

Resumen del WING

recuerdo de la pantalla. Toque en el menú desplegable Input Group y elija BUS. Elija IL para asignar el bus 1 a la salida XLR 1 en el 51c. Repita estos pasos para cualquier otro bus que es enviado al escenario. Cuando edite la salida 7 y 8, elija MAIN en el menú Input Group y asigne después IL a la salida 7 y 8. Estas salidas serán conectadas a sus etapas de potencia o a los altavoces principales activos.

Nota – cuando use monitores de escenario mono (de los de tipo cuña), use el botón Mono de la sección de entrada para ajustar la amplitud (width) a 0.

5. Presets y biblioteca de instantáneas (Snapshots)

Una vez que se haya esforzado en ajustar el ruteo, procesado de canal y preferencias globales, le recomendamos que cree una instantánea (Snapshot) para conservar iniciado en ella el estado de toda la consola. Puede hacer esto en la sección Library (biblioteca). Existen muchas opciones para elegir la forma en la que son almacenados estos datos, así como la forma en que queda protegido el estado de la consola al cargar instantáneas: previamente grabadas.

El panel de la izquierda de la biblioteca de instantáneas muestra un listado de las instantáneas que ha almacenado en el directorio principal, así como de las carpetas que haya creado para organizar instantáneas que tengan algo en común. Si tiene que grabar muchas instantáneas, o si distintos técnicos de sonido van a usar la mesa, el sistema de carpetas le resultará muy eficaz.

Alcance de la carga

Distintos elementos de la consola, incluyendo el ruteo, procesado de canal y la configuración global, pueden ser seleccionados u omitidos tanto a la hora de almacenar como de recargar una instantánea grabada previamente. Los canales, buses y núcleos de efectos se expandirán para una selección/deselección más sencilla. El ajuste del alcance de la carga previo al almacenamiento de la instantánea puede servirle como recordatorio inicial de la finalidad para la que almacena esa instantánea. Cuando una instantánea almacenada es seleccionada en el listado de la biblioteca, aparece el estado del alcance de la carga en el momento en que grabó la instantánea. Esto también le permite ajustar aún más el alcance antes de realizar la carga real.

Cuando cargue la instantánea, solo los elementos resaltados en azul se verán afectados.

Global Safes

Toque el botón GLOBAL SAFES que está en la parte superior de la pantalla para acceder a estas opciones de protección globales. Con ello puede proteger diversos elementos para que no se vean afectados por una carga de instantánea.

En resumen:

Azul – el canal/ruteo/configuración será cargado cuando cargue una instantánea almacenada.

Gris – Determinados elementos no serán cargados cuando cargue una instantánea almacenada.

Rojo – El elemento resaltado nunca se verá afectado por las instantáneas porque hay una protección activa.

WING Aperçu

1. Introducción

Nous vous félicitons d'avoir fait l'acquisition de la console de mixage révolutionnaire WING et vous souhaitons la bienvenue dans ce guide de mise en œuvre rapide. Nous nous sommes basés sur la très populaire plateforme X32 pour concevoir un produit audio très simple à utiliser et offrant des capacités uniques. Poursuivez la lecture de ce guide pour avoir un large aperçu des fonctionnalités de WING et n'hésitez pas de visiter behringer.com pour consulter d'autres guides et des tutoriels en vidéo.

Avant de commencer

Les premières consoles WING produites sont dotées d'une ancienne version du firmware qui est aujourd'hui dépassée. Si vous lisez ces lignes, vous faites partie de quelques privilégiés pouvant bénéficier des avantages de cette console avant tout le monde.

Il est recommandé de vérifier si une mise à jour du firmware est disponible car il des correctifs et nouvelles fonctionnalités sont mises à disposition régulièrement. Notre équipe de développement souhaite réagir aux suggestions de nos clients mais également les surprendre avec de nouvelles fonctions. Visitez la page du produit sur behringer.com pour télécharger la dernière version du firmware afin de profiter de votre WING à son plein potentiel.

Merci de vous référer au chapitre 6 de ce guide pour plus de détails sur la procédure de mise à jour.

Source et pistes – une nouvelle approche du routage

WING pousse le concept de marquage des pistes avec des noms, zones et couleur plus loin en se focalisant sur la source. Le mixage consiste fondamentalement à combiner et équilibrer le signal de sources audio. Le plus important dans ce processus, ce n'est pas la piste à laquelle le traitement audio est appliqué, mais avant tout la source elle-même. Ainsi, les sources de WING se composent d'une entrée spécifique, des paramètres de préampli comme le gain, la fonction mute et l'alimentation fantôme, du mode (mono/stéréo/mid-side), d'un nom, d'une icône et d'une couleur, ainsi que d'autres marqueurs configurables par l'utilisateur.

Ces sources peuvent être utilisées par une ou plusieurs pistes pour appliquer un traitement et envoyer le signal vers un bus ou les sorties principales. Elles peuvent également être accordées directement à n'importe quelle sortie lorsqu'aucun traitement audio n'est souhaité, par exemple lors d'un enregistrement ou si vous souhaitez partager le signal avec une autre console pour créer des mixages indépendants.

En résumé :

Sources – Il s'agit techniquement de tout point d'entrée d'un signal audio dans la console. Une entrée peut être une connexion analogique à une embase XLR ou Jack à l'arrière de l'appareil, le signal d'un boîtier de scène, une connexion USB, une carte d'extension, etc. Ce sont les points d'ancrage de tout traitement audio et du routage de WING. Une source porte des caractéristiques d'identification telles qu'un nom, une couleur, une icône ou des marqueurs mais également les caractéristiques du gain, de la fonction Mute, de l'alimentation fantôme et du mode (mono/stéréo/mid-side) de cette entrée.

48 voies d'entrée mono/stéréo – Chaque voie d'entrée peut être connectée à une source principale ou alternative. Les voies de WING permettent d'appliquer un traitement extrêmement puissant et polyvalent au signal de la source. Elles peuvent hériter des propriétés de configuration de la source comme le nom, l'icône, la couleur et les marqueurs. Elles utilisent automatiquement le signal d'entrée en mono ou stéréo en fonction du mode de la source et vous n'avez plus besoin de grouper deux pistes pour un signal stéréo. Les signaux des voies peuvent être envoyés à des bus ou aux sorties principales pour être mixés ou à des sorties individuelles.

16 bus stéréo et 4 voies de mixage principal stéréo – Les 16 bus sont généralement utilisés pour appliquer des traitements ou pour le monitoring du mixage et sont ensuite habituellement envoyés à l'une des 4 voies de mixage principal. Les bus et voies de mixage peuvent être envoyés à la matrice de bus, aux canaux personnalisables ou aux sorties.

8 bus de matrice – Les bus de matrice peuvent être envoyés aux canaux personnalisables ou aux sorties; ils sont généralement utilisés pour créer des sous-mixages ou des mixages de zone.

Sorties – L'appareil dispose de nombreuses sorties analogiques et numériques auxquelles peuvent être envoyés des sources traitées, mixées ou non traitées, sans aucune restriction.

Voir le chapitre 4 : Assignment et configuration pour plus de détails et d'exemples.

2. Description matérielle

Boutons VIEW



Chaque des sections principales de la face supérieure de la console dispose d'un bouton VIEW. Si vous appuyez sur l'un de ces boutons, l'écran principal affiche une page correspondant à la section dont ce bouton fait partie. L'écran principal affiche souvent des paramètres, options ou informations qui ne sont pas directement accessibles via la face supérieure.

Lorsqu'un bouton VIEW est pressé, il s'allume en vert. Si vous appuyez à nouveau sur le même bouton, l'écran principal retourne à la page qui était précédemment affichée et le bouton s'éteint. Si vous quittez manuellement la page qui s'est affichée lorsque vous avez appuyé sur un bouton VIEW, le bouton s'éteint également.

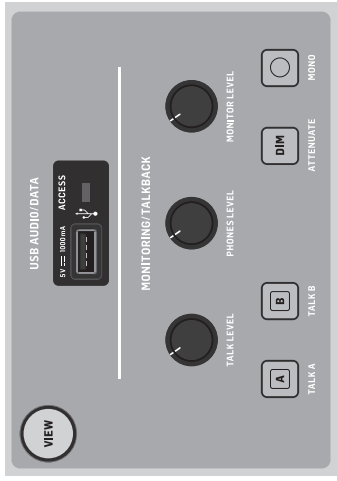
Dans certains cas, appuyer sur un bouton VIEW est un raccourci pour afficher une page également accessible via la page d'accueil, mais dans d'autres cas c'est le seul moyen d'y accéder.

Certains boutons VIEW permettent d'afficher une page de configuration supplémentaire lorsqu'ils sont maintenus enfoncés. Par exemple, maintenez enfoncé l'un des boutons VIEW de la banque de faders pour accéder à une page d'édition permettant de reconfigurer les voies et les bus.

Le bouton VIEW de la section Channel Strip à droite de l'écran principal fonctionne en concordance avec les 6 boutons des catégories de cette section (Input, Filter, Gate, etc.). Ces boutons sont des raccourcis pour des pages accessibles par la page d'accueil, par conséquent la plupart des fonctions les plus communes sont accessibles par une simple pression sur un bouton.

WING Aperçu

Monitoring/Talkback/USB

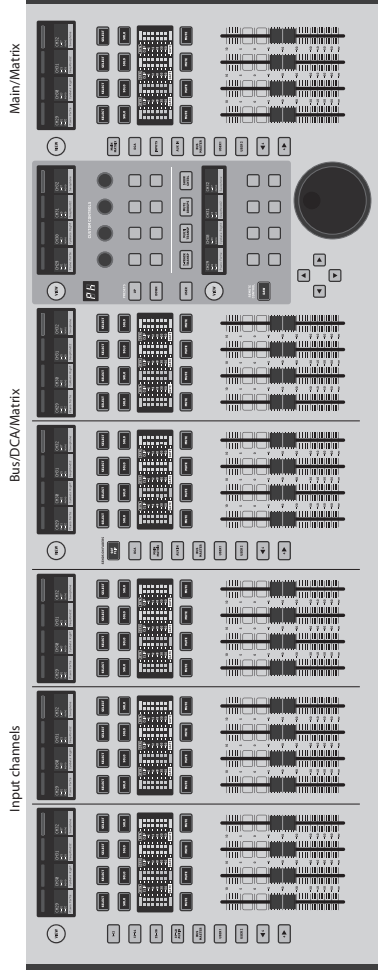


Cette section dispose également de potentiomètres de niveau pour les sorties casque (situées sur le dessus de la face supérieure) et les sorties de monitoring (routées par défaut aux sorties Aux 7/8 sur la face arrière). Le bouton DIM permet de réduire le volume du monitoring et le bouton MONO permet de mixer les différents signaux de monitoring en un seul signal mono.

Vous pouvez régler le niveau du micro d'ordres avec le potentiomètre TALK LEVEL ; les boutons TALK A et B permettent d'envoyer le signal du micro d'ordre à différentes destinations. La voie 40 ou l'entrée Aux 8 peuvent être utilisées comme entrée pour le canal du micro d'ordre.

Appuyez sur le bouton VIEW pour modifier les réglages du monitoring et l'atténuation produite par la fonction Dim, configurer le routage du micro d'ordre et régler d'autres paramètres.

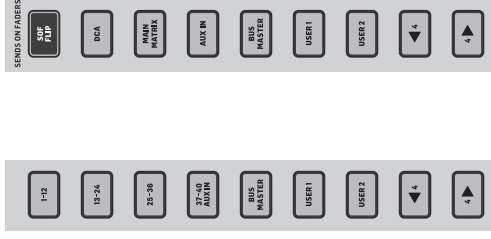
Sections des faders



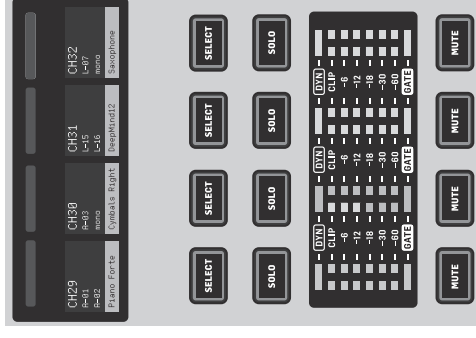
La console WING dispose de 3 sections de faders, chacune pourvue de boutons de sélection des banques. Les 12 faders situés à gauche sur la console sont généralement utilisés pour les entrées, les 8 faders de la partie centrale servent à contrôler les bus et les DCA (digitally controlled amplifiers, ou amplis contrôlés numériquement), et le groupe de 4 faders situés à droite permet de contrôler les sorties principales et de la matrice.

Cependant, rien ne vous empêche de modifier la configuration des banques des faders. Pour accéder à la configuration des banques de faders, maintenez enfoncé le bouton VIEW de l'une des sections de faders.

Boutons Layer/Bank



Afficheurs de voie, indicateurs, boutons Select



Chaque tranche de la console dispose d'un mini afficheur. Il indique diverses informations quant à la voie correspondante : numéro de voie/bus, nom et même une icône permettant d'identifier rapidement la voie contrôlée par le fader et les boutons associés. Une barre colorée située au-dessus de l'afficheur permet d'indiquer rapidement le groupe auquel appartiennent les voies. Les paramètres des afficheurs de voie et des barres colorées peuvent être édités depuis la page HOME/onglet HOME en appuyant sur le bouton CUSTOMIZE.

Appuyez sur le bouton SELECT pour transmettre les informations de la voie ou bus correspondante vers l'écran principal. Il n'est pas possible d'activer plusieurs boutons SELECT simultanément.

Le bouton SOLO permet d'isoler le signal d'une voie qui vient s'ajouter au signal des autres voies et bus dont la fonction SOLO est activée. La fonction MUTE permet de couper le signal de la voie assignée à la tranche correspondante.

Les indicateurs de niveau stéréo permettent de connaître rapidement le niveau d'entrée, de -60 dB à Clip (niveau d'écrêtage). La LED DYN s'allume lorsque le seuil de dynamique est dépassé ; le compresseur/expandeur est alors activé. De la même manière, la LED GATE s'allume lorsque le niveau du signal descend en-dessous du seuil du noise gate.

Les banques de faders permettent d'assigner instantanément différents groupes de voies aux faders de la section associée, noms et icônes y compris ; les faders motorisés prennent la position correspondant au réglage. Si une section ne comprend pas assez de faders pour une banque particulière (par exemple, Bus Master), les touches fléchées permettent de faire défiler les différentes voies par groupes de 4 afin d'accéder à toutes les voies. Chaque section de faders dispose également de 2 banques personnalisables pouvant contenir une grande variété de voies.

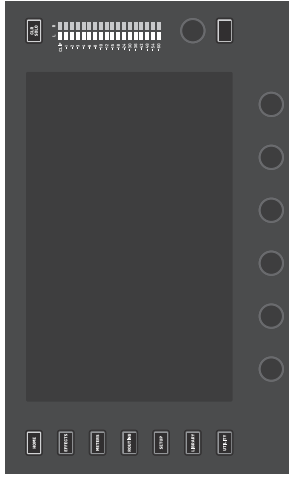
Pour le monitoring, la fonction Sends on Faders permet de régler rapidement le niveau du départ auxiliaire d'une voie vers un bus.

- Appuyez sur le bouton SOP FLIP pour activer la fonction Sends on Faders. La fonction MUTE des départs auxiliaires (sur les voies des entrées) est activée par défaut pour protéger les bus configurés comme de sous-groupe.
- Assurez-vous que le bouton BUS MASTERS dans la section des faders des bus puis appuyez sur l'un des boutons SELECT pour identifier le bus vers lequel le signal de la voie sera envoyé.
- Montez le fader de chaque voie d'entrée que vous souhaitez envoyer au bus sélectionné, si nécessaire en faisant défiler les différentes banques d'entrées.

Désactivez la fonction SOP FLIP lorsque vous souhaitez revenir au fonctionnement normal de la console.

WING Aperçu

Écran principal



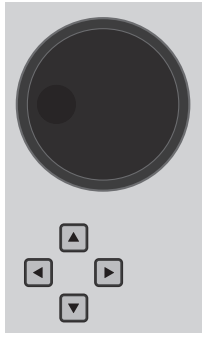
La plupart des réglages de la console WING peuvent être édités et affichés sur l'écran principal tactile de 10". Vous pouvez accéder directement à plusieurs pages avec les 7 boutons situés sur le côté gauche de l'écran et avec les boutons VIEW situés dans chacune des sections principales de la face supérieure de l'appareil.

Les 6 encodeurs sous l'écran permettent de modifier les paramètres indiqués dans la partie inférieure de l'écran. Ce sont des potentiomètres capacitifs qui mettent en surbrillance les éléments correspondants à l'écran au moindre contact.

Un 7^{ème} encodeur situé à droite de l'écran peut être utilisé pour effectuer des réglages sur un élément sélectionné (pour cela, il faut le toucher sur l'écran), ce qui offre plus de précision qu'un potentiomètre ou fader virtuel. Un bouton multifonction se trouvant sous le 7^{ème} encodeur fonctionne de manière similaire, en fonction des éléments affichés à l'écran. Par exemple, il peut servir de cap tempo lors de l'édition des effets de delay.

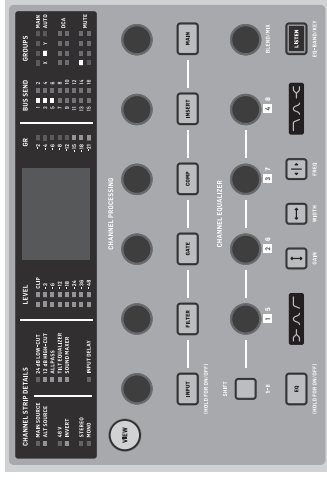
L'indicateur stéréo indique le niveau du bus principal ou du bus solo. Le bouton CLR SOLO désactive toutes les fonctions SOLO des voies et bus.

Un descriptif de chaque fenêtre est présenté dans le chapitre 3.



Les flèches de navigation et la molette permettent de gérer des fonctions relatives aux contrôles de type STAN, par exemple le signal audio USB et le WING-LIVE. La molette permet également de régler avec précision la valeur des paramètres assignables des réglages personnalisables lorsque les boutons correspondants sont appuyés.

Section Channel Strip



Cette section permet d'accéder rapidement aux paramètres principaux de la voie sélectionnée. Les détails des paramètres en cours d'édition apparaissent sur l'écran ; les différents niveaux, l'assignation des bus et des groupes ainsi que diverses informations quant à la configuration des entrées sont indiquées en permanence.

Vous pouvez afficher les paramètres de l'un des 7 blocs d'édition de la voie (y compris EQ) en appuyant sur le bouton correspondant ou en touchant l'encodeur capacitif situé au-dessus. Maintenez le bouton enfoncé pour activer ou désactiver le bloc. Appuyez sur le bouton VIEW pour afficher la page HOME de la voie sélectionnée sur l'écran principal.

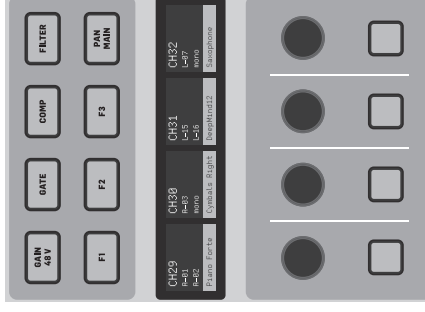
Si un bloc a déjà été sélectionné, appuyez à nouveau sur le bouton correspondant pour faire défiler les différents paramètres éditables ; l'encodeur associé au bouton permet de modifier les réglages. Des pointillés dans le coin inférieur droit de l'écran indiquent le nombre de paramètres que vous pouvez faire défiler en appuyant sur le bouton du bloc.

La section EQ permet de modifier jusqu'à 6 bandes d'égalisation pour une voie d'entrée et 8 bandes pour un bus. Activez le bloc EQ en maintenant enfoncé le bouton EQ puis touchez l'un des 4 encodeurs de la section EQ pour sélectionner une bande de fréquences à régler. Appuyez sur le bouton SHIFT pour accéder aux autres bandes de fréquences réglables.

Les boutons GAIN, WIDTH et FREQ permettent de sélectionner l'élément de la bande de fréquence à éditer avec l'encodeur.

Le bouton LISTEN en bas à droite permet d'écouter uniquement la bande d'EQ en cours d'édition. Le potentiomètre BLEND/MIX permet de mélanger les signaux traités et non traités du bloc EQ. Vous pouvez l'utiliser pour exagérer ou diminuer l'impact du réglage d'EQ en cours sur le signal.

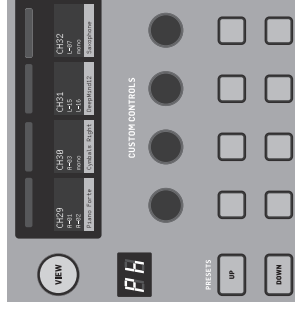
Section à 4 voies



La section d'édition située au-dessus de la banque de faders de droite met à votre disposition un ensemble d'éléments de contrôle. Il peut s'agir de paramètres comme le gain, la panoramique, les filtres ou des départs d'effets pour la banque de 4 voies sélectionnée.

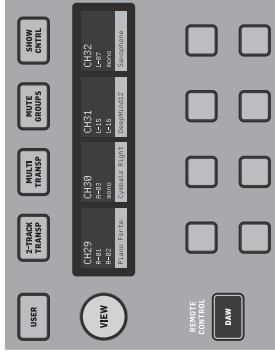
Appuyez sur l'un des 8 boutons pour activer les 4 potentiomètres et 4 boutons permettant de contrôler les propriétés de la voie sans pour autant la sélectionner pour édition. Ainsi, la section à 4 voies est indépendante de la surface de contrôle principale et peut permettre à un second technicien de travailler en parallèle de l'ingénieur du son façade.

Section Custom Controls



La section Custom Controls permet de configurer jusqu'à 4 potentiomètres et 8 boutons pour contrôler des éléments spécifiques à tout moment, indépendamment des réglages affichés sur l'écran principal. Un exemple typique d'utilisation serait le contrôle du niveau de la reverb sur la voie. Vous pouvez également configurer des presets en fonction de la salle, du matériel, du technicien, etc. Appuyez sur le bouton VIEW pour assigner des fonctions aux réglages, optimiser les mini écrans des voies ou réinitialiser les réglages.

Réglages Show/Mute/Transport/Automix

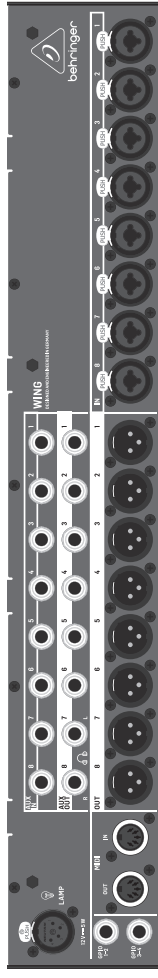


La partie inférieure de la section Custom Control permet d'accéder rapidement à diverses catégories de réglages. Appuyez sur le bouton VIEW pour les configurer. Cette section dispose de boutons assignables par l'utilisateur ou préconfigurés pour contrôler l'enregistrement par USB, l'enregistreur WING LIVE, les groupes de Mute ou les réglages Show.

WING Aperçu

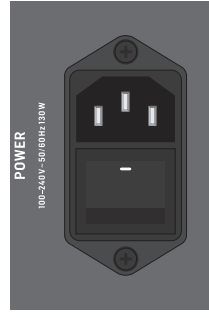
Face arrière

E/S analogiques



Les connexions analogiques situées sur la face arrière sont constituées de 8 entrées dotées de préamplis micro Midas PRO, de 8 sorties XLR et de 8 entrées/sorties Jack 6,35 mm symétriques. Une prise pour lampe permet de connecter un éclairage standard de 12 V. Les entrées et sorties MIDI à 5 broches permettent de contrôler la console avec un appareil externe. Vous trouverez également une paire de connecteurs GPIO au format Jack 6,35 mm symétrique.

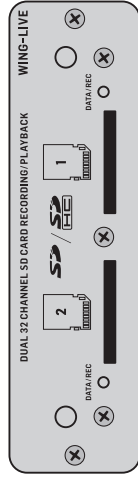
Power



StageConnect transmet jusqu'à 32 canaux audio numériques à l'aide d'un câble XLR symétrique standard (110 Ω DMX recommandé). L'interface prend en charge différentes configurations de bus de canaux d'entrée et de sortie et utilise un PCM numérique non compressé à 44,1/48 KHz et une résolution de 24 bits. StageConnect a été développé pour des connexions flexibles sur scène, prenant en charge une large gamme d'applications avec une latence inférieure à la milliseconde.

La connexion E/S stéréo AES/EBU peut s'effectuer avec des câbles XLR.

Port d'extension



Le WING est livré avec une carte WING-LIVE déjà installée qui permet de bénéficier de jusqu'à 64 canaux audio 48 KHz / 32 bits pouvant être enregistrés sur 2 cartes SD ou SDHC.

D'autres solutions (Dante, SoundGrid et MADI) seront disponibles plus tard à la vente.



Les deux ports Ethernet permettent de relier l'appareil à un réseau via un routeur pour le contrôler avec ou sans fil avec l'une de nos applications pour PC, smartphone ou tablette. Le port USB permet la transmission bidirectionnelle de 48 canaux, ainsi que la mise à jour du firmware ou l'échange de données. Vous pouvez télécharger le pilote ASIO sur behringer.com.

Les 3 ports AES50 peuvent chacun fournir jusqu'à 48 entrées et sorties pour boîtier de scène numérique, ce qui permet de bénéficier d'un nombre de voies important et de possibilité d'assignation depuis plusieurs endroits. La console est totalement compatible avec toutes les consoles de mixage et boîtiers de scène de la série X32.

Câblage nécessaire pour toutes connexions AES50 entre WING et un boîtier de scène :

- Câble blindé de catégorie 5e
- Connecteurs ethercon
- Longueur de câble maximale de 80 m

Les effets peuvent être appliqués de deux manières différentes : en Send (envoi) ou en Insert (insertion). Les effets temporels comme la reverb ou le delay sont généralement utilisés en mode Send alors que les effets de modulation ou de compression fonctionnent mieux en mode Insert car ils peuvent ainsi traiter le signal entier.

Le mode Send fonctionne ainsi : une ou plusieurs voies sont envoyées à un bus qui contient un effet, par exemple de la reverb. Utilisez un point d'insertion du bus pour y appliquer l'un de nombreux effets de reverb disponibles. Les voies non traitées ainsi que le bus portant le signal traité sont envoyées au bus de mixage principal. En faisant varier le niveau du bus d'effet, vous pouvez contrôler l'équilibre entre signal traité et non traité envoyés à la sortie.

La page HOME propose par défaut deux points d'insertion dont l'un peut être placé à plusieurs endroits dans le chemin du signal. Appuyez sur l'un des blocs INS de la colonne de gauche pour assigner un processeur d'effets. Un chorus ou un flanger fonctionnera sans doute mieux en Insert qu'en Send, mais son placement pré ou post EQ et traitement dynamique dépend de vos préférences.

METERS

La page METERS affiche des groupes d'indicateurs de niveau pour différents chemins de signal, ce qui permet de voir rapidement quels bus ou voies ont besoin d'un réglage de niveau.

ROUTING

La page ROUTING permet de configurer le routage des sources et des sorties. Les deux icônes dans la partie supérieure de l'écran principal indiquent si l'écran affiche les sources (entrées) ou les sorties.

Utilisez le menu déroulant pour sélectionner les sources : connecteurs analogiques, AES50, USB, WING LIVE, etc. C'est avec cette page que vous pouvez configurer les détails des groupes de Sources (nom, couleur, icône et mode mono/stéréo/mid-side).

Si vous sélectionnez les sorties, le routage est indiqué pour chaque destination analogique ou numérique. Pour assigner de nouvelles sources en sortie, désactivez d'abord la fonction de verrouillage.

SETUP

La page SETUP permet de gérer la configuration réseau pour contrôler la console à distance avec un PC, une tablette ou un smartphone avec une des applications dédiées.

Vous pouvez également de configurer différents paramètres globaux ainsi que les E/S pour les cartes d'extension et les ports GPIO. Cette page permet également de régler la date et l'heure.

La version actuelle du firmware est indiquée dans le coin inférieur droit. Vous pouvez le mettre à jour avec le port USB sur la face arrière ou en connectant une clé USB au port de la face supérieure. Consultez le chapitre 6 pour plus de détails.

LIBRARY

La page LIBRARY permet de sauvegarder l'état de la console dans un Snapshots pouvant être appelé plus tard. Les paramètres devant être rappelés peuvent être spécifiés avant le chargement. Le bouton Global Saves permet de protéger certains paramètres de la console ne devant pas être affectés par le rappel d'un Snapshot. Consultez le chapitre 5 pour plus de détails.

UTILITY

Aucune page n'est directement associée à ce bouton mais il fonctionne en conjonction avec d'autres pages. En fonction de la page affichée à l'écran, le bouton UTILITY peut servir à ajouter des presets ou des réglages.

3. Pages principales

La plupart des réglages avancés s'effectuent sur l'écran principal. Vous pouvez accéder aux différentes pages avec les 7 boutons situés à gauche de l'écran ou avec les boutons VIEW de chaque section de la face supérieure.

La disposition des éléments varie grandement d'une page à une autre, mais une barre d'état est présente en permanence en haut de l'écran ; elle permet de connaître rapidement le nom de la voie, l'heure et les alertes, et vous donne également un accès permanent aux contrôles des cartes SD, au menu de configuration, aux fonctions des bibliothèques et à d'autres outils.

HOME

La page HOME affiche par défaut un aperçu de la voie sélectionnée. Cette page permet de régler des paramètres basiques tels que la panoramique et le niveau, mais sert surtout de point de départ pour les réglages de traitements plus complexe comme l'égalisation ou la dynamique. Vous pouvez naviguer parmi les différents blocs de réglages avec la colonne de gauche indépendamment du bloc qui est affiché à l'écran. Notez que les paramètres de gate, de dynamique, d'EQ et d'insert peuvent être réglés en appuyant sur le bouton Edit de la colonne de gauche.

La page INPUT apparaît en deuxième position dans la colonne de gauche, même si l'ordre des blocs peut être modifié sur la page par défaut/d'aperçu. La Source primaire et alternative assignées à la voie sélectionnée peut être configurée ici. La page FILTER fait également partie de cette section ; elle permet de configurer les filtres passe-haut et passe-bas ainsi que les paramètres plus avancés tels que le Tilt EQ et le filtre passe-tout pour l'alignement de phase.

La page GATE est la 3ème dans la colonne de gauche. Par défaut, l'écran affiche un noise gate simple avec des réglages classiques comme le seuil et le ratio, mais de nombreux autres paramètres peuvent être sélectionnés depuis le menu Gate Model. Le nom du bloc change en fonction du modèle sélectionné.

Le bloc EQ affiche par défaut un égaliseur paramétrique à 6 bandes pour les voies d'entrée et à 8 bandes pour les bus. Vous pouvez sélectionner une grande variété de types d'égaliseurs depuis le menu EQ Model.

Le bloc DYNAMICS propose une large sélection de modélisations de compresseurs, expandeurs et limiteurs classiques et légendaires.

Deux blocs INSERT sont disponibles par défaut. L'un pouvant être placé avant ou après les blocs Gate, EQ et/ou Dynamics et l'autre en position fixe après les faders et les traitements des entrées.

La page MAIN permet de régler le niveau du départ auxiliaire des 4 bus Master ainsi que la largeur du bus, le panoramique et le niveau.

La dernière page accessible depuis la colonne de gauche permet de régler le niveau du départ auxiliaire des 16 bus.

L'apparence de la page Home n'est pas modifiée lorsqu'un bus est sélectionné, mais le bloc GATE n'est pas accessible et seul le réglage trim peut être modifié. Vous pouvez configurer les bus pour fonctionner pré ou post-faders si vous souhaitez les utiliser pour monitoring ou appliquer des effets ou en tant que sous-groupes si les voies sont routées au bus avant le mixage principal.

EFFECTS

La page EFFECTS permet de gérer tous les paramètres des 16 processeurs d'effets. Vous pouvez ici sélectionner des effets parmi une large collection, configurer le routage et ajuster les réglages et les niveaux.

WING Aperçu

Autres pages appelées par les boutons VIEW :

INPUT/BUS/MAIN – Appuyez sur le bouton VIEW de l'une des 3 sections de faders pour afficher une page permettant un monitoring de toutes les voies d'entrée, de sortie et de bus simultanément.

MONITOR – La section Monitor de la console dispose déjà de réglages physiques, mais de nombreuses options de configuration sont possibles via le bouton VIEW ; vous pourrez déterminer le chemin des signaux du micro d'ordres, écouter les sources A et B, le bus d'EQ, les niveaux de variation et plus encore.

CHANNEL STRIP – Le bouton VIEW de la section Channel Strip permet d'afficher une page relative au bloc en cours d'édition. Les pages accessibles par ce bouton VIEW sont également accessibles via le bouton HOME de l'écran principal, mais le bouton VIEW permet un accès plus rapide.

CUSTOM CONTROLS – Les parties inférieure et supérieure de la section Custom Control disposent chacune de leur propre bouton VIEW permettant d'éditer les fonctions contrôlées par les commandes physiques.

4. Assignment et configuration

Pour vous aider à comprendre les bases de l'assignation et du chemin du signal, voici un exemple de scénario assez fréquent dans une configuration de concert. Dans cet exemple, les sources audio sont connectées à un boîtier de scène S16 qui transmet les signaux par des câbles ethernet blindés au port AES50-A du WING. Les connexions physiques au boîtier de scène ne sont pas très bien organisées mais pour pouvez les réorganiser dans la console de manière plus standard.

Entrée du S16	Connexion physique	Source	Assignment aux voies
1	DI de la basse	AES-A 1	7
2	Guitare solo	AES-A 2	8
3	Clavier L	AES-A 3/L (groupe)	10 (stéréo)
4	Clavier R	AES-A 4/R	10 (automatique)
5	Piste d'accompagnement L	AES-A 5/L (groupe)	11 (stéréo)
6	Piste d'accompagnement R	AES-A 6/R	11 (automatique)
7	Chant R	AES-A 7	12
8	Grosse caisse	AES-A 8	1
9	Tom 1	AES-A 9	2
10	Tom 2	AES-A 10	3
11	Tom 3	AES-A 11	4
12	Caisse claire	AES-A 12	5
13	Overhead 1	AES-A 13/L (groupe)	6 (stéréo)
14	Overhead 2	AES-A 14/R	6 (automatique)
15	Chant L	AES-A 15	13
16	DI acoustique	AES-A 16	9

C'est la source qui donne son sens et son identité à une entrée ; cela rend l'assignation aux voies très claire et évidente.

Appuyez sur le bouton ROUTING puis touchez le menu déroulant dans la partie supérieure de l'écran. Sélectionnez AES50 A dans la liste des groupes d'entrée. Appuyez sur la case A 1 pour définir les paramètres de la Source, y compris le nom, l'icône, la couleur, l'alimentation fantôme et même le réglage préliminaire du gain. Vous pouvez également grouper deux sources pour former un signal stéréo ou mid-side. Remarquez que les Sources portant un chiffre impair sont toujours assignées au côté gauche et la Source portant le chiffre pair suivant est assignée au côté droit. Assurez-vous de bien organiser vos connexions physiques en fonction.

Appuyez sur le bouton HOME de l'écran principal puis sur le bouton SELECT de la voie 1 de la première banque de faders. Si aucune Source n'est sélectionnée, vous ne pouvez pas régler le gain. Appuyez sur 'INPUT' sur la page HOME, ou naviguez vers le deuxième onglet de la colonne de gauche. Appuyez sur la case Source Select de la section MAIN et sélectionnez AES50 A dans le menu déroulant. Sélectionnez A 8 dans le tableau pour assigner la grosse caisse à la voie 1.

Restez sur cette page et appuyez sur le bouton SELECT de la voie 2 de la première banque de faders. Sélectionnez AES50 A-9 pour assigner le tom 1 à la voie 2. Continuez de la même manière pour les autres voies afin d'assigner les connexions désordonnées au boîtier de scène d'une manière logique et organisée. Lors de l'assignation des micros d'overhead à la voie 6, appuyez sur AES 13/L pour router automatiquement les signaux des 2 micros à la voie 6 en stéréo.

Sur la page ROUTING, appuyez sur l'icône de sortie en haut de l'écran. Touchez le menu déroulant du groupe des sorties et sélectionnez AES50 A. Appuyez sur la première case du tableau. Touchez le menu déroulant du groupe des entrées et sélectionnez BUS. Sélectionnez 1L pour assigner le bus 1 à la sortie ALR 1 du S16. Répétez ce procédé pour tous les autres bus devant être renvoyés vers la scène. Lors de l'édition des sorties 7 et 8, sélectionnez MAIN dans le menu du groupe des entrées, puis assignez 1L à la sortie 7 et 1R à la sortie 8. Ces sorties seront connectées aux amplis de puissance ou enceintes actives principales.

Remarque – si vous utilisez des retours de scène mono, appuyez sur le bouton Mono de la section des entrées pour régler la largeur à 0.

5. Presets et bibliothèque de snapshots

Après avoir réglé le routage, les traitements des voies et les préférences générales, il vivement recommandé de créer un Snapshot afin de préserver l'état de la console. Vous devez pour cela utiliser la section Library. De nombreuses options sont à votre disposition pour paramétrer la sauvegarde des Snapshots ainsi que la protection de l'état de la console lorsque vous chargez un Snapshot avant être sauvegardé précédemment.

La partie gauche de la bibliothèque contient une liste des Snapshots ayant été sauvegardés dans le répertoire principal ainsi que tous les dossiers que vous avez créés pour organiser vos Snapshots. Si vous comptez enregistrer de nombreux Snapshots ou si plusieurs techniciens utilisent la console, vous gagnerez en efficacité en faisant bon usage des dossiers.

Portée du rappel

Divers éléments, dont le routage, les traitements appliqués aux voies et la configuration globale peuvent être affectés ou non lors de la sauvegarde et du rappel d'un Snapshot. Les voies, les bus et les processeurs d'effets se déploient pour faciliter la sélection/désélection des réglages. Le réglage de la portée du rappel avant la sauvegarde peut permettre de vous remémorer la fonction du Snapshot sélectionné. Lorsque vous sélectionnez un Snapshot dans la liste, l'état de la portée lorsque le Snapshot a été sauvegardé s'affiche. Cela permet de régler la portée plus précisément avant le changement.

Lorsque le Snapshot est chargé, seuls les éléments surlignés en bleu sont affectés.

Sécurité (global safes)

Touchez le bouton GLOBAL SAFES situé dans la partie supérieure de l'écran pour accéder à des options supplémentaires. Vous pouvez sélectionner certains éléments qui ne seront jamais affectés par le chargement d'un Snapshot.

En résumé :

Bleu – les réglages de voies/routage/configuration sont rappelés lorsqu'un Snapshot est chargé.

Gris – Certains éléments ne sont pas rappelés lorsqu'un Snapshot est chargé.

Rouge – Les éléments surlignés ne sont jamais affectés car une sécurité est active.

Transfert vos bibliothèques vers un PC

Les bibliothèques de Snapshots et les Presets sont stockés dans le système de données interne de votre WING. Ce système de fichiers peut être transféré sur un PC, copie ou échange.

- Ouvrez la page SETUP/Global Settings Edit et activez la fonction DATA ACCESS.
- Connectez un câble USB au port situé à l'arrière de l'appareil et à votre ordinateur.
- Un lecteur virtuel apparaît sur votre ordinateur, comme lorsque vous y connectez une clé USB ou un disque dur externe. Double cliquez sur l'icône de ce lecteur.
- Tous les Snapshots et Presets apparaissent et peuvent être copiés sur le PC.

6. Mise à jour du Firmware

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

- Ouvrez la page Setup/Global Edit et activez la fonction OS ACCESS.
- Connectez un câble USB au port situé à l'arrière de l'appareil et à votre ordinateur.

- Un lecteur virtuel apparaît sur votre ordinateur, comme lorsque vous y connectez une clé USB ou un disque dur externe. Double cliquez sur l'icône de ce lecteur.

- Glissez et déposez le fichier du nouveau firmware sur ce lecteur.

Notez bien que même si la console WING démarre toujours en utilisant le fichier du firmware le plus récent trouvé sur le lecteur, il est recommandé d'effacer les fichiers des firmwares plus anciens ou de les déplacer dans un sous dossier.

Si la console ne se lance pas normalement, vous pouvez tout de même mettre le firmware à jour en suivant cette procédure :

- La console hors tension, connectez un câble USB au port situé à l'arrière de l'appareil et à votre ordinateur.
- Maintenez enfoncée le bouton Select situé à côté de l'écran principal puis mettez la console sous tension.
- Des lecteurs virtuels OS et DATA apparaissent, comme lorsque vous y connectez une clé USB ou un disque dur externe. Double cliquez sur l'icône du lecteur OS.
- Glissez et déposez le fichier du nouveau firmware sur le lecteur OS.
- La console WING démarre toujours en utilisant le fichier du firmware le plus récent trouvé sur le lecteur.
- Une fois le fichier transféré, éjectez le lecteur virtuel. La console redémarre automatiquement avec le nouveau firmware installé. Si ce n'est pas le cas, redémarrez la console manuellement.

Rappeler les réglages par défaut

Vous pouvez réinitialiser la console à son état initial si vous devez vous assurer qu'aucun réglage effectué précédemment ne vient interférer avec son fonctionnement. Cela s'effectue de deux manières :

- > sur la page Setup/Global Edit en sélectionnant INIT CONSOLE.
- > en maintenant enfoncée le bouton CLEAR/SOLO à côté de l'écran principal lors de la mise sous tension de la console.