input, Filter, Gate, Comp och Insert). Dessa knappar fungerar som genvägar till kanalbearbetningsskärmar.

Monitoring/Talkback/USB



En USB typ-A-kontakt gör att ett flashminne kan pluggas direkt in i konsolen för att spara eller ladda data. Detta gör att du kan säkerhetskopiera dina showfiler eller ladda din vanliga inställning på en hyrd WING-konsol.

Denna USB-anslutning tillåter inspelning och uppspelning av två- eller fyra-kanals-WAV-ljudfiler. Porten kan också ladda en bärbar enhet som en telefon eller surfplatta. Flashminnen som är anslutna till USB-porten kan kopplas bort när ACCESS-lampan har slocknat.

Dedikerade rattar styr hörlurs- och monitorutgångsnivån för bussarna MONITOR A och MONITOR B, respektive, som finns i källgruppen "Monitor" i ROUTING-skärmen. Båda stereobussarna kan dirigeras till valfri fysisk utgång.

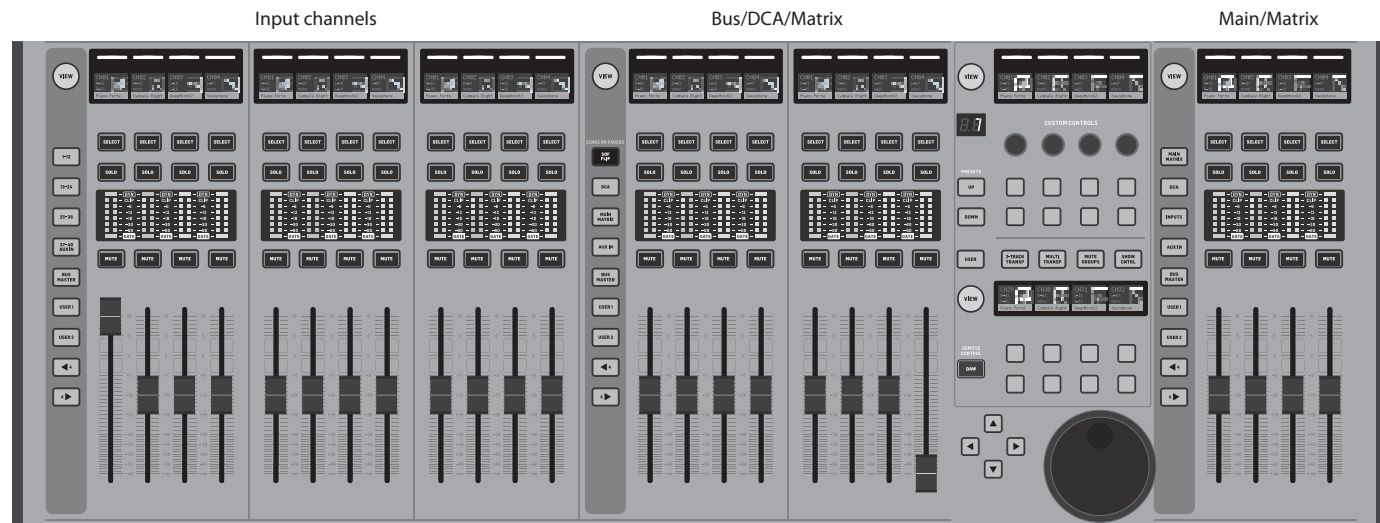
Genom att aktivera DIM-knappen minskas monitorns volym tillfälligt. MONO-knappen summerar monitorns signal till mono. Genom att hålla DIM-knappen tystas monitorn. Genom att hålla MONO-knappen byts vänster och höger monitor signaler. För att använda hörlurskontakterna på konsolen måste monitorsignalerna dirigeras till de motsvarande utgångarna (dessa indikeras med en hörlurssymbol på utmatningsrutningssidan, dvs. Aux 7/8 för en standard WING-konsol).

Talkback-mikrofonens nivå kan justeras via TALK LEVEL-ratten och TALK A och B-knapparna skickar talkback-signalen till olika destinationer. Antingen kanal 40 eller Aux 8 kan användas som bearbetningskanal för talkback-signalen. Bearbetning kan tillämpas vid behov. Alla ingångar kan tilldelas den valda talkback-kanalen.

Tryck på VIEW-knappen för att styra monitorinställningarna, justera mängden Dim-dämpning, konfigurera rutningen för talkback-micken, och andra parametrar.

WING och WING-BK Översikt

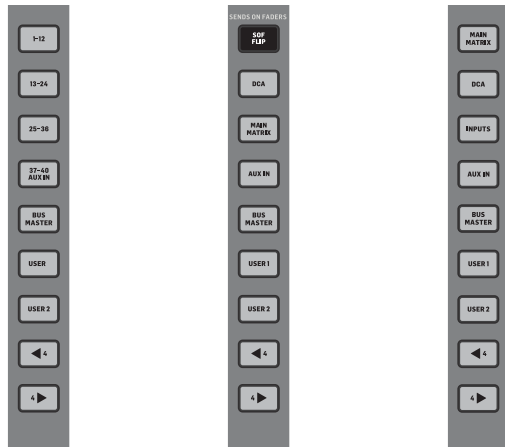
Fadersektioner



WING har tre fadersektioner som var och en har sina egna associerade bankknappar. De 12 faderna till vänster om konsolen används vanligtvis för ingångskanaler. De åtta faderna i mitten styr vanligtvis bussar och DCAs, och de fyra faderna till höger är vanligtvis reserverade för huvudbussar, matrisbussar eller utvalda ingångskanaler.

Men varje bank kan konfigureras enligt användarens behov. För att komma åt faderbankens konfiguration, tryck och håll VIEW-knappen för en av fadersektionerna.

Layer/Bank-knappar



Att välja olika faderbanker kommer att ge en ny uppsättning kanaler till den associerade fadersektionen. Om en viss bank överstiger mängden tillgängliga fysiska faders i en sektion, kommer skift-pilarna att rulla i block om fyra (eller 12 eller 8 beroende på inställningskonfiguration) kanaler för att komma åt de återstående. Varje fadersektion har också två anpassningsbara banker. Alla faders i alla banker kan tilldelas till valfri kanal/buss/huvud/matrix och en mängd andra funktioner och parametrar.

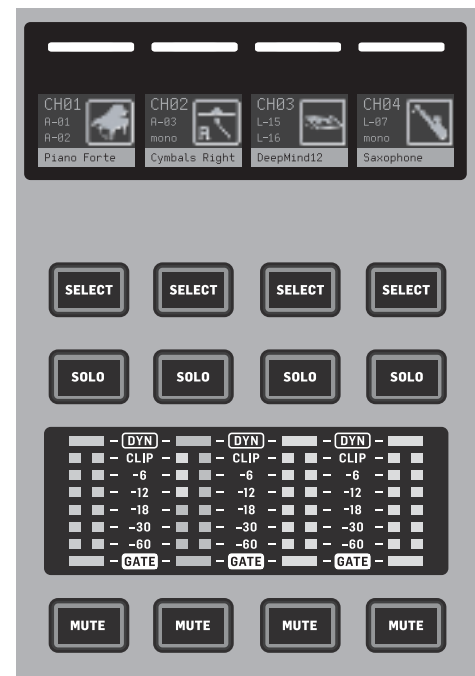
Sends on Faders (SOF) finns tillgängligt för att snabbt justera kanalens sändningsnivåer till en viss buss.

- Tryck på SOF FLIP-knappen för att aktivera Sends on Faders. MUTE-knapparna på alla sändningar (ingångskanalens faderremsor) är aktiva som standard för att skydda bussar i undergruppsläge. Du måste avstänga kanalerna för att skicka dem till den valda bussen.
- Se till att BUS MASTERS-knappen är tänd i bussfaderns sektion,

tryck sedan på en av SELECT-knapparna för att identifiera bussen till vilken kanalsignalerna kommer att skickas.

- Höj ingångskanalens faders för var och en av de kanaler som ska skickas till den bussen, navigera genom de olika ingångsbankerna vid behov.
- Sends on Faders fungerar också åt andra hållet genom att ha en kanal vald medan SoF är aktiv. Bussfaderna styr sändningsnivån för den valda kanalen in i motsvarande buss.
- När 'ALTERNATIVE SOF MODE' är vald i inställnings/yta-sektionen, kommer Sends on Fader att aktiveras genom att hålla en kanal- eller buss SELECT-knapp. Inaktivera SOF FLIP-knappen när du vill återgå till normal mixing.

Scribble strips, mätare, Select



Varje faderremsa har en minidisplay kallad en scribble strip. Detta kommer att indikera information om det aktuella kanal/bussnumret, namnet och en ikon för att snabbt identifiera vilken kanal som för närvarande styrs av fadern och de associerade knapparna.

En färgstapel ovanför scribble strip tillåter snabb visuell identifiering av grupper av relaterade kanaler. Scribble strip-detalyer och färgstapelsalternativ kan redigeras på HOME-skärmen för den valda kanalen, i ICON/COLOR-fliken. Kanalsignalkällan kan också indikeras på scribble strip när den är aktiverad (SETUP>SURFACE>SHOW SOURCE ON SCRIBBLE).

Genom att trycka på SELECT-knappen riktas kontrollfokus för huvuddisplayen och kanalremsssektionen till den kanalen eller bussen. Endast en SELECT-knapp kan vara aktiv åt gången. Genom att trycka på SELECT igen (när kanalen redan är vald) kommer displayen att återgå till kanalens hem- eller insättningsida för en buss (SETUP>SURFACE>SEL DBL CLICK) för att snabbt justera kanal- eller insättningsseffektparametrar. SOLO-knappen kommer att isolera den kanalen för audio kontroll, tillsammans med alla andra kanaler eller bussar som är soloade. MUTE-knappen tystar den kanal som för närvarande är tilldelad den remsan.

Stereo nivåmätare ger ingångsnivåinformation, från -60 dB till Clip. DYNAMICS LED kommer att lysa när den dynamiska processorgränsen överskrids, vilket utlöser kompressorn/expanderaren. På samma sätt kommer GATE LED att lysa när ingångssignalen faller under brusportens tröskel.

Huvuddisplay

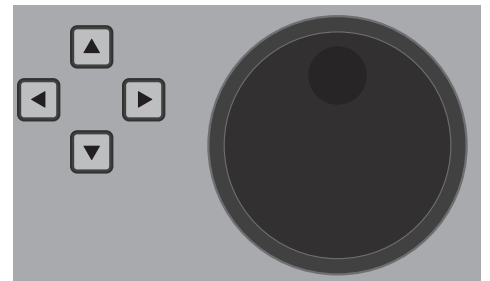


De flesta av WING:s kontroller kan redigeras via 10" pekskärmen Huvuddisplay. De sju knapparna till vänster om displayen och VIEW-knapparna som finns i varje större sektion på topppanelen ger tillgång till olika inställningsskärmar. En översikt över varje skärm presenteras i kapitel 6.

De sex rattarna under displayen tillåter justering av parametrar för de objekt som visas längst ner på den aktuella skärmen. Dessa är pekkänsliga rattar som kommer att markera element på skärmen så snart den associerade ratten rörs. En extra sjunde ratt till höger om displayen kan användas för kontextberoende styrning genom att först röra vid ett objekt på huvuddisplayen, vilket möjliggör finare justeringar jämfört med att flytta virtuella rattar eller faders. En multifunktionsknapp under den sjunde ratten fungerar på liknande sätt beroende på den aktuella skärmen. Till exempel kan den användas som en tapp-tempo när man redigerar fördröjningseffekter.

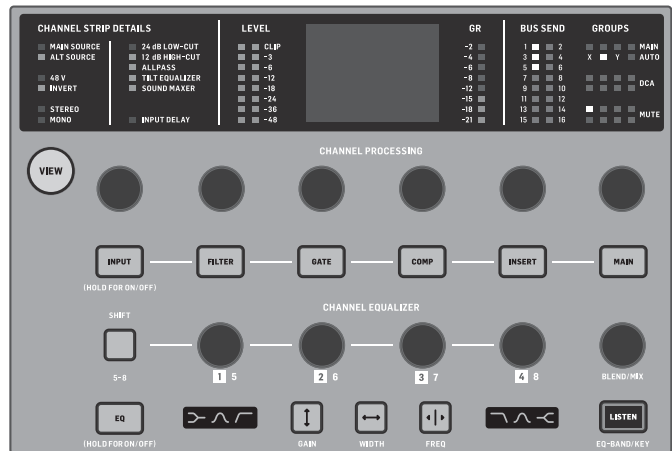
Den stora stereomätaren kommer antingen att visa huvudbussens eller solo-bussens nivåer. CLR SOLO-knappen kommer att släppa alla kanaler och bussar som är aktiva i solo-bussen.

Navigationspilarna och värde/scrub-hjulet utför funktioner som hänför sig till DAW-kontroll samt USB- och SD-inspelare och spelare. Hjulet kan också finjustera värdena för parametrar som tilldelats i användarlagret av Custom Controls medan respektive knappar trycks. När 'USE CRSR/WHEEL FOR PARAMETERS' är valt i SETUP/GENERAL, kan skärmparametrar väljas med pilknapparna medan deras värden kan finjusteras med hjulet.



WING och WING-BK Översikt

Channel Strip-sektion



Channel Strip ger snabb tillgång till de primära parametrarna för den för närvarande valda kanalen. En display skärm ger dedikerade redigeringsdetaljer för den parameter som justeras. LED-indikatorer som visar ingångskonfigurationen, buss- och gruppuppdrag och nivåmätning är alltid synliga för bekvämlighet.

Var och en av de sju kanalredigeringsblocken (inklusive EQ) kan visas på redigeringssskärmen genom att trycka på den associerade knappen eller röra vid den kapacitiva kodarknappen direkt ovanför. Tryck och håll knappen för att slå på eller av funktionen.

Trycka på VIEW-knappen kommer att öppna huvudskärmen för den valda kanalen på huvuddisplayen.

När ett funktionsblock är aktivt, kommer att trycka på knappen igen att bläddra genom funktionens parametrar. Små prickar i nedre högra hörnet av displayen indikerar hur många parametrar som kan bläddras igenom. Den associerade ratten kan användas för justeringar.

Många parametrar kan bläddras igenom genom att upprepade gånger trycka på blockknappen.

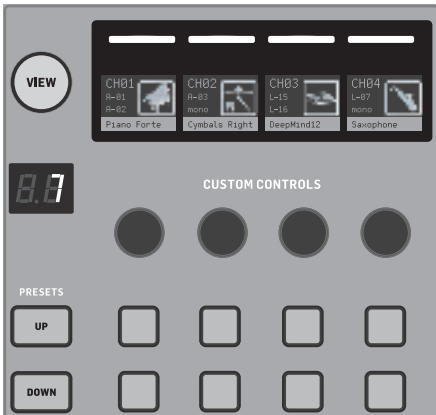
Ett extra EQ-avsnitt har dedikerade kontroller för att justera upp till sex EQ-band för ingångskanaler och åtta band för bussar. Engagera EQ-blocket genom att trycka och hålla EQ-knappen, rör sedan vid en av de 4 EQ-kodarknapparna för att välja ett band för justering. Tryck på SHIFT-knappen en gång för att komma åt de låga och höga hyllbanden eller de extra banden om du redigerar en buss EQ. GAIN, WIDTH och FREQ-knapparna väljer vilket element av det aktuella bandet som kommer att justeras med ratten. Tryck på LISTEN-knappen i nedre högra hörnet för att övervaka EQ-bandet isolerat. BLEND/MIX-ratten fungerar som en våt/torr justering för EQ-blocket. När den är över 100% kan denna ratt användas för att intensifiera den aktuella EQ-inställningen eftersom den modifierar varje bands förstärkning enligt den procentandel som användaren har ställt in.

4-kanalssektion



Redigeringssektionen ovanför höger faderbank erbjuder en speciell uppsättning dedikerade styrelement. Dessa kan vara parametrar som gain, pan, filter eller buss-sändningar för den valda banken av fyra kanaler. Genom att trycka på en av de åtta knapparna aktiveras de fyra rattarna och de fyra knapparna för att styra kanalegenskaper utan att välja kanalen för redigering. Detta gör den fyra kanalsektionen oberoende av huvudkontrollpanelen, och skulle tillåta en andra användare att arbeta på konsolen samtidigt. F1-F3-kontroller kan också tilldelas någon anpassad kontrollfunktion när den är aktiverad i SETUP/SURFACE.

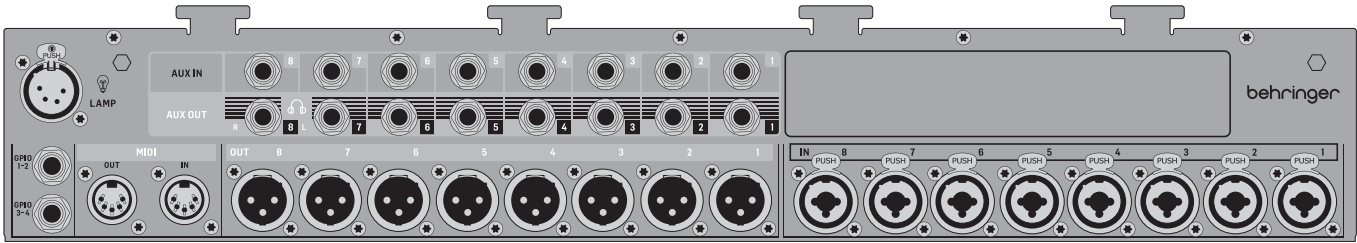
4. Custom Controls



Custom Controls-sektionen tillåter upp till fyra roterande rattar och åtta knappar att tilldelas specifika element som alltid ska vara tillgängliga, oavsett fokus för huvuddisplaysens skärm. Förinställningar kan också konfigureras för att passa olika set, arenor, operatörer, etc. Tryck på VIEW-knappen för att tilldela funktioner till kontrollerna, optimera skrivremssorna eller återställa kontrollerna.

5. Bakpanel

Analog I/O, MIDI och GPIO

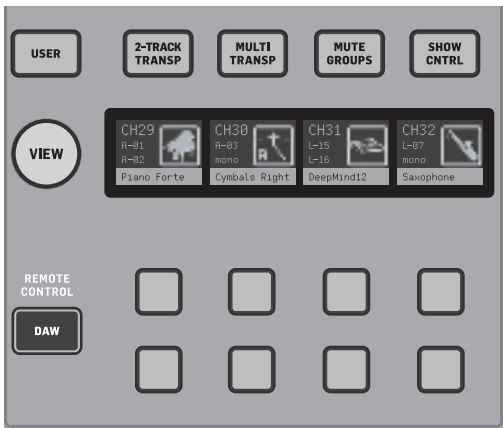


Bakpanelens analoga anslutningar inkluderar 8 Midas PRO mikrofonförstärkare, 8 XLR-utgångar, 8 balanserade 1/4" TRS aux-ingångar och 8 balanserade 1/4" TRS aux-utgångskontakter.

En lampsockel accepterar en standard 12 V-lampa.

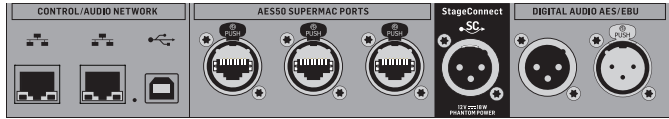
5-pin MIDI IN och OUT-uttag tillåter extern MIDI-kontroll, och ett par 1/4" TRS-uttag för upp till fyra GPIOs tillåter grundläggande in- och utgångskommandon.

Den nedre delen av Custom Control-sektionen ger snabb tillgång till olika kategorier. Tryck på VIEW-knappen för att konfigurera var och en av dem. Den erbjuder en kombination av användartilldelade knappar och förkonfigurerade knappar för att styra USB-inspelaren, WING-LIVE (SD-kort) inspelaren, Mute Groups och Show Control.



WING och WING-BK Översikt

ETHERNET/AES50/Control/StageConnect



Ett par Ethernet-portar tillåter att ett nätverk kan sättas upp via router för trådbunden eller trådlös styrning med hjälp av en av kontrollapparna på en dator eller mobil enhet.

Konsolen kan också anslutas till en dator via USB-typ B-kontakten för följande användningsområden:

- 48 ingång/48 utgång ljudgränssnitt. Den motsvarande ASIO-drivrutinen kan laddas ner från behringer.com.
- MIDI DAW-kontroller
- Firmware-uppdateringar
- Datautbyte

3 AES50-portar ger var och en upp till 48 ingångs- och utgångskanaler till och från digitala scenboxar, vilket säkerställer en hög kanalantal och möjliggör patchning till och från flera platser. WING är fullt kompatibel med alla X32-seriens mixers och scenboxar.

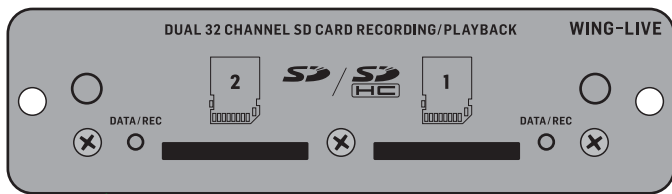
Alla AES50-anslutningar mellan WING och scenboxar bör ha:

- Skärmade CAT-5e-kablar
- Ethercon-terminerade kabeländar
- Maximal kabellängd på 80 meter

StageConnect överför upp till 32 digitala ljudingångs- eller utgångskanaler med hjälp av en standard balanserad XLR-kabel (110 Ω impedans DMX-kabel rekommenderas). Gränssnittet stöder olika busskonfigurationer av in- och utgångskanaler och använder digital, okomprimerad PCM-ljud vid 44,1/48 kHz och 24-bitars upplösning. StageConnect utvecklades för flexibla anslutningar på scenen eller till en sidorack, och stöder ett brett spektrum av applikationer vid sub-millisecond-latens.

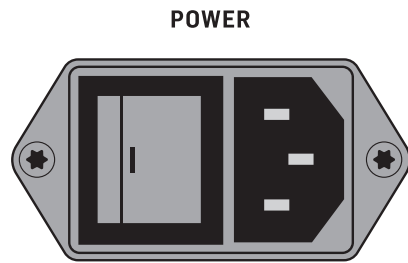
Stereo AES3 (AES/EBU) in- och utgångsanslutningar kan göras via XLR-kablar.

Expansionsplats



WING-konsolen levereras med WING-LIVE-kortet installerat, vilket tillåter upp till 64 kanaler av 48 kHz / 32-bitars ljud att spelas in på ett par SD- eller SDHC-kort. Kort med andra protokoll som Dante, MADI och SoundGrid kan installeras i detta kortplats.

Ström



Anslut den medföljande IEC-kabeln.

6. Huvudskärmar

De flesta av de avancerade redigeringarna och kontrollerna görs på huvuddisplayen. Skärmar kan navigeras via de sju knapparna till vänster om skärmen, eller via VIEW-knapparna i varje sektion av topppanelen.

Det finns sex skärmar tillgängliga via knapparna bredvid huvuddisplayen:

- HOME
- EFFECTS
- METERS
- ROUTING
- SETUP
- LIBRARY

Observera att UTILITY-knappen inte har en specifik skärm relaterad till den.

n statusfält visas längst upp på skärmen för att ge en snabb referens för kanalnamn, klocka och varningar. Detta ger också konstant tillgång till SD-kortkontrollerna, inställningsmenyn, biblioteksfunktioner och andra verktyg.

HOME

HOME



Skärmen standardinställs till en översikt över den valda kanalen. Denna skärm tillåter justering av grundläggande parametrar som pan och nivå, men ger mestadels en startpunkt för att komma åt viktiga processblock som EQ och dynamik.



Bearbetningssekvensen för gate, dynamik, EQ och infoga sektioner, samt tappunkten för signalen som skickas till de 16 bussarna kan justeras genom att klicka på skiftnyckelikonen i nedre vänstra hörnet av HOME-skärmen och dra blocken.

INPUT

INPUT-skärmen visas som andra i den vänstra kolumnen. Den primära och alternativa källan som är tilldelad den aktuella kanalen väljs här. Signaler kan konfigureras som mono, stereo eller mitt sida med de motsvarande M, ST och M/S-knapparna.



FILTER-skärmen är också en del av denna sektion, vilket möjliggör lågskärning, högskärning och avancerade filtreringsalternativ som lutningsfilter och all-passfilter för fasjustering.

Slutligen kontrollerar DELAY (POST) fördröjningen som appliceras på kanalutgångssignalen. Denna fördröjning är nödvändig för signalerna som driver högtalare längre bort från huvud-PA, till exempel.

GATE

GATE-skärmen visas som tredje i den vänstra kolumnen. Blocket standardinställs till en enkel brusgrind med vanliga parametrar som tröskel och förhållande, även om andra processorer kan laddas på Gate Model-menyn. Detta blockets namn kommer att ändras för att återspegla den valda modellen.

EQ

Blocket standardinställs till en 6-band fullt parametrisk equalizer för ingångskanaler och en 8-band fullt parametrisk equalizer för bussar. En mängd digitala och emuleringar av analoga EQ-modeller kan väljas från EQ Model-menyn.

DYNAMICS

Blocket erbjuder ett stort urval av digitala och emuleringar av analoga kompressorer, expanderare och begränsare.

PRE FADER INSERT

Här kan interna eller externa effekter från en av de 16 FX-platserna infogas i kanalen. Det kan placeras före eller efter Gate, EQ och/eller Dynamics-blocken.

POST FADER INSERT

Den andra infogningen är fast post-fader och post-bearbetning. Den kan användas för att lägga till FX-bearbetning, eller för att kontrollera kanalnivån av en av 2 automatiska mixningsgrupper som tillämpar automatisk gain-delning över de tilldelade kanalerna.

MAIN

Skärmen tillåter justering av sändningsnivån till var och en av de fyra huvudbussarna tillsammans med stereobredden, pan och kanalfadernivån.

BUS SENDS

Den sista skärmen i den vänstra kolumnen tillåter justering av sändningsnivåer till alla 16 bussar. Tappunkten för varje sändning kan ställas in med hjälp av rullgardinsmenyn i övre vänstra hörnet, eller genom att klicka på skiftnyckelikonen på HOME-skärmen och flytta tappen. En trebands-EQ är tillgänglig för signalen som skickas från tappunkten till de 16 bussarna.



HOME-skärmarna har ett liknande utseende när en buss, huvud- eller matriskanal är vald, förutom att inget GATE-block är tillgängligt och endast trim kan justeras. På INPUT-skärmen kan bussändningen ställas in till pre fader (enligt tappunktsinställningen) eller post-fader om de kommer att användas för audio kontroll eller effektsändningar, eller till undergrupp om kanaler kommer att dirigeras till bussen för gemensam bearbetning, före huvudmixen.

EFFECTS



EFFECTS-skärmen kontrollerar alla aspekter av effektprocessorerna.

Användare kan välja från en stor samling virtuella emulationer av analoga processorer, konfigurera routing, justera parametrar och övervaka nivåer.

De åtta PREMIUM FX-platserna kan rymma varje enhet (FX1-8, STD och CH-kategorier). STANDARD FX-platserna kan rymma STD och CH-effektkategorier. Observera att CH-kategorin innehåller fyra kanalenheter som integrerar tre effektenheter i en enda plats, och en mastering-enhet som integrerar fyra.

Upp till 16 enheter kan laddas på platserna på EFFECTS-skärmen. Dessa enheter kan sedan laddas som infogingspunkter. De analoga emulationerna och digitala effekterna som finns tillgängliga på GATE, COMP och INS-sektionerna på varje kanalremsa laddas direkt på varje kanal och inte på de 16 platserna på EFFECTS-skärmen.

Effekter appliceras vanligtvis på kanaler på ett av två sätt: genom bussändningar eller via infogingspunkter. Tidsbaserade effekter som reverb och fördröjning ställs vanligtvis in via bussändningar, medan dynamisk bearbetning vanligtvis ställs in via infogingspunkter.

WING och WING-BK Översikt

Effekter på bussändningar

För att ställa in en effekt via en bussändning, välj kanalen till vilken effekten kommer att läggas till. I BUS SEND-sektionen på HOME-skärmen, aktivera den önskade sändningen genom att avstänga den önskade kanalen och justera den respektive fadern i huvuddisplayen.

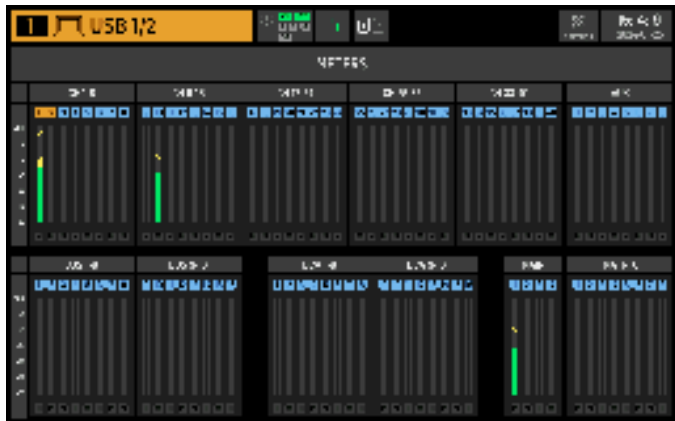
Infogingspunkten på kanalen som rymmer bussen används för att ladda den önskade effekten. Se till att denna kanal är dirigerad till huvudbussen. Genom att variera mängden signal som skickas till bussen kan den önskade mängden ”våt” effektsignal för varje ingångskanal uppnås.

Effekter som infogingspunkter

För att ställa in en effekt via en infogingspunkt, tryck på ett av INS-blocken i den vänstra kolumnen på den önskade ingångskanalen och tilldela en effektprocessor som tidigare laddats på en av de 16 platserna på EFFECTS-skärmen.

När du är på HOME-skärmen för en ingångskanal, kommer du att kunna klicka på skiftnyckelikonen för att tillåta positionen för den första infogingspunkten samt GATE, COMP och EQ-sektionerna att omarrangeras genom att dra de gula blocken.

METERS



METERS-skärmen visar nivåmätare och tyst status för alla signalvägar på konsolen. Nivåmätarna grupperas enligt följande: 40 ingångskanaler, 8 aux-kanaler, 16 (hjälp) bussar, 16 DCAs, 4 huvudbussar och 8 matrisbussar. Denna skärm erbjuder också en snabb genväg till att zooma in i någon av ovanstående grupper av kanaler för kontroll eller redigering, genom att bara röra vid den.

ROUTING



WING tillåter flexibla routingalternativ: varje SOURCE kan dirigeras till varje kanal eller fysisk utgång. Patchning av SOURCES och utgångar konfigureras på ROUTING-skärmen.

Samma redigeringar kan alternativt göras på varje kanals INPUT-sektion inom HOME-skärmen.

Kanaler

Tre knappar i övre högra hörnet av skärmen väljer kanalerna, fysiska ingångarna eller utgångarna för redigering. Den första knappen styr kanalkonfigurationen.



”CHANNEL INPUT”-menyn styr om kanalens huvud- eller alternativa ingång kommer att konfigureras. Detta följer konceptet med en inline-konsol, där en enda kanal kan ha två ingångar permanent patchade och växlade enligt användarens behov.



Innan redigering måste upplåsningssymbolen klickas på. När den lyser grönt är redigering tillgänglig. När den lyser rött är redigering blockerad.



Vänstra halvan av skärmen kommer att visa de 40 ingångskanalerna och 8 aux-bussarna. Högra halvan av skärmen kommer att visa de tillgängliga källorna som kan dirigeras till kanalerna till vänster.

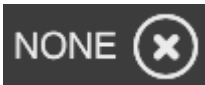
Efter att ha klickat på den önskade kanalen kan källan som driver den kanalen väljas på högra halvan av skärmen. Genom att klicka på rullgardinsmenyn ”SOURCE GROUP” kan du välja mellan följande fysiska SOURCES på konsolens bakpanel eller bussar:

- LOCAL IN: 24 fysiska mikrofon- eller linjeingångar.
- AES/EBU IN: två digitala AES/EBU-ingångar.
- AES50A/AES50B/AES50C: tre AES50-portar.
- USB AUDIO: konsolen kan användas som ett USB-gränssnitt med 48 ingångs- och utgångskanaler.
- EXP CARD: upp till 64 ingångar beroende på de installerade expansionskortet.
- MODULE: upp till 64 ingångar via DANTE och SoundGrid-kort är tillgängliga.
- BUS: var och en av de 16 bussarna (stereo).
- MAIN: var och en av de 4 huvudbussarna (stereo).
- MATRIX: var och en av de 8 matrisbussarna (stereo).
- OSCILLATOR: två vitbrus, rosa brus eller sinusvågsgeneratorer.
- STAGE CONNECT: 32 digitala ljudkanaler vid 48kHz och 24 bitar via XLR-kontakten.
- USB PLAYER: 4 kanaler från USB-spelaren (Type A-port) på frontpanelen. Filer måste vara okomprimerade .wav-ljud.
- USER SIGNAL: signaler som kan härledas från olika punkter i signalflödet för ingångskanaler, bussar, huvudbussar eller matrisbussar, eller omkopplade SOURCES genom någon av de 24 användarpatcharna.

När du patchar flera angränsande kanaler väljer du automatiskt följande konsolkanal för en snabbare ingångstilldelning genom att klicka på ”+1 AUTO”-knappen.



För att rensa en kanals ingång, klicka på ”NONE”.



Varje kanals mono-, stereo- eller mid-side-konfiguration kan konfigureras via M, ST och M/S-knapparna.



SOURCES

När du klickar på källknappen visas specifika anpassningsalternativ för källorna. Alla källgrupper är tillgängliga via rullgardinsmenyn längst upp på skärmen.

Det är möjligt att byta namn på källan, konfigurera den som en mono-, stereo- eller mid-side-SOURCE, aktivera fantomström (genom att hålla nere 48V-knappen), invertera polariteten, lägga till en ikon, ändra källfärgen och lägga till mute-grupp-taggar så att källan tystas när den motsvarande mute-gruppen är aktiv. Signaler grupperade i stereo- eller mid-side-konfigurationer kan matas in i en enda kanal på konsolen.

Om signalerna inte är angränsande (till exempel LOCAL IN 1 och 3) eller tillhör olika källgrupper (till exempel Local IN 1 och AUX 1), kan de grupperas med hjälp av USER PATCHES.

USER PATCHES finns i USER SIGNAL-källgruppen och märkta USR 25 till 48. Efter att ha klickat på en användarpatch tilldelas signalen som matas in i den på höger sida av skärmen. Användarpatchar kan konfigureras som mono, stereo eller mid-side och användas som SOURCES för kanaler på konsolen.

Utdata

När du klickar på Utdata-knappen kommer routingalternativ för utdata att visas. Alla SOURCES kan dirigeras till alla utdata.



Vänstra sidan av skärmen kommer att visa de tillgängliga digitala och analoga utdata. Alla utdatagrupper är tillgängliga via rullgardinsmenyn längst upp på skärmen.

Signalen som kommer att matas in i den valda utdata kan väljas på högra sidan av skärmen. Alla källgrupper är tillgängliga via rullgardinsmenyn längst upp på skärmen.

Utdata grupperna WLIVE REC och RECORDER styr routing för inspelning på två SD-kort eller på ett USB-minne anslutet till frontpanelen. Upp till 64 kanaler kan spelas in på SD-korten (32 på varje kort) eller 4 kanaler på ett USB-minne. Upp till 48 kanaler kan spelas in på en dator ansluten via USB till bakpanelen.

SETUP



Allmänt

Vänstra sidan av skärmen visar konsolnamnet som kan redigeras, dess serienummer, firmwareversion och det installerade expansionskortet.

USB MSD ACCESS styr innehållet som kommer att visas när den är ansluten till en dator via USB. Välj WING OS för att ladda programuppdateringar på konsolen. Välj WING DATA för att hantera sparade konsolshowdata (shower, snips, snaps, förinställningar, klipp). För att koppla bort konsolen från datorn eller för att återgå till ljuduppspelning via USB från datorn, mata ut konsolen som vanligtvis görs med ett vanligt USB-minne.

Tiden och datumet kan ställas in på CLOCK-menyn.

INIT CONSOLE används för att återställa konsolens kanaler, aux, bussar, huvudbussar, matrisbussar, SOURCES, utdata, DCAs, mute-grupper och effektinställningar. Alla objekt kan väljas genom att klicka på ALL. Specifika objekt kan väljas genom att klicka på dem. För att rensa urvalet, klicka på NONE. De valda objektens inställningar kommer att återställas vid klick på INIT.

Alternativt kan konsolen återställas genom att trycka och hålla inne CLR SOLO-knappen på huvuddisplayen medan konsolen startas upp.

Ljud

AUDIO CLOCK-sektionen styr konsolens samplingsfrekvens (CLOCK RATE) och Word Clock SOURCE (SYNC SOURCE) inställningar.

Genom att klicka på kanal- och aux-bussrutnätet under INPUT SELECT är det möjligt att enkelt växla mellan MAIN och ALT-ingången för alla 40 kanaler och 8 aux-bussar.

PREFERENCES innehåller flera mute- och solo-alternativ.

Olika solos kan ställas in som pre (PFL) eller post fader (AFL).

USB AUDIO väljer antalet kanaler som är tillgängliga via typ-B USB-anslutningen på bakpanelen från 2 till 48 kanaler.

AUTOMIX reglerar automatiskt nivån på flera SOURCES så att utdatanivån förblir enhetlig. Detta är användbart i situationer där olika talare kommer att prata på scenen samtidigt, till exempel. Upp till 16 kanaler kan använda automix (i post-insert-platsen) i två grupper (A/B).

Yta

Denna skärm innehåller flera alternativ angående konsolytans ljus, mätning och skribbler.

WING och WING-BK Översikt

Fjärr

Flera konsolinställningar kan styras via MIDI, antingen via en DIN-5 eller en USB-anslutning. MIDI REMOTE CONTROL-sektionen bestämmer vilken parameter som kommer att styras via vilken anslutning.

HA REMOTE-sektionen styr konsolens fjärrkontroll via AES50 A, B och C-portarna.

IP-läge och adress kan ställas in på NETWORK-sektionen.

DAW

WING-konsolen kan användas som en DAW-kontroller. Den respektive inställningen finns tillgänglig på DAW-skärmen. Förinställningar för olika DAWs kan laddas automatiskt via rullgardinsmenyn.

För att konsolen ska fungera som en DAW-kontroller måste REMOTE CONTROL-knappen till vänster om de anpassade kontrollerna tryckas in.

LIBRARY



LIBRARY-skärmen är filhanteraren för olika typer av media inklusive .wav-ljudfiler, snapshots, snippets och effekt- och kanalförinställningar sparade på konsolens interna lagring eller på ett USB-minne anslutet till frontpanelen.

SNAP

SNAP-fliken används för att hantera snapshots som sparar konsolens kanaler, aux, bussar, huvudbussar, matrisbussar, SOURCES, utgångar, DCAs, mute-grupper och effektinställningar.

Innehållet som kan sparas inkluderar kanalanpassning, taggar, patchning, filter, tidsfördröjning, kanalremsans inställningar, EQ, panorering, sändningar, fader, mute och ordningen på bearbetningen i kanalen.

SAVE-knappen sparar alla konsolens inställningar. SAVE+SCOPE låter användaren välja specifikt innehåll att spara för specifika kanaler. NONE och ALL-knapparna tillåter ett snabbare val av önskat innehåll.

Snapshotet kommer att sparas antingen på konsolens interna lagring eller på USB-flashenheten ansluten till frontpanelen, beroende på vilken plats som väljs i det övre vänstra hörnet av skärmen.



Efter att ändringar har gjorts i konsolens inställningar kan dessa sparas till en befintlig snapshot genom att klicka på önskad snapshot och sedan klicka på UPDATE. Om endast specifika kanaler eller innehåll ska uppdateras, klicka på PARTIAL UPDATE och välj de önskade inställningarna.

För att ladda en snapshot med eller utan en definierad omfattning, klicka på LOAD. En snapshot kommer alltid att lagra alla parametrar men endast återkalla de specificerade när SAVE+SCOPE används. För att redigera SCOPE för en befintlig snapshot, klicka på EDIT SCOPE. Specifika inställningar kan också laddas från en komplett snapshot med PARTIAL LOAD-knappen.

SNIP

Snippets kan användas för att återkalla mer exakta inställningsjusteringar som specifika processorändringar i kanalremsan. För att välja vilka inställningar som ska lagras i en snippet, klicka på REC-knappen och justera manuellt de önskade inställningarna. Antalet ändrade parametrar kommer att visas på skärmen. Se till att klicka på STOP efter att alla ändringar har gjorts.

Det är möjligt att lägga till eller ta bort parametrar från en snippet med hjälp av ADD ITEMS och REMOVE ITEMS-knapparna.



GLOBAL

Alla kanaler, bussar, SOURCES, utgångar, DCA, mute-grupper eller effekter och dess associerade innehåll kan skyddas mot att bli överskrivna när snapshots eller snippets laddas. För att göra detta, klicka på GLOBAL-knappen i det övre högra hörnet av skärmen och specificera vad som behöver skyddas. När en inställning är skyddad, kommer låsikonen att bli röd.



CLIP

WING-konsolen kan spela .wav-filer som tidigare kopierats från en dator till det interna lagringsutrymmet via WING DATA USB-anslutningen, en USB-flashenhet ansluten till frontpanelen eller .wav-inspelningar gjorda av konsolen och lagrade på en USB-flashenhet eller på upp till två SD-kort i bakpanelen.

Clips kan väljas på vänster panel och spelas upp med hjälp av höger panel.

FX

Effekterna som laddats på de 16 platserna på EFFECTS-skärmen kommer att visas på FX-skärmen. Uppsättningen av de 16 platserna kan lagras och återkallas.

CHAN

Även enskilda kanaler kan lagras och återkallas. Alla kanalinställningar kommer att sparas när du använder denna funktion. Vid inläsning kommer endast de valda konfigurationerna att laddas.

SHOW

Snapshots, snippets, clips, FX-uppsättningar och kanaluupsättningar kan grupperas och sparas som Shows. För att göra detta, gå till SHOW-fliken och klicka på CREATE. Navigera till det önskade objektet på det interna lagringsutrymmet eller flashenheten, se till att SHOW-fliken är öppen och klicka sedan på ADD ITEM TO SHOW-knappen.



Klicka på SAVE-knappen i SHOW-fliken.

Objekt i en Show kan ordnas i en specifik ordning. Objektordningen kommer att visas när filmikonen är vald.



Objekten kan navigeras med hjälp av SHOW CNTRL-knappen på konsolens mittsektion. PREV och NEXT väljer objekten. GO utlöser varje objekt. GO+PREV och GO+NEXT väljer och utlöser objekten automatiskt.

UTILITY



Denna knapp har inte sin egen skärm, utan fungerar snarare i samband med andra skärmar. Funktionen är kontextrelativ, så att trycka på UTILITY-knappen kan ge upp ytterligare alternativ eller inställningar för konfiguration, beroende på vilken skärm som för närvarande är aktiv.

7. Självständiga inspelare/spelare



USB- och SD-inspelarna och deras motsvarande spelare kan nås via ikonerna längst upp på huvudskärmen.

USB Recorder



Upp till 4 kanaler kan spelas in på en flashenhet ansluten till frontpanelen. Signalerna som matar dessa fyra kanaler tilldelas via utgångsgruppen RECORDER som finns i OUTPUTS-sektionen av ROUTING-skärmen.

WING och WING-BK Översikt

WING-LIVE SD Recorder



Upp till 64 kanaler kan spelas in på två SD-kort i WING-LIVE-expansionskortet. 32 kanaler kommer att spelas in på varje kort. Signalerna som matar varje kanal tilldelas via utgångsgruppen WLIVE REC i OUTPUTS-sektionen av ROUTING-skärmen.

8. Firmware-uppdateringar

WING-konsolens firmware kan enkelt uppdateras via USB. Ladda ner firmware-filen från produktens sida på Behringer.com och följ dessa steg:

1. Öppna SETUP/GENERAL-sidan och aktivera OS ACCESS.
2. Anslut en USB-kabel till bakpanelens port och till din dator.
3. En virtuell enhet kommer att dyka upp på din dator, liknande att ansluta en flash-enhet eller extern hårddisk. Dubbelklicka på enheten för att öppna.
4. Dra den nya firmware-filen till enheten. Notera, även om WING alltid kommer att starta med den senaste firmwares i den enheten, rekommenderas det att ta bort äldre firmware-filer eller flytta dem till en undermapp.

Om konsolen inte startar normalt kan du fortfarande uppdatera firmwares med hjälp av denna procedur:

1. Med konsolen avstängd, anslut en USB-kabel till bakpanelens port och till din dator.
2. Tryck och håll inne knappen under huvudmätaren till höger om Main Display, starta sedan konsolen.
3. En OS och DATA-enhet kommer att dyka upp på din dator, liknande att ansluta en flash-enhet eller extern hårddisk. Dubbelklicka på en enhet för att öppna.
4. Dra den nya firmware-filen till OS-enheten.

Notera, WING kommer alltid att starta med den senaste firmwares i den enheten.

5. Efter att filen har överförts, mata ut den virtuella enheten. Konsolen bör automatiskt starta om med den nya firmwares installerad. Om den inte gör det, starta om konsolen manuellt.

9. Genvägar

ÄNDAMÅL	ENTER MODE	EFFEKT	EXIT
Inaktivera Main Display touch-kontroll	Håll SETUP, ALT (omärkt knapp) och CLR SOLO, tills en liten X visas i statusfältet på huvudskärmen	Inga touch-händelser kommer att ha någon effekt, medan den lilla X visas. Konsolen kommer att fortsätta fungera som vanligt i övrigt. Att lämna detta läge kommer att kalibrera touch-gränssnittet och göra det operativt igen.	Håll ALT och CLR SOLO tills X försvinner
Håll ALT (omärkt knapp) och CLR SOLO i > 1,5 s		Återställer touch-panelen (kan hjälpa till att tillfälligt fixa spöktryckproblem för en tid)	
Touch UI > Ghost Click Test	Håll METERS och HOME i 5 s medan du startar konsolen		
OS-Drive > montera USB	Håll ALT (omärkt knapp) intryckt medan du startar konsolen (skärmen förblir mörk)	Konsolen visas som två enheter på din dator (WING OS för konsolens operativsystem, och WING DATA för snapshots, etc.).	Mata ut enheterna på din dator
Stäng av och starta om	Håll EFFECT och tryck på HOME efter att ha initierat Shutdown från inställningsskärmen	Konsolen kommer att stängas av säkert och starta om automatiskt	
Yta > Testläge	Håll ALT (omärkt knapp) intryckt medan du startar konsolen	Samma som OS-Drive-läge. Ytan är i testläge tills konsolen startar upp.	
Ytläs	Håll HOME-knappen intryckt i ~1,5 s	Läser konsolens yta, medan ljud och fjärrkontroll fortsätter att fungera opåverkat. Alla kombinationer av knappar (endast de runt pekskärmen) som hölls intryckta när låset aktiverades kommer att lagras som "lösenkod" för upplåsning. Du kommer att behöva trycka på samma kombination av knappar när du inaktiverar låset.	Håll HOME-knappen intryckt i ~1,5 s igen tillsammans med "lösenkoden" av knappar som trycktes in när låset var låst, ELLER starta om konsolen
Initialisera konsolen (endast temp-lagring, inga snapshots etc. kommer att raderas)	Håll CLR SOLO intryckt medan du startar konsolen	Samma som att använda INITIALIZE (från SETUP-sidan) men innan konsolen laddar något sparad status (i fall den senast laddade snapshoten på något sätt kraschar konsolen vilket leder till en uppstartsloop)	
Ta skärmdump	Håll CLR SOLO intryckt och tryck sedan på UTILITY	Lagrar en bmp av den nuvarande skärmen på din USB-enhet. En mapp som kallas 'screens' måste först skapas i roten av USB-enheten.	
Kringgå automatisk inläsning av uppstartsfiler	Håll LIBRARY intryckt medan du startar konsolen	Laddar inte STARTUP*.snap, STARTUP*.snip och STARTUP*.show filer i STARTUP-katalogen under uppstart	
Konfigurering av valfri hårdvara, dvs interna AoIP-moduler för Dante eller WSG	Håll UTILITY i 5s medan strömmen är på	Konfigurationsdialogen tillåter att specificera hårdvaruoptionen	

WING i WING-BK Przegląd

1. Wprowadzenie

Gratulacje z zakupu przełomowej konsoli WING. Przeczytaj ten Krótki Przewodnik Startowy (QSG), aby zapoznać się z funkcjonalnością WING i odwiedź behringer.com, aby obejrzeć filmy instruktażowe i przewodniki.

Zanim zaczniesz

Zaleca się sprawdzenie behringer.com pod kątem aktualizacji firmware, ponieważ regularnie będą wydawane nowe funkcje i poprawki błędów. Proszę odnieść się do rozdziału 7 w tym QSG, aby uzyskać szczegóły na temat procesu aktualizacji.

Nasz zespół deweloperski jest chętny do przeczytania Twoich opinii na ideas.behringer.com i zaskoczenia Cię nowymi ulepszeniami i funkcjami.

SOURCE i Kanał - nowe podejście do routingu

WING wprowadził nowy sposób etykietowania źródeł sygnału za pomocą nazw, ikon i kolorów wraz z ich fizycznymi parametrami. SOURCES WING mogą być kierowane do jednego lub kilku kanałów do przetwarzania sygnału lub routingu do busów lub głównych busów. Mogą być również bezpośrednio przypisane do dowolnego fizycznego wyjścia, gdy nie jest pożądané przetwarzanie, na przykład w konfiguracjach nagrywania, lub gdy dźwięk jest udostępniany innemu mikserowi do niezależnych miksów.

2. SOURCES, kanały, magistrale i wyjścia

Zewnętrzne SOURCES

Każde wejście audio do konsoli nazywane jest Źródłem. Wejściem może być sygnał analogowy za pośrednictwem złączy XLR lub 6,35 mm (¼") TRS na tylnym panelu, lub sygnały cyfrowe za pośrednictwem StageConnect, USB, AES50, zainstalowanych kart rozszerzeń itp.

SOURCES WING zawierają następujące informacje:

- Cechy identyfikacyjne, takie jak nazwa, kolor, ikona i tagi.
- Cechy fizyczne, takie jak wzmocnienie, wyciszenie, inwersja fazy i zasilanie fantomowe.
- Konfiguracja mono/stereo/mid-side. Wszystkie 48 kanałów na konsoli mogą przetwarzać sygnały mono lub stereo. Sygnały stereo analogowe i cyfrowe mogą być wprowadzane do pojedynczego kanału w konsoli. Zobacz Rozdział 5 – ROUTING, aby uzyskać więcej informacji.

Wewnętrzne SOURCES

WING oferuje również User Signals, User Patches i Oscillator, które mogą być używane tak samo jak każde zewnętrzne SOURCE, ale są to w rzeczywistości sygnały pobierane z innych miejsc w silniku audio konsoli.

2 Oscillatory

Są dwa niezależne mono generatory tonów testowych, które mogą być skonfigurowane do wyjścia sinewave, pink noise lub white noise. Mogą być kierowane do dowolnego kanału lub wyjścia.

24 User Signals

Są to sygnały pochodzące od dowolnego z 40 kanałów wejściowych, 8 kanałów wejściowych aux, 16 magistral, 8 macierzy lub 4 głównych magistral. Mogą być pobierane z odpowiednich punktów odbioru kanału przed lub po faderze i przenosić albo lewy, albo prawy kanał, albo sumę obu.

24 User Patches

Są to również sygnały pobierane bezpośrednio z dowolnych sygnałów SOURCEwych. User Patches pozwalają tworzyć kombinacje stereo surowych sygnałów wejściowych, które nie należą do tej samej grupy źródeł. Możliwe zastosowania to:

- Łączenie dwóch sygnałów z różnych interfejsów grupy źródeł w konfigurację stereo lub mid-side.
- Łączenie sygnałów nieprzyległych w konfigurację stereo lub mid-side.
- Zastosowanie różnego wzmocnienia do każdego kanału konfiguracji stereo lub mid-side.
- Zastosowanie zasilania fantomowego tylko do jednego kanału konfiguracji stereo lub mid-side.

48 Kanałów Wejściowych Mono/Stereo

Kanały na WING pozwalają na niezwykle potężne i elastyczne przetwarzanie audio SOURCES, zanim zostanie ono wymieszane w magistralach lub głównych. Każdy Kanał Wejściowy może pomieścić Główne lub Alternatywne SOURCE. Mogą one przyjąć właściwości dostosowania SOURCES i automatycznie używać konfiguracji mono lub stereo SOURCES.

W przeciwieństwie do innych konsol, nie ma potrzeby łączenia dwóch kanałów mono w parę stereo — wszystkie kanały mogą przetwarzać sygnały mono lub stereo.

Audio kanału może być następnie wysyłane do magistral lub głównych do mikśowania, lub może być pobierane indywidualnie i kierowane bezpośrednio do wyjść.

16 Magistral Stereo i 4 Główne Magistrale Stereo

16 magistral jest zwykle używanych do przetwarzania efektów przez wysyłki, miksery monitorowe i stosowanie przetwarzania grupowego do submiksów. Magistrale mogą być kierowane do 4 głównych magistral, do pierwszych 8 magistral lub do 8 macierzy. 4 główne magistrale mogą być wysyłane tylko do Matrices lub miejsc docelowych Output.

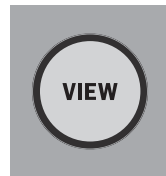
8 Magistral Macierzy

Magistrale macierzy mają pełne przetwarzanie i mogą być wysyłane do dowolnego miejsca docelowego Output. Są często używane do sub- lub strefowych miksów, które wymagają przetwarzania lub wyznaczania czasu. Magistrale macierzy mogą być napędzane przez magistrale aux lub główne. Mają również dwie dodatkowe bezpośrednie wejścia, które mogą być pobierane z dowolnego z kanałów wejściowych, pobierane przed lub po faderze.

Magistrale macierzy mogą być używane do tworzenia tzw. magistral Mix-Minus, przez inwersję fazy, tzn. odejmowanie bezpośrednich wejść od miksu. Jest to często stosowane w sytuacjach transmisji, gdy moderator powinien słyszeć wszystko oprócz swojego własnego głosu w miksie. Mogą być również zasilane z powrotem do kanałów wejściowych.

3. Opisy sprzętu

Przyciski VIEW

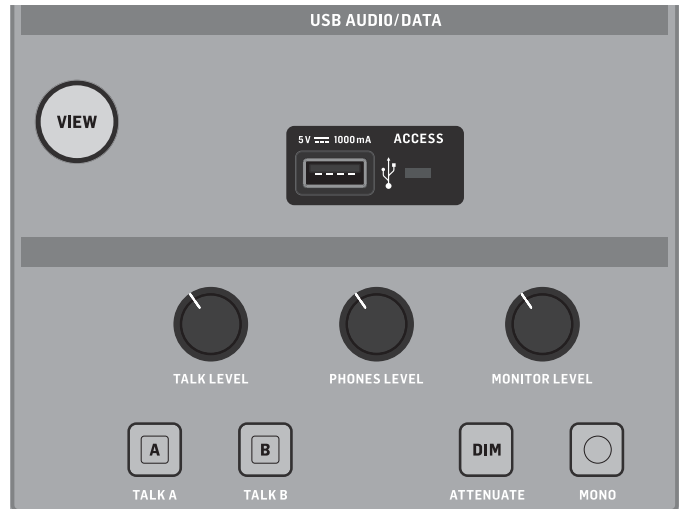


Naciśnięcie jednego z przycisków VIEW przełączy Główny Wyświetlacz na dedykowany ekran dla sekcji, w której naciśnięto przycisk. Główny Wyświetlacz często ma dodatkowe parametry, opcje lub informacje, które nie są dostępne tylko z górnego panelu. Podczas aktywności każdy przycisk VIEW świeci na zielono.

Niektóre przyciski VIEW obsługują funkcję naciśnięcia i przytrzymania, która umożliwia dostęp do dodatkowej strony konfiguracji. Na przykład naciśnięcie i przytrzymanie dowolnego z przycisków VIEW banku faderów otwiera ekran edycji, gdzie kanały i autobusy mogą być przestawiane na warstwach faderów.

Przycisk VIEW dla sekcji Channel Strip po prawej stronie Głównego Wyświetlacza działa w połączeniu z sześcioma przyciskami przetwarzania w tej sekcji (Input, Filter, Gate, Comp i Insert). Te przyciski działają jako skróty do ekranów przetwarzania kanałów.

Monitoring/Talkback/USB



Złącze USB typu A pozwala na podłączenie pendrive'a bezpośrednio do konsoli w celu zapisywania lub ładowania danych. Pozwala to na tworzenie kopii zapasowych plików z występami lub ładowanie zwykłej konfiguracji na wynajętej konsoli WING.

To połączenie USB umożliwia nagrywanie i odtwarzanie dwu- lub czterokanałowych plików audio WAV. Port może również ładować przenośne urządzenie, takie jak telefon lub tablet. Pendrive'y podłączone do portu USB można odłączyć, kiedy tylko światło ACCESS zgaśnie.

Dedykowane pokrętła kontrolują poziom wyjściowy słuchawek i monitora autobusów MONITOR A i MONITOR B, odpowiednio, znajdujących się w grupie SOURCEwej "Monitor" na ekranie ROUTING. Oba autobusy stereo mogą być skierowane do dowolnego fizycznego wyjścia.

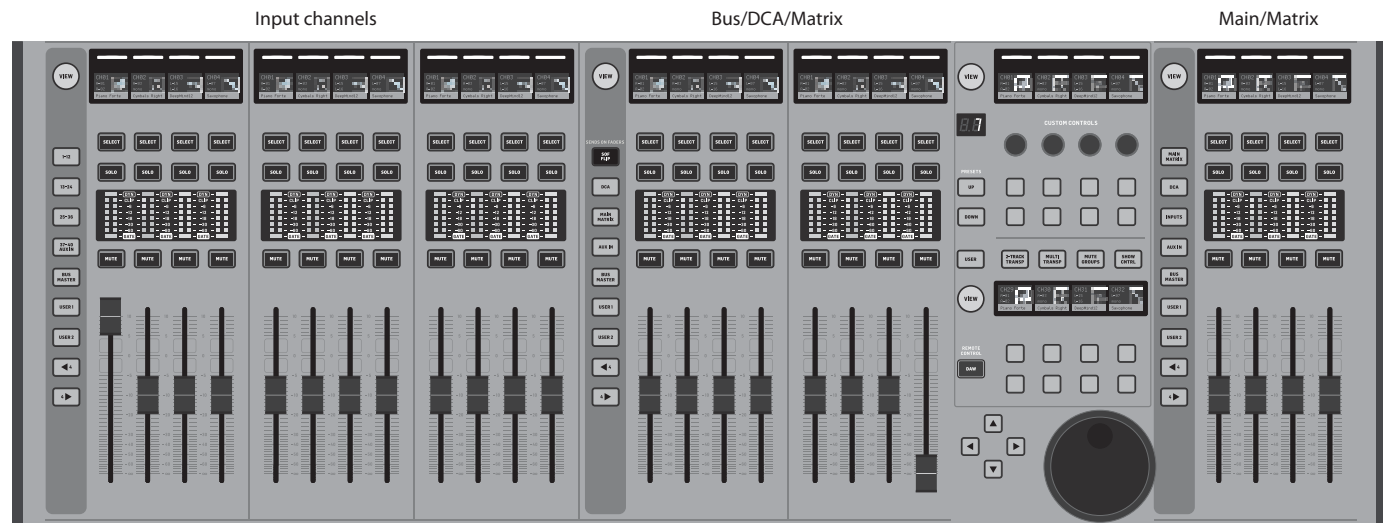
Włączenie przycisku DIM tymczasowo zmniejsza głośność monitora. Przycisk MONO sumuje sygnał monitora do mono. Przytrzymanie przycisku DIM wycisza monitor. Przytrzymanie przycisku MONO zamienia sygnały monitora lewego i prawego. Aby korzystać z gniazd słuchawkowych na konsoli, sygnały monitora muszą być skierowane do odpowiednich wyjść (są one oznaczone symbolem słuchawek na stronie routingu wyjść, tj. Aux 7/8 dla standardowej konsoli WING).

Poziom mikrofonu talkback można regulować za pomocą pokrętła TALK LEVEL, a przyciski TALK A i B wysyłają sygnał talkback do różnych miejsc docelowych. Kanał 40 lub Aux 8 mogą być używane jako kanał przetwarzający dla sygnału talkback. Przetwarzanie może być stosowane w razie potrzeby. Dowolne wejście może być przypisane do wybranego kanału talkback.

Naciśnij przycisk VIEW, aby kontrolować ustawienia monitora, dostosować ilość tłumienia Dim, skonfigurować routing dla mikrofonu talkback i inne parametry.

WING i WING-BK Przegląd

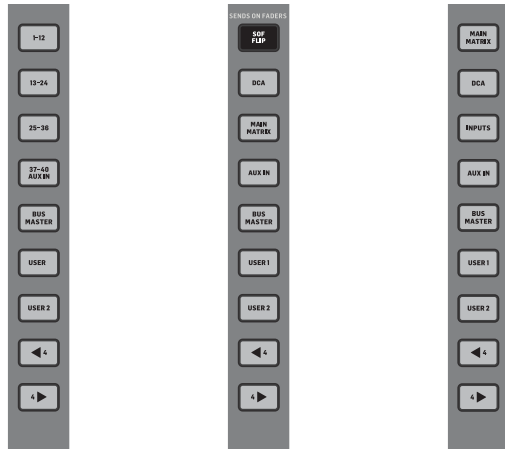
Sekcje Faderów



WING ma trzy sekcje faderów, które każda mają swoje własne przypisane przyciski banków. 12 faderów po lewej stronie konsoli jest zwykle używanych dla kanałów wejściowych. Osiem faderów w centrum zwykle kontroluje autobusy i DCA, a cztery fadery po prawej stronie są zazwyczaj zarezerwowane dla głównych autobusów, autobusów macierzowych lub wybranych kanałów wejściowych.

Jednak każdy bank może być konfigurowany zgodnie z potrzebami użytkownika. Aby uzyskać dostęp do konfiguracji banku faderów, naciśnij i przytrzymaj przycisk VIEW dla jednej z sekcji faderów.

Przyciski Layer/Bank



Wybieranie różnych banków faderów przyniesie nowy zestaw kanałów do powiązanej sekcji faderów. Jeśli dany bank przekracza ilość dostępnych fizycznych faderów w sekcji, strzałki przesunięcia przewiną bloki czterech (lub 12 lub 8 w zależności od konfiguracji ustawień) kanałów, aby uzyskać dostęp do pozostałych. Każda sekcja faderów ma również dwie dostosowywalne banki. Wszystkie fadery we wszystkich bankach mogą być przypisane do dowolnego kanału/autobusu/głównego/macierzy i wielu innych funkcji i parametrów.

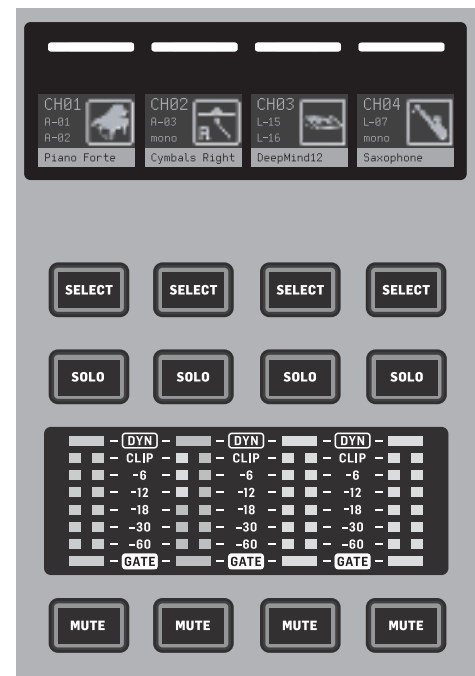
Sends on Faders (SOF) jest dostępny do szybkiego regulowania poziomów wysyłania kanału do konkretnego autobusu.

- Naciśnij przycisk SOF FLIP, aby aktywować Sends on Faders. Przyciski MUTE na wszystkich wysyłkach (paski faderów kanału wejściowego) są domyślnie aktywne, aby chronić autobusy w trybie podgrupy. Musisz odcisnąć kanały, aby wysłać je do wybranego autobusu.

- Upewnij się, że przycisk BUS MASTERS jest podświetlony w sekcji faderów autobusu, a następnie naciśnij jeden z przycisków SELECT, aby zidentyfikować autobus, do którego będą wysyłane sygnały kanałów.
- Podnieś fadery kanałów wejściowych dla każdego z kanałów, które powinny być wysłane do tego autobusu, nawigując przez różne banki wejściowe, jeśli to konieczne.
- Sends on Faders działa również w drugą stronę, gdy kanał jest wybrany, podczas gdy SoF jest aktywny. Fadery autobusu kontrolują poziom wysyłania wybranego kanału do odpowiedniego autobusu.
- Gdy 'ALTERNATIVE SOF MODE' jest wybrany w sekcji setup/surface, Sends on Fader zostanie włączony przez przytrzymanie przycisku SELECT kanału lub autobusu.

Wyłącz przycisk SOF FLIP, gdy chcesz wrócić do normalnego mikśowania.

Scribble strips, metry, Select



Każdy pasek fadera ma mały ekran wyświetlacza zwany scribble strip. Będzie on wskazywał informacje o bieżącym numerze kanału/autobusu, nazwie i ikonie, aby szybko zidentyfikować, który kanał jest obecnie kontrolowany przez fader i powiązane przyciski.

Kolorowy pasek nad scribble strip pozwala na szybką wizualną identyfikację grup powiązanych kanałów. Szczegóły scribble strip i opcje koloru paska można edytować na ekranie HOME wybranego kanału, na karcie ICON/COLOR. SOURCE sygnału kanału może być również wskazane na scribble strip, gdy jest włączone (SETUP>SURFACE>SHOW SOURCE ON SCRIBBLE).

Naciśnięcie przycisku SELECT kieruje skupienie kontroli Głównego Wyświetlacza i sekcji Channel Strip do tego kanału lub autobusu. Tylko jeden przycisk SELECT może być aktywny w danym momencie. Ponowne naciśnięcie przycisk SOLO izoluje ten kanał do monitorowania, wraz z innymi kanałami lub magistralami, które są solo. Przycisk MUTE wycisza kanał aktualnie przypisany do tego paska.

Sterowe mierniki poziomu dostarczają informacje o poziomie wejściowym, od -60 dB do Clip. DYNAMICS LED zapali się, gdy przekroczony zostanie próg procesora dynamicznego, uruchamiając kompresor/ekspander. Podobnie, GATE LED zapali się, gdy sygnał wejściowy spadnie poniżej progu bramki szumów.

Główny wyświetlacz

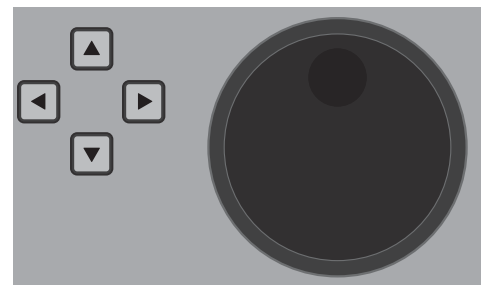


Większość kontrolki WING można edytować za pomocą 10-calowego ekranu dotykowego Głównego Wyświetlacza. Siedem przycisków po lewej stronie wyświetlacza i przyciski VIEW znajdujące się w każdej głównej sekcji górnego panelu umożliwiają dostęp do różnych ekranów ustawień. Przegląd każdego ekranu jest przedstawiony w rozdziale 6.

Sześć pokręteł pod wyświetlaczem umożliwia regulację parametrów elementów pokazanych na dole bieżącego ekranu. Są to czułe na dotyk pokrętła, które podświetla elementy na ekranie, jak tylko zostanie dotknięte powiązane pokrętło. Dodatkowo siódme pokrętło po prawej stronie wyświetlacza może być używane do sterowania zależnego od kontekstu, poprzez najpierw dotknięcie elementu na Głównym Wyświetlaczu, co pozwala na dokładniejsze regulacje w porównaniu do przesuwania wirtualnych pokręteł lub suwaków. Wielofunkcyjny przycisk pod siódmym pokrętełłem działa podobnie w zależności od bieżącego ekranu. Na przykład, może być używany jako tap tempo podczas edycji efektów opóźnienia.

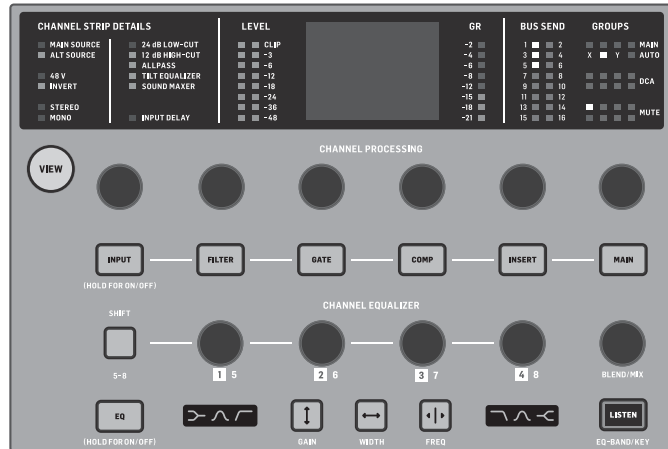
Duży miernik stereo będzie wyświetlał albo poziomy głównej magistrali, albo solo. Przycisk CLR SOLO zwolni wszystkie kanały i magistrale, które są aktywne w magistrali solo.

Strzałki nawigacyjne i koło wartości/scrub wykonują funkcje związane z kontrolą DAW, a także rejestratorami i odtwarzaczami USB i SD. Koło może również precyzyjnie dostosować wartości parametrów przypisanych w warstwie Użytkownika Kontrolerów Niestandardowych, podczas gdy naciśnięte są odpowiednie przyciski. Kiedy 'USE CRSR/WHEEL FOR PARAMETERS' jest wybrane w SETUP/GENERAL, parametry na ekranie mogą być wybrane za pomocą przycisków kursora, podczas gdy ich wartości mogą być precyzyjnie dostosowane za pomocą koła.



WING i WING-BK Przegląd

Sekcja Paska Kanału



Pasek kanału zapewnia szybki dostęp do podstawowych parametrów aktualnie wybranego kanału. Ekran wyświetlacza dostarcza dedykowane szczegóły edycji dla regulowanego parametru. Wskaźniki LED, które wyświetlają konfigurację wejścia, przypisania do magistrali i grup, oraz pomiar poziomu są zawsze widoczne dla wygody.

Każdy z siedmiu bloków edycji kanału (w tym EQ) może być pokazany na ekranie wyświetlacza edycji, poprzez naciśnięcie powiązanego przycisku lub dotknięcie bezpośrednio czujnika pojemnościowego pokrętki enkodera. Przytrzymaj przycisk, aby włączyć lub wyłączyć funkcję.

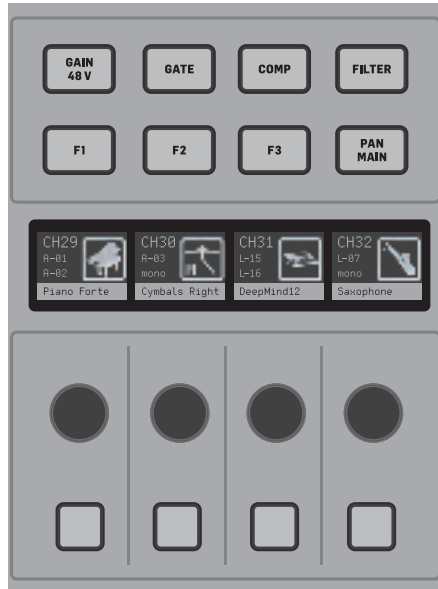
Naciśnięcie przycisku VIEW otworzy główny ekran wybranego kanału na Głównym Wyświetlaczu.

Gdy blok funkcji jest aktywny, ponowne naciśnięcie przycisku przewinie przez parametry funkcji. Małe kropki w prawym dolnym rogu wyświetlacza wskazują, ile parametrów można przewinąć. Powiązane pokrętło może być używane do regulacji.

Wiele parametrów można przewinąć, naciskając wielokrotnie przycisk bloku.

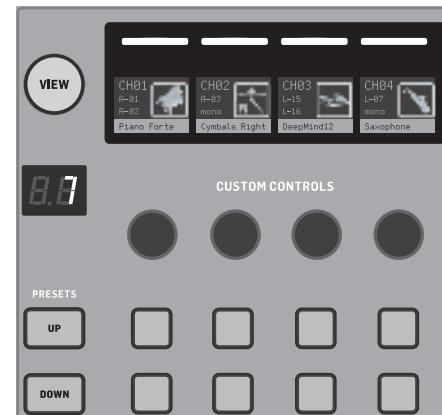
Dodatkowa sekcja EQ ma dedykowane sterowanie do regulacji do sześciu pasm EQ dla kanałów wejściowych i ośmiu pasm dla magistrali. Zaangażuj blok EQ, naciskając i przytrzymując przycisk EQ, a następnie dotknij jednego z 4 pokręteł enkodera EQ, aby wybrać pasmo do regulacji. Naciśnij przycisk SHIFT raz, aby uzyskać dostęp do pasm półki niskiej i wysokiej lub dodatkowych pasm, jeśli edytujesz EQ magistrali. Przyciski GAIN, WIDTH i FREQ wybierają, który element bieżącego pasma będzie regulowany pokrętką. Naciśnij przycisk LISTEN w prawym dolnym rogu, aby monitorować pasmo EQ w izolacji. Pokrętło BLEND/MIX działa jako regulacja mokrej/suchej dla bloku EQ. Gdy jest powyżej 100%, to pokrętło może być używane do intensyfikacji bieżącego ustawienia EQ, ponieważ modyfikuje wzmocnienie każdego pasma zgodnie z procentem ustawionym przez użytkownika.

Sekcja 4-kanałowa



Sekcja edycji nad prawym bankiem suwaków oferuje specjalny zestaw dedykowanych elementów sterujących. Mogą to być parametry takie jak wzmocnienie, pan, filtry lub wysyłki do magistrali dla wybranego banku czterech kanałów. Naciśnięcie jednego z ośmiu przycisków umożliwia czterem pokrętkom i czterem przyciskom sterowanie właściwościami kanału bez wybierania kanału do edycji. Sprawia to, że sekcja czterech kanałów jest niezależna od głównej powierzchni sterującej i pozwala drugiemu użytkownikowi pracować na konsoli w tym samym czasie. Kontrolki F1-F3 mogą również być przypisane do dowolnej funkcji kontrolera niestandardowego, gdy jest włączona w SETUP/SURFACE.

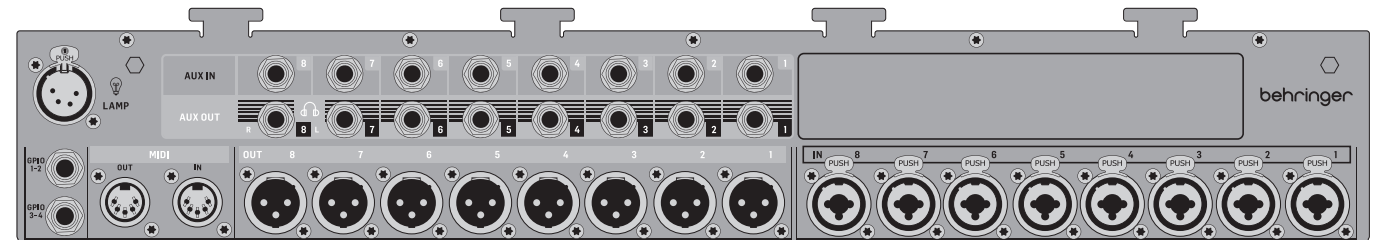
4. Kontrolery niestandardowe



Sekcja Kontrolerów Niestandardowych pozwala przypisać do czterech pokręteł obrotowych i ośmiu przycisków konkretne elementy, które powinny być zawsze dostępne, niezależnie od skupienia ekranu głównego wyświetlacza. Presety mogą być również konfigurowane do różnych zestawów, miejsc, operatorów itp. Naciśnij przycisk VIEW, aby przypisać funkcje do sterowników, zoptymalizować paski pisania lub zresetować sterowniki.

5. Tylny panel

Analogowe I/O, MIDI i GPIO

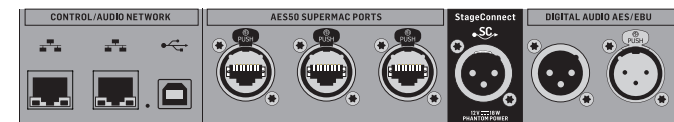


Tylny panel analogowych połączeń obejmuje 8 przedwzmacniaczy mikrofonowych Midas PRO, 8 wyjść XLR, 8 zbalansowanych wejść aux ¼" TRS i 8 zbalansowanych wyjść aux ¼" TRS.

Gniazdo lampy akceptuje standardowe światło 12 V.

5-pinowe gniazda MIDI IN i OUT umożliwiają zewnętrzną kontrolę MIDI, a para gniazd ¼" TRS dla do czterech GPIO umożliwia podstawowe polecenia wejścia i wyjścia.

ETHERNET/AES50/Control/StageConnect

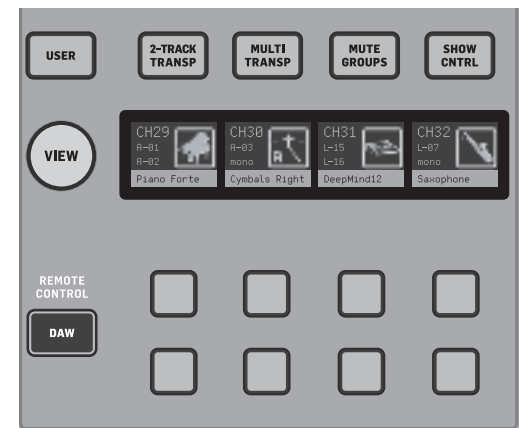


Para portów Ethernet pozwala na ustawienie sieci za pośrednictwem routera do sterowania przewodowego lub bezprzewodowego za pomocą jednej z aplikacji sterujących na komputerze lub urządzeniu mobilnym.

Konsola może być również podłączona do komputera za pomocą złącza USB typu B do następujących zastosowań:

- Interfejs audio 48 wejść/48 wyjść. Odpowiadający sterownik ASIO można pobrać z behringer.com.
- Kontroler MIDI DAW

Dolna część sekcji Kontrolerów Niestandardowych umożliwia szybki dostęp do różnych kategorii. Naciśnij przycisk VIEW, aby skonfigurować każdą z nich. Oferuje kombinację przycisków przypisywanych przez użytkownika i przycisków wstępnie skonfigurowanych do sterowania rejestratorem USB, rejestratorem WING-LIVE (karta SD), grupami wyciszenia i sterowaniem pokazu.



- Aktualizacje firmware
- Wymiana danych

3 porty AES50 każdy dostarcza do 48 kanałów wejściowych i wyjściowych do i z cyfrowych skrzynek scenicznych, zapewniając wysoką liczbę kanałów i umożliwiając łątanie do i z wielu lokalizacji. WING jest w pełni kompatybilny ze wszystkimi mikserami i skrzynkami scenicznymi serii X32.

Wszystkie połączenia AES50 między WING a skrzynkami scenicznymi powinny mieć:

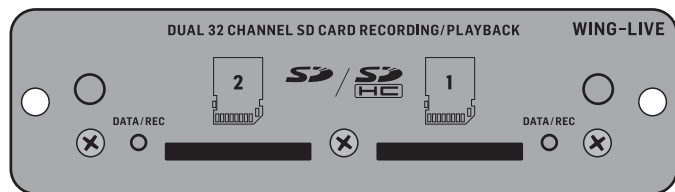
- Okablowanie CAT-5e ekranowane
- Końcówki kabli zakończone Ethercon
- Maksymalna długość kabla 80 metrów

WING i WING-BK Przegląd

StageConnect przesyła do 32 cyfrowych kanałów wejściowych lub wyjściowych audio za pomocą standardowego zbalansowanego kabla XLR (zalecany kabel DMX o impedancji 110 Ω). Interfejs obsługuje różne konfiguracje magistrali kanałów wejściowych i wyjściowych i używa cyfrowego, nieskompresowanego audio PCM o częstotliwości 44,1/48 kHz i rozdzielczości 24-bitowej. StageConnect został opracowany do elastycznych połączeń na scenie lub do bocznego stojaka, obsługując szeroki zakres zastosowań przy opóźnieniu poniżej milisekundy.

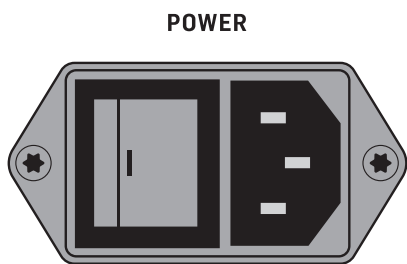
Stereo AES3 (AES/EBU) wejścia i wyjścia mogą być wykonane za pomocą kabli XLR.

Slot rozszerzeń



Konsola WING jest dostarczana z zainstalowaną kartą WING-LIVE, która pozwala na nagrywanie do 64 kanałów audio 48 kHz / 32-bitowego na parę kart SD lub SDHC. Karty z innymi protokołami, takimi jak Dante, MADI i SoundGrid, mogą być instalowane w tym slotcie.

Zasilanie



Podłącz dołączony kabel IEC.

6. Główne ekrany

Większość zaawansowanej edycji i kontroli odbywa się na głównym wyświetlaczu. Ekrany można nawigować za pomocą siedmiu przycisków po lewej stronie ekranu lub za pomocą przycisków VIEW w każdej sekcji górnego panelu.

Sześć ekranów jest dostępnych za pomocą przycisków obok głównego wyświetlacza:

- HOME
- EFFECTS
- METERS
- ROUTING
- SETUP
- LIBRARY

Zauważ, że przycisk UTILITY nie ma konkretnego ekranu z nim związanego.

Na górze ekranu wyświetlany jest pasek stanu, który dostarcza szybkiego odniesienia do nazwy kanału, zegara i alertów. Umożliwia to stały dostęp do kontroli karty SD, menu ustawień, funkcji biblioteki i innych narzędzi.

HOME

HOME



Ekran domyślnie pokazuje przegląd wybranego kanału. Ten ekran pozwala na regulację podstawowych parametrów, takich jak pan i poziom, ale przede wszystkim stanowi punkt wyjścia do dostępu do ważnych bloków przetwarzania, takich jak EQ i dynamika.



Sekwencję przetwarzania bloków gate, dynamiki, EQ i sekcji insert, a także punkt odbioru dla sygnału wysyłanego do 16 magistral, można dostosować, klikając ikonę klucza w lewym dolnym rogu ekranu HOME i przeciągając bloki.

INPUT

Ekran INPUT pojawia się jako drugi w lewej kolumnie. Tutaj wybierany jest główny i alternatywne SOURCE, które jest przypisane do bieżącego kanału. Sygnały mogą być konfigurowane jako mono, stereo lub mid side za pomocą odpowiednich przycisków M, ST i M/S.



Ekran FILTER jest również częścią tej sekcji, umożliwiając niskie cięcia, wysokie cięcia i zaawansowane opcje filtrowania, takie jak filtr nachylenia i filtr all-pass do wyrównania fazy.

W końcu, DELAY (POST) kontroluje opóźnienie stosowane do sygnału wyjściowego kanału. To opóźnienie jest konieczne dla sygnałów napędzających głośniki dalej od głównego PA, na przykład.

GATE

Ekran GATE pojawia się jako trzeci w lewej kolumnie. Blok domyślnie jest prostą bramką szumów z powszechnymi parametrami, takimi jak próg i stosunek, chociaż inne procesory mogą być załadowane w menu Gate Model. Nazwa tego bloku zmieni się, aby odzwierciedlić wybrany model.

EQ

blok domyślnie jest 6-pasmowym pełnopasmowym korektorem dla kanałów wejściowych i 8-pasmowym pełnopasmowym korektorem dla magistral. Z menu EQ Model można wybrać różne modele cyfrowe i emulacje analogowych korektorów.

DYNAMICS

blok oferuje duży wybór cyfrowych i emulacji analogowych kompresorów, ekspanderów i limiterów.

PRE FADER INSERT

Tutaj wewnętrzne lub zewnętrzne efekty z jednego z 16 slotów FX mogą być wstawione do kanału. Może być umieszczony przed lub po blokach Gate, EQ i/lub Dynamics.

POST FADER INSERT

Drugi insert jest stały post-fader i post-processing. Może być używany do dodawania przetwarzania FX, lub do kontroli poziomu kanału przez jedną z 2 grup auto mixing, które stosują automatyczne dzielenie wzmocnienia między przypisane kanały.

MAIN

Ekran pozwala na regulację poziomu wysyłki do każdej z czterech głównych magistral, wraz z szerokością stereo, panem i poziomem fadera kanału.

BUS SENDS

Ostatni ekran w lewej kolumnie pozwala na regulację poziomów wysyłki do wszystkich 16 magistral. Punkt odbioru dla każdej wysyłki można ustawić za pomocą menu rozwijanego w lewym górnym rogu, lub klikając ikonę klucza na ekranie HOME i przesuwając Tap. Trzybandowy korektor jest dostępny dla sygnału wysyłanego z punktu odbioru do 16 magistral.



Ekrany HOME mają podobny wygląd, gdy wybrany jest kanał magistrali, główny lub macierzy, z wyjątkiem braku bloku GATE i możliwości regulacji tylko trim. Na ekranie INPUT, wysyłka magistrali może być ustawiona na pre fader (zgodnie z ustawieniem punktu odbioru) lub post-fader, jeśli będą używane do monitoringu lub wysyłki efektów, lub do podgrupy, jeśli kanały będą kierowane do magistrali do wspólnego przetwarzania, przed głównym miksowaniem.

EFFECTS



Ekran EFFECTS kontroluje wszystkie aspekty procesorów efektów.

Użytkownicy mogą wybierać spośród dużej kolekcji wirtualnych emulacji procesorów analogowych, konfigurować routing, dostosowywać parametry i monitorować poziomy.

Osiem slotów PREMIUM FX może pomieścić każde urządzenie (kategorie FX1-8, STD i CH). Sloty STANDARD FX mogą pomieścić kategorie efektów STD i CH. Zauważ, że kategoria CH zawiera czterokanałowe urządzenia, które integrują trzy urządzenia efektowe w jednym slotcie, oraz urządzenie masteringowe, które integruje cztery.

Na ekranie EFFECTS można załadować do 16 urządzeń. Te urządzenia mogą być następnie załadowane jako punkty wstawienia. Emulacje analogowe i cyfrowe efekty dostępne w sekcjach GATE, COMP i INS każdego paska kanału są ładowane bezpośrednio na każdy kanał, a nie na 16 slotów ekranu EFFECTS.

Efekty zazwyczaj są stosowane do kanałów na jeden z dwóch sposobów: przez wysyłki magistrali lub przez punkty wstawienia. Efekty oparte na czasie, takie jak reverb i delay, zazwyczaj są ustawiane za pomocą wysyłek magistrali, natomiast przetwarzanie dynamiczne zazwyczaj jest ustawiane za pomocą punktów wstawienia.

WING i WING-BK Przegląd

Efekty na wysyłkach magistrali

Aby ustawić efekt za pomocą wysyłki magistrali, wybierz kanał, do którego ma być dodany efekt. W sekcji BUS SEND ekranu HOME aktywuj żądaną wysyłkę, odciszając żądany kanał i dostosowując odpowiedni suwak na głównym wyświetlaczu.

Punkt wstawienia na kanale obsługującym magistralę służy do załadowania żadanego efektu. Upewnij się, że ten kanał jest skierowany do głównej magistrali. Zmieniając ilość sygnału wysyłanego do magistrali, można uzyskać żądaną ilość „mokrego” sygnału efektu dla każdego kanału wejściowego.

Efekty jako punkty wstawienia

Aby ustawić efekt za pomocą punktu wstawienia, dotknij jednego z bloków INS w lewej kolumnie żadanego kanału wejściowego i przypisz procesor efektów, który został wcześniej załadowany na jeden z 16 slotów na ekranie EFFECTS.

Gdy na ekranie HOME kanału wejściowego, kliknięcie na ikonę klucza pozwoli na zmianę pozycji pierwszego punktu wstawienia, a także sekcji GATE, COMP i EQ, poprzez przeciąganie żółtych bloków.

METERS



Ekran METERS wyświetla mierniki poziomu i status wyciszenia dla wszystkich ścieżek sygnałowych na konsoli. Mierniki poziomu są odpowiednio pogrupowane: 40 kanałów wejściowych, 8 kanałów aux, 16 (pomocniczych) magistral, 16 DCAs, 4 główne magistrale i 8 magistral macierzy. Ten ekran oferuje również szybki skrót do powiększenia dowolnej z powyższych grup kanałów do kontroli lub edycji, wystarczy go dotknąć.

ROUTING



WING pozwala na elastyczne opcje routingu: każde SOURCE może być skierowane do każdego kanału lub fizycznego wyjścia. Patchowanie źródeł i wyjść jest konfigurowane na ekranie ROUTING.

Te same edycje można alternatywnie wykonać w sekcji INPUT każdego kanału na ekranie HOME.

Kanały

Trzy przyciski w prawym górnym rogu ekranu wybierają kanały, fizyczne wejścia lub wyjścia do edycji. Pierwszy przycisk kontroluje konfigurację kanału.



Menu „CHANNEL INPUT” kontroluje, czy główne wejście kanału, czy wejście alternatywne będzie konfigurowane.



To podąża za koncepcją konsoli inline, gdzie jeden kanał może mieć dwa wejścia na stałe załatanie i przełączane zgodnie z potrzebami użytkownika.



Lewa połowa ekranu wyświetli 40 kanałów wejściowych i 8 magistral aux. Prawa połowa ekranu wyświetli dostępne SOURCES, które mogą być skierowane do kanałów po lewej stronie.

Po kliknięciu na żądany kanał, SOURCE, które napędza ten kanał, może być wybrane na prawej połowie ekranu. Klikając na rozwijane menu „SOURCE GROUP”, możesz wybrać między następującymi fizycznymi SOURCESmi na tylnym panelu konsoli lub magistralach:

LOCAL IN: 24 fizyczne wejścia mikrofonowe lub liniowe.

- AES/EBU IN: dwa cyfrowe wejścia AES/EBU.
- AES50A/AES50B/AES50C: trzy porty AES50.
- USB AUDIO: konsola może być używana jako interfejs USB z 48 kanałami wejściowymi i wyjściowymi.
- EXP CARD: do 64 wejść w zależności od zainstalowanych kart rozszerzeń.

- MODULE: dostępne są do 64 wejścia za pośrednictwem kart DANTE i SoundGrid.
- BUS: każda z 16 magistral (stereo).
- MAIN: każda z 4 głównych magistral (stereo).
- MATRIX: każda z 8 magistral macierzy (stereo).
- OSCILLATOR: dwa białe szumy, różowy szum, lub oscylatory fali sinusoidalnej.
- STAGE CONNECT: 32 cyfrowe kanały audio o częstotliwości 48kHz i 24 bitach za pośrednictwem złącza XLR.
- USB PLAYER: 4 kanały z odtwarzacza USB (port typu A) na przednim panelu. Pliki muszą być nieskompresowanym audio .wav.
- USER SIGNAL: sygnały, które mogą być pochodne z różnych punktów w przepływie sygnału kanałów wejściowych, magistral, głównych magistral lub magistral macierzy, lub przepatchowane SOURCES przez dowolną z 24 łatek użytkownika.

Gdy patchujesz wiele przyległych kanałów, kliknięcie na przycisk „+1 AUTO” automatycznie wybiera następny kanał konsoli dla szybszego przypisania wejścia.



Aby wyczyścić wejście kanału, kliknij „NONE”.



Konfigurację mono, stereo lub mid-side każdego kanału można skonfigurować za pomocą przycisków M, ST i M/S.



Sources

Gdy klikniesz na przycisk Sources, pojawią się specyficzne opcje dostosowania dla źródeł. Wszystkie grupy źródeł są dostępne za pośrednictwem rozwijanego menu na górze ekranu.

Możliwe jest przemianowanie SOURCES, skonfigurowanie go jako SOURCES mono, stereo lub mid-side, aktywowanie zasilania fantomowego (przytrzymując przycisk 48V), odwrócenie polaryzacji, dodanie ikony, zmiana koloru SOURCES i dodanie tagów grupy wyciszenia, tak aby SOURCE było wyciszone, gdy aktywna jest odpowiadająca mu grupa wyciszenia.

Jeśli sygnały nie sąsiadują ze sobą (na przykład, LOCAL IN 1 i 3) lub należą do różnych grup źródeł (na przykład, Local IN 1 i AUX 1), mogą być grupowane za pomocą USER PATCHES. USER PATCHES znajdują się w grupie źródeł USER SIGNAL i są oznaczone jako USR 25 do 48. Po kliknięciu na patch użytkownika, sygnał wprowadzany do niego jest przypisywany na prawej stronie ekranu. Patche użytkownika mogą być konfigurowane jako mono, stereo lub mid-side i używane jako SOURCES dla kanałów na konsoli.

Wyjścia

Po kliknięciu na przycisk Wyjścia pojawiają się opcje routingu dla wyjść. Dowolne SOURCE może być skierowane do dowolnego wyjścia.



Lewa strona ekranu pokaże dostępne cyfrowe i analogowe wyjścia. Wszystkie grupy wyjść są dostępne za pomocą rozwijanego menu na górze ekranu.

Sygnał, który będzie kierowany do wybranego wyjścia, można wybrać na prawej stronie ekranu. Wszystkie grupy źródeł są dostępne za pomocą rozwijanego menu na górze ekranu.

Grupy wyjść WLIVE REC i RECORDER kontrolują routing do nagrywania na dwóch kartach SD lub na pendrive USB podłączonym do panelu przedniego. Na kartach SD można nagrywać do 64 kanałów (32 na każdą kartę) lub 4 kanały na pendrive USB. Na komputerze podłączonym za pomocą USB do tylnego panelu można nagrywać do 48 kanałów.

SETUP



Ogólne

Lewa strona ekranu pokazuje nazwę konsoli, którą można edytować, jej numer seryjny, wersję firmware i zainstalowaną kartę rozszerzeń.

USB MSD ACCESS kontroluje zawartość, która pojawi się po podłączeniu do komputera za pomocą USB. Wybierz WING OS, aby załadować aktualizacje oprogramowania na konsoli. Wybierz WING DATA, aby zarządzać zapisanymi danymi pokazu konsoli (pokazy, wycinki, migawki, presety, klipy). Aby odłączyć konsolę od komputera lub wrócić do odtwarzania audio za pomocą USB z komputera, wysuń konsolę, jak to zwykle robisz z normalnym pendrive'em USB. Czas i datę można ustawić w menu CLOCK.

INIT CONSOLE służy do resetowania kanałów konsoli, aux, magistral, głównych magistral, magistral macierzy, źródeł, wyjść, DCAs, grup wyciszenia i ustawień efektów. Wszystkie elementy można wybrać, klikając na ALL. Określone elementy można wybrać, klikając na nie. Aby wyczyścić wybór, kliknij NONE. Ustawienia wybranych elementów zostaną zresetowane po kliknięciu INIT.

Alternatywnie, konsolę można zresetować, naciskając i przytrzymując przycisk CLR SOLO na głównym wyświetlaczu podczas włączania konsoli.

WING i WING-BK Przegląd

Audio

Sekcja AUDIO CLOCK kontroluje częstotliwość próbkowania konsoli (CLOCK RATE) i ustawienia SOURCES word clock (SYNC SOURCE).

Klikając na siatkę kanałów i magistrali aux poniżej INPUT SELECT, można łatwo przełączać między głównym a alternatywnym wejściem dla wszystkich 40 kanałów i 8 magistrali aux.

PREFERENCES zawiera wiele opcji wyciszenia i solo.

Różne solos mogą być ustawione jako pre (PFL) lub post fader (AFL).

USB AUDIO wybiera liczbę kanałów dostępnych za pośrednictwem połączenia USB typu B na tylnym panelu od 2 do 48 kanałów.

AUTOMIX automatycznie reguluje poziom wielu źródeł, tak aby poziom wyjściowy pozostawał jednolity. Jest to przydatne w sytuacjach, gdy różni mówcy będą mówić na scenie w tym samym czasie, na przykład. Do 16 kanałów może korzystać z automix (w slocie post-insert) w dwóch grupach (A/B).

Surface

Ten ekran zawiera wiele opcji dotyczących świateł powierzchni konsoli, pomiarów i bazgrołów.

Remote

Wiele ustawień konsoli można kontrolować za pomocą MIDI, zarówno za pośrednictwem DIN-5, jak i połączenia USB. Sekcja MIDI REMOTE CONTROL określa, który parametr będzie kontrolowany za pośrednictwem którego połączenia.

Sekcja HA REMOTE kontroluje zdalne sterowanie konsolą za pośrednictwem portów AES50 A, B i C.

Tryb IP i adres można ustawić w sekcji NETWORK.

DAW

Konsola WING może być używana jako kontroler DAW. Odpowiednie ustawienia są dostępne na ekranie DAW. Presety dla różnych DAW mogą być automatycznie ładowane za pomocą rozwijanego menu.

Aby konsola mogła pełnić funkcję kontrolera DAW, należy nacisnąć przycisk REMOTE CONTROL po lewej stronie niestandardowych kontrolerek.

LIBRARY



Ekran LIBRARY to menedżer plików dla różnych typów mediów, w tym plików audio .wav, migawek, fragmentów oraz presetów efektów i kanałów zapisanych w pamięci wewnętrznej konsoli lub na pendrive'ie podłączonym do panelu przedniego.

SNAP

Zakładka SNAP służy do zarządzania migawkami, które zapisują ustawienia kanałów, aux, magistral, głównych magistral, magistral macierzy, źródeł, wyjść, DCAs, grup wyciszenia i efektów konsoli.

Zawartość, która może być zapisana, obejmuje personalizację kanału, tagi, łatanie, filtry, opóźnienie czasowe, ustawienia paska kanału, EQ, panoramowanie, wysyłki, suwak, wyciszenie i kolejność przetwarzania w kanale.

Przycisk SAVE zapisuje wszystkie ustawienia konsoli. SAVE+SCOPE pozwala użytkownikowi wybrać konkretną zawartość do zapisania dla konkretnych kanałów. Przyciski NONE i ALL umożliwiają szybszy wybór żądanej zawartości.

Migawka zostanie zapisana albo w pamięci wewnętrznej konsoli, albo na pendrive'ie podłączonym do panelu przedniego, w zależności od wybranej lokalizacji w lewym górnym rogu ekranu.



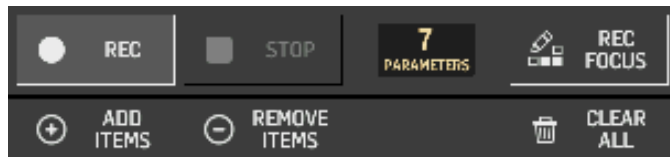
Po dokonaniu zmian w ustawieniach konsoli, te zmiany mogą być zapisane do istniejącej już migawki, klikając na żądaną migawkę, a następnie klikając na UPDATE. Jeśli tylko określone kanały lub zawartości powinny być zaktualizowane, kliknij na PARTIAL UPDATE i wybierz żądane ustawienia.

Aby załadować migawkę z określonym zakresem lub bez niego, kliknij na LOAD. Migawka zawsze przechowuje wszystkie parametry, ale przypomina tylko te określone, gdy używane jest SAVE+SCOPE. Aby edytować SCOPE istniejącej migawki, kliknij na EDIT SCOPE. Określone ustawienia mogą być również załadowane z pełnej migawki za pomocą przycisku PARTIAL LOAD.

SNIP

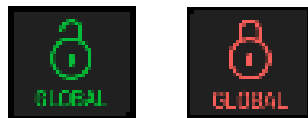
Fragmenty mogą być używane do przywoływania bardziej precyzyjnych regulacji ustawień, takich jak konkretne zmiany procesora w pasku kanału. Aby wybrać, które ustawienia będą przechowywane w fragmencie, kliknij przycisk REC i ręcznie dostosuj żądane ustawienia. Na ekranie będzie wyświetlana liczba zmodyfikowanych parametrów. Upewnij się, że kliknąłeś na STOP po dokonaniu wszystkich zmian.

Możliwe jest dodanie lub usunięcie parametrów z fragmentu za pomocą przycisków ADD ITEMS i REMOVE ITEMS.



GLOBAL

Każdy kanał, magistrala, SOURCE, wyjście, DCA, grupa wyciszenia lub efekt i jego powiązane treści mogą być chronione przed nadpisaniem podczas ładowania migawek lub fragmentów. Aby to zrobić, kliknij na przycisk GLOBAL w prawym górnym rogu ekranu i określ, co ma być chronione. Kiedy ustawienie jest chronione, ikona blokady zmieni się na czerwoną.



CLIP

Konsola WING może odtwarzać pliki .wav wcześniej skopiowane z komputera do pamięci wewnętrznej za pośrednictwem połączenia USB WING DATA, pendrive'a podłączonego do panelu przedniego lub nagrania .wav wykonane przez konsolę i zapisane na pendrive'ie lub na dwóch kartach SD w panelu tylnym.

Klipy można wybrać na lewym panelu i odtwarzać za pomocą prawego panelu.

FX

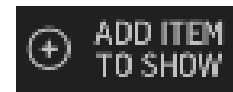
Efekty załadowane na 16 slotach ekranu EFFECTS pojawią się na ekranie FX. Ustawienia 16 slotów można przechowywać i przywoływać.

CHAN

Pojedyncze kanały również mogą być przechowywane i przywoływane. Wszystkie ustawienia kanału będą zapisane przy użyciu tej funkcji. Po załadowaniu zostaną załadowane tylko wybrane konfiguracje.

SHOW

Migawki, fragmenty, klipy, ustawienia FX i ustawienia kanałów mogą być pogrupowane i zapisane jako Shows. Aby to zrobić, przejdź do zakładki SHOW i kliknij na CREATE. Przejdź do żadanego elementu w pamięci wewnętrznej lub na pendrive'ie, upewnij się, że zakładka SHOW jest otwarta, a następnie kliknij na przycisk ADD ITEM TO SHOW.



Kliknij na przycisk SAVE w zakładce SHOW.

Elementy w Show mogą być ułożone w określonej kolejności.

Kolejność elementów będzie pokazana, gdy wybrana jest ikona filmu.



Elementy można nawigować za pomocą przycisku SHOW CNTRL na środkowej sekcji konsoli. PREV i NEXT wybierają elementy. GO uruchamia każdy element. GO+PREV i GO+NEXT automatycznie wybierają i uruchamiają elementy.

UTILITY



Ten przycisk nie ma swojego własnego ekranu, ale raczej działa w połączeniu z innymi ekranami. Funkcja jest względna do kontekstu, więc naciśnięcie przycisku UTILITY może spowodować pojawienie się dodatkowych opcji lub ustawień do konfiguracji, w zależności od tego, który ekran jest aktualnie aktywny.

7. Samodzielne rejestratory/ odtwarzacze

Do rejestratorów USB i SD oraz ich odpowiadających odtwarzaczy można uzyskać dostęp za pomocą ikon na górze głównego wyświetlacza.



Rejestrator USB



Na pendrive podłączonym do panelu przedniego można nagrać do 4 kanałów. Sygnały, które zasilają te cztery kanały, są przypisywane za pośrednictwem grupy wyjść RECORDER znajdującej się w sekcji OUTPUTS ekranu ROUTING.

WING i WING-BK Przegląd

Rejestrator SD WING-LIVE



Na dwóch kartach SD w karcie rozszerzeń WING-LIVE można nagrać do 64 kanałów. Na każdej karcie zostanie nagranych 32 kanały. Sygnały zasilające każdy kanał są przypisywane za pośrednictwem grupy wyjść WLIVE REC na ekranie ROUTING.

8. Aktualizacje firmware

Firmware konsoli WING można łatwo zaktualizować za pomocą USB. Pobierz plik firmware ze strony produktu na Behringer.com i postępuj zgodnie z tymi krokami:

- Otwórz stronę SETUP/GENERAL i włącz OS ACCESS.
- Podłącz kabel USB do portu na tylnym panelu i do komputera.
- Na komputerze pojawi się wirtualny dysk, podobnie jak podczas podłączania pendrive’a lub zewnętrznego dysku twardego. Kliknij dwukrotnie na dysk, aby go otworzyć.
- Przeciągnij nowy plik firmware na dysk. Zauważ, że WING zawsze będzie uruchamiać się przy użyciu najnowszego firmware na tym dysku, ale zaleca się usuwanie starszych plików firmware lub przenoszenie ich do podfolderu. Jeśli konsola nie uruchamia się normalnie, nadal można zaktualizować firmware, korzystając z tej procedury:

Z wyłączoną konsolą podłącz kabel USB do portu na tylnym panelu i do komputera.

- Przytrzymaj przycisk poniżej głównego miernika po prawej stronie głównego wyświetlacza, a następnie włącz konsolę.
- Na komputerze pojawiają się dyski OS i DATA, podobnie jak podczas podłączania pendrive’a lub zewnętrznego dysku twardego. Kliknij dwukrotnie na dysk, aby go otworzyć.
- Przeciągnij nowy plik firmware na dysk OS.

Zauważ, że WING zawsze będzie uruchamiać się przy użyciu najnowszego firmware na tym dysku.

- Po przesłaniu pliku, odłącz wirtualny dysk. Konsola powinna automatycznie uruchomić się ponownie z zainstalowanym nowym firmware. Jeśli tego nie zrobi, ręcznie zrestartuj konsolę.

9. Skróty

CEL	WEJDŹ W TRYB	EFEKT	WYJDŹ
Dezaktywuj dotykową kontrolę głównego wyświetlacza	Przytrzymaj SETUP, ALT (nienazwany przycisk) i CLR SOLO, aż na pasku stanu głównego wyświetlacza pojawi się małe X	Żadne zdarzenia dotykowe nie będą miały żadnego efektu, podczas gdy małe X jest wyświetlane. Konsola będzie działać jak zwykle.	Opuszczenie tego trybu skalibruje interfejs dotykowy i przywróci go do stanu operacyjnego.
Przytrzymaj ALT i CLR SOLO, aż X zniknie Przytrzymaj ALT (nienazwany przycisk) i CLR SOLO przez > 1,5 s		Resetuje panel dotykowy (może pomóc tymczasowo naprawić problemy z duchowym dotykiem na jakiś czas)	
Test Ghost Click interfejsu dotykowego	Przytrzymaj METERS i HOME przez 5 s podczas włączania konsoli		
OS-Drive > montaż USB	Przytrzymaj ALT (nienazwany przycisk) podczas włączania konsoli (ekran pozostaje ciemny)	Konsola pojawia się jako dwa dyski na komputerze (WING OS dla systemu operacyjnego konsoli i WING DATA dla migawek itp.).	Odłącz dyski na komputerze
Wyłączanie i ponowne uruchamianie	Przytrzymaj EFFECT i naciśnij HOME po zainicjowaniu Shutdown z ekranu konfiguracji	Konsola zostanie bezpiecznie wyłączona i automatycznie uruchomi się ponownie	
Tryb testowy powierzchni	Przytrzymaj ALT (nienazwany przycisk) podczas włączania konsoli	Tak samo jak w trybie OS-Drive. Powierzchnia jest w trybie testowym, dopóki konsola się nie uruchomi.	
Blokada powierzchni	Przytrzymaj przycisk HOME przez ~1,5 s	Blokada powierzchni konsoli, podczas gdy audio i zdalne sterowanie nadal działają bez zakłóceń. Każda kombinacja przycisków (tylko te wokół ekranu dotykowego), która była przytrzymywana podczas zaangażowania blokady, zostanie zapisana jako “kod dostępu” do odblokowania. Będziesz musiał nacisnąć tę samą kombinację przycisków podczas wyłączania blokady.	Przytrzymaj przycisk HOME przez ~1.5 s ponownie razem z “kodem dostępu” przycisków, które były naciskane podczas blokowania, LUB zrestartuj konsolę
Zainicjuj konsolę (tylko tymczasowe przechowywanie, żadne migawki itp. nie zostaną usunięte)	Przytrzymaj CLR SOLO podczas włączania konsoli	To samo, co korzystanie z INITIALIZE (ze strony SETUP), ale zanim konsola załaduje jakikolwiek zapisany stan (na wypadek, gdyby ostatnio załadowana migawka jakoś zawiesiła konsolę, prowadząc do pętli uruchamiania)	
Zrób zrzut ekranu	Przytrzymaj CLR SOLO, a następnie naciśnij UTILITY	Zapisuje bmp aktualnego ekranu na twoim pendrive. Najpierw trzeba utworzyć folder o nazwie ‘screens’ w katalogu głównym pendrive’a.	
Obejdź automatyczne ładowanie plików startowych	Przytrzymaj LIBRARY podczas włączania konsoli	Nie ładuje plików STARTUP*.snap, STARTUP*.snip i STARTUP*.show w katalogu STARTUP podczas uruchamiania.	
Konfigurowanie opcjonalnego sprzętu, tzn. wewnętrznych modułów AoIP dla Dante lub WSG	Przytrzymaj UTILITY przez 5 s podczas włączania zasilania	Okno dialogowe konfiguracji umożliwia określenie opcji sprzętowej	

WINGそしてWING-BK 概要

1. はじめに

画期的な WINGコンソールをご購入いただき、おめでとうございます。このクイックスタートガイド (QSG) を読むことで、WING の機能の概要を把握し、behringer.com を訪れてチュートリアルビデオやガイドをご覧ください。

開始前に

新機能やバグ修正が定期的にリリースされるため、behringer.com をチェックしてファームウェアの更新を確認することをお勧めします。アップデートプロセスの詳細については、この QSG の第7章を参照してください。

私たちの開発チームは、ideas.behringer.com であなたのフィードバックを読み、新しい改善と機能であなたを驚かせることを楽しみにしています。

SOURCE とチャンネル - 新しいルーティングアプローチ

WING は、物理パラメータと一緒に信号 SOURCE に名前、アイコン、色を付ける新しい方法を導入しました。WING SOURCE は、信号処理やバスやメインバスへのルーティングのために1つまたは複数のチャンネルに供給することができます。録音セットアップや、他のコンソールとオーディオを共有する場合など、処理が不要な場合には、直接任意の物理出力にパッチすることもできます。

2. SOURCE、チャンネル、バス、出力

外部 SOURCE

コンソールへの任意のオーディオ入力 は SOURCE と呼ばれます。入力は、リアパネルの XLR または 6.35 mm (¼ インチ) TRS コネクタを介したアナログ信号、または StageConnect、USB、AES50、インストールされた拡張カードなどを介したデジタル信号である可能性があります。

WING SOURCE には以下の情報が含まれます:

- 名前、色、アイコン、タグなどの識別特性。
- ゲイン、ミュート、位相反転、ファントム電源などの物理的特性。
- モノ/ステレオ/ミッドサイド設定。コンソールのすべての48チャンネルはモノまたはステレオ信号を処理することができます。アナログおよびデジタルのステレオ信号は、コンソールの単一のチャンネルに供給することができます。詳細については、第5章 - ROUTING を参照してください。

内部 SOURCE

WING には、User Signals、User Patches、および Oscillator が搭載されており、これらは任意の外部SOURCEと同じように使用することができますが、実際にはコンソールのオーディオエンジンの他の場所から取得された信号です。

2 つのオシレーター

2 つの独立したモノテストトーンジェネレーターがあり、正弦波、ピンクノイズ、またはホワイトノイズ出力に設定することができます。これらは任意のチャンネルまたは出力にルーティングすることができます。

24 ユーザーシグナル

これらは、40 の入力チャンネル、8 の aux 入力チャンネル、16 のバス、8 のマトリックス、または 4 のメインバスのいずれかから派生

したシグナルです。それらは、それぞれのチャンネルのプリまたはポストフェーダータップポイントからタップすることができ、左または右のチャンネル、または両方の合計を搬送します。

24 ユーザーパッチ

これらもまた、任意の外部 SOURCE 信号から直接取得された信号です。ユーザーパッチを使用すると、同じ SOURCE グループに属さない生の入力信号のステレオ組み合わせを作成できます。可能な応用例は次のとおりです:

- 異なる SOURCE グループインターフェースからの 2 つの信号をステレオまたはミッドサイド構成に組み合わせる。
- 非隣接信号をステレオまたはミッドサイド構成に組み合わせる。
- ステレオまたはミッドサイド構成の各チャンネルに異なるゲインを適用する。
- ステレオまたはミッドサイド構成の1チャンネルだけにファントム電源を適用する。

48 モノ/ステレオ入力チャンネル

WING のチャンネルは、SOURCE オーディオをバスまたはメインにミキシングする前に、非常に強力で柔軟な処理を可能にします。各入力チャンネルは、メインまたは代替 SOURCE を収容できます。それらは SOURCE のカスタマイズプロパティを採用し、自動的に SOURCE のモノまたはステレオ構成を使用します。

他のコンソールとは異なり、モノチャンネルをステレオペアにリンクする必要はありません - すべてのチャンネルはモノまたはステレオ信号を処理できます。

チャンネルオーディオは、その後、ミキシングのためにバスまたはメインに送信するか、個々にタップして出力に直接ルーティングすることができます。

16 ステレオバスと 4 ステレオメインバス

16 のバスは通常、エフェクト処理のための送信、モニターミックス、およびサブミックスにグループ処理を適用するために使用されます。バスは、4 のメインバス、最初の 8 のバス、または 8 のマトリックスに供給することができます。4 のメインバスは、マトリックスまたは出力先へのみ送信できます。

8 マトリックスバス

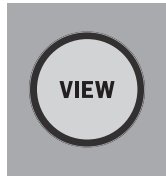
マトリックスバスは完全な処理を持ち、任意の出力先に送信することができます。それらは、サブまたはゾーンミックスが処理または時間整合性を必要とする場合によく使用されます。マトリックスバスは、aux またはメインバスによって駆動することができます。また、任意の入力チャンネルから取得できる 2 つの追加のダイレクト入力を備えています。これらは、プリまたはポストフェーダーでタップすることができます。

マトリックスバスは、フェーズ反転すなわちミックスからダイレクト入力を減算することにより、いわゆるミックスマイナスバスを作成するために使用できます。これは、モデレーターがミックスで自分の声以外のすべてを聞くべきである放送状況でよく適用されます。

Matrix バスは、フェーズ反転、つまりミックスから Direct Inputs を引き算することで、いわゆる Mix-Minus バスを作成するために使用できます。これは、モデレーターがミックスで自分の声以外のすべてを聞くべきときに、放送状況でよく適用されます。また、それらは入力チャンネルにフィードバックすることもできます。

3. ハードウェアの説明

VIEW ボタン



VIEW ボタンのいずれかを押すと、メインディスプレイが押されたボタンのセクション専用の画面に切り替わります。メインディスプレイには、トップパネルだけではアクセスできない追加のパラメータ、オプション、情報がよく表示されます。アクティブな間、各 VIEW ボタンは緑色に点灯します。

一部の VIEW ボタンは、追加の設定ページにアクセスするためのプレスアンドホールド機能をサポートしています。たとえば、フェーダーバンクの VIEW ボタンを押し続けると、チャンネルとバスをフェーダーレイヤーで並べ替える編集画面が開きます。

メインディスプレイの右側のチャンネルストリップセクションの VIEW ボタンは、そのセクション内の 6 つの処理ボタン (Input、Filter、Gate、Comp、Insert) と組み合わせて動作します。これらのボタンは、チャンネル処理画面へのショートカットとして機能します。

Monitoring/トークバック/USB



USB タイプ A コネクタを使用すると、フラッシュドライブをコンソールに直接接続してデータを保存または読み込むことができます。これにより、ショーファイルをバックアップしたり、レンタルした WING コンソールに通常のセットアップをロードしたりできます。

この USB 接続により、2 チャンネルまたは 4 チャンネルの WAV オーディオファイルの録音と再生が可能になります。ポートは、携帯電話やタブレットなどのポータブルデバイスを充電することもできます。USB ポートに接続されたフラッシュドライブは、ACCESS ライトが消えたときにいつでも切断できます。

専用のノブで、ヘッドフォンとモニターの出力レベルを制御できます。これらは、それぞれ、ROUTING 画面の「Monitor」SOURCE グループにあるバス MONITOR A と MONITOR B を制御します。両方のステレオバスは任意の物理出力にルーティングできます。

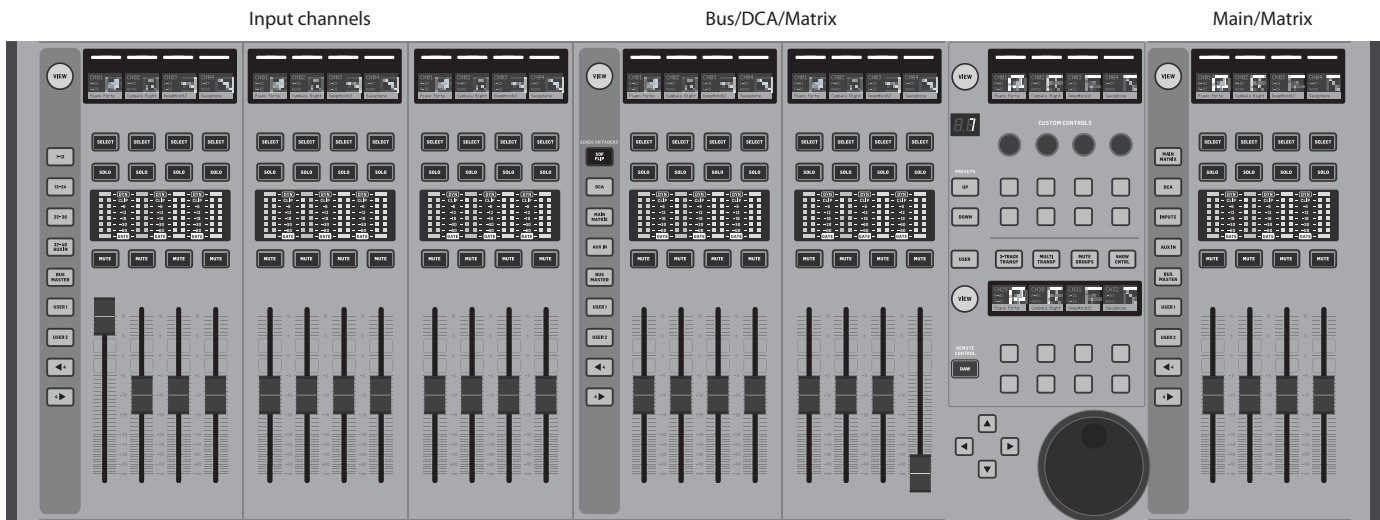
DIM ボタンを押すと、モニターの音量が一時的に減少します。MONO ボタンはモニターシグナルをモノラルに合成します。DIM ボタンを押し続けると、モニターがミュートになります。MONO ボタンを押し続けると、左右のモニターシグナルが入れ替わります。コンソールのヘッドフォンコネクタを使用するには、モニターシグナルを対応する出力にルーティングする必要があります (これらは出力ルーティングページでヘッドフォンシンボルで示されています。つまり、標準的な WING コンソールの Aux 7/8)。

トークバックマイクのレベルは、TALK LEVEL ノブで調整でき、TALK A と B ボタンはトークバック信号を異なる目的地に送信します。Channel 40 または Aux 8 のいずれかをトークバック信号の処理チャンネルとして使用できます。必要に応じて処理を適用できます。任意の入力を選択したトークバックチャンネルに割り当てることができます。

VIEW ボタンを押すと、モニター設定を制御し、Dim 減衰の量を調整し、トークバックマイクのルーティングを設定し、他のパラメータを調整できます。

WING そして WING-BK 概要

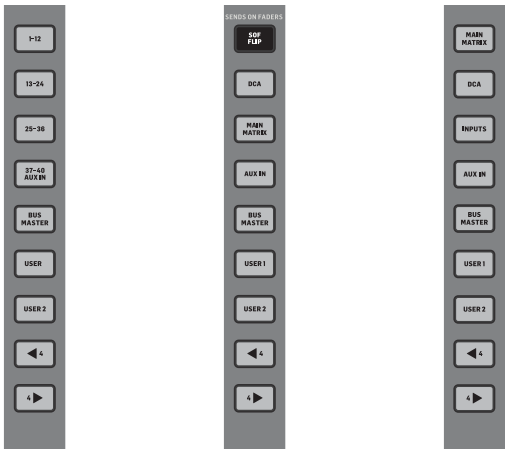
フェーダーセクション



WING には、それぞれが関連するバンクボタンを持つ 3 つのフェーダーセクションがあります。コンソールの左側の 12 個のフェーダーは通常、入力チャンネル。コンソールの左側にある 12 のフェーダーは、通常、入力チャンネル用に使用されます。中央の 8 つのフェーダーは通常、バスと DCA を制御し、右側の 4 つのフェーダーは通常、メインバス、マトリックスバス、または選択した入力チャンネル用に予約されています。

しかし、各バンクはユーザーのニーズに応じて設定できます。フェーダーバンクの設定にアクセスするには、フェーダーセクションのいずれかの VIEW ボタンを押し続けます。

レイヤー/バンクボタン



異なるフェーダーバンクを選択すると、新しいチャンネルセットが関連するフェーダーセクションに表示されます。特定のバンクがセクションで利用可能な物理フェーダーの数を超える場合、シフト矢印は 4 (または設定構成により 12 または 8) チャンネルのブロックをスクロールして、残りのものにアクセスします。各フェーダーセクションには、2 つのカスタマイズ可能なバンクもあります。すべてのバンクのすべてのフェーダーは、任意のチャンネル/バス/メイン/マトリックスおよび他の多くの機能とパラメータに割り当てることができます。

Sends on Faders (SOF) は、特定のバスへのチャンネルの送信レベルを素早く調整するために利用できます。

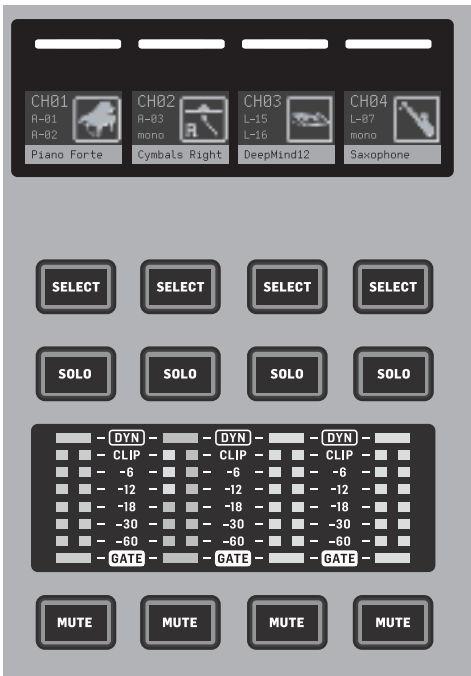
- SOF FLIP ボタンを押して Sends on Faders を有効にします。すべての送信 (入力チャンネルフェーダーストリップ) の MUTE ボタ

ンは、サブグループモードのバスを保護するためにデフォルトでアクティブです。選択したバスに送信するためには、チャンネルのミュートを解除する必要があります。

- バスフェーダーセクションで BUS MASTERS ボタンが点灯していることを確認し、次に SELECT ボタンのいずれかを押して、チャンネル信号が送信されるバスを特定します。
- そのバスに送信すべき各チャンネルの入力チャンネルフェーダーを上げ、必要に応じて異なる入力バンクをナビゲートします。
- Sends on Faders は、Sof がアクティブな状態でチャンネルが選択されている場合も、逆方向に動作します。バスフェーダーは、選択したチャンネルの送信レベルに対応するバスに制御します。
- 「ALTERNATIVE SOF MODE」が設定/サーフェスセクションで選択されている場合、チャンネルまたはバスの SELECT ボタンを押し続けると、Sends on Fader が有効になります。

通常のミキシングに戻るためには、SOF FLIP ボタンを解除します。

スクリブルストリップ、メーター、選択



各フェーダーストリップには、スクリブルストリップと呼ばれるミニディスプレイスクリーンがあります。これは、現在のチャンネル/バスの番号、名前、アイコンを表示し、どのチャンネルが現在フェーダーと関連ボタンによって制御されているかを素早く特定します。

スクリブルストリップの上にあるカラーバーは、関連するチャンネルのグループを素早く視覚的に識別することができます。スクリブルストリップの詳細とカラーバーオプションは、選択したチャンネルの HOME 画面、ICON/COLOR タブで編集できます。チャンネル信号源も、有効にした場合 (SETUP>SURFACE>SHOW SOURCE ON SCRIBBLE) スクリブルストリップに表示できます。

SELECT ボタンを押すと、メインディスプレイとチャンネルストリップセクションの制御フォーカスがそのチャンネルまたはバスに向けられます。一度にアクティブにできる SELECT ボタンは 1 つだけです。SELECT を再度押す (チャンネルがすでに選択されている場合) と、ディスプレイはチャンネルホームまたはバスの挿入ページに戻り、チャンネルまたは挿入/エフェクトパラメータを素早く調整します。SOLO ボタンを押すと、そのチャンネルがモニタリングのために孤立し、他のすべてのチャンネルやバスがソロであることと一緒にあります。MUTE ボタンは、そのストリップに現在割り当てられているチャンネルをミュートします。

ステレオレベルメーターは、-60 dB からクリップまでの入力レベル情報を提供します。DYNAMICS LED は、ダイナミックプロセッサの閾値を超えると点灯し、コンプレッサー/エクスパンダーをトリガーします。同様に、GATE LED は、入力信号がノイズゲートの閾値を下回ると点灯します。

メインディスプレイ

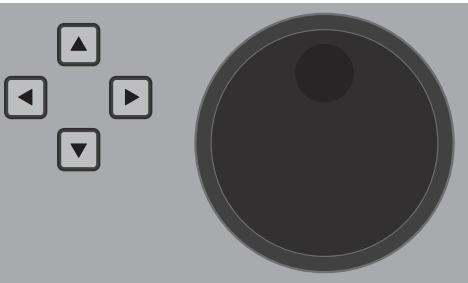


WING のほとんどのコントロールは、10 インチのタッチスクリーンメインディスプレイを介して編集できます。ディスプレイの左側の 7 つのボタンと、トップパネルの各主要セクションにある VIEW ボタンを使用して、異なる設定画面にアクセスできます。各画面の概要は、第6章で紹介されています。

ディスプレイの下にある 6 つのノブは、現在の画面の下部に表示される項目のパラメーター調整を可能にします。これらはタッチ感度のあるノブで、関連するノブが触れられるとすぐに画面上の要素がハイライト表示されます。ディスプレイの右側に追加の 7 つ目のノブがあり、最初にメインディスプレイ上の項目を触ることで、仮想ノブやフェーダーを動かすのと比べてより微細な調整が可能な、コンテキストに依存した制御に使用できます。7 つ目のノブの下にあるマルチパーパスボタンは、現在の画面に応じて同様に動作します。例えば、ディレイエフェクトを編集する際にタップテンポとして使用できます。

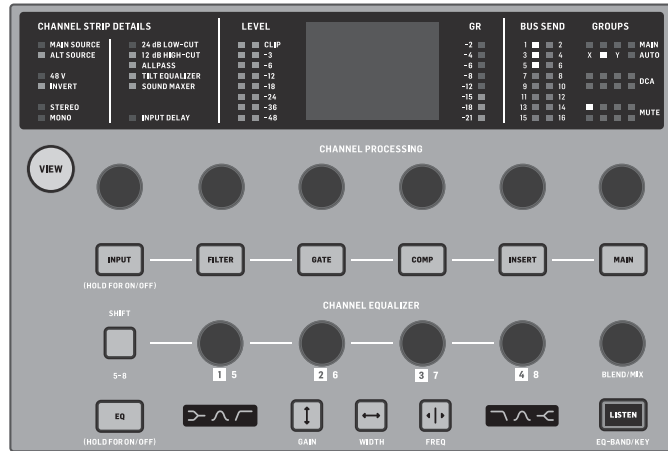
大きなステレオメーターは、メインバスまたはソロバスのレベルを表示します。CLR SOLO ボタンを押すと、ソロバスでアクティブなすべてのチャンネルとバスが解放されます。

ナビゲーション矢印と値/スクラブホイールは、DAW 制御や USB および SD レコーダーおよびプレーヤーに関連する機能を実行します。ホイールはまた、Custom Controls の User レイヤーに割り当てられたパラメーターの値を微調整することもできます。対応するボタンが押されている間に、'USE CRSR/WHEEL FOR PARAMETERS' が SETUP/GENERAL で選択されている場合、画面上のパラメーターはカーソルボタンで選択でき、その値はホイールで微調整できます。



WING そして WING-BK 概要

チャンネルストリップセクション



チャンネルストリップは、現在選択されているチャンネルの主要なパラメーターに素早くアクセスできます。ディスプレイ画面は、調整されているパラメーターの専用の編集詳細を提供します。入力設定、バスとグループの割り当て、およびレベルメータリングを表示する LED インジケーターは、便宜上常に表示されます。

7つのチャンネル編集ブロック (EQ を含む) のそれぞれは、関連するボタンを押すか、その直上の容量性エンコーダーノブを触ることで、編集ディスプレイ画面に表示できます。ボタンを押し続けると、その機能をオンまたはオフにできます。

VIEW ボタンを押すと、選択したチャンネルのメイン画面がメインディスプレイに開きます。

機能ブロックがアクティブになると、そのボタンを再度押すと、その機能のパラメーターがスクロールします。ディスプレイの右下隅にある小さなドットは、何個のパラメーターをスクロールできるかを示します。関連するノブを使用して調整できます。

ブロックボタンを何度も押すことで、多くのパラメーターをスクロールできます。

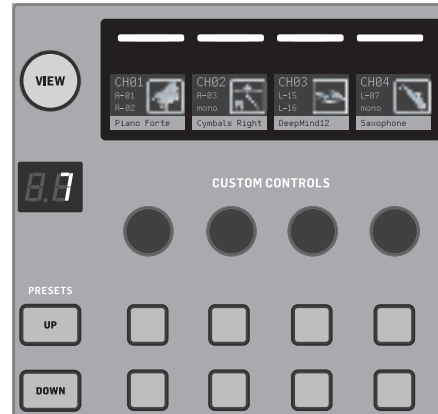
追加の EQ セクションには、入力チャンネルの最大 6 つの EQ バンドと、バスの 8 つのバンドを調整するための専用コントロールがあります。EQ ブロックを有効にするには、EQ ボタンを押し続け、次に 4 つの EQ エンコーダーノブの 1 つを触って調整するバンドを選択します。SHIFT ボタンを一度押すと、ローシェルフバンドやハイシェルフバンド、またはバス EQ を編集している場合の追加バンドにアクセスできます。GAIN、WIDTH、および FREQ ボタンは、現在のバンドで調整する要素を選択します。右下隅の LISTEN ボタンを押すと、EQ バンドを単独でモニターできます。BLEND/MIX ノブは、EQ ブロックのウェット/ドライ調整として機能します。100% を超えると、このノブは各バンドのゲインをユーザーが設定したパーセンテージに応じて変更することで、現在の EQ 設定を強化するために使用できます。

4-チャンネルセクション



右側のフェーダーバンクの上にある編集セクションは、専用の制御要素の特別なセットを提供します。これらは、選択した 4 チャンネルのバンクのゲイン、パン、フィルター、またはバス送信などのパラメーターになることがあります。8 つのボタンのいずれかを押すと、4 つのノブと 4 つのボタンがチャンネルのプロパティを制御できるようになり、チャンネルを編集するために選択することなく、これにより 4 チャンネルセクションはメインの制御面から独立し、2 人目のユーザーが同時にコンソールで作業できるようになります。F1-F3 コントロールは、SETUP/SURFACE で有効にした場合、任意のカスタムコントロール機能に割り当てすることもできます。

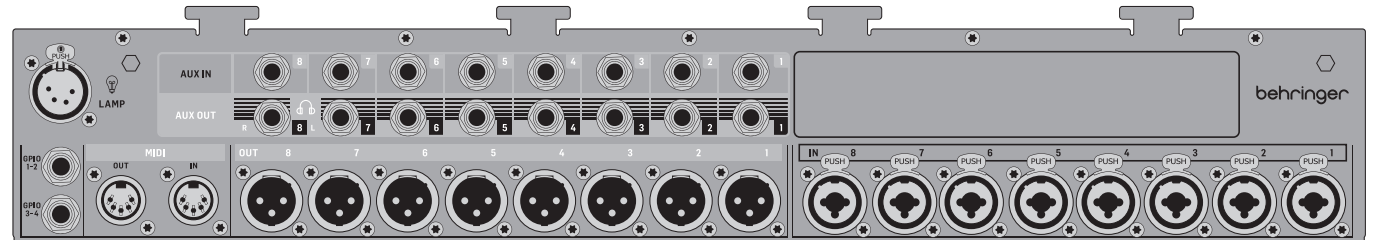
4. カスタムコントロール



カスタムコントロールセクションでは、最大 4 つのロータリーノブと 8 つのボタンを、常に利用可能であるべき特定の要素に割り当てることができます。プリセットも、異なるセット、会場、オペレーターなどに合わせて設定することができます。VIEW ボタンを押して、コントロールに機能を割り当て、スクリプストリップを最適化、またはコントロールをリセットします。

5. リアパネル

アナログ I/O、MIDI、および GPIO



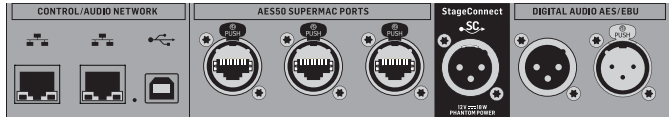
リアパネルのアナログ接続には、8 つの Midas PRO マイクプリアンプ、8 つの XLR 出力、8 つのバランス ¼" TRS aux 入力、および 8 つのバランス ¼" TRS aux 出力コネクタが含まれています。

ランプソケットは標準の 12 V ライトを受け入れます。

5 ピンの MIDI IN および OUT ジャックにより、外部 MIDI コントロールが可能となり、最大 4 つの GPIO 用の ¼ インチ TRS ジャックペアにより、基本的な入出力コマンドが可能となります。

WING そして WING-BK 概要

ETHERNET/AES50/Control/StageConnect



Ethernet ポートのペアにより、ルーターを介してネットワークを設定し、コンピューターやモバイルデバイスの制御アプリを使用して有線または無線で制御することができます。

また、コンソールは USB タイプ B コネクタを介してコンピューターに接続することもでき、以下の用途に使用できます：

- 48 入力/48 出力オーディオインターフェース。対応する ASIO ドライバは behringer.com からダウンロードできます。
- MIDI DAW コントローラ
- ファームウェアの更新
- データ交換

3 つの AES50 ポートはそれぞれ、デジタルステージボックスとの間で最大 48 の入力および出力チャンネルを提供し、高いチャンネル数を確保し、複数の場所へのパッチングを可能にします。WING は、すべての X32 シリーズのミキサーおよびステージボックスと完全に互換性があります。

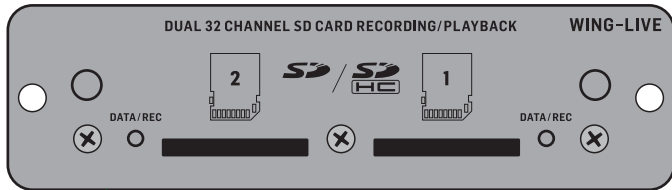
WING とステージボックス間のすべての AES50 接続には、以下が必要です：

- シールド付き CAT-5e ケーブル
- Ethercon 終端ケーブルエンド
- 最大ケーブル長 80 メートル

StageConnect は、標準的なバランス XLR ケーブル（推奨 110 Ω インピーダンス DMX ケーブル）を使用して最大 32 チャンネルのデジタルオーディオ入力または出力チャンネルを伝送します。このインターフェースは、入力および出力チャンネルの異なるバス構成をサポートし、44.1/48 kHz および 24 ビット解像度のデジタル、非圧縮 PCM オーディオを使用します。StageConnect は、ステージまたはサイドラックへの柔軟な接続のために開発され、サブミリ秒の遅延で幅広いアプリケーションをサポートします。

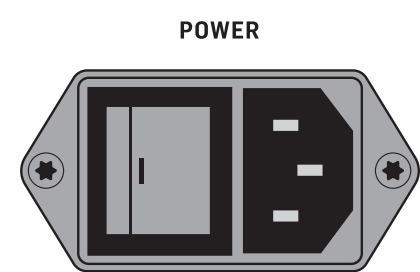
ステレオ AES3 (AES/EBU) 入力および出力接続は、XLR ケーブルを介して行うことができます。

拡張スロット



WING コンソールは、WING-LIVE カードがインストールされて出荷されます。これにより、最大 64 チャンネルの 48 kHz / 32 ビットオーディオをSDまたは SDHC カードのペアに録音することができます。Dante, MADI, SoundGrid などの他のプロトコルのカードをこのスロットにインストールすることができます。

Power



同梱の IEC ケーブルを接続します。

6. Main Screens

ほとんどの高度な編集と制御は Main Display で行われます。画面は、画面の左側の 7 つのボタン、またはトップパネルの各セクションの VIEW ボタンを使用してナビゲートできます。

Main Display の隣のボタンを使用してアクセスできる画面は6つあります：

- HOME
- EFFECTS
- METERS
- ROUTING
- SETUP
- LIBRARY

UTILITY ボタンには、それに関連する特定の画面はありません。

画面の上部にはステータスバーが表示され、チャンネル名、時計、アラートのクイックリファレンスを提供します。これにより、SD カードのコントロール、セットアップメニュー、ライブラリ機能、その他のツールへの常時アクセスが可能になります。

HOME

HOME



画面はデフォルトで選択したチャンネルの概要になります。この画面では、パンやレベルなどの基本的なパラメーターを調整できますが、主に EQ やダイナミクスなどの重要な処理ブロックにアクセスするための出発点を提供します。



ゲート、ダイナミクス、EQ、インサートセクションの処理順序、および 16 バスに送信される信号のタップポイントは、HOME 画面の左下隅にあるレンチアイコンをクリックしてブロックをドラッグすることで調整できます。

INPUT

INPUT 画面は左側の列の 2 番目に表示されます。現在のチャンネルに割り当てられたプライマリとオルタナートの Source がここで選択されます。信号は、対応する M、ST、および M/S ボタンでモノ、ステレオ、またはミッドサイドに設定できます。



FILTER 画面もこのセクションの一部で、ローカット、ハイカット、およびフェーズアライメントのためのチルトフィルターやオールパスフィルターなどの高度なフィルタリングオプションを許可します。

最後に、DELAY (POST) はチャンネル出力信号に適用される遅延を制御します。この遅延は、たとえば、メイン PA から遠く離れた場所にあるラウドスピーカーを駆動する信号に必要です。

GATE

GATE 画面は左側の列の 3 番目に表示されます。ブロックはデフォルトで、しきい値や比などの一般的なパラメーターを持つシンブルなノイズゲートになりますが、Gate Model メニューから他のプロセッサーをロードすることもできます。このブロックの名前は、選択したモデルを反映して変更されます。

EQ

ブロックは、入力チャンネル用の 6 バンド完全パラメトリックイコライザー、およびバス用の 8 バンド完全パラメトリックイコライザーにデフォルト設定されています。EQ Model メニューから、デジタルおよびアナログ EQ モデルのエミュレーションのさまざまな種類を選択できます。

DYNAMICS

ブロックは、デジタルおよびアナログのコンプレッサー、エキスパンダー、リミッターのエミュレーションの大規模な選択を提供します。

PRE FADER INSERT

ここでは、16 の FX スロットの 1 つから内部または外部エフェクトをチャンネルに挿入できます。それはゲート、EQ および/またはダイナミクスブロックの前または後に配置できます。

POST FADER INSERT

2 つ目のインサートは、ポストフェーダーおよびポストプロセッシングに固定されています。それは FX 処理を追加するために使用できるか、または 2 つのオートミキシンググループの 1 つによってチャンネルレベルを制御するために使用できます。これらのグループは、割り当てられたチャンネル全体で自動ゲイン共有を適用します。

MAIN

画面では、4 つの主要なバスそれぞれへの送信レベルを調整することができます。また、ステレオ幅、パン、チャンネルフェーダーレベルも調整できます。

BUS SENDS

左側の列の最後の画面では、すべての 16 バスへの送信レベルを調整できます。各送信のタップポイントは、左上隅のドロップダウンメニューを使用して設定するか、HOME 画面のレンチアイコンをクリックしてタップを移動することで設定できます。タップポイントから 16 バスへの信号には 3 バンド EQ が利用可能です。



HOME 画面は、バス、MAIN、またはマトリックスチャンネルが選択されたときには GATE ブロックが利用できず、トリムのみが調整できるという点を除き、同様の外観を持っています。INPUT 画面では、バス送信はプリフェーダー（タップポイント設定による）またはポストフェーダーに設定できます。これらはモニタリングやエフェクト送信に使用されるか、またはチャンネルが共通処理のためにバスにルーティングされる場合にはサブグループに設定されます。これは、メインミックスの前に行われます。

EFFECTS



EFFECTS 画面では、エフェクトプロセッサのすべての側面を制御します。ユーザーは、アナログプロセッサの大規模なバーチャルエミュレーションから選択し、ルーティングを設定し、パラメータを調整し、レベルをモニタリングすることができます。

8 つの PREMIUM FX スロットは、すべてのデバイス (FX1-8、STD、CH カテゴリ) を収容することができます。STANDARD FX スロットは、STD と CH エフェクトカテゴリを収容することができます。CH カテゴリには、3 つのエフェクトデバイスを 1 つのスロット

WING そして WING-BK 概要

トに統合する 4 チャンネルデバイスと、4 つを統合するマスタリングデバイスが含まれていることに注意してください。

最大 16 台のデバイスを EFFECTS 画面のスロットにロードすることができます。これらのデバイスは、その後、挿入ポイントとしてロードすることができます。GATE、COMP、INS セクションの各チャンネルストリップで利用可能なアナログエミュレーションとデジタルエフェクトは、各チャンネルに直接ロードされ、EFFECTS 画面の 16 スロットにはロードされません。エフェクトは通常、バス送信または挿入ポイントを介してチャンネルに適用される 2 つの方法のいずれかで適用されます。リバーブやディレイのような時間ベースのエフェクトは通常、バス送信を介して設定され、ダイナミックプロセッシングは通常、挿入ポイントを介して設定されます。

バス送信のエフェクト

バス送信を介してエフェクトを設定するには、エフェクトを追加するチャンネルを選択します。HOME 画面の BUS SEND セクションで、希望の送信をアンミュートしてメインディスプレイの対応するフェーダーを調整することで希望の送信をアクティブにします。

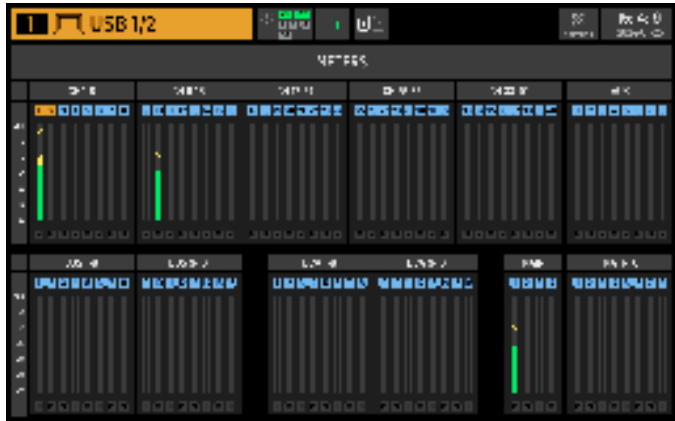
バスを収容するチャンネルの挿入ポイントは、希望のエフェクトをロードするために使用されます。このチャンネルがメインバスにルーティングされていることを確認してください。バスに送信される信号の量を変化させることで、各入力チャンネルに対する希望の“ウェット”エフェクト信号の量を得ることができます。

挿入ポイントとしてのエフェクト

挿入ポイントを介してエフェクトを設定するには、希望の入力チャンネルの左側の列の INS ブロックの 1 つをタップし、EFFECTS 画面の 16 スロットの 1 つに事前にロードされたエフェクトプロセッサを割り当てます。

入力チャンネルの HOME 画面にいるときに、レンチアイコンをクリックすると、最初の挿入ポイントの位置と GATE、COMP、EQ セクションを黄色のブロックをドラッグして並べ替えることができます。

METERS



METERS 画面では、コンソール上のすべての信号バスのレベルメーターとミュートステータスが表示されます。レベルメーターは次のようにグループ化されています：40 の入力チャンネル、8 の aux チャンネル、16 の (補助) バス、16 の DCA、4 のメインバス、8 のマトリックスバス。この画面では、それをタッチするだけで上記のチャンネルグループのいずれかにズームインして制御や編集を行うための高速ショートカットも提供されています。

ROUTING



WING では、柔軟なルーティングオプションが可能です：すべての SOURCE をすべてのチャンネルまたは物理出力にルーティングすることができます。SOURCE と出力のパッチングは、ROUTING 画面で設定されます。

同じ編集は、HOME 画面内の各チャンネルの INPUT セクションでも代替的に行うことができます。

チャンネル

画面の右上隅の 3 つのボタンは、編集するチャンネル、物理入力、または出力を選択します。最初のボタンはチャンネルの設定を制御します。



“CHANNEL INPUT” メニューは、チャンネルのメイン入力または代替入力のどちらを設定するかを制御します。これは、インラインコンソールの概念に従って、単一のチャンネルには2つの入力に常にパッチされ、ユーザーのニーズに応じて切り替えられます。



画面の左半分には 40 の入力チャンネルと 8 の aux バスが表示されます。画面の右半分には、左側のチャンネルにルーティングできる利用可能な SOURCE が表示されます。



希望のチャンネルをクリックした後、そのチャンネルを駆動する SOURCE は、画面の右半分で選択することができます。“SOURCE GROUP”のドロップダウンメニューをクリックすると、コンソールの背面パネルまたはバスの以下の物理 SOURCE から選択することができます：

- LOCAL IN: 24 の物理的なマイクロフォンまたはライン入力。
- AES/EBU IN: 2つのデジタル AES/EBU 入力。
- AES50A/AES50B/AES50C: 3 つの AES50 ポート。
- USB AUDIO: コンソールは 48 の入力と出力チャンネルを持つ USBインターフェースとして使用することができます。

- EXP CARD: インストールされた拡張カードに応じて最大 64 の入力。
- MODULE: DANTE および SoundGrid カードを介して最大 64 の入力を利用可能です。
- BUS: 16 のバス (ステレオ) のそれぞれ。
- MAIN: 4 つのメインバス (ステレオ) のそれぞれ。
- MATRIX: 8 つのマトリックスバス (ステレオ) のそれぞれ。
- OSCILLATOR: 2 つのホワイトノイズ、ピンクノイズ、または正弦波オシレータ。
- STAGE CONNECT: XLR コネクタを介して 48 kHzと 24 ビットの 32 のデジタルオーディオチャンネル。
- USB PLAYER: フロントパネルの USB プレーヤー (Type A ポート) からの 4 チャンネル。ファイルは非圧縮 .wav オーディオでなければなりません。
- USER SIGNAL: 入力チャンネル、バス、メインバス、またはマトリックスバスの信号フローの異なるポイントから派生する信号、または 24 のユーザーパッチを通じて再パッチされた SOURCE。

複数の隣接するチャンネルをパッチするときに、“+1 AUTO” ボタンをクリックすると、次のコンソールチャンネルが自動的に選択され、より迅速な入力割り当てが可能になります



チャンネルの入力をクリアするには、「NONE」をクリックします。



各チャンネルのモノ、ステレオ、またはミッドサイド設定は、M、ST、および M/S ボタンを介して設定することができます。



Sources

Sources ボタンをクリックすると、SOURCE の特定のカスタマイズオプションが表示されます。すべての SOURCE グループは、画面上部のドロップダウンメニューを介してアクセス可能です。SOURCE の名前を変更したり、モノ、ステレオ、またはミッドサイド SOURCE として設定したり、ファントムパワーを有効にしたり (48 V ボタンを押し続ける)、極性を反転させたり、アイコンを追加したり、SOURCE の色を変更したり、ミュートグループタグを追加して対応するミュートグループがアクティブなときに SOURCE がミュートされるようにしたりすることが可能です。ステレオまたはミッドサイド設定にグループ化された信号は、コンソール上の単一のチャンネルに供給することができます。

信号が隣接していない (例えば、LOCAL IN 1 と 3) 場合や、異なる SOURCE グループに属している (例えば、Local IN 1とAUX 1) 場合は、USER PATCHES を使用してグループ化することができます。

USER PATCHES は、USER SIGNALSOURCE グループにあり、USR 25 から 48 とラベル付けされています。ユーザーパッチをクリックした後、そのパッチに供給される信号は、画面の右側で割り当てられます。ユーザーパッチはモノ、ステレオ、またはミッドサイドとして設定し、コンソールのチャンネルの Sources として使用することができます。

Outputs

Outputs ボタンをクリックすると、出力のルーティングオプションが表示されます。



任意の SOURCE を任意の出力にルーティングすることができます。画面の左側には、利用可能なデジタルおよびアナログ出力が表示されます。すべての出力グループは、画面上部のドロップダウンメニューを介してアクセス可能です。選択した出力に供給される信号は、画面の右側で選択することができます。すべての SOURCE グループは、画面上部のドロップダウンメニューを介してアクセス可能です。出力グループの W LIVE REC と RECORDER は、フロントパネルに接続された 2 つの SD カードまたは USB フラッシュドライブへの録音のルーティングを制御します。SD カードには最大 64 チャンネル (各カード 32 チャンネル)、USB フラッシュドライブには 4 チャンネルを録音することができます。USB を介して後部パネルに接続されたコンピュータに最大 48 チャンネルを録音することができます。

SETUP



General

画面の左側には、編集可能なコンソール名、シリアル番号、ファームウェアバージョン、およびインストールされた拡張カードが表示されます。

USB MSD ACCESS は、USB 経由でコンピュータに接続したときに表示されるコンテンツを制御します。WING OS を選択してコンソールにソフトウェア更新をロードします。WING DATA を選択して、保存されたコンソールのショーデータ (ショー、スニップ、スナップ、プリセット、クリップ) を管理します。コンピュータからコンソールを切断するか、コンピュータからの USB オーディオ再生に戻すには、通常の USB フラッシュドライブと同様にコンソールを取り出します。

時間と日付は CLOCK メニューで設定できます。

INIT CONSOLE は、コンソールのチャンネル、aux、バス、メインバス、マトリックスバス、SOURCE、出力、DCA、ミュートグループ、エフェクト設定をリセットするために使用されます。すべての項目は、ALL をクリックして選択できます。特定の項目は、それらをクリックして選択できます。選択をクリアするには、NONE をクリックします。選択した項目の設定は、INIT をクリックするとリセットされます。

また、コンソールの電源を入れながら Main Display の CLR SOLO ボタンを押し続けることで、コンソールをリセットすることもできます。

WING そして WING-BK 概要

Audio

AUDIO CLOCK セクションは、コンソールのサンプルレート (CLOCK RATE) とワードクロックSOURCE (SYNC SOURCE) の設定を制御します。

INPUT SELECT の下のチャンネルと aux バスのグリッドをクリックすると、すべての 40 チャンネルと 8 つの aux バスの MAIN と ALT 入力を簡単に切り替えることができます。

PREFERENCES には、複数のミュートとソロオプションが含まれています。

異なるソロは、プリ (PFL) またはポストフェーダー (AFL) として設定できます。

USB AUDIO は、後部パネルの type-B USB 接続を介して利用可能なチャンネルの数を 2 から 48 チャンネルに選択します。

AUTOMIX は、複数の SOURCE のレベルを自動的に調整して、出力レベルが一定に保たれます。これは、例えば、同時にステージで話す異なるスピーカーがいる場合など、便利です。最大 16 チャンネルが 2 つのグループ (A/B) で automix (ポストインサートスロット) を使用できます。

Surface

この画面には、コンソールの表面のライト、メータリング、スクリブルに関する複数のオプションが含まれています。

Remote

複数のコンソール設定は、DIN-5または USB 接続を介して MIDI で制御することができます。MIDI REMOTE CONTROL セクションは、どの接続を介してどのパラメータが制御されるかを決定します。

HA REMOTE セクションは、AES50 A、B、Cポートを介したコンソールのリモート制御を制御します。

IPモードとアドレスは、NETWORK セクションで設定できます。

DAW

WING コンソールは、DAW コントローラとして使用することができます。それぞれの設定は DAW 画面で利用可能です。異なる DAW のプリセットは、ドロップダウンメニューを介して自動的にロードすることができます。

コンソールが DAW コントローラとして機能するためには、カスタムコントロールの左側の REMOTE CONTROL ボタンを押す必要があります。

LIBRARY

LIBRARY 画面は、コンソールの内部ストレージまたはフロントパネルに接続された USB フラッシュドライブに保存された .wav オーディオファイル、スナップショット、スニペット、エフェクトとチャンネルのプリセットを含むさまざまな種類のメディアのファイルマネージャです。

SNAP

SNAP タブは、コンソールのチャンネル、aux、バス、メインバス、マトリックスバス、SOURCE、出力、DCA、ミュートグループ、エフェクト設定を保存するスナップショットを管理するために使用されます。

保存できるコンテンツには、チャンネルのカスタマイズ、タグ、パッチング、フィルター、タイムディレイ、チャンネルストリップ設定、EQ、パンニング、送信、フェーダー、ミュート、チャンネルの処理順序が含まれます。

SAVE ボタンは、コンソールのすべての設定を保存します。SAVE+SCOPE を使用すると、ユーザーは特定のチャンネルに保存する特定のコンテンツを選択できます。NONE と ALL のボタンを使用すると、希望のコンテンツをより迅速に選択できます。

スナップショットは、コンソールの内部ストレージまたはフロントパネルに接続された USB フラッシュドライブのいずれかに保存されます。これは、画面の左上隅で選択された場所によります。



コンソールの設定に変更が加えられた後、これらは希望のスナップショットをクリックし、その後 UPDATE をクリックすることで既存のスナップショットに保存することができます。特定のチャンネルまたはコンテンツのみを更新する場合は、PARTIAL UPDATE をクリックし、希望の設定を選択します。

定義されたスコープを持つか持たないスナップショットをロードするには、LOAD をクリックします。スナップショットは常にすべてのパラメータを保存しますが、SAVE+SCOPE が使用されたときに指定されたもののみをリコールします。既存のスナップショットのSCOPE を編集するには、EDIT SCOPE をクリックします。特定の設定は、完全なスナップショットから PARTIAL LOAD ボタンを使用してもロードできます。

SNIP

スニペットは、チャンネルストリップの特定のプロセッサの変更など、より精密な設定の調整をリコールするために使用できます。スニペットに保存される設定を選択するには、REC ボタンをクリックし、手動で希望の設定を調整します。変更されたパラメータの数が画面に表示されます。すべての変更が完了したら、必ず STOP をクリックしてください。

ADD ITEMS と REMOVE ITEMS のボタンを使用して、スニペットからパラメータを追加または削除することが可能です。



GLOBAL

任意のチャンネル、バス、SOURCE、出力、DCA、ミュートグループ、またはエフェクトとその関連コンテンツは、スナップショットまたはスニペットをロードするときに上書きされることから保護することができます。これを行うには、画面の右上隅の GLOBAL ボタンをクリックし、保護する必要があるものを指定します。設定が保護されているときは、ロックアイコンが赤くなります。



CLIP

WING コンソールは、以前にコンピュータから内部ストレージにコピーされた .wav ファイル、フロントパネルに接続された USB フラッシュドライブ、またはコンソールで作成されて後部パネルの最大 2 つの SD カードに保存された .wav 録音を再生することができます。

クリップは左パネルで選択し、右パネルを使用して再生できます。

FX

EFFECTS 画面の 16 スロットにロードされたエフェクトは、FX 画面に表示されます。16 スロットの設定は保存およびリコールできます。

CHAN

個々のチャンネルも保存およびリコールできます。この機能を使用すると、すべてのチャンネル設定が保存されます。ロード時には、選択された設定のみがロードされます。

SHOW

スナップショット、スニペット、クリップ、FX設定、チャンネル設定は、グループ化して Shows として保存できます。これを行うには、SHOW タブに移動し、CREATE をクリックします。内部ストレージまたはフラッシュドライブ上の希望のアイテムに移動し、SHOW タブが開いていることを確認した後、ADD ITEM TO SHOW ボタンをクリックします。



SHOW タブの SAVE ボタンをクリックします。

Show のアイテムは特定の順序で配置できます。アイテムの順序は、フィルムアイコンが選択されたときに表示されます。



アイテムは、コンソールの中央部の SHOW CNTRL ボタンを使用してナビゲートすることができます。PREV と NEXT はアイテムを選択します。GO は各アイテムをトリガーします。GO+PREV と GO+NEXT は、アイテムを自動的に選択し、トリガーします。

UTILITY



このボタンは独自の画面を持っていませんが、他の画面と連携して動作します。機能はコンテキストに依存するため、UTILITY ボタンを押すと、現在アクティブな画面に応じて追加のオプションや設定が表示される場合があります。

WING そして WING-BK 概要

7. スタンドアロンのレコーダー/プレーヤー

USB と SD のレコーダーとそれに対応するプレーヤーは、メインディスプレイの上部のアイコンを介してアクセスすることができます。



USB Recorder



フロントパネルに接続されたフラッシュドライブに最大 4 チャンネルを録音することができます。これら 4 チャンネルに供給される信号は、ROUTING 画面の OUTPUTS セクションにある出力グループ RECORDER を介して割り当てられます。

WING-LIVE SD Recorder



WING-LIVE 拡張カードの 2 つの SD カードに最大 64 チャンネルを録音することができます。各カードに 32 チャンネルが録音されます。各チャンネルに供給される信号は、ROUTING 画面の OUTPUTS セクションにある出力グループ WLIVE REC を介して割り当てられます。

8. ファームウェアの更新

WING コンソールのファームウェアは USB を介して簡単に更新することができます。Behringer.com の製品ページからファームウェアファイルをダウンロードし、次の手順に従ってください：

1. SETUP/GENERAL ページを開き、OS ACCESS を有効にします。
2. USB ケーブルを後部パネルのポートとコンピュータに接続します。
3. フラッシュドライブや外部ハードドライブを接続したときと同様に、コンピュータに仮想ドライブが表示されます。ドライブをダブルクリックして開きます。
4. 新しいファームウェアファイルをドライブにドラッグします。
注意: WING は常にそのドライブの最新のファームウェアを使用して起動しますが、古いファームウェアファイルを削除するか、サブフォルダに移動することをお勧めします。

コンソールが正常に起動しない場合でも、この手順を使用してファームウェアを更新することができます：

1. コンソールの電源を切った状態で、USB ケーブルを後部パネルのポートとコンピュータに接続します。
2. Main Display の右側のメインメーターの下ボタンを押し続け、その後コンソールの電源を入れます。
3. フラッシュドライブや外部ハードドライブを接続したときと同様に、OS と DATA ドライブがコンピュータに表示されます。ドライブをダブルクリックして開きます。
4. 新しいファームウェアファイルを OS ドライブにドラッグします。

注意：WING は常にそのドライブの最新のファームウェアを使用して起動します。

5. ファイルが転送された後、仮想ドライブを取り出します。コンソールは新しいファームウェアがインストールされて自動的に再起動するはずですが、そうでない場合は、手動でコンソールの電源を切ります。。

WING そして WING-BK 概要

9. ショートカット

PURPOSE	ENTER MODE	EFFECT	EXIT
メインディスプレイのタッチ制御を無効にする	SETUP、ALT (ラベルなしのボタン)、CLR SOLO を押し続けると、メインディスプレイのステータスバーに小さな X が表示されます	小さなXが表示されている間、タッチイベントは何も影響を及ぼしません。それ以外のコンソールは通常通り動作します。	このモードを離れると、タッチインターフェースがキャリブレートされ、再び操作可能になります。
ALT と CLR SOLO を押し続けると X が消えます ALT (ラベルなしのボタン) と CLR SOLO を > 1.5 秒間押し続けます		タッチパネルをリセットします (一時的にゴーストタッチの問題を修正するのに役立つかもしれません)	
Touch UI > Ghost Click Test	コンソールの電源を入れながら METERS と HOME を 5 秒間押し続けます		
OS-Drive > mount USB	ALT (ラベルなしのボタン) を押しながらコンソールの電源を入れます (画面は暗くなります)	コンソールはコンピュータ上で 2 つのドライブ (WING OS はコンソールのオペレーティングシステム、WING DATA はスナップショットなど) として表示されます。	コンピュータ上でドライブを取り出します
シャットダウンと再起動	セットアップ画面から Shutdown を開始した後、EFFECT を押し続けて HOME を押します	Console は安全にシャットダウンし、自動的に再起動します	
Surface > Test Mode	ALT (ラベルなしのボタン) を押しながらコンソールの電源を入れます	OS-Drive モードと同じです。Surface はコンソールが起動するまでテストモードになります。	
Surface Lock	HOME ボタンを約 1.5 秒間押し続けます	これにより、コンソールの表面がロックされ、オーディオとリモートコントロールは影響を受けずに動作を続けます。ロックをかけるときに押し続けたボタン (タッチスクリーン周辺のボタンのみ) の任意の組み合わせは、「パスコード」として保存され、解除するときに必要になります。ロックを解除するときには、ロックをかけるときに押したボタンと同じ組み合わせのボタンを押す必要があります。	再び HOME ボタンを約 1.5 秒間押し続け、ロックをかけるときに押したボタンの「パスコード」を一緒に押します、OR コンソールの電源を切ります
コンソールを初期化する (一時的なストレージのみ、スナップショットなどは消去されません)	コンソールの電源を入れるときに CLR SOLO を押し続けます	これは SETUP ページの INITIALIZE を使用するのと同じですが、コンソールが保存された状態をロードする前に行います (最後にロードしたスナップショットが何らかの理由でコンソールをクラッシュさせ、ブートループになる場合など)。	
スクリーンショットを撮る	CLR SOLO を押し続けてから UTILITY を押します	現在の画面の bmp を USB ドライブに保存します。まず USB ドライブのルートに「screens」というフォルダを作成する必要があります。	
スタートアップファイルの自動ロードをバイパスする	コンソールの電源を入れながら LIBRARY を押し続けます	起動時に STARTUP ディレクトリの STARTUP*.snap、STARTUP*.snip、STARTUP*.show ファイルをロードしません	
オプションのハードウェア、つまり Dante または WSG のための内部 AoIP モジュールを設定する	電源を入れるときに UTILITY を 5 秒間押し続けます	設定ダイアログでは、ハードウェアオプションを指定できます	

WING 和 WING-BK 概述

1. 介绍

恭喜您购买了开创性的 WING 调音台。

请阅读此《快速入门指南》(QSG) 以了解 WING 功能的概述, 并访问 behringer.com 查看教程视频和指南。

在开始之前

我们建议您查看 behringer.com 以获取固件更新, 因为新功能和漏洞修复将定期发布。有关更新过程的详细信息, 请参阅本《快速入门指南》的第 8 章节。

我们的开发团队希望阅读您在 ideas.behringer.com 上的反馈, 并为您带来新的改进和功能。

信号源和通道 – 一种新的路由方式

WING 引入了一种新的标记信号源的方式, 包括名称、图标和颜色以及它们的物理参数。WING Sources 可以馈送到一个或多个通道进行信号处理或路由到总线或主总线。当不需要处理时, 比如在录音设置中, 或在与另一台调音台共享音频以进行独立混音时, 它们也可以直接连接到任何物理输出。

2. 信号源、通道、总线和输出

外部信号源

进入调音台的任何音频输入都被称为信号源。输入可以是通后面板的 XLR 或 ¼" TRS 连接接口的模拟信号, 也可以是通过 StageConnect、USB、AES50、安装的扩展卡等数字信号。

WING Sources包括以下信息:

- 识别特征, 如名称、颜色、图标和标签
- 物理特征, 如增益、静音、相位反转和幻象电源
- 单声道或立体声或 M/S 配置。调音台上的所有 48 个通道都可以处理单声道或立体声信号。模拟和数字立体声信号可以被送至控台中的单个通道。有关更多信息, 请参阅第 6 章节 – ROUTING。

内部信号源

WING还具有用户信号、用户配接和振荡器, 可以像任何外部信号源一样使用, 但实际上是从调音台音频引擎的其他地方获取的信号。

2 个振荡器

有两个独立的单声道测试音频发生器, 可配置为正弦波、粉噪声或白噪声输出。它们可以路由到任何通道或输出。

24 个用户信号

这些信号源自任何 40 个输入通道、8 个辅助输入通道、16 个总线、8 个矩阵或 4 个主总线中的一个。它们可以从相应通道的推子前或推子后节点取样, 传输左声道、右声道或两者的总和。

24 个用户配接

这些信号也是直接从任何外部信号源中获取的。用户配接允许您创建原始输入信号的立体声组合, 这些信号可以不属于相同的信号源组。常见的应用包括:

- 将来自不同信号源组接口的两个信号组合成立体声或 M/S 配置
- 将非相邻的信号组合成立体声或 M/S 配置
- 为立体声或 M/S 配置的每个通道应用不同的增益
- 仅为立体声或 M/S 配置的其中一个通道提供幻象电源

48 个单声道/立体声输入通道

WING 的通道允许对信号音频进行非常强大和灵活的处理, 然后将其混合到总线或主输出中。每个输入通道都可以容纳主用或备用信号源。它们可以采用信号源的自定义属性, 并自动使用信号源的单声道或立体声配置。

与其他调音台不同, WING 无需将两个单声道通道链接成一对立体声 – 每个通道都可以处理单声道或立体声信号。

然后, 通道音频可以发送到总线或主总线进行混音, 也可以单独采样并直接路由到输出。

16 个立体声总线和4个立体声主总线

通常, 16 个总线用于通过发送进行效果处理, 监听混音并对子混音应用组处理。总线可以发送到 4 个主总线, 以及前 8 个总线或 8 个矩阵。4 个主总线只能发送到矩阵或输出目的地。

8 个矩阵总线

矩阵总线具有完整的处理功能, 并且可以发送到任何输出目标。它们通常用于通过辅助或主总线进行处理或时序对齐的子混音。矩阵总线可以由辅助或主总线驱动。它们还具有两个额外的直接输入, 可以从任何输入通道中获取, 可以选取推子之前或之后的信号。

矩阵总线也可用于创建所谓的混音总线, 通过相位反转即从混音中抵消直接输入。经常应用例如在广播情景下, 当主持人应该听到混音中除了他自己的声音以外的一切时。它们也可以被送至输入通道。

3. 硬件介绍

VIEW 按钮



按下 VIEW 按钮中的一个将使主显示屏幕切换到该按钮所在部分的专用页面。主显示页面通常具有顶部面板无法访问的附加参数、选项或信息。在激活状态下, 每个 VIEW 按钮都会亮起绿色。

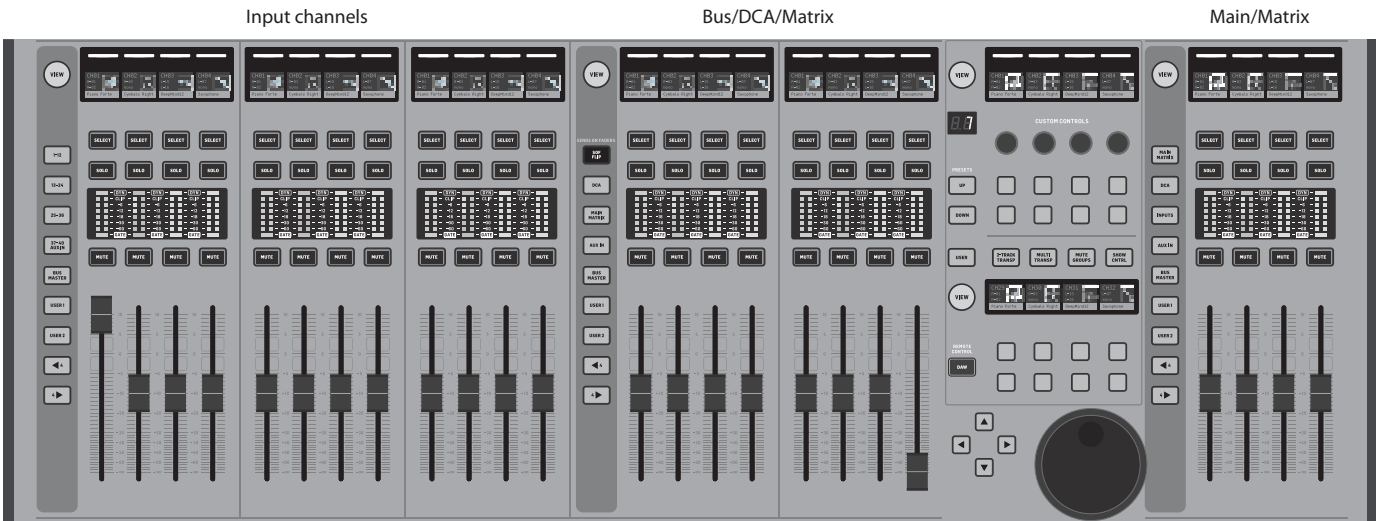
一些 VIEW 按钮支持按住并长按功能, 可访问附加的设置页面。例如, 按住任何推子组 VIEW 按钮中的任何一个将打开编辑页面, 其中可以在推子层上重新排列通道和总线。

位于主显示屏幕右侧的 Channel Strip 部分的 VIEW 按钮将与该部分内的六个处理按钮 (Input、Filter、Gate、Comp 和 Insert) 结合使用。这些按钮充当通道处理屏幕的快捷方式。

监听/对讲/USB



推子部分



WING 有三个推子部分, 每个都有自己关联的推子按钮。调音台左侧的 12 个推子通常用于输入通道。中间的八个推子通常控制总线和 DCA 编组, 右侧的四个推子通常保留用于主总线、矩阵总线或选择输入通道。

但是, 每个推子可以根据用户的需要进行配置。要访问推子配置, 按住要调整的推子部分的 VIEW 按钮。

USB Type-A 接口允许将闪存驱动器 (U盘) 直接插入调音台, 以保存或加载数据。这使您可以备份演出文件或在租用的 WING 调音台上加载您通常的设置。

此 USB 连接允许录制和播放双声道或四声道 WAV 音频文件。该端口还可以为便携设备 (如手机或平板电脑) 充电。只要 ACCESS 指示灯熄灭, 就可以断开连接 USB 端口上连接的闪存驱动器。

独立旋钮控制 MONITOR A 和 MONITOR B 总线的耳机和监听输出电平, 这两个总线分别位于 ROUTING 屏幕中的 “Monitor” 信号源组中。两个立体声总线可以路由到任何物理输出。

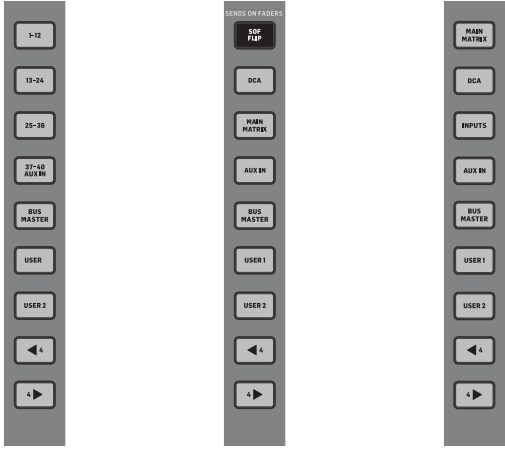
按下 DIM 按钮会临时降低监听音量。MONO 按钮将监听信号整合为单声道。按住 DIM 按钮将监听静音, 按住 MONO 按钮将左右监听信号互换。要使用调音台上的耳机接口, 监听信号必须路由到相应的输出 (在输出路由页面上用耳机符号标出, WING 调音台出厂默认, Aux 7/8)。

通过 TALK LEVEL 旋钮可以调整对讲麦克风的电平, TALK A 和 B 按钮将对讲信号发送到不同的目的地。可以将通道 40 或 Aux 8 用作对讲信号的处理通道。可以根据需要应用处理。任何输入都可以分配给所选的对讲通道。

按下 VIEW 按钮以控制监听设置, 调整 Dim 衰减量, 设置对讲麦克风的路由和其他参数。

WING 和 WING-BK 概述

层/推子按钮



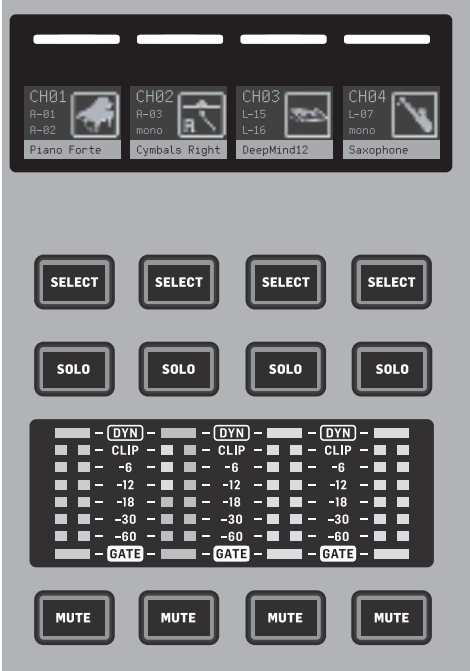
选择不同的推子组将为关联的推子部分带来一组新的通道。如果特定推子的数量超过部分中可用物理推子的数量,则 Shift 箭头将以四个 (或 12 个或 8 个,具体取决于设置配置) 通道的块滚动,以访问其余通道。每个推子部分还有两个可自定义的推子。

Sends on Faders(SOF) 可用于快速调整通道的发送电平到指定总线。

- 按下 SOF FLIP 按钮以激活 Sends on Faders。所有发送 (输入通道推子条上的) 的静音按钮默认处于开启状态,以保护子组 (Subgroup) 模式下的总线。必须取消静音通道,才能将它们发送到所选总线。
- 确保总线推子部分中的 BUS MASTERS 按钮亮起,然后按其中一个 SELECT 按钮标识要将通道信号发送到的总线。
- 推起每个需要发送到该总线的通道的输入通道推子,必要时可浏览不同的输入推子。
- Sends on Faders 在另一方向上也有效,当 SoF 处于活动状态时选择一个通道。总线推子控制所选通道的发送电平到相应的总线。
- 在 SETUP/SURFACE 部分选择 “ALTERNATIVE SOF MODE” 时,通过按住通道或总线 SELECT 按钮,将启用 Sends on Fader。

需要返回正常混音时,请取消 SOF FLIP 按钮。

概况条、电平表、SELECT



每个推子条都有一个小型显示屏。这将显示有关当前通道/总线通道、名称和图标的信息,以快速识别当前由推子和相关按钮控制的通道。

概况条上方的颜色条允许快速视觉识别相关通道组。可以在所选通道的 HOME 屏幕上,即在 ICON/COLOR 选项卡中编辑概况条详细信息和颜色条选项。

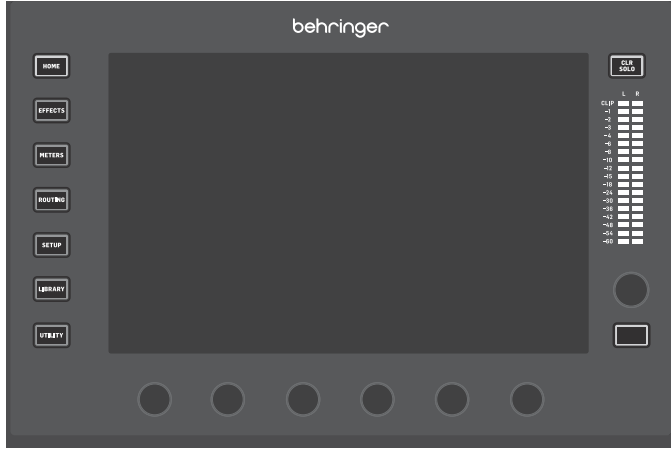
启用时,通道信号源也可以在概况条上显示 (SETUP>SURFACE>SHOW SOURCE ON SCRIBBLE)。

按下 SELECT 按钮将控制主显示屏和通道处理链部分的焦点转移到该通道或总线。一次只能激活一个 SELECT 按钮。再次按下 SELECT (当通道已经被选择时) 将显示返回到通道主页或总线的插入页面 (SETUP/SURFACE/SEL DBL CLICK),以快速调整通道或插入/效果参数。

SOLO 按钮将独立该通道以进行监听,以及任何其他已独立的通道或总线。MUTE 按钮将静音当前分配给该条的通道。

立体声电平表提供输入电平信息,从 -60 dB 到 Clip。每当超过动态处理器的阈值时, DYNAMICS LED 将亮起,触发压缩机/限制器。同样,当输入信号低于噪声门的阈值时, GATE LED 将亮起。

主显示屏幕

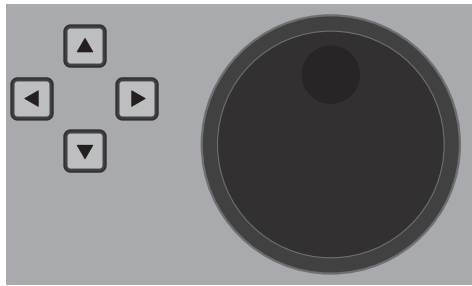


WING 的大多数控制都可以通过 10 英寸触摸屏 (主显示屏幕) 进行编辑。显示左侧的七个按钮和位于顶部面板每个主要部分的 VIEW 按钮允许访问不同的设置页面。每个屏幕的概述在第 6 章节中呈现。

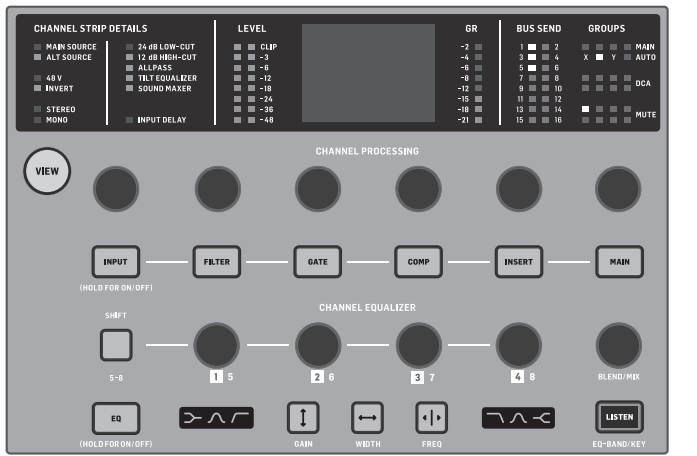
主显示屏幕下方的六个旋钮允许调整当前页面底部显示的项目的参数。这些是触摸敏感的旋钮,一旦触摸到相关的旋钮,屏幕上的参数就会突出显示。显示右侧的第七个旋钮可以通过首先触摸主显示屏幕上的项目来用于与上下文相关的控制,与移动虚拟旋钮或推子相比,它可以进行更精细的调整。显示下方的第七个旋钮下方的多功能按钮在当前屏幕的情况下执行类似的功能。例如,在编辑延迟效果时,它可以用作敲击速度使用。

大的立体声电平表将显示主总线或 solo 总线的电平。CLR SOLO 按钮将释放在 solo 总线中处于活动状态的所有通道和总线。

导航箭头和走带轮执行与 DAW 控制有关的功能,以及 USB 和 SD 录音机和播放器。当按住相应按钮时,该轮还可以微调 CUSTOM CONTROLS 用户层中分配的参数的值。当在 SETUP/GENERAL 中选择 “USE CRSR/WHEEL FOR PARAMETERS” 时,可以使用光标按钮选择屏幕上的参数,同时可以使用轮进行微调。



通道处理链部分



通道处理链部分提供了对当前选择的通道的主要参数的快速访问。显示屏提供了正在调整的参数的专用编辑详细信息。始终可见的 LED 指示灯显示输入配置、总线和组分配以及电平计量的信息。

通过按下相关按钮或直接在其上方的电容编码旋钮触摸,可以在编辑显示屏上显示七个通道编辑块 (包括 EQ)。按住按钮可以打开或关闭功能块。

按下 VIEW 按钮将在主显示屏幕上打开所选通道的主屏幕。

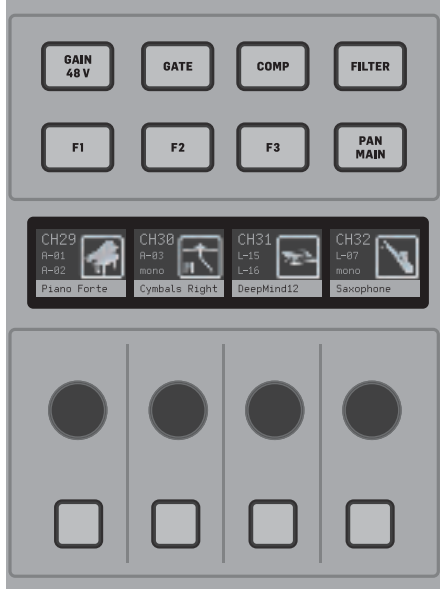
一旦功能块激活,再次按下按钮将浏览功能的参数。显示屏的右下角的小点指示可以浏览的参数数量。旋钮可用于调整。

通过多次按压模块按钮,可以浏览更多参数。

额外的 EQ 部分具有专用控件,用于调整输入通道的最多六个 EQ 频段和总线的八个频段。通过按住 EQ 按钮,可以激活 EQ 模块,然后触摸 4 个 EQ 编码旋钮中的一个以选择要调整的频段。按一次 SHIFT 按钮即可访问低和高 Shelf 频段,或者如果正在编辑总线 EQ,则访问附加频段。GAIN、WIDTH 和 FREQ 按钮选择将使用旋钮调整的当前频段的元素。按住显示右下角的 LISTEN 按钮,以独立监听 EQ 频段。BLEND/MIX 旋钮充当 EQ 模块的湿/干调整。当超过 100% 时,该旋钮可用于增强当前 EQ 设置,因为它根据用户设置的百分比修改每个频段的增益。

WING 和 WING-BK 概述

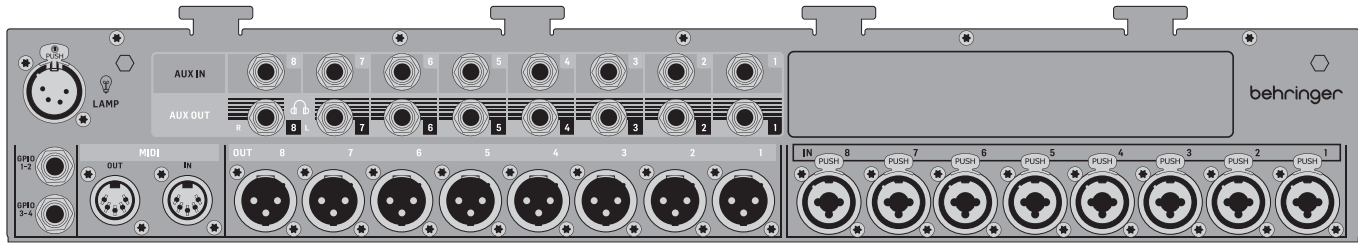
4 通道部分



位于右推子区域上方的编辑部分提供了一组专用的控制参数。这些可以是选择的四个通道的参数，如增益、声像、滤波器或总线发送。按下八个按钮中的一个按钮可启用四个旋钮和四个按钮来控制通道参数，而无需选择要编辑的通道。这使得四个通道部分独立于主控制面板，并允许同时有第二个用户在调音台上工作。在 SETUP/SURFACE 中启用时，F1–F3 控件也可以分配给任何自定义控制功能。

5. 后面板

模拟 I/O、MIDI 和 GPIO

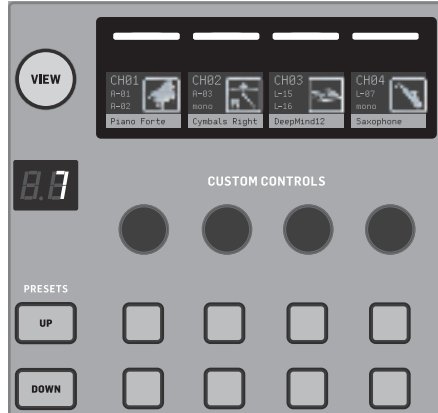


后面板的模拟连接包括 8 个 Midas PRO 麦克风前置放大器、8 个 XLR 输出、8 个平衡的 1/4" TRS 辅助输入和 8 个平衡的 1/4" TRS 辅助输出连接接口。

一个灯光接口可连接标准的 12 V 灯。

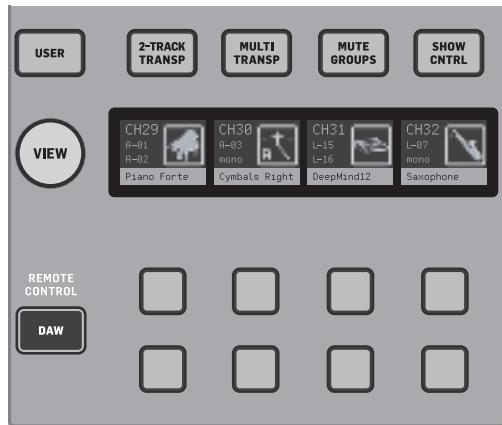
5 针 MIDI 输入和输出插孔允许外部 MIDI 控制,一对 1/4" TRS 插孔可用于四个 GPIO 的基本输入和输出命令。

4. 自定义控制

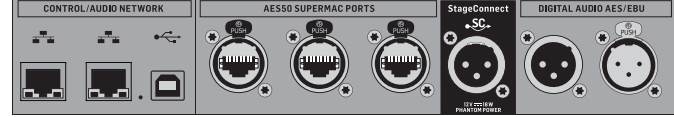


自定义控制部分允许将最多四个旋钮和八个按钮分配给应始终使用的特定参数。预设还可以配置为适应不同的设置、场地、操作员等。按下 VIEW 按钮以为控件分配功能,优化概况条或重置控件。

自定义控制部分的底部部分允许快速访问不同的类别。按下 VIEW 按钮以配置它们中的每一个。它提供了一组用户可分配按钮和用于控制 USB 录音机、WING–LIVE (SD 卡) 录音机、静音编组和 Show Control 的预配置按钮的组合。



ETHERNET/AES50/Control/StageConnect



一对以太网端口允许通过路由器建立有线或无线网络,使用计算机或移动设备上的控制应用程序进行控制。

调音台还可以通过 USB Type B 连接器连接到计算机,用于以下用途:

- 48 输入/48 输出音频接口。相应的 ASIO 驱动程序可从 behringer.com 下载。
- MIDI DAW 控制器
- 固件更新
- 数据交换

3 个 AES50 端口分别为数字舞台接口箱提供了最多 48 个输入和输出通道,确保了高通道数,并允许在多个位置之间进行路径连接。WING 与所有 X32 系列调音台和舞台接口箱完全兼容。

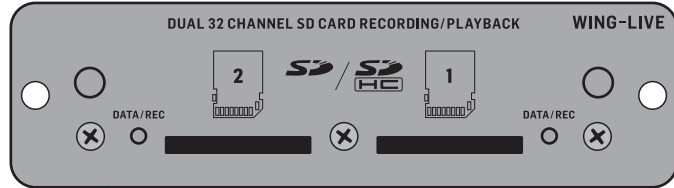
WING 与接口箱之间的所有 AES50 连接应具有:

- 具有屏蔽的 CAT–5e 电缆
- Ethercon 连接的电缆端口
- 最大电缆长度 80 米

StageConnect 使用标准平衡的 XLR 电缆 (推荐使用 110 Ω 阻抗 DMX 电缆) 传输最多 32 个数字音频输入或输出通道。该接口支持不同的输入和输出通道总线配置,并使用数字、无压缩的 PCM 音频,采样率为 44.1/48 kHz,分辨率为 24bit。StageConnect 专为舞台连接或连接到侧机架 (Side Rack) 而开发,支持在亚毫秒的延迟下进行各种应用。

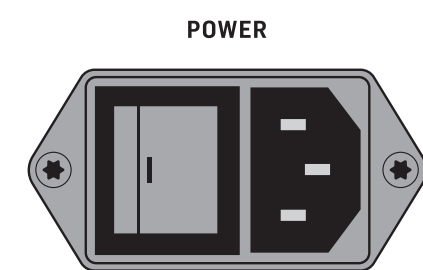
通过 XLR 电缆可以进行立体声 AES3(AES/EBU) 输入和输出连接。

扩展槽



WING 调音台出厂安装了 WING–LIVE 扩展卡,允许将最多 64 个 48 kHz / 32 Bit 音频通道录制到一对 SD 或 SDHC 卡上。此扩展槽还可以安装具有 Dante、MADI 和 SoundGrid 等其他协议的卡。

电源



连接包含的 IEC 电缆。

6. 主屏幕

大多数高级编辑和控制都在主显示屏幕上完成。可以通过屏幕左侧的七个按钮或顶部面板每个部分的 VIEW 按钮导航屏幕。

通过与主显示屏幕旁边的按钮,可以访问六个屏幕:

- HOME
- EFFECTS
- METERS
- ROUTING
- SETUP
- LIBRARY

请注意,UTILITY 按钮没有与之相关的特定屏幕。

顶部显示屏的顶部显示状态栏,提供通道名称、时钟和提示的快速参考。这还允许始终访问 SD 卡控件、设置菜单、库功能和其他工具。

HOME

HOME



屏幕默认显示所选通道的概述。该屏幕允许调整声像和电平等基本参数,但主要是提供了访问 EQ 和动态处理等重要处理模块的起点。

通过点击主屏幕左下角的扳手图标并拖动块,可以调整门限、动态处理、EQ 和插入效果器的处理顺序,以及发送到 16 个总线的信号的节点。



WING 和 WING-BK 概述

INPUT

INPUT 屏幕出现在左侧列的第二位。在这里选择了分配给当前通道的主用和备用信号源。信号可以配置为单声道、立体声或 M/S 模式，相应的M、ST 和 M/S 按钮可用于配置。



FILTER 屏幕也是这个部分的一部分，允许低切、高切和高级滤波选项，如倾斜滤波器和全通滤波器，用于相位对齐。

最后，DELAY (POST) 控制应用于通道输出信号的延迟。例如，这种延迟对于驱动远离主 PA 的扬声器的信号是必要的。

GATE

GATE 屏幕出现在左侧列的第三位。该块默认为简单的噪声门，具有常见的参数，如阈值和比例，尽管 Gate Model 菜单上可以加载其他处理器。该块的名称将根据所选模型更改。

EQ

该模块默认为输入通道的 6 段全参量均衡器，总线的 8 段全参量均衡器。可以从 EQ Model 菜单中选择各种数字和模拟 EQ 建模。

DYNAMICS

该模块提供了大量数字和模拟压缩器、扩展器和限制器的选择。

PRE FADER INSERT

在这里，可以将来自 16 个 FX 插槽之一的内部或外部效果插入通道。它可以放置在 Gate、EQ 和/或 Dynamics 块之前或之后。

POST FADER INSERT

第二个插槽位于后推子和后处理之后。它可用于添加FX处理，或通过应用于分配的通道的自动增益共享的 2 个自动混音组之一来控制通道电平。

MAIN

该屏幕允许调整发送电平到四个主总线的电平，以及立体声宽度、声像和通道推子电平。

BUS SENDS

左侧列中的最后一个屏幕允许调整到所有 16 个总线的发送电平。可以使用左上角的下拉菜单或在 HOME 屏幕上点击扳手图标并移动 Tap 来设置每个发送的节点。为从 Tap 点发送到 16 个总线的信号提供了一个三段均衡器。



当选择总线、主或矩阵通道时，HOME 屏幕在外观上类似，只是没有 GATE 模块可用，只能调整 Trim。在 INPUT 屏幕上，总线发送可以设置为前推子（根据 Tap 点设置）或后推子，如果它们将用于监听或效果发送，或者到子组 (Subgroup)，如果通道将被路由到总线以进行常规处理，而不是主混音之前。

EFFECTS



EFFECTS 屏幕控制效果处理器的所有方面。用户可以从大量数字建模处理器中进行选择，配置路由，调整参数并监听电平。

八个 PREMIUM FX 插槽可以容纳每个设备 (FX1–8、STD 和 CH 类别)。STANDARD FX 插槽可容纳 STD 和 CH 效果类别。请注意，CH 类别包含四个通道设备，其在单个插槽中集成了三个效果设备，以及在一个插槽中集成了四个的主设备。

可以加载最多 16 个效果器到 EFFECTS 屏幕上的插槽。然后可以将这些设备加载为插入点。每个通道条的 GATE、COMP 和 INS 部分上直接加载了 EFFECTS 屏幕上 16 个插槽中的建模模拟和数字效果。

通常以两种方式之一将效果应用于通道：通过总线发送或通过插入点。基于时间的效果，如混响和延迟，通常通过总线发送设置，而动态处理通常通过插入点设置。

总线发送的效果

要通过总线发送设置效果，可以将一个或多个输入通道发送到总线。有多种实现此目的的方法。一种方法是选择将添加效果的通道。按下中央推子部分上的 BUS MASTER 和 SOF FLIP 按钮。所选通道到前八个总线的发送电平将显示在中央推子部分。要激活发送，请取消静音所需通道，并将相应的推子调整到所需的发送电平。

或者，如果选择与中央部分上的总线相对应的通道，则控制台左侧将显示每个输入通道到所选总线的发送电平。

再次按下 SOF FLIP 按钮以退出。

承载总线的通道上的插入点用于加载所需的效果。确保将此通道路由到主总线。通过改变发送到总线的信号量，可以实现每个输入通道的所需“湿”效果信号量。

插入点上的效果

要通过插入点设置效果，请点击所需输入通道左侧列上的 INS 块之一，并分配先前加载到 EFFECTS 屏幕上 16 个插槽之一的效果处理器。

在输入通道的 HOME 屏幕上，点击扳手图标将允许通过拖动黄色块重新排列第一个插入点以及 GATE、COMP 和 EQ 部分。

METERS



METERS 屏幕显示控制台上所有信号路径的电平表和静音状态。电平表按组分组：40 个输入通道，8 个辅助通道，16 个（辅助）总线，16 个 DCAs，4 个主总线和 8 个矩阵总线。

该屏幕还提供了快速缩放到控制或编辑上述通道组中任何一个的快捷方式，只需触摸即可。

ROUTING



WING 允许灵活的路由选项：每个信号源都可以路由到每个通道或物理输出。信号源和输出的连线是在 ROUTING 屏幕上配置的。

相同的编辑也可以在每个通道的 HOME 屏幕内的 INPUT 部分上进行。

通道

屏幕右上角的三个按钮选择通道、物理输入或输出进行编辑。第一个按钮控制通道配置。



“CHANNEL INPUT” 菜单控制通道的主输入还是备用输入将被配置。这遵循内联控台的概念，其中单个通道可以永久连接两个输入，并根据用户的需求进行切换。



在编辑之前，必须点击解锁图标。当绿灯亮起时，编辑是可用的。当红灯亮起时，编辑被阻止。



屏幕的左半部分将显示 40 个输入通道和 8 个辅助总线。屏幕的右半部分将显示可以路由到左侧通道的可用信号源。

单击所需通道后，可以在屏幕右半部分选择驱动该通道的信号源。通过单击 “SOURCE GROUP” 下拉菜单，可以在控制台后部板或总线上选择以下物理信号源之间进行选择：

- LOCAL IN: 八个物理麦克风输入
- AUX IN: 八个物理线路辅助输入
- AES/EBU IN: 两个数字 AES/EBU 输入
- AES50A/AES50B/AES50C: 三个 AES50 端口
- USB AUDIO: 控制台可用作带有 48 个输入和输出通道的 USB 接口。

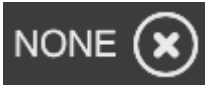
WING 和 WING-BK 概述

- EXP CARD: 根据安装的扩展卡而定, 最多可容纳 64 个输入。
- MODULE: 通过 DANTE 和 SoundGrid 卡最多可容纳 64 个输入。
- BUS: 每个 16 个总线 (立体声)
- MAIN: 每个 4 个主总线 (立体声)
- MATRIX: 每个 8 个矩阵总线 (立体声)
- OSCILLATOR: 通过 XLR 连接器以 48 kHz 和 24 位的 32个数字音频通道
- USB PLAYER: 来自前面板 Type A 端口的 USB 播放器的 4 个通道。文件必须是未压缩的 .wav 音频。
- USER SIGNAL: 可以从输入通道、总线、主总线或矩阵总线的信号流的不同点派生的信号, 或者通过任何 24 个用户配接重新连接的信号源

在插入多个相邻通道时, 单击 “+1 AUTO” 按钮将自动选择下一个控制台通道, 以更快地进行输入分配。



要清除通道的输入, 请单击 “NONE”。



每个通道的单声道、立体声或 M/S 配置可以通过 M、ST 和 M/S 按钮进行配置。



信号源

单击 SOURCES 按钮时, 将显示信号源的特定定制选项。通过屏幕顶部的下拉菜单可以访问所有信号源组。

可以将信号源重命名、配置为单声道、立体声或 M/S 信号源、激活幻像电源 (按住 48 V 按钮)、反转极性、添加图标、更改源颜色, 并添加静音组标记, 以便在相应的静音组激活时静音信号源。被分组成立体声或 M/S 配置的信号可以被送至控制台上的单个通道中。

如果信号不相邻 (例如, LOCAL IN 1 和 3) 或属于不同的源组 (例如, Local IN 1 和 AUX 1), 则可以使用 USER PATCHES 将其分组。

USER PATCHES 位于 USER SIGNAL 源组中, 标记为 USR 25 到 48。单击用户配接 (User Patches) 后, 分配到你上的信号将显示在屏幕右侧。用户配接可以配置为单声道、立体声或 M/S, 并用作调音台上通道的信号源。

输出

单击 OUTPUTS 按钮时, 将显示输出的路由选项。任何源都可以路由到任何输出。



屏幕的左侧将显示可用的数字和模拟输出。通过屏幕顶部的下拉菜单可以访问所有输出组。

可以在屏幕右侧选择将被送至所选输出的信号。通过屏幕顶部的下拉菜单可以访问所有信号源组。

输出组 WLIVE REC 和 RECORDER 控制在后面板连接的两张 SD 卡上录制或在连接到前面板的 USB 闪存驱动器上录制的路由。最多可以在 SD 卡上录制 64 个通道 (每张卡 32 个) 或在连接到前面板的 USB 闪存驱动器上录制 4 个通道。最多可以在通过连接到后面板的 USB 在计算机上录制 48 个通道。

设置



常规

屏幕左侧显示了控制台名称, 可以进行编辑, 以及其序列号、固件版本和已安装的扩展卡。

USB MSD ACCESS 控制连接到计算机的 USB 时将显示的内容。选择 WING OS 加载控制台上的软件更新。选择 WING DATA 来管理保存的控制台演出数据 (演出、片段、快照、预设、剪辑)。要断开控制台与计算机的连接, 或者返回通过计算机的 USB 进行音频播放, 像通常使用普通USB闪存驱动器一样弹出控制台。

可以在 CLOCK 菜单上设置时间和日期。

INIT CONSOLE 用于重置控制台的通道、辅助、总线、主总线、矩阵总线、信号源、输出、DCAs、静音组和效果设置 单击 ALL 可以选择所有项目。通过单击它们可以选择特定项目。要清除选择, 请单击 NONE。单击 INIT 将重置所选项目的设置。

或者, 可以在启动控制台时按住 Main Display上的 CLR SOLO 按钮来重置控制台。

音频

AUDIO CLOCK 部分控制控制台的采样率 (CLOCK RATE) 和字时钟源 (SYNC SOURCE) 设置。

通过单击 INPUT SELECT 下方的通道和辅助总线网格, 可以轻松切换所有 40个通道和 8 个辅助总线的主输入和备用输入。

PREFERENCES 包含多种静音和独奏选项。

可以设置不同的独奏, 作为前置 (PFL) 或后置 (AFL) 推杆

USB AUDIO 选择通过后面板的 B 型 USB 连接可用的通道数, 范围从 2 到 48 个通道。

AUTOMIX 自动调节多个信号源的电平, 以使输出电平保持一致。这在多位讲者同时在舞台上讲话的情况下非常有用。例如, 在输入通道 POST-INSERT 节点中, 最多可使用 16 个通道的 AUTOMIX (分为 A/B 两组)。

SURFACE

此屏幕包含有关控制台面板灯光、测量和概况条的多个选项。

REMOTE

可以通过 MIDI 通过 DIN-5 或 USB 连接控制多个控制台设置。MIDI REMOTE CONTROL 部分确定通过哪个连接将控制哪个参数。

HA REMOTE 部分通过 AES50 A、B 和 C 端口控制舞台箱的话放增益。

IP 模式和地址可以在 NETWORK 部分进行设置。

DAW

WING 控制台可用作 DAW 控制器。在 DAW 屏幕上提供了相应的设置。可以通过下拉菜单自动加载不同 DAW 的预设。

要使控制台作为 DAW 控制器工作, 必须按下 CUSTOM CONTROLS 部分左侧的 REMOTE CONTROL 按钮。

LIBRARY



LIBRARY 屏幕是不同类型媒体的文件管理器, 包括在控制台内部存储或连接到前面板的 USB 闪存驱动器上保存的 .wav 音频文件、快照、片段以及效果和通道预设。

SNAP

SNAP 选项卡用于管理保存控制台通道、辅助、总线、主总线、矩阵总线、信号源、输出、DCAs、静音组和效果设置的快照。

可保存的内容包括通道定制、标签、路径、滤波器、时间延迟、通道条设置、EQ、声像、发送、淡入淡出、静音和通道中处理的顺序。

SAVE 按钮保存所有控制台的设置。SAVE+SCOPE 允许用户选择要为特定通道保存的特定内容。NONE 和 ALL 按钮允许更快地选择所需的内容。

快照将保存在控制台的内部存储或连接到前面板的 USB 闪存驱动器上, 具体取决于屏幕左上角选择的位置。



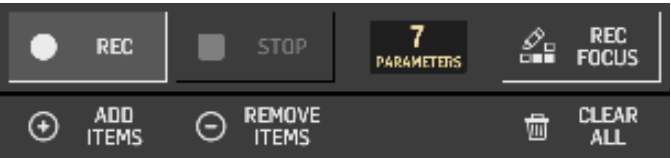
对控制台设置进行更改后, 可以通过单击所需的快照, 然后单击 UPDATE 将其保存到现有快照中。如果只想更新特定通道或内容, 单击 PARTIAL UPDATE 并选择所需的设置。

要加载带有或不带有定义范围的快照, 请单击 LOAD。快照将始终存储所有参数, 但仅在使用 SAVE+SCOPE 时调用指定的参数。要编辑现有快照的范围, 请单击 EDIT SCOPE。还可以使用 PARTIAL LOAD 按钮从完整快照加载特定设置。

SNIP

片段可用于调用更精确的设置调整, 例如通道条中的特定处理器更改。要选择存储在片段中的设置, 请单击 REC 按钮并手动调整所需的设置。屏幕上将显示修改的参数数量。确保在完成所有更改后单击 STOP。

可以使用 ADD ITEMS 和 REMOVE ITEMS 按钮向片段添加或删除参数。



GLOBAL

加载快照或片段时, 可以防止覆盖任何通道、总线、信号源、输出、DCA、静音组或效果及其关联内容。为此, 请单击屏幕右上角的 GLOBAL 按钮, 并指定需要保护的内容。每当保护设置时, 锁定图标将变为红色。



CLIP

WING 控制台可以从先前通过 WING DATA USB 连接从计算机复制到内部存储的 .wav 文件、连接到前面板的 USB 闪存驱动器或由控制台制作并存储在后面板的最多两张 SD 卡上的 .wav 录音中播放。

可以在左侧面板上选择片段, 并使用右侧面板播放。

WING 和 WING-BK 概述

FX

加载到 EFFECTS 屏幕的 16 个插槽上的效果将显示在FX屏幕上。可以存储和调用这 16 个插槽的设置。

CHAN

也可以存储和调用单独的通道。使用此功能将保存所有通道设置。加载时,仅加载所选的配置。

SHOW

可以将快照、片段、Clip、FX 设置和通道设置分组并保存为 Shows。为此,请转到 SHOW 选项卡,然后单击 CREATE。导航到内部存储或闪存驱动器上的所需项目,确保 SHOW 选项卡已打开,然后单击 ADD ITEM TO SHOW 按钮。



单击 SHOW 选项卡中的保存按键

Show 中的项目可以按特定顺序排列。选择电影图标时将显示项目顺序。



可以使用控制台中央部分的 SHOW CNTRL 按钮导航项目。PREV 和 NEXT 选择项目。GO 触发每个项目。GO+PREV 和 GO+NEXT 自动选择和触发项目。

UTILITY



此按钮没有自己的屏幕,而是与其他屏幕配合使用。该功能是上下文相关的,因此按下 UTILITY 按钮可能会根据当前处于活动状态的屏幕带出其他选项或配置设置。

7. 独立录音机/播放器

可以通过主显示屏器顶部的图标访问 USB 和 SD 录音机及其相应的播放器。



USB 录音机



最多可以在连接到前面板的闪存驱动器上录制4个通道。这四个通道的信号是通过 ROUTING 屏幕的 OUTPUTS 部分中找到的 RECORDER 输出组分配的。

WING-LIVE SD 录音机



最多可以在 WING-LIVE 扩展卡上的两张 SD 卡上录制 64 个通道。每张卡将录制 32 个通道。每个通道的信号是通过 ROUTING 屏幕的 OUTPUTS 部分中找到的 WLIVE REC 输出组分配的。

8. 固件更新

可以通过 USB 轻松更新 WING 控制台固件。从 Behringer.com 的产品页面下载固件文件,然后按照以下步骤操作:

1. 打开 SETUP/GENERAL 页面并启用 OS ACCESS。
2. 将 USB 电缆连接到后面板端口和计算机。
3. 会在计算机上出现一个虚拟驱动器,类似于连接 U 盘或外部硬盘。双击驱动器以打开。
4. 将新的固件文件拖放到驱动器中。请注意,虽然 WING 将始终使用该驱动器中最新的固件启动,但建议删除旧的固件文件或将它们移动到子文件夹中。

如果控制台无法正常启动,仍然可以使用以下步骤更新固件:

1. 在关闭调音台电源的情况下,将 USB 电缆连接到后面板端口和计算机。
2. 按住 Main Display 右侧主表下方的按钮,然后启动调音台。
3. 会在计算机上出现一个 OS 和 DATA 驱动器,类似于连接 U 盘或外部硬盘。双击驱动器以打开。
4. 将新的固件文件拖放到 OS 驱动器中。

请注意,WING 将始终使用该驱动器中最新的固件启动。

5. 文件传输完成后,弹出虚拟驱动器。控制台应该会自动重新启动,安装了新的固件。如果没有,请手动开关调音台的电源。

WING 和 WING-BK 概述

9. 快捷方式

目的	进入所需模式的方法	效果	退出
停用 Main Display 触摸控制	按住 SETUP、ALT (未标记按钮) 和 CLR SOLO, 直到在主显示屏幕器的状态栏中显示一个小 X	在显示小X的情况下, 触摸事件将不会产生任何效果。否则, 控制台将保持正常运行。退出此模式将校	准触摸界面并使其再次可操作。按住 ALT 和 CLR SOLO 直到 X 消失
按住 ALT (未标记按钮) 和 CLR SOLO 超过 1.5 秒		重置触摸面板 (可能有助于暂时解决一段时间内的自触问题)	
触摸界面 > 自触点击测试	启动控制台时, 按住 METERS 和 HOME 5 秒		
OS-Drive > 挂载 USB	在打开控制台电源的同时按住 ALT (未标记按钮) (屏幕保持黑暗)	在您的计算机上, 控制台会显示为两个驱动器 (WING OS 用于控制台操作系统, WING DATA 用于快照等)。	在计算机上弹出这两个驱动器。
关闭与重新启动	从设置界面启动关机后, 按住 EFFECT 并按 HOME 键	控制台将安全关闭并自动重新启动	
Surface > 测试模式	在打开控制台电源的同时按住 ALT (未标记按钮)	与 OS-Drive 模式相同。面板处于测试模式, 直到控制台启动。	
面板锁定	按住 HOME 按钮约 1.5 秒	锁定控制台面板, 音频和远程控制保持正常工作。 在锁定时按住触摸屏周围的任意按钮组合将被存储为解锁的“密码”。在解除锁定时, 您需要再次按下相同组合的按钮, 或者重新启动控制台。	按住 HOME 按钮约 1.5 秒, 然后与锁定时按下的按钮“密码”一起, 或者重新启动控制台。
初始化控制台 (仅临时存储, 不会删除快照等)。	在打开控制台电源的同时按住 CLR SOLO。	与使用 INITIALIZE (来自 SETUP 页面) 相同, 但在控制台加载任何保存的状态之前 (以防最后加载的快照以某种方式导致控制台崩溃导致启动循环)。	
拍摄屏幕截图	按住 CLR SOLO 然后按 UTILITY	将当前屏幕的 bmp 存储在您的 USB 驱动器上。首先需要在 USB 驱动器的根目录中创建一个名为 'screens' 的文件夹。	
绕过启动文件的自动加载	在打开控制台电源的同时按住 LIBRARY	在启动时不加载 STARTUP*.snap、STARTUP*.snip 和 STARTUP*.show 文件夹中的文件。	
配置可选硬件, 如用于 Dante 或 WSG 的内部 AoIP 模块	上电时按住 UTILITY 5 秒	配置对话框允许指定硬件选项	

Specifications

Processing	
Input processing channels	40 stereo input channels, 8 stereo aux channels
Output processing channels	16 stereo aux buses, 8 stereo matrices, 4 stereo mains
Internal effects engines (all true stereo)	8 premium FX slots, 8 standard FX slots
Point-to-point routing matrix	500 x 502 signals
Signal processing	40-bit floating point, 48 kHz
A/D converters (8-channel, 48 kHz, 24 bits)	114 dB dynamic range*
D/A converters (stereo, 48 kHz, 24 bits)	120 dB dyanmic range*
I/O latency (console input to output)	1.0 ms
Network latency (stage box in > console > stage box out)	1.2 ms

Connectors	
Midas PRO series microphone preamplifier (XLR)	8
XLR balanced outputs	8
Aux inputs/outputs (¼" TRS balanced, mono)	8 in / 6 out + 2 monitor or headphone outputs
Phones output (¼" TRS, stereo)	2
Digital AES/EBU input/output (XLR)	1 / 1
AES50 ports (Klark Teknik SuperMAC, 100 Mbit/s)	3
Expansion card interface	64 x 64 channel audio input / output
StageConnect HOST(Master) I/O (12 V / 18 W power supplied, XLR, 32 channels)	1
MIDI inputs/outputs	1 / 1
GPIO on TRS, configurable	2 x 2
USB 2.0 type B device (48 x 48 ch 24-bit audio and MIDI I/O)	1
USB 2.0 type A host (audio and data, 5 VDC, 1 A)	1
Ethernet LAN ports, RJ45, 1 Gbit/s	2, internally switched
Audio over IP (AoIP) internal module socket (Dante, AES67 or SoundGrid modules optional)	Up to 64 x 64 channels @ 48 kHz
IEC mains socket with power switch	1

Mic Input Characteristics (Mic Input to Analog Output)	
Design	Midas PRO series
THD+N (0 dB gain, 0 dBu output)	<0.004%*
THD+N (+40 dB gain, 0 dBu to +20 dBu output)	<0.006%*
Input impedance (unbalanced / balanced)	1 kΩ / 2 kΩ
Non-clip maximum input level	+21 dBu
Phantom power (switchable per input)	+48 V
Equivalent input noise @ +45 dB gain (150 Ω source)	-128 dBu*
CMRR @ unity gain (typical)	>50 dB
CMRR @ 40 dB gain (typical)	>70 dB

Input/Output Characteristics	
Frequency response @ 48 kHz sample rate, 0 to -1 dB (any gain setting)	10 Hz - 20 kHz
Dynamic range, analog in to analog out (typical), XLR / aux	111 dB* / 108 dB*
A/D dynamic range, preamplifier and converter (typical), XLR / aux	112 dB* / 110 dB*
D/A dynamic range, converter and output (typical), XLR / aux	118 dB* / 112 dB*
Crosstalk rejection @ 1 kHz, adjacent channels	100 dB
Output level, XLR connectors (nominal / maximum)	+4 dBu / +21 dBu
Output impedance, XLR connectors (unbalanced / balanced)	75 Ω / 75 Ω
Input impedance , TRS connectors (unbalanced / balanced)	20 kΩ / 40 kΩ
Non-clip maximum input level, TRS connectors	+16 dBu
Aux output level, TRS (nominal / maximum)	+4 dBu / +16 dBu
Aux output impedance, TRS (unbalanced / balanced)	150 Ω / 300 Ω
Headphone output impedance / maximum output level	500 mW @ 75 Ω / +18 dBu
Residual noise level, XLR out 1-16 connectors, unity gain	-97 dBu*
Residual noise level, aux and monitor TRS out connectors	-95 dBu*

Displays	
Main screen	10.1" TFT LCD, 1280 x 800 px, capacitive touch
Main screen swivel, continuous adjustment	15°- 60°
4-channel group LCD screen with RGB color strip per channel	320 x 48 monochrome
Channel editing screen	2.4" TFT LCD, 320 x 240 px
Button assignment screen	N/A
Main stereo meter	18 segment (-60 dB to clip)

Controls	
100 mm motor faders	12 + 8 + 4
Touch-sensitive rotary controls	3 + 7 + 11 + 4 + 4

Custom Controls	
Fully assignable rotary controls	4
Fully assignable backlit buttons	8 + 8
Variable rotary controls / buttons	4 / 4

Power	
Switch-mode power supply	Auto-ranging 100-240 VAC (50/60 Hz)
Power consumption	130 W

Physical	
Standard operating temperature range	5°C – 45°C (41°F – 113°F)
Dimensions (H x W x D)	201 x 870 x 575 mm (7.9 x 34.3 x 22.6")
Weight	24 kg (52.8 lbs)

*A-weighted noise and dynamic range figures

技术参数

处理	
输入通道	个立体声输入通道, 8 个立体声辅助通道
输出通道	6 个立体声辅助总线, 8 个立体声矩阵, 4 个立体声主总线
内部效果器引擎(所有真实立体声)	8 个高级 FX 插槽, 8 个标准 FX 插槽
点对点路由矩阵	500 x 502 信号
信号处理	40 位浮点, 48 kHz
A / D 转换器 (8 通道, 48 kHz, 24 位)	114 dB 动态范围*
D / A 转换器 (立体声, 48 kHz, 24 位)	120 dB 动态范围*
I / O 延迟 (控制台输入到输出)	1.0 毫秒
网络延迟 (外部输入 -> 控制台 (本机) -> 外部输出)	1.2 毫秒

连接器	
Midas PRO 系列麦克风前置放大器 (XLR)	8
XLR 平衡输出	8
辅助输入 / 输出 (¼" TRS 平衡, 单声道)	8 输入 / 6 输出 + 2 个监控或耳机输出
耳机输出 (¼" TRS, 立体声)	2
数字 AES / EBU 输入 / 输出 (XLR)	1 / 1
AES50 端口 (Klark Teknik SuperMAC, 100 Mbit / s)	3
扩展卡接口	64 x 64 声道音频输入 / 输出
StageConnect HOST(Master) I/O(12 V / 18 W 电源供应, XLR, 32 通道)	1 个
MIDI 输入 / 输出	1 / 1
GPIO, TRS 标准, 可配置的	2 x 2
USB 2.0 B 类型 (48 x 48 通道 24 位音频和 MIDI I / O)	1 个
USB 2.0 A 类型 (音频和数据, 5 VDC, 1 A)	1 个
以太网 LAN 端口, RJ45, 1 Gbit / s	2, 内部切换
AoIP 内部模块插槽 (Dante, AES67 或 SoundGrid 模块可选)	高达 64 x 64 通道 @ 48 kHz
IEC 电源插座, 带电源开关	1 个

麦克风输入特性 (麦克风输入到模拟输出)	
设计	Midas PRO 系列
THD + N (0 dB 增益, 0 dBu 输出)	<0.004%*
THD + N (+40 dB 增益, 0 dBu 至 +20 dBu 输出)	<0.006%*
输入阻抗 (不平衡 / 平衡)	1 kΩ / 2 kΩ
不削波最大输入电平	+21 dBu
幻像电源 (每个输入可控制)	+48 V
等效输入噪声 @ +45 dB 增益 (150 Ω)	–128 dBu*
共模抑制比 @ 单位增益 (典型值)	>50 dB
共模抑制比 @ 40 dB 增益 (典型值)	>70 dB

输入 / 输出特性	
频率响应 @ 48 kHz 采样率, 0 至 –1 dB (任何增益设置)	10 Hz – 20 kHz
动态范围, 模拟输入到模拟输出 (典型), XLR / aux	111 dB* / 108 dB*
A / D 动态范围, 前置放大器和转换器 (典型), XLR / 辅助	112 dB* / 110 dB*
D / A 动态范围, 转换器和输出 (典型), XLR / 辅助	118 dB* / 112 dB*
串扰抑制 @ 1 kHz, 相邻通道	100 dB
输出电平, XLR 连接器 (标称 / 最大)	+4 dBu / +21 dBu
输出阻抗, XLR 连接器 (不平衡 / 平衡)	75 Ω / 75 Ω
输入阻抗, TRS 连接器 (不平衡 / 平衡)	20 kΩ / 40 kΩ
不削波最大输入电平, TRS 连接器	+16 dBu
辅助输出电平, TRS (额定 / 最大)	+4 dBu / +16 dBu
辅助输出阻抗, TRS (不平衡 / 平衡)	150 Ω / 300 Ω
耳机输出阻抗 / 最大输出电平	500 mW @ 75 Ω / +18 dBu
残留噪声水平, XLR 输出 1–16 连接器, 单位增益	–97 dBu*
残留噪声电平, 辅助和监听 TRS 输出连接器	–95 dBu*

展示架	
主屏幕	10.1 英寸 TFT LCD, 1280 x 800 像素, 电容式触摸
主屏幕旋转, 连续调节	15° – 60°
4 通道组 LCD 屏幕, 每通道带 RGB 色带	320 x 48 单色
通道编辑显示器	2.4 英寸 TFT LCD, 320 x 240 像素
按钮分配屏幕	N/A
主立体声显示	18 段 (–60 dB 至 削波)

控制项	
100 毫米马达推	12 + 8 + 4
带触摸功能的旋钮	3 + 7 + 11 + 4 + 4

自定义控件	
完全可分配的旋钮	4
完全可分配的背光按键	8 + 8
可变旋钮 / 按键	4 / 4

力量	
开关电源	100–240 VAC (50/60 Hz)
功率损耗	130 W

物理特性	
标准工作温度范围	5°C – 45°C (41°F – 113°F)
尺寸 (高 x 宽 x 深)	201 x 870 x 575 mm (7.9 x 34.3 x 22.6")
重量	24 kg (52.8 lbs)

* A 加权噪声和动态范围数字

Other important information

EN Important information

1. Register online. Please register your new Music Tribe equipment right after you purchase it by visiting musictribe.com. Registering your purchase using our simple online form helps us to process your repair claims more quickly and efficiently. Also, read the terms and conditions of our warranty, if applicable.

2. Malfunction. Should your Music Tribe Authorized Reseller not be located in your vicinity, you may contact the Music Tribe Authorized Fulfiller for your country listed under “Support” at musictribe.com. Should your country not be listed, please check if your problem can be dealt with by our “Online Support” which may also be found under “Support” at musictribe.com. Alternatively, please submit an online warranty claim at musictribe.com BEFORE returning the product.

3. Power Connections. Before plugging the unit into a power socket, please make sure you are using the correct mains voltage for your particular model. Faulty fuses must be replaced with fuses of the same type and rating without exception.

FR Informations importantes

1. Enregistrez-vous en ligne. Prenez le temps d'enregistrer votre produit Music Tribe aussi vite que possible sur le site Internet musictribe.com. Le fait d'enregistrer le produit en ligne nous permet de gérer les réparations plus rapidement et plus efficacement. Prenez également le temps de lire les termes et conditions de notre garantie.

2. Dysfonctionnement. Si vous n'avez pas de revendeur Music Tribe près de chez vous, contactez le distributeur Music Tribe de votre pays : consultez la liste des distributeurs de votre pays dans la page “Support” de notre site Internet musictribe.com. Si votre pays n'est pas dans la liste, essayez de résoudre votre problème avec notre “aide en ligne” que vous trouverez également dans la section “Support” du site musictribe.com. Vous pouvez également nous faire parvenir directement votre demande de réparation sous garantie par Internet sur le site musictribe.com AVANT de nous renvoyer le produit.

3. Raccordement au secteur. Avant de relier cet équipement au secteur, assurez-vous que la tension secteur de votre région soit compatible avec l'appareil. Veillez à remplacer les fusibles uniquement par des modèles exactement de même taille et de même valeur électrique — sans aucune exception.

PT Outras Informações Importantes

1. Registre-se online. Por favor, registre seu novo equipamento Music Tribe logo após a compra visitando o site musictribe.com. Registrar sua compra usando nosso simples formulário online nos ajuda a processar seus pedidos de reparos com maior rapidez e eficiência. Além disso, leia nossos termos e condições de garantia, caso seja necessário.

2. Funcionamento Defeituoso. Caso seu fornecedor Music Tribe não esteja localizado nas proximidades, você pode contatar um distribuidor Music Tribe para o seu país listado abaixo de “Suporte” em musictribe.com. Se seu país não estiver na lista, favor checar se seu problema pode ser resolvido com o nosso “Suporte Online” que também pode ser achado abaixo de “Suporte” em musictribe.com. Alternativamente, favor enviar uma solicitação de garantia online em musictribe.com ANTES da devolução do produto.

3. Ligações. Antes de ligar a unidade à tomada, assegure-se de que está a utilizar a voltagem correcta para o modelo em questão. Os fusíveis com defeito terão de ser substituídos, sem qualquer excepção, por fusíveis do mesmo tipo e corrente nominal.

ES Aspectos importantes

1. Registro online. Le recomendamos que registre su nuevo aparato Music Tribe justo después de su compra accediendo a la página web musictribe.com. El registro de su compra a través de nuestro sencillo sistema online nos ayudará a resolver cualquier incidencia que se presente a la mayor brevedad posible. Además, aproveche para leer los términos y condiciones de nuestra garantía, si es aplicable en su caso.

2. Averías. En el caso de que no exista un distribuidor Music Tribe en las inmediaciones, puede ponerse en contacto con el distribuidor Music Tribe de su país, que encontrará dentro del apartado “Support” de nuestra página web musictribe.com. En caso de que su país no aparezca en ese listado, acceda a la sección “Online Support” (que también encontrará dentro del apartado “Support” de nuestra página web) y compruebe si su problema aparece descrito y solucionado allí. De forma alternativa, envíenos a través de la página web una solicitud online de soporte en periodo de garantía ANTES de devolvernos el aparato.

3. Conexiones de corriente. Antes de enchufar este aparato a una salida de corriente, asegúrese de que dicha salida sea del voltaje adecuado para su modelo concreto. En caso de que deba sustituir un fusible quemado, deberá hacerlo por otro de idénticas especificaciones, sin excepción.

DE Weitere wichtige Informationen

1. Online registrieren. Bitte registrieren Sie Ihr neues Music Tribe-Gerät direkt nach dem Kauf auf der website musictribe.com. Wenn Sie Ihren Kauf mit unserem einfachen online Formular registrieren, können wir Ihre Reparaturansprüche schneller und effizienter bearbeiten. Lesen Sie bitte auch unsere Garantiebedingungen, falls zutreffend.

2. Funktionsfehler. Sollte sich kein Music Tribe Händler in Ihrer Nähe befinden, können Sie den Music Tribe Vertrieb Ihres Landes kontaktieren, der auf musictribe.com unter „Support“ aufgeführt ist. Sollte Ihr Land nicht aufgelistet sein, prüfen Sie bitte, ob Ihr Problem von unserem „Online Support“ gelöst werden kann, den Sie ebenfalls auf musictribe.com unter „Support“ finden. Alternativ reichen Sie bitte Ihren Garantieanspruch online auf musictribe.com ein, BEVOR Sie das Produkt zurücksenden.

3. Stromanschluss. Bevor Sie das Gerät an eine Netzsteckdose anschließen, prüfen Sie bitte, ob Sie die korrekte Netzspannung für Ihr spezielles Modell verwenden. Fehlerhafte Sicherungen müssen ausnahmslos durch Sicherungen des gleichen Typs und Nennwerts ersetzt werden.

IT Informazioni importanti

1. Registratevi online. Vi invitiamo a registrare il nuovo apparecchio Music Tribe subito dopo averlo acquistato visitando musictribe.com. La registrazione dell'acquisto tramite il nostro semplice modulo online ci consente di elaborare le richieste di riparazione in modo più rapido ed efficiente. Leggete anche i termini e le condizioni della nostra garanzia, qualora applicabile.

2. Malfunzionamento. Nel caso in cui il rivenditore autorizzato Music Tribe non si trovi nelle vostre vicinanze, potete contattare il Music Tribe Authorized Fulfiller per il vostro paese, elencato in “Support” @ musictribe.com. Se la vostra nazione non è elencata, controllate se il problema può essere risolto tramite il nostro “Online Support” che può anche essere trovato sotto “Support” @ musictribe.com. In alternativa, inviate una richiesta di garanzia online su musictribe.com PRIMA di restituire il prodotto.

3. Collegamento all'alimentazione. Prima di collegare l'unità a una presa di corrente, assicuratevi di utilizzare la tensione di rete corretta per il modello specifico. I fusibili guasti devono essere sostituiti, senza eccezioni, con fusibili dello stesso tipo e valore nominale.

NL Belangrijke informatie

1. Registreer online. Registreer uw nieuwe Music Tribe-apparaat direct nadat u deze hebt gekocht door naar musictribe.com te gaan. Door uw aankoop te registreren via ons eenvoudige online formulier, kunnen wij uw reparatieclaims sneller en efficiënter verwerken. Lees ook de voorwaarden van onze garantie, indien van toepassing.

2. Storing. Mocht uw door Music Tribe geautoriseerde wederverkoper niet bij u in de buurt zijn gevestigd, dan kunt u contact opnemen met de door Music Tribe Authorized Fulfiller voor uw land vermeld onder “Support” op musictribe.com. Als uw land niet in de lijst staat, controleer dan of uw probleem kan worden opgelost door onze “Online Support”, die u ook kunt vinden onder “Support” op musictribe.com. U kunt ook een online garantieclaim indienen op musictribe.com VOORDAT u het product retourneert.

3. Stroomaansluitingen. Voordat u het apparaat op een stopcontact aansluit, moet u ervoor zorgen dat u de juiste netspanning voor uw specifieke model gebruikt. Defecte zekeringen moeten zonder uitzondering worden vervangen door zekeringen van hetzelfde type en dezelfde waarde.

SE Viktig information

1. Registrera online. Registrera din nya Music Tribe-utrustning direkt efter att du köpt den genom att besöka musictribe.com. Att registrera ditt köp med vårt enkla onlineformulär hjälper oss att behandla dina reparationsanspråk snabbare och mer effektivt. Läs också villkoren i vår garanti, om tillämpligt.

2. Fel. Om din Music Tribe-auktoriserade återförsäljare inte finns i din närhet kan du kontakta Music Tribe Authorized Fulfiller för ditt land listat under “Support” på musictribe.com. Om ditt land inte är listat, kontrollera om ditt problem kan hanteras av vår “Onlinesupport” som också finns under “Support” på musictribe.com. Alternativt kan du skicka in ett online-garantianspråk på musictribe.com INNAN du returnerar produkten.

3. Strömanslutningar. Innan du ansluter enheten till ett eluttag, se till att du använder rätt nätspanning för just din modell. Felaktiga säkringar måste bytas ut mot säkringar av samma typ och märkning utan undantag.

PL Ważna informacja

1. Zarejestrować online. Zarejestruj swój nowy sprzęt Music Tribe zaraz po zakupie na stronie musictribe.com. Zarejestrowanie zakupu za pomocą naszego prostego formularza online pomaga nam szybciej i efektywniej rozpatrywać roszczenia dotyczące naprawy. Przeczytaj również warunki naszej gwarancji, jeśli dotyczy.

2. Awaria. Jeśli Twój autoryzowany sprzedawca Music Tribe nie znajduje się w pobliżu, możesz skontaktować się z autoryzowanym dostawcą Music Tribe dla swojego kraju, wymienionym w sekcji „Wsparcie” na stronie musictribe.com. Jeśli Twojego kraju nie ma na liście, sprawdź, czy Twój problem może zostać rozwiązany przez nasze „Wsparcie online”, które można również znaleźć w sekcji „Wsparcie” na stronie musictribe.com. Alternatywnie, prześlij zgłoszenie gwarancyjne online na musictribe.com PRZED zwrótem produktu.

3. Połączenia zasilania. Przed podłączeniem urządzenia do gniazdka sieciowego upewnij się, że używasz odpowiedniego napięcia sieciowego dla danego modelu. Wadliwe bezpieczniki należy bez wyjątku wymienić na bezpieczniki tego samego typu i wartości.

JP その他の重要な情報

1. 登録。 新しい Music Tribe 機器をご購入後、すぐに musictribe.com にアクセスしてオンライン登録を行ってください。シンプルなオンラインフォームでの登録は、修理請求の処理をより迅速かつ効率的に行うために役立ちます。また、適用される場合は、保証の利用規約をお読みください。

2. 故障。 お近くに Music Tribe 認定販売店がない場合は、musictribe.com の “サポート” セクションに記載されている国別の Music Tribe 認定代理店にお問い合わせください。お住まいの国がリストにない場合は、“オンラインサポート” から問題が解決できるか確認してください。こちらも “サポート” セクションにございます。あるいは、製品を返品する前に、musictribe.com でオンライン保証請求を提出してください。

3. 電源接続。 ユニットを電源コンセントに差し込む前に、モデルに適した正しい電圧を使用していることを確認してください。ヒューズが故障した場合は、必ず同じ種類と定格のヒューズに交換してください。

CN 其他的重要信息

1. 在线注册。 购买后，请访问我们的网站立即注册新的 Music Tribe 设备。使用我们简单的在线表格注册您的购买信息有助于我们更快、更有效地处理您的维修索赔。另外，请阅读我们保修的条款和条件（如适用）。

2. 无法正常工作。 如果您所在地区没有 Music Tribe 授权的经销商，您可以联系您所在国家/地区的 Music Tribe 授权履行者，其联系方式在 behringer.com 的“支持”部分列出。如果您的国家/地区未列出，请检查您的问题是否可以通过我们的“在线支持”解决，该选项也可以在 behringer.com 的“支持”部分找到。或者，您也可以在退回产品之前在 behringer.com 提交在线保修索赔。

3. 电源连接。 将本设备连接电源前，请确保使用的电压正确。保险丝需要更换时，必须使用相同型号及定额的保险丝。

EN

ES

FR

DE

PT

IT

NL

SE

PL

JP

CN

FEDERAL COMMUNICATIONS
COMMISSION COMPLIANCE
INFORMATION

Behringer

WING and WING-BK

Responsible Party Name: **Music Tribe Commercial NV Inc.**

Address: **122 E. 42nd St.1,
8th Floor NY, NY 10168,
United States**

Email Address: **legal@musictribe.com**

WING and WING-BK

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class A digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference when the equipment is operated in a commercial environment. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications. Operation of this equipment in a residential area is likely to cause harmful interference in which case the user will be required to correct the interference at his own expense.

This equipment complies with Part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) this device may not cause harmful interference, and
- (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Warning: Operation of this equipment in a residential environment could cause radio interference.

Important information:
Changes or modifications to the equipment not expressly approved by Music Tribe can void the user’s authority to use the equipment.



Hereby, Music Tribe declares that this product is in compliance with Directive 2014/30/EU, Directive 2011/65/EU and Amendment 2015/863/EU, Directive 2012/19/EU, Regulation 519/2012 REACH SVHC and Directive 1907/2006/EC.

Full text of EU DoC is available at <https://community.musictribe.com/>

EU Representative: Music Tribe Brands DK A/S
Address: Gammel Strand 44, DK-1202 København K, Denmark

UK Representative: Music Tribe Brands UK Ltd.
Address: 8th Floor, 20 Farringdon Street London EC4A 4AB, United Kingdom



Correct disposal of this product: This symbol indicates that this product must not be disposed of with household waste, according to the WEEE Directive (2012/19/EU) and your national law. This product should be taken to a collection center licensed for the recycling of waste electrical and electronic equipment (EEE). The mishandling of this type of waste could have a possible negative impact on the environment and human health due to potentially hazardous substances that are generally associated with EEE. At the same time, your cooperation in the correct disposal of this product will contribute to the efficient use of natural resources. For more information about where you can take your waste equipment for recycling, please contact your local city office, or your household waste collection service.

We Hear You