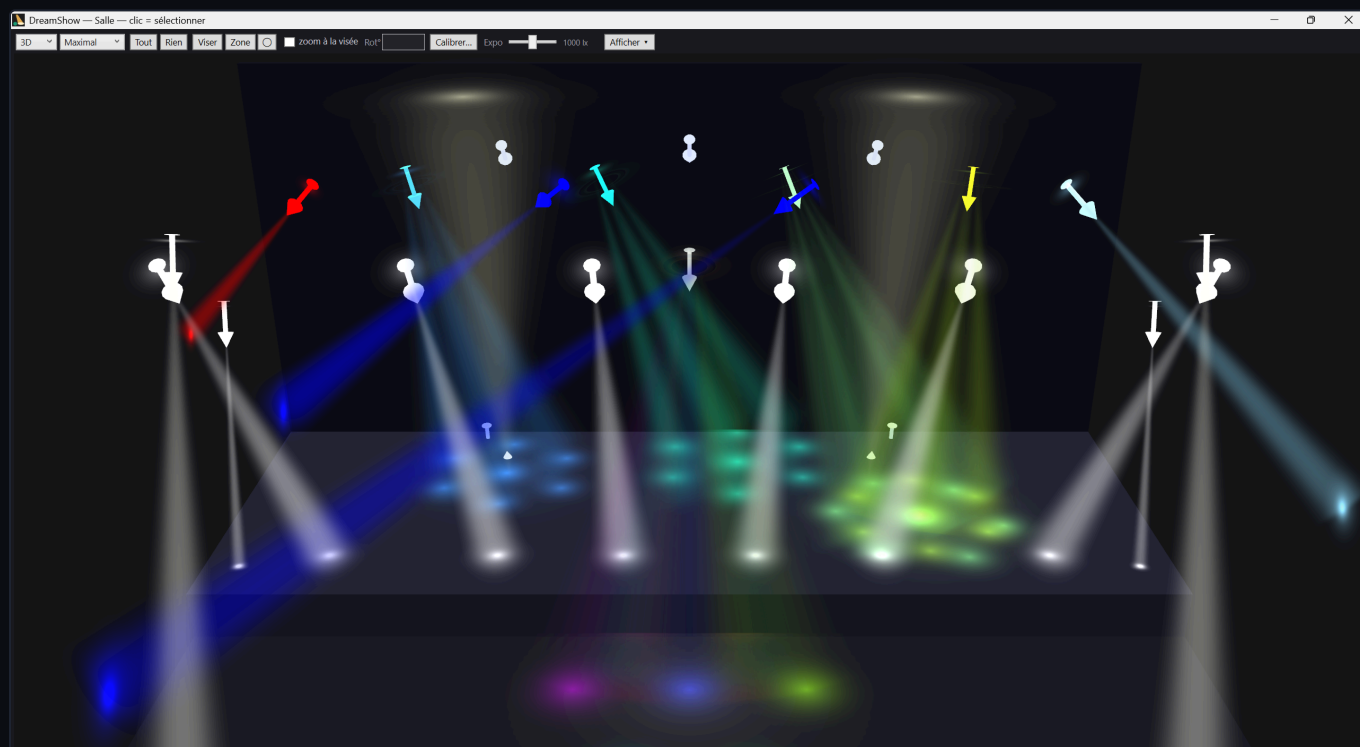


DreamShow

Logiciel de régie lumière, son et vidéo

Conçu dans nos propres salles, éprouvé chaque soir devant du public.

Quelques projecteurs pilotés à la main, ou plusieurs centaines de circuits sur une conduite minutée : la même application.



Le simulateur 3D de DreamShow en qualité de rendu maximale — salle de démonstration, 26 projecteurs, scène « Refrain ». Copie d'écran du logiciel.

1 600+

définitions de projecteurs livrées ;
import GDTF, QLC+ et DJworld

Art-Net, sACN

autant d'univers que nécessaire,
plus USB DMX PRO et uDMX

2D + 3D

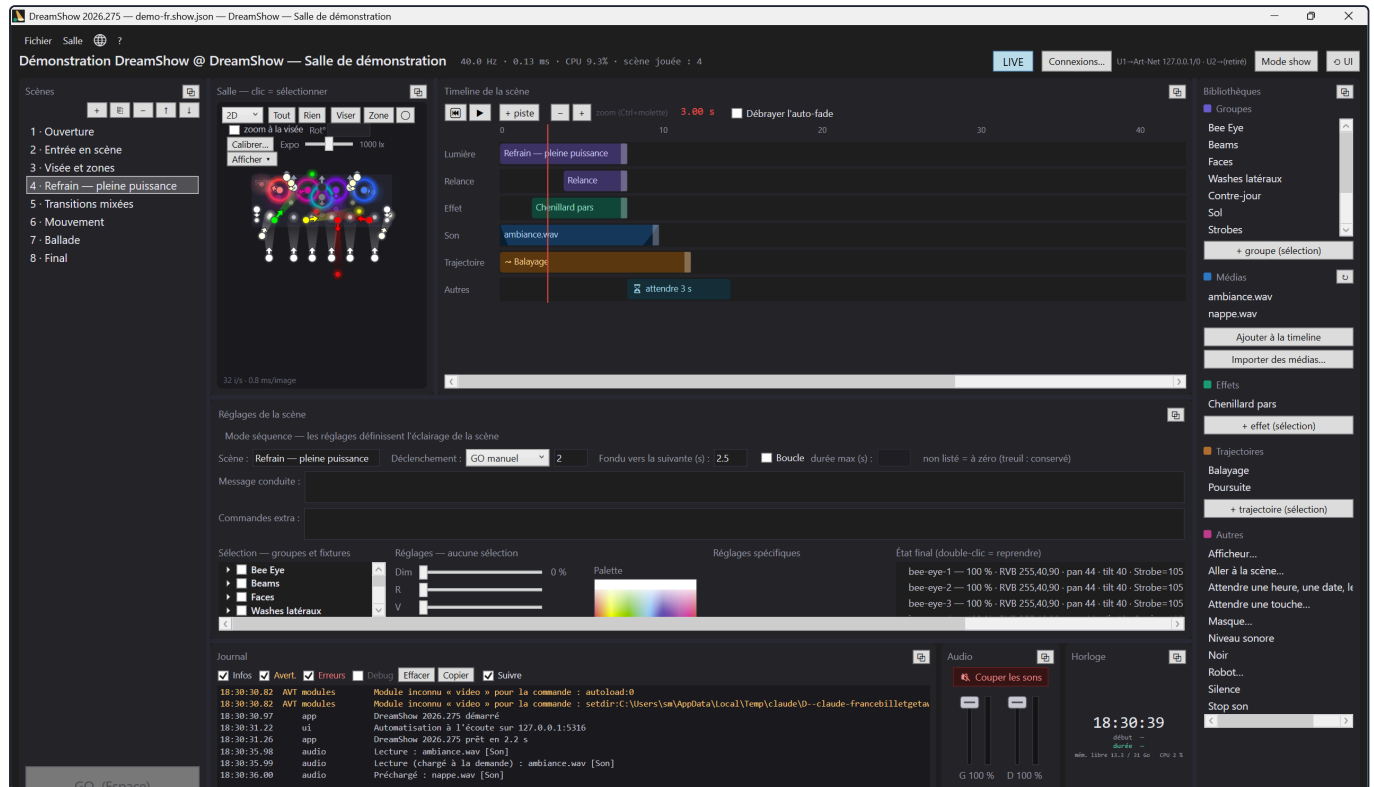
simulation photométrique de la
salle

100 % gratuit

et sans publicité : toutes les
fonctions, sans licence ni limite de
durée

Une seule application, du plus simple au plus complexe

Quelques projecteurs pilotés à la main et deux états de lumière enregistrés, ou plusieurs centaines de circuits, des dizaines de lyres, la vidéo, le son et la machinerie sur une conduite minutée à la seconde. Aucun module à acheter, aucun changement d'outil quand l'installation grandit : le débutant et le régisseur de métier travaillent dans le même logiciel.



L'interface complète : les scènes à gauche, le plan de salle éclairé, la timeline de la scène en cours, les réglages, le journal et les bibliothèques.

◆ Conduite et timeline

Le spectacle en scènes, et dans chaque scène une timeline où la lumière, la vidéo, le son et la machinerie partagent le même axe de temps. Déclenchement au GO, enchaîné, sur une attente (durée, heure, date, lever du soleil) ou sur un timecode.

◆ Lyres

Calibration en quatre points sur la scène réelle. Visée au clic dans le plan, zones qui répartissent les lyres sur une surface, trajectoires par images clés, cellules pilotées individuellement.

◆ Des shows écrits avec une IA

Tout assistant IA (ChatGPT, Gemini, Claude, Le Chat...) reçoit une consigne complète et répond par un plan de show ou un flux DMX, que DreamShow vérifie ligne par ligne.

◆ Pilotage en direct

OSC avec retour d'état, contrôleurs MIDI avec apprentissage et retour sur les LED, télécommande web sur n'importe quel téléphone, son vers lumière, tap tempo, timecode LTC et MTC.

◆ Lumière

Blocs de lumière avec fondus, effets dynamiques, pixel mapping et palettes. Art-Net et sACN sur autant d'univers que nécessaire, USB DMX PRO et uDMX pour les petites installations.

◆ Simulateur 2D et 3D

Pas une décoration : lumens, angle de faisceau, zoom, distance et angle d'incidence. Il sait aussi montrer ce qu'envoie un autre système de commande sur le réseau.

◆ Player autonome

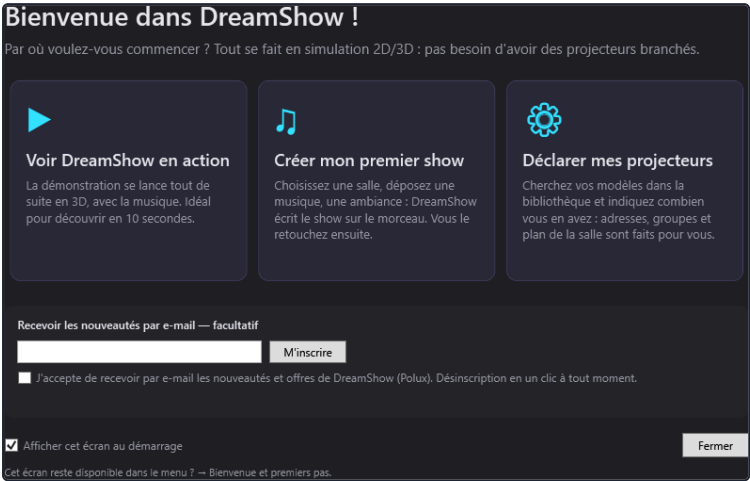
Un spectacle exporté en flux DMX est rejoué sans ordinateur par un ESP32, un Raspberry Pi ou un mini-PC Windows : DMX et Art-Net, planning jusqu'au coucher du soleil — pour les installations permanentes.

◆ Vidéo, son et scène

Plusieurs écrans et boîtiers IP, pistes son gauche et droite ; télécommande GO 2,4 GHz, afficheurs de coulisses, poursuite sur tablette, robots humanoïdes et masques LED.

Un premier show en quelques minutes, sans projecteur

DreamShow s'ouvre sur un écran d'accueil qui propose trois portes d'entrée : voir la démonstration jouer en 3D avec sa musique, créer un premier show, ou déclarer ses propres projecteurs. Tout fonctionne en simulation 2D/3D : rien à brancher pour commencer.



L'écran d'accueil : voir DreamShow en action, créer mon premier show, déclarer mes projecteurs.

TROIS SORTES DE PREMIER SHOW

◆ Un spectacle musical

Importez vos morceaux : DreamShow écrit une scène par morceau, calée sur son tempo et sa structure. Go entre les morceaux, ou tout le set enchaîné.

◆ Une pièce de théâtre

Une conduite toute prête à modifier : pour chaque moment une ambiance, une zone du plateau (jardin, centre, cour, avant-scène, fond de scène), un fondu, une note pour le régisseur et un son. Les lyres visent la zone et se placent dans le noir. Une salle « petit théâtre sans lyres » est prête à l'emploi.

◆ Avec une IA

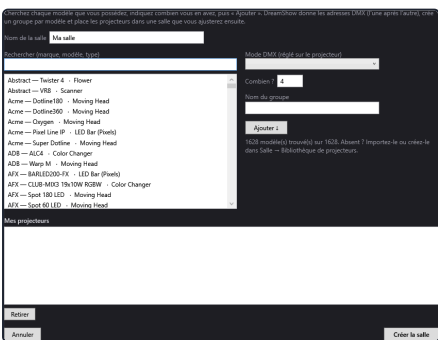
À partir de votre texte ou de votre conduite, l'IA de votre choix écrit le show — voir page suivante.

3/4 · Les moments de la pièce

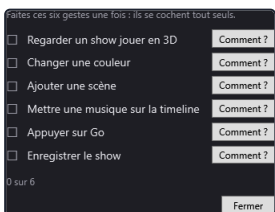
Une conduite type est déjà remplie : renommez, réordonnez, supprimez, ajoutez. Chaque moment devient une scène déclenchée par Go ; les lyres, s'il y en a, visent la zone choisie et se placent dans le noir.

Moment	Ambiance	Zone	Fondu (s)	Note pour le régisseur	Son
Entrée du public	Accueil du public	Tout le plateau	3	Accueil du public. Go quand la salle est	Ajouter... ↑ ↓ ×
Noir salle	Noir	Tout le plateau	4	Go : le noir se fait, les comédiens se plac	Ajouter... ↑ ↓ ×
Scène 1 — jour	Jour	Tout le plateau	3	Go dès que les comédiens sont en place	Ajouter... ↑ ↓ ×
Scène 2 — intérieur	Intérieur chaud	Centre	3	Go sur la réplique de changement de lie	Ajouter... ↑ ↓ ×
Scène 3 — soir	Soir	Tout le plateau	8	Lent : le jour tombe pendant la scène.	Ajouter... ↑ ↓ ×
Monologue	Mystère	Avant-scène	2	Go quand le comédien s'avance.	Ajouter... ↑ ↓ ×
Scène 4 — nuit	Nuit	Tout le plateau	5		Ajouter... ↑ ↓ ×
Noir final	Noir	Tout le plateau	3	Go sur la dernière réplique.	Ajouter... ↑ ↓ ×
Salut	Plein feu	Tout le plateau	2	Go aux premiers applaudissements.	Ajouter... ↑ ↓ ×

L'assistant théâtre : les moments de la pièce, chacun avec son ambiance, sa zone, son fondu, sa note pour le régisseur et son son. Chaque moment devient une scène déclenchée par Go.



L'assistant de salle : chercher, dire combien, ajouter.



La liste se coche toute seule.

◆ Déclarer mes projecteurs

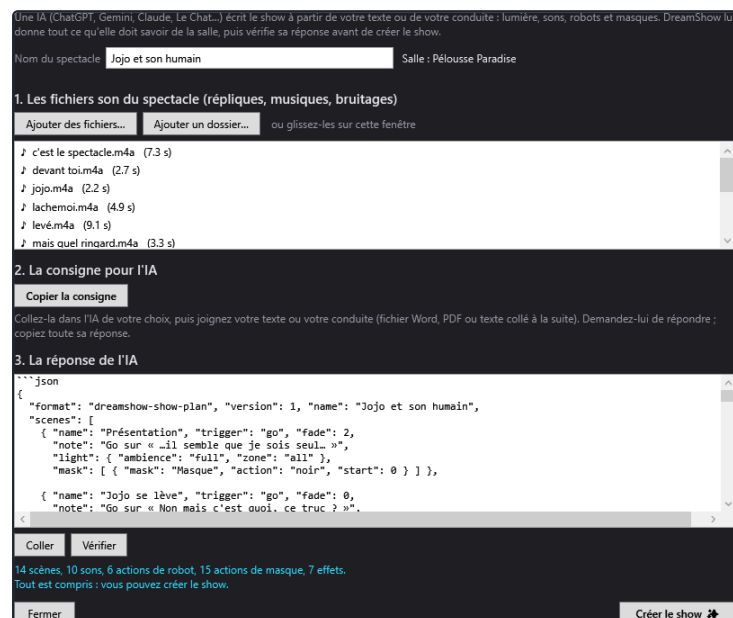
Choisissez vos modèles dans la bibliothèque et indiquez combien vous en avez : adresses DMX, un groupe par modèle et plan de la salle sont faits pour vous, prêts à ajuster.

◆ Guidé, puis libre

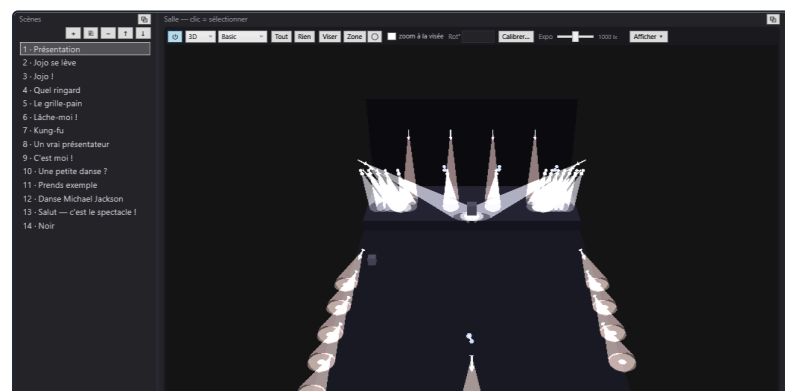
Une liste de premiers pas qui se coche toute seule — show en 3D, couleur, scène, musique sur la timeline, Go, enregistrement — et des panneaux vides qui disent quoi faire.

Créer un show avec n'importe quelle IA

ChatGPT, Gemini, Claude, Le Chat... DreamShow ne dépend d'aucune IA en particulier. Il rédige la consigne complète — la salle, les groupes et leur rôle, les robots et les masques LED avec toutes leurs actions, les fichiers son avec leur durée — que vous collez dans l'IA de votre choix avec votre texte ou votre conduite. L'IA répond par un plan de show.



La fenêtre « Créer un show avec une IA » : les fichiers son du spectacle, la consigne à copier, la réponse de l'IA recollée et vérifiée — ici 14 scènes, 10 sons, 6 actions de robot, 15 actions de masque et 7 effets.



Le show ouvert juste après : les scènes écrites d'après le texte, dans la vue 3D de la salle.

◆ Chaque ligne vérifiée

Avant de construire quoi que ce soit, DreamShow vérifie le plan ligne par ligne — groupe inconnu, fichier son manquant, action qu'un robot ne sait pas faire... — et dit ce qui ne va pas. Ensuite seulement il crée les scènes, les sons, les actions des robots et des masques et les effets.

◆ Sûr par construction

Les stroboscopes ne sont jamais déclenchés automatiquement, et la fumée, les ventilateurs ou les UV ne sont jamais allumés par une ambiance : ils restent entre les mains du régisseur.

◆ Vous restez l'auteur

Le résultat est un show DreamShow ordinaire : chaque scène, couleur, fondu et note de conduite se modifie ensuite.

◆ Ou un flux DMX, écrit sur la musique

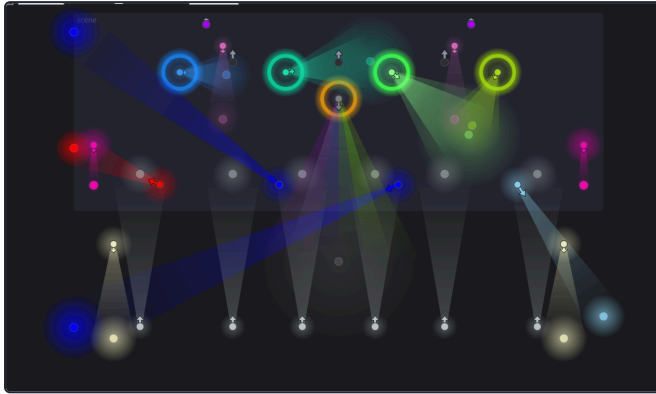
Pour un morceau, DreamShow peut aussi donner à l'IA la musique analysée (tempo, temps, mesures, sections, accents) et les projecteurs choisis ; une IA qui exécute du Python écrit la lumière en flux DMX, que DreamShow vérifie, corrige et joue avec la musique.



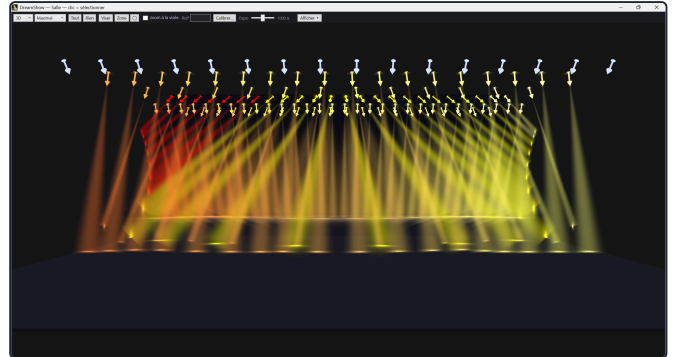
La fenêtre « Stream DMX par une IA » : la musique analysée, les projecteurs choisis, et le flux écrit par Gemini importé — les valeurs à ne jamais envoyer remises au neutre avant d'atteindre un projecteur.

Le simulateur : tout le show prêt avant le matériel

Préparez et testez tout le spectacle chez vous ou au bureau, sur n'importe quel PC, sans projecteur branché. Les copies d'écran ci-dessous sortent du logiciel : mêmes accroches, angles de faisceau et couleurs que ceux envoyés aux projecteurs, et le point exact où chaque faisceau touche le plateau.



Le plan 2D de la même salle : chaque faisceau, sa couleur et là où il touche. Les flèches montrent où pointe chaque projecteur, allumé ou non.



Grande salle : cent vingt projecteurs, quatre univers DMX, en qualité de rendu maximale (faisceaux calculés par la carte graphique, volume par volume), vus du fond de la salle — fluide avec cent vingt lyres en mouvement.

◆ Photométrie réelle

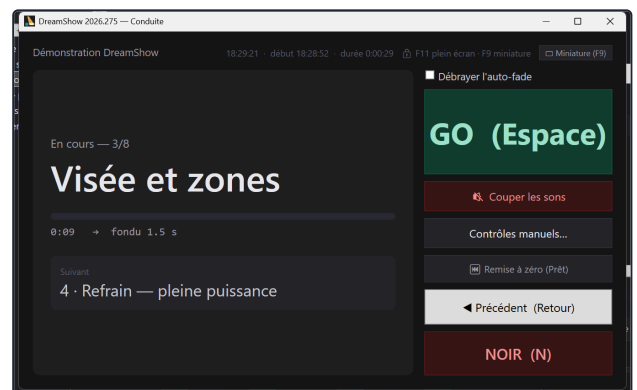
Lumens ou lux à distance du constructeur, angle de faisceau, zoom, distance et incidence : le niveau affiché est un calcul, pas une vue d'artiste.

◆ Visée vérifiée à l'avance

Visée, couleurs et points d'impact se vérifient en 2D et en 3D avant d'arriver dans la salle.

◆ Montrer, essayer avant d'acheter

Montrez le résultat au metteur en scène ou au client avant le montage ; essayez des projecteurs en simulation avant de les acheter ou de les louer.



Le panneau de conduite : scène en cours, progression, scène suivante, GO et noir — et le régisseur garde la main, à tout moment, sur toutes les autres fenêtres.

Éclairage architectural

Façades, monuments, vitrines, parcs, installations permanentes : le même logiciel écrit un programme lumière qui tourne seul, jour après jour, sans régisseur et sans programmeur externe.

◆ À l'heure et au soleil

Un bloc d'attente retient le show jusqu'à une heure, une date annuelle, ou le lever ou le coucher du soleil (décalage en minutes) calculé pour la latitude et la longitude du lieu, avec un filtre de jours (sauf le dimanche, par exemple). Le moteur repart seul au bon moment.

◆ Sans ordinateur

Exporté depuis DreamShow, le show est rejoué sans PC par le player autonome (ESP32, Raspberry Pi, mini-PC Windows), en DMX ou Art-Net, avec son planning à la semaine.

◆ Sans surveillance, jour après jour

Des scènes qui bouclent pendant une durée donnée puis enchaînent, ou bouclent indéfiniment, et des déclenchements automatiques : le programme se déroule sans que personne n'appuie sur GO.

◆ Vu avant d'être installé

Le lieu simulé en 3D avant l'installation ; sorties Art-Net et sACN ; palettes et effets dynamiques pour des changements de couleur lents.

Piloter en direct, avec les protocoles du métier

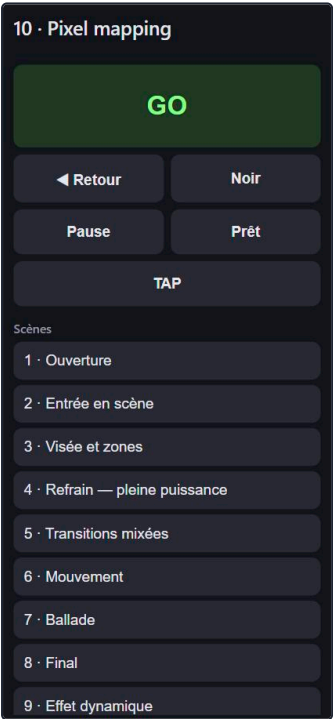
DreamShow parle les protocoles déjà présents dans la baie et sur le plateau — Art-Net et sACN sur le réseau, interfaces USB DMX, OSC et MIDI — et sert une page web aux téléphones. Le show se mène depuis l'ordinateur, une surface de contrôle, une tablette ou un téléphone.



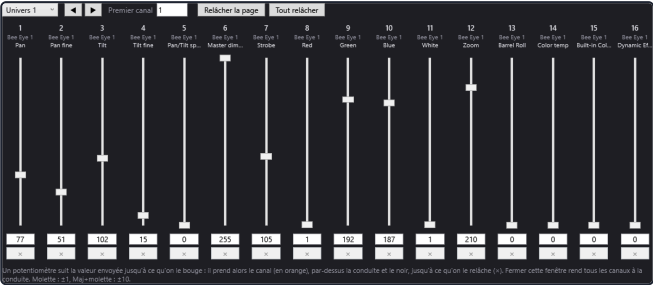
Valeurs DMX : les 512 canaux d'un univers tels qu'envoyés, à chaque image. Cadre bleu = canaux d'un projecteur, orange = canal tenu par un potentiomètre ; le survol dit ce que pilote un canal, un double-clic ouvre les potentiomètres dessus.

◆ Art-Net, sACN, USB DMX

Chaque univers part vers son interface : un nœud Art-Net, un récepteur sACN (multicast ou adresse IP, univers 1 à 63 999), une USB DMX PRO ou un uDMX.



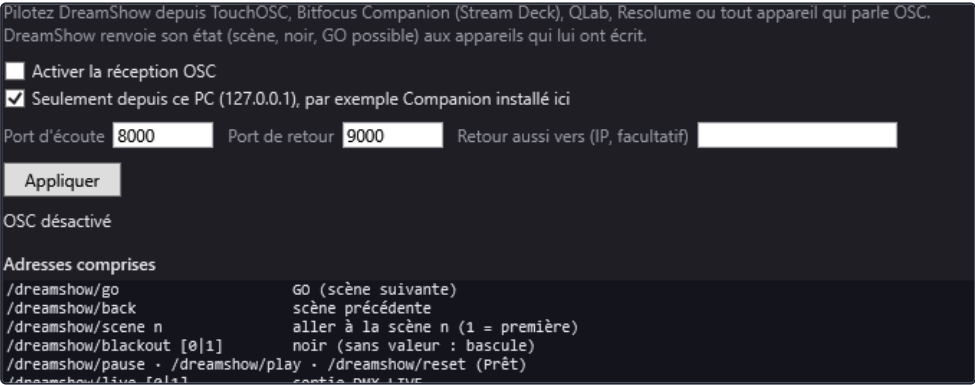
La télécommande web sur un téléphone.



Potentiomètres DMX : un par canal, avec le nom du projecteur et du canal. Il suit la valeur envoyée jusqu'à ce qu'on le bouge, puis tient le canal par-dessus la conduite et le noir jusqu'à être relâché (x) ; fermer la fenêtre rend tous les canaux.

◆ Mode visualiseur

La simulation 2D/3D montre le DMX qu'un autre système de commande ou un autre logiciel envoie en Art-Net ou en sACN, la sortie de DreamShow étant coupée. Ce qui est reçu s'enregistre dans un fichier que DreamShow et le player autonome rejouent.



OSC : ports d'écoute et de retour, adresses comprises.

◆ OSC

TouchOSC, Companion et Stream Deck, QLab, Resolume ou tout appareil qui parle OSC : GO, retour, scène, noir, pause, potentiomètres, tap... DreamShow renvoie son état : scène, scène suivante, noir, GO possible.

◆ Contrôleurs MIDI

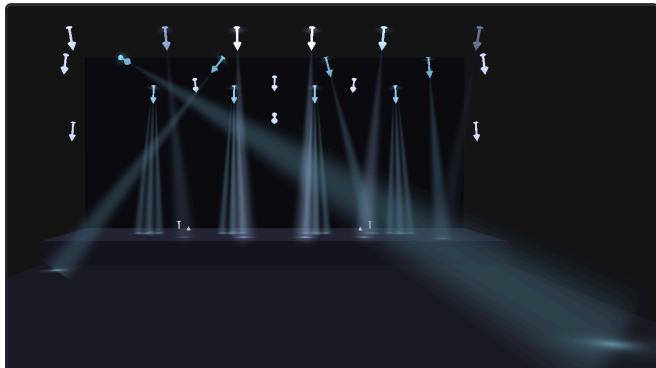
Boutons et faders affectés par apprentissage : on choisit l'action, on touche la commande. Les LED des boutons suivent l'état — scène en cours, noir, GO possible — quand le contrôleur le permet.

◆ Télécommande web

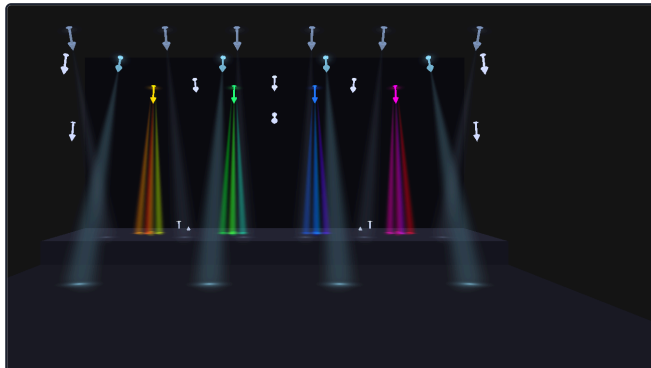
Un téléphone ou une tablette du même réseau ouvre une page : GO, retour, noir, pause, tap, la liste des scènes et les potentiomètres choisis, avec un code PIN facultatif. Rien à installer.

Effets, palettes et musique

Les outils qui font gagner des heures de programmation : des effets calculés plutôt que dessinés image clé par image clé, des palettes partagées par toutes les scènes, et un show qui sait suivre la musique ou un timecode.



Un effet dynamique dans la vue 3D : des cercles en pan et tilt, décalés en phase d'un faisceau à l'autre.



Pixel mapping : un arc-en-ciel qui défile sur les cellules de quatre projecteurs.

◆ Effets dynamiques

Une forme d'onde appliquée à un attribut des projecteurs choisis — cercles, huit, vagues, chenillards, arc-en-ciel — avec un décalage de phase qui fait voyager le mouvement d'un projecteur à l'autre, de jardin à cour ou par paquets.

◆ Pixel mapping

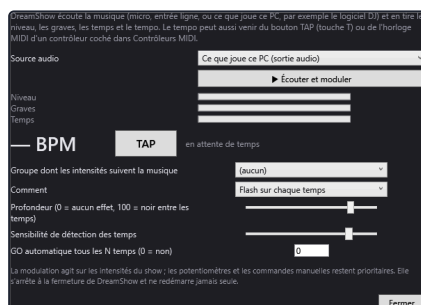
Les barres, matrices et cellules des projecteurs choisis forment une seule image vue de la salle : dégradé, arc-en-ciel, vague, plasma, chenillard, scintillement, feu ou image y sont joués, synchronisés avec la conduite.



La fenêtre des palettes.

◆ Palettes

Couleurs, positions et faisceaux nommés, appliqués d'un clic. Une palette mise à jour, et toutes les scènes qui l'utilisent suivent.



Son vers lumière : source, niveau, graves, temps, BPM, TAP.

◆ Son vers lumière et tempo

Détection des temps en direct sur le micro, l'entrée ligne ou ce que joue le PC ; tempo tiré du son, de la touche TAP ou d'une horloge MIDI ; GO automatique tous les N temps.



Timecode : source et départ de chaque scène.

◆ Timecode LTC et MTC

Un timecode venu d'une piste son, d'un multipiste ou d'un logiciel vidéo mène le show : chaque scène peut démarrer à son propre timecode.

Toutes les fonctionnalités

◆ Salles et patch

- Plusieurs salles par projet : créer, changer, renommer, dupliquer, supprimer
- Dimensions de la salle et du plateau, plan de fond importé, grille et aimantation
- Latitude et longitude du lieu, pour le lever et le coucher du soleil
- Patch DMX : univers, adresse, tri, recherche automatique des adresses libres
- Duplication en série : adresses enchaînées et index du nom incrémenté
- Chevauchements de plages DMX détectés et signalés canal par canal
- Position X / Y / Z, orientation et inclinaison, avec déduction automatique
- États par appareil : en panne, tête en haut, sans direction, invisible
- Photométrie : flux en lumens, fiche constructeur en lux à distance, ou estimation d'après la puissance
- Appareil non mentionné dans une scène : mis à zéro ou conservé (treuils)
- Contrôles manuels pendant le spectacle ; groupes créés depuis la sélection
- Assistant de salle : modèles et quantités ; adresses, groupes et plan faits automatiquement
- Salles toutes prêtes : petite scène, bar ou salle des fêtes, petit théâtre sans lyres

◆ Bibliothèque de projecteurs

- Plus de 1 600 définitions livrées (format QLC+), toutes marques
- Import de profils GDTF (.gdtf), QLC+ (.qxf) et DJworld (.fxt)
- Éditeur intégré : modes, canaux et fonctions, cellules, plages de valeurs, faisceau, puissance, flux
- Presets reconnus : intensité, couleurs, pan et tilt, zoom, obturateur, vitesses
- Cellules individuelles et couronnes pilotées séparément

◆ Sorties lumière

- Art-Net, univers réseau 0 à 32767, plusieurs univers simultanés
- sACN (E1.31), multicast ou unicast, univers 1 à 63 999
- USB DMX PRO sur port COM, uDMX via libusbK
- Univers ajoutés ou retirés à chaud ; sorties enregistrées dans la salle
- Bouton LIVE : plus aucune trame vers les interfaces, la simulation continue
- Fenêtres Valeurs DMX et Potentiomètres : tout canal surveillé ou pris à la main
- Diagnostic des interfaces en échec, détection de présence du matériel

◆ Lyres

- Calibrage en quatre points sur les coins réels du plateau
- Extension au mur du fond par deux points hauts supplémentaires
- Modèle géométrique de pré-remplissage pour les appareils non calibrés
- Import et export des calibrations (lyrescal.ini de ppshow)

- Visée au clic dans le plan, avec ou sans resserrage du faisceau sur la cible
- Zones rectangulaires ou elliptiques : les lyres sélectionnées se répartissent dessus
- Zones déplacées, redimensionnées, tournées ; poussée contre un mur, une zone y monte

◆ Simulation de la salle

- Plan 2D et vue 3D de la même salle, exposition réglable
- Point d'impact de chaque faisceau au sol, sur le plateau ou sur un mur
- Angles de faisceau large et serré déclarés par appareil, zoom simulé
- Flèches montrant où pointe chaque projecteur directif, même éteint
- Cellules et couronnes visibles individuellement ; filtrage par catégorie
- Trois qualités de rendu 3D, la plus haute calculée par la carte graphique
- Mode visualiseur : montre l'Art-Net ou le sACN reçu d'un autre système, et l'enregistre

◆ Conduite et scènes

- Scènes ajoutées, dupliquées, réordonnées, supprimées ; saut direct vers une scène
- Déclenchement au GO, enchaîné, après un délai ou sur un timecode LTC / MTC
- Fondu vers la scène suivante, bouclage, durée maximale
- Message de conduite affiché en grand pour le régisseur
- Commandes extra à l'entrée de scène : EXEC, VP, HOLOFAN, CHAIN, PPIP, AMBILIGHT, REPLAYDMX
- Mode édition : auto-fade débrayé pour avancer et lire manuellement
- Fenêtre de conduite séparée : prêt, GO, précédent, noir, remise à zéro
- Plein écran sur un second écran, édition verrouillée pendant le spectacle
- État final de la scène, avec nettoyage des appareils absents de la salle
- Durée du spectacle, heure de fin estimée, annonce de la dernière scène
- Reprise après interruption à la scène et à la position quittées

◆ Timeline

- Pistes multiples : ajout, renommage, duplication, copier-coller, réordonnement
- Blocs lumière, effet, média, trajectoire et flux DMX, et événements instantanés
- Départ, durée, fondus d'entrée et de sortie, fondu suivant le master
- Zoom à la molette, ligne d'exécution déplaçable, lecture et pause
- Couleur des blocs par type, propriétés de chaque bloc modifiables individuellement
- Événements : noir, silence, stop son, niveau sonore, aller à la scène, pause
- Attentes : une durée, une heure, une date annuelle, le lever ou le coucher du soleil avec décalage, une touche
- Filtre de jours sur les attentes : le moteur repart seul au prochain moment permis

Toutes les fonctionnalités (suite)

◆ Effets et palettes

- Trajectoires par images clés : l'état courant des lyres cochées devient la première clé
- Interpolation, aperçu temps réel, durée étirée au bloc ; trajectoires nommées et réutilisées
- Effets dynamiques : cercles, huit, vagues, chenillards, arc-en-ciel, avec décalage de phase
- Pixel mapping sur barres, matrices et cellules : dégradé, arc-en-ciel, vague, plasma, chenillard, scintillement, feu, image
- Palettes de couleurs, de positions et de faisceaux ; les scènes qui les utilisent suivent
- Bibliothèque d'effets nommés, réglages canal par canal pour les fonctions propres

◆ IA

- Créer un show avec tout assistant IA : ChatGPT, Gemini, Claude, Le Chat...
- Consigne : salle, groupes et leur rôle, robots et masques avec leurs actions, sons et durées
- Plan vérifié ligne par ligne : groupe inconnu, fichier manquant, action de robot impossible
- Stroboscopes jamais déclenchés automatiquement ; fumée, ventilateurs et UV jamais allumés par une ambiance
- Flux DMX sur la musique : tempo, temps, mesures, sections et accents analysés
- Import vérifié : valeurs interdites remises au neutre, mouvements limités à ce qu'une vraie lyre peut faire

◆ Pilotage à distance

- OSC : GO, retour, scène, noir, pause, LIVE, potentiomètres, tap ; état renvoyé
- TouchOSC, Companion et Stream Deck, QLab, Resolume
- Contrôleurs MIDI : affectation par apprentissage, retour sur les LED
- Télécommande web sur tout téléphone ou tablette : GO, retour, noir, pause, tap, scènes, potentiomètres, PIN facultatif

◆ Musique et timecode

- Son vers lumière : micro, entrée ligne ou ce que joue le PC
- Niveau, graves et temps détectés en direct ; tempo par TAP ou horloge MIDI
- Intensités d'un groupe qui suivent la musique ; GO automatique tous les N temps
- LTC sur une entrée audio ou MTC ; départs de scène capturés à la volée

◆ Son et vidéo

- Pistes audio, niveaux gauche et droite liés ou indépendants ; mp3, wav, flac
- Silence avec fondu, arrêt par piste ou général, coupure immédiate de tous les sons
- Écrans multiples, chaque média ciblé sur son écran ; mp4, avi, mov, mkv

- Lecteur compagnon : fondus, départ décalé, préchargement, suivi de la ligne rouge, relance automatique
- Boîtiers de diffusion IP : slots, téléversement, test de lecture ; carte de test d'écran

◆ Player autonome

- Export des scènes en flux DMX, envoyé par le réseau directement au player
- ESP32, Raspberry Pi et mini-PC Windows, sur un même cœur portable
- Sorties DMX et Art-Net, boutons câblés, planning à la semaine jusqu'au coucher du soleil
- Page web en français ou en anglais : état, commandes, envoi de clips, réglages

◆ Périphériques de scène

- Poursuite au doigt depuis des tablettes en réseau ; afficheurs de coulisses en page web
- Télécommande sans fil : touches GO, précédent et noir
- Robots humanoïdes : armement explicite, service TCP, marche, rotation, postures, danses
- Robots : parole sur fichier WAV, diffusée aussi sur la sono, arrêt d'urgence
- Masques LED : recherche Bluetooth, images d'usine et mémorisées, visages du catalogue
- Masques LED : synchronisation labiale analysée depuis un WAV, texte défilant, couleur, luminosité

◆ Projet et fichiers

- Archive du projet avec salle, shows, effets, trajectoires et médias ; import ppshow
- Dossier médias par show ; salle, effets et trajectoires réutilisables hors du spectacle
- Sauvegarde automatique horodatée avant chaque écriture ; annuler et refaire

◆ Interface et aide

- Écran d'accueil, assistant de premier show, assistant de salle, liste de premiers pas
- Huit panneaux détachables, disposition mémorisée ; journal, horloge, indicateurs temps réel
- Six langues : français, anglais, allemand, espagnol, italien et chinois
- Assistant de support intégré ; avis de nouvelle version

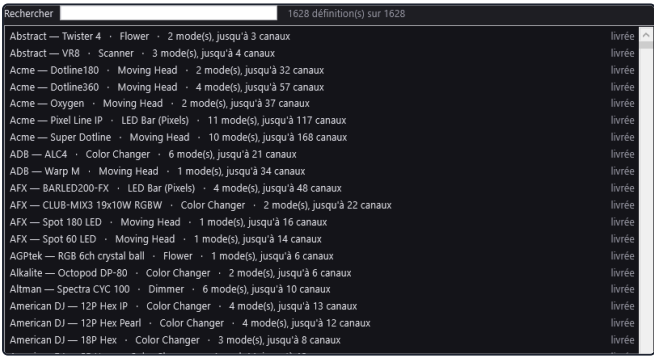
EN COURS DE DÉVELOPPEMENT

Bibliothèque de projecteurs en ligne. Le bouton de mise à jour est déjà dans la bibliothèque ; la bibliothèque en ligne est en préparation et pas encore ouverte.

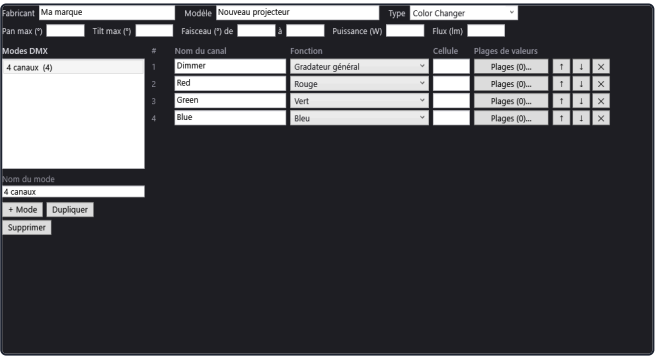
Salle configurée par l'IA. Décrire la salle et le parc à une IA et obtenir le patch, les groupes et les positions, comme elle le fait déjà pour le show.

Caractéristiques

Système	Windows, .NET et WPF.
Sorties lumière	Art-Net et sACN (E1.31), autant d'univers que nécessaire ; USB DMX PRO, uDMX.
Entrées	Art-Net et sACN (mode visualiseur), timecode LTC et MTC, son en direct, horloge MIDI.
Pilotage	OSC avec retour d'état, contrôleurs MIDI avec apprentissage et retour LED, télécommande web.
Bibliothèque	Plus de 1 600 définitions (format QLC+) ; import GDTF, QLC+ et DJworld ; éditeur de projecteurs.
Simulation	Plan 2D et vue 3D, photométrie réelle, points d'impact au sol et sur les murs.
Lyres	Calibration 4 points, visée au clic, zones, trajectoires par images clés, cellules.
Effets	Effets dynamiques, pixel mapping, palettes de couleurs, de positions et de faisceaux.
IA	Plan de show par tout assistant IA, vérifié ligne par ligne ; flux DMX sur la musique, import vérifié.
Player autonome	ESP32, Raspberry Pi, mini-PC Windows ; DMX et Art-Net ; planning ; page web.
Architectural	Attentes à l'heure, à la date annuelle ou au soleil (décalage, filtre de jours) ; scènes en boucle ; marche sans surveillance.
Vidéo et son	Multi-écrans, lecteur compagnon, boîtiers de diffusion IP ; pistes avec niveaux gauche et droite.
Scène	Télécommande GO 2,4 GHz, afficheurs de coulisses, tablettes de poursuite, robots, masques LED.
Langues	Français, anglais, allemand, espagnol, italien, chinois — environ 2 100 textes par langue.
Licences tierces	Bibliothèque QLC+ sous Apache 2.0, lecteur vidéo libVLC sous LGPL, non modifié ; NAudio sous MIT.



La bibliothèque de projecteurs : 1 628 définitions, recherche, import, modification.



L'éditeur de projecteurs : modes, canaux, fonctions, cellules et plages de valeurs.

Gratuit, sans limite

DreamShow est **100 % gratuit et sans publicité**, avec toutes ses fonctions : le DMX sur tous les univers, la vidéo, les players vidéo IP, le player autonome, les tablettes de poursuite, les afficheurs de coulisses, les robots, les masques LED, l'assistant IA (avec votre propre clé API Claude) et la connexion des IA externes par MCP. Les mises à jour sont gratuites elles aussi.

Pas de licence

Pas de compte

Pas de limite de durée

Pas de publicité

Des statistiques anonymes d'utilisation, sans rien qui vous identifie, se désactivent dans le menu ?. L'aide est intégrée : un assistant de support dans le menu ? → Support, et un avis dès qu'une nouvelle version sort.