

Live- und Blind-Modus

- Unterschied zwischen aktiver Bühnenausgabe (Live) und dem Editor (Blind)
 - Werte in Blind wird nicht ausgegeben -> überarbeiten
 - Farbcodes der Werte
 - Blau: Intensität ist gestiegen oder ein Parameter hat einen neuen Änderungsbefehl.
 - Grün: Intensität ist gesunken oder der Kreis wurde für eine spätere Stimmung vorbereitet (Mark).
 - Magenta: Wert ist unverändert aus der vorherigen Stimmung übernommen (Tracking).
 - Weiß: Der Wert ist geblockt (Tracking-Stopp). Unterstrichenes Weiß bedeutet Autoblock.
 - Gelb: Der Wert wird aktuell von einem Submaster gesteuert.
 - Rot (hell): Manueller Wert, der noch nicht gespeichert wurde.
 - Rot (dunkel): Manueller Wert eines anderen Benutzers im Netzwerk.
 - Grau: Standardwert (Homewert) oder freie Daten ohne aktive Steuerung.
 - Orange: Werte, die sich im Staging-Modus (Vorschau) befinden.
 - Pink: Werte, die durch eine Augment3d-Zone überschrieben werden.
-

Version #2 Zuletzt aktualisiert: 19 März 2026 11:04:41