

Quick Start Guide

EN

ES

FR

DE

PT

IT

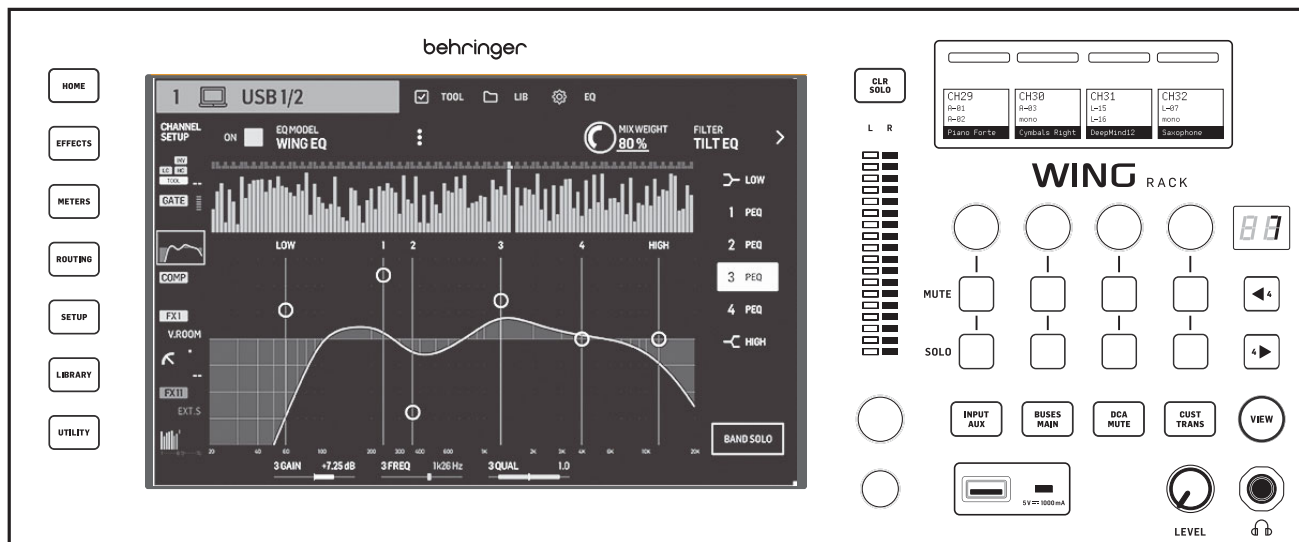
NL

SE

PL

JP

CN



WING RACK

Rackmount 48 Channel, 28 Bus Full Stereo Digital Mixing Engine with 24-Midas PRO Preamps, 8 Midas PRO Outputs and 10" Touch Screen

behringer

EN Important Safety Instructions



 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 1/4" 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.

- 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.musictribes.com/support.
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/appliances 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 Coollaudio 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.musictribes.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 aparezca, 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 aparezca, 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, pongase 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, tripodes, 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 periodo.
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 una toma corriente 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 Coollaudio 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.musictribes.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'encreintes 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 symbole 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.



Avvertissement
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.

EN

ES

FR

EN

ES

FR

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 contrevenez 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 tripéds, des supports ou des tables spécifiés. Faites attention pour éviter le renversement lors du déplacement de la combinaison chaise/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 flant 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 appartenent

à leurs propriétaires respectifs. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Aston Microphones et Coaulaudio 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 Music Tribe Global Brands, consultez le site internet community.musictribe.com/support.

FR

DE

PT

IT



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.

1. Bitte lesen Sie alle Anweisungen und Warnhinweise sorgfältig durch und befolgen Sie diese.

2. Halten Sie das Gerät von Wasser fern (außer bei Produkten für den Außenbereich).

3. Reinigen Sie nur mit einem trockenen Tuch.

4. Blochieren Sie nicht die Belüftungsöffnungen. Installieren Sie das Gerät nicht in einem engen Raum und nur gemäß den Anweisungen des Herstellers.

5. Schützen Sie das Netzkabel vor Beschädigungen, insbesondere an Steckern und Gerätebuchsen.

6. Installieren Sie das Gerät nicht in der Nähe von Wärmequellen wie Heizkörpern, Heizreglern, Öfen oder anderen Geräten (einschließlich Verstärkern), die Wärme erzeugen.

7. 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.

8. Verwenden Sie nur vom Hersteller empfohlene Anbaugeräte und Zubehörräte.



9. 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 Gewitter 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 schützendem Erdungsverbinding angeschlossen 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.

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 Büchereigalen.

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 Coaulaudio 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



Terminals 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 15 de 1/4" 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 elétrico, não remover a cobertura (ou a seção 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 elétricos o aparelho não deve ser exposto à chuva nem à humidade. Além disso, não deve ser sujeito a salpírios; nem devem ser colocados em cima do aparelho objects contendo líquidos, tais como jarras.



Atenção

Estas instruções de operação devem ser utilizadas, em exclusivo, por técnicos de assistência qualificadas. 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.

1. Por favor, leia e siga todas as instruções e advertências.
2. Mantenha o aparelho longe da água (exceto para produtos destinados a uso externo).
3. Limpe apenas com um pano seco.
4. Não obstrua as aberturas de ventilação. Não instale em espaços confinados. Instale apenas de acordo com as instruções do fabricante.
5. Proteja o cabo de alimentação contra danos, especialmente nos plugs e na tomada do aparelho.
6. Não instale próximo a fontes de calor, como radiadores, registros de calor, fogões ou outros aparelhos (incluindo amplificadores) que produzam calor.
7. 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 eletricitista para substituir a tomada obsoleta.
8. Use apenas acessórios e equipamentos recomendados pelo fabricante.



9. Use apenas carrinhos, suportes, tripés, suportes ou mesas especificados. Tenha cuidado para evitar tombamentos ao mover a combinação carrinho/aparelho.

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, aparência 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 Coaulaudio 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. I 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 rimuovete l'operchio 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'invólucro inferiore per ottenere informazioni elettriche e di sicurezza prima di installare o utilizzare il dispositivo.

1. Si prega di leggere e seguire tutte le istruzioni e gli avvertimenti.
2. Mantenere l'apparecchio lontano dall'acqua (tranne che per i prodotti destinati all'uso all'aperto).
3. Pulire solo con un panno asciutto.
4. Non ostruire le aperture di ventilazione. Non installare in spazi ristretti. Installare solo secondo le istruzioni del produttore.
5. Proteggere il cavo di alimentazione dai danni, soprattutto alle spine e alla presa dell'elettrodomestico.
6. Non installare vicino a fonti di calore come termosifoni, borchette di calore, fornelli o altri apparecchi (compresi gli amplificatori) che producono calore.
7. Non eludere lo scopo di sicurezza della spina polarizzata o dello 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.
8. Utilizzare solo accessori e attrezzature raccomandati dal produttore.



9. Utilizzare solo cavi, supporti, treppiedi, staffe o tavoli specifici. Prestare attenzione per evitare il ribaltamento durante lo spostamento della combinazione cello/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. Non posizionare fonti di fiamma nuda, come candele 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, Jannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Aston Microphones e Coaudio 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 symbol voeren een zodanig hoge spanning dat ze een risico vormen voor elektrische schokken. Gebruik uitsluitend kwalitatief hoogwaardige, in de handel verkrijgbare luidsprekercabels die voorzien zijn van ¼" TS-stekers. Laat uitsluitend gekwalificeerd personeel alle overige installatie- of modificatiehandelingen uitvoeren.

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

Dit symbol wijst u tijdig op belangrijke bedienings- en onderhoudsvorschriften in de bijbehorende documenten. Wij vragen u dringend de handleiding te lezen.

Attentie

Vervuiler 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 wind. Het apparaat mag niet worden blootgesteld aan neerslag van 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. Blijf alleen met een droge doek.
4. Blokkeer de ventilatieopeningen niet. Installeer niet

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 förhandsinbäddade ¼" TS-kontakter. All annan inställning eller modifiering bör endast utföras av kompetent personal.

Denna symbol, var den än förekommer, varnar för närvaron av färlig, isolerad spänning mitt i hölet - spänning som kan vara tillräcklig för att utgöra en risk för död.

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 hölet 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 mot regn och fukt. Apparatens gåt inte utsätts för dropp eller spill och inga vätskebehållare som väsar etc. får placeras på den.

Försiktighet

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

Varning

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

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

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

3. Rengör endast med en torr trasa.

4. Blockera inte ventilationsöppningarna. Installera inte 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 försäkrare) som producerar värme.

7. Fäst 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 jordingsstift. 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 förfärdade 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 vätningsrisk när du flyttar vagnar/ apparatkombinationen.

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

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

12. Apparatens med skyddsordning ska anslutas till ett vägtag med skyddsordning.

13. Om nätkontakten eller en apparatkoppling används som frakopplingsanordning måste frakopplingsanordningen vara lätt åtkomlig.

14. Undvik installation i tränga utrymmen som bokhyllor.

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

16. Drifttemperaturområde 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 förlorar 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, Jannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Aston Microphones och Coaudio är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2024 Alla Rättigheter reserverade.

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.

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. Wszelkie inne instalacje lub modyfikacje powinny być wykonywane wyłącznie przez wykwalifikowany personel techniczny.

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

Uwaga

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

Uwaga

W celu wyeliminowania zagrożenia porażenia prądem zabrania się zdejmowania obudowy lub tylniej ścianki urządzenia. Elementy znajdujące się we wnętrzu 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 napełnionych i ciężkich przedmiotów takich jak np. wazonów 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

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

1. Proszę przeczytać i ściśle przestrzegać wszystkich instrukcji 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 wyciekach i opadzie urządzenia.
6. Nie instaluj w pobliżu źródeł ciepła, takich jak grzejniki, registryatory ciepła, kucharki lub inne urządzenia (w tym wzmacniacze), które generują ciepło.
7. Nie unieważniaj celu bezpieczeństwa wytyczki spalanywanej lub wytyczki z użyciem. Wytyczka spalanywane ma dwie wytyczki, z których jedna jest szersza niż druga (tylko dla USA i Kanady). Wytyczka z użyciem ma dwie wytyczki i trzeci bolc użyciem. Szeroka wytyczka lub trzeci bolc są dostarczone dla Twojego bezpieczeństwa. Jeśli dostarczona wytyczka nie pasuje do Twojej gniazdka, skonsultuj się z elektrykiem w celu wymiany przetrzaskowego gniazdka.
8. Używaj tylko akcesoriów i dodatków zalecanych przez producenta.
9. Używaj tylko określonych wózków, stojaków, statywów, uchwyty lub stojaków. Uwaga! 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 uziemającym powinno być podłączone do gniazdka sieciowego z połączeniem ochronnym.
13. Jeśli wytyczka sieciowa lub złącze urządzenia jest używane jako urządzenie odciążające, urządzenie odciążające powinno posiadać łatwo dostępne.
14. Unikaj instalacji w zamkniętych miejscach, takich jak biblioteczki.
15. Nie umieszczaj źródeł otwartego ognia, takich jak palące się świeczki, 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 zastrzeżeniami 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 (4/15 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ください。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、内部に高圧電圧が生じています。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。ご使用の前に良くお読みください。



これらのサービス指示は、有資格のサービスのみのみが使われているものの以外、サービス担当者によって行われなければならない場合があります。



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、底板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に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。偏光プラグは片方の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換気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。
9. 指定されたカート、スタンド、三脚、フラック、またはテーブルにだけ使用してください。カート/装置の組み合わせを移動する際には倒れないよ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。断断装置は操作可能でなければなりません。断断装置は操作可能でなければなりません。

14. 書籍などの密閉された空間には設置しないでください。

15. 室温などの密閉された空間には設置しないでください。

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

法的披露

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、いかなる人か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 重要的安全須知



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 4/15 或扭锁式插头的高质量专业扬声器线。与这些端子连接的外部导线需要通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, 产品内部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漏, 盛有液体的容器也可置于其上, 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, 除了使用说明书提到的以外, 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、注意所有的警告。

2. 请勿在靠近水的地方使用本产品。

3. 请勿用布清洁本产品。

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光源, 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头和一个接地插头构成。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, 使其不被锐缘或刺破, 尤其注意电源线插头, 多用途插座设备连接处。

8. 请只使用厂家指定的附属设备和配件。

9. 请只使用厂家指定的或随货销售的推车、架子、三角架、支架和桌等。若使用手推车来搬运设备, 请注意安全放置设备, 以避免手推车和设备倾倒而受伤。

10. 遇内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, 设备遇雨淋或受潮, 设备不能正常工作或被破坏等, 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. 本产品仅适用于海拔 2000 米以下和非热带气候条件下使用。



法律声明

对于任何因在此说明书提到的全部或部分描述、图片及声明而造成的损失, 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, 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。

WING RACK Overview

1. Introduction

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

Before you start

It is recommended to check behinger.com for firmware updates, as new features and bug fixes will be released regularly. Please refer to Chapter 7 in this QSG for details about the update process.

Our development team is eager to read your feedback on ideas.behinger.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 6.35 mm (1/4") 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 40 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 5 – 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 RACK 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.

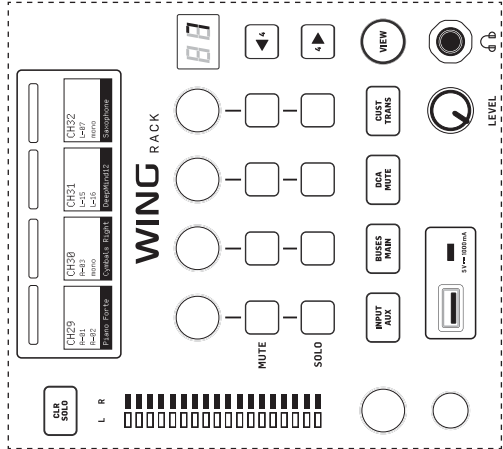
8 Matrix Buses

Matrix buses have full processing and can be sent to any Output destination. 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

Control Section



WING RACK has a specially optimized section for quick access to the mute, solo and fader level controls of all channels. Mute groups, custom controls and transport controls of the USB and WING-LIVE player are also accessible here.

INPUT/AUX

Press the button to toggle between the following layers:

- Input channels 1-40.
- Aux channels 1-8.

The channels are organized in groups of four with their respective level, mute, and solo controls.

Navigate the channels with the ◀ and ▶ buttons. Holding down these buttons immediately goes to the first and last page, respectively. The current page number is indicated by the LED screen above the ◀ and ▶ buttons.

Pressing the VIEW button toggles between the OVERVIEW and FADERS screen for the active layer. Holding it down opens its CONFIG screen.

WING RACK Overview

BUSES/MAINS

Press the button to toggle between the following layers:

- Buses 1-16.
 - Main buses 1-4 and matrices 1-8.
- Both layers are organized in groups of four channels. Each bus/matrix has its respective level, mute, and solo controls.

Navigate the buses/matrices with the ◀4 and 4▶ buttons. Holding these buttons down immediately goes to the first and last page, respectively. The current page number is indicated by the LED screen above the ◀4 and 4▶ buttons.

DCA/MUTE

Press the button to toggle between the following layers:

- DCA groups 1-16.
 - Mute groups.
- The DCA groups are shown in groups of four on the scribble strips with a dedicated fader (assigned to the respective knob), mute and solo controls.

Navigate the DCA groups with the ◀4 and 4▶ buttons. Holding these buttons down immediately goes to the first and last page, respectively. The current page number is indicated by the LED screen above the ◀4 and 4▶ buttons.

When the mute groups layer is active, groups 1 to 8 are assigned to the 8 buttons otherwise used for mute and solo control.

CUST/TRANS

Press the button to toggle between the following layers:

- Custom controls.
 - USB player transport controls (when USB flash drive is inserted).
 - WING-LIVE transport controls (when SD card is inserted).
- When the CUSTOM CONTROL 5 button is active, pressing the VIEW button opens the page to edit the CUSTOM CONTROLS. You can assign a wide range of parameters to the 4 knobs and 8 buttons in the Control Section.

USB connector

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.

Monitoring

A dedicated knob controls the headphone output level of the bus MONITOR B (headphone output) found in the source group "Monitor" in the ROUTING screen. Further monitoring section settings are found on the SETUP>MONITORS page.



To use the headphone connectors on the console the monitor signals must be routed to the corresponding outputs 1/2, 3/4, 5/6 and 7/8. These outputs are labeled with a headphone symbol on the output routing page.

If near-field monitors are being used, a physical volume control can be achieved in two ways:

1. Routing the MONITOR B (headphone) bus to the physical outputs to which the speakers are connected.
2. Assigning the MONITORING>SPEAKERS parameter to a knob in the CUSTOM CONTROL 5 screen.

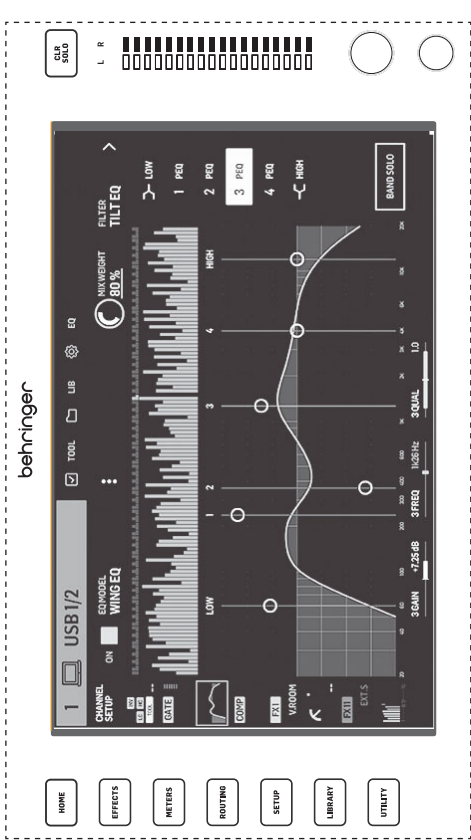
Talkback

The talkback mic level, Dim attenuation and other monitor settings can be adjusted on the SETUP>MONITORS page. By clicking on the TALKBACK>SETUP button, the talkback signals can be sent 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.

Main Display



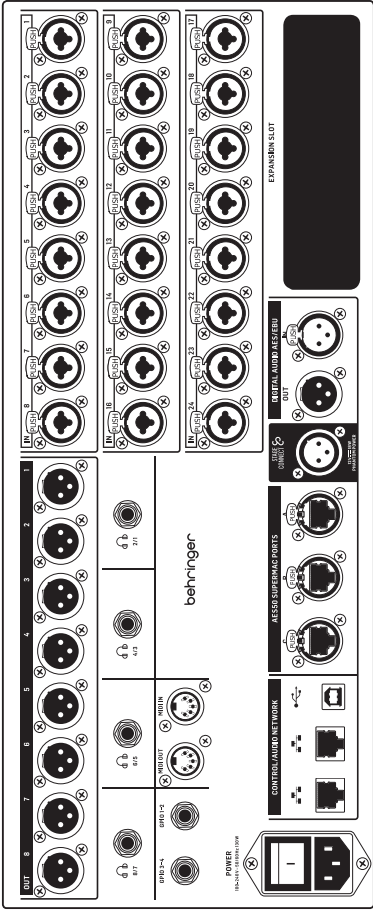
The seven buttons to the left of the display and the VIEW buttons located in each major section of the top panel allow access to different settings screens. An overview of each screen is presented in Chapter 5.

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.

WING RACK Overview

4. Rear Panel

Analogue I/O, MIDI and GPIO

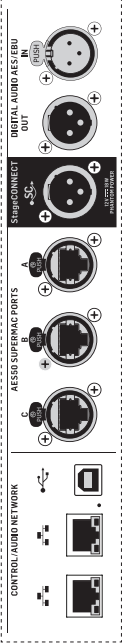


The rear panel analogue connections include 24 Midas PRO series microphone preamps with combo jack connectors and 8 XLR outputs.

Four stereo headphones can be used for monitoring. To assign buses to these outputs, go to ROUTING->OUTPUTS->LOCAL OUT.

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.
- 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.

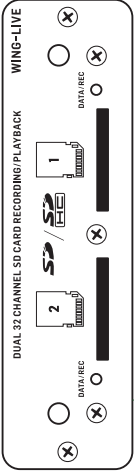
All AES50 connections between WING and stage boxes should have:

- Shielded CAT-5e cables.
- Ethernet-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 Ohm 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.

5. 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.

- 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



WING RACK Overview

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.



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

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

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

PRE FADER INSERT

Here 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

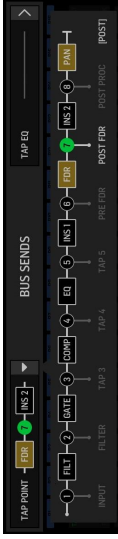
The second insert is fixed post-fader and post-processing. It can be used to add FX processing, or to control the channel level by one of 2 auto mixing groups that apply automatic gain-sharing across the assigned channels.

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.

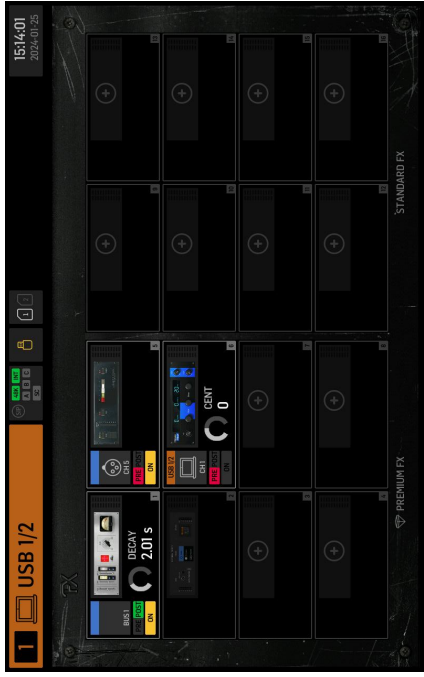
BUS SENDS

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, select the channel to which the effect will be added. In the BUS SEND section of the HOME screen, activate the desired send by unmuting the desired channel and adjusting the respective fader in the main display.

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.

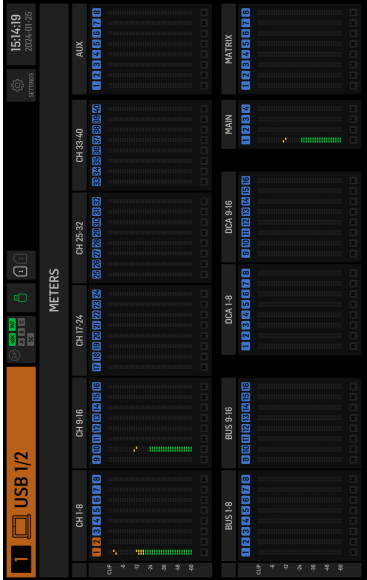
Effects as insert points

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.

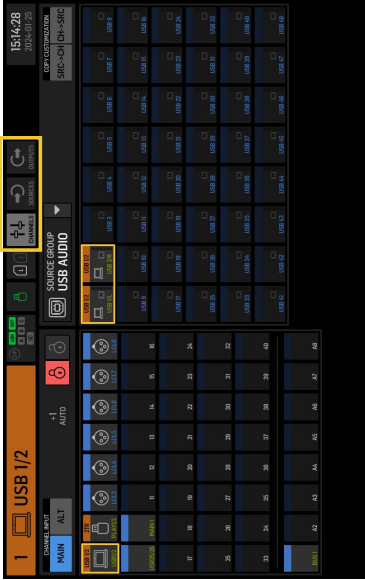
WING RACK Overview

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, by just touching it.

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: 24 physical microphone or line inputs.
- AES/EBU IN: two digital AES/EBU inputs.
- AES50A/AES50B/AES50C: three AES50 ports.
- USB AUDIO: the console can be used as an 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.



WING RACK Overview

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.

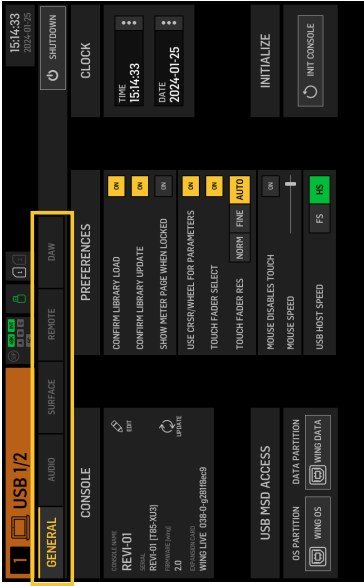


The left side of the screen will show the available digital and analog outputs. All output groups are accessible via the dropdown menu at the top of the screen.

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 WULVE 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, 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, 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 S.O.L.O 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, fader, mute and order of the processing in the channel.

WING RACK Overview

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.

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.



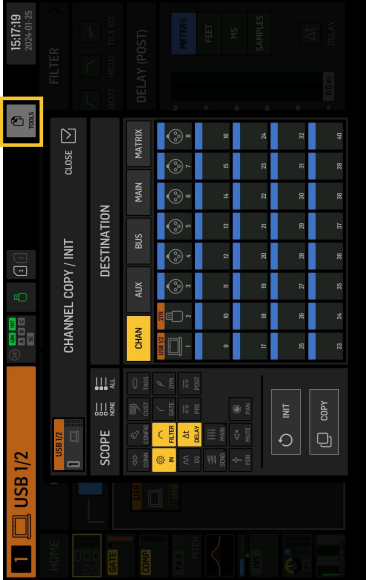
Click on the **SAVE** button in the **SHOW** tab.

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.

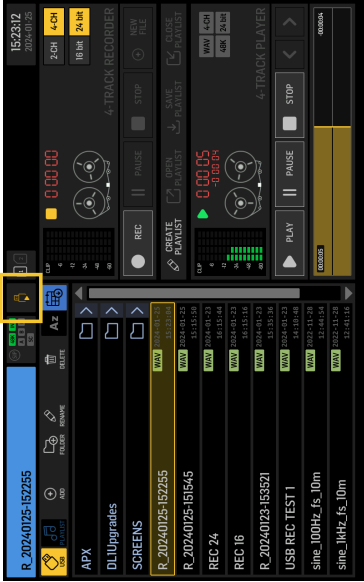
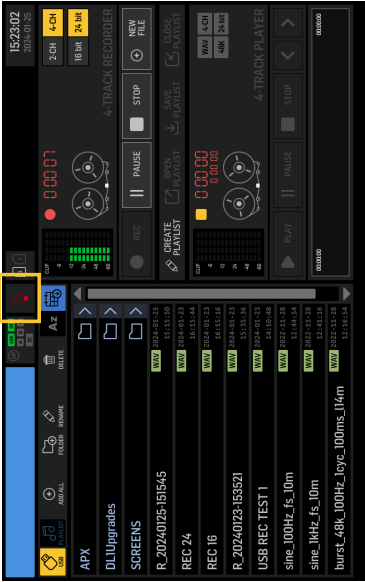
WING RACK Overview

6. 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.

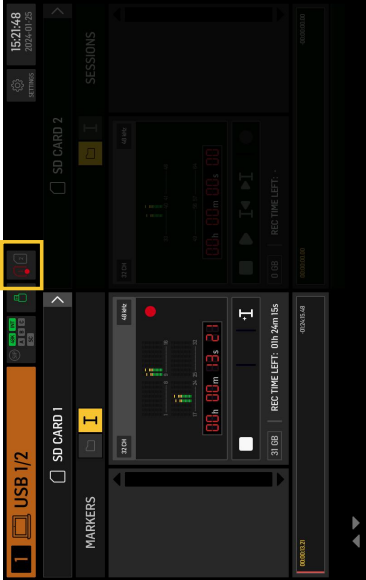


USB Recorder



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 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 WULIVE REC on the OUTPUTS section of the ROUTING screen.

WING RACK Overview

7. 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 enable OS ACCESS.
- 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. Note, although WING will always boot 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 SETUP, 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.

- 5. 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.

8. Shortcuts

PURPOSE	ENTER MODE	EFFECT	EXIT
Disable the Main Display touch control	Hold CLR SOLO, SETUP, UTILITY	A small X is shown and touch operation of the main screen is disabled. A USB mouse can be used for GUI control. The display will be calibrated upon leaving the mode.	Hold UTILITY and CLR SOLO until the X disappears
Touch UI > Ghost Click Test	Hold SETUP and CLR SOLO for > 1.5s	Resets the touch panel (might help to temporarily fix ghost touch issues for some time)	
Enable OS DRIVE and surface test mode	Hold METERS and HOME for 5s while powering the console up		
Shutdown and Restart	Hold SETUP while powering on	The console appears as two drives on the computer it is connected to, i.e. WING OS for mixer operating firmware, and WING DATA for snapshot and clip files, etc. The correct operation of all surface controls can be tested.	Reboot console
	Hold EFFECT and press HOME after initiating Shutdown from Setup screen	Console will shut down safely and restart automatically	
Surface Lock	Hold the HOME button down for ~1.5s	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 ~1.5s 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 5s while powering on	Configuration dialog allows to specify the hardware options	

Descripción general de WING RACK

1. Introducción

Felicidades 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 behinger.com para ver videos tutoriales y guías.

Antes de comenzar

Le recomendamos que consulte behinger.com para actualizaciones de firmware, ya que nuevas funciones y correcciones de errores se lanzarán regularmente. Consulte el capítulo 7 de esta QSG para obtener detalles sobre el proceso de actualización. Nuestro equipo de desarrollo está ansioso por leer sus comentarios en ideas.behinger.com y sorprenderlo con nuevas mejoras y características.

Fuente y Canal: un nuevo enfoque de enrutamiento

WING ha introducido una nueva forma de etiquetar las fuentes de señal con nombres, iconos 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. Fuentes, canales, buses y salidas

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 1/4" 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 40 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 5 —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.

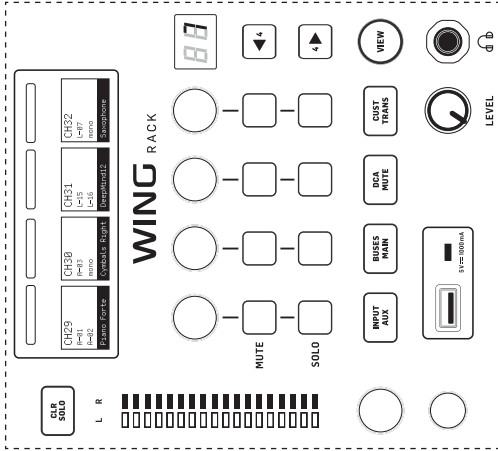
8 buses de matriz

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 alimentación 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 de Hardware

Sección de Control



WING RACK tiene una sección especialmente optimizada para un rápido acceso a los controles de mute, solo y nivel de fader de todos los canales. Los grupos de mute, los CUSTOM CONTROLS (controles personalizados) y los controles de transporte del reproductor USB y WING-LIVE también son accesibles aquí.

INPUT/AUX

Presione el botón para alternar entre las siguientes capas:

- Canales de entrada 1-40
- Canales auxiliares 1-8

Los canales están organizados en grupos de cuatro con sus respectivos controles de nivel, mute y solo. Navegue por los canales con los botones ◀4 y ▶4. Al mantener presionados estos botones, inmediatamente va a la primera y última página, respectivamente. El número de página actual se indica en la pantalla LED encima de los botones ◀4 y ▶4. Presionar el botón VIEW alterna entre la pantalla OVERVIEW y FADERS para la capa activa. Mantenerlo presionado abre su pantalla CONFIG.

Descripción general de WING RACK

BUSES/MAINS

Presione el botón para alternar entre las siguientes capas:

- Buses 1-16
- Buses principales 1-4 y matrices 1-8

Ambas capas están organizadas en grupos de cuatro canales. Cada bus/matriz tiene sus respectivos controles de nivel, mute y solo. Navegue por los buses/matrices con los botones ◀4▶4▶. Mantener presionado uno de estos botones inmediatamente navega a la primera y última página, respectivamente. El número de página actual se indica en la pantalla LED encima de los botones ◀4▶4▶.

DCA/MUTE

Presione el botón para alternar entre las siguientes capas:

- Grupos DCA 1-16
- Grupos de silencio

Los grupos DCA se muestran en grupos de cuatro en las scribble strips (tiras de notas) con un fader dedicado (asignado al respectivo botón), controles de mute y solo. Navegue por los grupos DCA con los botones ◀4▶4▶. Mantener presionado uno de estos botones inmediatamente navega a la primera y última página, respectivamente. El número de página actual se indica en la pantalla LED encima de los botones ◀4▶4▶. Cuando la capa de grupos de mute está activa, los grupos 1 a 8 se asignan a los 8 botones que, de otro modo, se utilizan para los controles de mute y solo.

CUSTOM/TRANS

Presione el botón para alternar entre las siguientes capas:

- Controles personalizados.
- Controles de transporte del reproductor USB (cuando se inserta una unidad flash USB).
- Controles de transporte de WING-LIVE (cuando se inserta una tarjeta SD).

Cuando el botón CUSTOM/CONTROLS está activo, presionar el botón VIEW abre la página para editar los CONTROLES PERSONALIZADOS. Puedes asignar una amplia gama de parámetros a los 4 potenciómetros y 8 botones en la sección de control.

Conector USB

Un conector USB tipo A permite conectar una unidad flash a la consola para guardar o cargar datos. Esto le permite respaldar 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.

Monitoreo

Una perilla dedicada controla el nivel de salida del bus MONITOR B (salida de auriculares) que se encuentra en el grupo de fuentes "Monitor" en la pantalla ROUTING. Los ajustes adicionales de la sección de monitoreo se encuentran en la página SETUP>MONITORS.



Para usar los conectores de auriculares en la consola, las señales de monitor deben ser dirigidas a las salidas correspondientes 1/2, 3/4, 5/6 y 7/8. Estas salidas están etiquetadas con un símbolo de auriculares en la página de enrutamiento de salida.

Si se están utilizando monitores de campo cercano, se puede lograr un control de volumen físico de dos maneras:

1. Enrutando el bus MONITOR B (auriculares) a las salidas físicas a las que están conectados los monitores.
2. Asignando el parámetro MONITORING>SPEAKERS a un botón en la pantalla CUSTOM/CONTROLS.

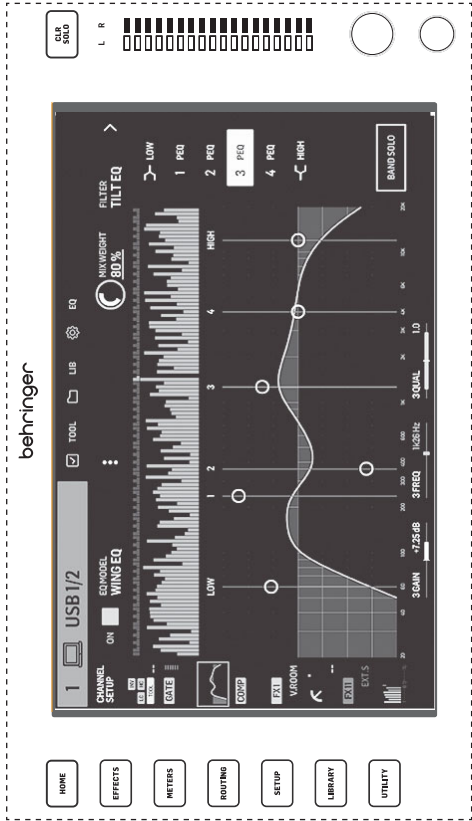
Talkback

El nivel del micrófono de talkback, la atenuación Dim y otros ajustes del monitor se pueden ajustar en la página SETUP>MONITORS. Al hacer clic en el botón TALKBACK>SETUP, las señales de talkback se pueden enviar a diferentes destinos.



El canal 40 o Aux 8 pueden ser utilizados como el canal de procesamiento para la señal de talkback. Se puede aplicar el procesamiento según sea necesario. Cualquier entrada puede ser asignada al canal de talkback seleccionado.

Pantalla principal



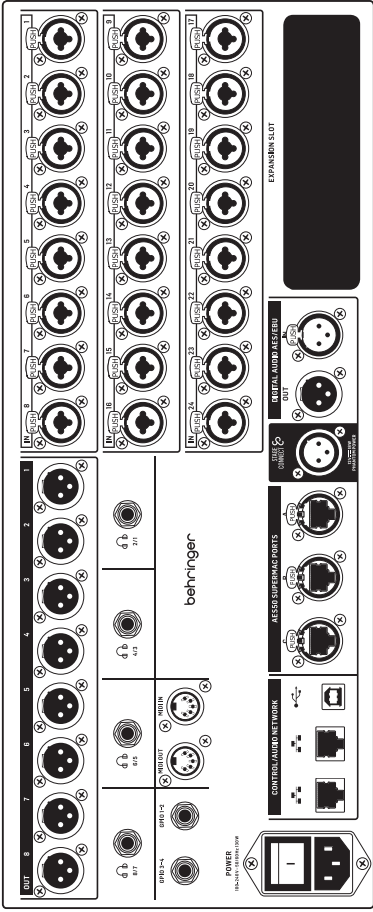
Los siete botones a la izquierda de la pantalla y los botones VIEW ubicados en cada sección principal del panel superior permiten acceder a diferentes pantallas de ajustes. Un resumen de cada pantalla se presenta en el capítulo 5.

El medidor estéreo 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.

Descripción general de WING RACK

4. Panel trasero

E/S analógicas, MIDI y GPIO

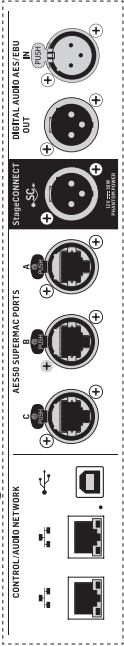


Las conexiones analógicas del panel trasero incluyen 24 preamplificadores Midas PRO con conectores combo jack y 8 salidas XLR.

Se pueden utilizar cuatro auriculares estéreo para el monitoreo. Para asignar buses a estas salidas, diríjase a ROUTING>OUTPUTS>LOCAL OUT.

Los conectores MIDI IN y OUT de 5 pines permiten el control MIDI externo, y un par de conectores TRS de 1/4" para hasta cuatro GPIOs: permiten comandos básicos de entrada y salida.

ETHERNET/AES50/Control/StageConnect



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

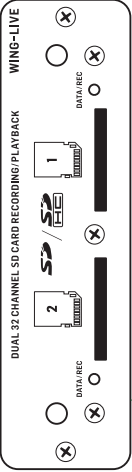
Todas las conexiones AES50 entre WING y las cajas de escenario deben tener:

- Cables CAT-5e blindados
- Terminaciones Ethernet.
- 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 AES50 estéreo (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.

Energía



Conecte el cable IEC incluido.

5. 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

HOME



Descripción general de WING RACK

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 icono 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 (Ecuilización)

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)

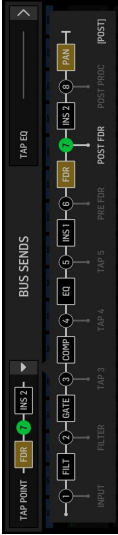
La segunda inserción se fija después del atenuador y después del procesamiento. Se puede utilizar para agregar procesamiento de efectos, o para controlar el nivel del canal mediante uno de los dos grupos de auto mix que aplican ganancia automática a los canales asignados.

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.

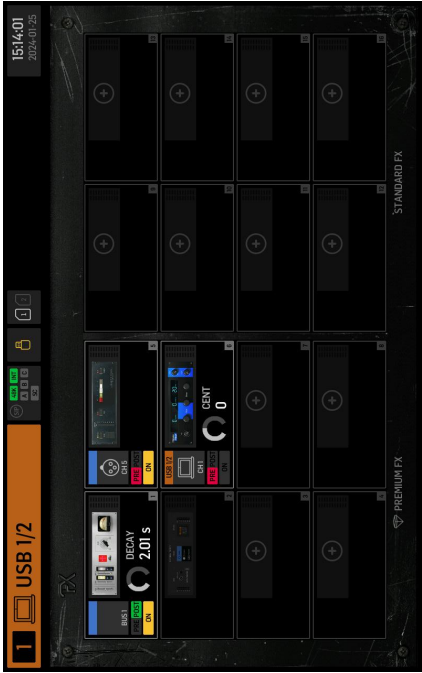
BUS SENDS (Envíos a buses)

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 icono 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 empujamiento, 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 bus

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.

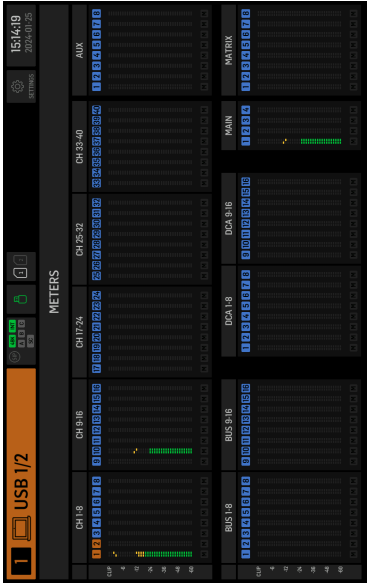
Efectos como puntos de inserción

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 icono 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.

Descripción general de WING RACK

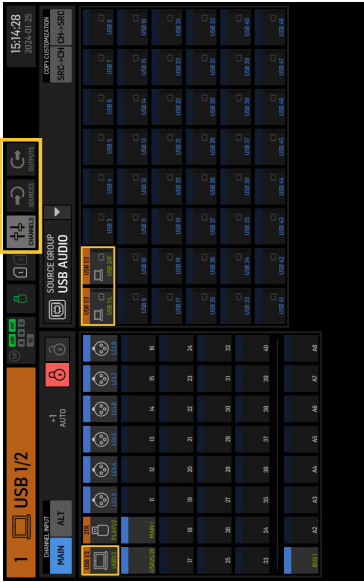
METERS (Medidores)



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 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 icono 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.



Descripción general de WING RACK

Sources (Fuentes)

Al hacer clic en el botón Sources, aparecerán opciones de personalización específicas para las fuentes. Todos los grupos de fuentes (SOURCE GROUP) 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 icono, 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.

Si las señales no son avanzantes (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 USB 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.

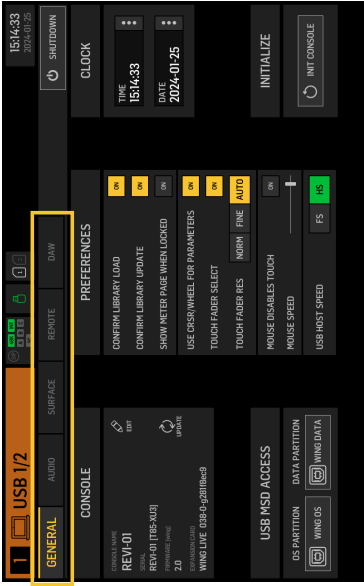


El lado izquierdo de la pantalla mostrará las salidas digitales y analógicas disponibles. Todos los grupos de salidas son accesibles a través del menú desplegable en la parte superior de la pantalla.

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

Los grupos de salidas W/LIVE REC y REORDER 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 (PFI) o post fader (AFI) 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)



Descripción general de WING RACK

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 esté 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.

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.



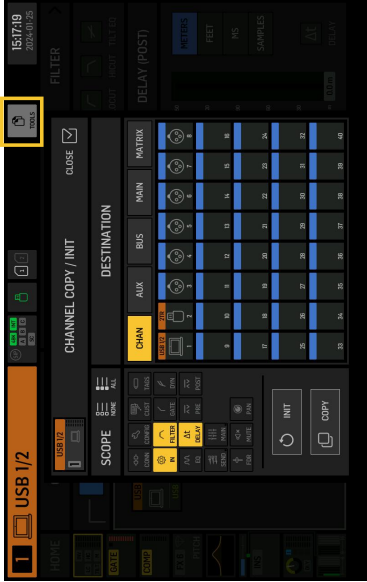
Haz clic en el botón SAVE en la pestaña SHOW.

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 CTRL 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.

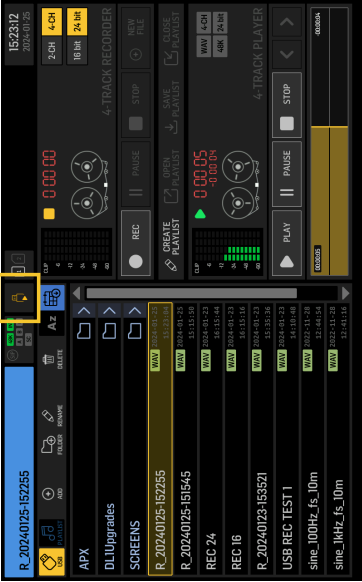
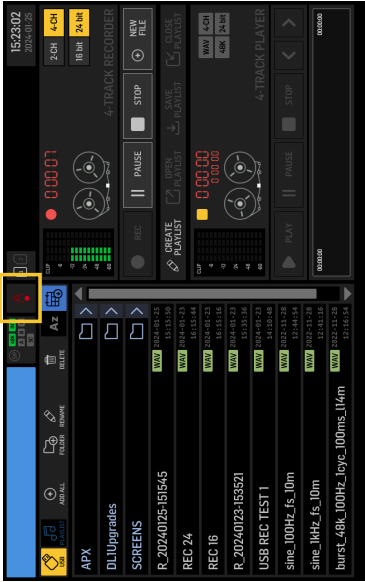
Descripción general de WING RACK

6. Grabadoras/reproductores independientes



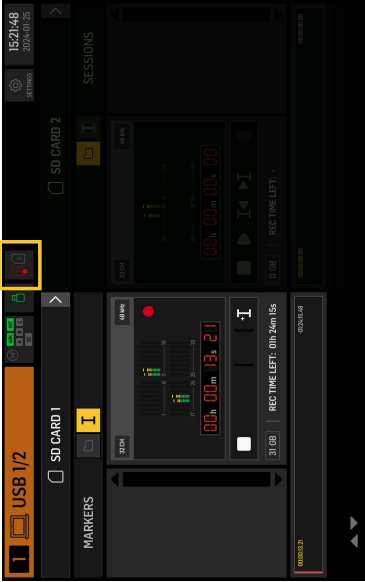
Las grabadoras USB y SD, así como sus respectivos reproductores son accesibles a través de los íconos en la parte superior de la pantalla principal.

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 WUIVE REC en la sección de OUTPUTS de la pantalla de ROUTING.

Descripción general de WING RACK

7. 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 SETUP. 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.

8. Atajos

PROPÓSITO	MODO DE INGRESO	EFEECTO	SAIDA
Desactivar el control táctil de la pantalla principal	Mantenga presionados CLR SOLO, SETUP y UTILITY	Una pequeña X se mostrará y se desactivará la función táctil de la pantalla principal. Un mouse USB puede ser utilizado para el control de la interfaz gráfica. La pantalla se calibrará al salir de este modo de operación.	Mantenga presionados UTILITY y CLR SOLO hasta que la X desaparezca.
UI táctil > Prueba de toque fantasma	Mantenga presionados SETUP y CLR SOLO durante > 1.5s	Restablece el panel táctil (puede ayudar a solucionar temporalmente problemas de toques fantasmas durante algún tiempo)	
Activar OS DRIVE y modo de prueba de la superficie	Mantenga presionados METERS y HOME durante 5s mientras enciende la consola.	La consola aparece como dos unidades en su computadora (WING OS para el sistema operativo de la consola y WING DATA para snapshots, etc.).	Reinicie la consola
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.	
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.	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 borrarán ninguna snapshot, etc.)	Mantenga presionado CLR SOLO mientras enciende la consola	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.	
Tomar captura de pantalla	Mantenga presionado CLR SOLO y luego presione UTILITY	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)	
Omitir la carga automática de archivos de inicio	Mantenga presionado LIBRARY mientras enciende la consola	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.	
Configuración de hardware opcional como módulos internos de AoIP para Dante o WSG	Mantenga presionado UTILITY durante 5s mientras la consola enciende.	No carga archivos STARTUP*.snap, STARTUP*.snip y STARTUP*.show en el directorio STARTUP durante el arranque	
		El diálogo de configuración permite especificar la opción de hardware.	

WING RACK Aperçu

1. Introduction

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

Avant de commencer

Il est recommandé de vérifier behinger.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 DSG pour plus de détails sur le processus de mise à jour. Notre équipe de développement est impatiente de lire vos commentaires sur ideas.behinger.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 40 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

Ces 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

Ces 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 RACK 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.

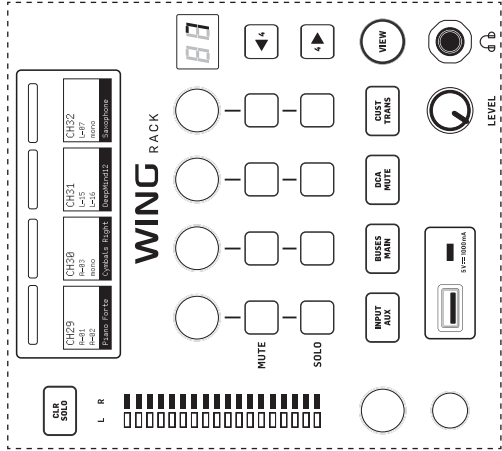
8 Bus de Matrice

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 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

Section de contrôle



WING RACK dispose d'une section spécialement optimisée pour un accès rapide aux commandes de mute, solo et niveau de fader de tous les canaux. Les groupes de mute, les commandes personnalisées et les commandes de transport du lecteur USB et WING-LIVE sont également accessibles ici.

INPUT/AUX

Appuyez sur le bouton pour basculer entre les couches suivantes:

- Canaux d'entrée 1-40.
- Canaux auxiliaires 1-8.

Les canaux sont organisés en groupes de quatre avec leurs commandes respectives de niveau, mute et solo.

Naviguez dans les canaux avec les boutons ◀ et ▶. En maintenant ces boutons enfoncés, vous accédez immédiatement à la première et à la dernière page, respectivement. Le numéro de la page actuelle est indiqué par l'écran LED au-dessus des boutons ◀ et ▶. En appuyant sur le bouton VIEW, vous basculez entre l'écran OVERVIEW et FADERS pour la couche active. En le maintenant enfoncé, vous ouvrez son écran CONFIG.

WING RACK Aperçu

BUSES/MAINS

Appuyez sur le bouton pour basculer entre les couches suivantes:

- Bus 1-16.
- Bus principaux 1-4 et matrices 1-8.
- Les deux couches sont organisées en groupes de quatre canaux.

Chaque bus/matrice a ses commandes respectives de niveau, mute et solo. Naviguez dans les bus/matrices avec les boutons ◀ et ▶. En maintenant ces boutons enfoncés, vous accédez immédiatement à la première et à la dernière page, respectivement. Le numéro de la page actuelle est indiqué par l'écran LED au-dessus des boutons ◀ et ▶.

DCA/MUTE

Appuyez sur le bouton pour basculer entre les couches suivantes:

- Groupes DCA 1-16.
- Groupes de mute.

Les groupes DCA sont affichés en groupes de quatre sur les bandes de gribouillage avec un fader dédié (assigné au bouton respectif), des commandes de mute et de solo. Naviguez dans les groupes DCA avec les boutons ◀ et ▶. En maintenant ces boutons enfoncés, vous accédez immédiatement à la première et à la dernière page, respectivement. Le numéro de la page actuelle est indiqué par l'écran LED au-dessus des boutons ◀ et ▶.

Lorsque la couche des groupes de mute est active, les groupes 1 à 8 sont assignés aux 8 boutons normalement utilisés pour le contrôle de mute et de solo.

CUST/TRANS

Appuyez sur le bouton pour basculer entre les couches suivantes:

- Commandes personnalisées.
- Commandes de transport du lecteur USB (lorsqu'une clé USB est insérée).
- Commandes de transport WING-LIVE (lorsqu'une carte SD est insérée).

Lorsque le bouton CUSTOM CONTROL 5 est actif, appuyez sur le bouton VIEW pour ouvrir la page pour éditer les CUSTOM CONTROLS. Vous pouvez assigner une large gamme de paramètres aux 4 boutons et 8 boutons de la Section de Contrôle.

Connecteur 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 la lumière ACCESS s'est éteinte.

Moniteur

Un bouton dédié contrôle le niveau de sortie du casque du bus MONITOR B (sortie casque) trouvé dans le groupe de SOURCES "Monitor" dans l'écran ROUTING. D'autres paramètres de la section de moniteur se trouvent sur la page SETUP>MONITORS.



Pour utiliser les connecteurs de casque sur la console, les signaux de moniteur doivent être routés vers les sorties correspondantes 1/2, 3/4, 5/6 et 7/8. Ces sorties sont étiquetées avec un symbole de casque sur la page de routage de sortie.

Si des moniteurs de proximité sont utilisés, un contrôle de volume physique peut être réalisé de deux manières:

1. Routage du bus MONITOR B (casque) vers les sorties physiques auxquelles les haut-parleurs sont connectés.
2. Assignment du paramètre MONITORING>SPEAKERS à un bouton dans l'écran CUSTOM CONTROLS.

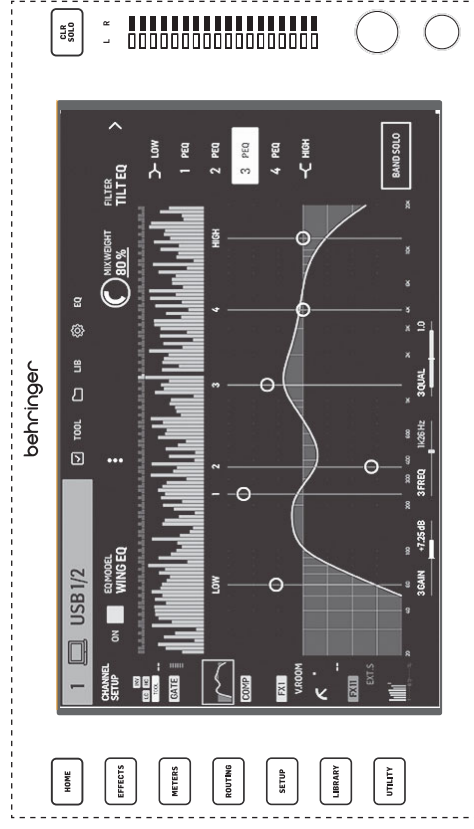
Talkback

Le niveau du micro de talkback, l'atténuation Dim et d'autres paramètres de moniteur peuvent être ajustés sur la page SETUP>MONITORS. En cliquant sur le bouton TALKBACK>SETUP, les signaux de talkback peuvent être envoyés à différentes destinations.



Soit le Canal 40, soit le Aux 8 peut être utilisé comme canal de traitement pour le signal de talkback. Le traitement peut être appliqué selon les besoins. N'importe quelle entrée peut être assignée au canal de talkback sélectionné.

Affichage principal



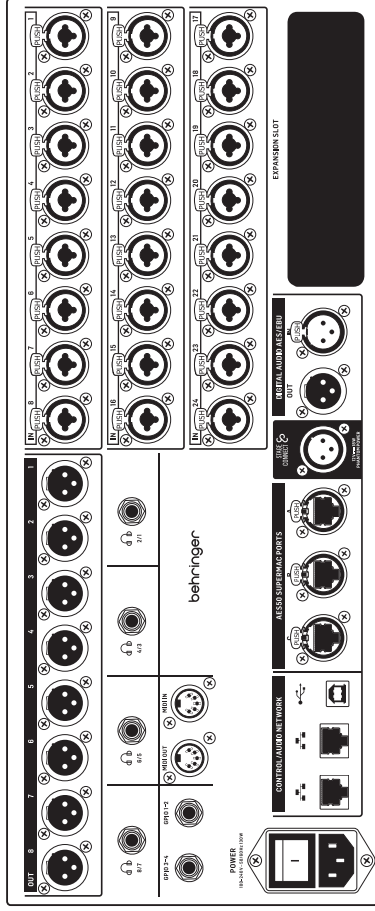
Les sept boutons à gauche de l'affichage et les boutons VIEW situés dans chaque section principale du panneau supérieur permettent d'accéder à différents écrans de réglages. Un aperçu de chaque écran est présenté dans le Chapitre 5.

Le grand mètre stérééo 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.

WING RACK Aperçu

4. Panneau Arrière

Entrées/Sorties analogiques, MIDI et GPIO

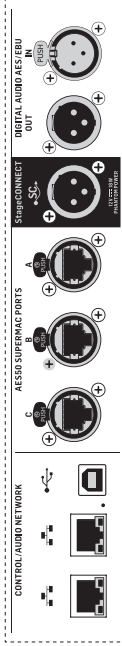


Les connexions analogiques du panneau arrière comprennent 24 préamplis micro de la série Midas PRO avec des connecteurs combo jack et 8 sorties XLR.

Quatre casques stéréo peuvent être utilisés pour la monitor. Pour assigner des bus à ces sorties, allez à ROUTING>OUTPUTS>LOCAL OUT.

Des prises MIDI IN et OUT à 5 broches permettent un contrôle MIDI externe, et une paire de prises THS de 1/4" 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 à l'aide de 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 48 entrées/48 sorties. Le pilote ASIO correspondant peut être téléchargé sur behringer.com.
- 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. Le WING est entièrement compatible avec toutes les consoles et boîtes de scène de la série X32.

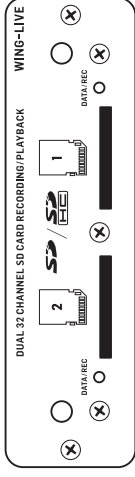
Toutes les connexions AES50 entre WING et les boîtes de scène doivent avoir:

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

StageConnect transmet jusqu'à 32 canaux d'entrée ou de sortie audio numérique à l'aide d'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 développée pour des connexions flexibles sur scène ou vers un rack latéral, prenant en charge une large gamme d'applications à une latence inférieure à la milliseconde.

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

Emplacement d'expansion



La console WING est livrée avec la carte WING-LIVE installée, qui permet d'enregistrer jusqu'à 64 canaux d'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 ce slot.

Alimentation



Branchez le câble IEC inclus.

5. 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:

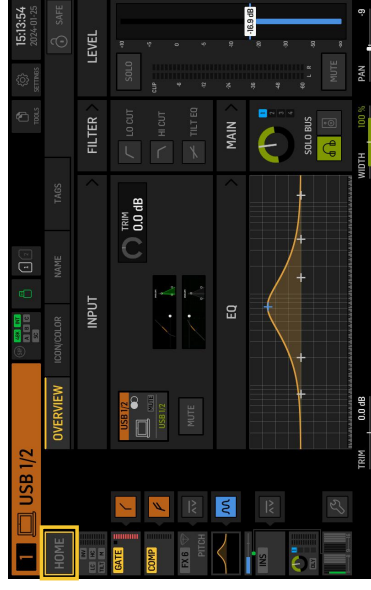
- HOME
- EFFECTS
- METERS
- ROUTING
- SETUP
- LIBRARY

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



WING RACK Aperçu

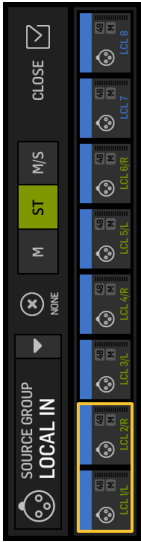
L'écran par défaut donne un aperçu du canal sélectionné. Cet écran permet d'ajuster les paramètres de base comme le pan et le niveau, mais fournit surtout un point de départ pour accéder à des blocs de traitement importants comme l'EQ et la dynamique.

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

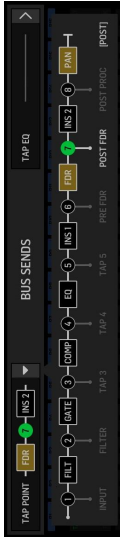
Le second insert est fixe post-fader et post-traitement. Il peut être utilisé pour ajouter un traitement FX, ou pour contrôler le niveau du canal par l'un des 2 groupes de mixage automatique qui appliquent un partage de gain automatique sur les canaux assignés.

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.

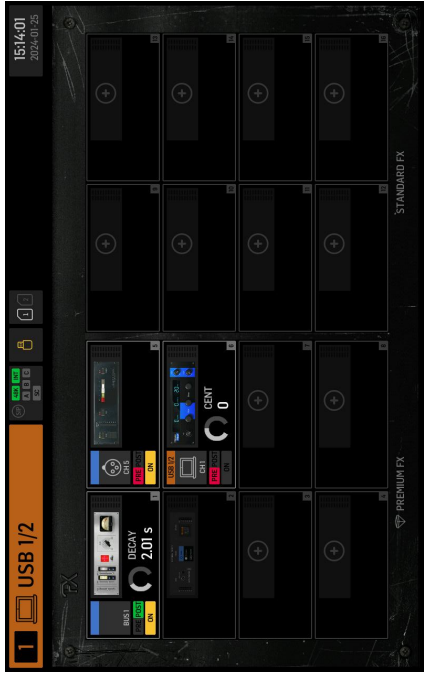
ENVOIS DE BUS

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 monitor 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 EFFECTS 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 surveiller 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 EFFECTS. 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 EFFECTS.

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 démontant 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 envoyée au bus, la quantité souhaitée de signal d'effet "wet" pour chaque canal d'entrée peut être obtenue.

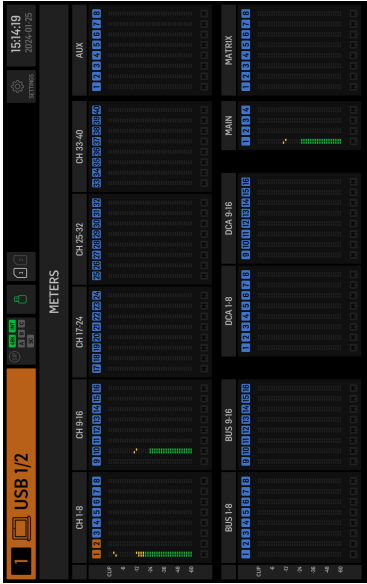
Effets en tant que points d'insertion

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 EFFECTS.

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.

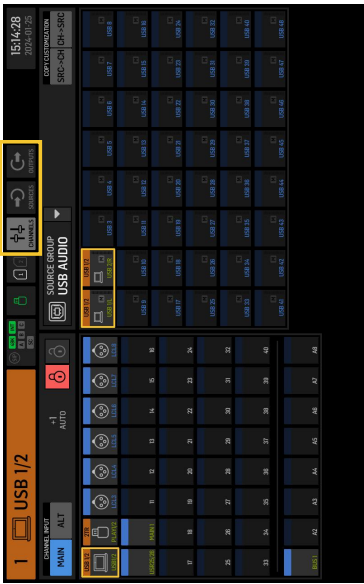
WING RACK Aperçu

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.

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 "AUCUN".



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



WING RACK Aperçu

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

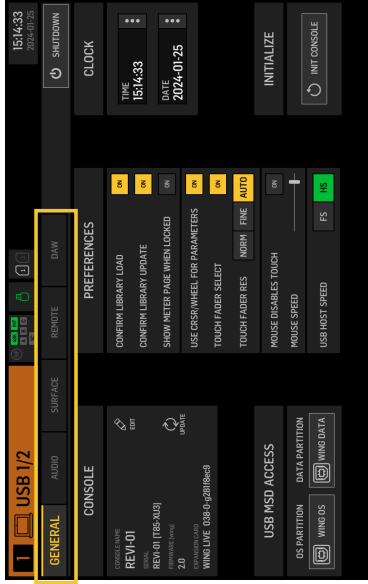
En cliquant sur le bouton **Sorties**, des options de routage pour les sorties apparaissent. Toute **SOURCE** peut être routée vers n'importe quelle sortie.



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 **WUVE REC** et **RECORD** 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 **MUNE**. 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** de 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 règle 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.

SNAP

Longlet **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.

WING RACK Aperçu

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'effacement 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**.



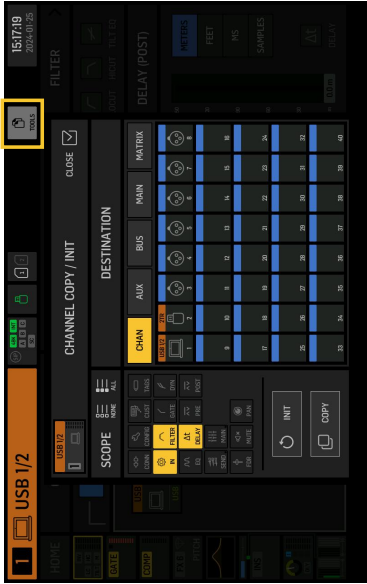
Cliquez sur le bouton **SAVE** dans l'onglet **SHOW**.

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.

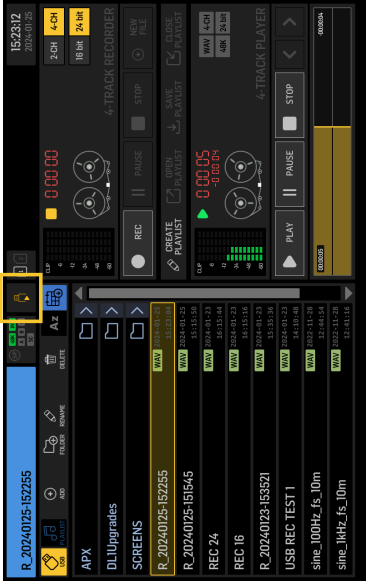
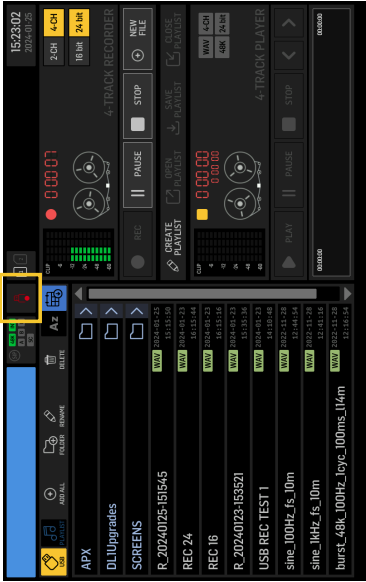
WING RACK Aperçu

6. Enregistreurs/lecteurs autonomes

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

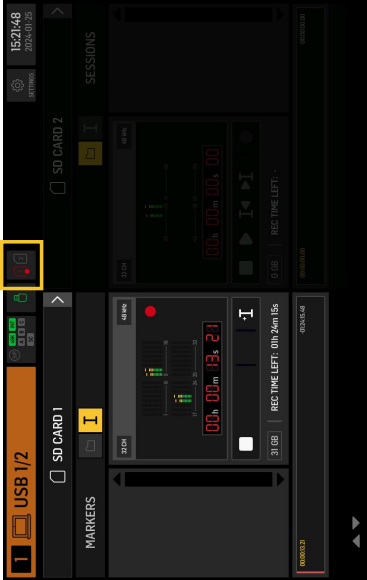


Enregistreur USB



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.

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.

WING RACK Aperçu

7. 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 sur SETUP et maintenez-le enfoncé, 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.

8. Raccourcis

OBJECTIF	ENTRER MODE	EFFET	SORTIE
Désactivez le contrôle tactile de l'affichage principal	Maintenez CLR SOLO, SETUP, UTILITY	Un petit X est affiché et l'opération tactile de l'écran principal est désactivée. Une souris USB peut être utilisée pour le contrôle de l'interface graphique. L'affichage sera calibré en quittant le mode.	Maintenez UTILITY et CLR SOLO jusqu'à ce que le X disparaisse
	Maintenez SETUP et CLR SOLO pendant > 1,5s	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 5s lors de la mise sous tension de la console		
Activez OS DRIVE et le mode de test de surface	Maintenez SETUP lors de la mise sous tension	La console apparaît comme deux lecteurs sur l'ordinateur auquel elle est connectée, c'est-à-dire WING OS pour le firmware de fonctionnement du mixeur, et WING DATA pour les fichiers de snapshot et de clip, etc. Le fonctionnement correct de tous les contrôles de surface peut être testé.	Redémarrez la console
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	
Verrouillage de la surface	Maintenez le bouton HOME enfoncé pendant ~1,5s	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 ~1,5s 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 5s lors de la mise sous tension	Le dialogue de configuration permet de spécifier l'option matérielle	

WING RACK Übersicht

BUSES/MAINS

Drücken Sie die Taste, um zwischen den folgenden Ebenen umzuschalten:
o Busse 1-16, o Hauptbusse 1-4 und Matrizen 1-8. Beide Ebenen sind in Gruppen von vier Kanälen organisiert. Jeder Bus/Matrix hat seine jeweiligen Pegel-, Stumm-Schaltungs- und Solo-Steuerungen. Navigieren Sie durch die Busse/Matrizen mit den ◀ und ▶ Tasten(AV2). Wenn Sie diese Tasten gedrückt halten, gelangen Sie sofort zur ersten bzw. letzten Seite. Die aktuelle Seitenzahl wird durch das LED-Display über den ◀4 und ▶ Tasten angezeigt.

DCA/MUTE

Drücken Sie die Taste, um zwischen den folgenden Ebenen umzuschalten:

- DCA-Gruppen 1-16
- Mute-Gruppen

Die DCA-Gruppen werden in Vierergruppen auf den Scribble-Strips mit einem eigenen Fader (dem jeweiligen Knopf zugewiesen), Mute- und Solo-Knöpfen angezeigt. Navigieren Sie mit den Tasten ◀ und ▶ durch die DCA-Gruppen. Wenn Sie diese Tasten gedrückt halten, gelangen Sie sofort zur ersten bzw. letzten Seite. Die aktuelle Seitennummer wird auf dem LED-Bildschirm über den Tasten ◀4 und ▶ angezeigt.

Wenn die Mute-Gruppen-Ebene aktiv ist, werden die Gruppen 1 bis 8 den 8 Tasten zugewiesen, die sonst für die Mute- und Solo-Steuerung verwendet werden.

CUSTOM/TRANS

Drücken Sie die Taste, um zwischen den folgenden Ebenen zu wechseln:

- Custom Controls (benutzerdefinierte Steuerelemente)
- Transportsteuerung des USB-Players (wenn ein USB-Stick eingesteckt ist)
- WING-LIVE-Transportsteuerung (bei eingelegerter SD-Karte)

Wenn der CUSTOM CONTROL S Knopf aktiv ist, wird durch Drücken des VIEW Knopfs die Seite zum Bearbeiten der CUSTOM CONTROLS geöffnet. Sie können den 4 Knöpfen und 8 Tasten im Control-Bereich eine Vielzahl von Parametern zuweisen.

USB-Anschluss

Über einen USB-Typ-A-Anschluss kann einen USB-Stick zum Speichern oder Laden von Daten direkt an die Konsole angeschlossen werden. Dadurch können Sie Ihre Showdateien speichern oder Ihr gewohntes Setup auf eine gemietete WING-Konsole laden.

Dieser USB-Anschluss ermöglicht die Aufnahme und Wiedergabe von Zwei- oder Vierkanal-WAV-Audiodateien. Über den Anschluss kann auch ein mobiles Gerät wie ein Telefon oder Tablet aufgeladen werden. Der angeschlossene USB-Stick kann immer dann getrennt werden, wenn die ACCESS-Leuchte erloschen ist.

Monitoring

Ein spezieller Knopf steuert die Kopfhörerausgangspegel des Busses MONITOR B (Kopfhörerausgang), der in der Source-Gruppe "Monitor" im ROUTING-Bildschirm zu finden ist. Weitere Einstellungen für die Monitoring-Sektion finden Sie auf der Seite SETUP>MONITORS.



Um die Kopfhöreranschlüsse an der Konsole zu verwenden, müssen die Monitor-Signale auf die entsprechenden Ausgänge 1/2, 3/4, 5/6 und 7/8 geroutet werden. Diese Ausgänge sind auf der Ausgangsrouting-Seite mit einem Kopfhörersymbol gekennzeichnet.

Wenn Nahfeldmonitore verwendet werden, kann eine physische Lautstärkeregelung auf zwei Arten erreicht werden:

1. Routing des MONITOR B (Kopfhörer) Busses zu den physischen Ausgängen, an die Lautsprecher angeschlossen sind.
2. Zuweisung des Parameters MONITORING>SPEAKERS zu einem Knopf im Bildschirm CUSTOM CONTROLS.

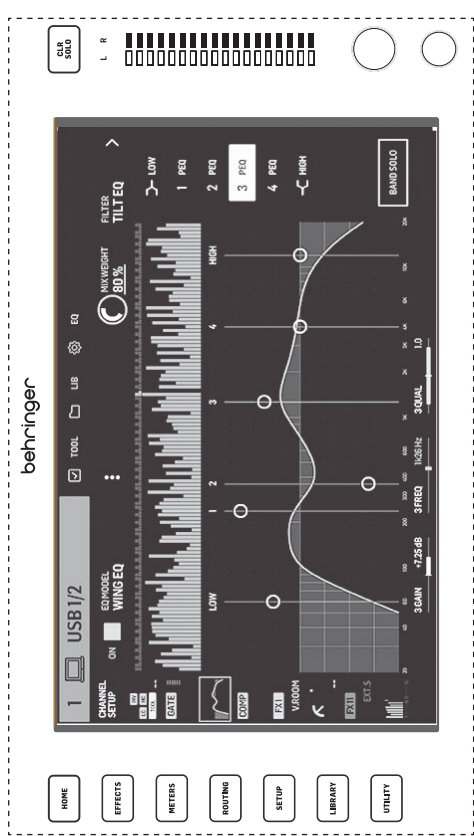
Talkback

Die Talkback-Mikrofonpegel, Dim-Abschwächung und andere Monitoreinstellungen können auf der Seite SETUP>MONITORS angepasst werden. Durch Klicken auf die Schaltfläche TALKBACK>SETUP können die Talkback-Signale an verschiedene Ziele gesendet werden.



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.

Main Display



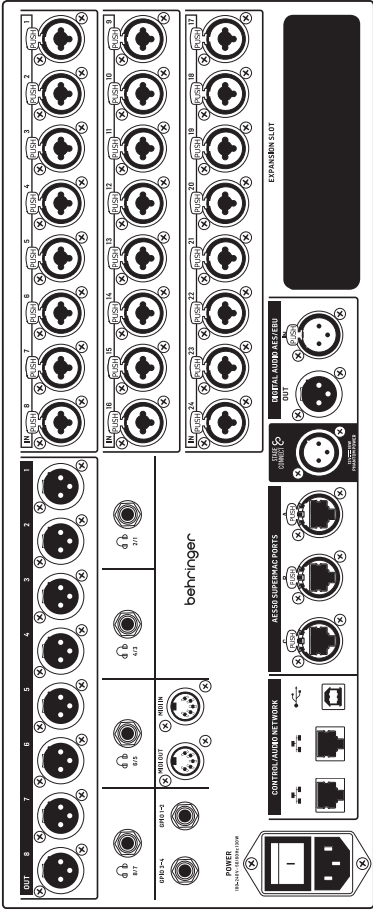
Die sieben Tasten links vom Display und die VIEW-Tasten in jedem Hauptabschnitt des oberen Bedienfelds ermöglichen den Zugriff auf verschiedene Einstellungsbildschirme. Eine Übersicht über jeden Bildschirm wird in Kapitel 5 präsentiert.

Der große Stereometer zeigt entweder die Hauptbus- oder Solobuspegel an. Die CLR SOLO-Taste gibt alle Kanäle und Busse frei, die im Solobus aktiv sind.

WING RACK Übersicht

4. Rückseite

Analoge Ein-/Ausgänge, MIDI und GPIO

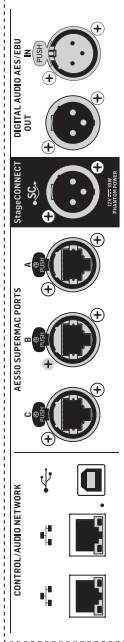


Die analogen Anschlüsse auf der Rückseite umfassen 24 Midas PRO-Serie Mikrofonvorverstärker mit Combo-Jacks und 8 XLR-Ausgänge.

Vier Stereo-Kopfhörer können fürs Monitoring verwendet werden. Um Busse diesen Ausgängen zuzuweisen, gehen Sie zu ROUTING>OUTPUTS>LOCAL OUT.

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.

ETHERNET/AES50/Control/StageConnect



Ein Paar Ethernet-Ports ermöglichen den Aufbau eines Netzwerks über einen Router für die kabelgebundene oder drahtlose Steuerung mit einer der Steuerungs-Apps auf einem Computer oder mobilen Gerät.

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

- 48 Eingänge-/48 Ausgangs-Audio-Schnittstelle. Der entsprechende ASIO-Treiber kann von behringer.com heruntergeladen werden.
- Firmware-Updates
- Datenaustausch

3 AES50-Anschlüsse bieten jeweils bis zu 48 Eingabe- und Ausgabekanäle zu und von digitalen Stageboxen, was eine hohe Kanalanzahl gewährleistet und das Patchen zu und von mehreren Standorten ermöglicht. Die WING ist kompatibel mit allen X32-Serien-Mischpulten und Stageboxen.

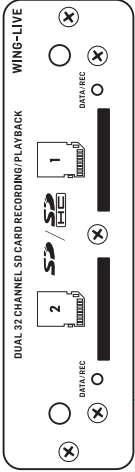
Alle AES50-Verbindungen zwischen WING und Stageboxen sollten müssen Folgendes haben:

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

StageConnect überträgt bis zu 32 digitale Audio-Eingabe- oder Ausgabe-Kanäle über ein standardmäßiges symmetrisches XLR-Kabel (110 Ω Impedanz DMX-Kabel empfohlen). Die Schnittstelle unterstützt verschiedene Bus-Konfigurationen von Eingabe- und Ausgabe-Kanälen 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 entwickelt und unterstützt eine Vielzahl von Anwendungen bei Sub-Millisekunden-Latenz.

Stereo AES3 (AES/EBU) Eingabe- und Ausgabe-Verbindungen über XLR-Kabel sind möglich.

Erweiterungssteckplatz



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. Karten mit anderen Protokollen wie Dante, MADI und SoundGrid können in diesen Steckplatz eingebaut werden.

Strom



Schließen Sie das mitgelieferte IEC-Kabel an.

5. 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



WING RACK Übersicht

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 Verarbeitungseihenfolge 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



INPUT

Der INPUT-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 DELAY (POST) das Delay, das auf das Ausgangssignal des Kanals angewendet wird. Diese Verzögerung ist notwendig für die Signale, die Lautsprecher weiter weg von der Haupt-PA treiben, 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-Modell 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-Modell-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-Blocken positioniert werden.

POST FADER INSERT

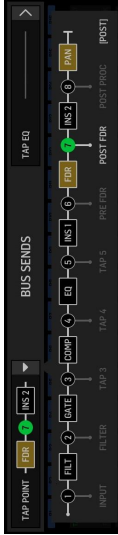
Der zweite Insert ist fest post-fader und post-processing. Es kann verwendet werden, um FX-Verarbeitung hinzuzufügen, oder um die Kanalpegel durch eine von 2 automatischen Mischgruppen zu steuern, die automatische Gain-Sharing über die zugewiesenen Kanäle anwenden.

MAIN

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

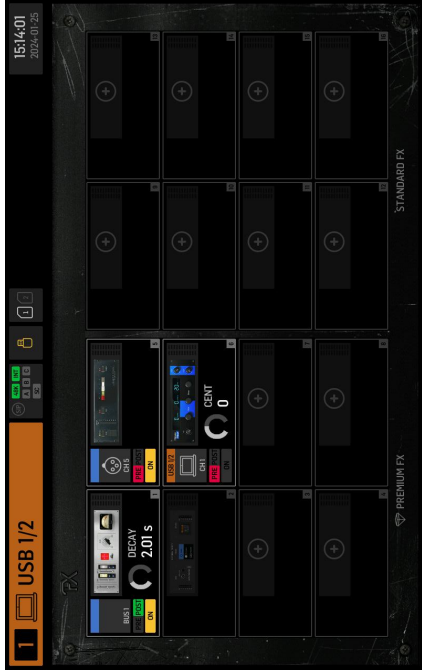
BUS SENDS

Der letzte Bildschirm in der linken Spalte ermöglicht die Anpassung der Sendepegel 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 (FX-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.

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 auf dem gewünschten Kanal MUTE deaktivieren 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 "hassem" Effektsignal für jeden Eingangskanal erreicht werden.

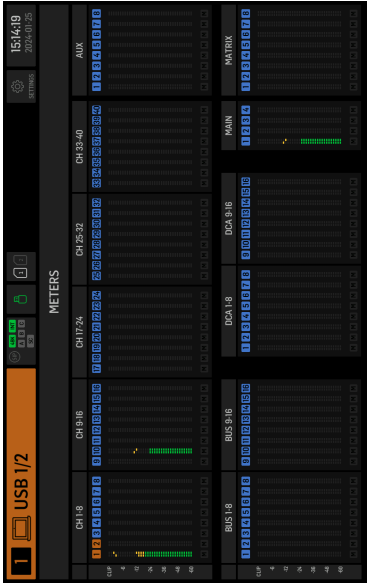
Effekte als Insert-Punkte

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.

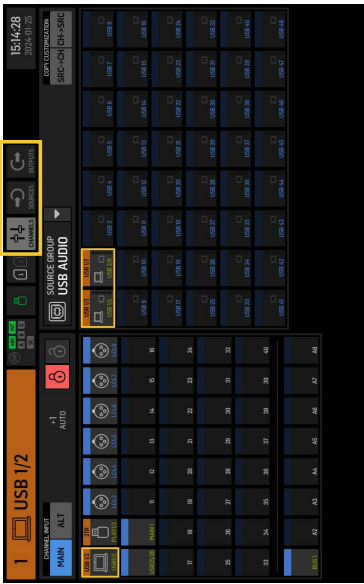
WING RACK Übersicht

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 Aux-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.
- AES 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 weißer Rauschen, rosa Rauschen 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.



WING RACK Übersicht

SOURCES

Wenn Sie auf die Schaltfläche „SOURCES“ klicken, werden spezifische Anpassungsoptionen für die Sources angezeigt. Alle Source-Gruppen 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 Phantomspesung zu aktivieren (durch Gedrückthalten der 48-V-Taste), die Polarität umzukehren, ein Symbol hinzuzufügen, die Sourcesfarbe 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 benutzbar 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 USB 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.

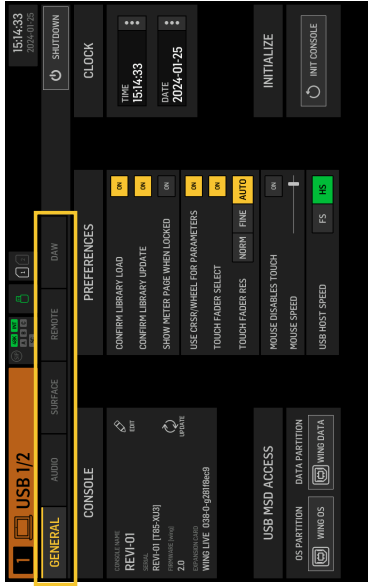


Die linke Seite des Bildschirms zeigt die verfügbaren digitalen und analogen Ausgänge an. Alle Ausgangsgruppen (OUTPUT GROUP) sind über das Dropdown-Menü oben auf dem Bildschirm zugänglich.

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

Die Ausgangsgruppen WUVE REC und REORDER 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



General

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, 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.

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.

Surface

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

Remote Control

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 Kanalanzpassung, Tags, Patching, Filter, Zeitverzögerung, Kanalstreifeneinstellungen, EQ, Panning, Sends, Fader, Mute und die Reihenfolge der Verarbeitung im Kanal.

WING RACK Übersicht

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, Source, 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.



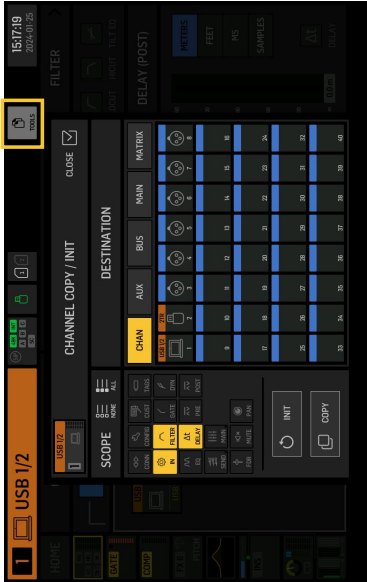
Klicken Sie auf die SAVE-Schaltfläche in der SHOW-Registerkarte.

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.

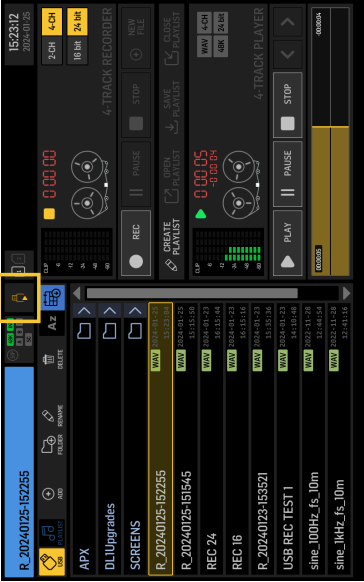
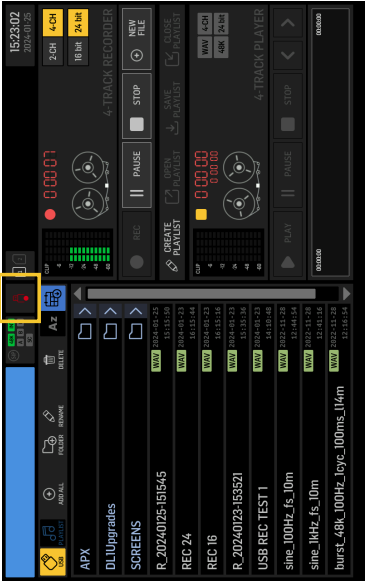
WING RACK Übersicht

6. Standalone-Recorder/Player

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

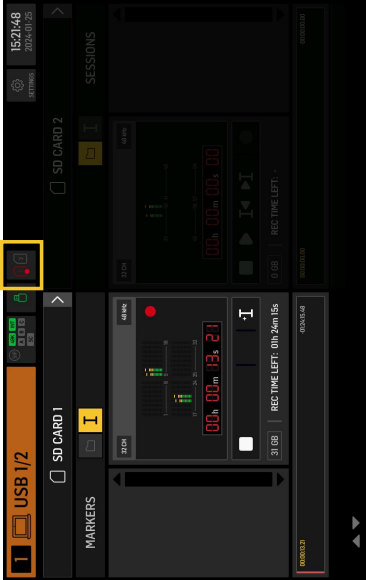


USB Recorder



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.

WING RACK Übersicht

7. 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 SETUP 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.

8. Tastenkombinationen

ZWECK	EINGABEMODUS	EFFEKT	AUSGANG
Deaktivieren der Touch-Steuerung des Hauptdisplays	Halten Sie CLR SOLO, SETUP, UTILITY	Ein kleines X wird angezeigt und die Touch-Funktion des Bildschirms wird deaktiviert. Eine USB-Maus kann zur Bedienung der Konsole benutzt werden. Der Bildschirm wird beim Verlassen dieses Modus kalibriert.	Halten Sie UTILITY und CLR SOLO, bis das X verschwindet
	Halten Sie SETUP und CLR SOLO für > 1,5s 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 5s gedrückt, während Sie die Konsole einschalten		
OS DRIVE und Oberfläche-Testmodus aktivieren.	Halten Sie SETUP beim Einschalten der Konsole.	Die Konsole erscheint als zwei Laufwerke auf Ihrem Computer (WING OS für das Betriebssystem der Konsole und WING DATA für Snapshots usw.). Der richtige Betrieb der Steuerfläche kann geprüft werden.	Konsole neustarten.
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.	
Oberflächensperre	Halten Sie die HOME-Taste für ~1,5s 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 ~1,5s 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 Standarddateien	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 5s gedrückt, während das Gerät eingeschaltet wird.	Der Konfigurationsdialog ermöglicht die Angabe der Hardware-Option.	

Visão Geral do WING RACK

1. Introdução

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

Antes de começar

Recomenda-se verificar behlinger.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.behlinger.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 (1/4") 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 40 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 RACK 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.

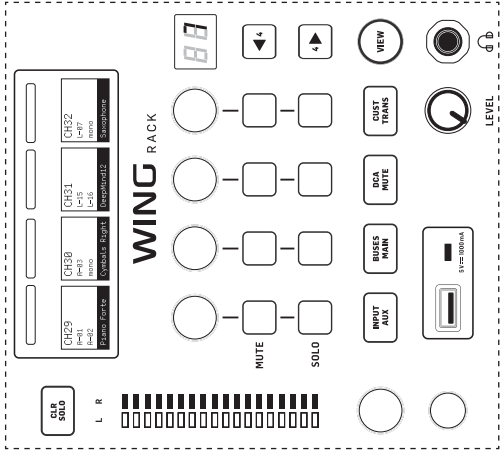
8 Ônibus de Matriz

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 de Hardware

Seção de Controle



WING RACK tem uma seção especialmente otimizada para acesso rápido aos controles de mudo, solo e nível de fader de todos os canais. Grupos de mudo, controles personalizados e controles de transporte do player USB e WING-LIVE também são acessíveis aqui.

INPUT/AUX

Pressione o botão para alternar entre as seguintes camadas:

- Canais de entrada 1-40.
 - Canais auxiliares 1-8.
- Os canais são organizados em grupos de quatro com seus respectivos controles de nível, mudo e solo.

Navegue pelos canais com os botões ◀◀◀ e ▶▶▶. Segurar esses botões imediatamente vai para a primeira e última página, respectivamente. O número da página atual é indicado pela tela LED acima dos botões ◀◀◀ e ▶▶▶.

Pressionar o botão VIEW alterna entre a tela OVERVIEW e FADERS para a camada ativa. Mantê-lo pressionado abre sua tela CONFIG.

Visão Geral do WING RACK

BUSES/MAINS

Pressione o botão para alternar entre as seguintes camadas:

- Ônibus 1-16.
 - Ônibus principais 1-4 e matrizes 1-8.
- Ambas as camadas são organizadas em grupos de quatro canais. Cada ônibus/matriz tem seus respectivos controles de nível, mudo e solo.

Navegue pelos ônibus/matrizes com os botões ◀ e ▶. Segurar esses botões imediatamente vai para a primeira e última página, respectivamente. O número da página atual é indicado pela tela LED acima dos botões ◀ e ▶.

DCA/MUTE

Pressione o botão para alternar entre as seguintes camadas:

- Grupos DCA 1-16.
 - Grupos de mudo.
- Os grupos DCA são mostrados em grupos de quatro nas tiras de rabisco com um fader dedicado (atribuído ao respectivo botão), controles de mudo e solo.

Navegue pelos grupos DCA com os botões ◀ e ▶. Segurar esses botões imediatamente vai para a primeira e última página, respectivamente. O número da página atual é indicado pela tela LED acima dos botões ◀ e ▶.

Quando a camada de grupos de mudo está ativa, os grupos 1 a 8 são atribuídos aos 8 botões usados de outra forma para controle de mudo e solo.

CUST/TRANS

Pressione o botão para alternar entre as seguintes camadas:

- Controles personalizados.
- Controles de transporte do player USB (quando o pen drive USB está inserido).
- Controles de transporte WING-LIVE (quando o cartão SD está inserido).

Quando o botão CUSTOM CONTROLS está ativo, pressionar o botão VIEW abre a página para editar os CUSTOM CONTROLS. Você pode atribuir uma ampla gama de parâmetros aos 4 botões e 8 botões na Seção de Controle.

Conector USB

Um conector USB tipo A permite que um pen drive seja conectado diretamente ao 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 desligada.

Monitoramento

Um botão dedicado controla o nível de saída do fone de ouvido do ônibus MONITOR B (saída de fone de ouvido) encontrado no grupo de SOURCES "Monitor" na tela ROUTING. Outras configurações da seção de monitoramento são encontradas na página SETUP>MONITORS.



Para usar os conectores de fone de ouvido no console, os sinais do monitor devem ser roteados para as saídas correspondentes 1/2, 3/4, 5/6 e 7/8. Essas saídas são rotuladas com um símbolo de fone de ouvido na página de roteamento de saída.

Se monitores de campo próximo estão sendo usados, um controle de volume físico pode ser alcançado de duas maneiras:

1. Roteando o ônibus MONITOR B (fone de ouvido) para as saídas físicas às quais os alto-falantes estão conectados.
2. Atribuindo o parâmetro MONITORING>SPEAKERS a um botão na tela CUSTOM CONTROLS.

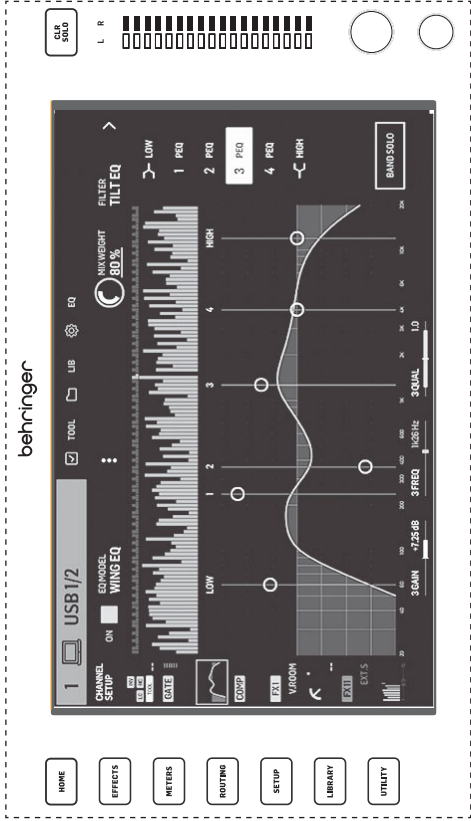
Talkback

O nível do microfone de talkback, atenuação Dim e outras configurações do monitor podem ser ajustadas na página SETUP>MONITORS. Ao clicar no botão TALKBACK>SETUP, os sinais de talkback podem ser enviados para diferentes destinos.



O Channel 40 ou Aux 8 podem ser usados como o canal de processamento para o sinal de talkback. O processamento pode ser aplicado conforme necessário. Qualquer entrada pode ser atribuída ao canal de talkback selecionado.

Display Principal



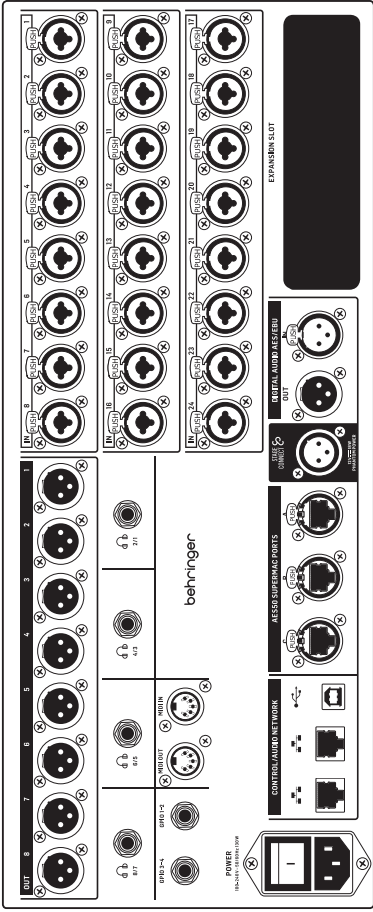
Os sete botões à esquerda do display e os botões VIEW localizados em cada seção principal do painel superior permitem acesso a diferentes telas de configurações. Uma visão geral de cada tela é apresentada no Capítulo 5.

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.

Visão Geral do WING RACK

4. Painel Traseiro

Analog I/O, MIDI e GPIO

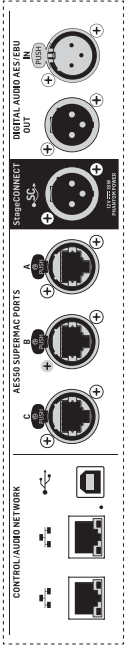


As conexões analógicas do painel traseiro incluem 24 pré-amplificadores de microfone da série Midas PRO com conectores combo jack e 8 saídas XLR.

Quatro fones de ouvido estéreo podem ser usados para monitoramento. Para atribuir ômbus a essas saídas, vá para ROUTING->OUTPUTS->LOCAL OUT.

Conectores 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 via o 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.
- Atualizações de firmware.
- Troca de dados.

3 portas AES50 fornecem 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 todos os mixers 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 Ethernet.
- Comprimento máximo do cabo de 80 metros.

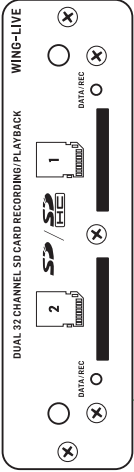
StageConnect transmite até 32 canais de entrada ou saída de áudio digital usando um cabo XLR balanceado padrão (cabo DMX de impedância 110 Ω recomendado).

A interface suporta diferentes configurações de ômbus 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 para um rack lateral, suportando uma ampla gama de aplicações com latência sub-milissegundo.

Conexões de entrada e saída AES3 (AES EBU) estereo podem ser feitas via cabos XLR.

Slot de Expansão



O console WING é enviado com o cartão WING-LIVE instalado, que permite a gravação de até 64 canais de áudio de 48 kHz / 32 bits 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.

5. 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



Visão Geral do WING RACK

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. O nome 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

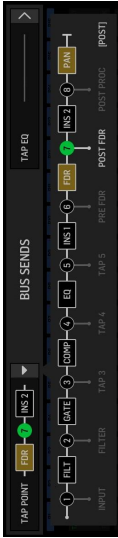
O segundo insert é fixo pós-fader e pós-processamento. Ele pode ser usado para adicionar processamento FX, ou para controlar o nível do canal por um dos 2 grupos de mixagem automática que aplicam compartilhamento de ganho automático nos canais atribuídos.

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.

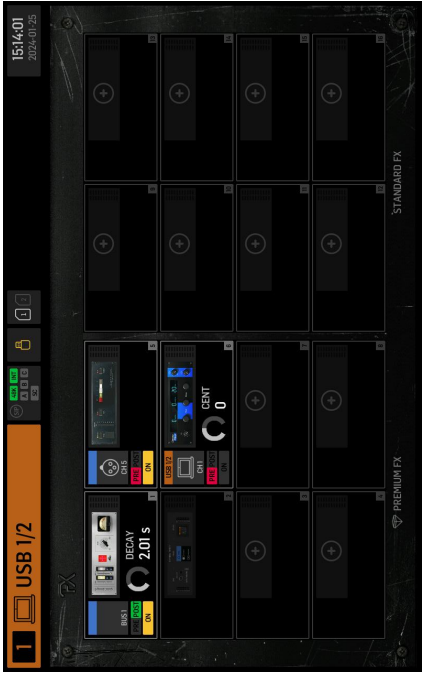
BUS SENDS

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 (FX-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.

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 desmutuando 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.

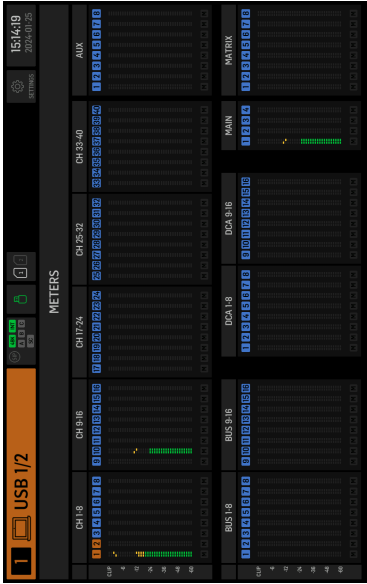
Efeitos como pontos de inserção

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.

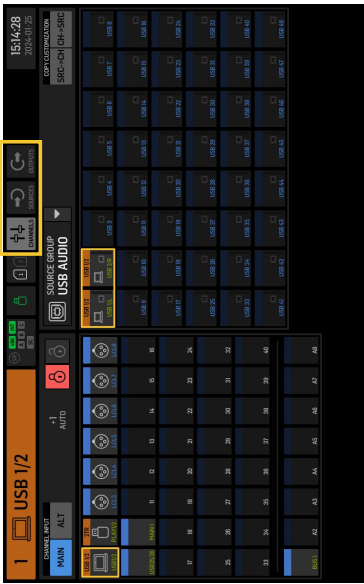
Visão Geral do WING RACK

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 o acesso em verde, a edição está disponível. Quando o acesso 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.

Após 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.



Visão Geral do WING RACK

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: USB 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.

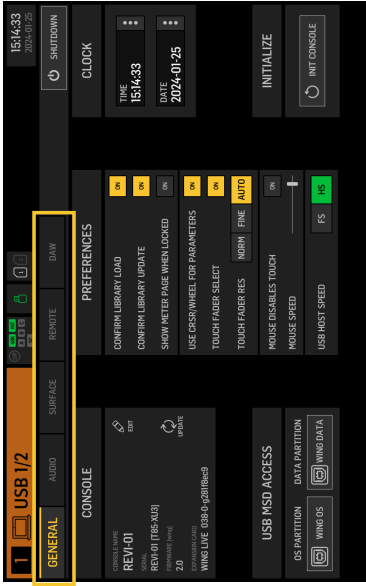


O lado esquerdo da tela mostrará as saídas digitais e analógicas disponíveis. Todos os grupos de saída são acessíveis através do menu suspenso no topo da tela.

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 WUVE 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.

O 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 CIB SOLO no Display Principal enquanto liga o console.

Audio

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).

O 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.

Visão Geral do WING RACK

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.



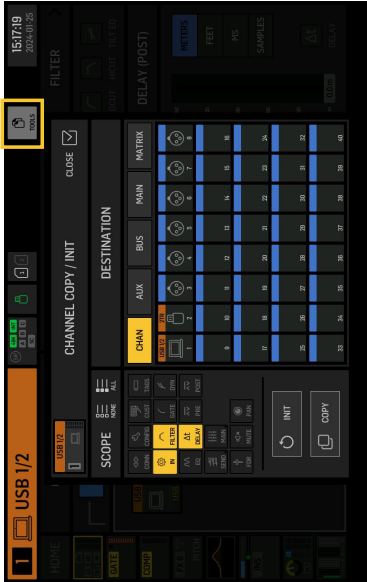
Clique no botão SAVE na aba SHOW.

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.

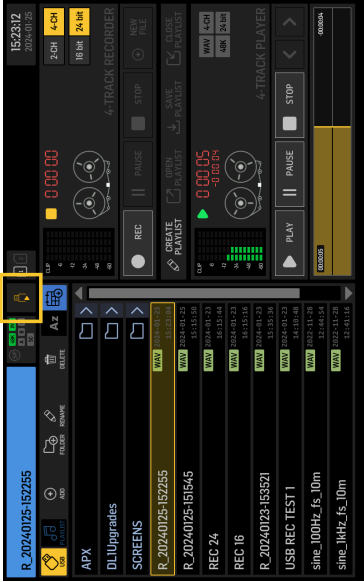
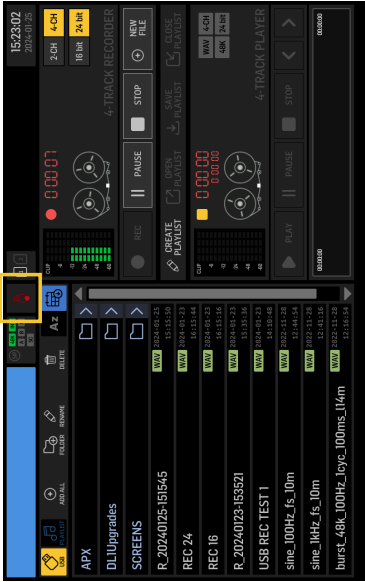
Visão Geral do WING RACK

6. Gravadores/reprodutores autônomos

Os gravadores USB e SD e seus respectivos players podem ser acessados através dos ícones na parte superior do display principal.

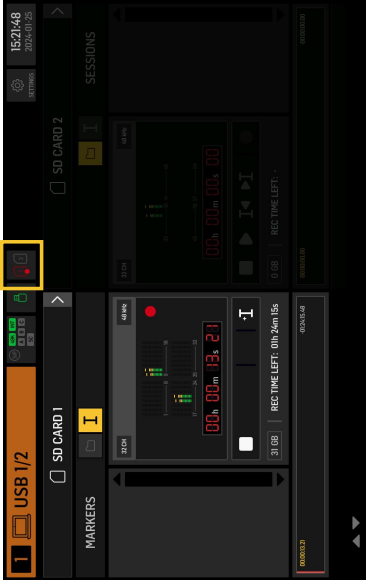


Gravador USB



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.

Visão Geral do WING RACK

7. 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 inicialize 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 SETUP, 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, ejetar a unidade virtual. O console deve reiniciar automaticamente com o novo firmware instalado. Se não o fizer, reinicie o console manualmente.

8. Atalhos

FINALIDADE	ENTRAR NO MODO	EFEITO	SAIR
Desative o controle de toque do Display Principal.	Mantenha CLR SOLO, SETUP, UTILITY	Um pequeno X é mostrado e a operação de toque da tela principal é desativada. Um mouse USB pode ser usado para controle de GUI. O display será calibrado ao sair do modo.	Mantenha UTILITY e CLR SOLO até que o X desapareça
Teste de clique fantasma da interface de toque	Segure SETUP e CLR SOLO por > 1,5s	Redefine o painel de toque (pode ajudar a corrigir temporariamente problemas de toque fantasma por algum tempo)	
Ative OS DRIVE e o modo de teste de superfície	Segure METERS e HOME por 5s enquanto liga o console	O console aparece como dois drives no computador ao qual está conectado, ou seja, WING OS para firmware de operação do mixer, e WING DATA para arquivos de snapshot e clip, etc. A operação correta de todos os controles de superfície pode ser testada.	Reinicie o console
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	
Bloqueio de superfície	Segure o botão HOME por ~1,5s	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 ~1,5s 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 5s durante a inicialização	A caixa de diálogo de configuração permite especificar a opção de hardware	

Panoramica di WING RACK

1. Introduzione

Congratulations per l'acquisto della rivoluzionaria console WING RACK. 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 al bus o al 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 40 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 RACK 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 al 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 inviti, mix di monitor e applicazione di elaborazione di gruppo a 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.

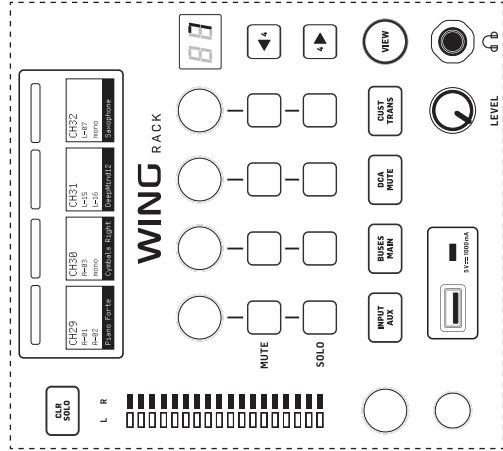
8 Bus Matrice

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 Hardware

Sezione di Controllo



WING RACK dispone di una sezione ottimizzata per un rapido accesso ai controlli di mute, solo e livello del fader di tutti i canali. Qui sono anche accessibili i gruppi di mute, i controlli personalizzati e i controlli di trasporto del lettore USB e WING-LIVE.

INPUT/AUX

Premere il pulsante per alternare tra i seguenti strati:

- Canali di ingresso 1-40.
- Canali ausiliari 1-8.

I canali sono organizzati in gruppi di quattro con i rispettivi controlli di livello, mute e solo.

Navigare tra i canali con i pulsanti ◀ e ▶. Tenendo premuti questi pulsanti si va immediatamente alla prima e all'ultima pagina, rispettivamente. Il numero della pagina corrente è indicato dallo schermo LED sopra i pulsanti ◀ e ▶. Premendo il pulsante VIEW si alterna tra la schermata OVERVIEW e FADERS per lo strato attivo. Tenendolo premuto si apre la schermata CONFIG.

Panoramica di WING RACK

BUSES/MAINS

Premere il pulsante per alternare tra i seguenti strati:

- Bus 1-16.
- Bus principali 1-4 e matrici 1-8.

Entrambi gli strati sono organizzati in gruppi di quattro canali. Ogni bus/matrici ha i rispettivi controlli di livello, mute e solo.

Navigare tra i bus/matrici con i pulsanti ◀◀◀▶▶▶ Tenendo premuti questi pulsanti si va immediatamente alla prima e all'ultima pagina, rispettivamente. Il numero della pagina corrente è indicato dallo schermo LED sopra i pulsanti ◀◀◀▶▶▶.

DCA/MUTE

Premere il pulsante per alternare tra i seguenti strati:

- Gruppi DCA 1-16.
- Gruppi di mute.

I gruppi DCA sono mostrati in gruppi di quattro sulle strisce scribble con un fader dedicato (assegnato al rispettivo pomello), mute e controlli solo.

Navigare tra i gruppi DCA con i pulsanti ◀◀◀▶▶▶ Tenendo premuti questi pulsanti si va immediatamente alla prima e all'ultima pagina, rispettivamente. Il numero della pagina corrente è indicato dallo schermo LED sopra i pulsanti ◀◀◀▶▶▶.

Quando lo strato dei gruppi di mute è attivo, i gruppi da 1 a 8 sono assegnati agli 8 pulsanti altrimenti utilizzati per il controllo di mute e solo.

CUST/TRANS

Premere il pulsante per alternare tra i seguenti strati:

- Controlli personalizzati.
- Controlli di trasporto del lettore USB (quando è inserita la chiavetta USB).
- Controlli di trasporto WING-LIVE (quando è inserita la scheda SD).

Quando il pulsante CONTROLLI PERSONALIZZATI è attivo, premendo il pulsante VIEW si apre la pagina per modificare i CONTROLLI PERSONALIZZATI. È possibile assegnare una vasta gamma di parametri ai 4 pomelli e agli 8 pulsanti nella Sezione di Controllo.

Connettore USB

Un connettore USB di tipo A consente di collegare direttamente una chiavetta USB alla console per salvare o caricare dati. Questo consente di eseguire il backup dei file dello spettacolo o caricare la 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 di ACCESS si è spenta.

Monitoraggio

Una manopola dedicata controlla il livello di uscita delle cuffie del bus MONITOR B (uscita cuffie) trovato nel gruppo di SOURCES "Monitor" nella schermata ROUTING. Ulteriori impostazioni della sezione di monitoraggio si trovano nella pagina SETUP>MONITORS.



Per utilizzare i connettori per cuffie sulla console, i segnali di monitoraggio devono essere indirizzati alle corrispondenti uscite 1/2, 3/4, 5/6 e 7/8. Queste uscite sono etichettate con un simbolo di cuffie nella pagina di routing delle uscite.

Se si utilizzano monitor da campo vicino, è possibile ottenere un controllo del volume fisico in due modi:

1. Indirizzando il bus MONITOR B (cuffie) alle uscite fisiche a cui sono collegati gli altoparlanti.
2. Assegnando il parametro MONITORING>SPEAKERS a una manopola nella schermata CUSTOM CONTROLS.

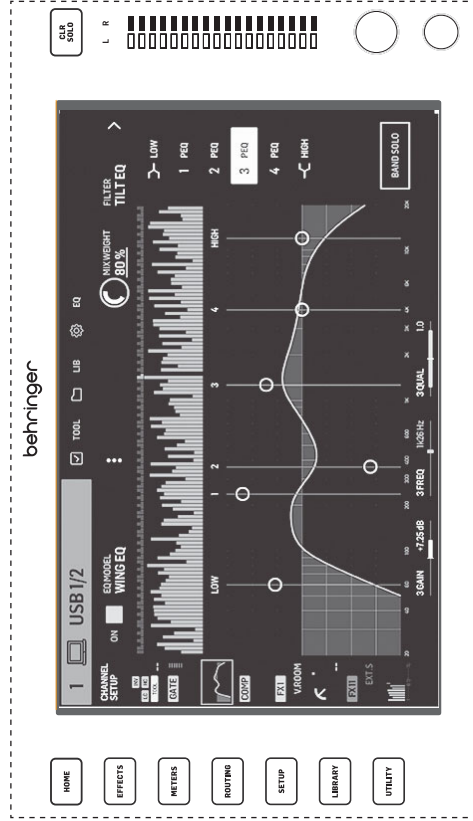
Talkback

Il livello del microfono di talkback, l'attenuazione Dim e altre impostazioni del monitor possono essere regolate nella pagina SETUP>MONITORS. Cliccando sul pulsante TALKBACK>SETUP, i segnali di talkback possono essere inviati a diverse destinazioni.



O il Canale 40 o l'Aux 8 possono essere utilizzati come canale di elaborazione per il segnale di talkback. L'elaborazione può essere applicata secondo necessità. Qualsiasi ingresso può essere assegnato al canale di talkback selezionato.

Display Principale



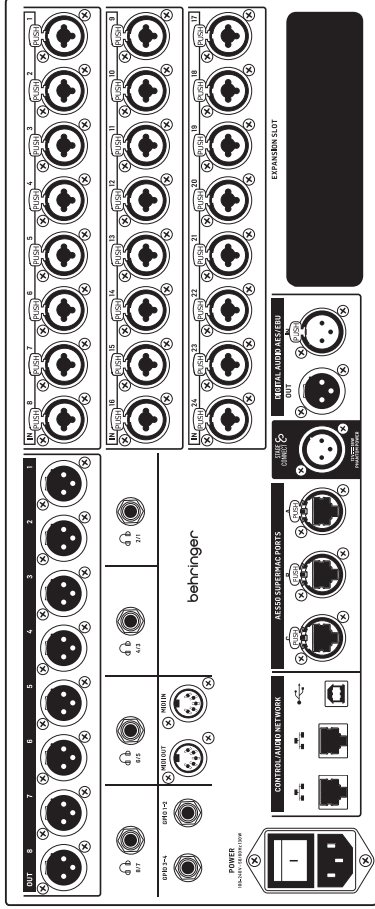
I sette pulsanti a sinistra del display e i pulsanti VIEW situati in ogni sezione principale del pannello superiore consentono l'accesso a diverse schermate di impostazioni. Una panoramica di ogni schermata è presentata nel Capitolo 5.

Il grande misuratore stereo visualizzerà o i livelli del bus principale o i livelli del bus solo. Il pulsante CLR SOLO rilascerà tutti i canali e i bus che sono attivi nel bus solo.

Panoramica di WING RACK

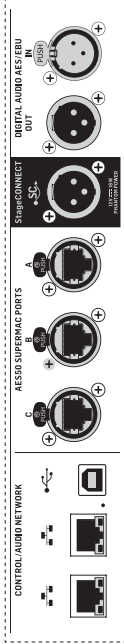
4. Pannello Posteriore

I/O Analogico, MIDI e GPIO



Le connessioni analogiche del pannello posteriore includono 24 preamplificatori microfonic della serie Midas PRO con connettori jack combinati e 8 uscite XLR. Quattro cuffie stereo possono essere utilizzate per il monitoraggio. Per assegnare i bus a queste uscite, andare su ROUTING>OUTPUTS>LOCAL OUT. Le prese 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 48 ingressi/48 uscite. Il corrispondente driver ASIO può essere scaricato da behringer.com.
- Aggiornamenti del firmware.
- Scambio di dati.

3 porte AES50 forniscono ciascuna fino a 48 canali di ingresso e uscita verso e da digital stage box, garantendo un alto numero di canali e consentendo il patching da e verso più posizioni. WING è completamente compatibile con tutti i mixer e stage box della serie X32.

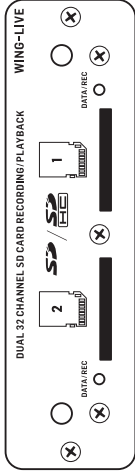
Tutte le connessioni AES50 tra WING e stage box dovrebbero avere:

- Cavi CAT-5e schermati.
- Estremità del cavo terminate con Ethercon.
- Lunghezza massima del cavo di 80 metri.

StageConnect trasmette fino a 32 canali di ingresso o uscita audio digitale utilizzando un cavo bilanciato XLR standard (si raccomanda un cavo DMX con impedenza di 110 Ohm). L'interfaccia supporta diverse configurazioni di bus di ingresso e uscita 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 ingresso e uscita 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. Nello slot possono essere installate schede con altri protocolli come Dante, MADI e SoundGrid.

Alimentazione



Collegare il cavo IEC incluso.

5. 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



Panoramica di WING RACK

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 al 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

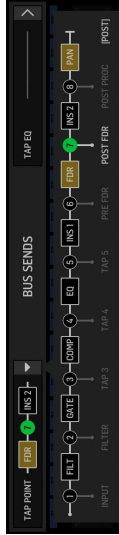
Il secondo insert è fisso post-fader e post-elaborazione. Può essere utilizzato per aggiungere elaborazione FX, o per controllare il livello del canale da uno dei 2 gruppi di auto mixing che applicano la condivisione automatica del guadagno tra i canali assegnati.

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.

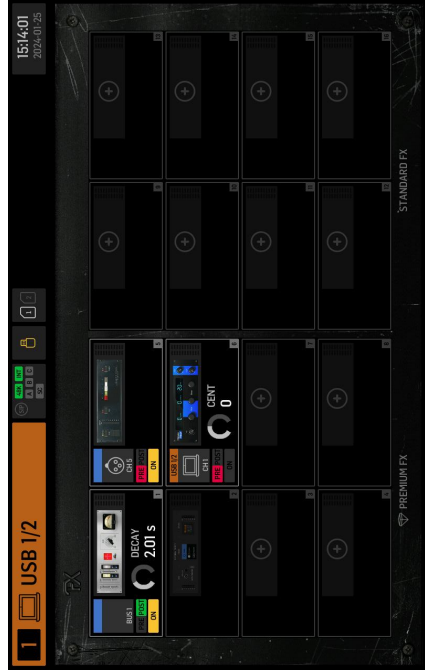
BUS SENDS

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 al 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 FX-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.

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.

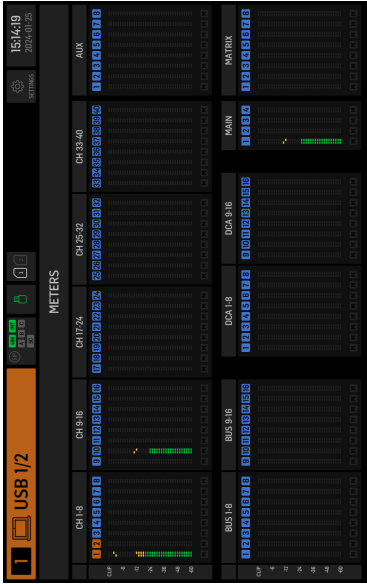
Effetti come punti di inserimento

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.

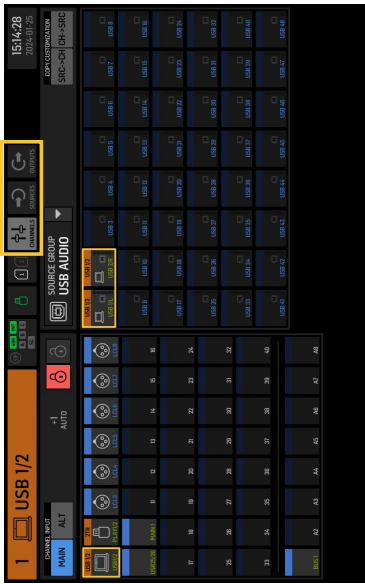
Panoramica di WING RACK

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 toccando.

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.



Panoramica di WING RACK

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 48V), 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

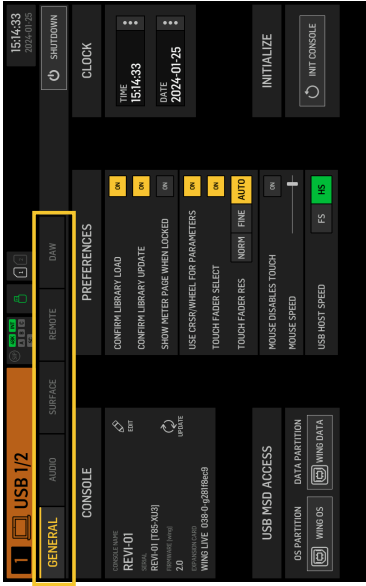
Cliccando sul pulsante **Outputs**, appariranno le opzioni di routing per le uscite. Qualsiasi **SOURCE** può essere indirizzata a qualsiasi uscita.



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 **W LIVE 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, 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 cliccando 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 S/OLO 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 **AUX** 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).

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.

Panoramica di WING RACK

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.



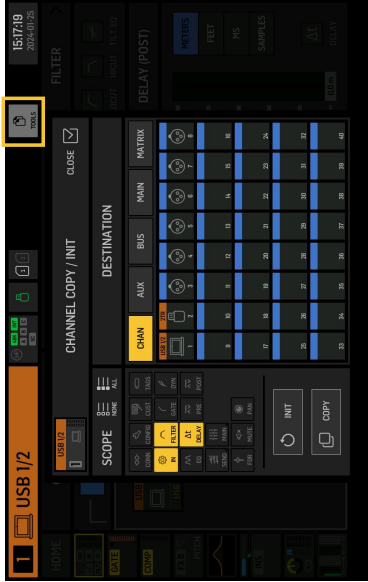
Clicca sul pulsante SAVE nella scheda SHOW.

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 CTRL 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.

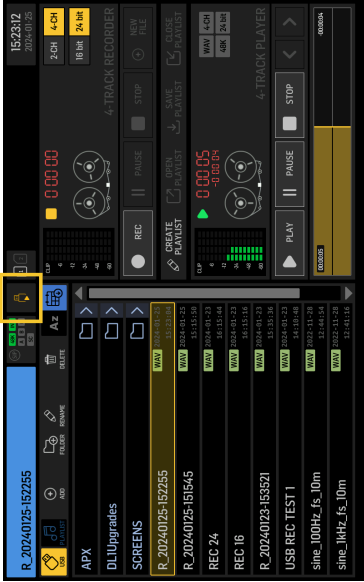
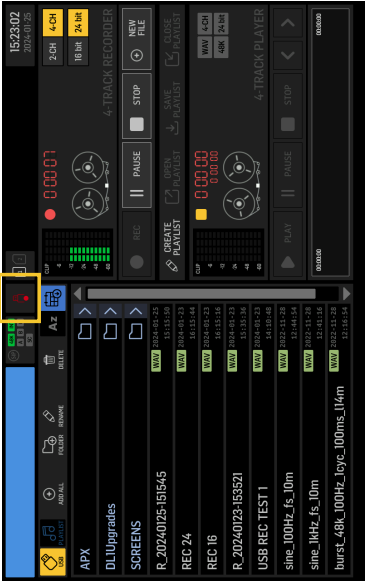
Panoramica di WING RACK

6. 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.

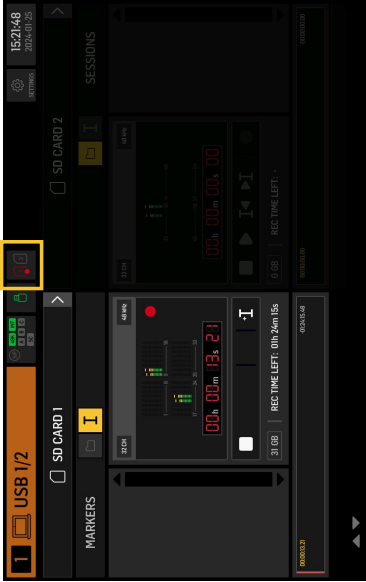


Registratore USB



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.

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.

Panoramica di WING RACK

7. 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. Tenere premuto **SETUP**, quindi accendere 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.

8. Scorciatoie

PURPOSE	ENTER MODE	EFFECT	EXIT
Disabilita il controllo touch del display principale	Disabilita il controllo touch del display principale	Disabilita il controllo touch del display principale	Disabilita il controllo touch del display principale
	Tieni premuti SETUP e CLR SOLO per > 1.5s	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 5s mentre accendi la console		
Abilita OS DRIVE e la modalità di test della superficie	Abilita OS DRIVE e la modalità di test della superficie	Abilita OS DRIVE e la modalità di test della superficie	Abilita OS DRIVE e la modalità di test della superficie
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	
Blocco superficie	Tieni premuto il pulsante HOME per ~1.5s	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 5s durante l'accensione	La finestra di dialogo di configurazione consente di specificare l'opzione hardware	

WING RACK Overzicht

1. Inleiding

Gefeliciteerd met de aankoop van de baanbrekende WING RACK 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 signaalSOURCES te labelen met namen, pictogrammen en kleur samen met hun fysieke parameters. WING-SOURCES kunnen worden gevoerd 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:

- Identifierende kenmerken zoals naam, kleur, pictogram en tags.
- Fysieke kenmerken zoals versterking, demping, fase-omkering en fantoomvoeding.
- Mono/stereo/mid-side configuratie.

Alle 40 kanalen op de console kunnen zowel mono- als stereosignalen verwerken. Analoge en digitale stereosignalen kunnen in een enkel kanaal in de console worden gevoerd. Zie hoofdstuk 5 - ROUTING voor meer informatie. Interne SOURCES WING beschikt ook over gebruikerssignalen, gebruikerspatches en de oscilator 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.
- Pas verschillende versterking toe op elk kanaal van een stereo- of mid-side configuratie.
- Pas fantoomvoeding toe op slechts één kanaal van een stereo- of mid-side configuratie.

48 Mono/Stereo Ingangskanalen

De kanalen op WING RACK 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.

Kanaal-audio 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 groepverwerking op submixes. Bussen kunnen worden gevoerd in de 4 hoofdbussen, naar de eerste 8 bussen of naar de 8 matrices. De 4 hoofdbussen kunnen alleen naar matrices of uitgangsbestemmingen worden gestuurd.

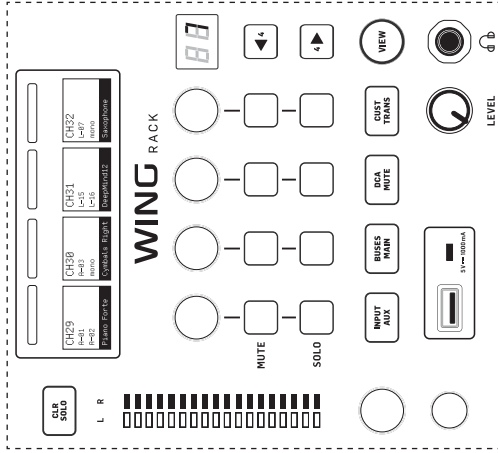
8 Matrix Bussen

Matrixbussen hebben volledige verwerking en kunnen naar elke uitgangsbestemming worden gestuurd. Ze worden vaak gebruikt voor sub- of zonsmixen die verwerking of tijdstijfstemming 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 gevoerd in ingangskanalen.

3. Hardwarebeschrijvingen

Bedieningssectie



WING RACK heeft een speciaal geoptimaliseerde sectie voor snelle toegang tot de demp-, solo- en fadeniveau-bedieningselementen van alle kanalen. Dempgroepen, aangepaste bedieningselementen en transportbedieningselementen van de USB- en WING-LIVE-speler zijn hier ook toegankelijk.

INPUT/AUX

Druk op de knop om te schakelen tussen de volgende lagen:

- Ingangskanalen 1-40.
- Aux-kanalen 1-8.

De kanalen zijn georganiseerd in groepen van vier met hun respectievelijke niveau-, demp- en solo-bedieningselementen. Navigeer door de kanalen met de ◀ en ▶ knoppen.

Door deze knoppen ingedrukt te houden, gaat u onmiddellijk naar de eerste en laatste pagina, respectievelijk. Het huidige paginanummer wordt aangegeven door het LED-scherm boven de ◀ en ▶ knoppen.

Door op de VIEW-knop te drukken, schakelt u tussen het OVERVIEW- en FADEVIEW-scherm voor de actieve laag. Door het ingedrukt te houden, opent u het CONFIG-scherm. v

WING RACK Overzicht

BUSES/MAINS

Druk op de knop om te schakelen tussen de volgende lagen:

- Bussen 1-16.
 - Hoofdbussen 1-4 en matrices 1-8.
- Beide lagen zijn georganiseerd in groepen van vier kanalen. Elke bus/matrix heeft zijn respectievelijke niveau-, demp- en solo-bedieningselementen.

Navigeer door de bussen/matrices met de ◀ en ▶ knoppen. Door deze knoppen ingedrukt te houden, gaat u onmiddellijk naar de eerste en laatste pagina, respectievelijk. Het huidige paginanummer wordt aangegeven door het LED-scherm boven de ◀ en ▶ knoppen.

DCA/MUTE

Druk op de knop om te schakelen tussen de volgende lagen:

- DCA-groepen 1-16.
 - Dempgroepen.
- De DCA-groepen worden in groepen van vier op de scribble-strips weergegeven met een speciale fader (toegewezen aan de respectievelijke knop), demp- en solo-bedieningselementen.
- Navigeer door de DCA-groepen met de ◀ en ▶ knoppen. Door deze knoppen ingedrukt te houden, gaat u onmiddellijk naar de eerste en laatste pagina, respectievelijk. Het huidige paginanummer wordt aangegeven door het LED-scherm boven de ◀ en ▶ knoppen.
- Wanneer de dempgroepenlag actief is, worden groepen 1 tot 8 toegewezen aan de 8 knoppen die anders worden gebruikt voor demp- en solo-bediening.

CUST/TRANS

Druk op de knop om te schakelen tussen de volgende lagen:

- Aangepaste bedieningselementen.
 - USB-speler transportbedieningselementen (wanneer USB-flashdrive is ingevoegd).
 - WING-LIVE transportbedieningselementen (wanneer SD-kaart is ingevoegd).
- Wanneer de CUSTOM CONTROLS-knop actief is, opent het indrukken van de VIEW-knop de pagina om de CUSTOM CONTROLS te bewerken. U kunt een breed scala aan parameters toewijzen aan de 4 knoppen en 8 knoppen in de Control Section.

USB-connector

Een USB type-A-connector maakt het mogelijk om een flashdrive direct op de console aan te sluiten voor het opslaan of laden van gegevens. Hierdoor kunt u uw showbestanden back-uppen of uw gebruikelijke setup laden op een gehuurde WING-console.

Deze USB-verbinding maakt opname en afspeelen van twee- of vierkanals-WAV-audiobestanden mogelijk. De poort kan ook een draagbaar apparaat zoals een telefoon of tablet opladen. Flashdrives die zijn aangesloten op de USB-poort kunnen worden losgekoppeld wanneer het ACCESS-lampje is uitgeschakeld.

Monitoring

Een speciale knop regelt het hoofdtelefoonuitgangsniveau van de bus MONITOR B (hoofdtelefoonuitgang) die wordt gevonden in de SOURCES groep "Monitor" in het ROUTING-scherm. Verdere instellingen van de monitorsectie zijn te vinden op de SETUP>MONITORS-pagina.



Om de hoofdtelefoon aansluitingen op de console te gebruiken, moeten de monitorsignalen worden gerouteerd naar de overeenkomstige uitgangen 1/2, 3/4, 5/6 en 7/8. Deze uitgangen zijn gelabeld met een hoofdtelefoonstoolpoot op de uitgangsroutingspagina.

Als near-field monitors worden gebruikt, kan een fysieke volumeregeling op twee manieren worden bereikt:

1. Het routeren van de MONITOR B (hoofdtelefoon) bus naar de fysieke uitgangen waaraan de luidsprekers zijn aangesloten.
2. Het toewijzen van de MONITORING>SPEAKERS parameter aan een knop in het CUSTOM CONTROLS-scherm.

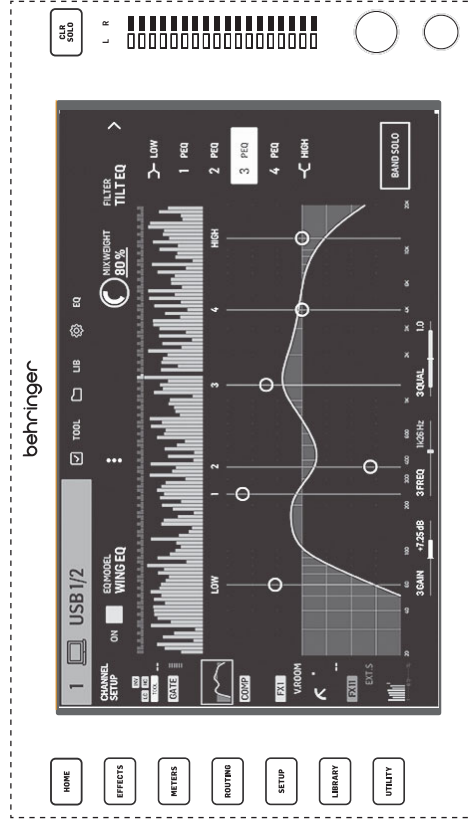
Talkback

Het talkback-micniveau, Dim-verzwakking en andere monitorinstellingen kunnen worden aangepast op de SETUP>MONITORS-pagina. Door op de TALKBACK>SETUP-knop te klikken, kunnen de talkback-signalen naar verschillende bestemmingen worden gestuurd.



Kanaal 40 of Aux 8 kan worden gebruikt als het verwerkingskanaal voor het talkback-signaal. Verwerking kan indien nodig worden toegepast. Elke invoer kan worden toegewezen aan het geselecteerde talkback-kanaal.

Hoofdscherm



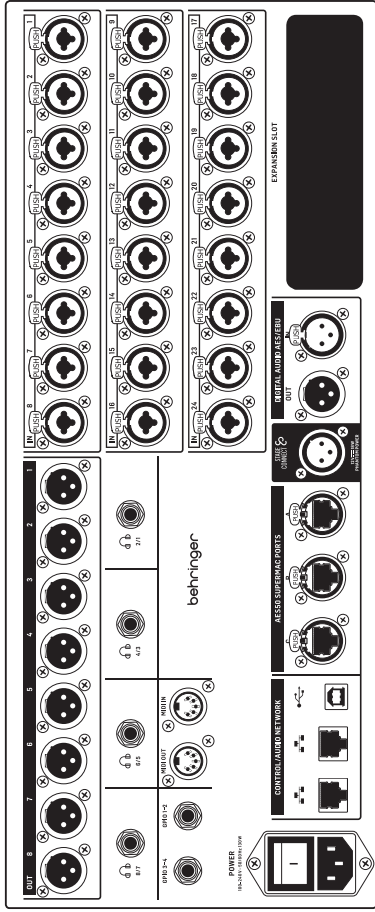
De zeven knoppen links van het display en de VIEW-knoppen die zich in elk groot deel van het bovenpaneel bevinden, geven toegang tot verschillende instellingsschermen. Een overzicht van elk scherm wordt gepresenteerd in Hoofdstuk 5.

De grote stereometer zal ofwel het hoofdbus- of solobusniveau weergeven. De CLR SOLO-knop zal alle kanalen en bussen die actief zijn in de solobus vrijgeven.

WING RACK Overzicht

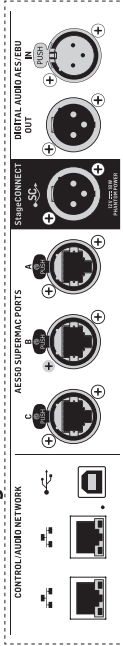
4. Achterpaneel

Analoge I/O, MIDI en GPIO



De analoge aansluitingen op het achterpaneel omvatten 24 Midas PRO-serie microfoonvoorversterkers met combo jack-connectoren en 8 XLR-uitgangen. Vier stereo hoofdtelefoons kunnen worden gebruikt voor monitoring. Om bussen aan deze uitgangen toe te wijzen, ga naar ROUTING->OUTPUTS-LOCAL OUT. 5-pins MIDI IN en OUT-aansluitingen maken externe MIDI-besturing mogelijk, en een paar 1/4" TRS-aansluitingen voor maximaal vier GPIO's maken basisinvoer- en uitvoercommando's mogelijk.

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.

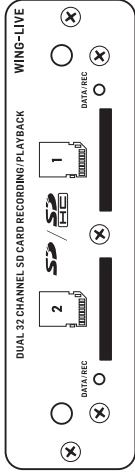
De console kan ook worden aangesloten op een computer via de USB type B-connector voor de volgende toepassingen:

- 48 ingangs-/48 uitgang audio-interface. De bijbehorende ASIO-driver kan worden gedownload van behringer.com.
- Firmware-updates.
- Gegevensuitwisseling.
- 3 AES50-poorten bieden elk tot 48 in- en uitgangskanalen 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. A
- Alle AES50-verbindingen tussen WING en stageboxen moeten hebben:
- Afgeschermd CAT-5e-kabels.
- Ethercon-afgewerkte kabelbinden.
- Maximale kabel lengte van 80 meter.

StageConnect verzendt tot 32 digitale audio-invoer- of uitvoerkanalen met behulp van een standaard gebalanceerde XLR-kabel (110 Ohm impedantie DMX-kabel aanbevelen). De interface ondersteunt verschillende busconfiguraties van in- 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 zijreik, en ondersteunt een breed scala aan toepassingen bij sub-milliseconden vertraging.

Stereo AES3 (AES/EBU) in- en uitgangsverbindingen kunnen worden gemaakt via XLR-kabels.

Uitbreidings Slot



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, MADI en SoundGrid kunnen in deze sleuf worden geïnstalleerd.

Stroom



Sluit de meegeleverde IEC-kabel aan.

5. 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 een 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



WING RACK Overzicht

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 moersleutel pictogram 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 invoerkanal en een 8-bands volledig parametrische equalizer voor bussen.

Een verscheidenheid aan digitale en emulatetes van analoge EQ-modellen kan worden geselecteerd uit het EQ Model-menu.

DYNAMICS

Het blok biedt een grote selectie van digitale en emulatetes 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

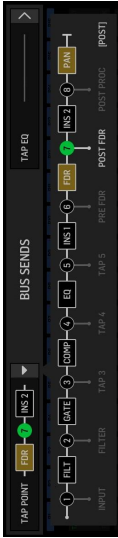
De tweede insert is vast post-fader en post-processing. Het kan worden gebruikt om FX-verwerking toe te voegen, of om het kanaalniveau te regelen door een van de 2 automixgroepen die automatische gain-sharing toepassen op de toegewezen kanalen.

MAIN

Het scherm maakt het mogelijk om het zendniveau naar elk van de vier hoofdbussen aan te passen, samen met de stereo breedte, pan en kanaalfader niveau.

BUS SENDS

Het laatste scherm in de linkerkolom maakt aanpassing van zendniveau 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 moersleutel pictogram 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 bus send worden ingesteld op pre fader (volgens de tappuntnstelling) 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 emulatetes 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.

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.

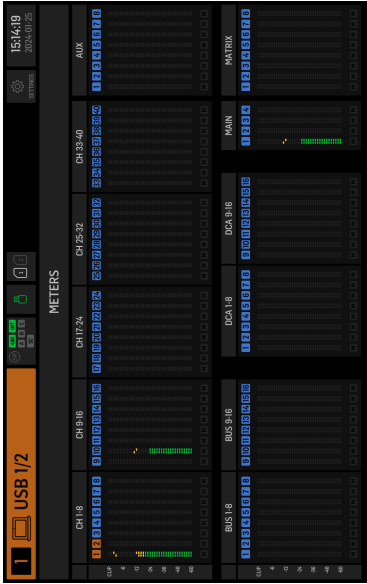
Effecten als invoegpunten

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 beschikken door de gele blokken te slepen.

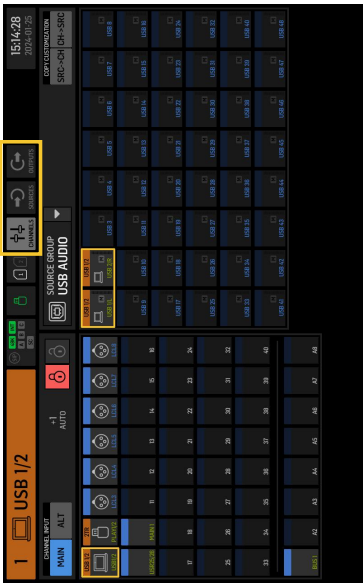
WING RACK Overzicht

METERS



Het METERS scherm toont niveau meters en mute status voor alle signaalpaden op de console. De niveau meters zijn dienovereenkomstig gegroepeerd: 40 invoerkanalen, 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 linkerhelft van het scherm toont de 40 invoerkanalen en 8 aux-bussen. De rechterhelft van het scherm toont de beschikbare SOURCES die naar de kanalen aan de linker kant 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/AESS0B/AESS0C: 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.



WING RACK Overzicht

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-groepstags 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 **USR 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



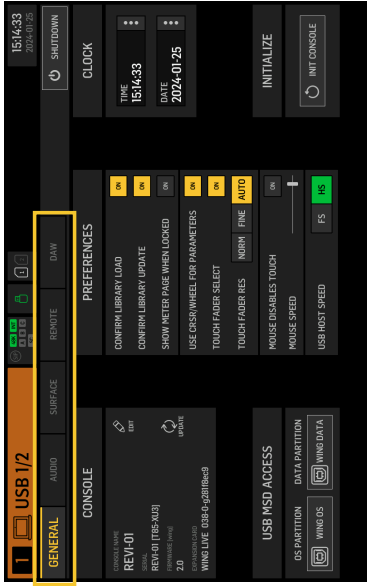
Bij het klikken op de knop **Uitgangen** verschijnen routingsopties voor de uitgangen. Elke **SOURCE** kan naar elke uitgang worden gerouteerd.

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 **WAVE REC** en **RECORD** 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 tijd en datum worden ingesteld op het **CLOCK**-menu. 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, 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.

De tijd en datum kunnen worden ingesteld op het **CLOCK**-menu.

INIT CONSOLE wordt gebruikt om de kanalen, aux, bussen, hoofdbussen, matrixbussen, **SOURCES**, uitgangen, **DCAs**, mute-groepen en effectinstellingen van de console te resetten. Alle items kunnen worden geselecteerd door op **ALL** te klikken. Specifieke items kunnen worden geselecteerd door erop te klikken. Om de selectie te wissen, klikt u op **NONE**. De instellingen van de geselecteerde items worden gereset bij het klikken op **INIT**.

Als alternatief kan de console worden gereset door de **CLR SOLO**-knop op het hoofdscherm ingedrukt te houden terwijl de console wordt ingeschakeld.

Audio

Het **AUDIO CLOCK**-gedeelte regelt de sample rate (**CLOCK RATE**) en word clock **SOURCE** (**SYNC SOURCE**) instellingen van de console. Door te klikken op het kanaal- en aux-busrooster onder **INPUT SELECT**, is het mogelijk om gemakkelijk te schakelen tussen de **MAIN**- en **ALT**-ingang voor alle 40 kanalen en 8 aux-bussen.

PREFERENCES bevat meerdere demp- en solo-opties.

Verschillende solo's kunnen worden ingesteld als pre (**PFL**) of post fader (**AFL**).

USB AUDIO selecteert het aantal kanalen dat beschikbaar is via de type-**B** USB-verbinding op het achterpaneel van 2 tot 48 kanalen.

AUTOMIX regelt automatisch het niveau van meerdere **SOURCES** zodat het uitgangsniveau uniform blijft. Dit is handig in situaties waarin verschillende sprekers tegelijkertijd op het podium zullen praten, bijvoorbeeld. Tot 16 kanalen kunnen automix gebruiken (in de post-insert-slot) in twee groepen (**A/B**).

Oppervlak

Dit scherm bevat meerdere opties met betrekking tot de lichten, meting en krabbel van het console-opervlak.

Afstandsbediening

Meerdere console-instellingen kunnen worden bediend via **MIDI**, hetzij via een **DIN-5** of een **USB**-verbinding. Het **MIDI REMOTE CONTROL**-gedeelte bepaalt welke parameter wordt bediend via welke verbinding.

Het **HA REMOTE**-gedeelte regelt de afstandsbediening van de console via de **AES50 A**, **B** en **C**-poorten.

De **IP**-modus en het adres kunnen worden ingesteld in het **NETWORK**-gedeelte.

DAW

De **WING**-console kan worden gebruikt als een **DAW**-controller. De respectievelijke setup is beschikbaar op het **DAW**-scherm. Presets voor verschillende **DAW**'s kunnen automatisch worden geladen via het vervolgkeuzemenu.

Voor de console om te functioneren als een **DAW**-controller, moet de **REMOTE CONTROL**-knop links van de aangepaste bedieningselementen worden ingedrukt.

LIBRARY



Het **LIBRARY**-scherm is de bestandsbeheerder voor verschillende soorten media, waaronder .wav audiobestanden, snapshots, snippets en kanaalpresets die zijn opgeslagen op de interne opslag van de console of op een USB-flashdrive die is aangesloten op het voorpaneel.

SNAP

Het **SNAP**-tabblad wordt gebruikt om snapshots te beheren die de kanalen, aux, bussen, hoofdbussen, matrixbussen, **SOURCES**, uitgangen, **DCAs**, mute-groepen en effectinstellingen van de console opslaan.

De inhoud die kan worden opgeslagen, omvat kanaalaanpassing, tags, patching, filters, tijdvertraging, kanaalstripinstellingen, **EQ**, panning, sends, fader, mute en volgorde van de verwerking in het kanaal.

De **SAVE**-knop slaat alle instellingen van de console op. **SAVE+SCOPE** stelt de gebruiker in staat om specifieke inhoud te selecteren die moet worden opgeslagen voor specifieke kanalen. De **NONE**- en **ALL**-knoppen maken een snellere selectie van de gewenste inhoud mogelijk.

WING RACK Overzicht

De snapshot wordt opgeslagen op de interne opslag van de console of op de USB-flashdrive die is aangesloten op het voorpaneel, afhankelijk van welke locatie is geselecteerd in de linkerbovenhoek van het scherm.



Nadat er wijzigingen zijn aangebracht in de instellingen van de console, kunnen deze worden opgeslagen in een bestaande snapshot door op de gewenste snapshot te klikken en vervolgens op UPDATE te klikken. Als alleen specifieke kanalen of inhoud moeten worden bijgewerkt, klikt u op PARTIAL UPDATE en selecteert u de gewenste instellingen.

Om een snapshot te laden met of zonder een gedefinieerde scope, klikt u op LOAD. Een snapshot zal altijd alle parameters opslaan, maar alleen de gespecificeerde oproepen wanneer SAVE-SCOPE wordt gebruikt. Om de SCOPE van een bestaande snapshot te bewerken, klikt u op EDIT SCOPE. Specifieke instellingen kunnen ook worden geladen vanuit een volledige snapshot met de PARTIAL LOAD-knop.

SNIP

Snippets kunnen worden gebruikt om nauwkeurigere instellingsaanpassingen op te roepen, zoals specifieke processorwijzigingen in de kanaalstrip. Om te selecteren welke instellingen in een snippet worden opgeslagen, klikt u op de REC-knop en past u handmatig de gewenste instellingen aan. Het aantal gewijzigde parameters wordt weergegeven op het scherm. Zorg ervoor dat u op STOP klikt nadat alle wijzigingen zijn aangebracht.



Het is mogelijk om parameters toe te voegen of te verwijderen uit een snippet met behulp van de ADD ITEMS- en REMOVE ITEMS-knoppen.

GLOBAL

Een kanaal, bus, SOURCE, uitgang, DCA, mute-groep of effect en de bijbehorende inhoud kan worden beschermd tegen overschrijving bij het laden van snapshots of snippets. Hiervoor klikt u op de GLOBAL-knop in de rechterbovenhoek van het scherm en geeft u aan wat moet worden beschermd. Wanneer een instelling wordt beschermd, wordt het slot pictogram rood.



CLIP

De WING-console kan .wav-bestanden afspelen die eerder zijn gelokopeerd van een computer naar de interne opslag via de WING DATA USB-verbinding, een USB-flashdrive die is aangesloten op het voorpaneel of .wav-opnames die zijn gemaakt door de console en zijn opgeslagen op een USB-flashdrive of op maximaal twee SD-kaarten in het achterpaneel.

Clips kunnen worden geselecteerd op het linkerpaneel en worden afgespeeld met behulp van het rechterpaneel.

FX

De effecten die zijn geladen op de 16 slots van het EFFECTS-scherm, worden weergegeven op het FX-scherm. De setup van de 16 slots kan worden opgeslagen en opgeroepen.

CHAN

Individuele kanalen kunnen ook worden opgeslagen en opgeroepen. Alle kanaalinstellingen worden opgeslagen bij het gebruik van deze functie. Bij het laden worden alleen de geselecteerde configuraties geladen.

SHOW

Snapshots, snippets, clips, FX-setups en kanaalsetups kunnen worden gegroepeerd en opgeslagen als Shows. Hiervoor gaat u naar het SHOW-tabblad en klikt u op CREATE. Navigeer naar het gewenste item op de interne opslag of flashdrive, zorg ervoor dat het SHOW-tabblad open is en klik vervolgens op de knop ADD ITEM TO SHOW.



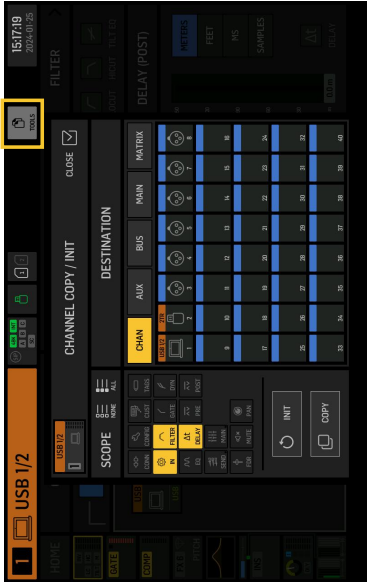
Klik op de SAVE-knop in het SHOW-tabblad.

Items in een Show kunnen in een specifieke volgorde worden gerangschikt. De volgorde van de items wordt weergegeven wanneer het filmicoon is geselecteerd.



De items kunnen worden genavigeerd met behulp van de SHOW CTRL-knop op het middengedeelte van de console. PREV en NEXT selecteren de items. GO activeert elk item. GO+PREV en GO+NEXT selecteren en activeren de items automatisch.

UTILITY



Deze knop heeft geen eigen scherm, maar werkt eerder in combinatie met andere schermen. De functie is contextueel, dus het indrukken van de UTILITY-knop kan extra opties of instellingen voor configuratie oproepen, afhankelijk van welk scherm momenteel actief is.

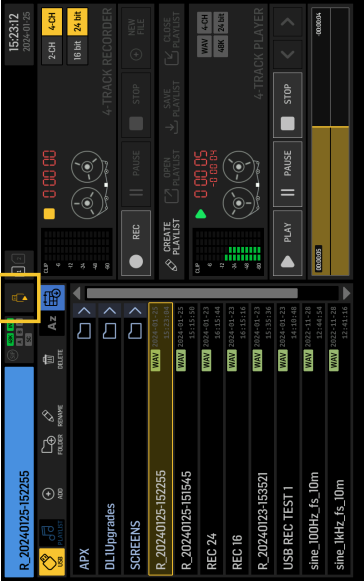
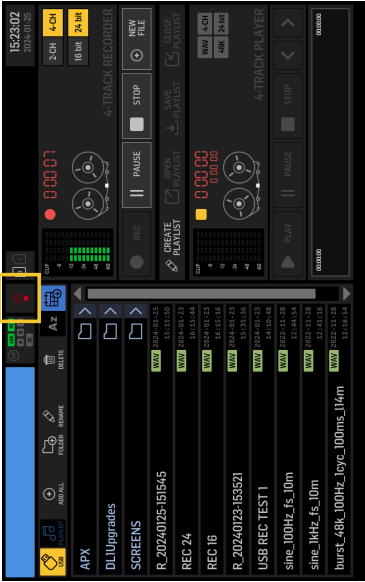
WING RACK Overzicht

6. Standalone recorders/spelers

De USB- en SD-recorders en hun bijbehorende spelers kunnen worden geopend via de pictogrammen bovenaan het hoofdscherm.

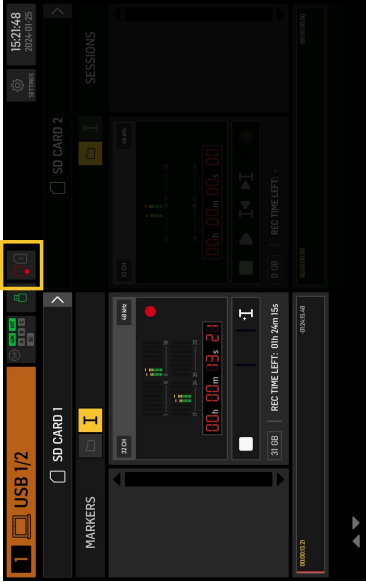


USB Recorder



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.

WING RACK Overzicht

7. 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 SETUP ingedrukt en zet het systeem 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. Let op, WING zal altijd opstarten met de meest recente firmware in dat 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.

8. Snelkoppelingen

DOEL	ENTER MODE	EFFECT	EXIT
Schakel de aanraakbediening van het hoofdscherm uit	Houd CLR SOLO, SETUP, UTILITY ingedrukt	Er wordt een kleine X weergegeven en de aanraakbediening van het hoofdscherm is uitgeschakeld. Een USB-muis kan worden gebruikt voor GUI-besturing. Het scherm wordt gekalibreerd bij het verlaten van de modus.	Houd UTILITY en CLR SOLO ingedrukt tot de X verdwijnt.
Touch UI > Ghost Click Test	Houd SETUP en CLR SOLO langer dan 1,5s ingedrukt	Reset het aanraakpaneel (kan helpen om tijdelijk ghost touch-problemen op te lossen voor enige tijd)	
	Houd METERS en HOME 5s ingedrukt tijdens het opstarten van de console		
Schakel OS DRIVE en oppervlakte testmodus in	Houd SETUP ingedrukt tijdens het inschakelen	De console verschijnt als twee schijven op de computer waarmee deze is verbonden, d.w.z. WING OS voor mixerbesturingsfirmware en WING DATA voor snapshot- en clipbestanden, etc. De juiste werking van alle oppervlaktebedieningen kan worden getest.	Herstart console
Shutdown en herstart	Houd EFFECT vast en druk op HOME na het initiëren van Shutdown vanuit het instellingscherm	Houd EFFECT vast en druk op HOME na het initiëren van Shutdown vanuit het instellingscherm	
Oppervlakteverdeling	Houd de HOME-knop ongeveer 1,5s ingedrukt	Vergrendelt het oppervlak van de console, terwijl audio en afstandbediening onaangetast blijven werken. Elke combinatie van knoppen (alleen die rond het aanraakscherm) die werd ingedrukt tijdens het inschakelen van de vergrendeling, wordt opgeslagen als "wachtword" voor het ontgrendelen. U moet dezelfde combinatie van knoppen indrukken bij het uitschakelen van de vergrendeling.	Houd de HOME-knop opnieuw ongeveer 1,5s ingedrukt samen met de "wachtword"-knoppen die werden ingedrukt tijdens het vergrendelen. Of: schakel de console uit en weer aan
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 baadt (voor het geval de laatste 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.	
Omzetel 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 RACK Översikt

1. Introduktion

Gratis till köpet av den banbrytande WING RACK-konsolen. Läs igenom denna Snabbstartsguide (DSG) för att få en översikt av WINGs funktionalitet och besök [begrinner.com](#) för instruktionsvideor och guider.

Innan du börjar

Det rekommenderas att kontrollera alla behåringar, om för firmware-uppdateringar, eftersom nya funktioner och buggfixar kommer att släppas regelbundet. Vanligen se Kapitel 7 i denna OSG för detaljer om uppdateringsprocessen.

Vårt utvecklingssteam 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 inspelingsuppställningar, eller när ljud delas med en annan konsol för oberoende mixer.

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 (¼") TRS-kontakter på bakkanselen, 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, fäsmvändning och fantommatning.
- Mono/stereo/mid-side konfiguration. Alla 40 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 Oscillator 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 härtstammar från någon av de 40 ingångskanaler, 8 aux-ingångskanaler, 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 två ingångssignaler som inte tillhör samma källgrupp. Möjliga tillämpningar är:

- Kombinera två signaler från olika källgruppsgränssnitt till en stereo- eller mid-side konfiguration.
- Kombinera icke-ansgränsade 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

Kanaler på WING RACK tillåter extremt kraftfull och flexibel bearbetning av SOURCE:er, innan de mixas in i bussar eller huvuden. Varje Ingångskanal kan rymma en Huvud- eller Alternativ SOURCE. De kan anta SOURCEs anpassningsegenskaper och automatiskt använda SOURCEs 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 mixing, 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 Utgångsdistributioner.

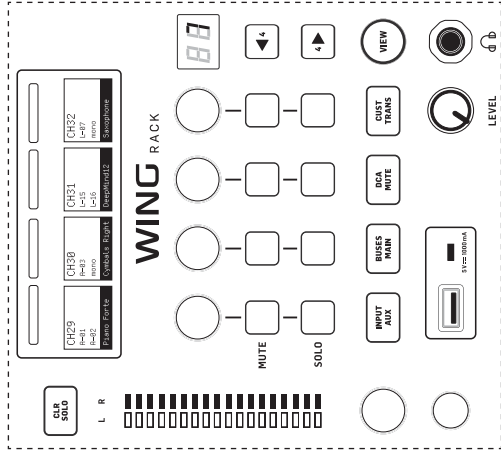
8 Matrisbussar

Matrisbussarna har full bearbetning och kan skickas till vilken Utgångsdistribution 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 Ingångskanaler, tappade pre- eller post-fader.

Matrisbussarna kan användas för att skapa så kallade Mix-Minus-bussar, genom att fäsvända, 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 Ingångskanaler.

3. Hårdvarubeskrivningar

Kontrollsektion



WING RACK har en särskilt optimerad sektion för snabb åtkomst till mute-, solo- och fadernivåkontrollerna för alla kanaler. Mute-grupper, anpassade kontroller och transportkontroller för USB- och WING-LIVE-spelaren är också tillgängliga här.

INPUT/AUX

Tryck på knappen för att växla mellan följande lager:

- Ingångskanaler 1-40.
- Aux-kanaler 1-8.

Kanaler är organiserade i grupper om fyra med respektive nivå-, mute- och solo-kontroller.

Navigera kanaler med ◀ 4 och ▶ 4 knapparna. Att hålla ned dessa knappar går omedelbart till första och sista sidan respektive. Det aktuella sidnumret visas av LED-skärmen ovanför ◀ 4 och ▶ 4 knapparna. Tryck på VIEW-knappen växlar mellan OVERSIGHT och FADERS-skärmen för det aktiva lagret. Att hålla den nedtryckt öppnar dess CONFIG-skärm.

WING RACK Översikt

BUSES/MAINS

Tryck på knappen för att växla mellan följande lager:

- Bussar 1-16.
 - Huvudbussar 1-4 och mättriser 1-8.
- Båda lagen är organiserade i grupper om fyra kanaler. Varje buss/matrix har sina respektive nivå-, mute- och solo-kontroller.

Navigera bussarna/matrixerna med ◀4 och ▶4 knapparna. Att hålla dessa knappar nedtryckta går omedelbart till första och sista sidan respektive. Det aktuella sidnumret visas av LED-skärmen ovanför ◀4 och ▶4 knapparna.

DCA/MUTE

Tryck på knappen för att växla mellan följande lager:

- DCA-grupper 1-16.
- Mute-grupper.

DCA-grupperna visas i grupper om fyra på scribble strips med en dedikerad fader (tilldelad till motsvarande knapp), mute och solo-kontroller.

Navigera DCA-grupperna med ◀4 och ▶4 knapparna. Att hålla dessa knappar nedtryckta går omedelbart till första och sista sidan respektive. Det aktuella sidnumret visas av LED-skärmen ovanför ◀4 och ▶4 knapparna.

När mute-gruppplåget är aktivt, tilldelas grupper 1 till 8 till de 8 knapparna som annars används för mute- och solo-kontroll.

CUST/TRANS

Tryck på knappen för att växla mellan följande lager:

- Anpassade kontroller.
- USB-spelarens transportkontroller (när USB-minne är insatt).
- WING-LIVE transportkontroller (när SD-kort är insatt).

När CUSTOM CONTROL S-knappen är aktiv, öppnar tryck på VIEW-knappen sidan för att redigera CUSTOM CONTROLS. Du kan tilldela ett brett utbud av parametrar till de 4 knapparna och 8 knapparna i Kontrollsektionen.

USB-kontakt

En USB-typ A-kontakt låter ett flashminne 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 möjliggör 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 från när ACCESS-ljuset har slöcknat.

Monitoring

En dedikerad knapp kontrollerar hörlursutgångsnivån för bussen MONITOR B (hörlursutgång) som finns i källgruppen "Monitor" i ROUTING-skärmen. Ytterligare inställningar för monitoringsektionen finns på SETUP>MONITORS-sidan.



För att använda hörlurskontaktarna på konsolen måste monitoringssignalerna dirigeras till de motsvarande utgångarna 1/2, 3/4, 5/6 och 7/8. Dessa utgångar är märkta med en hörlursymbol på sidan för utgångsrouting.

Om närstålsmonitörer används kan en fysisk volymkontroll uppnås på två sätt:

1. Dirigera MONITOR B (hörlurs) buss till de fysiska utgångar som högtalarna är anslutna till.
2. Tildela MONITORING>SPEAKERS-parametern till en knapp i CUSTOM CONTROLS-skärmen.

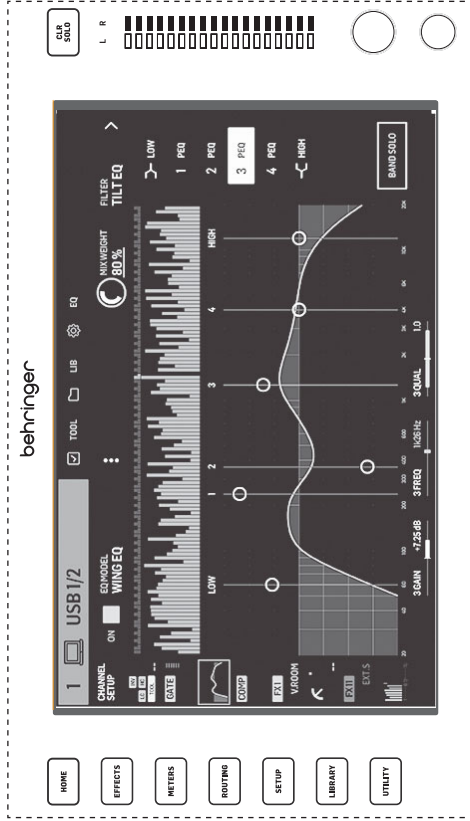
Talkback

Talkback-mikrofonnivån, Dim-dämpningen och andra monitorinställningar kan justeras på SETUP>MONITORS-sidan. Genom att klicka på TALKBACK>SETUP-knappen kan talkback-signalerna skickas 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.

Huvud Display



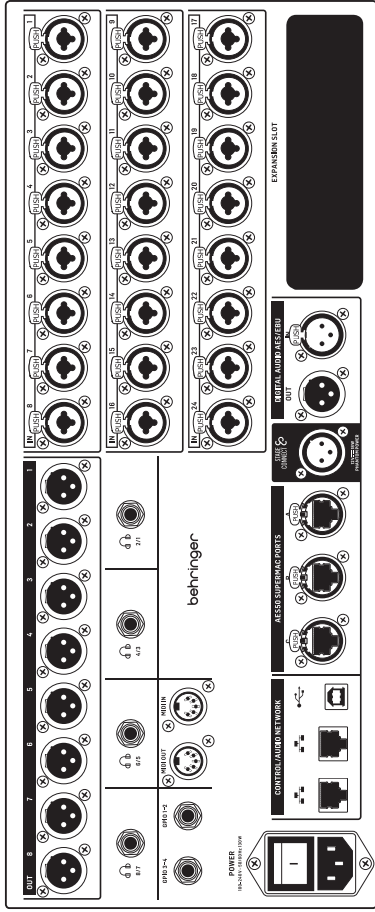
De sju knapparna till vänster om displayen och VIEW-knapparna som finns i varje större avsnitt av topppanelen ger tillgång till olika inställningsskärmar. En översikt över varje skärm presenteras i Kapitel 5.

Den stora stereometern kommer antingen att visa huvudbussen eller solo-bussnivåerna. CLR SOLO-knappen kommer att släppa alla kanaler och bussar som är aktiva i solo-bussen.

WING RACK Översikt

4. Bakpanel

Analog I/O, MIDI och GPIO

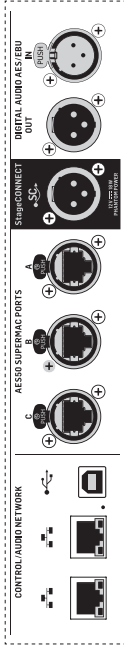


Bakpanelens analoga anslutningar inkluderar 24 Midas PRO-seriens mikrofonförstärkare med kombinationsjackkontakter och 8 XLR-utgångar.

Fyra stereo hörlurar kan användas för monitoring. För att tilldelade bussar till dessa utgångar, gå till ROUTING->OUTPUTS->LOCAL OUT.

5-stifts MIDI IN och OUT-uttag tillåter extern MIDI-kontroll, och ett par 1/4" TS-uttag för upp till fyra GPIOs tillåter grundläggande in- och utgångskommandon.

ETHERNET/AES50/Control/StageConnect



Ett par Ethernet-portar tillåter att ett nätverk kan sättas upp via router för trådlös kontroll 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 användningar:

- 48 ingång/48 utgång ljudgränssnitt. Den motsvarande ASIO-drivrutinen kan laddas ner från behringer.com.
- Firmware-uppdateringar.
- Databyte.

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.

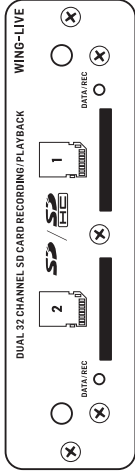
Alla AES50-anslutningar mellan WING och scenboxar bör ha:

- Skärmade CAT-5e-kablar.
- Ethercon-avslutade kabeländar.
- Maximal kabelängd 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 44,148 kHz och 24-bitars upplösning. StageConnect utvecklas för flexibla anslutningar på scenen eller till en sidorack, vilket stöder ett brett spektrum av applikationer vid sub-millisekund latency.

Stereo AES3 (AES/EBU) ingångs- 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.

5. Huvudskärmar

De flesta av de avancerade redigeringsarna 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.

En 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, inställingsmenyn, biblioteksfunktioner och andra verktyg.

HOME

HOME



WING RACK Översikt

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 skiftnyckelikonerna i nedre vänstra hörnet av HOME-skärmen och dra blocken.



INPUT

INPUT-skärmen visas som andra i den vänstra kolumnen. Den primära och alternativa SOURCES 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 färgjustering.

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 buskar. 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

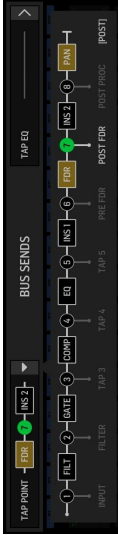
Den andra infogningen är fast post-fader och post-bearbetning. Den kan användas för att lägga till FX-bearbetning, eller för att kontrollera kanalnivån av en av 2 automatiska mixningsgrupper som tillämpar automatisk gain-delning över de tilldelade kanalerna.

MAIN

Skärmen tillåter justering av sändningsnivån till var och en av de fyra huvudbussarna tillsammans med stereobredden, pan och kanalfadernivån.

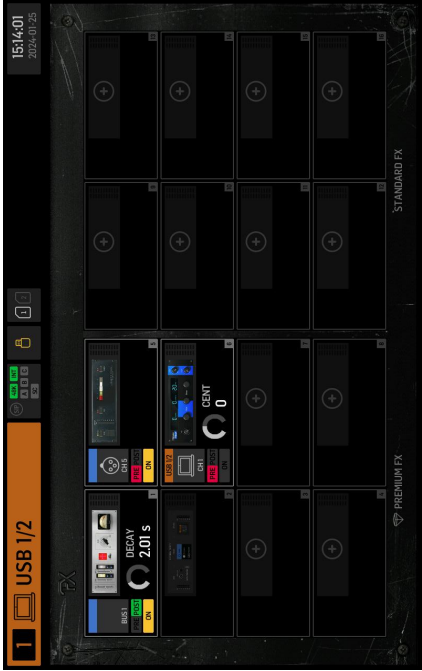
BUS SENDS

Den sista skärmen i den vänstra kolumnen tillåter justering av sändningsnivåer till alla 16 buskar. Tappunkten för varje sändning kan ställas in med hjälp av rullgardinsmenyn i övre vänstra hörnet, eller genom att klicka på skiftnyckelikonerna på HOME-skärmen och flytta tappnen. 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 bussändringen ställas in till pre fader (enligt tappunktinställningen) eller post-fader om de kommer att användas för monitoring eller effektsändningar, eller till undergrupp om kanaler kommer att dirigeras till bussen för gemensam bearbetning, före huvudmixen.

EFFECTS



EFFECTS-skärmen kontrollerar alla aspekter av effektprocessorena. 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 kanalerheter 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 infogningspunkter. 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 bussändringar eller via infogningspunkter. Tidsbaserade effekter som reverb och fördröjning ställs vanligtvis in via bussändringar, medan dynamisk bearbetning vanligtvis ställs in via infogningspunkter.

Effekter på bussändringar

För att ställa in en effekt via en bussändring, 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 faderen i huvuddisplayen.

Infogningspunkten 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.

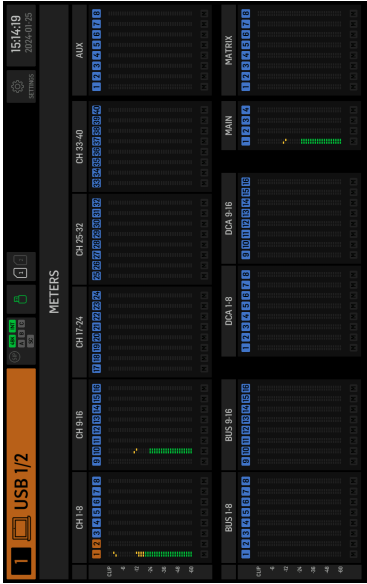
Effekter som infogningspunkter

För att ställa in en effekt via en infogningspunkt, 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 skiftnyckelikonerna för att tillåta positionen för den första infogningspunkten samt GATE, COMP och EQ-sektionerna att omarrangeras genom att dra de gula blocken.

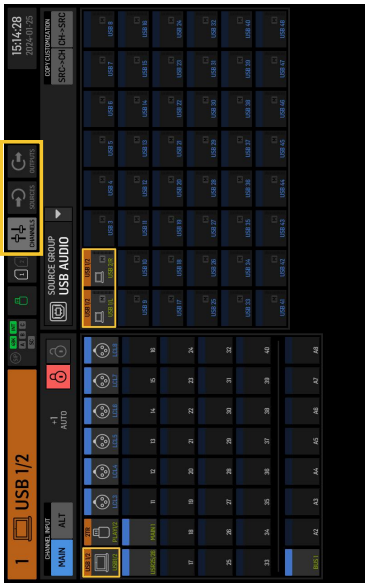
WING RACK Översikt

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 upplåsningsskonen 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 ingångskanaler och 8 aux-bussarna. Högra halvan av skärmen kommer att visa de tillgängliga SOURCES som kan dirigeras till kanalerna till vänster. Efter att ha klickat på den önskade kanalen kan SOURCES 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 vibrus, 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 hämtas 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.



WING RACK Översikt

SOURCES

När du klickar på källknappen visas specifika anpassningsalternativ för SOURCES. Alla källgrupper är tillgängliga via rullgardismenyn längst upp på skärmen. Det är möjligt att byta namn på SOURCES, konfigurera den som en mono- 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 SOURCES byts 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-kallgruppen och märkta USER 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

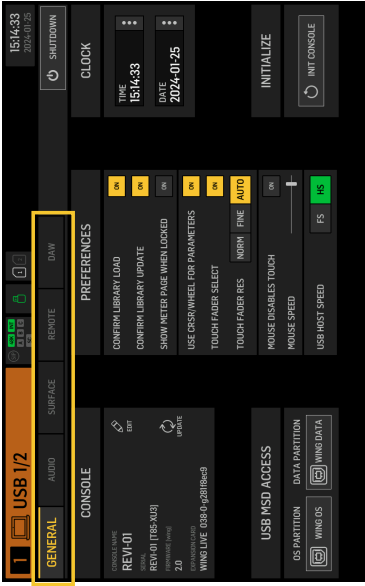
När du klickar på Utdata-knappen kommer routingalternativ för utdata att visas. Alla SOURCES kan dirigeras till alla utdata.



Vänstra sidan av skärmen kommer att visa de tillgängliga digitala och analoga utdata. Alla utdatagrupper är tillgängliga via rullgardismenyn 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 rullgardismenyn längst upp på skärmen.

Utdata grupperna WUVE REC och REORDER styr routingen 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 konsolowdata (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-meny.

INIT CONSOLE används för att återställa konsolens kanaler, aux, bussar, huvudbussar, matrisbussar, SOURCES, utdata, DCAs, mute-grupper och effekteställningar. 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 objekts inställningar kommer att återställas vid klick på INIT.

Alternativt kan konsolen återställas genom att trycka och hålla inne CLR S010-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 användas automix (i post-insert-platsen) i två grupper (A/B).

Yta

Denna skärm innehåller flera alternativ angående konsolens ljus, mätning och skribbler.

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 rullgardismenyn.

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 kanalförinställningar sparade på konsolens interna lagring eller på ett USB-minne anslutet till frontpanelen.

SNAP

SNAP-filen används för att hantera snapshots som sparar konsolens kanaler, aux, bussar, huvudbussar, matrisbussar, SOURCES, utgångar, DCAs, mute-grupper och effekteställningar.

Innehållet som kan sparas inkluderar kanalanspassning, taggar, patchning, filter, tidsfördröjning, kanalremsans inställningar, EQ, panorering, sändningar, fader, mute och ordringen 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.

WING RACK Översikt

Snapshots kommer att sparas antingen på konsolens interna lagring eller på USB-floppheten 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 lagras 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, mite-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 låskonen 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-flopphet ansluten till frontpanelen eller .wav-inspelningar gjorda av konsolen och lagrade på en USB-flopphet 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 kanaluppsättningar 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 fläsheten, se till att SHOW-fliken är öppen och klicka sedan på ADD ITEM TO SHOW-knappen.



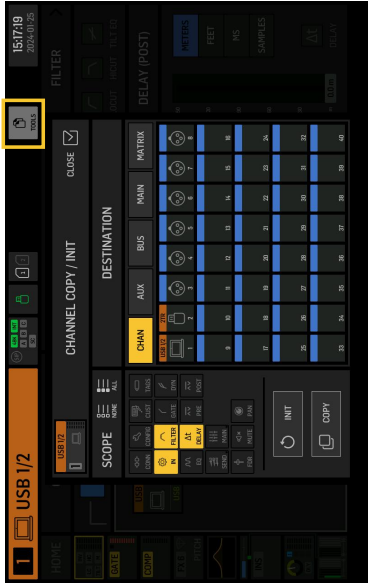
Klicka på SAVE-knappen i SHOW-fliken.

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 CTRL-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.

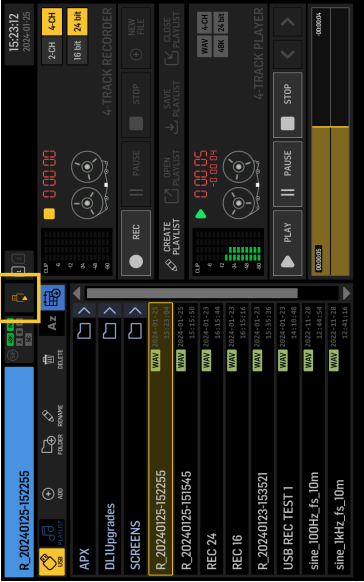
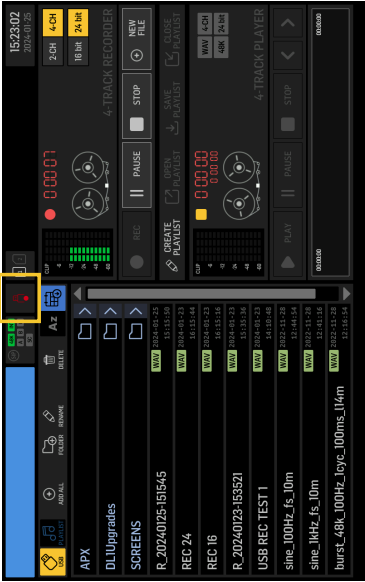
WING RACK Översikt

6. Självständiga inspelare/spelare

USB- och SD-inspelarna och deras motsvarande spelare kan nås via ikonerna längst upp på huvudskrärmen.

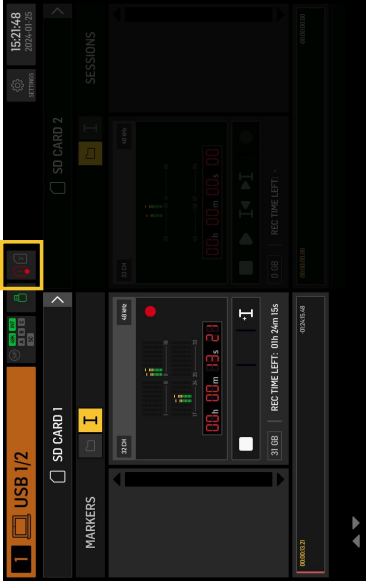


USB Recorder



Upp till 4 kanaler kan spelas in på en fläshenhet ansluten till frontpanelen. Signalerna som mäter dessa fyra kanaler tilldelas via utgångsgruppen RECODDER som finns i OUTPUTS-sektionen av ROUTING-skärmen.

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 mäter varje kanal tilldelas via utgångsgruppen WLIVE REC i OUTPUTS-sektionen av ROUTING-skärmen.

WING RACK Översikt

7. 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 ned SETUP och så sedan på 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.

8. Genvägar

ÅNDAMÅL	ENTER MODE	EFFEKT	EXIT
Inaktivera huvuddisplayens pekkontroll	HÅLL CLR SOLO, SETUP, UTILITY	En liten X visas och pekfunktionen på huvudskärmen är inaktiverad. En USB-mus kan användas för GUI-kontroll. Skärmen kommer att kalibreras när du lämnar läget.	HÅLL UTILITY och CLR SOLO tills X försvinner
	HÅLL SETUP och CLR SOLO i > 1,5s	Återställer touch-panelen (kan hjälpa till att tillfälligt fixa spökttryckproblem för en tid)	
Touch UI > Ghost Click Test	HÅLL METERS och HOME i 5s medan du startar konsolen		
Aktivera OS DRIVE och ytkontrollstestläge	HÅLL SETUP intryckt vid uppstart	Konsolen visas som två enheter på datorn den är ansluten till, dvs. WING OS för mixerns operativsystem och WING DATA för ögonblicksbilder och klippfiler, etc. Den korrekta funktionen för alla ytkontroller kan testas.	Starta om konsolen
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	
Ytlås	HÅLL HOME-knappen intryckt i ~1,5s	Läser konsolens yta, medan ljud och fjärrkontroll fortsätter att fungera opåverkat. Alla kombinationer av knappar (endast de runt pekskärmen) som hölls intryckta när läset aktiverades kommer att lagras som "lösenkod" för upplåsning. Du kommer att behöva trycka på samma kombination av knappar när du inaktiverar läset.	HÅLL HOME-knappen intryckt i ~1,5s igen tillsammans med "lösenkoden" av knappar som trycktes in när läset 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	Lagar 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*.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 RACK Przegląd

1. Wprowadzenie

Gratulacje z zakupu przełomowej konsoli WING RACK. Przeczytaj ten Krótki Przewodnik Startowy (OSG), 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 OSG, aby uzyskać szczegóły na temat procesu aktualizacji.

Nasz zespół deweloperski jest chętny do precyzowania 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 pożądane przetwarzanie, na przykład w konfiguracjach nagrywania, lub gdy dźwięk jest udostępniany inemu mikserowi do niezależnych mikсів.

2. SOURCES, kanały, magistrale i wyjścia

Zewnętrzne SOURCES

Każde wejście audio do konsoli nazywane jest Źródłem. Wejściem może być sygnał analogowy za pośrednictwem złącza XLR lub 6,35 mm (1/4") 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, wyłączenie, inwersja fazy i zasilanie fantomowe.
- Konfiguracja mono/stereo/mid-side. Wszystkie 40 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 przenoszone albo lewy, albo prawy kanał, albo sumę obu.

24 User Patches

Są to również sygnały pobierane bezpośrednio z dowolnych sygnałów SOURCES-owych. 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 RACK pozwalają na niezwykle potężne i elastyczne przetwarzanie audio SOURCES, zanim zostanie ono wyminieszone 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 wysłki, miksery monitorowe i stosowanie przetwarzania grupowego do submikśw. Magistrale mogą być kierowane do 4 głównych magistral, do pierwszych 8 magistral lub do 8 macierzy. 4 główne magistrale mogą być wysyłane tylko do Matriks lub miejsc docelowych Output.

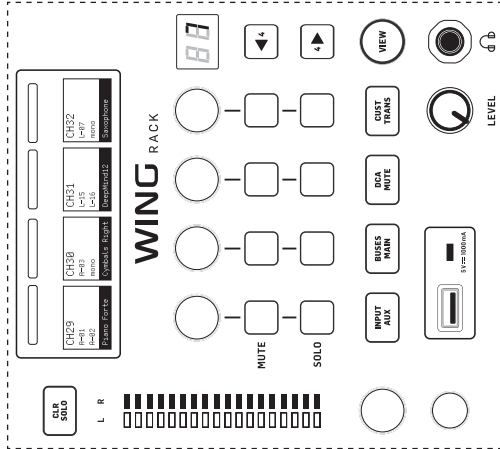
8 Magistral Macierzy

Magistralne macierzy mają pełne przetwarzanie i mogą być wysyłane do dowolnego miejsca docelowego Output. Są często używane do sub- lub strefowych mikśw, które wymagają przetwarzania lub wyznaczania czasu. Magistralne 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.

Magistralne 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 własnego głosu w mikse. Mogą być również zasilane z powrotem do kanałów wejściowych.

3. Opis sprzętu

Sekcja sterowania



WING RACK ma specjalnie zoptymalizowaną sekcję do szybkiego dostępu do kontroli wyciszenia, solo i poziomu faderów wszystkich kanałów. Grupy wyciszenia, niestandardowe kontrole i kontrole transportu USB i WING-LIVE player są również dostępne tutaj.

INPUT/AUX

Naciśnij przycisk, aby przełączyć między następującymi warstwami:

- Kanały wejściowe 1-40.
- Kanały Aux 1-8.

Kanały są zorganizowane w grupy po cztery, z ich odpowiednimi kontrolami poziomu, wyciszenia i solo.

Przełączaj kanały za pomocą przycisków ◀◀◀ i ▶▶▶. Przytrzymanie tych przycisków natychmiast przenosi do pierwszej i ostatniej strony, odpowiednio. Bieżący numer strony jest wskazywany przez ekran LED nad przyciskami ◀◀◀ i ▶▶▶. Naciśnięcie przycisku VIEW przełącza między ekranem OVERVIEW i FADERS dla aktywnej warstwy. Przytrzymanie go otwiera jego ekran CONFIG.

WING RACK Przegląd

BUSES/MAINS

Naciśnij przycisk, aby przełączyć między następującymi warstwami:

- Magistrale 1-16.
- Główne magistrale 1-4 i macierze 1-8.

Obie warstwy są zorganizowane w grupy po cztery kanały. Każda magistrala/macierz ma swoje odpowiednie kontrole poziomu, wyciszenia i solo. Przeglądaj magistrale/macierze za pomocą przycisków ◀◀1▶▶. Przytrzymanie tych przycisków natychmiast przenosi do pierwszej i ostatniej strony, odpowiednio. Bieżący numer strony jest wskaziwany przez ekran LED nad przyciskami ◀◀1▶▶.

DCA/MUTE

Naciśnij przycisk, aby przełączyć między następującymi warstwami:

- Grupy DCA 1-16.
- Grupy wyciszenia.

Grupy DCA są pokazywane w grupach po cztery na paskach rabatowych z dedykowanym faderem (przypisanym do odpowiedniego pokręteła), kontrolami wyciszenia i solo. Przeglądaj grupy DCA za pomocą przycisków ◀◀1▶▶. Przytrzymanie tych przycisków natychmiast przenosi do pierwszej i ostatniej strony, odpowiednio. Bieżący numer strony jest wskaziwany przez ekran LED nad przyciskami ◀◀1▶▶.

Gdy aktywna jest warstwa grup wyciszenia, grupy od 1 do 8 są przypisane do 8 przycisków inaczej używanych do kontroli wyciszenia i solo.

CUSTOM

Naciśnij przycisk, aby przełączyć między następującymi warstwami:

- Kontrole niestandardowe.
- Kontrole transportu odwarzacza USB (gdy włożony jest pendrive USB).
- Kontrole transportu WING-LIVE (gdy włożona jest karta SD).

Gdy aktywny jest przycisk CUSTOM CONTROLS, naciśnięcie przycisku VIEW otwiera stronę do edycji CUSTOM CONTROLS. Możesz przypisać szeroki zakres parametrów do 4 pokręteł i 8 przycisków w Sekcji Sterowania.

Złącze 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 swojej 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 mogą być odłączane. Kiedy tylko światło ACCESS zgśnie.

Monitorowanie

Dedykowane pokrętko kontroluje poziom wyjścia słuchawek magistrali MONITOR B (wyjście słuchawkowe) znajdującej się w grupie źródeł „Monitor” na ekranie ROUTING. Dalsze ustawienia sekcji monitorowania znajdują się na stronie SETUP>MONITORS.



Aby korzystać z łącz słuchawkowych na konsoli, sygnały monitora muszą być skierowane do odpowiednich wyjść 1/2, 3/4, 5/6 i 7/8. Te wyjścia są oznaczone symbolem słuchawek na stronie routingu wyjść.

1. Skierowanie magistrali MONITOR B (słuchawki) do fizycznych kontrole głośności można osiągnąć na dwa sposoby:
2. Przypisanie parametru MONITORING>SPEAKERS do pokręteła w ekranie CUSTOM CONTROLS.

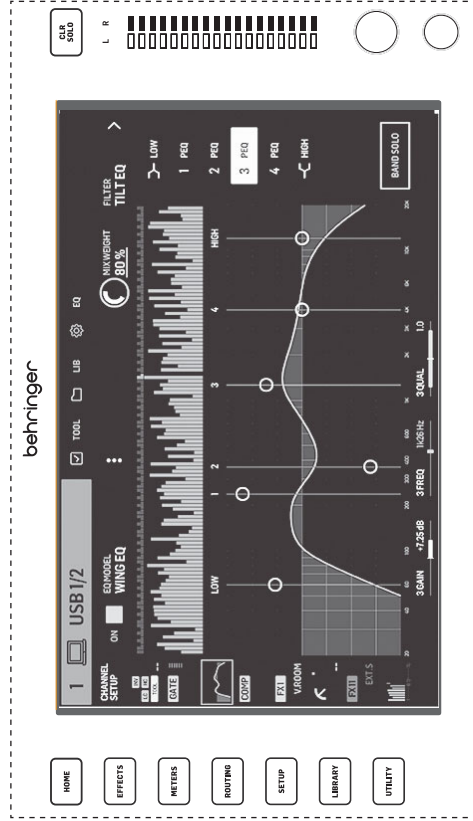
Talkback

Poziom mikrofonu talkback, tłumienie Dim i inne ustawienia monitora można dostosować na stronie SETUP>MONITORS. Klikając przycisk TALKBACK>SETUP, sygnały talkback mogą być wysyłane 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.

Główny Wyświetlacz



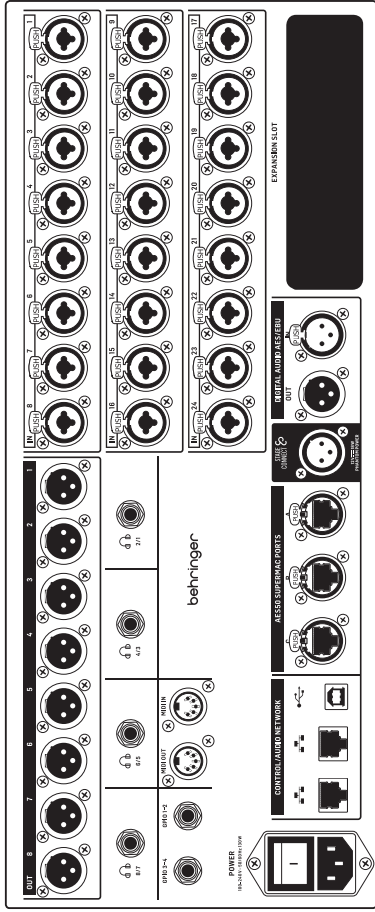
Siedem przycisków po lewej stronie wyświetlacza i przyciski VIEW znajdujące się w każdej głównej sekcji górnego panelu umożliwiają dostęp do różnych ekranów ustawień. Przegląd każdego ekranu jest prezentowany w Rozdziale 5.

Duży miernik stereo będzie wyświetlał albo poziomy głównej magistrali, albo solo. Przycisk CLR SOLO zwołni wszystkie kanały i magistrale, które są aktywne w magistrali solo.

WING RACK Przegląd

4. Tylny Panel

Analogowe I/O, MIDI i GPIO

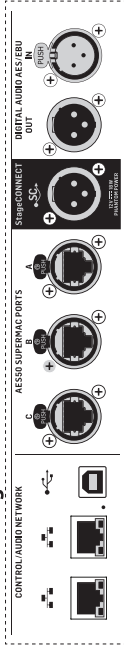


Tylny panel zawiera analogowe połączenia, w tym 24 przedwzmacniacze mikrofonowe serii Midas PRO z konektorami combo jack i 8 wyjść XLR.

Cztery stereo słuchawki mogą być używane do monitoringu. Aby przypisać magistrale do tych wyjść, przejdź do ROUTING->OUTPUTS->LOCAL OUT.

5-pinowe gniazda MIDI IN i OUT umożliwiają zewnętrzną kontrolę MIDI, a para gniazd 1/4" TRS dla do czterech GPIO umożliwia podstawowe polecenia wejścia i wyjścia.

ETHERNET/AES50/Control/StageConnect



Para portów Ethernet umożliwia ustawienie sieci za pośrednictwem routera do przewodowej lub bezprzewodowej kontroli za pomocą jednej z aplikacji sterujących na komputerze lub urządzeniu mobilnym.

Konsola może być również podłączona do komputera za pośrednictwem złącza USB typu B do następujących zastosowań:

- Interfejs audio 48 wejść/48 wyjść. Odpowiadający mu sterownik ASIO można pobrać z behringer.com.
- Aktualizacje firmware.
- Wymiana danych.

3 porty AES50 każdy dostarcza do 48 kanałów wejściowych i wyjściowych do 12 cyfrowych skrzyniek scenicznych, zapewniając wysoką liczbę kanałów i umożliwiając ładowanie do 12 wielu lokalizacji. WING jest w pełni kompatybilny ze wszystkimi mikserami i skrzynkami scenicznymi serii X32.

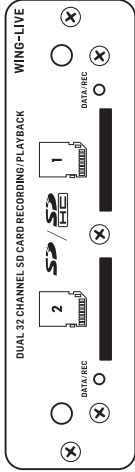
Wszystkie połączenia AES50 między WING a skrzynkami scenicznymi powinny mieć:

- Ekranyowane kable CAT-5e.
- Korkówki kabli zakończone Ethercon.
- Maksymalna długość kabla 80 metrów.

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 magistral 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 racka, obsługując szeroki zakres zastosowań przy opóźnieniu poniżej milisekund.

Stereo AES3 (AES/EBU) połączenia wejściowe i wyjściowe mogą być wykonane za pomocą kabli XLR.

Slot Rozszerzeń



Konsola WING jest dostarczana z zainstalowaną kartą WING-LIVE, która umożliwia nagrywanie do 64 kanałów audio 48 kHz / 32-bitowego na parę kart SD lub SDHC. W tym slotcie można zainstalować karty z innymi protokołami, takimi jak Dante, MADI i SoundGrid.

Zasilanie



Podłącz dołączony kabel IEC.

5. 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



WING RACK Przegląd

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.

Sekwencje 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 alternatywny 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 częstotliwości, wysokie częstotliwości i zaawansowane opcje filtrowania, takie jak filtr nacylenia 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

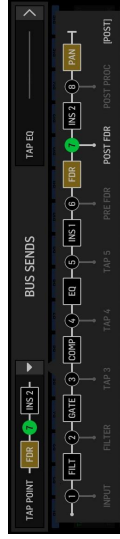
Drugi insert jest stały post-fader i post-processing. Może być używany do dodawania przetwarzania FX, lub do kontroli poziomu kanału przez jedną z 2 grup auto mixing, które stosują automatyczne dzielenie wzmacnienia między przypisane kanały.

MAIN

Ekran pozwala na regulację poziomu wysyłki do każdej z czterech głównych magistral, wraz z szerokością stereo, panem i poziomem fadera kanału.

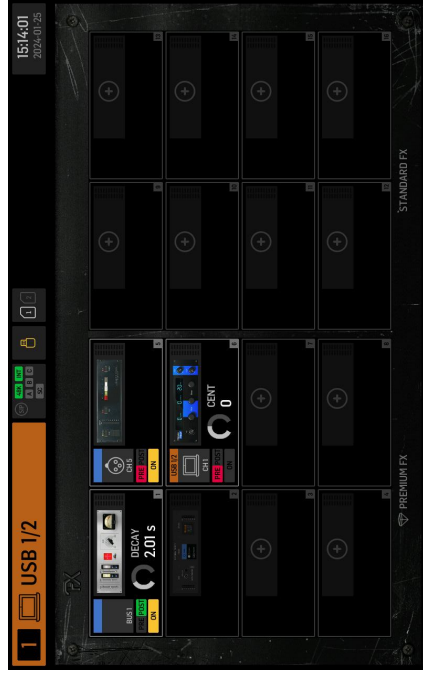
BUS SENDS

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 przesuwać tap. Trybandowy korektor jest dostępny dla sygnału wysyłanego z punktu odbioru do 16 magistral.



Ekran HOME ma podobny wygląd, gdy wybrany jest kanał magistral, główny lub macierz, z wyjątkiem braku bloku GATE i możliwości regulacji tylko trim. Na ekranie INPUT, wysyłka magistral 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 magistral do wspólnego przetwarzania, przed głównym mikсовaniem.

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.

Ośmiem słów PREMIUM FX może pomieścić każde urządzenie (kategorie FX1-8, STD i CH). Słoty 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 magistral lub przez punkty wstawienia. Efekty oparte na czasie, takie jak reverb i delay, zazwyczaj są ustawiane za pomocą wysyłek magistral, natomiast przetwarzanie dynamiczne zazwyczaj jest ustawiane za pomocą punktów wstawienia.

Effekty 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, odczytując żądany kanał i dostosowując odpowiedni suwak na głównym wyświetlaczu.

Punkt wstawienia na kanale obsługującym magistrale służy do załadowania żądanego 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.

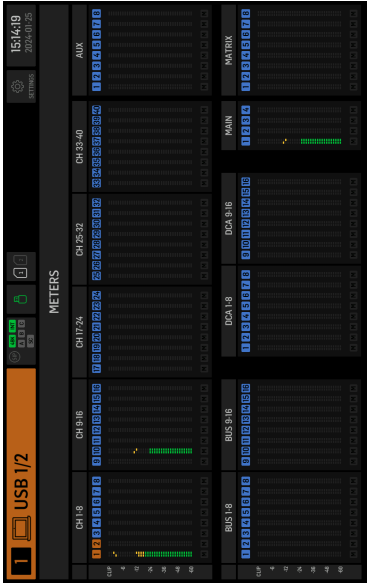
Effekty jako punkty wstawienia

Aby ustawić efekt za pomocą punktu wstawienia, dotknij jednego z bloków INS w lewej kolumnie żądanego 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.

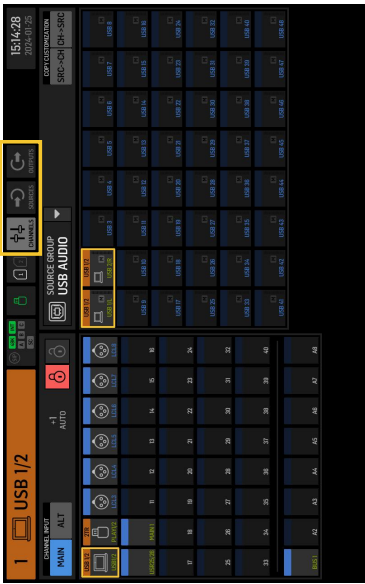
WING RACK Przegląd

METERS



Ekran METERS wyświetla mierniki poziomu i status wyszczenia 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 powiększania 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 załazane 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 magistralact:

- 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 przepatcnowane SOURCES przez dowolną z 24 latek użytkownika.

Gdy patchujesz wiele przyległych kanałów, kliknięcie na przycisk „+1 AUTO” automatycznie wybiera następny kanał konsoli dla szybkiego przypisania wejścia.



Aby wyzerować wejście kanału, kliknij „NONE”.



Konfigurację mono, stereo lub mid-side każdego kanału można skonfigurować za pomocą przycisków M, ST i M/S.



WING RACK Przegląd

Sources

Gdy klikniesz na przycisk Sources, pojawiają 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 (przyciskując przycisk 48V), odwrócenie polaryzacji, dodanie ikony, zmiany koloru SOURCES i dodanie tagów grupy wyciszenia, tak aby SOURCE było wyciszone, gdy aktywna jest odpowiadająca mu grupa wyciszenia.

Jesli patchy nie sąsądują 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 USB 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.

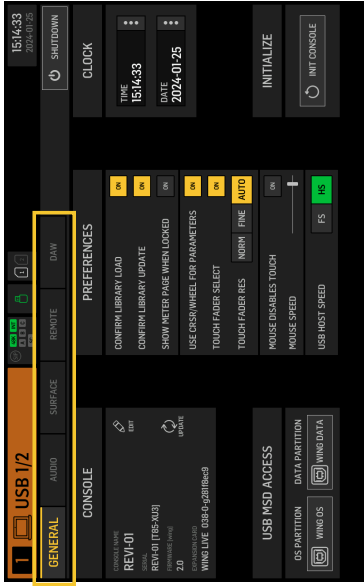


Lewa strona ekranu pokaże dostępne cyfrowe i analogowe wyjścia. Wszystkie grupy wyjść są dostępne za pomocą rozwijanego menu na górze ekranu.

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 WLVIVE REC i REORDER 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 aktualizację oprogramowania na konsoli. Wybierz WING DATA, aby zarządać zapisanymi danymi pokazami konsoli (pokazy, wycinki, presety, klipy). Aby odczytać 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, wyjść, DCAs, grup wyciszenia i ustawień efektów. Wszystkie elementy można wybrać, klikając na ALL. Określone elementy można wybrać, klikając na nie. Aby wyciszyć wybór, kliknij NONE. Ustawienia wybranych elementów zostaną zresetowane po kliknięciu INIT.

Alternatywnie, konsolę można zresetować, naciskając i przytrzymując przycisk CLR S0.0 na głównym wyświetlaczu podczas włączania konsoli.

Audio

Sekcja AUDIO CLOCK kontroluje częstotliwość próbkowania konsoli (CLOCK RATE) i ustawienia SOURCES word dock (SYNC SOURCE).

Klikając na siatkę kanałów i magistrali aux poniżej INPUT SELECT, można łatwo przełączyć 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 słocie post-insert) w dwóch grupach (A/B).

Surface

Ten ekran zawiera wiele opcji dotykających światła powierzchni konsoli, pomiarów i bazgrolów.

Remote

Wiele ustawień konsoli można kontrolować za pomocą MIDI, zarówno za pośrednictwem DIN-5, jak i połączenia USB. Sekcja MIDI REMOTE CONTROL określa, który parameter 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 kontrolów.

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 le podłączonym do panelu przedniego.

SNAP

Zakładka SNAP służy do zarządzania migawkami, które zapisują ustawienia kanałów, aux, magistral, głównych magistral, magistral macierzy, 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, wyłączenie i kolejność przetwarzania w kanale.

WING RACK Przegląd

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 paśmie 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 blokadę 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** pojawiają 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 żądanego elementu w pamięci wewnętrznej lub na pendrive'ie, upewnij się, że zakładka **SHOW** jest otwarta, a następnie kliknij na przycisk **ADD ITEM TO SHOW**.



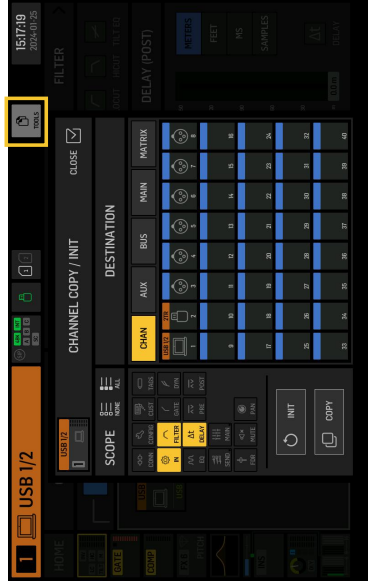
Kliknij na przycisk **SAVE** w zakładce **SHOW**.

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 widelna 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.

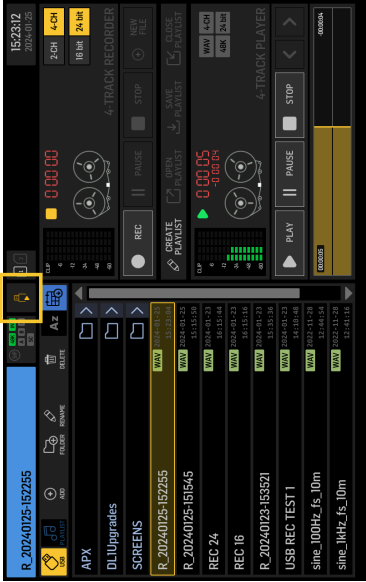
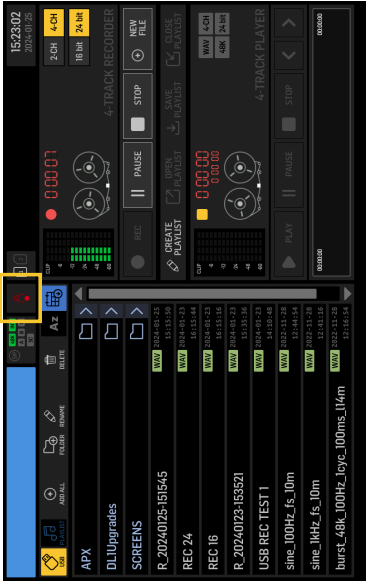
WING RACK Przegląd

6. Samodzielne rejestratory/odtwarczacze

Do rejestratorów USB i SD oraz ich odpowiadających odtwarzaczy można uzyskać dostęp za pomocą ikon na górze głównego wyświetlacza.

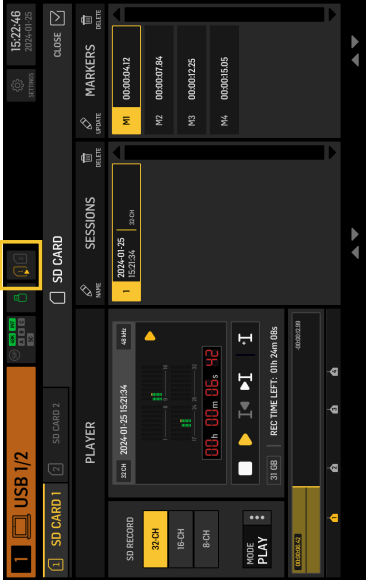
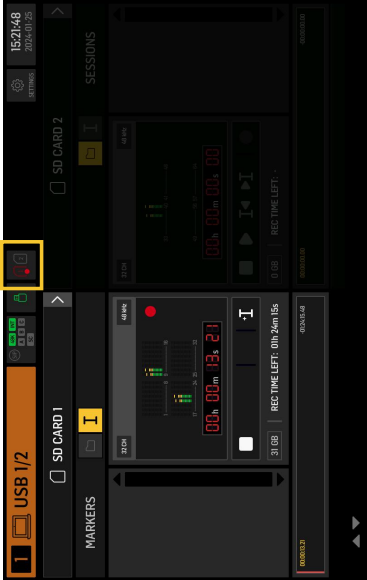


Rejestrator USB



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.

Rejestrator SD WING-LIVE



Na dwóch kartach SD w karcie rozszerzeń WING-LIVE można nagrać do 64 kanałów. Na każdej karcie zostanie nagrane 32 kanały. Sygnały zasilające każdy kanał są przypisywane za pośrednictwem grupy wyjść WLIVE REC na ekranie ROUTING.

WING RACK Przegląd

7. 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:

1. Otwórz stronę SETUP/GENERAL i włącz OS ACCESS.
2. Podłącz kabel USB do portu na tylnym panelu i do komputera.
3. Na komputerze pojawi się wirtualny dysk, podobnie jak podczas podłączania pendrive'a lub zewnętrznego dysku twardego. Kliknij dwukrotnie na dysk, aby go otworzyć.
4. 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.

1. Przytrzymaj przycisk poniżej głównego miernika po prawej stronie głównego wyświetlacza, a następnie włącz konsolę.
2. Naciśnij i przytrzymaj przycisk SETUP, a następnie włącz konsolę.
3. Przeciągnij nowy plik firmware na dysk OS.

Zauważ, że WING zawsze będzie uruchamiać się przy użyciu najnowszego firmware na tym dysku.

4. Po przesłaniu pliku, odłącz wirtualny dysk. Konsola powinna automatycznie uruchomić się ponownie z zainstalowanym nowym firmware. Jeśli tego nie zrobi, ręcznie zrestartuj konsolę.

8. Skróty

Wyłącz sterowanie dotykowe głównego wyświetlacza	Przytrzymaj CLR SOLO, SETUP, UTILITY	Pokazuje się małe X i operacja dotyku na głównym ekranie jest wyłączona. Do sterowania interfejsem graficznym można użyć myszy USB. Wyświetlacz zostanie skalibrowany po opuszczeniu trybu.	Przytrzymaj UTILITY i CLR SOLO, aż X zniknie
Test Ghost Click interfejsu dotykowego	Przytrzymaj SETUP i CLR SOLO przez > 1,5s	Resetuje panel dotykowy (może pomóc tymczasowo naprawić problemy z duchowym dotykiem na jakiś czas)	
Włącz OS DRIVE i tryb testowania powierzchni	Przytrzymaj METERS i HOME przez 5s podczas włączania konsoli	Konsola pojawia się jako dwa dyski na komputerze, do którego jest podłączona, tj. WING OS dla oprogramowania operacyjnego miksera i WING DATA dla plików migawek i klipów itp. Można przetestować poprawne działanie wszystkich kontrolек powierzchni.	Zrestartuj konsolę
Wyłączenie i ponowne uruchamianie	Przytrzymaj EFFECT i naciśnij HOME po zainicjowaniu Shutdown z ekranu konfiguracji	Konsola zostanie bezpiecznie wyłączona i automatycznie uruchomi się ponownie	
Blokada powierzchni	Przytrzymaj przycisk HOME przez ~1,5s	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 zaangazowania blokady, zostanie zapisana jako "kod dostępu" do odblokowania. Będzieś musiał naciśnąć tę samą kombinację przycisków podczas wyłączania blokady.	Przytrzymaj przycisk HOME przez ~1,5s ponownie razem z "kodem dostępu" przycisków, które były naciśnięte podczas blokowania, LUB zrestartuj konsolę
Zainicjuj konsolę (tylko tymczasowe przechowywanie, zadanie 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 łąduje 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 5s podczas włączania zasilania	Okno dialogowe konfiguracji umożliwia określenie opcji sprzętowej	

WING RACK 概要

1. はじめに

画期的な WING RACK 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、behinger.com を訪れてチュートリアルビデオ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、behinger.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.behinger.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。

ソースとチャネル - 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ソースに名前、アイコン、色を付ける新しい方法を導入しました。WING ソースは、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ネルに供給することができます。録音セプトアップや、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タッチすることもできます。

2. ソース、チャネル、バス、出力

外部ソース

コンソールへの任意のオーディオ入力ソースと呼ばれます。入力は、リアパネルの XLR または 6.35 mm (1/4" 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 ソース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、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/ミッドサイト設定、コンソールのすべての 40 チャ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。

内部ソース

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ソース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中の場所から取得された信号です。

2つのオシレーター

2つの独立したモノステートリ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の入力チャネル、8の aux入力チャネル、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ら派生したシグナルです。それらは、それぞれのチャネルのプリまたはポストフェーダーターア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、任意の外部ソース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、同じソース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：

- 異なるソース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チャネルだけにファントム電源を適用する。

WING RACK には、すべてのチャンネルのミュー、ソロ、フェーダーレベルコントロールに素早くアクセスできるように特別に最適化されたセクションがあります。ミューグループ、カスタムコントロール、USB および WING-LIVE プレーヤーのトランスポートコントロールもここからアクセスできます。

48 モノステレオ入力チャネル

WING RACK のチャネルは、ソースオーディオをバスまたはメインにミキシングする前に、非常に強力な柔軟な処理を可能にします。各入力チャネルは、メインまたは代替ソースを収容できます。それらはソースのカスタマイズプロパティを採用し、自動的にソース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。すべてのチャネルはモノまたはステレオ信号を処理できます。

チャネルオーディオは、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

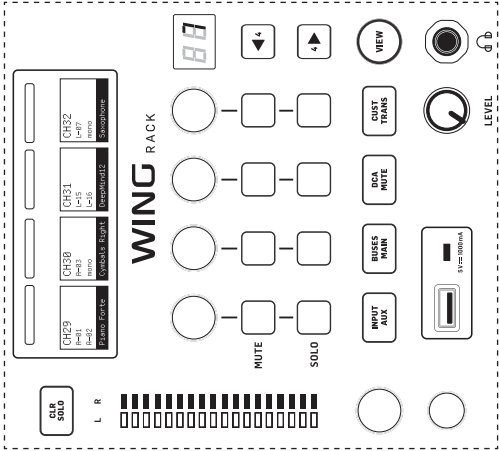
マトリックスバスは完全な処理を持ち、任意の出力先に送信することができます。それらは、サブまたはゾーンミックスが処理または調整間整合性を必要とする場合によく使用されます。マトリックスバスは、auxまたはメインバスによって駆動することができます。また、任意の入力チャネルから取得できる2つの追加のダイレクト入力を備えています。これらは、プリまたはポストフェーダーでタップすることができます。

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によく適用されます。

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、放送状況によく適用されます。また、それらは入力チャ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

Control Section



WING RACK 概要

INPUT/AUX

ボタンを押すと、次のレイヤー間で切り替えます：

- 入力チャンネル1-40。
- Aux チャンネル 1-8。

チャンネルは、それらのレベル、ミュート、ソロコントロールを持つ4つのグループに組織されています。チャンネルを◀4と4▶ボタンでナビゲートします。これらのボタンを押し続けると、すぐに最初のページに移動します。現在のページ番号は、◀4と4▶ボタンの上のLED画面に表示されます。VIEW ボタンを押すと、アクティブなレイヤーのOVERVIEWとFADERS画面が切り替わります。押し続けるとCONFIG画面が開きます。

BUSES/MAINS

ボタンを押すと、次のレイヤー間で切り替えます：

- バス1-16。
- メインバス1-4とマトリックス1-8。

両方のレイヤーは4つのチャンネルのグループに組織されています。各バス/マトリックスには、それぞれのレベル、ミュート、ソロコントロールがあります。バス/マトリックスを◀4と4▶ボタンでナビゲートします。これらのボタンを押し続けると、すぐに最初のページと最後のページに移動します。現在のページ番号は、◀4と4▶ボタンの上のLED画面に表示されます。

DCA/MUTE

ボタンを押すと、次のレイヤー間で切り替えます：

- DCA グループ1-16。
- ミュートグループ。

DCA グループは、専用のフェーダー (対応するノブに割り当てられている)、ミュート、ソロコントロールを持つスクリプストリップの4つのグループに表示されます。DCA グループを◀4と4▶ボタンでナビゲートします。これらのボタンを押し続けると、すぐに最初のページと最後のページに移動します。現在のページ番号は、◀4と4▶ボタンの上のLED画面に表示されます。ミュートグループレイヤーがアクティブなとき、グループ1から8が、連帯はミュートとソロコントロールに使用される8つのボタンに割り当てられます。

CUST/TRANS

ボタンを押すと、次のレイヤー間で切り替えます：

- カスタムコントロール。
- USB プレーヤーのトランスポートコントロール (USB フラッシュドライブが挿入されている場合)。
- WING-LIVE のトランスポートコントロール (SD カードが挿入されている場合)。

CUSTOM CONTROLS ボタンがアクティブなとき、VIEW ボタンを押すと、

CUSTOM CONTROLS を編集するページが開きます。Control Section の4つのノブと8つのボタンに多くのパラメーターを割り当てることができます。

USB コネクタ

USB タイプAコネクタにより、フラッシュドライブを直接コンソールに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、ショーファイルのバックアップを取るか、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することができます。このUSB 接続により、2チャンネルまたは4チャンネルのWIN オーディオファイルの録音と再生が可能です。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。

モニタリング

専用のノブで、ROUTING 画面のソースグループ「Monitor」にあるバス、MONITOR 8 (ヘッドフォン出力) のヘッドフォン出力レベルを制御します。さらにモニタリングセクションの設定は、SETUP>MONITORS ページにあります。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 1/2、3/4、5/6、7/8 にルーティングする必要があります。



これらの出力は、出力ルーティングページでヘッドフォンシンボルでラベル付けされています。

ニアフィールドモニターが使用されている場合、物理的なボリュームコントロールは次の2つの方法で達成できます：

- MONITOR 8 (ヘッドフォン)バスを、スピーカーが接続されている物理出力にルーティングします。
- MONITORING-SPEAKERS パラメーターを、CUSTOM CONTROLS 画面のノブに割り当てます。

Talkback

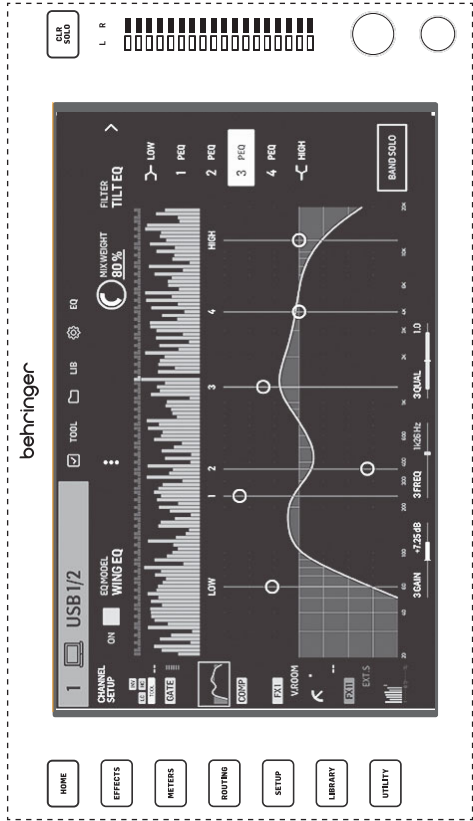
トークバックマイクレベル、Dm 減衰、および他のモニター 設定は、

SETUP>MONITORS ページで調整できます。TALKBACK>SETUP ボタンをクリックすると、トークバック信号を異なる宛先に送信できます。



Channel 40 または Aux 8 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

Main Display



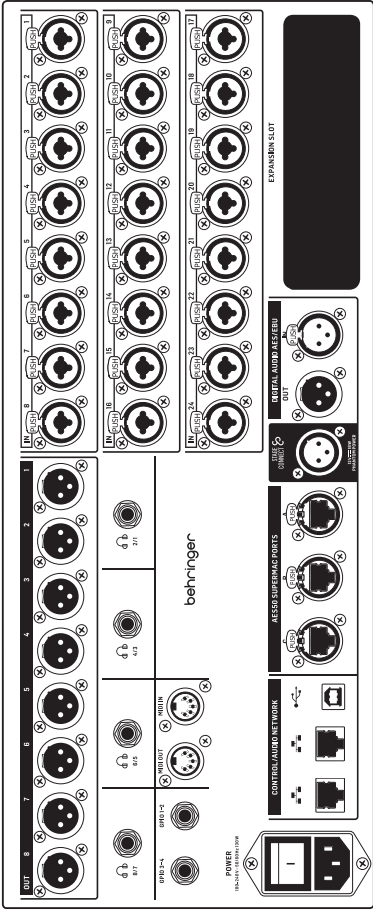
ディスプレイの左側の7つのボタンと、トップバネルの各主要セクションにあるVIEW ボタンを使用して、さまざまな設定画面にアクセスできます。各画面の概要は Chapter 5 で紹介されています。大きなステレオメーターは、メインバスまたはソロバスのレベルを表示します。

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リリースされます。

WING RACK 概要

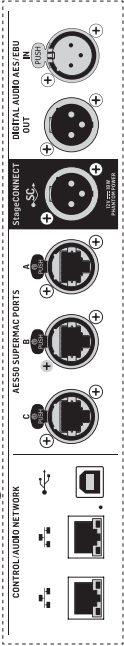
4. Rear Panel

Analog I/O, MIDI and GPIO



リアパネルのアナログ接続には、コンボジャックコネクタと8つの XLR 出力を備えた 24 の Midas PRO シリーズマイクプリアンプが含まれています。4つのステレオヘッドフォンをモニタリングに使用できます。これらの出力にバスを割り当てるには、ROUTING>OUTPUTS>LOCAL OUT に移動します。5ピンの MIDI IN と OUT ジャックにより、外部 MIDI コントロールが可能になり、最大4つの GPIO を許可する 1/4" TRS ジャックのペアにより、基本的な入力と出力コマンドが可能になります。

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、コンピュータやモバイルデバイスのコントロールアプリを使用して有線または無線でコントロールできます。また、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ます。

- 48 入力/48 出力のオーディオインターフェース。対応する ASIO ドライバーは behinger.com からダウンロードできます。
- ファームウェアの更新。
- データ交換。

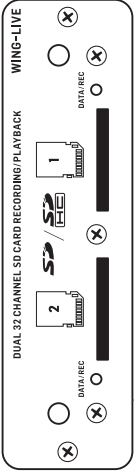
3つの AES50 ポートは、それぞれデジタルステージボックスとの間で最大48の入力と出力チャンネルを提供し、高いチャンネル数を確保し、複数の場所へのパッチングを可能にします。WING は、すべての X32 シリーズミキサーとステージボックスと完全に互換性があります。WING とステージボックスの間のすべての AES50 接続には、以下が必要です：

- シールド付き CAT-5e ケーブル。
- Ethercon で終端されたケーブルエンド。
- 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 (110.0 インチの DMX ケーブル推奨) を使用して、最大32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。インターフェースは、入力と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、ステージやサイドラックへの柔軟な接続を目的として開発され、サブミリ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) 入力と出力接続は、XLR ケーブルを使用して行うことができます。

Expansion Slot



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、最大64チャンネルの48 kHz/32 ビットオーディオを一組の SD または SDHC カードに録音できます。Dante, MADI, SoundGrid などの他のプロトコルのカードは、このスロットにインストールできます。

Power



付属の IEC ケーブルを接続します。

5. 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：

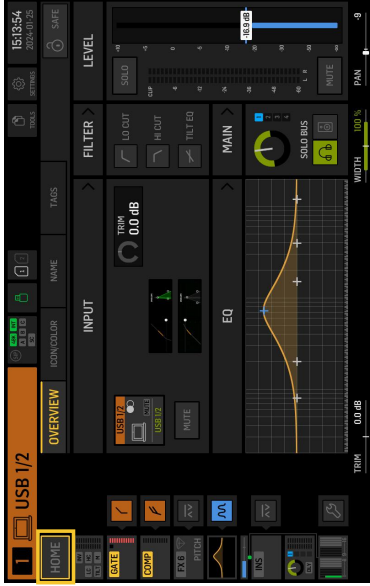
- HOME
- EFFECTS
- METERS
- ROUTING
- SETUP
- LIBRARY

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



WING RACK 概要

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ャ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 3 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やオールパスフィルターなど、高度なフィルタリングオプションを許可します。

最後に、DELAN (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

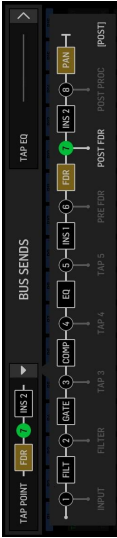
2 つ目のインサートは、ポストフェーダーおよびポストプロセッシングに固定されています。それは FX 処理を追加するために使用できますが、または 2 つのオートミキシンググループの 1 つによってチャンネルレベルを制御するために使用できます。これらのグループは、割り当てられたチャンネル全体で自動ゲイン共有を適用します。

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。

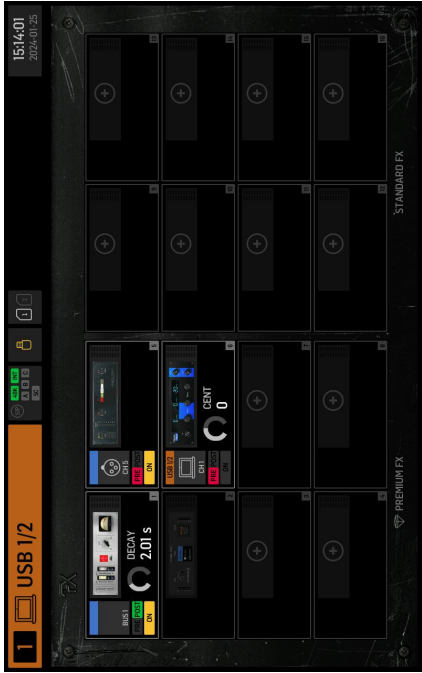
BUS SENDS

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 画面のレンチャ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、またはマトリクススチャネルが選択されたときに 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 カタ

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。

WING RACK 概要

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。

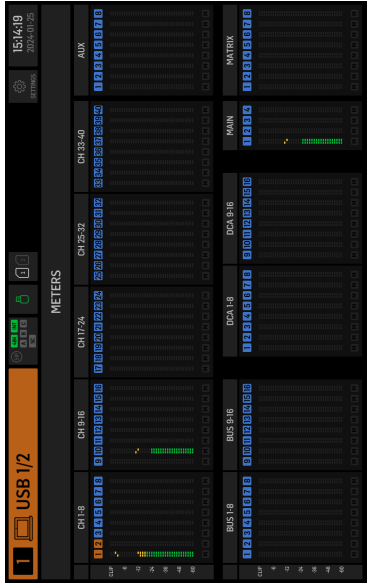
バスを受容するチャネルの挿入ポイントは、希望のエフェクトをロードするために使用されます。このチャネルがメインバスにルーティングされていることを確認してください。バスに送信される信号の量を変化させることで、各入力チャネルに対する希望の“ウェットエフェクト”信号の量を得ることができます。

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。

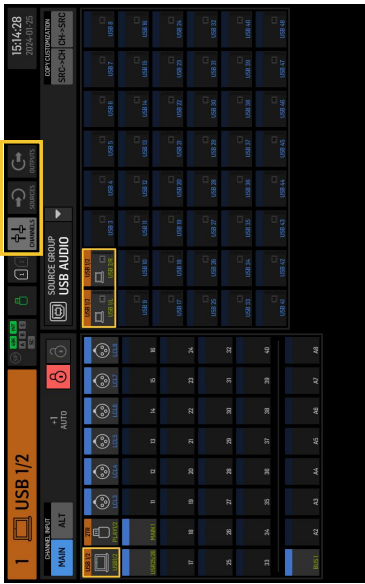
入力チャネルのHOME画面にいるときに、レンヂアイコンをクリックすると、最初の挿入ポイントの位置とGATE、COMP、EQセクションを黄色のブロックをドラッグして並べ替えることができます。

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の入力チャネル、8のauxチャネル、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: すべてのソースをすべてのチャ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。ソースと出力のマッチングは、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。

チャネル

画面の右上隅の3つのボタンは、編集するチャネル、物理入力、または出力を選択します。最初のボタンはチャネルの設定を制御します。



"CHANNEL INPUT" メニューは、チャ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、単一のチャネルには2つの入力が必要にタッチされ、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、左側のチャネルにルーティングできる利用可能なソースが表示されます。



希望のチャネルをクリックした後、そのチャネルを駆動するソースは、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ソースから選択することができます:

- LOCAL IN: 24の物理的なマイクプ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の入力が利用可能です。
- 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48kHzと24ビットの32のデジタルオーディオチャネル。
- 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のユーザータッチを通じて再タッチされたソース。

複数の隣接するチャネルをタッチすると、次に "+1 AUTO" ボタンをクリックすると、次のコンソールチャ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。



WING RACK 概要

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、ソースの特定のカスタマイズオプションが表示されます。すべてのソースグループは、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。

ソースの名前を変更したり、モノ、ステレオ、またはミッドサイドソースとして設定したり、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、ソースの色を変更したり、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ソース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、異なるソースグループに属している (例えば、Local IN 1 と AUX 1) 場合は、USER PATCHES は、USER SIGNAL ソースグループにあり、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。任意のソースを任意の出力にルーティングすることができます。

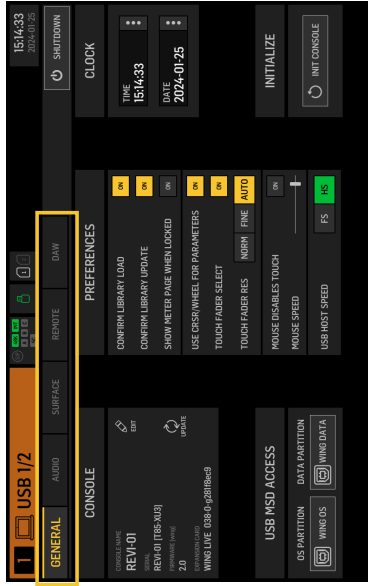


画面の左側には、利用可能なデジタルおよびアナログ出力が表示されます。すべての出力グループは、画面上部のドロップダウンメニューを介してアクセス可能です。

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。すべてのソースグループは、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 WUVE 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ナーを制御します。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ジョーデータ (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、コンソールのチャネル、aux、バス、メインバス、マトリックスバス、ソース、出力、DCA、ミューテッドグループ、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 DIS 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。

Audio

AUDIO CLOCK セクションは、コンソールのサンプリングレート (CLOCK RATE) とワードクロックソース (SYNC SOURCE) の設定を制御します。

INPUT SELECT の下のチャネルと 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 (PH) またはポストフェーダー (AF) として設定できます。

USB AUDIO は、後部パネルの type-8 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、複数のソース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 ポートを紹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、カスタムコンソール側の左側の REMOTE CONTROL ボタンを押す必要があります。

WING RACK 概要

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、コンソールのチャネル、aww、バス、メインバス、マトリックスバス、ソース、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。SNWE+SCOPE を使用すると、ユーザーは特定のチャ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。

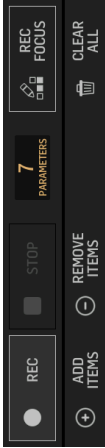


コンソールの設定に変更が加えられた後、これらは希望のスナップショットをクリックし、その後 UPDATE をクリックすることで既存のスナップショットに保存することができます。特定のチャネルまたはコンテンツのみを更新する場合は、PARTIAL UPDATE をクリックし、希望の設定を選択します。

定義されたスコープを持つが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、SNWE+SCOPE が使用されたときに指定されたものをリコールします。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

任意のチャネル、バス、ソース、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、保護する必要の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た後部パネルの最大 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。



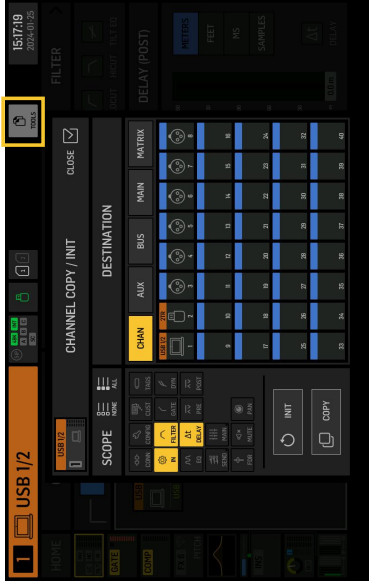
SHOW タブの SAVE ボタンをクリックします。

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 CTRL 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

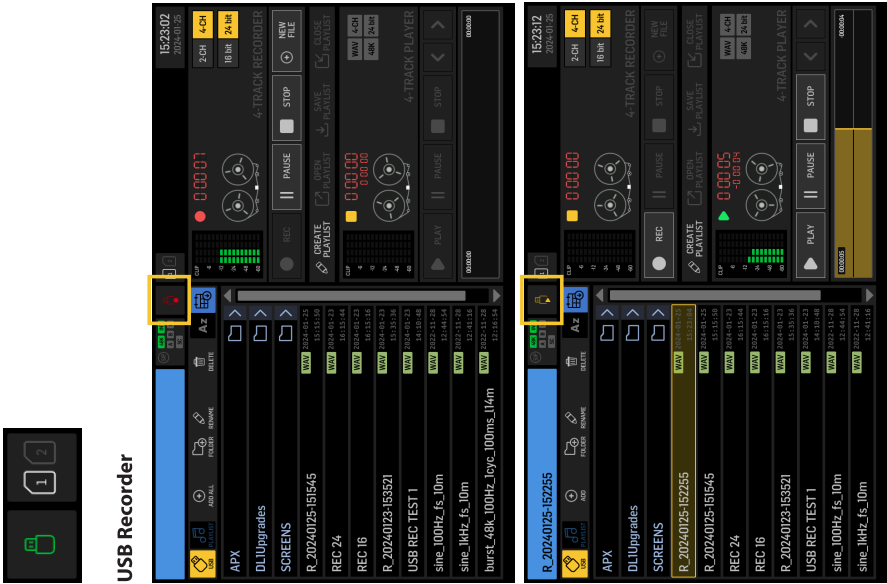


このボタンは独自の画面を持っていませんが、他の画面と連携して動作します。機能はコンテンツに依存するため、UTILITY ボタンを押すと、現在アクティブな画面に応じて追加のオプションや設定が表示される場合があります。

WING RACK 概要

6. 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。



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WULIVERECを介して割り当てられます。

WING RACK 概要

7. 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。behinger.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. SETUP (セットアップ) ボタンを押したまま、本体の電源を入れます。
- 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。そうでない場合は、手でコンソールの電源を切ります。

8. ショートカット

メインディスプレイのタッチコントロールを無効にする	CLR S0L0、SETUP、UTILITY を押し続ける	小さなXが表示され、メインスクリーンのタッチ操作が無効になります。USB マウスを GUI コントロールに使用できます。メニューを離れるときにディスプレイが校正されます。
	SETUP と CLR S0L0 を >15 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が)
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 とサーフェステストモードを有効にする	電源を入れるときに SETUP を押し続ける	コンソールは、接続されたコンピュータ上で2つのドライブと表示されます。つまり、WING OS はミキサーの操作ファームウェア用、WING DATA はスナップショットやクリップファイルなど用です。すべてのサーフェスコントロールの正しい操作をテストできます。
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 Lock	HOME ボタンを約15秒間押し続けます	再び HOME ボタンを約15秒間押し続け、ロックをかけるときに押したボタンの「バスコード」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 (一時的なストレーシングのみ、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 S0L0 を押し続けます	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、「バスコード」として保存され、解除するときには必要になります。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。
スクリーニングショットを撮る	コンソールの電源を入れるときに CLR S0L0 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トロールをクラッシュさせ、ブートループになる場合など)。
スタートアップファイルの自動ロードをバイパスする	CLR S0L0 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
オブションのハードウェア、つまり Dante または WSG のための内部 AOP 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、ハードウェアオブションを指定できます

WING RACK 概述

1. 介绍

恭喜您购买了突破性的WING RACK 控制台。阅读此快速入门指南 (OSG) 以了解 WING 的功能，并访问 [behinger.com](#) 查看教程视频和指南。

在您开始之前

建议检查 [behinger.com](#) 以获取固件更新，因为新功能 and 错误修复将定期发布。请参阅本 OSG 的第 7 章以获取有关更新程序的详细信息。我们的开发团队 渴望在 [ideas.behinger.com](#) 上阅读您的反馈，并用新的改进和功能给您带来惊喜。

SOURCE 和 Channel - 一种新的路由方法

WING 引入了一种新的方式来标记信号源，包括名称、图标和颜色以及它们的物理参数。WING SOURCES 可以输入到一个或多个通道进行信号处理或路由到总线或主总线。它们也可以直接打补丁到任何物理输出，当不需要处理时，例如在录音设置中，或者与另一个控制台共享音频以进行独立混音。

2. SOURCES、channels、buses and outputs

外部 SOURCES

控制台的任何音频输入都称为 SOURCE。输入可以是 通过后面板上的 XLR 或 6.35 毫米 (¼") TRS 连接器的模拟信号，或者通过 StageConnect、USB、AES50、已安装 的扩展卡等的数字信号。

WING SOURCES 包括以下信息：

- 识别特征，如名称、颜色、图标和标签。
- 物理特性，如增益、静音、相位反转和幻像电源。
- 单声道/立体声/中侧配置。控制台上所有 40 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输入到控制台的一个通道中，有关更多信息，请参阅第 5 章：ROUTING。

内部 SOURCES

WING 还具有 User Signals、User Patches and Oscillator，它们可以像任何外部 SOURCE 一样使用，但实际上它们是 从控制台的音频引擎的其他地方获取的信号。

2 个 Oscillators

有两个独立的单声道测试音调发生器，可以配置为正弦波、粉红噪声或白噪声输出。它们可以路由到任何通道或输出。

24 个 User Signals

这些信号来自任何 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。它们可以从各自通道的预衰减器或后衰减器接口获取，并携带左或右通道，或两者的总和。

24 个 User Patches

这些也是直接从任何外部源信号获取的信号。User Patches 允许您创建原始输入信号的立体声组合，这些信号不属于同一 SOURCE Group。可能的应用包括：

- 将来自不同 SOURCE Group 接口的两个信号组合成立体声或中侧配置。
- 将非相邻信号组合成立体声或中侧配置。
- 对立体声或中侧配置的每个通道应用不同的增益。
- 只对立体声或中侧配置的一个通道应用幻像电源。

48 个 Mono/Stereo 输入通道

WING RACK 上的通道允许对 SOURCE 音频进行极其强大和灵活的处理，然后将它们混合到总线或主总线中。每个输入通道都可以容纳一个主 SOURCE 或一个备用 SOURCE。它们可以采用 SOURCE 的自定义属性，并自动使用 SOURCE 的单声道或立体声配置。

与其他控制台不同，无需将两个单声道通道链接成立体声对 — 所有通道都可以处理单声道或立体声信号。

通道音频然后可以发送到总线或主总线进行混音，或者可以单独获取并直接路由到输出。

16 个 Stereo Buses 和 4 个 Stereo Main Buses

16 个总线通常用于通过发送进行效果处理、监听混音和应用组处理到子混音。总线可以输入到 4 个主总线、前 8 个总线或 8 个矩阵中。4 个主总线只能发送到 Matrices 或 Output 目的地。

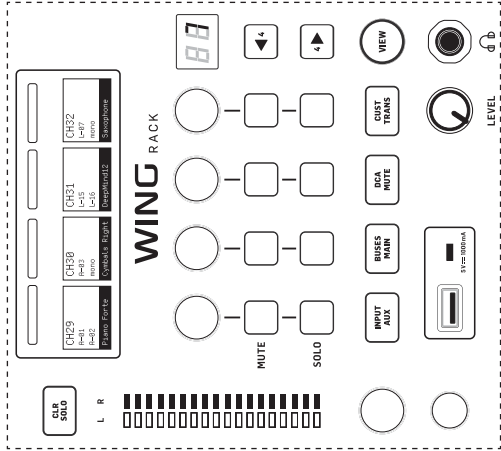
8 个 Matrix Buses

Matrix 总线具有完全的处理能力，并可以发送到任何 Output 目的地。它们通常用于需要处理或时间对齐的子混音或区域混音。Matrix 总线可以由辅助或主总线驱动。它们还具有两个额外的 Direct Inputs，可以从任何输入通道获取，预衰减器或后衰减器接口。

Matrix 总线可以用于创建所谓的 Mix-Minus 总线，通过相位反转即从混音中减去 Direct Inputs。这通常应用于广播情况，当主持人应该在混音中听到除他自己的声音以外的所有内容。它们也可以反饋到输入通道。

3. 硬件描述

控制部分



WING RACK 拥有一个专门优化的部分，用于快速访问所有通道的静音，独奏和推子级别控制。静音组，自定义控制和 USB 和 WING-LIVE 播放器的传输控制也可以在此处访问。

INPUT/AUX

按下按钮在以下层之间切换：

- 输入通道 1-40。
- Aux 通道 1-8。

通道按四个一组进行组织，各自具有级别，静音和独奏控制。使用 ◀4 和 ▶4 按钮导航通道。按住这些按钮会立即跳转到第一页和最后一页。当前页码由 ◀4 和 ▶4 按钮上方的 LED 屏幕指示。按 VIEW 按钮在活动层的 OVERVIEW 和 FADERS 屏幕之间切换。按住它会打开其 CONFIG 屏幕。

WING RACK 概述

BUSES/MAINS

按下按钮在以下层之间切换:

- Buses 1-16.
 - Main buses 1-4 和 matrices 1-8.
- 这两层都按四个通道一组进行组织。每个 bus/matrix 都有其各自的级别、静音和独奏控制。使用◀◀4和4▶▶按钮导航 buses/matrices。按住这些按钮会立即跳转到第一页和最后一页。当前页码由◀◀4和4▶▶按钮上方的LED屏幕指示。

DCA/MUTE

按下按钮在以下层之间切换:

- DCA groups 1-16.
 - Mute groups.
- DCA 组以四个一组的形式显示在涂鸦条上,具有专用的推子(分配给相应的旋钮)、静音和独奏控制。使用◀◀4和4▶▶按钮导航 DCA 组。按住这些按钮会立即跳转到第一页和最后一页。当前页码由◀◀4和4▶▶按钮上方的LED屏幕指示。当静音组层处于活动状态时,组1到8被分配给8个用于静音和独奏控制的按钮。

CUST/TRANS

按下按钮在以下层之间切换:

- Custom controls.
 - USB player transport controls (当插入 USB 闪存驱动器时)。
 - WING-LIVE transport controls (当插入 SD 卡时)。
- 当 CUSTOM CONTROLS 按钮处于活动状态时,按 VIEW 按钮将打开编辑 CUSTOM CONTROLS 的页面。您可以将广泛的参数分配给 Control Section 中的4个旋钮和8个按钮。

USB 连接器

USB type-A 连接器允许将闪存驱动器直接插入控制台以保存或加载数据。这使您可以备份您的演出文件或在租用的 WING 控制台上加载您通常的设置。

此 USB 连接允许录制和播放两个或四个通道的 WAV 音频文件。该端口还可以为手机或平板电脑等便携式设备充电。当 ACCESS 灯熄灭时,可以断开连接到 USB 端口的闪存驱动器。

监视

专用旋钮控制在 ROUTING 屏幕中的源组“Monitor”中找到的 bus MONITOR 8 (耳机输出)的耳机输出级别。更多的监视部分设置位于 SETUP>MONITORS 页面。



要在控制台上使用耳机连接器,必须将监视信号路由到相应的输出 1/2, 3/4, 5/6 和 7/8。这些输出在输出路由页面上标有耳机符号。

如果正在使用近场监测器,则可以通过两种方式实现物理音量控制:

1. 将 MONITOR 8 (耳机)总线路由到扬声器连接的物理输出。
2. 将 MONITORING>SPEAKERS 参数分配给 CUSTOM CONTROLS 屏幕中的旋钮。

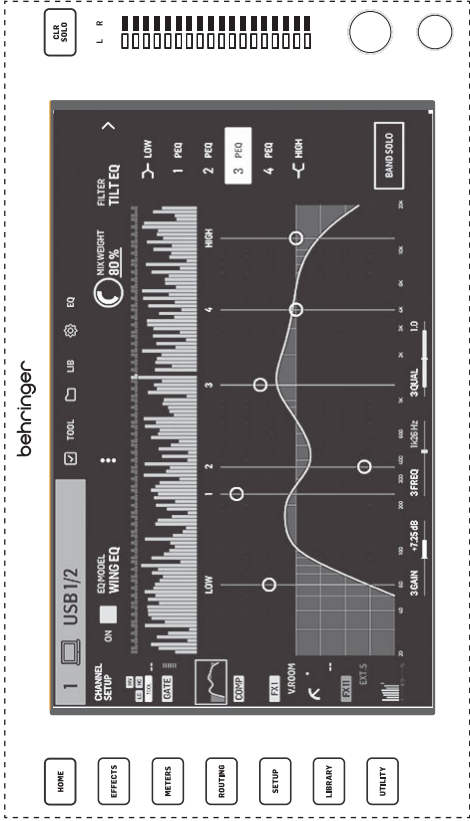
对讲

在 SETUP>MONITORS 页面上,可以调整对讲麦克风级别、Dim 衰减和其他监视设置。通过点击 TALKBACK<SETUP 按钮,对讲信号可以发送到不同的目的地。



Channel 40 或 Aux 8 可以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。

主显示器



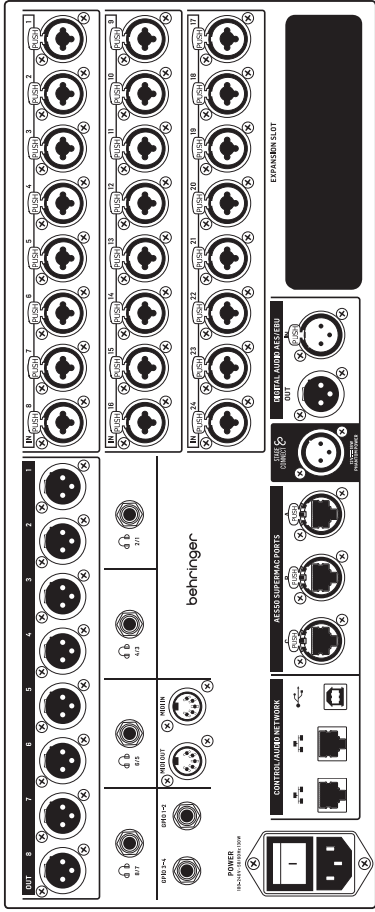
主显示器左侧的七个按钮和顶部面板中每个主要部分的 VIEW 按钮允许访问不同的设置屏幕。每个屏幕的概述还在第 5 章中呈现。

大型立体声表将显示主总线或独奏总线级别。CLIP SOLO 按钮将释放在独奏总线中处于活动状态的所有通道和总线。

WING RACK 概述

4. 后面板 模拟

I/O, MIDI 和 GPIO

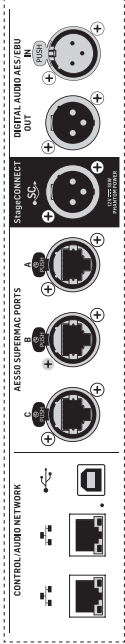


后面板模拟连接包括 24 个 Midas PRO 系列麦克风前置放大器，带有组合插孔连接器和 8 个 XLR 输出。

可以使用四个立体声耳机进行监测。要将总线分配给这些输出，请转到 ROUTING>OUTPUTS>LOCAL OUT。

5 针 MIDI IN 和 OUT 插孔允许外部 MIDI 控制，一对 1/4 英寸 TS 插孔最多可用于四个 GPIO，允许基本的输入和输出命令。

ETHERNET/AES50/Control/StageConnect



一对以太网端口允许通过路由器设置网络，以便使用计算机或移动设备上的一个控制应用程序进行有线或无线控制。

控制台还可以通过 USB 类型 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 驱动程序可以从 behinger.com 下载。
- 固件更新。
- 数据交换。

3 个 AES50 端口每个都提供最多 48 个输入和输出通道到数字舞台盒子和从数字舞台盒子，确保高通道计数并允许在多个位置之间打补丁。WING 完全兼容所有 X32 系列混音器和舞台盒子。

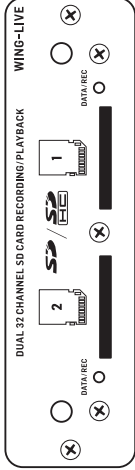
WING 和舞台盒子之间的所有 AES50 连接应具有：

- 屏蔽的 CAT-5e 电缆。
- Ethercon 终止的电缆端。
- 最大电缆长度为 80 米。

StageConnect 使用标准平衡 XLR 电缆（推荐使用 110 欧姆抗 DMX-电缆）传输最多 32 个数字音频输入或输出通道。该接口支持输入和输出通道的不同总线配置，并使用数字化、未压缩的 PCM 音频，44.1/48 kHz 和 24 位分辨率。StageConnect 是为舞台或侧架的灵活连接而开发的，支持大范围的应用，具有亚毫秒延迟。

可以通过 XLR 电缆进行立体声 AES3 (AES/EBU) 输入和输出连接。

扩展槽



WING 控制台附带安装了 WING-LIVE 卡，该卡允许将最多 64 个 48 kHz / 32 位音频通道录制到一对 SD 或 SDHC 卡上。可以在此插槽中安装其他协议的卡，如 Dante、MAUI 和 SoundGrid。

电源



连接包含的 IEC 电缆。

5. 主屏幕

大部分高级编辑和控制都在主显示屏上完成。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。

通过主显示屏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。

屏幕顶部显示一个状态栏，提供通道名称、时钟和警报的快速参考。这也允许始终访问 SD 卡控制、设置菜单、库函数和其他工具。

HOME

HOME



WING RACK 概述

屏幕默认为所选通道的概览。此屏幕允许调整基本参数，如平移和级别。但主要提供了访问重要处理块 (如 EQ 和动态) 的起点。可以通过点击 HOME 屏幕左下角的扳手图标并拖动块来调整门、动态、EQ 和插入部分的处理顺序，以及发送到 16 个总线的信号的接点。



INPUT

INPUT 屏幕出现在左侧列的第二个。在此处选择分配给当前通道的主要和备用 SOURCE。可以使用相应的 M、ST 和 MS 按钮将信号配置为单声道、立体声或中侧。



FILTER 屏幕也是此部分的一部分，允许低切、高切和高级过滤波选项，如倾斜过滤器和全通过滤波器进行相位对齐。最后，DELAY (POST) 控制应用于通道输出信号的延迟。例如，对于驱动高主 PA 更远的扬声器的信号，这种延迟是必要的。

GATE

GATE 屏幕出现在左侧列的第三个。该块默认为简单的噪声门，具有常见的参数，如阈值和比率，尽管可以在 Gate Model 菜单上加载其他处理器。此块的名称将更改为反映所选模型。

EQ

块默认为输入通道的 6 带全参数均衡器，以及总线的 8 带全参数均衡器。可以从 EQ Model 菜单中选择各种数字和模拟 EQ 模型。

DYNAMICS

块提供了大量的数字和模拟压缩器、扩展器和限制器。

PRE FADER INSERT

这里可以将来自 16 个 FX 插槽之一的内部或外部效果插入到通道中。它可以位于 Gate、EQ 和/或 Dynamics 块之前或之后。

POST FADER INSERT

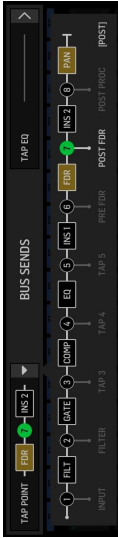
第二个插入点是固定的后推子和后处理。它可以用于添加 FX 处理，或通过应用自动增益共享到分配的通道的一个自动静音组来控制通道级别。

MAIN

屏幕允许调整发送到四个主总线的每个的发送级别，以及立体声宽度、平移和通道推子级别。

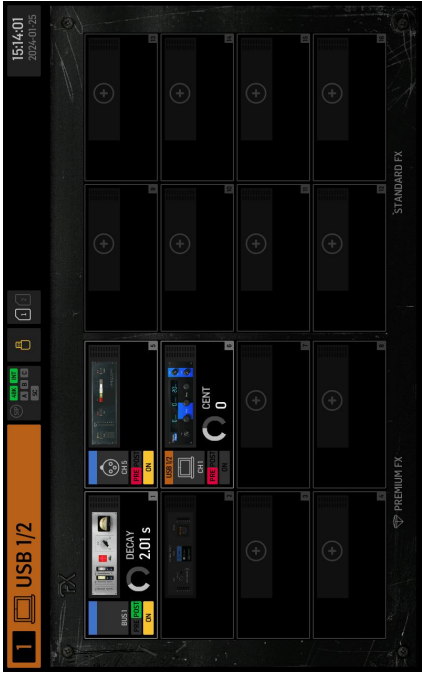
BUS SENDS

左侧列的最后一个屏幕允许调整发送到所有 16 个总线的发送级别。每个发送的接点可以使用左上角的下拉菜单设置，或者通过点击 HOME 屏幕上的扳手图标并移动 Tap。对从接点发送到 16 个总线的信号提供了三带 EQ。



当选择总线、主或矩阵通道时，HOME 屏幕的外观与此类似。只是没有 GATE 块可用。只能调整修形。在 INPUT 屏幕上，如果将它们用于监测或效果发送，或者如果将通路路由到总线进行常规处理，然后进行主混音，总线发送可以设置为预推子 (根据接点设置) 或后推子。

EFFECTS



EFFECTS 屏幕控制所有效果处理器的所有方面。用户可以从大量的模拟处理器的虚拟仿真中选择，配置路由，调整参数和监测级别。八个 PREMIUM FX 插槽可以容纳每个设备 (FX-8、STD 和 CH 类别)。STANDARD FX 插槽可以容纳 STD 和 CH 效果类别。请注意，CH 类别包含四个通道设备，它们在一个插槽中集成了三个效果设备，以及集成了四个的母带设备。

可以在 EFFECTS 屏幕的插槽上加最多 16 个设备，然后可以将这些设备加载为插入点。在每个通道的 GATE、COMP 和 INS 部分上可用的模拟仿真和数字效果直接加载在每个通道上，而不是在 EFFECTS 屏幕的 16 个插槽上。

效果通常通过两种方式应用到通道上：通过总线发送或通过插入点。像混响和延迟这样的基于时间的效果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

要通过总线发送效果，选择将添加效果的通道。在 HOME 屏幕的 BUS SEND 部分，通过取消静音所需的通道并调整主显示屏中的相应推子来激活所需的发送。

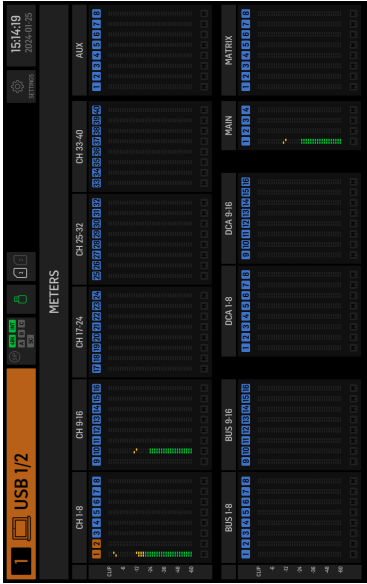
用于容纳总线的通道上的插入点用于加载所需的效果。确保此通路路由到主总线。通过改变发送到总线的信号量，可以实现每个输入通道所需的“湿”效果信号量。

插入点的效果

要通过插入点设置效果，点击所需输入通道左侧列的一个 INS 块，并分配一个先前在 EFFECTS 屏幕的 16 个插槽之一上加载的效果处理器。当在输入通道的 HOME 屏幕上时，点击扳手图标将允许通过拖动黄色块来重新排列第一个插入点以及 GATE、COMP 和 EQ 部分的位置。

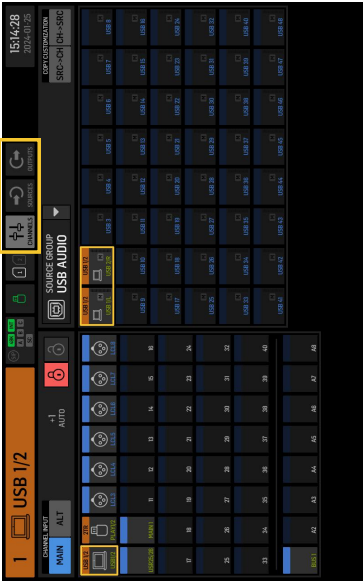
WING RACK 概述

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。电平表按照以下方式分组:40 个输入通道,8 个辅助通道,16 个 (辅助) 总线,16 个 DCA,4 个主总线 and 8 个矩阵总线。此屏幕还提供了一个快速快捷方式,只需触摸即可放大任何上述通道组进行控制或编辑。

ROUTING



WING 允许灵活的路由选项,每个源都可以路由到每个通道或物理输出。在 ROUTING 屏幕上配置源和输出的打补丁。也可以在 HOME 屏幕的每个通道的 INPUT 部分进行相同的编辑。

通道

屏幕右上角的三个按钮选择用于编辑的通道、物理输入或输出。第一个按钮控制通道配置。



“CHANNEL INPUT”菜单控制将配置通道的主输入还是备用输入。这遵循内联控控制台的概念,其中单个通道可以有多个输入永久打补丁并根据用户的需要进行切换。



在编辑之前,必须点击解锁图标。当点亮绿色时,可以编辑。当点亮红色时,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源。在点击所需的通道后,可以在屏幕的右半部分选择驱动该通道的源。通过点击下拉菜单 “SOURCE GROUP”,您可以在控制台的后面板或总线的以下物理源之间选择:

- LOCAL IN: 24 个物理麦克风或线路输入。
- AES/EBU IN: 两个数字 AES/EBU 输入。
- AES50A/AES50B/AES50C: 三个 AES50 端口。
- USB AUDIO: 控制台可以用作具有 48 个输入和输出通道的 USB 接口。
- EXP CARD: 根据安装的扩展卡,最多 64 个输入。
- MODULE: 通过 DAVIDE 和 SoundGrid 卡可用最多 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: 两个白噪声、粉噪声或正弦波振荡器。
- STAGE CONNECT: 通过 XLR 连接器的 32 个数字音频通道,48kHz 和 24 位。
- USB PLAYER: 来自前面板的 USB 播放器 (Type A 端口) 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,或通过任何 24 个用户补丁重新打补丁的源。

当打补丁多个相邻通道时,点击 “+1 AUTO” 按钮会自动选择下一个控制台通道,以便更快地分配输入。



要清除通道的输入,点击 “NONE”。



可以通过 M, ST 和 M/S 按钮配置每个通道的单声道、立体声或中侧配置。



WING RACK 概述

SOURCES

当点击 SOURCES 按钮时，将显示源的特定自定义选项。所有源组都可以通过屏幕顶部的下拉菜单访问。可以重命名源，将其配置为单声道、立体声或中侧源，激活幻像电源（通过按下 48V 按钮），反转极性，添加静音，并添加静音组标签，以便当相应的静音组活动时静音音频。

将信号分组为立体声或中侧配置可以将其输入到控制台的单个通道中。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），它们可以使用 USER PATCHES 分组。

USER PATCHES 位于 USER SIGNAL 源组中，并标记为 USR 25 到 48。在点击用户补丁后，将在屏幕的右侧分配输入到它的信号。用户补丁可以配置为单声道、立体声或中侧，并用作控制台通道的 SOURCES。

Outputs

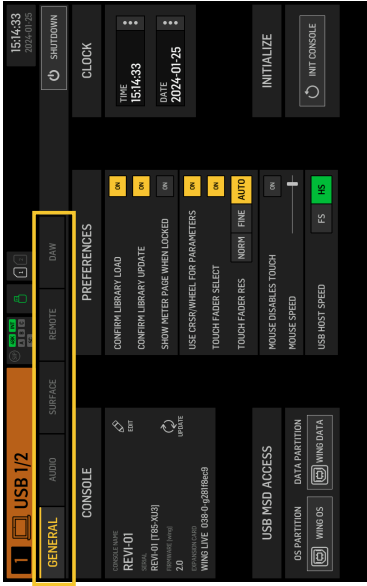
当点击 Outputs 按钮时，将显示输出的路由选项。任何源都可以路由到任何输出。



屏幕的左侧将显示可用的数字和模拟输出。所有输出组都可以通过屏幕顶部的下拉菜单访问。可以在屏幕的右侧选择将输入到所选输出的信号。所有源组都可以通过屏幕顶部的下拉菜单访问。输出组 WUVE REC 和 RECORDER 控制在两个 SD 卡或连接到前面板的 USB 闪存驱动器上录制的路由。

可以在 SD 卡上录制最多 64 个通道（每张卡 32 个）或在 USB 闪存驱动器上录制 4 个通道。可以在通过 USB 连接到后面板的计算机上录制最多 48 个通道。

SETUP



General

屏幕的左侧显示可以编辑的控制台名称，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 via USB 时将显示的内容。选择 WING OS 在控制台上加载软件更新。选择 WING DATA 管理保存的控制台演出质据（演出、剪辑、快照、预览）。要断开控制台与计算机的连接或返回到计算机通过 USB 播放音频，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、源、输出、DCA、静音组和效果设置。所有项目都可以点击 ALL 来选择。可以点击它们来选择特定的项目，要清除选择，点击 NONE。点击 INIT 后，将重置所选项目的设置。

或者，可以通过在给控制台上电的同时按住 Main Display 上的 CLR S01.0 按钮来重置控制台。

Audio

AUDIO CLOCK 部分控制控制台的采样率（CLOCK RATE）和字时钟源（SYNC SOURCE）设置。

通过点击 INPUT SELECT 下方的通道和辅助总线网络，可以轻松地在所有 40 个通道和 8 个辅助总线的 MAIN 和 AUX 输入之间切换。

PREFERENCES 包含多个静音和独奏选项。

可以设置不同的独奏作为预推子（PFL）或后推子（AFL）。

USB AUDIO 选择通过后面板的类型 B USB 连接可用的通道数量，从 2 到 48 个通道。

AUTOMIX 自动调节多个源的级别，使输出级别保持均匀。这在不同的扬声器将在同一时间在舞台上讲话的情况下非常有用，例如。最多可以在两个组（A/B）中的 16 个通道上使用 automix（在后插入槽）。

Surface

此屏幕包含多个关于控制台表面的灯光、测量和涂鸦的选项。

Remote

可以通过 MIDI 控制多个控制台设置，无论是通过 DIN-5 还是 USB 连接。MIDI REMOTE CONTROL 部分确定将通过哪种连接控制哪个参数。

HA REMOTE 部分通过 AES50 A、B 和 C 端口控制控制台的远程控制。

可以在 NETWORK 部分设置 IP 模式和地址。

DAW

WING 控制台可以用作 DAW 控制器。相应的设置可以在 DAW 屏幕上找到。可以通过下拉菜单自动加载不同 DAW 的预设。

要使控制台充当 DAW 控制器，必须按下自定义控制左侧的 REMOTE CONTROL 按钮。

LIBRARY



LIBRARY 屏幕是不同类型的媒体的文件管理器，包括保存在控制台的内部存储或连接到前面板的 USB 闪存驱动器上的 wav 音频文件、快照、片段以及效果和通道预设。

SNAP

SNAP 标签用于管理保存控制台的通道、辅助、总线、主总线、矩阵总线、源、输出、DCA、静音组和效果设置的快照。

可以保存的内容包括通道定制、标签、打补丁、过滤器、时间延迟、通道条设置、EQ、平移、发送、推子、静音和通道中的处理顺序。

SAVE 按钮保存所有控制台的设置。SAVE+SCOPF 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。

WING RACK 概述

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，具体取决于在屏幕左上角选择的位置。



在对控制台的设置进行了更改后,可以通过点击所需的快照然后点击 UPDATE 将这些更改保存到预先存在的快照中。如果只需要更新特定的通道或内容,点击 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,点击 LOAD。快照将始终存储所有参数,但只在使用 SAVE+SCOPE 时间调指定的参数。要编辑现有快照的 SCOPE,点击 EDIT SCOPE。也可以从完整的快照中使用 PARTIAL LOAD 按钮加载特定的设置。

SNIP

片段可用于回调更精确的设置调整,如通道条中的特定处理器更改。要选择将存储在片段中的哪些设置,点击 REC 按钮并手动调整所需的设置。修改的参数数量将在屏幕上显示。确保在所有更改完成后点击 STOP。



可以使用 ADD ITEMS 和 REMOVE ITEMS 按钮从片段中添加或删除参数。

GLOBAL

任何通道、总线、源、输出、DCA、静音组或效果及其关联的内容都可以在加载快照或片段时防止被覆盖。为此,点击屏幕右上角的 GLOBAL 按钮并指定需要保护的内容。每当设置受到保护时,锁定图标将变为红色



CLIP

WING 控制台可以播放以前通过 WING DATA USB 连接从计算机复制到内部存储的 wav 文件,或者连接到前面板的 USB 闪存驱动器,或者由控制台录制并存储在 USB 闪存驱动器或最多两个 SD 卡上的 wav 录音。

可以在左侧面板上选择剪辑,并使用右侧面板播放。

FX

加载在 EFFECTS 屏幕的 16 个插槽上的效果将显示在 FX 屏幕上。可以存储和回调 16 个插槽的设置。

CHAN

也可以存储和回调单个通道。使用此功能时,将保存所有通道设置。加载时,只会加载所配置。

SHOW

快照、片段、剪辑、FX 设置和通道设置可以分组并保存为 Shows。为此,转到 SHOW 标签并点击 CREATE。导航到内部存储或闪存驱动器上的所需项目,确保 SHOW 标签处于打开状态,然后点击 ADD ITEM TO SHOW 按钮。

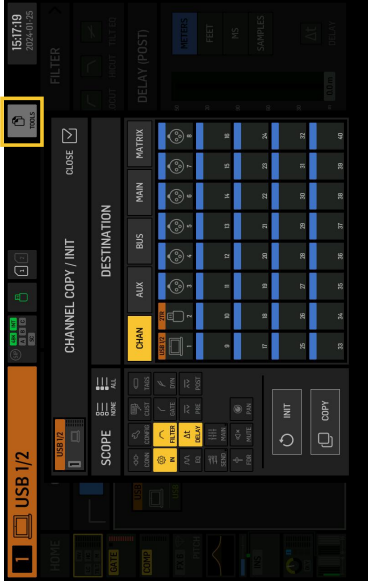


点击 SHOW 标签中的 SAVE 按钮。

SHOW 中的项目可以按特定顺序排列。当选择电影图标时,将显示项目顺序。可以使用控制台中心部分的 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 自动选择并触发项目。



UTILITY



此按钮没有自己的屏幕,而是与其他屏幕一起工作。该功能是上下文相关的,因此按下 UTILITY 按钮可能会根据当前活动的屏幕带出额外的选项或配置设置。

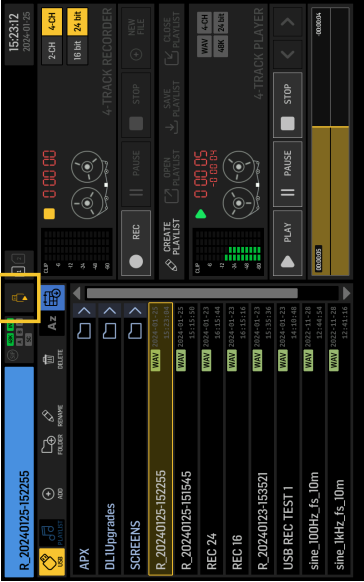
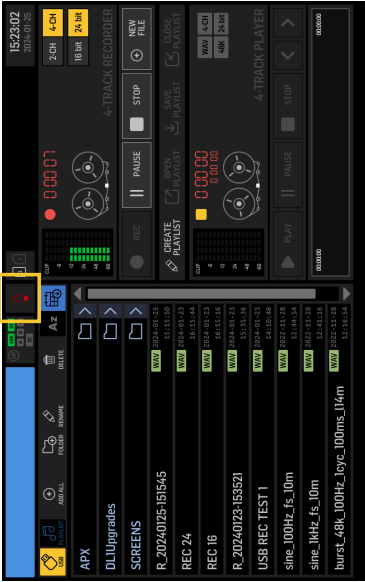
WING RACK 概述

6. 独立的录音机/播放器

可以通过主显示屏顶部的图标访问 USB 和 SD 录音机及其相应的播放器。

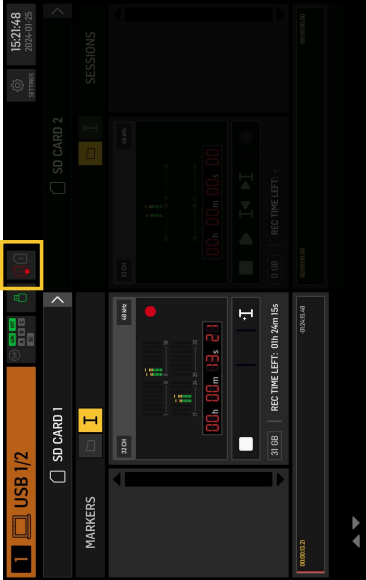


USB Recorder



可以在连接到前面板的闪存驱动器上录制最多 4 个通道。这四个通道的信号是通过在 ROUTING 屏幕的 OUTPUTS 部分中找到的输出组 RECORDER 分配的。

WING-LIVE SD Recorder



可以在 WING-LIVE 扩展卡的两个 SD 卡上录制最多 64 个通道。每张卡将录制 32 个通道。每个通道的信号是通过在 ROUTING 屏幕的 OUTPUTS 部分的输出组 WULIVE REC 分配的。

WING RACK 概述

7. 固件更新

WING 控制台固件可以通过 USB 轻松更新。从 behringer.com 的产品页面下载固件文件，然后按照以下步骤操作：

- 打开 SETUP/GENERAL 页面并启用 OS ACCESS。
- 将 USB 电缆连接到后面板端口和您的计算机。
- 您的计算机上将出现一个虚拟驱动器，类似于连接闪存驱动器或外部硬盘驱动器。双击驱动器以打开。
- 将新的固件文件拖入驱动器。请注意，尽管 WING 总是会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。

如果控制台无法正式启动，您仍然可以使用此程序更新固件：

- 在控制台关闭电源的情况下，将 USB 电缆连接到后面板端口和您的计算机。
- 请按住 SETUP 键，然后启动控制台。
- 您的计算机上将出现一个 OS 和 DATA 驱动器，类似于连接闪存驱动器或外部硬盘驱动器。双击驱动器以打开。
- 将新的固件文件拖入 OS 驱动器。

请注意，WING 总是会使用该驱动器中最新的固件启动。

- 文件传输完成后，弹出虚拟驱动器。控制台应该会自动重启并安装新的固件。如果没有，手动循环控制台电源。

8. 快捷方式

PURPOSE	ENTER MODE	EFFECT	EXIT
禁用主显示器触摸控制	按住 CLR SOLO, SETUP, UTILITY	会显示一个小 X。主屏幕的触摸操作被禁用。可以使用 USB 鼠标进行 GUI 控制。离开模式时将校准显示器。	按住 UTILITY 和 CLR SOLO, 直到 X 消失
	按住 SETUP, 然后打开主机电源。	重置触摸屏面板 (可能有助于暂时修复一段时间的幽灵触摸问题)	
Touch UI > Ghost Click Test	在给控制台上电的同时按住 METERS 和 HOME 5 秒		
启用 OS DRIVE 和表面测试模式	开机时按住 SETUP	控制台在连接的计算机上显示为两个驱动器，即 WING OS 用于混音器操作固件，WING DATA 用于快照和剪辑文件等。可以测试所有表面控制的正确操作。	重新启动控制台
关闭并重新启动	在从设置屏幕启动 Shutdown 后，按住 EFFECT 并按 HOME	Console 将安全地关闭并自动重新启动	
Surface Lock	按住 HOME 按钮约 1.5 秒	锁定控制台表面，同时音频和远程控制保持正常工作。在启动锁定时按下的任何按钮组合 (只有围绕触摸屏的那些) 将被存储为解锁的 “pass code”。在解除 lock 时，您需要按下与锁定时按下的按钮相同的组合。	再次按住 HOME 按钮约 1.5 秒，同时按下在锁定时按下的 “pass code” 按钮，OR 循环控制台电源
初始化控制台 (只有临时存储，不会删除快照等)	在给控制台上电的同时按住 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使控制台崩溃，导致启动循环)	
截屏	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。	
绕过自动加载启动文件	在给控制台上电的同时按住 LIBRARY	在启动期间不加载 STARTUP 目录中的 STARTUP*.snap, STARTUP*.snip 和 STARTUP*.show 文件	
配置可选硬件，即 Dante 或 WSG 的内部 AoIP 模块	开机时按住 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 500 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 dynamic 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)	24
XLR balanced outputs	8
Aux inputs/outputs (¼" TRS balanced, mono)	N/A
Phones output (¼" TRS, stereo)	5
Digital AES/EBU input/output (XLR)	1/1
AES50 ports (Mikr 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
Mik Input Characteristics (Mik 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)	N/A
Non-clip maximum input level, TRS connectors	N/A
Aux output level, TRS (nominal / maximum)	N/A
Aux output impedance, TRS (unbalanced / balanced)	N/A
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	N/A

Displays	
Main screen	10.1" TFT LCD, 1280 x 800 px, capacitive touch
Main screen swivel, continuous adjustment	0° - 45°
4-channel group LCD screen with RGB color strip per channel	320 x 48 monochrome
Channel editing screen	N/A
Button assignment screen	N/A
Main stereo meter	18 segment (-60 dB to clip)
Controls	
100 mm motor faders	N/A
Touch-sensitive rotary controls	1 + 4 + 1
Custom Controls	
Fully assignable rotary controls	4
Fully assignable backlit buttons	8
Variable rotary controls / buttons	N/A
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)	183 x 326 x 486 mm (7.2 x 12.8 x 19.1")
Weight	9.5 kg (20.9 lbs)

*A-weighted noise and dynamic range figures

技术参数

处理	
输出通道	个立体声输入通道, 8 个立体声辅助通道
输入通道	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)	24
XLR 平衡输出	8
辅助输入 / 输出 (1/8" TRS 平衡, 单声道)	N/A
耳机输出 (1/8" TRS, 立体声)	5
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 channel audio input / output
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
AsioP 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	
THD + N (0 dB 增益, 0 dBu 输出)	Midas PRO 系列
THD + N (+40 dB 增益, 0 dBu 至 +20 dBu 输出)	<0.004%*
输入阻抗 (不平衡 / 平衡)	<0.006%*
不削波最大输入电平	1 kΩ / 2 kΩ
幻像电源 (每个输入可控制)	+21 dBu
等效输入噪声 @ +45 dB 增益 (150 Ω)	+48 V
共模抑制比 @ 单位增益 (典型值)	-128 dBu*
共模抑制比 @ 40 dB 增益 (典型值)	>50 dB
输入 / 输出特性	>70 dB
频率响应 @ 48 kHz 采样率, 0 至 -1 dB (任何增益设置)	
动态范围, 模拟输入到模拟输出 (典型), XLR / aux	10 Hz - 20 kHz
A / D 动态范围, 前置放大器和转换器 (典型), XLR / 辅助	111 dB* / 108 dB*
D / A 动态范围, 转换器和输出 (典型), XLR / 辅助	112 dB* / 110 dB*
串扰抑制 @ 1 kHz, 相邻通道	118 dB* / 112 dB*
输出电平, XLR 连接器 (标称 / 最大)	100 dB
输出阻抗, XLR 连接器 (不平衡 / 平衡)	+4 dBu / +21 dBu
输入阻抗, TRS 连接器 (不平衡 / 平衡)	75 Ω / 75 Ω
不削波最大输入电平, TRS 连接器	N/A
辅助输出电平, TRS (额定 / 最大)	N/A
辅助输出阻抗, TRS (不平衡 / 平衡)	N/A
残留噪声水平, XLR 输出 1-16 连接器, 单位增益	500 mW @ 75 Ω / +18 dBu
残留噪声电平, 辅助和监听 TRS 输出连接器	-97 dBu*
	N/A

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	0° - 45°
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	N/A
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	N/A
带触摸功能的旋钮	1 + 4 + 1
自定义控件	
完全可分配的旋钮	4
完全可分配的背光按钮	8
可变旋钮 / 按钮	N/A
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)	183 x 326 x 486 mm (7.2 x 12.8 x 19.1")
重量	9.5 kg (20.9 lbs)

*% 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 musctribe.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 musctribe.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 musctribe.com. Alternatively, please submit an online warranty claim at musctribe.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.

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 musctribe.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 musctribe.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.

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 musctribe.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 musctribe.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 musctribe.com. Vous pouvez également nous faire parvenir directement votre demande de réparation sous garantie par internet sur le site musctribe.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.

DE Weitere wichtige Informationen

- 1. Online registrieren.** Bitte registrieren Sie Ihr neues Music Tribe-Gerät direkt nach dem Kauf auf der website musctribe.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, wenn falls zutreffend.
- 2. Funktionsfehler.** Sollte sich kein Music Tribe Händler in Ihrer Nähe befinden, können Sie den Music Tribe Vertreter Ihres Landes kontaktieren, der auf musctribe.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 musctribe.com unter „Support“ finden. Alternativ rechnen Sie bitte Ihren Garantieanspruch online auf musctribe.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.

PT Outras Informações Importantes

- 1. Registre-se online.** Por favor, registre seu novo equipamento Music Tribe logo após a compra visitando o site musctribe.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 musctribe.com. Se seu país não estiver na lista, favor clicar se seu problema pode ser resolvido com o nosso "Suporte Online" que também pode ser achado abaixo de "Suporte" em musctribe.com. Alternativamente, favor enviar uma solicitação de garantia online em musctribe.com ANTES da devolução do produto.
- 3. Ligações.** Antes de ligar a unidade à tomada, assegure-se de que está a utilizar a voltagem correta para o modelo em questão. Os fusíveis com defeito terão de ser substituídos, sem qualquer exceção, por fusíveis do mesmo tipo e corrente nominal.

IT Informazioni importanti

- 1. Registrarevi online.** Vi invitiamo a registrare il nuovo apparecchio Music Tribe subito dopo averlo acquistato visitando musctribe.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" @ musctribe.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" @ musctribe.com. In alternativa, inviate una richiesta di garanzia online su musctribe.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 giusti 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 musctribe.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 musctribe.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 musctribe.com. U kunt ook een online garantieclaim indienen op musctribe.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 musctribe.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-autoriserade återförsäljare inte finns i din närhet kan du kontakta Music Tribe Authorized Fulfiller för ditt land listat under "Support" på musctribe.com. Om ditt land inte är listat, kontrollera om ditt problem kan hanteras av vår "Onlinesupport" som också finns under "Support" på musctribe.com. Alternativt kan du skicka in ett online-garantianspråk på musctribe.com INNAN du returerar produkten.
- 3. Strömanslutningar.** Innan du ansluter enheten till ett eluttag, se till att användar rätt nätspänning 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 musctribe.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 musctribe.com. Jeśli Twój kraj nie ma na stronie musctribe.com, sprawdź, czy Twój problem może zostać rozwiązany przez nasze „Wsparcie online”, które można również znaleźć w sekcji „Wsparcie” na stronie musctribe.com. Alternatywnie, przeslij zgłoszenie gwarancyjne online na musctribe.com PRZED zwrotem produktu.

- 3. Połączenia zasilania.** Przed podłączeniem urządzenia do gniazda 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 musctribe.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、musctribe.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。こちらから "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、musctribe.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。

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION COMPLIANCE INFORMATION

Behringer WING RACK

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 RACK

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 2014/53/EU Directive 2014/30/EU Directive 2017/65/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 (WEEE). 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 WEEE. 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