



Behringer WING (Fullsize)

Praxis-Handbuch (Basic)

Einführung · Workflows · Fallbacks · A-Z · Glossar

Version 1.2 · Firmware 3.1



Erstellt vom Team von StageAID.de

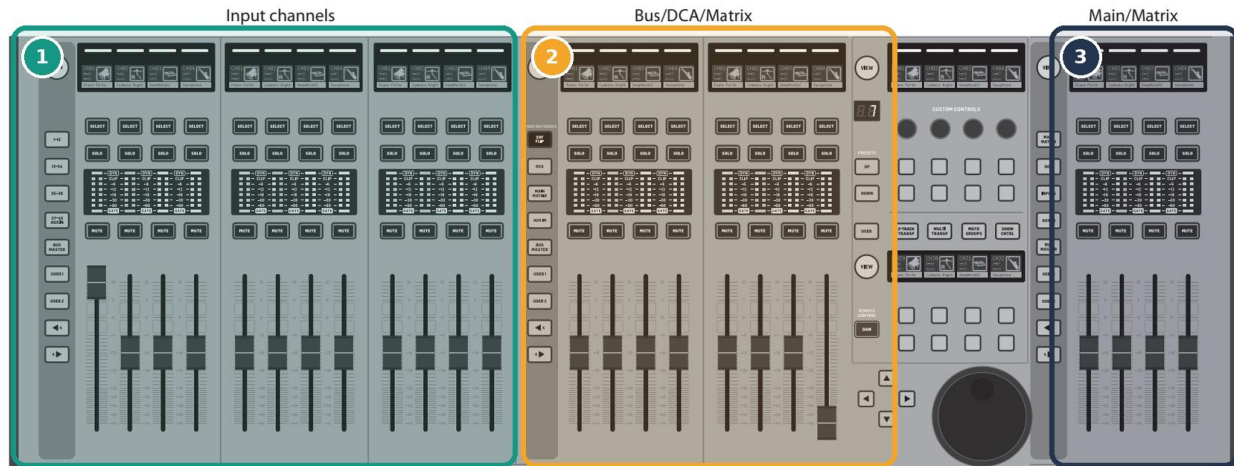
www.StageAID.de

Schnellzugriff – zuerst orientieren, dann handeln

Diese beiden Seiten sind für den Moment gedacht, in dem du direkt am WING stehst. Lies zuerst die Beschriftung über dem Fader, prüfe SELECT und Layer und ändere danach immer nur eine Ebene.

Zuerst orientieren: die drei Faderbereiche

Jeder Bereich kann einen anderen Layer zeigen. Darum vor dem Regeln immer oben lesen.



1 Links: Eingänge
Meist Kanäle 1-12, 13-24 usw.

2 Mitte: Busse und DCA
Monitorwege, Gruppen und Summen.

3 Rechts: Main/Matrix
Hauptsumme und wichtige Ausgänge.

Orientierung: die drei unabhängigen Faderbereiche des WING Fullsize. Offizielle Behringer-Line-Art, redaktionell markiert.

! Vor dem nächsten Schritt prüfen: richtiger Kanal ausgewählt · richtiger Layer aktiv · SOF FLIP aus · kein unerwünschtes SOLO · richtiger Bildschirm geöffnet

Farben und Symbole

Kennzeichnung	Bedeutung
i Blau	Orientierung, Hintergrund oder Navigation
! Gelb	wichtiger Merksatz oder Kontrollpunkt
✓ Grün	Praxis-Tipp oder funktionierendes Beispiel
⚠ Rot	Sicherheitsrisiko oder Handlung, die du vermeiden solltest

Wenn etwas nicht funktioniert – nach Symptom suchen

Unter Zeitdruck denkst du in Problemen, nicht in Fachbegriffen. Wähle deshalb zuerst das Symptom.

Symptom	Direkter Weg
Kein Ton	E3 – Signalweg von der Source bis zum Lautsprecher prüfen
Pegel da, Lautsprecher stumm	E3 – Main/Bus, Output-Routing und Außenwelt prüfen
Monitor bleibt stumm	E5 – Send, Bus-Master und Local Out getrennt prüfen
Rückkopplung	Live-Schnellreferenz – Pegel sofort reduzieren, dann Ursache eingrenzen
Hall fehlt	E7 – POST-Send, Insert, Bus-Master und Main-Zuweisung prüfen
Fader regelt das Falsche	Oberfläche – Layer, Scribble Strip, SELECT und SOF FLIP prüfen
Touchscreen reagiert nicht	E9 – Touch zurücksetzen oder Bedienoberfläche neu starten
Falscher Snapshot geladen	E8 – Ist-Zustand sichern, Scope und Global Safes prüfen
+48 V sicher schalten	E6 – muten, anschließen, Source wählen, schalten, warten

⚠ Live-Regel: Nicht mehrere Regler gleichzeitig verändern und das Pult nicht aus Unsicherheit initialisieren. Erst den funktionierenden Zustand sichern, dann den Signalweg von vorne nach hinten prüfen.

Inhaltsverzeichnis

Teil 1 – Schritt-für-Schritt am WING	5
E1 – Schnellstart: in zehn Minuten zum ersten Ton	5
E2 – Rückseite: Anschlüsse sicher erkennen	10
E3 – Pegel da, aber kein Ton: systematisch suchen	11
E4 – TAP, POST und GROUP richtig unterscheiden	12
E5 – Monitorweg vollständig einrichten	13
E6 – Phantomspannung (+48 V) sicher schalten	14
E7 – Hall über einen Bus einrichten	15
E8 – Snapshot, Show und Fallback-Sicherung	16
E9 – Touchscreen, Neustart und Notfallstart	17
Teil 2 – Grundlagen und sichere Workflows	18
Über dieses Handbuch	18
1. Das WING-Prinzip: Source, Kanal, Bus und Output	19
2. Bedienoberfläche des WING Fullsize	20
3. Signalfluss und Routing	24
4. Praxis-Workflow: von der Vorbereitung bis zum Abbau	25
5. Grundregeln für sicheres Arbeiten	26
6. Fallback: sicher weiterarbeiten, wenn etwas schief läuft	27
Teil 3 – Zweiseitige Live-Schnellreferenz	28
Teil 4 – Aufgabenverzeichnis (A–Z)	30
Teil 5 – Glossar	33
Redaktion, Quellen und Hinweise	36

i Navigation: Das Verzeichnis ist ein echtes Word-Feld und zusätzlich intern verlinkt. Nach Änderungen in Word: Strg+A, F9 und „gesamtes Verzeichnis aktualisieren“ wählen.

Teil 1 – Schritt-für-Schritt am WING

Dieser Teil schließt die typischen Lücken zwischen „ich sehe Pegel“ und „die Anlage funktioniert zuverlässig“. Die Abläufe sind bewusst vollständig und beginnen immer in einem sicheren, gemuteten Zustand.

E1 – Schnellstart: in zehn Minuten zum ersten Ton

Orientierung	Das gilt für diesen Ablauf
Ziel	Ein dynamisches Mikrofon ist sauber auf Main 1 und zwei Aktivlautsprecher geroutet.
Ausgangslage	WING, Mikrofon und Lautsprecher sind ausgeschaltet; Lautsprecherpegel stehen unten.
Am Pult	Local In 1, Kanal 1, SELECT, HOME, Main-1-Fader und Local Out 1/2.
Am Bildschirm	ROUTING → CHANNELS, ROUTING → SOURCES, Channel HOME und ROUTING → OUTPUTS.
Kontrolle	Source-, Kanal- und Main-Meter reagieren; Ton kommt kontrolliert links und rechts.
Falls nicht	Mit E3 von der Source bis zum Lautsprecher prüfen und nur eine Ebene nach der anderen ändern.

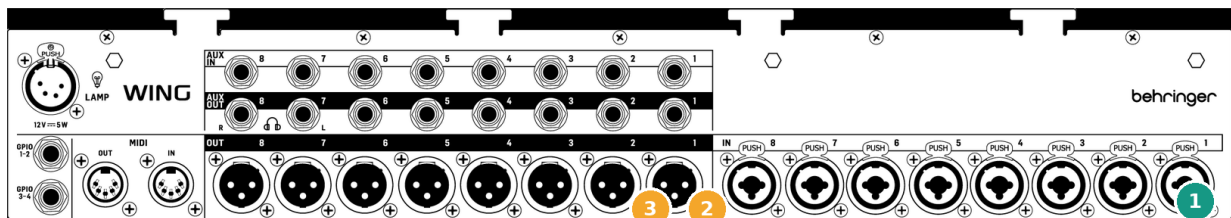
Wir bauen bewusst nur einen einzigen, überschaubaren Signalweg auf: ein dynamisches Mikrofon an Local In 1 und zwei Aktivlautsprecher an Local Out 1 und 2. Erst wenn dieser Weg zuverlässig funktioniert, kommen weitere Kanäle, Monitore und Effekte dazu.

i Ausgangslage: Das Pult darf eine fremde Szene enthalten. Deshalb kontrollieren und setzen wir Source-, Kanal- und Output-Zuweisung ausdrücklich neu.

E1.1 Verkabeln und sicher einschalten

Erster Ton: nur drei Buchsen sind wichtig

Beispiel: Mikrofon an Local In 1, Aktivlautsprecher an Local Out 1 und 2.



1 Mikrofon
Local In 1

2 Linker Lautsprecher
Local Out 1

3 Rechter Lautsprecher
Local Out 2

Abbildung 1: Die drei Buchsen für den ersten Ton. Grundlage: offizielle Behringer-Line-Art, redaktionell markiert.

1. Alle Geräte ausschalten. Die Eingangsregler der Aktivlautsprecher ganz herunterdrehen.
2. Ein dynamisches Mikrofon an Local In 1 anschließen. Für diesen Test bleibt +48 V ausgeschaltet.
3. Linken Aktivlautsprecher an Local Out 1, rechten Aktivlautsprecher an Local Out 2 anschließen.
4. WING einschalten und vollständig starten lassen. Erst danach die Aktivlautsprecher einschalten; ihre Pegelsteller bleiben noch unten.

! Vor dem nächsten Schritt prüfen: richtiger Kanal ausgewählt · richtiger Layer aktiv · SOF FLIP aus · kein unerwünschtes SOLO · richtiger Bildschirm geöffnet · Kanal 1, Main 1 und Lautsprecher bleiben noch geschlossen oder gemutet

⚠ Sicherheitsregel: Lautsprecher zuletzt einschalten und zuerst ausschalten. Vor Routing-, Patch- oder Phantomänderungen Kanal, Main und Monitorwege muten.

E1.2 Local In 1 dem Kanal 1 zuweisen

Jetzt verbinden wir die reale Buchse mit einem Verarbeitungskanal. Das ist der Punkt, an dem sich das WING deutlich vom einfachen „Buchse 1 ist Kanal 1“-Denken unterscheidet.

ROUTING → CHANNELS: eine Source einem Kanal zuweisen

Links steht der Zielkanal. Rechts wählst du die reale Quelle.



1 Kanal wählen
zum Beispiel Kanal 1

2 Source-Gruppe
zum Beispiel LOCAL IN

3 Source wählen
zum Beispiel LCL 1

Abbildung 2: Source-Zuweisung unter ROUTING → CHANNELS. Screenshot aus der offiziellen Behringer-Dokumentation, redaktionell markiert.

1. ROUTING drücken. Oben CHANNELS wählen.
2. Links Kanal 1 antippen. Der Zielkanal muss deutlich markiert sein.
3. Rechts als Source-Gruppe LOCAL IN wählen.
4. In der rechten Source-Liste LCL 1 antippen. Damit bekommt Kanal 1 die MAIN Source Local In 1.
5. Kanal 1 in der linken Fadersektion mit SELECT anwählen. Im Scribble Strip muss Kanal 1 beziehungsweise der gewählte Name stehen.

! Vor dem nächsten Schritt prüfen: richtiger Kanal ausgewählt · richtiger Layer aktiv · SOF FLIP aus · kein unerwünschtes SOLO · richtiger Bildschirm geöffnet · Kanal 1 zeigt als MAIN Source wirklich LCL 1

! Wenn im Kanal kein Pegel erscheint: Unter ROUTING → CHANNELS zuerst prüfen, ob Kanal 1 wirklich LCL 1 als MAIN Source erhalten hat und nicht versehentlich ALT aktiv ist.

E1.3 Source prüfen und Gain einstellen

ROUTING → SOURCES: Gain und +48 V gehören zur Source

Bei einem dynamischen Mikrofon bleibt +48 V aus. Gain erst bei realistischem Sprechen einstellen.



1 Source wählen
LOCAL IN 1

2 Mono/Stereo
für ein Mikrofon MONO

3 Gain / +48 V
hier +48 V, darunter Gain

Abbildung 3: Local In 1 unter ROUTING → SOURCES. Screenshot aus der offiziellen Behringer-Dokumentation, redaktionell markiert.

1. ROUTING → SOURCES öffnen und links LOCAL IN wählen.
2. Source 1 antippen. Für ein einzelnes Mikrofon MONO wählen.
3. +48 V bleibt bei diesem dynamischen Testmikrofon aus. Bei einem Kondensatormikrofon erst E6 lesen.
4. Mit normaler Bühnenlautstärke in das Mikrofon sprechen. Den Source Gain langsam erhöhen.
5. Der Pegel soll klar sichtbar sein, aber bei lauten Stellen nicht CLIP erreichen. Reserve ist wichtiger als ein möglichst hoher Ausschlag.

! Vor dem nächsten Schritt prüfen: richtiger Kanal ausgewählt · richtiger Layer aktiv · SOF FLIP aus · kein unerwünschtes SOLO · richtiger Bildschirm geöffnet · Source 1 ist MONO, +48 V ist für das Testmikrofon aus und das Meter clippt nicht

⚠ Nicht verwechseln: Source Gain ist der analoge Vorverstärker. Trim im Kanal ist nur eine digitale Korrektur und repariert keinen übersteuerten Eingang.

E1.4 Kanal zu Main 1 öffnen

Channel HOME: hier kontrollierst du den ausgewählten Kanal

Nicht alles gleichzeitig bearbeiten. Für den ersten Ton genügen Input, Main, Meter und Fader.



Abbildung 4: Channel HOME des ausgewählten Kanals. Screenshot aus der offiziellen Behringer-Dokumentation, redaktionell markiert.

1. Kanal 1 mit SELECT anwählen und HOME drücken.
2. Im Input-Bereich kontrollieren, ob die gewünschte MAIN Source aktiv ist und das Kanalmeter reagiert.
3. Im MAIN-Bereich den Send zu Main 1 einschalten. Pan für diesen einfachen Test zunächst mittig lassen.
4. Kanal 1 noch gemutet lassen und den Kanalfader zunächst ganz schließen.
5. Rechts den Layer MAIN/MATRIX wählen und Main 1 eindeutig identifizieren. Main 1 ebenfalls gemutet lassen.

! Vor dem nächsten Schritt prüfen: richtiger Kanal ausgewählt · richtiger Layer aktiv · SOF FLIP aus · kein unerwünschtes SOLO · richtiger Bildschirm geöffnet · Kanal 1 sendet zu Main 1; Kanal und Main bleiben bis zum kontrollierten Öffnen gemutet

! Orientierung: Leuchtet SELECT an einem anderen Kanal, bearbeitet HOME auch einen anderen Kanal. Vor jedem Schritt oben am Kanalzug kontrollieren.

E1.5 Main 1 auf Local Out 1 und 2 routen

ROUTING → OUTPUTS: die Summe auf echte Buchsen legen

Der Hersteller-Screenshot zeigt MONITOR. Für unseren Ablauf im Dropdown MAIN wählen.

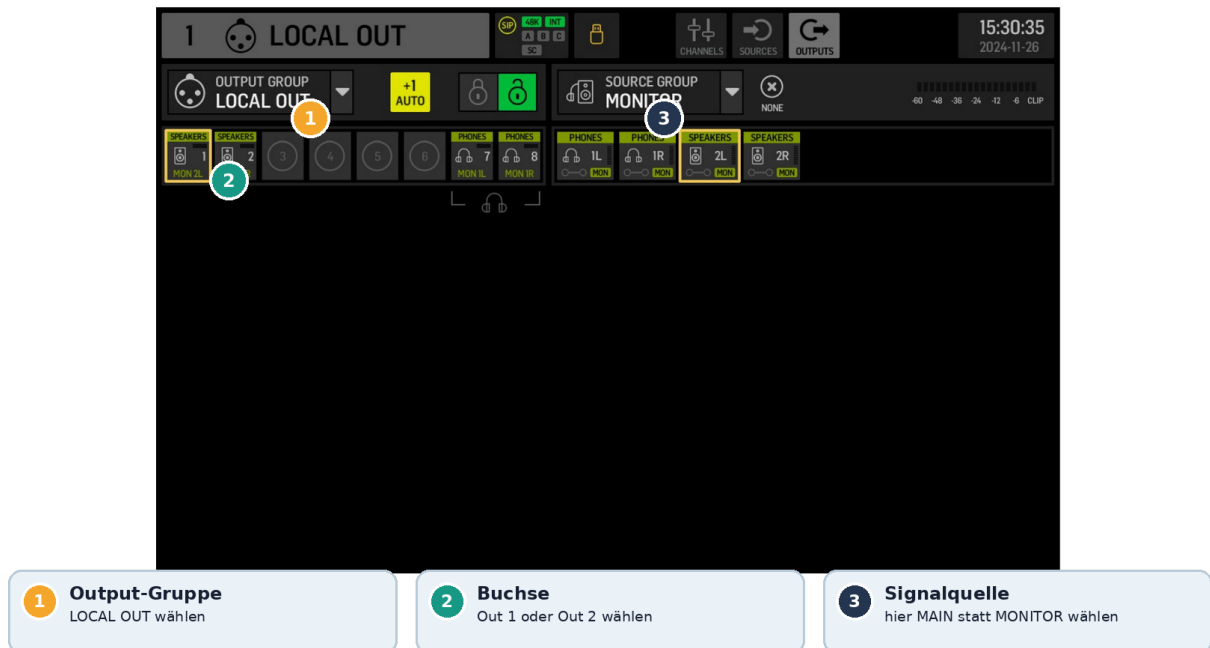


Abbildung 5: Ausgangsrouting unter ROUTING → OUTPUTS. Screenshot aus der offiziellen Behringer-Dokumentation, redaktionell markiert.

i Zum Screenshot: Die offizielle Abbildung zeigt als Beispiel die Source-Gruppe MONITOR. Für unseren ersten Ton nicht übernehmen: Im Dropdown ausdrücklich MAIN wählen.

1. ROUTING → OUTPUTS öffnen und als Output-Gruppe LOCAL OUT wählen.
2. Local Out 1 auswählen. Als Source-Gruppe MAIN und als Signal Main 1 Left wählen.
3. Local Out 2 auswählen. Als Source-Gruppe MAIN und als Signal Main 1 Right wählen.
4. Die beiden Zuweisungen nochmals lesen: Out 1 = Main 1 L, Out 2 = Main 1 R.

! Vor dem nächsten Schritt prüfen: richtiger Kanal ausgewählt · richtiger Layer aktiv · SOF FLIP aus · kein unerwünschtes SOLO · richtiger Bildschirm geöffnet · Local Out 1 = Main 1 Left und Local Out 2 = Main 1 Right

! Merksatz: Die Beschriftung „Local Out 1“ sagt nur, welche Buchse gemeint ist. Welches Signal dort herauskommt, wird erst in OUTPUTS festgelegt.

E1.6 Den Ton kontrolliert öffnen

1. Kanal 1 entmuten und seinen Fader langsam bis ungefähr 0 dB öffnen.
2. Main 1 entmuten und den Main-Fader zunächst noch geschlossen lassen.
3. In das Mikrofon sprechen und Main 1 langsam öffnen. Die Main-Anzeige muss reagieren.
4. Erst jetzt die Eingangsregler der Aktivlautsprecher vorsichtig aufdrehen.
5. Funktionierenden Zustand sofort als eindeutig benannten Sicherheits-Snapshot speichern.

! Vor dem nächsten Schritt prüfen: richtiger Kanal ausgewählt · richtiger Layer aktiv · SOF FLIP aus · kein unerwünschtes SOLO · richtiger Bildschirm geöffnet · Source-, Kanal- und Main-Meter reagieren und beide Lautsprecher geben das Signal sauber wieder

⚠ Kein Ton: Nicht Gain, Fader, Sends und Routing gleichzeitig verändern. Mit E3 Schritt für Schritt entlang des Signalwegs prüfen.

Siehe auch: [Source/Kanal/Output](#) · [Ausgangsrouting](#) · [Fehlersuche](#)

E2 – Rückseite: Anschlüsse sicher erkennen

Orientierung	Das gilt für diesen Ablauf
Ziel	Die wichtigsten lokalen, digitalen und Recording-Anschlüsse sicher unterscheiden.
Ausgangslage	Pult und angeschlossene Audiogeräte sind gemutet oder ausgeschaltet.
Am Pult	Rückseite des WING Fullsize; Buchsengruppen und aufgedruckte Nummern lesen.
Am Bildschirm	ROUTING → SOURCES für Eingänge und ROUTING → OUTPUTS für Ausgänge.
Kontrolle	Buchsengruppe, Nummer und Signalzuweisung stimmen mit dem Patchplan überein.
Falls nicht	Nicht umstecken oder raten: Buchse am Pult und Routing im Display gemeinsam prüfen.

WING Fullsize: die wichtigsten Anschlüsse auf der Rückseite

Achtung: Nur 8 lokale Mikrofon-Preamps – für größere Setups ist eine Stagebox üblich.

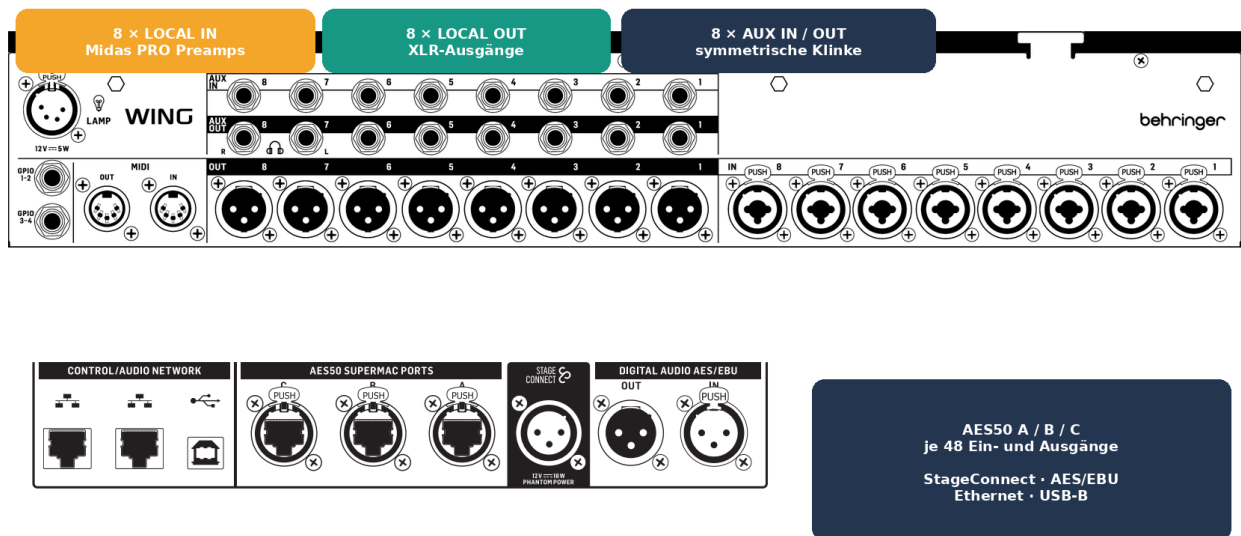


Abbildung 6: Wichtige Anschlussgruppen am WING Fullsize. Grundlage: offizielle Behringer-Line-Art, redaktionell zusammengefasst.

- Local In 1–8: acht lokale Midas PRO Mikrofonvorverstärker. Größere Eingangszahlen kommen meist über AES50-Stageboxen.
- Local Out 1–8: acht lokale XLR-Ausgänge. Das anliegende Signal wird unter ROUTING → OUTPUTS festgelegt.
- Aux In / Aux Out 1–8: symmetrische Klinkenein- und -ausgänge für Line-Signale.
- AES50 A/B/C: je bis zu 48 Audio-Ein- und -Ausgänge für Stageboxen oder weitere Pulte.
- Ethernet: Remote Control und – bei installiertem Modul – Audio over IP. Nicht mit AES50 verwechseln.
- USB-B: bis zu 48 x 48 Audiointerface, DAW-Control, Firmware- und Datenaustausch.
- StageConnect: bis zu 32 digitale Audiokanäle über symmetrisches XLR-/DMX-Kabel.
- AES/EBU: digitaler Stereo-Ein- und -Ausgang.
- WING-LIVE: Dual-SD-Recorder für bis zu 64 Spuren.

! Wichtig: Die Buchsenbezeichnung sagt nicht dauerhaft, welches Signal dort anliegt. Local Out 1 ist nur dann Main 1 Left, wenn es so geroutet wurde.

E3 – Pegel da, aber kein Ton: systematisch suchen

Orientierung	Das gilt für diesen Ablauf
Ziel	Die erste Stelle finden, an der das Signal verschwindet.
Ausgangslage	Alle betroffenen Wege bleiben auf sicherem Pegel; keine Initialisierung und kein unkontrollierter Snapshot-Recall.
Am Pult	CLR SOLO, Layer, SELECT, MUTE, Kanal-/Bus-/Main-Fader und Lautsprecher.
Am Bildschirm	ROUTING → SOURCES, Channel HOME und ROUTING → OUTPUTS.
Kontrolle	Das Meter reagiert auf jeder Ebene bis zur tatsächlich verwendeten Ausgangsbuchse.
Falls nicht	An der ersten Ebene ohne Pegel stoppen und nur dort Kabel, Zuweisung, Mute oder Pegel korrigieren.

Pegel da, aber kein Ton: Fehlersuche entlang des WING-Signalwegs

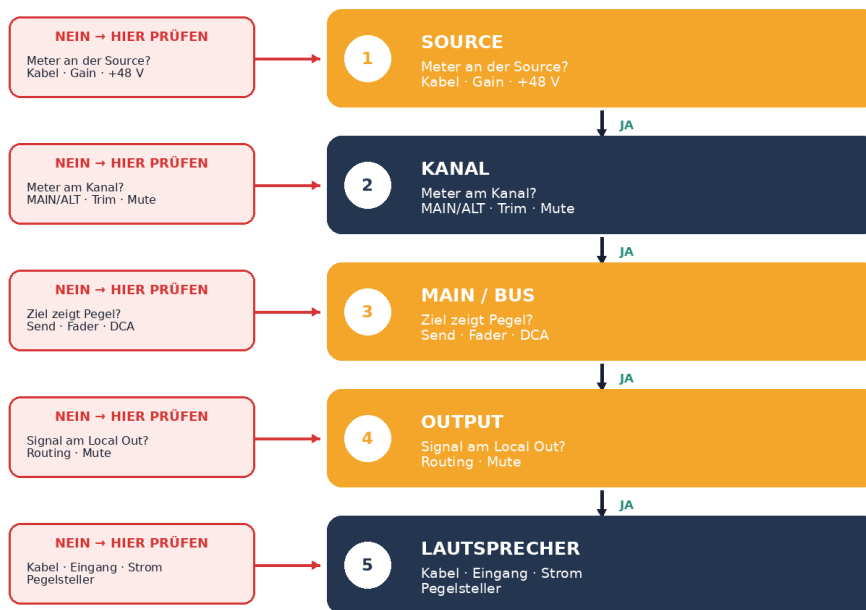


Abbildung 7: Fehlersuche vom Eingang bis zum Lautsprecher. Eigene StageAID-Darstellung.

1. Source: ROUTING → SOURCES öffnen. Bewegt sich das Meter der realen Source? Wenn nein: Quelle, Kabel, physische Buchse, Gain und gegebenenfalls +48 V prüfen.
2. Kanal: Bewegt sich das Kanalmeter? Wenn nein: Source-Zuweisung, MAIN/ALT, Kanal-Input, Trim und Source-Mute prüfen.
3. Main oder Bus: Zeigt das Ziel Pegel? Send-Enable, Send-Modus, Kanal-Mute, DCA, Mute Group, Kanal- und Ziel-Fader kontrollieren.
4. Output: ROUTING → OUTPUTS prüfen. Ist Main/Bus/Matrix auf der tatsächlich verwendeten Local-Out-, AES50- oder anderen Buchse gepatcht?
5. Außenwelt: Kabel, Endstufe/Aktivlautsprecher, Eingangswahl, Pegelsteller, Stromversorgung und Lautsprecher-Mute prüfen.

! Vor der Fehlersuche: SOF FLIP beenden, CLR SOLO drücken, richtigen Layer wählen und SIP vermeiden. Dadurch wird die Bedienoberfläche wieder eindeutig.

⚠ Nicht tun: Während einer laufenden Veranstaltung das Pult initialisieren. Das zerstört funktionierende Routings und macht die Ursache unsichtbar.

E4 – TAP, POST und GROUP richtig unterscheiden

Orientierung	Das gilt für diesen Ablauf
Ziel	Den richtigen Send-Modus für Monitor, Effekt oder Subgruppe wählen.
Ausgangslage	Der Eingangskanal und der Zielbus sind eindeutig benannt und ausgewählt.
Am Pult	Kanal SELECT, Bus-Master und gegebenenfalls SOF FLIP.
Am Bildschirm	Channel HOME → Bus-Send beziehungsweise Bus Feed Configuration.
Kontrolle	Monitor bleibt unabhängig vom Saalfader; Hall folgt dem Saalfader; GROUP hat keinen eigenen Send-Level.
Falls nicht	Modus und TAP-Punkt getrennt prüfen; TAP bedeutet nicht automatisch pre-fader.

TAP, POST und GROUP: drei verschiedene Send-Modi



Abbildung 8: Die drei Send-Modi des WING. Eigene StageAID-Darstellung.

Beim WING wird der Bus-Send nicht nur als pre- oder post-fader beschrieben. Für jeden Kanal und Bus sind drei Modi möglich. Der TAP-Modus verwendet den frei positionierbaren TAP-Punkt; POST liegt hinter dem Kanalfader; GROUP arbeitet ohne separaten Send-Level.

6. Monitor: TAP verwenden und TAP-Punkt PRE FDR oder eine passende Position davor wählen.
7. Hall/Delay: POST verwenden, damit der Effektanteil dem Kanalfader folgt.
8. Subgruppe: GROUP verwenden, wenn der Bus gemeinsam mit dem Kanalfader gespeist werden soll.

⚠ Achtung: TAP ist nicht automatisch pre-fader. Der TAP-Punkt kann auch POST FDR oder POST PROC liegen. Modus und Position müssen zusammen geprüft werden.

E5 – Monitorweg vollständig einrichten: Bus 1 auf Local Out 3

Orientierung	Das gilt für diesen Ablauf
Ziel	Ein unabhängiger Monitormix läuft über Bus 1 zu Local Out 3.
Ausgangslage	Monitorpegel steht unten; Bus 1 und beteiligte Kanäle sind zunächst gemutet.
Am Pult	Kanal SELECT, Bus-1-Master, SOF FLIP und Local Out 3.
Am Bildschirm	Channel HOME → Bus 1 sowie ROUTING → OUTPUTS → LOCAL OUT.
Kontrolle	Bus 1 zeigt Pegel, Local Out 3 ist korrekt gepatcht und der Saalfader verändert den Monitor nicht.
Falls nicht	Send-Enable, TAP/PRE, Bus-Master und Output nacheinander prüfen.

Monitorweg: im Bus 1 festlegen, welche Kanäle hineingehen

Für Monitore TAP/PRE verwenden; Send aktivieren und anschließend mit SOF FLIP mischen.

1 Kanal wählen
gewünschtes Mikrofon

2 TAP/PRE
unabhängig vom Saalfader

3 Send Enable
Signalweg zum Bus öffnen

Abbildung 9: Bus Feed Configuration für einen Monitorweg. Screenshot aus der offiziellen Behringer-Dokumentation, redaktionell markiert.

1. Aktivmonitor an Local Out 3 anschließen, Eingangspiegel herunterdrehen. Bus 1 und betreffenden Kanal zunächst muten.
2. Bus 1 auf dem Bus-Master-Layer auswählen und als „MON 1“ benennen.
3. Channel HOME des Sängermikrofons öffnen. Bus 1 aktivieren, Send-Modus TAP wählen und TAP-Punkt auf PRE FDR setzen.
4. ROUTING → OUTPUTS → LOCAL OUT: Local Out 3 auf Bus 1 Left beziehungsweise die benötigte Mono-Seite routen.
5. Bus 1 auswählen und SOF FLIP drücken. Die Eingangsfader zeigen jetzt die Sends zu Bus 1.
6. Benötigte Kanäle über MUTE/Send-Enable aktivieren und vorsichtig zumischen.
7. Bus 1 entmuten und Bus-Master kontrolliert öffnen. Danach erst den Aktivmonitor aufdrehen.
8. SOF FLIP beenden, Monitormix mit dem Musiker prüfen und Snapshot speichern.

! Vor dem nächsten Schritt prüfen: richtiger Kanal ausgewählt · richtiger Layer aktiv · SOF FLIP aus · kein unerwünschtes SOLO · richtiger Bildschirm geöffnet · SOF FLIP ist wieder aus und Bus 1 liegt wirklich auf Local Out 3

! Merksatz: Kanal-Send, Bus-Master und physischer Ausgang sind drei getrennte Ebenen. Ein Fehler auf jeder einzelnen Ebene kann den Monitor stumm machen.

E6 – Phantomspannung (+48 V) sicher schalten

Orientierung	Das gilt für diesen Ablauf
Ziel	Ein geeignetes Mikrofon oder eine aktive DI-Box sicher mit +48 V versorgen.
Ausgangslage	Gerät ist geprüft; betroffener Kanal, Main, Monitor und Solo-Weg sind gemutet oder reduziert.
Am Pult	Tatsächliche Eingangsbuchse und der dazugehörige Kanalzug.
Am Bildschirm	ROUTING → SOURCES; dort die reale Local-In- oder AES50-Source wählen.
Kontrolle	+48 V leuchtet an der richtigen Source, das Signal bleibt störungsfrei und der Gain ist neu kontrolliert.
Falls nicht	Sofort muten, +48 V ausschalten, warten und erst danach Verkabelung oder Zuordnung prüfen.

Phantomspannung (+48 V) sicher schalten



Vor dem Abziehen: muten → +48 V aus → einige Sekunden warten → erst dann den Stecker ziehen.

Abbildung 10: Sichere Reihenfolge beim Schalten von +48 V. Eigene StageAID-Darstellung.

1. Betroffenen Kanal, Main, Monitorwege und Kopfhörer-/Solo-Weg muten oder reduzieren.
2. Mikrofon oder DI-Box vollständig anschließen.
3. Herstellerangaben prüfen. Kondensatormikrofone und manche aktive DI-Boxen benötigen +48 V; viele dynamische Mikrofone nicht.
4. ROUTING → SOURCES öffnen und die tatsächliche Source auswählen. Bei Stageboxen den korrekten AES50-Eingang prüfen.
5. +48 V aktivieren und kurz stabilisieren lassen.
6. Gain einstellen und die benötigten Wege kontrolliert öffnen.
7. Vor dem Abziehen: muten, +48 V ausschalten, einige Sekunden warten, erst dann den Stecker ziehen.

! Vor dem nächsten Schritt prüfen: richtiger Kanal ausgewählt · richtiger Layer aktiv · SOF FLIP aus · kein unerwünschtes SOLO · richtiger Bildschirm geöffnet · richtige Source gewählt, Signalweg gemutet und Mikrofontyp für +48 V geeignet

⚠ Gefahr: Bei unbekannten Bändchenmikrofonen, Line-Ausgängen oder Fremdgeräten +48 V nicht auf Verdacht einschalten. Zuerst die Herstellerangaben prüfen.

E7 – Hall über einen Bus einrichten

Orientierung	Das gilt für diesen Ablauf
Ziel	Gesang wird über einen eigenen Hallbus zu Main 1 gemischt.
Ausgangslage	Trockener Gesang funktioniert bereits; ein freier Bus und ein freier FX-Slot stehen bereit.
Am Pult	Gesangskanal, Hallbus-Master und gegebenenfalls SOF FLIP.
Am Bildschirm	EFFECTS, Bus HOME → INS1/INS2 sowie Channel HOME → Bus-Send.
Kontrolle	Hallbus zeigt Pegel, ist zu Main 1 geroutet und folgt im POST-Modus dem Gesangsfader.
Falls nicht	Nacheinander Send-Enable, POST, Insert, Wet-Anteil, Bus-Master und Main-Zuweisung prüfen.

Das WING verwendet für Hall keinen fest verdrahteten FX-Return. Der Hall wird als Insert in einem Bus geladen; dieser Bus wird anschließend zur gewünschten Main-Summe geschickt.

1. Freien Bus wählen, zum Beispiel Bus 13, und „Hall“ nennen.
2. EFFECTS öffnen, freien Premium-FX-Slot wählen und passenden Reverb laden.
3. Bus 13 HOME öffnen, INS1 oder INS2 wählen und den FX-Slot einsetzen. Insert aktivieren.
4. Bus 13 zu Main 1 senden und Bus-Master ungefähr auf 0 dB stellen.
5. Gesangskanal zu Bus 13 senden. Modus POST verwenden.
6. Mit Send-Level den Hallanteil je Kanal einstellen; mit Bus-Master den gesamten Hallpegel regeln.
7. SOF FLIP nur kontrolliert verwenden und danach beenden.

! Vor dem nächsten Schritt prüfen: richtiger Kanal ausgewählt · richtiger Layer aktiv · SOF FLIP aus · kein unerwünschtes SOLO · richtiger Bildschirm geöffnet · Hallbus zeigt Pegel, Insert ist aktiv, Send steht auf POST und der Bus geht zu Main 1

! Trocken/Wet: Bei einem klassischen Send-Effekt sollte der Hallbus überwiegend oder vollständig wet arbeiten. Das trockene Signal kommt bereits über den direkten Kanal zu Main 1.

E8 – Snapshot, Show und Fallback-Sicherung

Orientierung	Das gilt für diesen Ablauf
Ziel	Den funktionierenden Ist-Zustand sichern und Szenen kontrolliert laden.
Ausgangslage	Alle Ausgänge sind unter Kontrolle; vor einem Recall existiert ein aktueller SAFETY-Snapshot.
Am Pult	LIBRARY-Taste und gegebenenfalls Mute-/Main-Bedienung.
Am Bildschirm	LIBRARY → SNAP beziehungsweise SHOW; Scope und Global Safes vor LOAD prüfen.
Kontrolle	Der gewünschte Zustand ist geladen, kritische Gains und Outputs bleiben wie geplant.
Falls nicht	Ausgänge sichern, aktuellen Zustand erneut speichern und nur mit bekanntem Scope weiterarbeiten.

Ein Snapshot speichert stets alle Pultparameter. Beim normalen Laden entscheidet sein Scope, welche davon tatsächlich zurückgerufen werden. Global Safes schützen ausgewählte Parameter vor Recall.

Funktion	Speichert	Typischer Einsatz	Risiko
Snapshot	gesamten Pultzustand	Sicherungsstand, Veranstaltungsssetup	Scope kann Routing oder Gains mitladen.
Snippet	gezielte Änderungen	einzelne Umschaltungen in einer Show	Unklare Aufnahme kann mehr Parameter enthalten als gedacht.
Show	Abfolge verschiedener Szenen	Theater, Konferenz, feste Showfolge	Falsche Szene kann sofort umfangreich eingreifen.
Global Safe	Schutzdefinition	Gains, Outputs oder andere sensible Bereiche bewahren	RESTORE kann den Schutz übergehen.

1. Vor dem Laden immer aktuellen Zustand als „SAFETY – Datum – Uhrzeit“ speichern.
2. Bei fremden Snapshots zuerst Scope ansehen. Kritische Bereiche wie Sources, Outputs und Gains nur laden, wenn gewollt.
3. Für einen normalen Recall LOAD verwenden. PARTIAL LOAD lädt nur ausgewählte Bereiche.
4. RESTORE nur verwenden, wenn wirklich der komplette gespeicherte Zustand inklusive Global Safes gewünscht ist.
5. Show-Datei und wichtige Snapshots zusätzlich auf USB sichern.

⚠ Live-Regel: Eine Szene ist kein Rettungsknopf, wenn ihr Inhalt unbekannt ist. Im Zweifel den aktuellen Zustand sichern und den Fehler manuell eingrenzen.

E9 – Touchscreen, Neustart und Notfallstart

Orientierung	Das gilt für diesen Ablauf
Ziel	Die Bedienoberfläche wieder nutzbar machen, ohne vorschnell Shows oder Snapshots zu löschen.
Ausgangslage	Audio bleibt möglichst gemutet oder stabil; vorhandener Ist-Zustand wird gesichert, sofern noch möglich.
Am Pult	Leere Taste rechts vom Display, CLR SOLO, SETUP, HOME, EFFECTS und LIBRARY.
Am Bildschirm	SETUP → SHUTDOWN; beim Emergency Boot zusätzlich USB-B-Verbindung zum Computer.
Kontrolle	Touch, Oberfläche oder Bootvorgang funktionieren wieder; gespeicherte Daten sind erhalten.
Falls nicht	Keine vollständige Initialisierung aus Unsicherheit; passende Firmware und exakten Tastengriff erneut prüfen.

Das WING bietet mehrere Fallbacks, die die gespeicherten Shows und Snapshots nicht löschen. Sie sollten dokumentiert und vor dem Ernstfall verstanden werden.

Situation	Aktion	Hinweis
Touch vorübergehend deaktivieren	SETUP + leere Taste rechts vom Display + CLR SOLO halten, bis ein X erscheint	Audio läuft weiter; zum Reaktivieren leere Taste + CLR SOLO halten.
Touchpanel zurücksetzen	Leere Taste + CLR SOLO länger als 1,5 s halten	Hilft bei vorübergehenden Ghost-Touch-Problemen.
Oberfläche sperren	HOME halten; optional HOME + weitere Tasten	Audio und Remote Control bleiben aktiv.
Pult neu starten	SETUP → SHUTDOWN; danach EFFECTS halten und HOME drücken	Erst nach der sicheren Abschaltmeldung.
Emergency Boot	Pult per USB-B mit Computer verbinden; beim Einschalten leere Taste rechts vom Display halten	WING OS und WING DATA erscheinen am Computer; korrekte Firmware auf WING OS kopieren.
Startup-Datei umgehen	Beim Einschalten LIBRARY halten	STARTUP-Snapshot/-Snippet/-Show wird nicht automatisch geladen.
Temporäre Initialisierung	Beim Einschalten CLR SOLO halten	Gespeicherte Snapshots/Shows bleiben erhalten; aktuellen Zustand vorher möglichst sichern.

⚠ Wichtig: Firmwaredatei muss exakt zum WING Fullsize passen. Bei Emergency Boot das Datenlaufwerk WING DATA nicht formatieren oder löschen.

Teil 2 – Grundlagen und sichere Workflows

Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch richtet sich an Einsteiger, gelegentliche Bediener und Anwender, die vom X32 oder einem anderen Digitalpult auf das Behringer WING Fullsize wechseln. Es erklärt nicht jede Spezialfunktion, sondern die Bedienlogik, die wichtigsten Signalwege und die Arbeitsabläufe, die im Live-Betrieb wirklich tragen.

6. Teil 1 führt mit beschrifteten Pult- und Bildschirmansichten Schritt für Schritt durch die wichtigsten Einsteiger-Workflows.
7. Teil 2 erklärt danach das Originalpult, Signalfluss, Routing und sichere Arbeitsabläufe.
8. Teil 3 ist die zweiseitige Schnellreferenz für Aufbau, Soundcheck und Live-Betrieb.
9. Teil 4 beantwortet typische Aufgaben schnell und alphabetisch.
10. Teil 5 erklärt wichtige Begriffe in verständlicher Sprache.

i Technische Grundlage: Behringer WING Fullsize, Firmware 3.1. Menünamen können sich mit späteren Firmware-Versionen ändern. Maßgeblich bleiben die installierte Firmware und die aktuelle offizielle Behringer-Dokumentation.

! Wichtig für X32-Anwender: Das WING ist kein X32 mit Touchscreen. Source, Kanal, Bus und Output sind getrennte Ebenen. Wer diese Ebenen sauber trennt, versteht das Routing deutlich schneller.

1. Das WING-Prinzip: Source, Kanal, Bus und Output

Beim X32 denkt man häufig zuerst in Eingangskanälen. Beim WING beginnt die Logik eine Ebene früher: bei der Source. Die Source beschreibt das reale Eingangssignal und trägt Informationen wie Name, Farbe, Icon, Mono-/Stereo-Status, Gain, Polarität und Phantomspannung. Erst danach wird diese Source einem Verarbeitungskanal zugewiesen.

Signalfluss am WING: vier Ebenen sauber trennen

Buchse → Source → Kanal → Mix-Ziel → physischer Ausgang



Der entscheidende Denkwechsel

Eine Source beschreibt das reale Signal. Ein Kanal verarbeitet es. Ein Bus, Main oder eine Matrix mischt es. Erst ROUTING → OUTPUTS legt fest, an welcher realen Buchse dieses Ergebnis wieder herauskommt.

Abbildung 11: Die vier Ebenen des WING-Signalwegs. Eigene, vereinfachte StageAID-Darstellung.

11. Source: die reale Quelle, zum Beispiel Local In 1 oder AES50 A 17. Hier sitzen der physische Head-Amp-Gain und +48 V.
12. Kanal: der Verarbeitungsweg mit Trim, Filter, Gate, EQ, Kompressor, Inserts, Fader und Sends.
13. Bus, Main oder Matrix: ein Mix-Ziel. Das WING bietet 16 Busse, 4 Mains und 8 Matrizen; alle sind grundsätzlich stereo-fähig.
14. Output: die physische oder digitale Ausgabe, zum Beispiel Local Out 1, AES50 A 1, USB 1 oder WING-LIVE Record 1.

! Merksatz: Gain und +48 V gehören zur Source. Klangbearbeitung und Fader gehören zum Kanal. Der Ausgang wird separat unter ROUTING → OUTPUTS gepatcht.

1.1 Quellen und Verarbeitungskanäle

Das WING stellt 40 voll ausgestattete Input Channels und 8 Aux Channels bereit. In der Werbung werden diese zusammen häufig als 48 FlexChannels bezeichnet. Alle 40 Input Channels können Mono, Stereo oder Mid/Side verarbeiten, ohne zwei benachbarte Kanäle koppeln zu müssen. Die 8 Aux Channels sind ebenfalls stereo-fähig, besitzen aber eine reduzierte Bearbeitung.

Jeder Input- und Aux-Kanal kann eine MAIN- und eine ALT-Source dauerhaft gepatcht haben. Damit lässt sich beispielsweise zwischen einem Bühnenmikrofon und einer Aufnahmequelle für den virtuellen Soundcheck wechseln. Diese Umschaltung ist leistungsfähig, aber auch eine typische Fehlerquelle: Wenn Meter an der Source zu sehen sind, im Kanal aber nichts ankommt, zuerst MAIN/ALT kontrollieren.

1.2 Busse, Mains und Matrizen

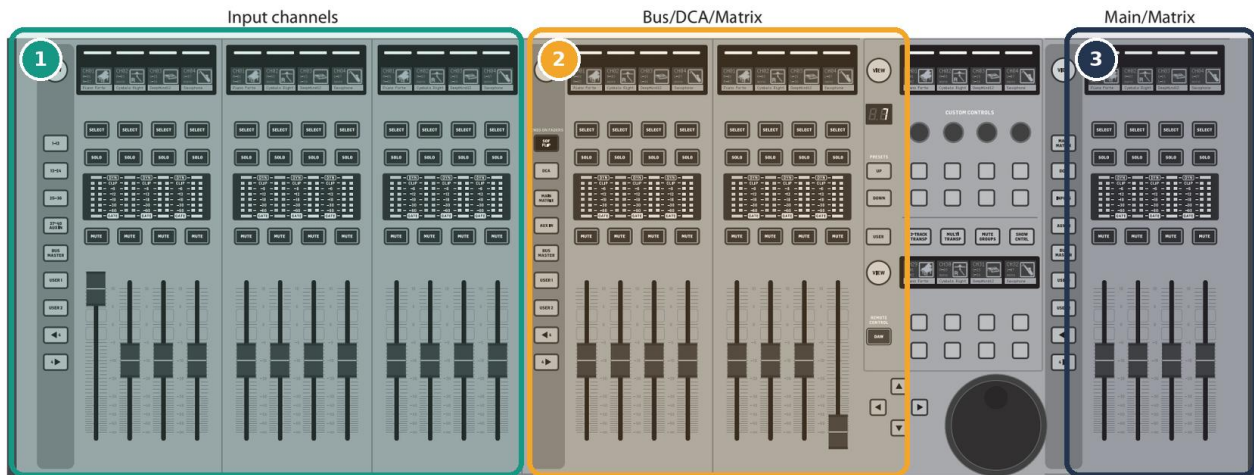
Ebene	Anzahl	Typische Aufgabe	Wichtig
Main	4 stereo	PA, Stream, Recording-Mix, zweite Beschallungszone	Jeder Kanal besitzt vier unabhängige Main-Sends.
Bus	16 stereo	Monitor, Effektweg, Subgruppe, separater Mix	Send-Modus je Kanal: TAP, POST oder GROUP.
Matrix	8 stereo	Delay-Line, Frontfill, Nebenraum, Aufnahmeausgang	Kann aus Mains/Bussen gespeist und nur zu Outputs geroutet werden.
DCA	8	Mehrere Fader gemeinsam steuern	Führt selbst kein Audiosignal; zusätzlich stehen 8 Mute Groups bereit.

2. Bedienoberfläche des WING Fullsize

Bevor wir routen oder einen Klang verändern, muss klar sein, wo wir am Pult arbeiten. Das WING Fullsize besteht nicht aus einer einzigen langen Faderreihe, sondern aus drei voneinander unabhängigen Faderbereichen. Jeder Bereich kann gleichzeitig etwas anderes zeigen.

Zuerst orientieren: die drei Faderbereiche

Jeder Bereich kann einen anderen Layer zeigen. Darum vor dem Regeln immer oben lesen.



1 Links: Eingänge
Meist Kanäle 1-12, 13-24 usw.

2 Mitte: Busse und DCA
Monitorwege, Gruppen und Summen.

3 Rechts: Main/Matrix
Hauptsumme und wichtige Ausgänge.

Abbildung 12: Die drei Faderbereiche des WING Fullsize. Grundlage: offizielle Behringer-Line-Art, von StageAID für Einsteiger markiert.

- 15. Links liegen im Normalfall die Eingangskanäle. Hier arbeitest du beim Soundcheck am häufigsten.
- 16. In der Mitte liegen häufig Busse oder DCA-Gruppen. Hier landen Monitorwege und gemeinsame Pegelsteuerungen.
- 17. Rechts liegen meist Main und Matrix. Hier befindet sich normalerweise die Hauptsumme für die PA.

! Wichtig: Die Zuordnung ist nicht fest. Ein Layer-Wechsel kann jeden Faderbereich umschalten. Deshalb immer den Namen über dem Fader lesen.

2.1 Ein einzelner Kanalzug

Ein Kanalzug ist immer gleich aufgebaut. Entscheidend ist nicht, an welcher Stelle der Fader steht, sondern was im kleinen Display darüber angezeigt wird. Dieses Display heißt Scribble Strip und verrät dir Kanalnummer, Namen, Farbe und damit die tatsächliche Funktion des Faders.

Ein Kanalzug: von oben nach unten lesen

Der Scribble Strip sagt, was dieser Fader gerade wirklich steuert.

Das Diagramm zeigt die Bedienung eines Kanalzugs in sechs Schritten:

- 1 Scribble Strip**
Kanalnummer, Name und Farbe
- 2 SELECT**
Diesen Kanal zur Bearbeitung wählen
- 3 SOLO**
Nur auf dem Abhörweg kontrollieren
- 4 Pegelanzeige**
Signal und mögliche Übersteuerung sehen
- 5 MUTE**
Kanal stummschalten
- 6 Fader**
Pegel im aktuellen Layer regeln

Einsteiger-Regel
Erst Scribble Strip lesen, dann SELECT drücken, erst dann regeln.

Abbildung 13: Ein Kanalzug des WING Fullsize von oben nach unten. Offizielle Behringer-Line-Art, redaktionell beschriftet.

1. Scribble Strip lesen: Ist das wirklich der gewünschte Kanal, Bus oder Main?
2. SELECT drücken: Erst dadurch wird dieser Kanal im Hauptdisplay und im Channel Strip zur Bearbeitung ausgewählt.
3. SOLO nur zum Kontrollhören verwenden. Vor dem normalen Betrieb mit CLR SOLO alle Solo-Abhören beenden.
4. Pegelanzeige beobachten: Signal vorhanden? Leuchtet CLIP? Arbeitet Gate oder Kompressor?
5. MUTE prüfen: Eine leuchtende Mute-Taste kann den gesamten Weg stummschalten.
6. Fader bewegen: Erst jetzt den Pegel ändern – und nur, wenn der richtige Layer aktiv ist.

⚠ Einsteiger-Fallback: Wenn ein Fader scheinbar nichts oder das Falsche macht: Scribble Strip lesen, SOF FLIP beenden, Layer neu wählen und SELECT erneut drücken.

2.2 Hauptdisplay und Menütasten

Der Touchscreen zeigt immer den Bereich, den du gerade aufgerufen hast. Für den Anfang brauchst du vor allem HOME und ROUTING. HOME zeigt den ausgewählten Kanal; ROUTING verbindet Sources mit Kanälen und Mix-Signale mit echten Ausgangsbuchsen.

Hauptdisplay: vier Dinge reichen für den Anfang

Die vielen Details werden erst wichtig, wenn Kanal und Signalweg sicher ausgewählt sind.

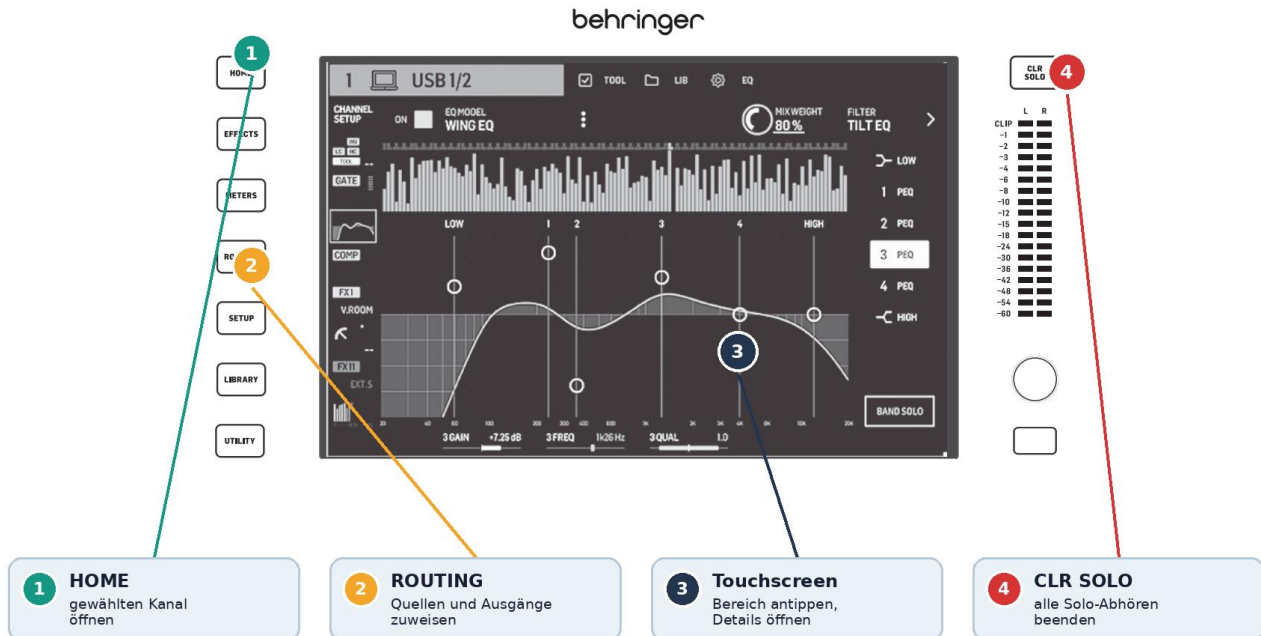


Abbildung 14: Hauptdisplay und wichtige Menütasten. Grundlage: offizielle Behringer-Line-Art, redaktionell beschriftet.

7. HOME: Überblick über den mit SELECT gewählten Kanal.
8. ROUTING: CHANNELS, SOURCES und OUTPUTS – hier werden die Signalwege tatsächlich verbunden.
9. CLR SOLO: beendet alle aktiven Solo-Abhören. Das ist ein wichtiger erster Schritt bei unklarer Bedienung.
10. Die sechs berührungsempfindlichen Encoder unter dem Display verändern die Parameter, die am unteren Bildschirmrand stehen.

✓ **Arbeitsweise:** Nicht auf mehreren Seiten gleichzeitig suchen. Erst Kanal auswählen, dann HOME oder ROUTING öffnen, anschließend genau einen Schritt erledigen.

2.3 Channel Strip: den gewählten Kanal bearbeiten

Der Channel Strip gehört immer zu dem Kanal, den du zuletzt mit SELECT gewählt hast. Die Tasten folgen dem Signalweg. Damit kannst du Input, Filter, Gate, Kompressor, Insert und Main gezielt aufrufen, ohne dich durch Menüs zu hangeln.

Channel Strip: der direkte Weg zum gewählten Kanal

Die Tasten folgen dem Signalweg: Input → Filter → Gate → Comp → Insert → Main.

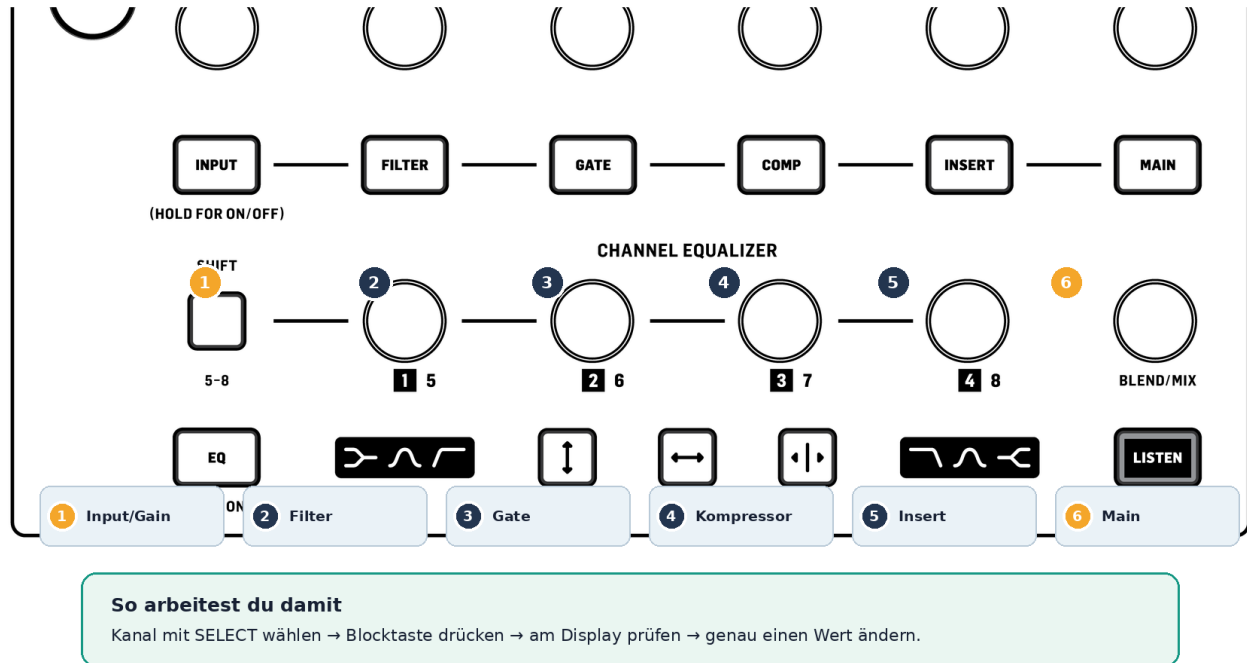


Abbildung 15: Der Channel Strip des WING Fullsize. Offizielle Behringer-Line-Art, redaktionell beschriftet.

11. Taste kurz drücken: Bearbeitungsblock auswählen und im Display öffnen.
12. Taste gedrückt halten: Den jeweiligen Block je nach Funktion ein- oder ausschalten.
13. INPUT führt zu Source/Trim und ist damit die wichtigste Startstelle für Gain und +48 V.
14. MAIN kontrolliert, ob und wie der Kanal an eine der vier Main-Summen gesendet wird.

⚠ Kontrolle vor jeder Klangänderung: Oben am Pult SELECT prüfen. Ein guter EQ am falschen Kanal ist im Live-Betrieb trotzdem ein Fehler.

2.4 Die drei Fadersektionen und ihre Layer

Die 24 Fader sind in 12 + 8 + 4 aufgeteilt. Jede Sektion kann unabhängig einen anderen Layer zeigen. Vor einer Faderbewegung deshalb immer Scribble Strip, Layer-Taste und Faderbereich prüfen.

Sektion	Typischer Inhalt	Standard-Layer
Links (12)	Eingangskanäle	1–12, 13–24, 25–36, 37–40/Aux, Bus Master, User 1/2
Mitte (8)	DCA oder Busse	DCA, Main/Matrix, Aux, Inputs, Bus Master, User 1/2
Rechts (4)	Main/Matrix	Main/Matrix, DCA, Inputs, Aux, Bus Master, User 1/2

! SOF FLIP: Im Sends-on-Faders-Modus zeigen Fader keine normalen Kanalpegel, sondern Send-Pegel zu einem Bus, Main oder einer Matrix. Nach dem Monitor- oder Effektmix immer wieder beenden.

3. Signalfluss und Routing

Der vollständige Signalweg besteht aus mehreren getrennten Entscheidungen. Ein korrekter Eingangskanal garantiert noch keinen Ton am Lautsprecher. Ebenso bedeutet Pegel an Main 1 nicht, dass Main 1 auf der verwendeten XLR-Buchse liegt.

- 15. ROUTING → CHANNELS: Sources den 40 Input- und 8 Aux-Kanälen zuweisen.
- 16. ROUTING → SOURCES: Eigenschaften der realen Quellen einstellen, zum Beispiel Gain, +48 V, Polarität, Mono/Stereo, Name und Farbe.
- 17. Channel HOME: Kanal bearbeiten, Sends aktivieren und Main-Zuweisungen einstellen.
- 18. ROUTING → OUTPUTS: Main, Bus, Matrix, Monitor oder andere Signale auf reale Ausgänge legen.

3.1 Der Kanal-Signalweg

Input Channels besitzen einen frei organisierbaren Bearbeitungsweg. Gate, EQ, Compressor und Insert 1 liegen immer vor dem Kanalfader; Insert 2 liegt dahinter. Der TAP-Punkt kann an acht Positionen liegen: direkt am Input, nach dem Filter, zwischen den vier Bearbeitungsblöcken, pre-fader, post-fader oder nach der gesamten Bearbeitung.

Station	Aufgabe	Einsteiger-Regel
Source Gain	analoge Vorverstärkung	Peaks mit Reserve einstellen; Clip vermeiden.
Trim	digitale Korrektur im Kanal, ± 18 dB	Nicht als Ersatz für sauberen Gain verwenden.
Filter	Low Cut, High Cut und optionale Filter	Low Cut nur so hoch wie klanglich sinnvoll.
Gate	leise Störanteile reduzieren	Bei Sprache/Gesang zunächst aus lassen, bis Grundsound steht.
EQ	Klang formen	Probleme eher reduzieren als großzügig anheben.
Compressor	Dynamik kontrollieren	Gain Reduction hören, nicht nur sehen.
Fader	Pegel im Mix und in POST/GROUP-Wegen	0 dB ist ein guter Ausgangspunkt, kein Muss.
Sends	Signal an Bus/Main/Matrix	TAP/POST/GROUP bewusst wählen.

3.2 Ausgangsrouting

Unter ROUTING → OUTPUTS wird links die gewünschte Output-Gruppe gewählt, zum Beispiel LOCAL OUT. Dann wird die konkrete Buchse ausgewählt. Rechts wählt man die Source-Gruppe, beispielsweise MAIN, und anschließend das einzelne Signal, etwa Main 1 Left oder Main 1 Right.

✓ **Beispiel:** Für eine Stereo-PA an Local Out 1 und 2: Local Out 1 auf Main 1 Left und Local Out 2 auf Main 1 Right routen. Danach Kabel, Lautsprecherpegel und Main-1-Mute prüfen.

⚠ **Vermeiden:** Nicht von einer vermeintlichen Werkseinstellung ausgehen. Nach fremden Snapshots, Show-Dateien oder Umbauten das Output-Routing aktiv kontrollieren.

4. Praxis-Workflow: von der Vorbereitung bis zum Abbau

Praxis-Workflow am WING: zwölf Phasen

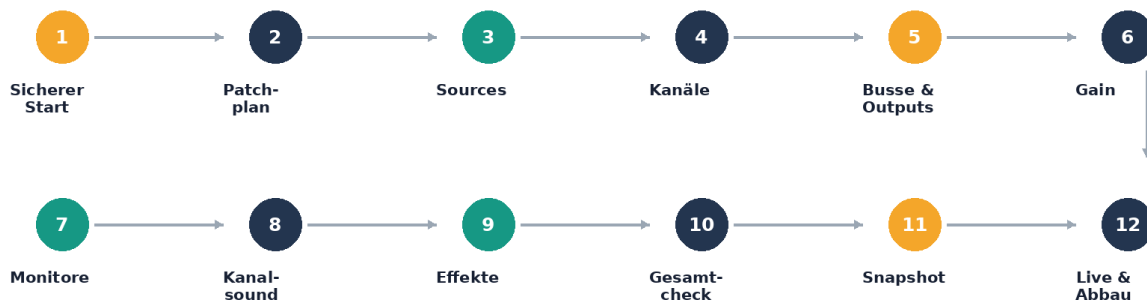


Abbildung 16: Zwölf Phasen eines sicheren Arbeitsablaufs am WING. Eigene StageAID-Darstellung.

4.1 Sicherer Start

Zuerst Quellen und Pult einschalten, zuletzt Endstufen oder Aktivlautsprecher. Main, Busse und verwendete Outputs bleiben zunächst gemutet oder geschlossen. Unter SETUP → AUDIO ist STARTUP MAIN MUTE eine sinnvolle Sicherheitsoption. Vor dem Laden einer fremden Show einen eigenen Snapshot des Ist-Zustands sichern.

⚠ **Vermeiden:** Ausgänge nach dem Laden einer fremden Szene sofort öffnen.

4.2 Patchplan und Verkabelung

Vor dem Patchen eine Liste mit Source, Anschluss, Kanal, Monitorweg und Besonderheiten anlegen. Beim Fullsize stehen lokal nur acht Mikrofon-Preamps zur Verfügung; größere Setups arbeiten deshalb meist mit AES50-Stageboxen. AES50 benötigt geschirmte CAT-5e-Kabel mit robusten, verriegelbaren Steckern; Behringer nennt maximal 80 Meter.

4.3 Sources anlegen

Unter ROUTING → SOURCES die reale Quelle wählen, Name, Farbe und Icon vergeben und Mono/Stereo korrekt setzen. Gain, Polarität und +48 V gehören ebenfalls hierher. Bei AES50-Quellen prüfen, welches Gerät den Head-Amp kontrolliert und ob Remote Control wirklich aktiviert werden soll.

4.4 Sources den Kanälen zuweisen

Unter ROUTING → CHANNELS den Zielkanal links und die Source rechts auswählen. Für mehrere Kanäle beschleunigt +1 AUTO den Vorgang. Danach auf Channel HOME kontrollieren, ob MAIN oder ALT aktiv ist und ob die Kanalbeschriftung zur Source passt.

4.5 Busse, Mains und Outputs vorbereiten

Monitore, Effektwege und Subgruppen benennen, Send-Modi festlegen und die benötigten physischen Ausgänge patchen. Diese Struktur steht, bevor Musiker oder Redner laut auf die Anlage gegeben werden.

4.6 Gain-Staging

Quelle mit realistischer Lautstärke anspielen lassen. Source Gain so einstellen, dass ausreichend Reserve bleibt und keine Clip-Anzeige erscheint. Danach Trim nur für digitale Feinkorrekturen verwenden. Ein abgesenkter Fader repariert keinen übersteuerten Preamp.

4.7 Monitore grob einrichten

Monitorbusse in TAP-Modus betreiben und den TAP-Punkt pre-fader setzen. Bus-Master und Output-Routing kontrollieren. Mit SOF FLIP die benötigten Kanäle zumischen und SOF danach wieder verlassen.

⚠ **Vermeiden:** SOF FLIP aktiv lassen und später versehentlich den Monitorbus statt des Main-Mixes verändern.

4.8 Kanalbearbeitung

Low Cut, EQ, Gate und Kompressor erst nach einem sauberen Grundsignal einsetzen. Bearbeitung in kleinen Schritten vornehmen und regelmäßig im Mix vergleichen. Bei Unsicherheit Bypass verwenden, statt mehrere Parameter gleichzeitig zu verändern.

4.9 Effekte

Hall und Delay werden meist in einem Bus als Insert betrieben. Der Bus wird zu Main 1 gesendet, die Eingangskanäle schicken ihr Signal im POST-Modus zu diesem Bus. So folgt der Effektanteil der Kanallautstärke.

4.10 Gesamtcheck

Main, Monitorwege, Mute Groups, DCA, Talkback, Solo-Modus und alle physischen Ausgänge prüfen. Danach komplette Programmsituation testen: Sprache, Musik, Zuspäler, Pausen und Übergänge.

4.11 Snapshot sichern

Vor Beginn einen eindeutig benannten Snapshot speichern. Bei wichtigen Zwischenschritten weitere Sicherungen anlegen. Für Live-Arbeit Scope und Global Safes bewusst prüfen; RESTORE lädt einen Snapshot vollständig und ignoriert seinen normalen Scope.

⚠ Vermeiden: Snapshot laden, ohne Scope, Global Safes und aktuellen Ist-Zustand zu kennen.

4.12 Live-Betrieb und Abbau

Im Betrieb nur nachvollziehbare Änderungen vornehmen. Bei Problemen den Signalweg systematisch prüfen. Nach der Veranstaltung Snapshot und Show sichern, SETUP → SHUTDOWN verwenden, dann zuerst Endstufen/Aktivlautsprecher ausschalten und zuletzt das Pult.

5. Grundregeln für sicheres Arbeiten

19. Lautsprecher zuletzt einschalten und zuerst ausschalten.
20. Vor Patch-, Phantom- und Routingänderungen betroffene Wege muten.
21. Pegel nie an fünf Stellen gleichzeitig verändern. Ursache entlang des Signalwegs eingrenzen.
22. Source Gain nicht mit Trim, Kanalfader, Send-Level oder Bus-Master verwechseln.
23. Solo-Modus kontrollieren. SIP kann andere Kanäle im tatsächlichen Mix stummschalten; für Live-Einsteiger ist LIVE Solo sicherer.
24. SOF FLIP nach jedem Monitor- oder Effektmix wieder beenden.
25. Snapshots mit eindeutigen Namen und Zeitpunkten speichern; vor fremden Dateien immer einen Sicherheits-Snapshot anlegen.
26. ROUTING → OUTPUTS dokumentieren. Die Buchsennummer allein sagt nicht, welches Signal dort anliegt.
27. Firmware nur mit der zum Modell passenden Datei aktualisieren und das Pult korrekt neu starten.

6. Fallback: sicher weiterarbeiten, wenn etwas schief läuft

Fallback: handlungsfähig bleiben, ohne funktionierende Einstellungen zu z



Abbildung 17: Fallback-Prinzipien für typische Störungen. Eigene StageAID-Darstellung.

Fallback bedeutet nicht, das Pult sofort zu initialisieren. Ziel ist, einen funktionierenden Zustand zu erhalten, die Störung einzugrenzen und nur die fehlerhafte Ebene zu verändern. Der aktuelle Mix wird zuerst gesichert, solange das noch möglich ist.

28. Oberfläche unklar: SOF beenden, CLR SOLO drücken, Layer und SELECT kontrollieren.
29. Fremder Snapshot: alle Ausgänge sichern, Ist-Zustand speichern, Snapshot mit eingeschränktem Scope laden.
30. Touchproblem: Touch vorübergehend deaktivieren oder zurücksetzen; die Audiobearbeitung läuft weiter.
31. Bootproblem: Emergency Boot Mode verwenden und korrekte Firmware auf WING OS kopieren. WING DATA nicht löschen.
32. Live-Ausfall eines Wegs: alternativen Ausgang patchen, funktionierenden Bus/Main verwenden und erst danach tiefer analysieren.

⚠ Nie im laufenden Betrieb: Initialize Console oder einen vollständigen Reset aus Unsicherheit ausführen. Dadurch können alle funktionierenden Routings und Pegel verloren gehen.

Teil 3 – Zweiseitige Live-Schnellreferenz

Diese beiden Seiten sind zum separaten Ausdrucken gedacht. Sie ersetzen nicht die ausführlichen Abläufe, führen aber unter Zeitdruck direkt zu den entscheidenden Kontrollen.

Vorderseite – Aufbau und erster Ton

Aufgabe	Kurzablauf
Sicher einschalten	Kanäle/Main/Busse muten · Quellen und Pult zuerst · Lautsprecher zuletzt · Pegelsteller unten lassen.
Erster Ton	Local In 1 → Kanal 1 → Main 1 → Local Out 1/2 · Source Gain prüfen · Kanal/Main langsam öffnen.
Monitorweg	Bus 1 benennen · TAP + PRE FDR · Bus 1 auf Local Out 3 · SOF FLIP zumischen · SOF wieder aus.
+48 V	Alle betroffenen Wege muten · Gerät anschließen und prüfen · richtige Source wählen · +48 V ein · warten · Gain neu prüfen.
Hall	Freien Bus + FX-Slot · Hall als Bus-Insert · Bus zu Main 1 · Gesang im POST-Modus senden · Wet/Bus-Master prüfen.
! Vor dem nächsten Schritt prüfen: richtiger Kanal ausgewählt · richtiger Layer aktiv · SOF FLIP aus · kein unerwünschtes SOLO · richtiger Bildschirm geöffnet	
⚠ Ausschalten: Snapshot/Show sichern · SETUP → SHUTDOWN → CONFIRM · sichere Abschaltmeldung abwarten · Lautsprecher zuerst aus · Pult zuletzt aus.	

Rückseite – Störung und Fallback

Symptom	Sofortmaßnahme und Prüfreihefolge
Kein Ton	CLR SOLO · SOF FLIP aus · Source-Meter → Kanal-Meter → Main/Bus → Output → Kabel/Lautsprecher.
Rückkopplung	Betroffenen Monitor-/Main-Pegel sofort reduzieren · Mikrofon-/Lautsprecherposition prüfen · erst danach EQ gezielt einsetzen.
Fader regelt falsch	Scribble Strip lesen · Layer neu wählen · SELECT drücken · SOF FLIP beenden · erst dann Fader bewegen.
Falscher Snapshot	Ausgänge sichern · aktuellen Zustand als SAFETY speichern · Scope/Global Safes prüfen · keine hektische Vollwiederherstellung.
Touch reagiert nicht	Leere Taste + CLR SOLO > 1,5 s · falls nötig Touch deaktivieren · Audio stabil halten · E9 verwenden.
Pult neu starten	SETUP → SHUTDOWN · Meldung abwarten · EFFECTS halten und HOME drücken · erst danach Ausgänge wieder öffnen.

Rückkopplung sicher stoppen

1. Den betroffenen Monitorbus oder Main-Weg sofort einige dB absenken; bei akuter Gefahr muten.
2. Prüfen, welches Mikrofon und welcher Lautsprecher beteiligt sind. Mikrofon nicht auf den Monitor richten.
3. Den problematischen Kanal im richtigen Mixweg auswählen. SOF FLIP und Layer kontrollieren.
4. Erst danach die störende Frequenz vorsichtig reduzieren. Keine breiten, starken EQ-Anhebungen vornehmen.
5. Pegel langsam wieder öffnen und mit realer Lautstärke testen.

⚠ Nicht tun: Während der Rückkopplung wahllos mehrere EQ-Bänder, Gains und Buspegel gleichzeitig verändern. Zuerst Pegel sicher reduzieren, dann Ursache eingrenzen.

Teil 4 – Aufgabenverzeichnis (A–Z)

Alphabetisch geordnete Kurzanleitungen für typische Aufgaben am WING Fullsize. Für sicherheitskritische oder mehrstufige Abläufe auf die verlinkten Praxis-Ergänzungen wechseln.

AES50-Stagebox verbinden

6. Stagebox und Pult ausgeschaltet oder alle betroffenen Wege gemutet verbinden.
7. Geschirmtes CAT-5e-Kabel mit verriegelbaren Steckern verwenden; maximal 80 m.
8. ROUTING → SOURCES: passenden AES50-Port und Eingang wählen.
9. Bei Bedarf Head-Amp-Remote-Control bewusst konfigurieren.

Siehe auch: [Sources](#) · [Ausgangsrouting](#)

Ausgang patchen

10. ROUTING → OUTPUTS öffnen.
11. Links Output-Gruppe und konkrete Buchse wählen.
12. Rechts Source-Gruppe und einzelnes Signal auswählen.
13. Meter, Mute, Kabel und Empfänger prüfen.

Siehe auch: [Ausgangsrouting](#) · [Kein Ton](#)

Bus als Monitorweg einrichten

14. Bus benennen; Send-Modus TAP wählen.
15. TAP-Punkt auf eine pre-fader Position setzen.
16. Bus auf einen physischen Output routen.
17. Bus wählen, SOF FLIP aktivieren, Kanäle zumischen, SOF beenden.

Siehe auch: [Monitorweg](#) · [TAP/POST/GROUP](#)

Bus als Subgruppe verwenden

18. Bus benennen und zu Main 1 senden.
19. Benötigte Kanäle mit Send-Modus GROUP auf den Bus schicken.
20. Direkte Main-Zuweisung der Kanäle je nach gewünschter Parallel- oder reiner Gruppenführung prüfen.
21. Bus-Bearbeitung und Bus-Master kontrollieren.

Siehe auch: [Bus](#) · [GROUP](#)

DCA zuweisen

22. Kanal HOME → TAGS öffnen.
23. Gewünschte DCA-Nummer aktivieren.
24. DCA-Layer wählen und DCA benennen.
25. Prüfen, ob DCA Mute Groups in SETUP → AUDIO aktiviert ist.

Siehe auch: [DCA](#) · [Mute Groups](#)

Effekt als Insert laden

26. EFFECTS öffnen und freien FX-Slot wählen.
27. Effektyp laden.
28. Im Zielkanal INS1 oder INS2 öffnen und FX-Slot zuweisen.
29. Insert aktivieren und Wet/Dry beziehungsweise Mix kontrollieren.

Siehe auch: [Hall über Bus](#) · [Insert](#)

Firmware aktualisieren

30. Passende Firmware-Datei für WING Fullsize von Behringer laden.
31. Datei auf FAT32-USB-Stick kopieren.
32. SETUP → GENERAL → UPDATE öffnen und Datei wählen.
33. Nach Update: SETUP → SHUTDOWN; anschließend EFFECTS halten und HOME drücken.

Siehe auch: [Notfallstart](#) · [Fallback](#)

Gain einstellen

34. Reale Source auswählen.
35. Quelle mit realistischer Veranstaltungslautstärke anspielen lassen.
36. Source Gain so einstellen, dass Peaks Reserve bis Clip behalten.
37. Danach Kanal-Trim nur für Feinkorrekturen verwenden.

Siehe auch: [Gain](#) · [Phantomspannung](#)

Hall über Bus

38. Freien Bus benennen und Hall als Insert laden.
39. Bus zu Main 1 senden.
40. Kanäle im POST-Modus zum Hallbus senden.

41. Hallanteil über Send-Level und Bus-Master einstellen.

Siehe auch: [Hall-Workflow](#) · [POST](#)

Kanal beschriften

42. Kanal auswählen und HOME öffnen.
43. NAME/ICON/COLOR bearbeiten.
44. LINK CUSTOMIZATION TO SOURCE bewusst aktivieren oder deaktivieren.
45. Name kurz und eindeutig halten.

Siehe auch: [Source](#) · [Kanal](#)

Kanal kopieren

46. Channel HOME öffnen und COPY wählen.
47. Quelle und Zielkanäle festlegen.
48. Scope auf die wirklich benötigten Parameter begrenzen.
49. Source-Zuweisung danach separat kontrollieren.

Siehe auch: [Snapshot Scope](#)

Kanal muten

50. MUTE am Kanal drücken.
51. Bei unerwartetem Verhalten Mute Group, DCA-Mute und MUTEGROUP/SIP OVERRIDE kontrollieren.
52. Bei TAP-Sends prüfen, ob IGNORE CHANNEL MUTE aktiv ist.

Siehe auch: [Mute](#) · [TAP](#)

Kanal solo abhören

53. Für Live-Betrieb SETUP → AUDIO → SOLO MODE auf LIVE oder STUDIO prüfen.
54. SOLO am Kanal aktivieren.
55. PHONES/SPEAKERS im Monitorbereich wählen und Pegel vorsichtig einstellen.
56. Mit CLR SOLO alle Solo-Zustände löschen.

Siehe auch: [Solo](#) · [Fallback](#)

Layer wechseln

57. Gewünschte Fadersektion wählen.
58. Passende Layer-Taste drücken.
59. Mit den Pfeilen in Viererblöcken oder Seiten navigieren.
60. Scribble Strips vor der Bedienung kontrollieren.

Siehe auch: [Layer](#) · [Oberfläche](#)

Main 1 auf Local Out 1/2

61. ROUTING → OUTPUTS → LOCAL OUT öffnen.
62. Local Out 1 auf Main 1 Left routen.
63. Local Out 2 auf Main 1 Right routen.
64. Main 1, Kanal, Lautsprecher und Kabel kontrolliert öffnen.

Siehe auch: [Schnellstart](#) · [Ausgangsrouting](#)

MAIN/ALT umschalten

65. Channel HOME → INPUT öffnen.
66. MAIN oder ALT auswählen.
67. Bei globaler Umschaltung SETUP → AUDIO → INPUT SELECT kontrollieren.
68. Bei Pegel an der Source, aber nicht am Kanal, diese Einstellung zuerst prüfen.

Siehe auch: [MAIN/ALT](#) · [Kein Ton](#)

Mute Group zuweisen

69. Kanal HOME → TAGS öffnen.
70. Gewünschte Mute Group 1–8 aktivieren.
71. MUTE GROUPS in Custom Controls aufrufen.
72. Gruppenzustand vor Showbeginn testen.

Siehe auch: [Mute Group](#) · [Fallback](#)

Pult sperren

73. HOME gedrückt halten.
74. Optional HOME zusammen mit weiteren Tasten als Passwortkombination halten.
75. Zum Entsperren dieselbe Kombination verwenden.
76. Audio und Remote Control laufen weiter.

Siehe auch: [Touch/Lock](#)

Snapshot laden

77. Aktuellen Zustand als Sicherheits-Snapshot speichern.

78. LIBRARY → SNAP öffnen und Snapshot auswählen.

79. Scope und Global Safes prüfen.

80. LOAD verwenden; RESTORE nur bei bewusst gewünschter Vollwiederherstellung.

Siehe auch: [Snapshot](#) · [Scope](#)

Snapshot speichern

81. LIBRARY → SNAP öffnen.

82. SAVE oder SAVE + SCOPE wählen.

83. Eindeutigen Namen mit Anlass und Version vergeben.

84. Show-Datei bei Bedarf zusätzlich sichern/exportieren.

Siehe auch: [Snapshot](#) · [Show](#)

SOF FLIP verwenden

85. Ziel-Bus, Main oder Matrix auswählen.

86. SOF FLIP drücken.

87. Kanalfader steuern nun die Sends zum Ziel; MUTE schaltet den jeweiligen Send.

88. SOF FLIP zum Beenden erneut drücken.

Siehe auch: [Monitorweg](#) · [Sends on Faders](#)

Source zuweisen

89. ROUTING → CHANNELS öffnen.

90. Zielkanal links wählen.

91. Source-Gruppe und Source rechts wählen.

92. Grünes Schloss und MAIN/ALT-Zustand prüfen.

Siehe auch: [Source](#) · [WING-Prinzip](#)

Touchscreen zurücksetzen

93. Leere Taste rechts neben dem Hauptdisplay und CLR SOLO länger als 1,5 s halten.

94. Audio läuft weiter; Bedienung kurz beobachten.

95. Bei Ghost Touch zusätzlich Touch deaktivieren oder Testmodus verwenden.

96. Danach Snapshot sichern und Ursache dokumentieren.

Siehe auch: [Touchscreen-Fallback](#)

USB-Stick sicher entfernen

97. Speicher- oder Aufnahmeprozess beenden.

98. Warten, bis die amberfarbene LED am USB-A-Anschluss aus ist.

99. USB-Stick erst danach abziehen.

Siehe auch: [USB](#)

WING korrekt herunterfahren

100. Snapshot/Show sichern.

101. SETUP → SHUTDOWN → CONFIRM.

102. Meldung abwarten, dass das Ausschalten sicher ist.

103. Endstufen/Aktivlautsprecher zuerst ausschalten, danach das Pult.

Siehe auch: [Neustart](#) · [Grundregeln](#)

Teil 5 – Glossar

Alle Fachbegriffe sind praxisnah erklärt. Die Definitionen beziehen sich auf die Bedienlogik des WING Fullsize mit Firmware 3.1.

AES50

Digitales Mehrkanal-Audionetzwerk über geschirmtes CAT-5e. Das WING besitzt drei Ports A, B und C mit jeweils bis zu 48 Ein- und Ausgängen. Kein gewöhnliches Ethernet.

ALT Source

Alternative, dauerhaft gepatchte Eingangsquelle eines Input- oder Aux-Kanals. Umschaltbar gegen die MAIN Source; wichtig für virtuellen Soundcheck und redundante Quellen.

Aux Channel

Einer von acht zusätzlichen Verarbeitungskanälen. Stereo-fähig, aber mit weniger Bearbeitungsblöcken als die 40 Input Channels.

Bus

Einer von 16 stereo-fähigen Mischwegen. Ein Bus kann als Monitor, Effektweg, Subgruppe oder separater Mix arbeiten.

Channel / Kanal

Digitaler Verarbeitungspfad mit Trim, Filtern, Gate, EQ, Compressor, Inserts, Fader und Sends. Nicht mit der physischen Source verwechseln.

DCA

Fernsteuergruppe für bis zu mehrere Kanal- oder Busfader. Ein DCA führt kein Audiosignal; er verändert die zugewiesenen Fader gemeinsam.

Fader Layer

Belegung einer physischen Fadersektion. Ein Motorfader kann abhängig vom Layer einen Input, Bus, Main, Matrix, DCA, Send oder Custom Control steuern.

Gain

Analoge Vorverstärkung am physischen Preamp der Source. Bestimmt Headroom und Rauschabstand. Ein übersteuerter Preamp wird nicht durch einen niedrigeren Fader repariert.

Global Safe

Schützt ausgewählte Parameter vor normalem Snapshot-Recall. RESTORE kann dennoch alles vollständig laden.

GROUP-Modus

Bus-Send ohne separaten Send-Level. Das Signal folgt dem Kanalfader; typischer Einsatz ist eine Subgruppe.

Head Amp

Analoger Mikrofonvorverstärker an Local In oder Stagebox. Seine Einstellung kann bei geteilten Stageboxen mehrere Pulte beeinflussen.

Insert

Effekt oder Prozessor direkt im Signalweg. Input Channels besitzen INS1 vor und INS2 nach dem Fader. Insert-Effekte können zusätzliche Latenz erzeugen.

Local In / Local Out

Lokale analoge Buchsen des WING Fullsize: acht Midas-Preamps und acht XLR-Ausgänge. Zusätzlich gibt es acht Aux-Ein- und acht Aux-Ausgänge auf Klinke.

Main

Eine von vier stereo-fähigen Hauptsummen. Ein Kanal besitzt vier unabhängige Main-Sends; Main 1 wird meist für die PA verwendet.

MAIN/ALT

Umschaltung zwischen den beiden dauerhaft gepatchten Sources eines Kanals. Typische Ursache, wenn Source-Pegel vorhanden ist, aber der Kanal stumm bleibt.

Matrix

Eine von acht stereo-fähigen Ausgangsmischstufen. Typisch für Delay-Lines, Frontfills, Nebenräume oder separate Aufnahmeausgänge.

Mute

Stummschaltung eines Kanals oder Mixwegs. TAP-Sends können mit IGNORE CHANNEL MUTE trotzdem aktiv bleiben.

Mute Group

Eine von acht Gruppen, mit denen mehrere Kanäle gemeinsam stummgeschaltet werden. Zuweisung über Channel HOME → TAGS.

Output

Physischer oder digitaler Ausgang. Unter ROUTING → OUTPUTS wird festgelegt, welches interne Signal an Local Out, AES50, USB, WING-LIVE oder anderen Gruppen anliegt.

Phantomspannung

48-Volt-Speisung für Kondensatormikrofone und bestimmte aktive DI-Boxen. Gehört zur Source und muss bei gemuteten Wegen sicher geschaltet werden.

POST-Modus

Bus-Send hinter dem Kanalfader. Typisch für Hall/Delay, weil der Effektanteil der Kanallautstärke folgt.

Pre-Fader

Abgriff vor dem Kanalfader. Beim WING wird dies meist durch TAP-Modus mit entsprechend gesetztem TAP-Punkt erreicht.

Routing

Zuweisung von Sources zu Kanälen und internen Signalen zu Outputs. Beim WING in CHANNELS, SOURCES und OUTPUTS getrennt.

Scope

Legt fest, welche Parameter beim Laden eines Snapshots tatsächlich angewendet werden. Ein Snapshot speichert immer alle Parameter, lädt aber nur seinen Scope.

Scribble Strip

Kleines Display über einem Fader mit Kanalnummer, Name, Icon und Farbe. Wichtigste Orientierung bei Layerwechseln.

Show

Datei, die eine Abfolge von Snapshots, Snippets, Clips und Presets als Szenen organisiert. Für Veranstaltungen mit mehreren Programmpunkten.

Snapshot

Vollständige Speicherung aller Pultparameter. Beim Laden begrenzt der Scope, was tatsächlich zurückgerufen wird.

Snippet

Speichert nur gezielt aufgezeichnete Parameteränderungen. Geeignet für kleine, definierte Umschaltungen innerhalb einer Show.

SOF / Sends on Faders

Modus, in dem Fader die Send-Level zu einem ausgewählten Bus, Main oder einer Matrix steuern. Am WING Fullsize über SOF FLIP.

Solo

Abhörfunktion. LIVE und STUDIO verändern Mains/Busse/Matrix nicht. SIP (Solo In Place) mutet andere Kanäle im echten Mix und ist im Live-Betrieb riskant.

Source

Reale Eingangsquelle mit Name, Farbe, Icon, Gain, +48 V, Polarität und Mono/Stereo-Status. Kann einem oder mehreren Kanälen und Outputs zugewiesen werden.

StageConnect

32-kanalige digitale Audioverbindung über symmetrisches XLR-/DMX-Kabel bis 40 m; 110-Ohm-DMX-Kabel wird empfohlen.

TAP-Modus

Bus-Send vom frei positionierbaren TAP-Punkt im Input Channel. Typisch für pre-fader Monitorwege.

TAP-Punkt

Wählbare Abgriffstelle im Input Channel: Input, Filter, zwischen Bearbeitungsblöcken, Pre Fader, Post Fader oder Post Processing.

Trim

Digitale Pegelkorrektur im Kanal bis ± 18 dB. Wirkt nach der Source und ersetzt kein korrektes analoges Gain-Staging.

USB Audio

USB-B-Verbindung zum Computer mit bis zu 48×48 Audiokanälen. USB-A dient Daten, Presets und 2-/4-Spur-WAV-Aufnahme.

WING-LIVE

Serienmäßige Dual-SD-Karte für bis zu 64 Spuren auf zwei verknüpften SD-Karten. Routing über WLIVE REC und WLIVE PLAY.

Redaktion, Quellen und Hinweise

Dieses unabhängige Praxis-Handbuch wurde vom Team von StageAID erstellt. Produkt- und Markennamen werden ausschließlich zur eindeutigen Beschreibung verwendet. StageAID steht in keiner wirtschaftlichen Verbindung zum Hersteller.

Version 1.2 (Basic) · Juli 2026

Redaktion: StageAID.de

Technische Grundlage: Behringer WING Fullsize, Firmware 3.1

Verwendete Grundlagen

104. Behringer: WING Series User Manual, 20. Oktober 2025, Firmware 3.1, 167 Seiten.

105. Behringer: Produktseite WING Fullsize und aktuelle Downloads, abgerufen im Juli 2026.

106. Behringer: WING Firmware 3.1 Fullsize Release, 7. November 2025.

Die beschrifteten Pult- und Bildschirmansichten basieren auf offiziellen Behringer-Line-Art-Grafiken und Screenshots aus dem WING Series User Manual. StageAID hat ausschließlich Markierungen, Nummern und deutschsprachige Einsteigerhinweise ergänzt. Vereinfachte Ablaufdarstellungen sind als eigene StageAID-Grafiken gekennzeichnet.

i Firmware-Hinweis: Behringer entwickelt die WING-Oberfläche weiter. Einzelne Bezeichnungen und Positionen können sich ändern. Vor sicherheitskritischen Eingriffen die Anzeige am eigenen Pult prüfen.



Erstellt vom Team von StageAID.de

www.StageAID.de

Kontakt: info@stageaid.de

Weitere Praxis-Handbücher und Fachthemen aus der Eventwelt