

StageAID

X32 Praxis-Workflow

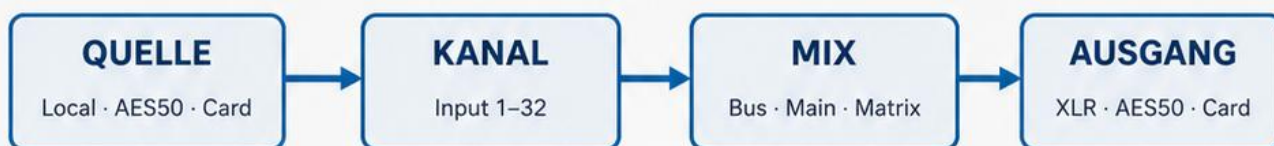
Advanced Workflows

Routing verstehen

Eingänge, Busse, Ausgänge und AES50
sicher zuordnen

Workflow 3 von mehr als 20

• Ergänzung zum StageAID Behringer X32 Praxishandbuch



www.StageAID.de

Inhaltsübersicht

Klicke auf einen Eintrag, um direkt zur passenden Stelle zu springen. Die Rücklinks „Zur Inhaltsübersicht“ führen anschließend wieder hierher.

Workflow 3: Behringer X32 Routing verstehen	... 3
Voraussetzungen und Ziel des Workflows	... 3
Worum es hier geht	... 3
Eingangs-Routing: HOME / Inputs richtig lesen	... 4
User In: Blockgrenzen gezielt auflösen	... 4
Busse und Main: Routing ist nicht dasselbe wie Mischen	... 5
Ausgangsrouting: OUT 1–16 und XLR Out	... 6
AES50-Ausgänge und Stageboxen	... 7
Card In / Card Out für Recording und Playback	... 8
User Out: flexible Ausgangsblöcke	... 9
Praxisbeispiel: Mikrofon bis zum Bühnenmonitor	... 9
Spickzettel: Routing in 12 Schritten	... 10
Fehlersuche entlang des Signalwegs	... 11
Häufige Fehler und stabile Routing-Regeln	... 12
Glossar A–Z	... 12
Siehe auch	... 13

[Zum Spickzettel](#) | [Zur Fehlersuche](#) | [Zum Glossar](#) | [Zum Praxishandbuch](#)

Workflow 3: Behringer X32 Routing verstehen

Eingänge, Busse, Ausgänge und AES50 sicher zuordnen · Band: X32 Advanced Workflows · Ergänzung zum StageAID
Behringer X32 Praxishandbuch

Voraussetzungen und Ziel des Workflows

- Behringer X32 Full-Size mit Firmware 4.x und 48 kHz.
- Grundkenntnisse zu Kanalzug, Mix-Bus und Main L/R; die Basisbegriffe sind im StageAID Praxishandbuch erklärt.
- Für die AES50-Beispiele: eine kompatible S16-Stagebox und eine geprüfte, geschirmte Cat5e-/etherCON-Leitung.
- Für Card-Beispiele: installierte X-USB/X-Live oder eine andere passende Erweiterungskarte.
- Eine einfache Patch-Liste: Quelle, X32-Kanal, Bus/Main, logischer OUT, physischer Ausgang.

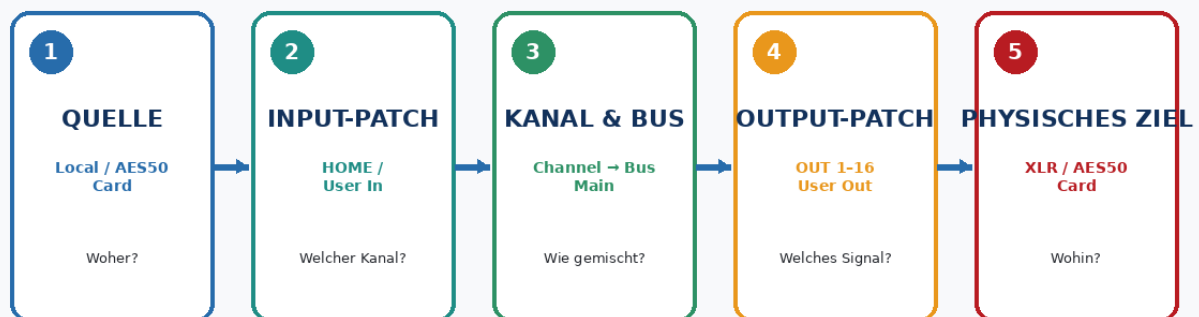
Wichtig: Dieser Workflow erklärt Routing als Signalweg. Er ersetzt nicht die Themen Gain-Staging, Monitormix oder Effekte, sondern zeigt, wie deren Signale überhaupt an die richtige Stelle gelangen.

Worum es hier geht

Das X32 kann an mehreren Stellen gleichzeitig Pegel anzeigen und trotzdem am Lautsprecher stumm bleiben. Genau deshalb wirkt Routing für Einsteiger oft komplizierter, als es technisch ist: Es gibt nicht „das eine Routing“, sondern mehrere aufeinanderfolgende Zuordnungen. Auf der Eingangsseite wird festgelegt, welche physische oder digitale Quelle einen Kanal speist. Auf der Ausgangsseite wird festgelegt, welches interne Signal zu welchem physischen Ausgang gelangt.

Der wichtigste Denkwechsel lautet deshalb: Immer zuerst Quelle und Ziel benennen. Danach wird der Weg dazwischen in derselben Reihenfolge aufgebaut, in der das Signal durch das Pult läuft.

X32-Routing: Quelle → Kanal → Mix → Ausgang



Merksatz: Ein Pegel im Kanal beweist nur, dass der Eingang funktioniert.
Für echten Ton müssen Output-Patch und physischer Ausgang stimmen.

Abbildung 1: Routing als Kette aus Quelle, Input-Patch, Mischung, Output-Patch und physischem Ziel.

Merksatz: Pegel im Eingangskanal bedeutet nur: Der erste Teil der Kette funktioniert. Für Ton am Lautsprecher müssen auch Bus/Main, Output-Patch und physischer Ausgang stimmen.

Eingangs-Routing: HOME / Inputs richtig lesen

Auf der ROUTING-Seite werden die 32 voll ausgestatteten Eingangskanäle in vier Achterblöcken gespeist: 1–8, 9–16, 17–24 und 25–32. Als Quellen kommen je nach Aufbau unter anderem die lokalen XLR-Eingänge, AES50-A, AES50-B, Card oder User In infrage. Das ist das klassische Blockrouting des X32.

ROUTING → HOME / Inputs: Die vier Eingangsbänke

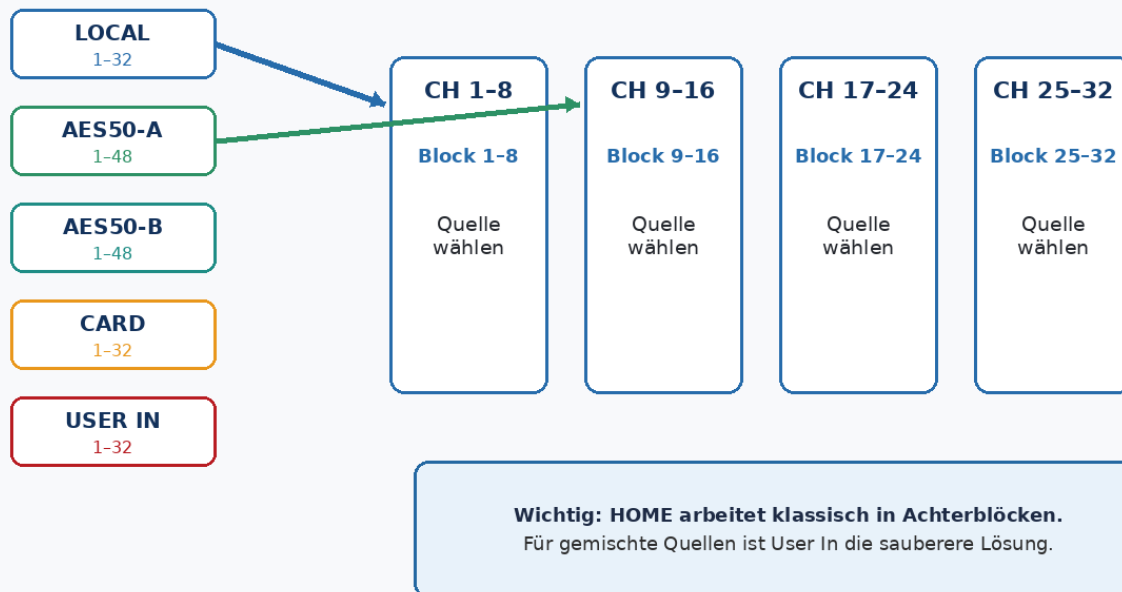


Abbildung 2: Die vier Kanalblöcke des X32 und typische Quellfamilien.

Warum das Blockrouting zunächst sinnvoll ist

Für viele Produktionen ist die feste Achterlogik sogar hilfreich. Eine S16 liefert beispielsweise ihre Eingänge 1–16 als AES50-A 1–16. Werden die Kanäle 1–16 ebenfalls mit AES50-A 1–16 belegt, bleibt die Zuordnung sofort lesbar. Problematisch wird es erst, wenn innerhalb eines Achterblocks Quellen aus verschiedenen Bereichen gemischt werden sollen.

Praxis: Solange ein kompletter Achterblock aus derselben Quellfamilie kommt, bleib beim normalen Input-Routing. User In ist kein Pflichtschritt, sondern ein Werkzeug für gemischte Patches.

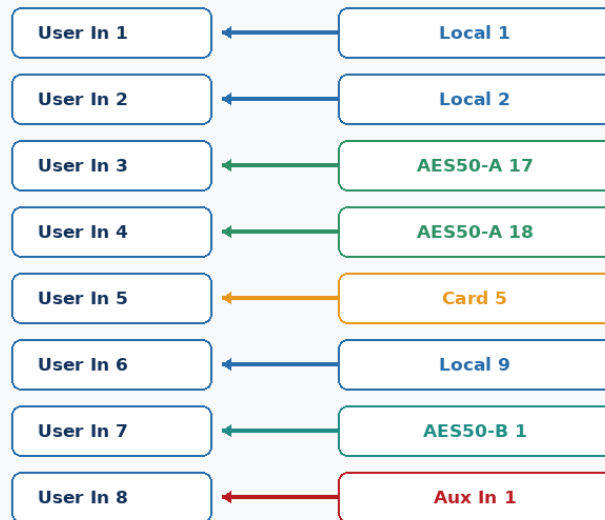
Einzelkanal statt Achterblock: Quelle auf der Config-Seite

Für einen einzelnen Kanal kann die Quelle zusätzlich auf dessen Config-Seite gewählt werden. Das ist praktisch für eine schnelle Korrektur. Für größere Patches ist die ROUTING-Seite übersichtlicher, weil dort die Zuordnung mehrerer Kanäle gemeinsam sichtbar bleibt. Wichtig ist nur: Beide Bedienwege verändern letztlich die Quelle des Kanals - sie sind keine zwei getrennten Signalwege.

User In: Blockgrenzen gezielt auflösen

Mit Firmware 4.x wurde User In als flexible Zwischenebene eingeführt. Statt einen kompletten Kanalblock aus Local, AES50 oder Card zu übernehmen, lässt sich ein eigener User-In-Block aus einzelnen Quellen zusammensetzen. Danach wird unter HOME beispielsweise Kanal 1–8 einfach auf User In 1–8 gelegt.

User In: Einzelquellen frei patchen



Danach unter HOME:

CH 1-8 ← User In 1-8

So bleibt der Kanalblock übersichtlich, obwohl die Quellen gemischt sind.

Praxisnutzen:

Funkstrecken lokal, Drums von der Stagebox und ein Playback von der Card lassen sich in einem gemeinsamen Kanalblock ordnen.

Abbildung 3: User In bündelt einzelne Quellen zu einem neuen, frei zusammengestellten Eingangspool.

Typisches Beispiel: Funk, Stagebox und Playback in einem Block

1. User In 1 = Local 1 für den lokalen Funkempfänger.
2. User In 2 = Local 2 für das Moderationsmikrofon.
3. User In 3/4 = AES50-A 17/18 von der zweiten Stagebox.
4. User In 5 = Card 5 für ein Playback aus dem Rechner.
5. Unter ROUTING → HOME wird Channel 1–8 auf User In 1–8 gelegt.

Vermeiden: User In unnötig kompliziert aufbauen und anschließend nicht dokumentieren. Flexible Patches sind nur dann besser, wenn Kanalname, Quelle und Position sauber festgehalten werden.

Busse und Main: Routing ist nicht dasselbe wie Mischen

Ein häufiger Denkfehler entsteht, wenn Input-Routing, Bus-Sends und Ausgangsrouting in einen Topf geworfen werden. Ein Kanal bekommt seine Quelle über das Input-Routing. Danach entscheidet der Mix, wie viel von diesem Kanal in Main L/R oder in einen Bus gelangt. Erst anschließend wird der fertige Bus oder Main auf einen Ausgang geroutet.

Routing und Mischen sind zwei Dinge

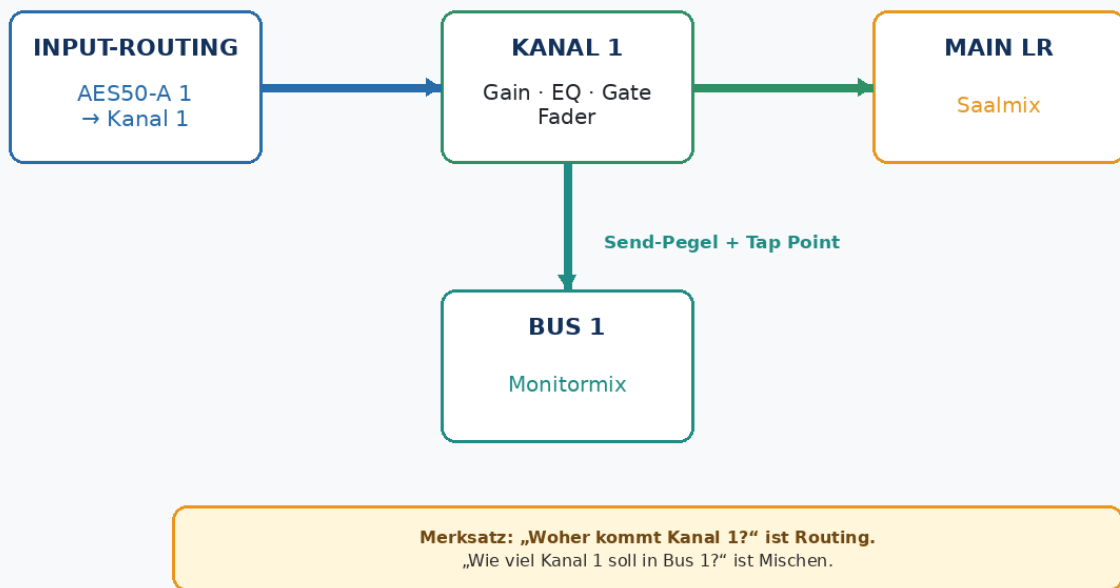


Abbildung 4: Input-Routing bestimmt die Kanalquelle, Bus-Sends bestimmen den Anteil im jeweiligen Mix.

Pre-Fader und Post-Fader gehören zur Mischung

Beim Send vom Kanal zu einem Monitorbus wird häufig Pre-Fader gearbeitet, damit Bewegungen am FOH-Kanalfader den Monitormix nicht verändern. Das ist keine Änderung des Input-Routings. Es ist lediglich die Wahl des Abgriffpunkts innerhalb des bereits gerouteten Kanalszugs.

Merksatz: Routing beantwortet „woher?“ und „wohin?“. Fader, Send und Tap Point beantworten „wie viel?“ und „an welcher Stelle im Kanalszug?“.

Ausgangsrouting: OUT 1–16 und XLR Out

Auf der Ausgangsseite arbeitet das X32 ebenfalls mit zwei Ebenen. Unter ROUTING → Analog Out beziehungsweise OUT 1–16 wird zunächst ein logischer Ausgang aufgebaut: OUT 1 kann zum Beispiel Mix Bus 1 sein, OUT 15 Main L und OUT 16 Main R. Erst im XLR-Out-Bereich wird festgelegt, welcher dieser logischen OUT-Kanäle an den physischen XLR-Buchsen erscheint.

OUT 1-16 und XLR Out: zwei Ebenen

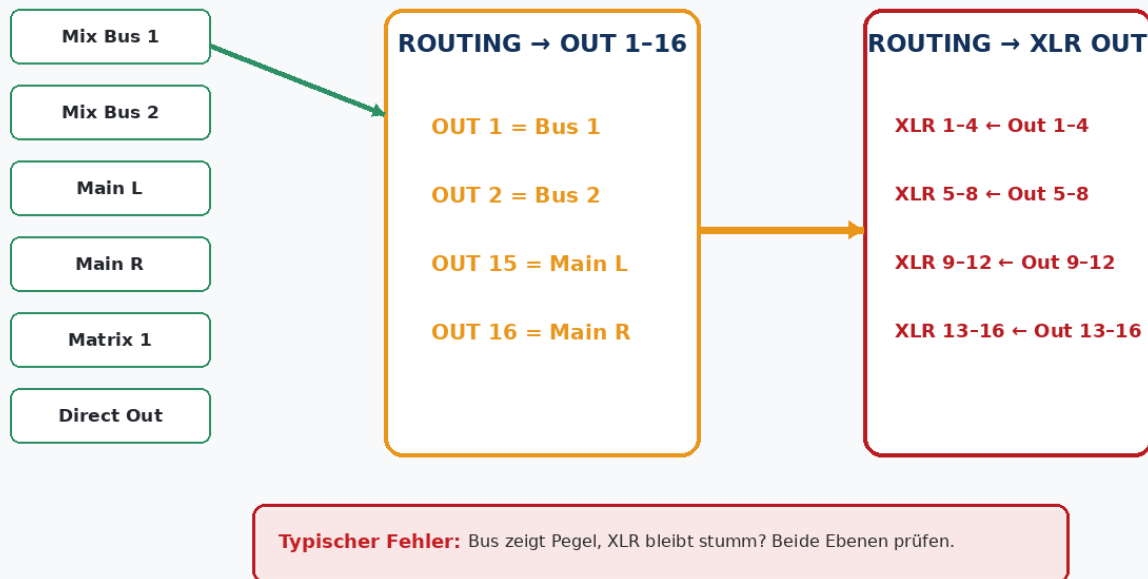


Abbildung 5: Logischer Ausgang und physische XLR-Buchse sind getrennte Routing-Ebenen.

Werkseinstellung - und warum sie täuschen kann

In der Werkseinstellung wirkt das System einfacher, weil OUT 1–14 typischerweise den gleichnamigen Mix-Bussen und OUT 15/16 Main L/R entsprechen und die XLR-Ausgänge 1:1 auf diese OUT-Kanäle zeigen. Sobald eine Szene, ein Gast-Setup oder ein Sonderrouting diese Zuordnung ändert, reicht der Blick auf nur eine Seite nicht mehr.

Typischer Fehler: Bus 3 zeigt Pegel und OUT 3 ist korrekt, aber die verwendete physische Buchse liegt nicht auf OUT 3. Deshalb bei fehlendem Ausgangssignal immer beide Ebenen kontrollieren.

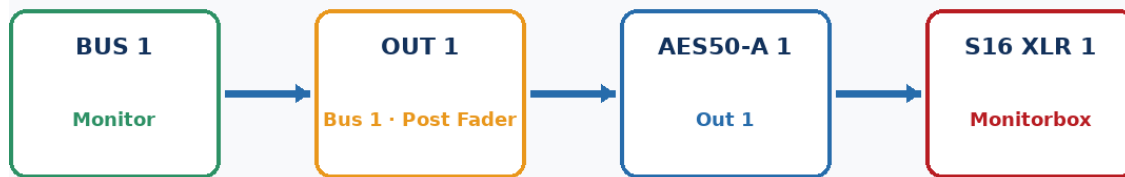
Tap Point am logischen Ausgang

Beim logischen OUT wird zusätzlich festgelegt, an welcher Stelle das Signal abgegriffen wird. Für einen Monitorbus ist Post-Fader häufig sinnvoll, weil der Bus-Master und sein Mute den gesamten Weg kontrollieren sollen. Ein Direct Out kann dagegen je nach Zweck an einer anderen Stelle abgegriffen werden. Der Tap Point ist damit Teil der Ausgangsdefinition, nicht der physischen Buchsenzuordnung.

AES50-Ausgänge und Stageboxen

Wird das Signal nicht am X32 selbst, sondern an einer S16 ausgegeben, kommt eine weitere Ebene dazu: Der gewünschte OUT- oder User-Out-Block muss unter ROUTING → AES50-A oder AES50-B auf die passenden AES50-Kanäle gelegt werden. Die Stagebox setzt diese digitalen Kanäle anschließend wieder in analoge XLR-Ausgänge um.

AES50 zur S16: Bus → OUT → Stagebox



Wichtig bei S16:

XLR 1-8 folgen einem AES50-Achterblock. Bei mehreren S16 bestimmen Standard / OUT +8 / OUT +16, welcher Block an der Box erscheint.

Prüfroutine: Bus → OUT → AES50-Block → Stagebox-Modus → XLR-Buchse.

Abbildung 6: Beispielweg von Bus 1 über OUT 1 und AES50-A 1 zur S16-XLR-Buchse 1.

Bei mehreren S16: Die Eingänge kaskadierter S16 verschieben sich automatisch in 16er-Blöcken. Die lokalen XLR-Ausgänge werden dagegen über Standard / OUT +8 / OUT +16 dem gewünschten AES50-Achterblock zugeordnet.

Card In / Card Out für Recording und Playback

Die Erweiterungskarte ist ebenfalls eine Ein- und Ausgangswelt. Card Out beschreibt, welche Signale das X32 zum Rechner oder Recorder sendet. Card In beschreibt die Signale, die vom Rechner zurückkommen und anschließend über das Input-Routing auf Kanäle gelegt werden können. Wer diese Richtungen verwechselt, sieht häufig eine funktionierende USB-Verbindung, aber kein Audiosignal an der erwarteten Stelle.

Card In / Card Out

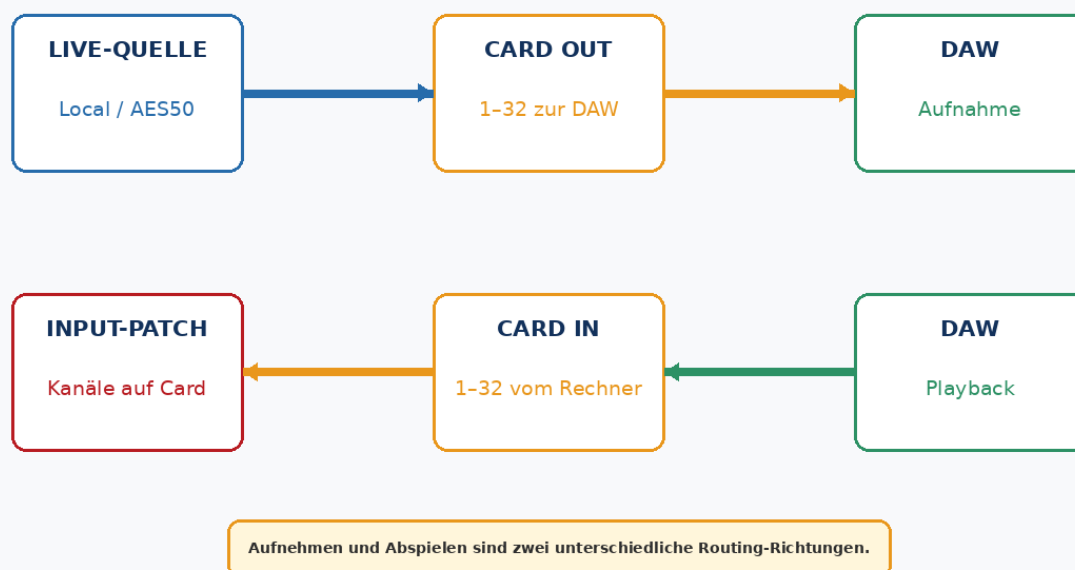


Abbildung 7: Card Out führt zur DAW, Card In kommt von der DAW zurück ins Pult.

Multitrack-Aufnahme: möglichst direkt und nachvollziehbar

Für eine einfache Mehrspuraufnahme können beispielsweise Local- oder AES50-Eingänge direkt auf Card Out gelegt werden. Soll stattdessen ein bearbeitetes Signal aufgezeichnet werden, muss bewusst ein anderer Abgriff gewählt werden. Wichtig ist die Dokumentation: „Card 1 = Kick“ ist hilfreicher als ein komplexer, unbeschrifteter User-Out-Aufbau.

Playback oder Virtual Soundcheck

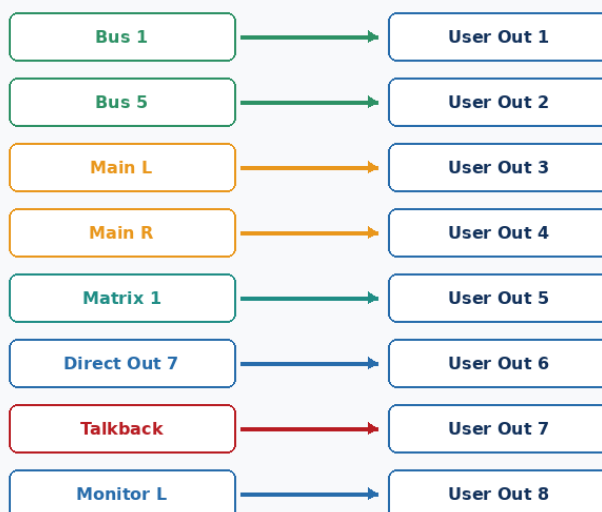
Beim Rückweg wird der Kanal nicht mehr aus Local oder AES50, sondern aus Card gespeist. Deshalb sollte der Wechsel zwischen Live-Quelle und Playback vorbereitet und eindeutig gespeichert werden. Eine falsche Input-Zuordnung nach dem Soundcheck ist ein klassischer Grund dafür, dass beim späteren Live-Betrieb plötzlich kein Mikrofon mehr anliegt.

Sicherheit: Vor einem Wechsel Live ↔ Card immer die aktuelle Szene sichern und die Rückkehr in den Live-Patch einmal vollständig testen.

User Out: flexible Ausgangsblöcke

User Out ist das Gegenstück zu User In. Einzelne Ausgangsquellen lassen sich zu einem eigenen Block zusammenstellen und anschließend beispielsweise an AES50, Card oder einen physischen Ausgangsblock weiterreichen. Das ist besonders nützlich, wenn Signale aus verschiedenen Bereichen in einer festen Reihenfolge gebraucht werden.

User Out: flexible Ausgänge



Danach blockweise nutzen:

AES50-A 1-8 ← User Out 1-8
Card 1-8 ← User Out 1-8
XLR-Block ← User Out 1-8

Praxisnutzen:

Wenn OUT 1-16 oder feste Blöcke nicht passen, schafft User Out eine klare Reihenfolge.

Abbildung 8: User Out sammelt unterschiedliche Ausgangsquellen in frei definierter Reihenfolge.

Wann User Out sinnvoll ist

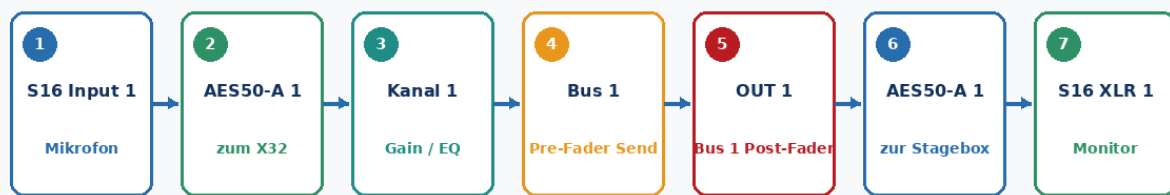
- Eine Stagebox soll Busse, Main L/R und eine Matrix in einem gemeinsamen Achterblock erhalten.
- Für Recording oder Broadcast werden einzelne Direct Outs und Summen in einer festen Reihenfolge benötigt.
- Die klassischen OUT 1–16 sind bereits belegt und sollen nicht nur für eine zusätzliche Ausgabe umgebaut werden.
- Ein komplexes Setup soll über eine klar dokumentierte User-Out-Liste lesbar bleiben.

Vermeiden: User Out als zusätzliche Ebene einschalten, obwohl OUT 1–16 bereits exakt die benötigten Signale enthalten. Mehr Flexibilität bedeutet nicht automatisch mehr Übersicht.

Praxisbeispiel: Mikrofon bis zum Bühnenmonitor

Das folgende Beispiel verbindet die wichtigsten Routing-Ebenen in einem vollständigen Signalweg. Ein Mikrofon steckt an S16 Input 1. Es soll auf X32 Kanal 1 landen und über Bus 1 auf S16 XLR Out 1 einen Bühnenmonitor versorgen. Der Monitormix soll unabhängig vom FOH-Kanalfader bleiben.

Praxisbeispiel: S16 → Bühnenmonitor



1. **ROUTING → HOME: Kanal 1 bekommt AES50-A 1.**
2. Kanal 1 sendet Pre-Fader auf Bus 1.
3. **ROUTING → OUT 1-16: OUT 1 = Mix Bus 1, Tap Point Post-Fader.**
4. **ROUTING → AES50-A: AES50-A 1-8 wird aus Out 1-8 gespeist.**
5. S16 im Standard-Ausgangsmodus: XLR Out 1 gibt AES50-A 1 aus.

Genau diese Kette wird bei der Fehlersuche rückwärts geprüft.

Abbildung 9: Kompletter Weg von der S16-Eingangsbuchse bis zum analogen Monitor-Ausgang.

Schritt für Schritt

1. S16 AES50-A mit X32 AES50-A verbinden; X32 als Clock Master auf INTERNAL / 48 kHz.
2. **ROUTING → HOME:** Kanal 1–8 aus AES50-A 1–8 speisen. Damit liegt S16 Input 1 auf Kanal 1.
3. Kanal 1 auswählen, Gain korrekt einstellen und Kanal eindeutig beschriften.
4. Kanal 1 auf Bus 1 senden; für einen Musiker-Monitor den Send auf Pre-Fader setzen.
5. Bus 1 als „Mon 1“ beschriften, Bus-Master zunächst unten beziehungsweise gemutet lassen.
6. **ROUTING → OUT 1–16:** OUT 1 auf Mix Bus 1 legen und einen passenden Tap Point, typischerweise Post-Fader, wählen.
7. **ROUTING → AES50-A:** AES50-A 1–8 aus Out 1–8 speisen.
8. S16 im normalen Ausgangsmodus: XLR Out 1 gibt AES50-A 1 aus.
9. Monitor anschließen, Bus 1 entmuten und Pegel kontrolliert öffnen.
10. Zum Test den FOH-Kanalfader bewegen: Der Pre-Fader-Monitorsend darf sich dadurch nicht verändern.

Fehlersuche im Beispiel: Kommt kein Ton, nicht gleichzeitig Gain, Bus-Send und AES50-Routing ändern. Prüfe den Weg in der Reihenfolge Kanal → Bus → OUT 1 → AES50-A 1 → S16 XLR 1.

Spickzettel: Routing in 12 Schritten

1. Quelle festlegen: Local, AES50 oder Card?
2. Zielkanal festlegen und beschriften.
3. Bei homogenen Achterblöcken normales HOME-Routing verwenden.
4. Nur bei gemischten Quellen User In einsetzen.
5. Kanal-Meter und Gain prüfen.
6. Bus/Main-Zuweisung und Send-Pegel festlegen.
7. Logischen Ausgang unter OUT 1–16 definieren.
8. Tap Point des logischen Ausgangs bewusst wählen.
9. Physisches Ziel festlegen: XLR, AES50 oder Card.
10. Bei AES50 den richtigen Achterblock und Stagebox-Modus prüfen.
11. Jeden Signalweg einzeln testen, bevor die PA geöffnet wird.
12. Szene und Patch-Liste speichern.

Schnell-Check zum Abhaken

- ☐ Quelle und Ziel eindeutig benannt
- ☐ Input-Patch geprüft
- ☐ Kanal / Bus / Main zeigt erwarteten Pegel
- ☐ OUT 1–16 korrekt
- ☐ physisches Ziel korrekt
- ☐ AES50-/Card-Richtung stimmt
- ☐ User In/Out dokumentiert
- ☐ Szene und Patch-Liste gesichert

Fehlersuche entlang des Signalwegs

Routingfehler lassen sich am schnellsten finden, wenn man nicht nach Menünamen sucht, sondern nach der letzten Stelle, an der das Signal sicher vorhanden ist. Die Meter des X32 sind dabei Wegweiser: Sobald ein Meter nicht mehr reagiert, liegt der Fehler meist unmittelbar davor.

Fehlersuche entlang des Signalwegs

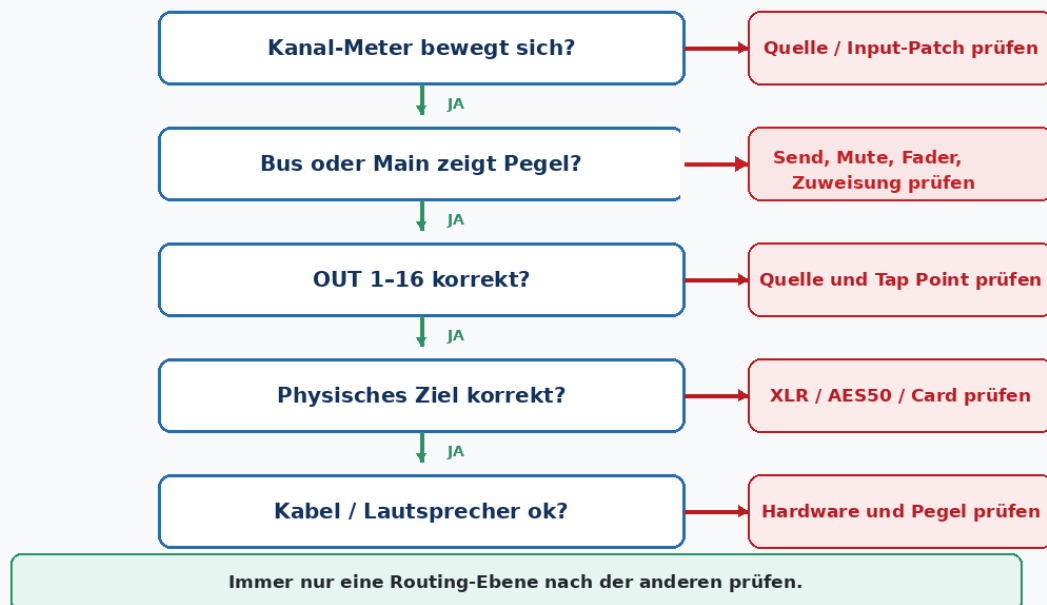


Abbildung 10: Fehlersuche vom Eingangsmeter bis zum Lautsprecher.

Fall 1: Kein Pegel am Eingangskanal

- Quelle, Kabel und physische Buchse prüfen.
- ROUTING → HOME beziehungsweise Kanal-Config prüfen: passt die Quelle zum verwendeten Eingang?
- Bei AES50 Link, Sync, Port und Kanalblock kontrollieren.
- Bei Card-Rückwegen prüfen, ob der Kanal wirklich Card als Quelle verwendet.

Fall 2: Kanal zeigt Pegel, Bus oder Main nicht

- Kanal-Mute, DCA und Mute-Gruppen prüfen.
- Main-Zuweisung beziehungsweise Bus-Send prüfen.
- Fader, Send-Pegel und Tap Point kontrollieren.
- Sicherstellen, dass der richtige Fader-Layer angezeigt wird.

Fall 3: Bus/Main zeigt Pegel, physischer Ausgang bleibt stumm

- OUT 1–16: liegt dort wirklich der gewünschte Bus, Main oder die Matrix?
- XLR Out beziehungsweise AES50/Card: wird der logische Ausgang an das richtige Ziel weitergegeben?

- Bei S16 den richtigen Ausgangsblock und die konkrete XLR-Buchse prüfen.
- Kabel, Endstufe/Aktivlautsprecher, Mute und Eingangspegel am Zielgerät kontrollieren.

Notfallregel: Während einer laufenden Show niemals aus Unsicherheit das komplette Routing neu bauen. Erst die letzte sichere Signalstelle identifizieren, dann genau eine Ebene prüfen.

Häufige Fehler und stabile Routing-Regeln

Häufige Fehler

- Input-Routing und Output-Routing als eine einzige Funktion betrachten.
- Achterblöcke vertauschen: AES50-A 17–24 versehentlich auf Kanal 9–16 legen.
- User In oder User Out einrichten, aber den betreffenden HOME-/AES50-/Card-Block nicht auf User umstellen.
- Bus zeigt Pegel, aber OUT 1–16 ist auf eine andere Quelle gelegt.
- OUT 1–16 stimmt, aber der physische XLR-Block zeigt auf andere OUT-Kanäle.
- Card Out und Card In verwechseln.
- Bei einer S16 OUT +8/+16 als Eingangsverschiebung missverstehen - die Einstellung betrifft nur die analogen Ausgänge.
- Nach Scene Recall nicht prüfen, ob Routing und Ausgangspatch mitgeladen wurden.
- Komplexes User-Routing ohne Patch-Liste betreiben.

Acht Routing-Regeln

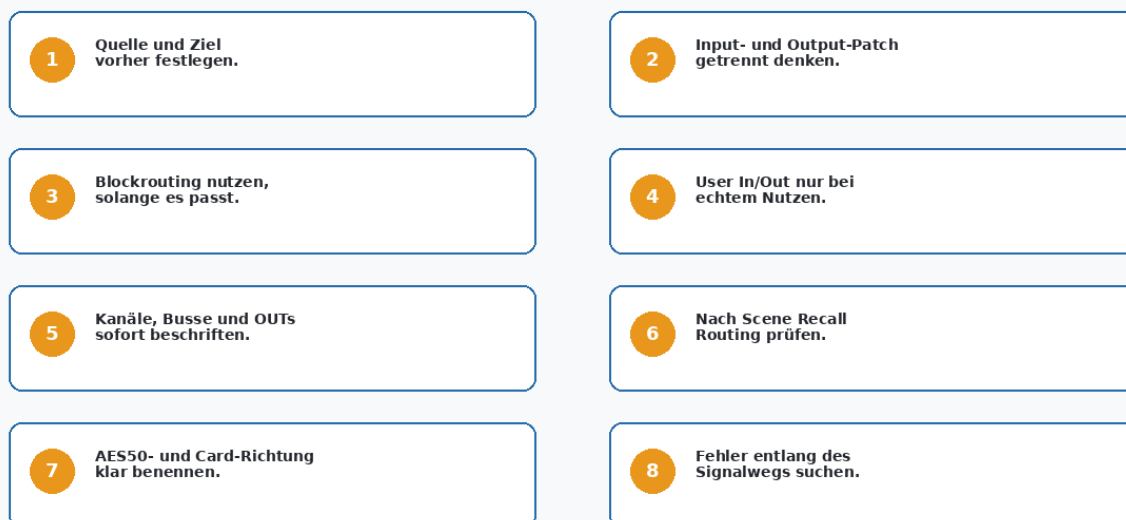


Abbildung 11: Acht Grundregeln für nachvollziehbares X32-Routing.

Realistische Bewertung: Das X32-Routing ist nicht grundsätzlich unlogisch. Es ist nur mehrstufig. Wer Quelle, internen Mix und physisches Ziel konsequent trennt, findet Fehler deutlich schneller und kann auch komplexe AES50-/Card-Setups sauber dokumentieren.

Glossar A–Z

Die Begriffe sind bewusst knapp und praxisnah erklärt. Die blauen Verweise führen zu der Stelle, an der der Begriff im Workflow eingesetzt wird.

AES50: Bidirektionale digitale Audioverbindung. Am X32 stehen zwei Ports A/B mit jeweils bis zu 48 Audiokanälen pro Richtung bei 48 kHz zur Verfügung. → [AES50 & Stageboxen](#)

Achterblock: Klassische Routing-Gruppe aus acht Kanälen, z. B. 1–8 oder 9–16. → [HOME / Inputs](#)

Analog Out / OUT 1–16: Logische Ausgangsebene. Hier wird festgelegt, welches interne Signal ein OUT-Kanal trägt und an welchem Tap Point es abgegriffen wird. → [OUT 1–16 & XLR Out](#)

Bus / Mix-Bus: Interner Mix aus mehreren Eingangskanälen, z. B. für Monitoring, Subgruppen oder Effekte. [→ Busse & Main](#)

Card In: Audiosignale, die über die Erweiterungskarte vom Rechner/Recorder in das X32 zurückkommen. [→ Card In / Card Out](#)

Card Out: Audiosignale, die das X32 über die Erweiterungskarte zum Rechner/Recorder sendet. [→ Card In / Card Out](#)

Direct Out: Direkter Signalabgriff eines einzelnen Kanals, der als Ausgangsquelle genutzt werden kann. [→ OUT 1–16 & XLR Out](#)

HOME / Inputs: Routing-Seite für die Zuordnung der Quellen zu den 32 Eingangskanälen, klassisch in Achterblöcken. [→ HOME / Inputs](#)

Input-Patch: Zuordnung einer physischen oder digitalen Quelle zu einem X32-Kanal. [→ HOME / Inputs](#)

Local: Physische Ein- oder Ausgangsbuchsen direkt am X32. [→ HOME / Inputs](#)

Main L/R: Stereo-Hauptsumme für den Saalmix. [→ Busse & Main](#)

Output-Patch: Zuordnung eines internen Signals zu einem logischen OUT und anschließend zu einem physischen Ausgang. [→ OUT 1–16 & XLR Out](#)

S16: Digitale Stagebox mit 16 Mikrofoneingängen, acht XLR-Ausgängen und AES50-Anbindung. [→ AES50 & Stageboxen](#)

Tap Point: Abgriffstelle innerhalb eines Kanal-, Bus- oder Ausgangssignalwegs, z. B. Pre-Fader oder Post-Fader. [→ Busse & Main](#)

User In: Firmware-4.x-Routingebene, die einzelne Quellen frei zu einem eigenen Eingangspool zusammenstellt. [→ User In](#)

User Out: Flexible Ausgangsebene, die einzelne interne oder digitale Quellen zu einem frei definierten Ausgangspool zusammenstellt. [→ User Out](#)

XLR Out: Physische Ausgangsebene: Sie entscheidet, welcher logische OUT- oder andere Routingblock an den lokalen XLR-Buchsen erscheint. [→ OUT 1–16 & XLR Out](#)

Siehe auch

[StageAID Behringer X32 Praxishandbuch](#)

Grundlagen zu Aufbau, Signalfluss, Ausgangsrouting, Monitorwegen, Szenen und Fehlersuche.

Weitere Advanced Workflows werden nur dann verlinkt, wenn der jeweilige StageAID-Artikel veröffentlicht ist.

Redaktioneller Hinweis: Dieser Praxis-Workflow ist Teil der StageAID-Reihe „X32 Advanced Workflows“ und eine unabhängige Ergänzung zum Behringer X32 Praxishandbuch. Produkt- und Markennamen werden ausschließlich zur eindeutigen Beschreibung verwendet. Die Abbildungen sind eigene, vereinfachte Darstellungen. Menübezeichnungen können je nach Firmware-Version geringfügig abweichen; im Zweifel gelten die installierte Firmware und die offiziellen Herstellerunterlagen.

Technische Grundlage: StageAID Behringer X32 Praxishandbuch Basic Version 1.1, Behringer X32 Produktdokumentation / Firmware 4.x sowie die etablierte X32-Routinglogik für User In/Out. Stand: Juli 2026.

Workflow 3 von mehr als 20 · Version 1.2 · Juli 2026 · Redaktion: StageAID.de · www.StageAID.de