

## Off Taste

Um einen aktiven Executor auszuschalten oder Werte aus dem Programmer zu entfernen, benutzen Sie die **Off** Taste.

## Executor ausschalten

Um einen Executor auszuschalten, drücken Sie die **Off** Taste und einen entsprechenden Executor Button.

Sie können den Befehl auch über andere Tasten ausführen:

**Off** **Exec** **1** **Please**

Off kann einem Executor auch über den [Assign Befehl](#) (**MA** + **Label**) oder das [Funktionsänderung der Executor Buttons Fenster](#) zugewiesen werden .

## Fixtures oder Werte aus dem Programmer entfernen

Um Fixtures oder Werte aus dem Programmer zu entfernen, drücken Sie die **Off** Taste gefolgt von dem was Sie entfernen möchten.

Um ein Fixture zu entfernen, drücken Sie die **Off** Taste gefolgt von dem entsprechenden Fixture im Fixtures View. Sie können den Befehl auch über andere Tasten ausführen:

**Off** **Fixture** **1** **Please**

Fixture 1 wird aus dem Programmer entfernt.

Um einen Preset Type aus dem Programmer zu entfernen, drücken Sie die **Off** Taste gefolgt vom Preset Type in der Preset Type Leiste auf Screen 1. Sie können den Befehl auch über andere Tasten ausführen:

**Off** **MA** **1** **Please**

Alle Dimmerwerte (Preset Type 1) sind für die ausgewählten Fixtures aus dem Programmer entfernt.



Wenn Sie die **MA** Taste mit einer Zahl kombinieren, haben Sie direkten Zugriff auf die Preset Types.

## Das Off Fenster

Um das Off Fenster zu öffnen, drücken Sie die **MA** Taste zusammen mit der **Off** Taste. In diesem Fenster können Sie verschiedene Elemente wie Executors, Special Master und den Programmer ausschalten.

## Siehe auch

[Was ist der Programmer?](#)

[Off Kommando](#)



Off Fenster