DreamShow — Benutzerhandbuch

Version 2026.287

Inhalt

Einstieg

- Willkommen bei DreamShow
- Erste Schritte
- Die erste Show erstellen (Musik oder Theater)
- Scheinwerfer anlegen (Saal-Assistent)
- Installation, Sprachen und Updates
- DreamShow ist kostenlos

Das Hauptfenster

- Überblick über das Hauptfenster
- Das Bedienfeld Szenen
- Die Szeneneinstellungen
- Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen
- Die Paletten
- Die Bibliotheken
- Protokoll, Audio und Uhr
- Die 2D- und 3D-Simulation

Die Timeline

- Die Timeline der Szene
- Licht- und Effektblöcke
- Überblendungen und Mix
- Ton und Video auf der Timeline
- Warte-Blöcke (Taste, Uhrzeit, Datum, Sonne)
- Auf eine Textzeile warten (Sprachsynchronisation)
- Sprünge und Szenenkennungen
- Parallele Sequenzen
- Architekturbeleuchtung
- Die dynamischen Effekte
- Das Pixel-Mapping

Ausrichten, Zonen und Bahnen

- Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken
- Die Bahnen
- Die Kalibrierung der Moving Heads

Der Saal

- Scheinwerfer, Adressen, Positionen
- Die Scheinwerferbibliothek
- Die DMX-Verbindungen
- Die manuelle Steuerung
- Die Videobildschirme
- Einen Saal wechseln, umbenennen, duplizieren

DMX und Steuerung

- DMX-Werte und DMX-Fader
- Der Visualisierungsmodus
- Sound-to-Light und Tempo
- Der Timecode (LTC / MTC)
- Die MIDI-Controller
- Die Web-Fernsteuerung
- Die OSC-Fernsteuerung
- Die Fernbedienung (GO-Tasten)

Die Vorstellung

- Der Show-Modus und das Ablauffenster

- Fortsetzung nach einem Absturz oder Stromausfall

Erstellen mit einer KI

- Eine Show mit einer KI erstellen
- DMX-Stream durch eine KI
- KI-Assistent (Szene einstellen)
- Eine KI verbinden (MCP)

Bühnengeräte

- Der Standalone-Player
- Der Verfolger auf dem Tablet
- Die Backstage-Anzeigen
- Der Teleprompter
- Die humanoiden Roboter
- Die LED-Masken
- Vernetzte Steckdosen

Dateien

- Shows, Dateien und Projekte

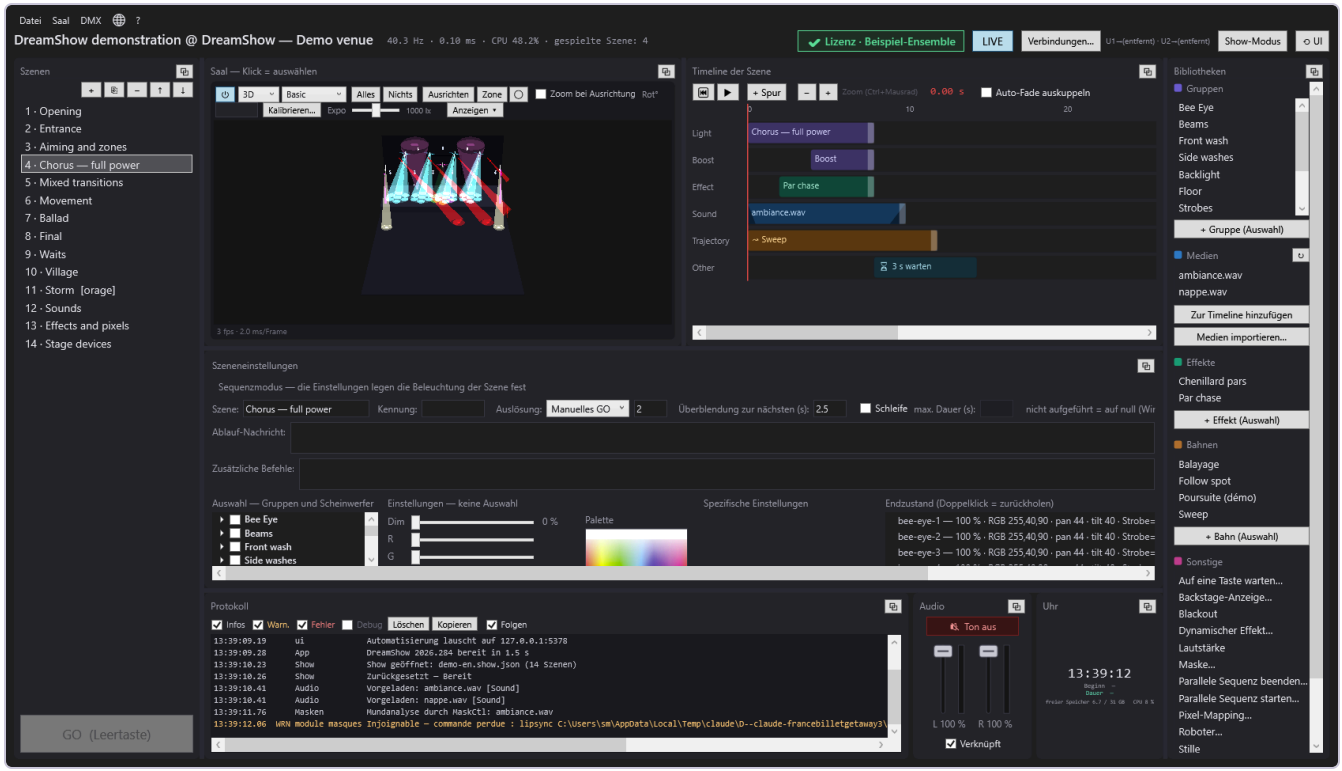
Hilfe

- Fehlerbehebung
- Tastenkürzel
- Glossar

Willkommen bei DreamShow

DreamShow ist eine Show-Steuerungssoftware für Licht, Ton und Video unter Windows. Sie steuert Ihre Scheinwerfer per DMX, spielt Ton und Video ab und koordiniert weitere Bühnengeräte. Alles wird in einer Folge von Szenen vorbereitet, jede mit ihrer eigenen Timeline, und anschließend in der Vorstellung Szene für Szene mit der Taste **GO** wiedergegeben.

Dieses Handbuch erklärt jedes Fenster, jede Einstellung und jede Schaltfläche. Es richtet sich an Licht- und Tontechniker, Veranstaltungstechniker, DJs und Installateure, die DreamShow kennenlernen.



Was DreamShow kann

- **Das Licht**: Ihre Scheinwerfer (auch „Fixtures“ genannt) werden in einem **Saal** angelegt, mit ihrer DMX-Adresse und ihrer Position in Metern. Sie stellen Farben, Intensitäten, Positionen der Moving Heads (motorisierte Köpfe), Effekte und Bahnen ein. DreamShow sendet das Ergebnis per DMX über das Netzwerk (Art-Net, sACN) oder über ein USB-Interface.
- **Ton und Video**: Audiodateien werden in DreamShow abgespielt; Videos werden auf Bildschirmen angezeigt (Windows-Monitore oder Videoplayer im Netzwerk).
- **Der Ablauf**: Eine Show ist eine Folge von **Szenen**. Jede Szene hat eine **Timeline** (Spuren und Blöcke: Licht, Effekte, Ton, Video, Warte-Blöcke…) und einen **Endzustand**. Während der

Vorstellung schaltet das Ablauffenster (der Show-Modus) die Szenen per **GO** weiter, automatisch oder zu einer festen Uhrzeit.
- **Die 2D- und 3D-Simulation**: Der Saal wird mit seinen Lichtstrahlen angezeigt, synchron zur Timeline. Sie können alles vorbereiten, ohne dass ein einziger Scheinwerfer angeschlossen ist.
- **Die Bühnengeräte**: Standalone-Player (eine Show ohne PC wiedergeben), Verfolger-Tablets, Backstage-Anzeigen, humanoide Roboter und LED-Masken.

DreamShow ist kostenlos: Die gesamte Software steht offen, einschließlich der Steuerung echter Hardware (DMX-Ausgang, IP-Videoplayer, Standalone-Player, Tablets, Anzeigen, Roboter, Masken). Siehe DreamShow ist kostenlos.

So verwenden Sie diese Hilfe

- **F1** öffnet die Hilfeseite, die zum aktuellen Fenster gehört.
- **Die Suche** findet ein Wort auf allen Seiten.
- **Die Links** im Text führen zu einer anderen Seite des Handbuchs. Jede Seite endet mit einem Abschnitt **Siehe auch**.

Die Konventionen dieses Handbuchs

- Bildschirmbeschriftungen sind fett gedruckt, genau wie in der Software: **Speichern unter...**.
- Ein Menüpfad wird mit dem Zeichen `>` geschrieben: **Datei > Show öffnen...** bedeutet „öffnen Sie das Menü Datei und klicken Sie dann auf Show öffnen...".
- Das Hilfemenü von DreamShow heißt **?**; das Sprachmenü wird durch eine Weltkugel dargestellt (ihr Tooltip lautet **Langue / Language**, „Sprache").

Wo anfangen

1. Wenn Sie DreamShow gerade installiert haben, öffnet sich der Bildschirm **Willkommen bei DreamShow** von selbst: Sehen Sie sich die Demonstration an, erstellen Sie eine erste Show zu einer Musik oder legen Sie Ihre Scheinwerfer an. Siehe Erste Schritte.
2. Um in zwei Minuten eine erste Show zu schreiben: Die erste Show erstellen (Musik oder Theater).
3. Um Ihre echte Hardware zu beschreiben: Scheinwerfer anlegen (Saal-Assistent).
4. Um den Bildschirm zu verstehen: Überblick über das Hauptfenster.

Die großen Teile des Handbuchs

Erste Schritte

- Erste Schritte
- Die erste Show erstellen (Musik oder Theater)

- Scheinwerfer anlegen (Saal-Assistent)
- Installation, Sprachen und Updates
- DreamShow ist kostenlos

Das Hauptfenster

- Überblick über das Hauptfenster
- Das Bedienfeld Szenen
- Die Szeneneinstellungen
- Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen
- Die Paletten
- Die Bibliotheken
- Protokoll, Audio und Uhr
- Die 2D- und 3D-Simulation

Die Timeline

- Die Timeline der Szene
- Licht- und Effektblöcke
- Überblendungen und Mix
- Ton und Video auf der Timeline
- Warte-Blöcke (Taste, Uhrzeit, Datum, Sonne)
- Sprünge und Szenenkennungen
- Parallele Sequenzen
- Architekturbeleuchtung
- Die dynamischen Effekte
- Das Pixel-Mapping

Zielen, Zonen und Bahnen

- Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken
- Die Bahnen
- Die Kalibrierung der Moving Heads

Der Saal

- Scheinwerfer, Adressen, Positionen
- Die Scheinwerferbibliothek
- Die DMX-Verbindungen
- Die manuelle Steuerung
- Die Videobildschirme
- Einen Saal wechseln, umbenennen, duplizieren

DMX und Steuerung

- DMX-Werte und DMX-Fader
- Der Visualisierungsmodus
- Sound-to-Light und Tempo
- Der Timecode (LTC / MTC)
- Die MIDI-Controller
- Die Web-Fernsteuerung
- Die OSC-Fernsteuerung
- Die Fernbedienung (GO-Tasten)

Die Vorstellung

- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Fortsetzung nach einem Absturz oder Stromausfall

Erstellen mit einer KI

- Eine Show mit einer KI erstellen
- DMX-Stream durch eine KI

Bühnengeräte

- Der Standalone-Player
- Der Verfolger auf dem Tablet
- Die Backstage-Anzeigen
- Die humanoiden Roboter
- Die LED-Masken

Dateien

- Shows, Dateien und Projekte

Hilfe

- Fehlerbehebung
- Tastenkürzel
- Glossar

Gut zu wissen

- Die installierte Version wird in der Titelleiste angezeigt (zum Beispiel „DreamShow 2026.282“) und unter **? > Über DreamShow...**. Geben Sie sie immer an, wenn Sie um Hilfe bitten.

Siehe auch

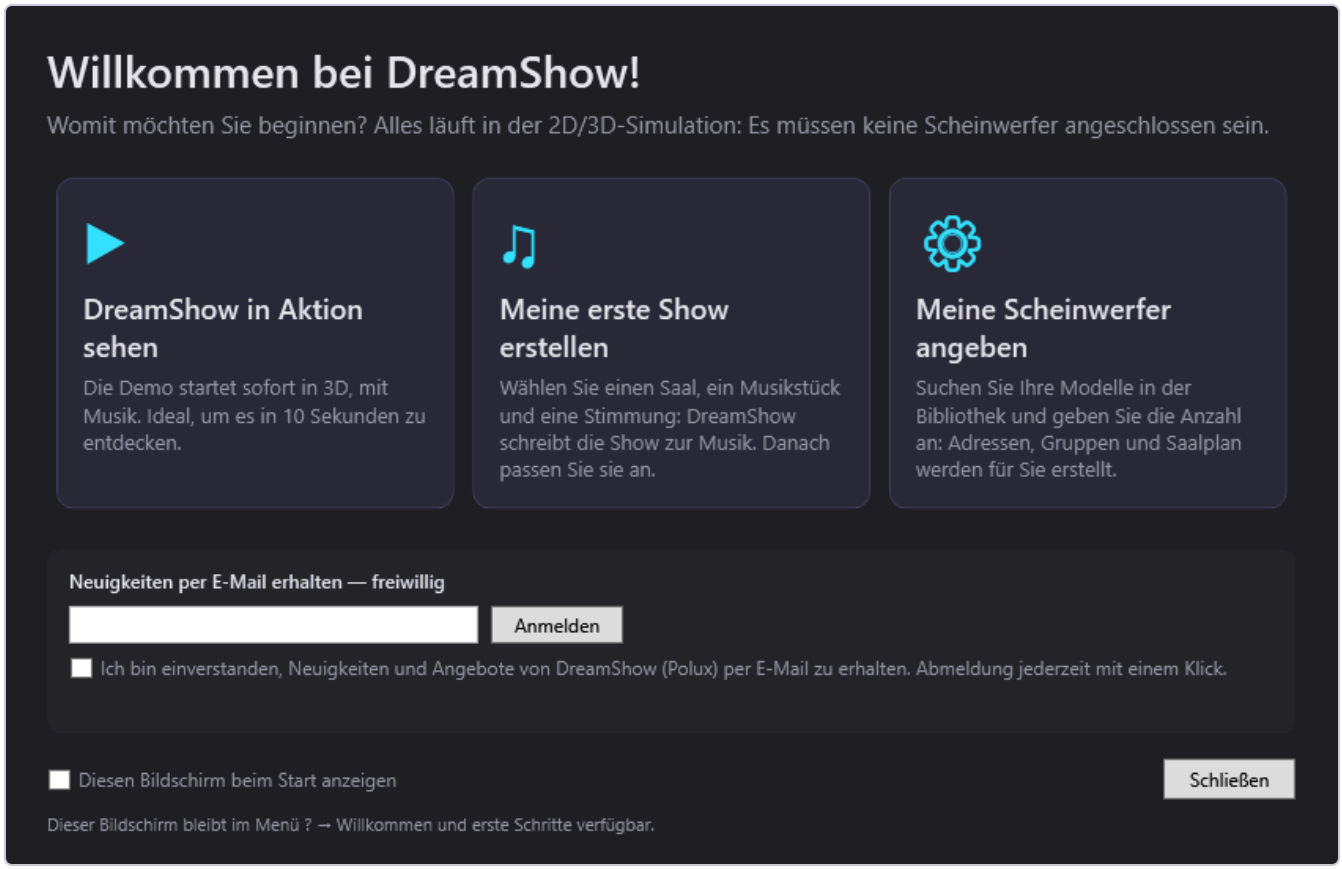
- Erste Schritte
- Überblick über das Hauptfenster
- Glossar

Erste Schritte

Beim ersten Start lässt DreamShow Sie nicht vor leeren Panels sitzen: Es schlägt Ihnen drei Wege zum Einstieg vor und danach eine kleine Liste von sechs Handgriffen, die Sie einmal ausführen, um das Wesentliche kennenzulernen. Nichts davon ist Pflicht.

So öffnen Sie es: Der Begrüßungsbildschirm öffnet sich nach einer Neuinstallation von selbst. Danach: Menü **? > Willkommen und erste Schritte…** für den Begrüßungsbildschirm, **? > Checkliste erste Schritte…** für die Liste der sechs Handgriffe.

Der Bildschirm „Willkommen bei DreamShow“



Oben stehen der Titel **Willkommen bei DreamShow!** und der Satz: „Womit möchten Sie beginnen? Alles läuft in der 2D/3D-Simulation: Es müssen keine Scheinwerfer angeschlossen sein.“

Die drei Möglichkeiten

Drei große Kacheln. Ein Klick auf eine Kachel schließt den Bildschirm und startet die gewählte Möglichkeit.

- ▶ **DreamShow in Aktion sehen**: Die Demonstration startet sofort in 3D, mit Musik. DreamShow öffnet die Demo-Show in der Sprache der Oberfläche (auf Französisch: „Démonstration DreamShow“ im Saal „DreamShow — Salle de démonstration“; in den anderen Sprachen die englische Demo „DreamShow demonstration“ im Saal „DreamShow — Demo venue“), schaltet die Simulation auf **3D**, wählt die erste Szene aus und spielt sie von Anfang an ab. Hat die aktuelle Show nicht gespeicherte Änderungen, fragt DreamShow Sie zuerst **Änderungen an der Show speichern?**.
- ♫ **Meine erste Show erstellen**: öffnet den Assistenten **Meine erste Show erstellen**. Sie wählen die Art der Vorstellung, einen Saal, ein oder mehrere Musikstücke und eine Stimmung (oder beim Theater eine Liste von Momenten); DreamShow schreibt die Show. Alles wird ausführlich in Die erste Show erstellen (Musik oder Theater) beschrieben.
- ⚙ **Meine Scheinwerfer angeben**: öffnet den Assistenten **Meine Scheinwerfer angeben**. Sie suchen Ihre Modelle in der Bibliothek und geben an, wie viele Sie davon haben; DreamShow legt den Saal mit Adressen, Gruppen und Plan an. Siehe Scheinwerfer anlegen (Saal-Assistent).

Neuigkeiten per E-Mail erhalten — freiwillig

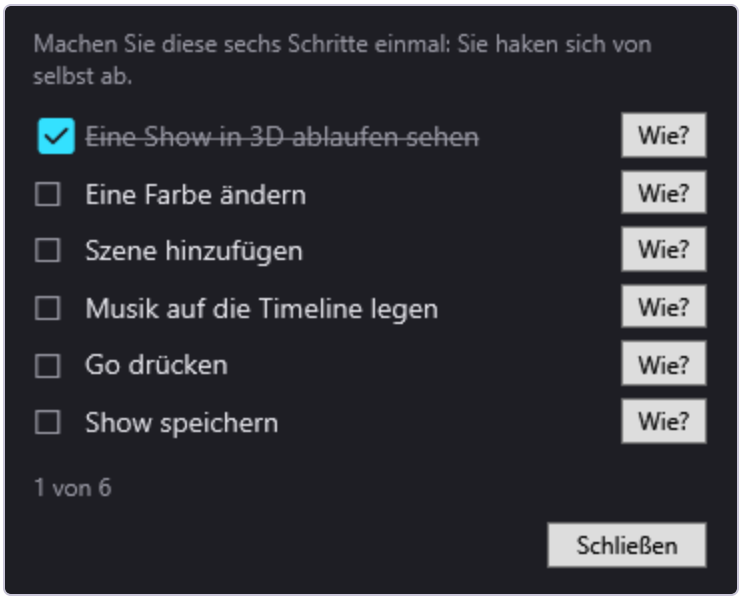
Ein Rahmen bietet an, die Neuigkeiten von DreamShow per E-Mail zu erhalten. Das ist völlig freiwillig und hat keinerlei Auswirkung auf die Software.

- **Adressfeld**: Geben Sie Ihre E-Mail-Adresse ein.
- **Ich bin einverstanden, Neuigkeiten und Angebote von DreamShow (Polux) per E-Mail zu erhalten. Abmeldung jederzeit mit einem Klick.**: Kontrollkästchen, für die Anmeldung erforderlich.
- **Anmelden**: sendet die Anmeldung. Unter dem Rahmen erscheint eine Meldung:
  - „Bitte geben Sie eine gültige E-Mail-Adresse ein.“, wenn die Adresse nicht die Form name@domain.ext hat;
  - „Setzen Sie das Häkchen, um zuzustimmen.“, wenn das Kontrollkästchen nicht angehakt ist;
  - „Wird gesendet…“ während des Sendens, danach die Antwort des Dienstes;
  - „Dienst nicht verfügbar: Bitte später erneut versuchen.“, wenn der PC keinen Internetzugang hat oder der Dienst nicht antwortet.

Der untere Bildschirmrand

- **Diesen Bildschirm beim Start anzeigen**: Angehakt öffnet sich der Begrüßungsbildschirm bei jedem Start von DreamShow. Nicht angehakt öffnet er sich nicht mehr von selbst. Nach einer Neuinstallation (noch keine Show auf diesem PC geöffnet) ist das Kästchen angehakt; solange Sie es nie geändert haben, lässt ein Update den Bildschirm auf einem bereits genutzten PC nicht wieder erscheinen. Die Wahl wird gespeichert, wenn Sie den Bildschirm schließen.
- **Schließen**: schließt den Bildschirm, ohne etwas zu starten.
- Die letzte Zeile erinnert daran: „Dieser Bildschirm bleibt im Menü ? → Willkommen und erste Schritte verfügbar.“

Die Liste der ersten Schritte



Ein kleines Fenster mit dem Titel **Erste Schritte**, das neben dem Hauptfenster (unten rechts) geöffnet bleibt, während Sie arbeiten. Es zeigt an: „Machen Sie diese sechs Schritte einmal: Sie haken sich von selbst ab."

Die sechs Handgriffe

Jede Zeile hat ein Kästchen (☐, dann ☑, wenn erledigt; der Text wird dann durchgestrichen) und eine Schaltfläche **Wie?**.

Handgriff	Was ihn abhakt
Eine Show in 3D ablaufen sehen	Die Simulation steht auf **3D**, die Wiedergabe läuft und die gespielte Szene hat 2 Sekunden überschritten
Eine Farbe ändern	ein Klick in die Farbpalette oder eine Bewegung der Regler R, G oder B, während Scheinwerfer ausgewählt sind
Szene hinzufügen	die Schaltfläche **+** über der Szenenliste (das Duplizieren einer Szene zählt auch)
Musik auf die Timeline legen	ein Medium (Ton oder Video), das der Timeline hinzugefügt wird, über die Schaltfläche **Zur Timeline hinzufügen** oder durch Ziehen der Datei
Go drücken	die Schaltfläche **GO (Leertaste)** oder die Leertaste im Hauptfenster
Show speichern	**Datei > Speichern**

Ein abgehakter Handgriff bleibt abgehakt: Die Liste wird in den Einstellungen von DreamShow gespeichert.

Die Schaltfläche Wie?

Sie öffnet eine gelbe Sprechblase direkt am betreffenden Bedienelement, mit der Erklärung:

- **Eine Show in 3D ablaufen sehen**: „3D“ in der Liste oben in der Saalansicht wählen und dann Go drücken (Leertaste). Das Menü **? > Willkommen und erste Schritte…**, Kachel **DreamShow in Aktion sehen**, erledigt das für Sie.
- **Eine Farbe ändern**: links auf eine Szene klicken, unten in der Auswahl eine Gruppe anhaken und dann in die Farbpalette klicken oder R, G, B bewegen.
- **Szene hinzufügen**: die Schaltfläche **+** über der Szenenliste links. Jede Szene ist ein Moment der Show, ausgelöst mit Go.
- **Musik auf die Timeline legen**: unter **Medien** (rechts) **Medien importieren…** und dann **Zur Timeline hinzufügen**; oder die Datei direkt auf die Timeline ziehen.
- **Go drücken**: die große Go-Taste unten links oder die Leertaste: Es geht zur nächsten Szene, wie während der Vorstellung.
- **Show speichern**: **Datei > Speichern** oder Ctrl+S.

Die Sprechblase verschwindet nach 12 Sekunden oder sobald Sie woanders hinklicken. Ist das betreffende Bedienelement nicht sichtbar (ausgeblendetes Panel), erscheint die Sprechblase links neben dem Fenster **Erste Schritte**.

Der untere Rand der Liste

- Ein Zähler zeigt Ihren Fortschritt an, zum Beispiel „4 von 6“.
- Wenn alle sechs Handgriffe erledigt sind, wird er ersetzt durch: „Bravo! Sie kennen das Wesentliche. Alles Weitere (Effekte, Trajektorien, Video, Roboter…) zeigen die Videos und die Broschüre auf der DreamShow-Website.“
- **Schließen**: schließt die Liste. Sie lässt sich über **? > Checkliste erste Schritte…** wieder öffnen.

Nach einer Neuinstallation öffnet sich die Liste nach dem Begrüßungsbildschirm von selbst, solange noch nicht alle sechs Handgriffe erledigt sind.

Leere Panels führen Sie

Zwei Hinweise erscheinen von selbst, solange es noch nichts zu sehen gibt:

- **In der Timeline**, wenn die ausgewählte Szene leer ist (kein Block, keine Einstellung in ihrem Endzustand) und der Show-Modus nicht geöffnet ist: „Leere Szene. Zum Beleuchten: Scheinwerfer unten unter „Auswahl“ anhaken und Intensität und Farbe einstellen. Zum Animieren: Musik, Effekt oder Bahn aus der Bibliothek (rechts) auf die Timeline ziehen.“
- **In der Simulation**, wenn der aktive Saal keinen Scheinwerfer hat: „Dieser Saal hat noch keine Scheinwerfer.“, mit einer Schaltfläche **Meine Scheinwerfer angeben…**, die den Saal-Assistenten öffnet.

Diese Hinweise verschwinden, sobald die Szene bzw. der Saal nicht mehr leer ist.

Schritt für Schritt

DreamShow in einer Minute entdecken

1. Öffnen Sie **? > Willkommen und erste Schritte…** (oder warten Sie beim ersten Start auf den Begrüßungsbildschirm).
2. Klicken Sie auf ▶ **DreamShow in Aktion sehen**.
3. Die Demonstration läuft in 3D mit ihrer Musik. Der Handgriff **Eine Show in 3D ablaufen sehen** wird nach zwei Sekunden abgehakt.
4. Drücken Sie die Leertaste, um zur nächsten Szene zu wechseln (Handgriff **Go drücken**).

Die sechs Handgriffe ausführen

1. Öffnen Sie **? > Checkliste erste Schritte…**.
2. Klicken Sie bei jeder nicht abgehakten Zeile auf **Wie?** und folgen Sie der Sprechblase.
3. Schließen Sie mit **Datei > Speichern** ab.

Den Begrüßungsbildschirm beim Start nicht mehr anzeigen

1. Öffnen Sie **? > Willkommen und erste Schritte…**.
2. Entfernen Sie das Häkchen bei **Diesen Bildschirm beim Start anzeigen**.
3. Klicken Sie auf **Schließen**.

Gut zu wissen

- Nach einem Absturz kommt das Angebot zur Wiederaufnahme vor dem Begrüßungsbildschirm. Siehe Fortsetzung nach einem Absturz oder Stromausfall.
- Der Handgriff **Show speichern** wird nur über das Menü **Datei > Speichern** abgehakt: Das Tastenkürzel Ctrl+S speichert die Show zwar, hakt die Zeile aber nicht ab.
- Die Sprechblase **Wie?** des Handgriffs **Show speichern** spricht von einer „automatischen Sicherung“: DreamShow behält bei jedem Speichern eine Kopie der vorherigen Version (Ordner `autosave`), speichert die Show aber nicht von selbst. Siehe Shows, Dateien und Projekte.

Siehe auch

- Die erste Show erstellen (Musik oder Theater)
- Scheinwerfer anlegen (Saal-Assistent)
- Überblick über das Hauptfenster
- Die 2D- und 3D-Simulation

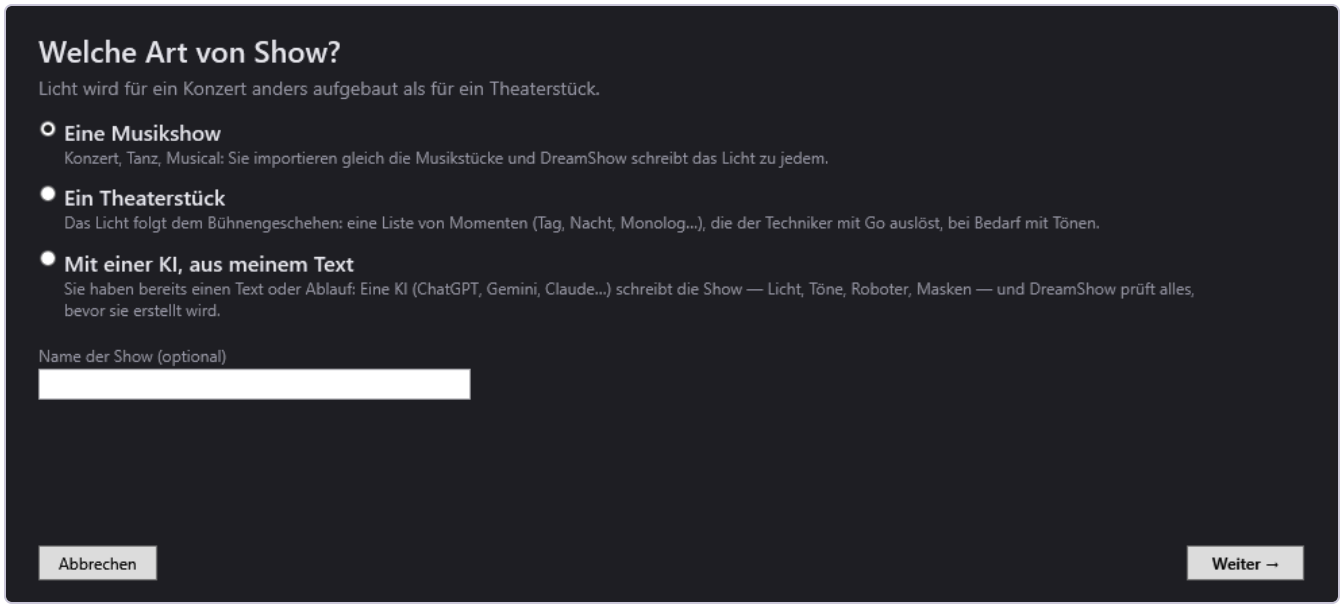
- Das Bedienfeld Szenen

Die erste Show erstellen (Musik oder Theater)

Der Assistent **Meine erste Show erstellen** schreibt für Sie eine vollständige Show, die sofort funktioniert: zu einem oder mehreren Musikstücken für eine Musikshow oder anhand einer Liste von Momenten für ein Theaterstück. Sie beginnen mit etwas, das funktioniert, und überarbeiten es anschließend in der Timeline.

So öffnen Sie ihn: Menü **? > Willkommen und erste Schritte…**, Kachel **♫ Meine erste Show erstellen**. Er wird auch am Ende des Assistenten **Meine Scheinwerfer angeben** angeboten (siehe Scheinwerfer anlegen (Saal-Assistent)).

Hat die geöffnete Show nicht gespeicherte Änderungen, fragt DreamShow zuerst **Änderungen an der Show speichern?**.



Navigation im Assistenten

- **Weiter** →: wechselt zur nächsten Seite. Auf der letzten Einstellungsseite wird daraus **Show erstellen** ✨.
- ← **Zurück**: kehrt zur vorherigen Seite zurück (fehlt auf der ersten Seite und auf der Erstellungsseite).
- **Abbrechen**: schließt den Assistenten, ohne etwas zu erstellen. Während der Erstellung kann das Fenster nicht geschlossen werden.
- Vor dem Titel jeder Seite steht ihre Nummer, zum Beispiel „2/5 · Wo findet die Show statt?“. Die Musikshow hat 5 Seiten, das Theaterstück 4.

Seite 1: Welche Art von Show?

„Licht wird für ein Konzert anders aufgebaut als für ein Theaterstück.“ Wählen Sie eine der drei Optionen:

- **Eine Musikshow**: Konzert, Tanz, Musical. Sie importieren sofort die Musikstücke, und DreamShow schreibt das Licht zu jedem einzelnen. Das ist die Standardauswahl.
- **Ein Theaterstück**: Das Licht folgt dem Geschehen auf der Bühne. Sie gehen von einer Liste von Momenten aus (Tag, Nacht, Monolog…), die der Techniker mit Go auslöst, bei Bedarf mit Tönen.
- **Mit einer KI, aus meinem Text**: Sie haben bereits einen Text oder einen Ablauf. Eine Chat-KI schreibt die Show (Licht, Töne, Roboter, Masken), und DreamShow prüft alles, bevor die Show erstellt wird. Bei dieser Wahl schließt **Weiter** → den Assistenten und öffnet das Fenster **Show mit einer KI erstellen**: siehe Eine Show mit einer KI erstellen.

- **Name der Show (optional)**: der Name der Show. Bleibt das Feld leer, verwendet DreamShow:
  - für ein Theaterstück: „Mein Stück“;
  - für eine Musikshow mit einem einzigen Stück: den Dateinamen des Stücks (ohne Erweiterung);
  - für mehrere Stücke: „Meine Show“.

Seite 2: Wo findet die Show statt?

„Nehmen Sie zum Ausprobieren einen fertigen Saal: Ihre echten Scheinwerfer können Sie später angeben.“ Wählen Sie einen Saal (die fertigen Säle und ihre Gruppen tragen außerhalb der französischen Oberfläche englische Namen):

- **Small stage** (Kleine Bühne): 4 LED-PARs als Frontlicht, 2 Moving Heads auf der Hinterbühne, 2 Bodenscheinwerfer an der Rückwand. Saal 10 × 14 m, Bühne 4 m tief. Gruppen: **Front** (Frontlicht), **Moving heads** (Moving Heads), **Back wall** (Rückwand).
- **Bar, club or party hall** (Bar, Club oder Festsaal): 6 LED-PARs, 4 Moving Heads, 4 Wash-Scheinwerfer mit Zellen und 2 Stroboskope. Saal 14 × 18 m, Bühne 5 m. Gruppen: **Front**, **Moving heads**, **Cells** (Zellen), **Strobes** (Stroboskope).
- **Small theatre (no moving heads)** (Kleines Theater, ohne Moving Heads): die im Theater übliche Ausstattung: 6 konventionelle Scheinwerfer (Stufenlinsen an Dimmern) als Frontlicht, 4 LED-PARs als Gegenlicht, 3 LED-Scheinwerfer auf dem Rundhorizont. Kein Moving Head. Saal 10 × 14 m, Bühne 5 m. Gruppen: **Front**, **Backlight** (Gegenlicht), **Cyclorama** (Rundhorizont).
- **Mein aktueller Saal: …** (gefolgt vom Namen des aktiven Saals): die bereits in DreamShow angelegten Scheinwerfer. Diese Option gibt es nur, wenn ein Saal geladen ist.

Die vorab angebotene Wahl hängt von der Art ab: **Small stage** für eine Musikshow, **Small theatre (no moving heads)** für ein Theaterstück, **Mein aktueller Saal** wenn Sie vom Saal-Assistenten kommen. Eine Wahl, die Sie selbst getroffen haben, bleibt erhalten.

Ein fertiger Saal wird nur einmal in Ihrem Datenordner angelegt: Existiert er bereits (gleicher Name), verwendet DreamShow ihn unverändert weiter, ohne ihn zu duplizieren oder zu überschreiben. Seine Scheinwerfer erhalten fortlaufende DMX-Adressen ab Adresse 1 von Universum 1.

Musikshow

Seite 3: Welche Musikstücke?

„Fügen Sie ein oder mehrere Musikstücke von Ihrem Computer hinzu (mp3, wav, m4a, wma…), in der Reihenfolge der Show. Sie können sie auch auf dieses Fenster ziehen."

- **Musikstücke hinzufügen…**: öffnet die Dateiauswahl (mehrere Dateien auf einmal). Akzeptierte Formate: mp3, wav, m4a, aac, wma, flac. Sie können Dateien auch auf das Fenster ziehen; Dateien in einem anderen Format werden ignoriert.
- **Die Liste**: die Stücke, nummeriert in der Reihenfolge der Show („1. ♫ Dateiname").
- **Entfernen**: entfernt das ausgewählte Stück aus der Liste (die Datei bleibt unberührt).
- ↑ und ↓: verschieben das ausgewählte Stück um eine Position.
- **Musikstücke automatisch nacheinander abspielen (sonst Go zwischen den Stücken)**: erscheint erst ab zwei Stücken. Angehakt startet jedes Stück, sobald das vorherige endet. Nicht angehakt (Standard) ist zwischen den Stücken jeweils ein Go nötig.

Klicken Sie ohne Musikstück auf **Weiter** →, erscheint die Meldung „Fügen Sie mindestens ein Musikstück hinzu.".

Seite 4: Welche Stimmung?

„DreamShow folgt der Musik: ruhige Passagen bleiben sanft, Refrains steigern sich."

- **Ruhig**: sanfte Farben, langsame Überblendungen, weite Bewegungen. Farbwechsel dauern 2 Sekunden, die Effekte laufen halb so schnell.
- **Energiegeladen** (Standard): kräftige Farben, harte Wechsel, Pulsieren auf jedem Schlag. Wechsel dauern 0,4 Sekunden, die Effekte laufen doppelt so schnell.
- **Festlich**: Regenbogen, rotierende Farben, Partystimmung. Wechsel dauern 1 Sekunde.

Klicken Sie auf **Show erstellen** ✨.

Was DreamShow für eine Musikshow schreibt

DreamShow hört sich jedes Stück an („Das Stück wird analysiert: Tempo, Schläge, Strophen und Refrains…"): Es ermittelt daraus das Tempo, die Schläge, die ersten Schläge der Takte und die großen Teile. Anschließend teilt es jeden Teil in musikalische Phrasen von 8 Takten und gibt jeder Phrase ein Energieniveau (ruhig, mittel, stark), indem es sie mit den anderen Phrasen desselben Stücks vergleicht: Jedes Stück hat also seine sanften und seine kraftvollen Passagen.

Eine Szene pro Stück, mit dem Namen des Stücks, ausgelöst durch Go, mit der Ablaufnotiz „Go startet Musik und Licht." Ihre Timeline enthält bis zu vier Spuren (außerhalb der französischen Oberfläche mit englischen Namen):

- **Sound** (Ton): das Stück, vom Anfang bis zum Ende.
- **Light** (Licht): ein Lichtblock pro Phrase, der in den nächsten überblendet. Für jede Phrase werden zwei Farben der Stimmung gewählt: Jede zweite Farbgruppe erhält die erste, die übrigen die zweite; die Gruppen der Moving Heads erhalten die Farben in umgekehrter Reihenfolge. Die Intensität hängt von der Energie der Phrase ab: 55 % (ruhig), 80 % (mittel), 100 % (stark), etwas mehr bei den Moving Heads. Die Position der Moving Heads ändert sich leicht von einer Phrase zur nächsten und auch je nach Energie (starke Phrasen haben ihre eigene Neigung). Die erste Phrase wird eingeblendet (1 bis 3 Sekunden, bis zum ersten Schlag), und die letzte wird am Ende der Musik in 3 Sekunden ausgeblendet.
- **Movement** (Bewegung, wenn Moving Heads vorhanden sind): ein dynamischer Effekt pro Phrase, auf das Tempo abgestimmt und auf einem Schlag gestartet: kleine vertikale Schwingung bei ruhigen Phrasen, Kreise bei mittleren Phrasen, Achterfiguren bei starken Phrasen.
- **Pulse** (Puls, wenn Farbscheinwerfer vorhanden sind): ein dynamischer Intensitätseffekt pro Phrase: langsames Atmen bei ruhigen Phrasen (außer bei der Stimmung **Energiegeladen**, wo sie statisch bleiben), Atmen über zwei Schläge bei mittleren Phrasen und bei starken Phrasen kräftiges Pulsieren auf jedem Schlag (**Energiegeladen**) oder jedem zweiten Schlag (**Ruhig**) bzw. ein rotierender Regenbogen (**Festlich**).

Die Farben: Tiefblau, Orangegelb, Violett, Himmelblau und Pfirsich bei der Stimmung **Ruhig**; Rot, Cyan, Magenta, Weiß, Orange und Blau bei **Energiegeladen**; alle Farbtöne des Regenbogens bei **Festlich**. Jedes Stück beginnt an einer anderen Stelle der Palette, damit sich zwei Stücke nicht gleichen.

Eine letzte Szene „Verbeugung", ausgelöst durch Go, für den Applaus: die Farbscheinwerfer in Warmweiß mit voller Intensität, die Moving Heads in Weiß mit 80 % auf die Bühnenmitte gerichtet.

Die Abfolge: Ohne das Kästchen **Musikstücke automatisch nacheinander abspielen** wartet jedes Stück auf ein Go. Mit dem Kästchen folgen die Stücke von selbst aufeinander; nach dem letzten Stück führt ein Go zur **Verbeugung**.

Die verwendeten Scheinwerfer: DreamShow betrachtet jede Gruppe des Saals (anhand ihres ersten Scheinwerfers). Die Gruppen der Moving Heads erhalten die Bewegungen; die Gruppen der Farbscheinwerfer und die Gruppen, die nur eine Intensität haben (zum Beispiel Stufenlinsen an Dimmern), erhalten die Farben und das Pulsieren. Hat der Saal keine verwendbare Gruppe, arbeitet es Scheinwerfer für Scheinwerfer.

Vom Assistenten nie eingeschaltet werden:

- die Stroboskope: Ein Blitz ist immer eine Entscheidung des Technikers;

- Maschinen und Geräte, die im Saal als **Ohne Richtung**, **Unsichtbar** oder **manuell** gekennzeichnet sind (Nebel, Ventilatoren, UV, Relais…), sowie Laser und Nebelmaschinen, die an ihrem Typ erkannt werden.

Theaterstück

Seite 3: Die Momente des Stücks

„Ein typischer Ablauf ist schon ausgefüllt: umbenennen, umsortieren, löschen, hinzufügen. Jeder Moment wird eine Szene, die mit Go ausgelöst wird; vorhandene Moving Heads zielen auf die gewählte Zone und positionieren sich im Dunkeln."

Jede Zeile ist ein Moment. Die Spalten:

- **Moment**: der Name der Szene, die erstellt wird.
- **Stimmung**: das Licht des Moments (siehe Tabelle weiter unten): **Volles Licht**, **Tag**, **Abend**, **Nacht**, **Warme Innenszene**, **Kühle Außenszene**, **Geheimnisvoll**, **Publikumseinlass**, **Blackout**.
- **Zone**: der beleuchtete Teil der Bühne: **Ganze Bühne**, **Links (vom Publikum)**, **Mitte**, **Rechts (vom Publikum)**, **Vorbühne**, **Hinterbühne**.
- **Überblendung (s)**: die Dauer der Überblendung in Sekunden, die zu diesem Moment führt (von 0 bis 600; Komma und Punkt werden akzeptiert).
- **Notiz für den Techniker**: ein freier Text, der während der Vorstellung im Ablauf angezeigt wird (zum Beispiel der Satz, der das Go auslöst).
- **Ton**: ein Ton, der zu Beginn des Moments abgespielt wird. Die Schaltfläche **Hinzufügen…** öffnet die Dateiauswahl (mp3, wav, m4a, aac, wma, flac); danach zeigt sie „♪" und den Dateinamen an. Ein Rechtsklick auf die Schaltfläche entfernt den Ton (Tooltip: „Ein Ton zu Beginn dieses Moments (Rechtsklick: entfernen)").
- ↑ und ↓: verschieben den Moment um eine Position. ✕: löscht den Moment.

- **+ Moment** (unter der Liste): fügt am Ende einen Moment hinzu, benannt „Szene" gefolgt von seiner Nummer, mit der Stimmung **Tag**, auf **Ganze Bühne**, mit einer Überblendung von 3 Sekunden.

Der vorgeschlagene typische Ablauf:

Moment	Stimmung	Zone	Überblendung (s)	Notiz für den Techniker
Publikumseinlass	Publikumseinlass	Ganze Bühne	3	Publikumseinlass. Go, wenn der Saal voll und die Ansage gemacht ist.

Saal dunkel	Blackout	Ganze Bühne	4	Go: Blackout, die Schauspieler nehmen ihre Plätze ein.
Szene 1 — Tag	Tag	Ganze Bühne	3	Go, sobald die Schauspieler auf ihren Plätzen sind.
Szene 2 — Innen	Warme Innenszene	Mitte	3	Go beim Satz, der den Ortswechsel einleitet.
Szene 3 — Abend	Abend	Ganze Bühne	8	Langsam: Der Tag geht während der Szene zu Ende.
Monolog	Geheimnisvoll	Vorbühne	2	Go, wenn der Schauspieler nach vorne tritt.
Szene 4 — Nacht	Nacht	Ganze Bühne	5	
Schluss-Blackout	Blackout	Ganze Bühne	3	Go beim letzten Satz.
Verbeugung	Volles Licht	Ganze Bühne	2	Go beim ersten Applaus.
Publikumsauslass	Publikumseinlass	Ganze Bühne	4	

Bleibt kein Moment übrig, bewirkt **Show erstellen** ✨ nichts.

Was DreamShow für ein Theaterstück schreibt

Eine Szene pro Moment, in der Reihenfolge, jede durch Go ausgelöst, mit ihrer Ablaufnotiz. Das Licht wird im **Endzustand** jeder Szene eingestellt, Scheinwerfer für Scheinwerfer. Ist ein Ton gewählt, erhält die Szene eine Spur **Sound** (Ton) mit der Datei am Anfang der Timeline; die Datei wird in den Medienordner der Show kopiert.

Für jede Stimmung unterscheidet DreamShow drei Familien von Scheinwerfern: die, die die Bühne beleuchten, die des Hintergrunds (in der hinteren Hälfte der Bühne platziert oder weniger als 1,5 m über dem Boden: Bodenscheinwerfer, Rückwand, Rundhorizont) und die Moving Heads.

Stimmung	Bühne	Hintergrund	Moving Heads
Volles Licht	Warmweiß, 100 %	Warmweiß, 90 %	Weiß, 90 %

Tag	Warmweiß, 85 %	Himmelblau, 70 %	Warmweiß, 70 %
Abend	Orange, 65 %	Violett, 55 %	Orangegelb, 60 %
Nacht	Nachtblau, 30 %	Tiefblau, 35 %	Hellblau, 45 %
Warme Innenszene	warmes Orange, 75 %	Orange, 40 %	Warmweiß, 60 %
Kühle Außenszene	bläuliches Weiß, 75 %	Blau, 60 %	bläuliches Weiß, 60 %
Geheimnisvoll	Violett, 30 %	dunkles Violett, 40 %	Weiß, 90 %
Publikumseinlass	Warmweiß, 45 %	aus	aus
Blackout	aus	aus	aus

Reine Weißlicht-Scheinwerfer (zum Beispiel Stufenlinsen an Dimmern) können nicht blau werden: Bei **Nacht**, **Geheimnisvoll** und **Abend** senkt DreamShow stattdessen ihre Intensität (60 %, 50 % und 85 % des Tabellenwerts).

Die Zone: DreamShow berechnet wie die Simulation, wo der Lichtstrahl jedes Farbscheinwerfers auftrifft. Scheinwerfer, deren Lichtstrahl in die Zone fällt, erhalten die Intensität aus der Tabelle; die anderen sinken auf 12 % dieser Intensität. Ein im Zuschauerraum hängendes Frontlicht, dessen Ausrichtung nicht angegeben wurde, gilt bei **Links (vom Publikum)**, **Mitte** und **Rechts (vom Publikum)** als die gesamte Breite abdeckend. Bei **Ganze Bühne** erhalten alle Scheinwerfer die Intensität aus der Tabelle.

Die Moving Heads zielen tatsächlich auf die Mitte der Zone (mit ihrer Kalibrierung, falls vorhanden, sonst anhand ihrer Position, wie das Zielwerkzeug). Bei **Ganze Bühne** verteilen sie sich über die Breite der Bühne. Während eines Moments **Blackout** oder **Publikumseinlass** bleiben sie aus, drehen sich aber bereits zur Zone des nächsten beleuchteten Moments: Sie positionieren sich im Dunkeln.

Die Überblendung: In DreamShow gehört die Überblendung zu der Szene, die man verlässt. Die Überblendung, die Sie für einen Moment angegeben haben, wird daher in der vorhergehenden Szene abgelegt. Die Überblendung des allerersten Moments wird nicht verwendet: Beim ersten Go der Vorstellung erscheint das Licht des ersten Moments ohne Überblendung.

Scheinwerfer, die im Saal als **Defekt** markiert sind, werden ignoriert, ebenso die Stroboskope und die Geräte **Ohne Richtung**, **Unsichtbar** oder **manuell**.

Die letzte Seite: Die Show wird erstellt

DreamShow zeigt seinen Fortschritt an („Stück 2 von 3 wird analysiert: …“, dann „Das Licht wird geschrieben…“), danach **Ihre Show ist fertig!**, gefolgt von einer Zusammenfassung:

- ein Stück: das Tempo (BPM), die Anzahl der Teile, die Dauer und der Hinweis, dass Go am Ende zur Szene „Verbeugung“ wechselt;

- mehrere Stücke: die Anzahl der Stücke, die Gesamtdauer und je nach Ihrer Wahl „Die Stücke folgen automatisch aufeinander.“ oder „Go (Leertaste) wechselt zum nächsten Stück.“;
- ein Theaterstück: die Anzahl der Momente, jeder durch Go ausgelöst, und der Hinweis, dass die Notiz jedes Moments im Ablauf angezeigt wird.

Die Schaltfläche **Show ansehen und anhören ▶** (Musikshow) bzw. **Show ansehen ▶** (Theaterstück) schließt den Assistenten, öffnet die Show, schaltet die Simulation auf 3D, wählt die erste Szene aus und spielt sie von Anfang an ab.

Bei einem Problem erscheint die Meldung „Die Erstellung ist fehlgeschlagen:“ gefolgt vom Grund, und der Fehler wird im **Protokoll** vermerkt.

Wo die erstellten Dateien abgelegt werden

- Die Show: `<nom du spectacle>.show.json` im Datenordner von DreamShow. Existiert dieser Name bereits, fügt DreamShow „(2)“, „(3)“… hinzu: Eine vorhandene Show wird nie überschrieben.
- Die Musikstücke und Töne: kopiert nach `medias\<nom du show>\`; Ihre Originaldateien bleiben unberührt.
- Der fertige Saal: `<nom de la salle>.venue.json`, nur einmal angelegt.

Siehe Shows, Dateien und Projekte.

Schritt für Schritt

Eine erste Show zu einem Lied

1. Menü **? > Willkommen und erste Schritte…**, Kachel **♫ Meine erste Show erstellen**.
2. Lassen Sie **Eine Musikshow** gewählt und klicken Sie auf **Weiter →**.
3. Lassen Sie **Small stage** gewählt, **Weiter →**.
4. **Musikstücke hinzufügen…**, wählen Sie Ihr Lied, **Weiter →**.
5. Wählen Sie **Energiegeladen**, dann **Show erstellen ✨**.
6. Warten Sie auf **Ihre Show ist fertig!** und klicken Sie dann auf **Show ansehen und anhören ▶**.
7. Drücken Sie am Ende des Lieds die Leertaste: Die Szene **Verbeugung** leuchtet auf.

Ein Konzert mit mehreren aufeinanderfolgenden Stücken, auf Ihren Scheinwerfern

1. Legen Sie zuerst Ihre Scheinwerfer an: siehe Scheinwerfer anlegen (Saal-Assistent).
2. Öffnen Sie den Assistenten, wählen Sie **Eine Musikshow** und geben Sie den Namen des Konzerts unter **Name der Show (optional)** ein.
3. Wählen Sie **Mein aktueller Saal: …**.
4. Fügen Sie die Stücke hinzu, bringen Sie sie mit ↑ und ↓ in die richtige Reihenfolge und haken Sie **Musikstücke automatisch nacheinander abspielen (sonst Go zwischen den Stücken)**

an.
5. Wählen Sie die Stimmung, **Show erstellen** ✨, dann **Show ansehen und anhören** ▶.

Ein Theaterstück

1. Öffnen Sie den Assistenten, wählen Sie **Ein Theaterstück** und benennen Sie das Stück.
2. Lassen Sie **Small theatre (no moving heads)** gewählt oder wählen Sie Ihren Saal.
3. Benennen Sie unter **Die Momente des Stücks** die Momente gemäß Ihrem Ablauf um, ändern Sie Stimmungen und Zonen, stellen Sie die Überblendungen ein, schreiben Sie die Go-Notizen und fügen Sie die Töne hinzu (**Hinzufügen…**).
4. Löschen Sie überflüssige Momente (✕), fügen Sie mit **+ Moment** weitere hinzu und sortieren Sie mit ↑ ↓ um.
5. **Show erstellen** ✨, dann **Show ansehen** ▶.
6. Um das Stück zu spielen, öffnen Sie den Show-Modus: siehe Der Show-Modus und das Ablauffenster.

Gut zu wissen

- Alles, was der Assistent schreibt, lässt sich anschließend wie eine gewöhnliche Show bearbeiten: Klicken Sie auf einen Block der Timeline, um eine Farbe, einen Effekt oder eine Überblendung zu ändern; wählen Sie eine Szene aus, um ihren Endzustand, ihre Überblendung oder ihre Notiz einzustellen. Siehe Die Timeline der Szene und Die Szeneneinstellungen.
- Schließen Sie den Assistenten auf der letzten Seite, ohne auf die abschließende Schaltfläche zu klicken, ist die Show trotzdem gespeichert: Öffnen Sie sie über **Datei > Show öffnen…**.
- Die Analyse eines langen Stücks kann einige Sekunden dauern; das Fenster kann währenddessen nicht geschlossen werden.
- Ein fertiger Saal verwendet bestimmte Scheinwerfermodelle aus der Bibliothek. Um Ihre echten Scheinwerfer zu steuern, legen Sie sie mit dem Saal-Assistenten an und starten Sie den Assistenten für die erste Show anschließend erneut mit **Mein aktueller Saal**.

Siehe auch

- Erste Schritte
- Scheinwerfer anlegen (Saal-Assistent)
- Eine Show mit einer KI erstellen
- Die dynamischen Effekte
- Überblendungen und Mix
- Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken
- Der Show-Modus und das Ablauffenster

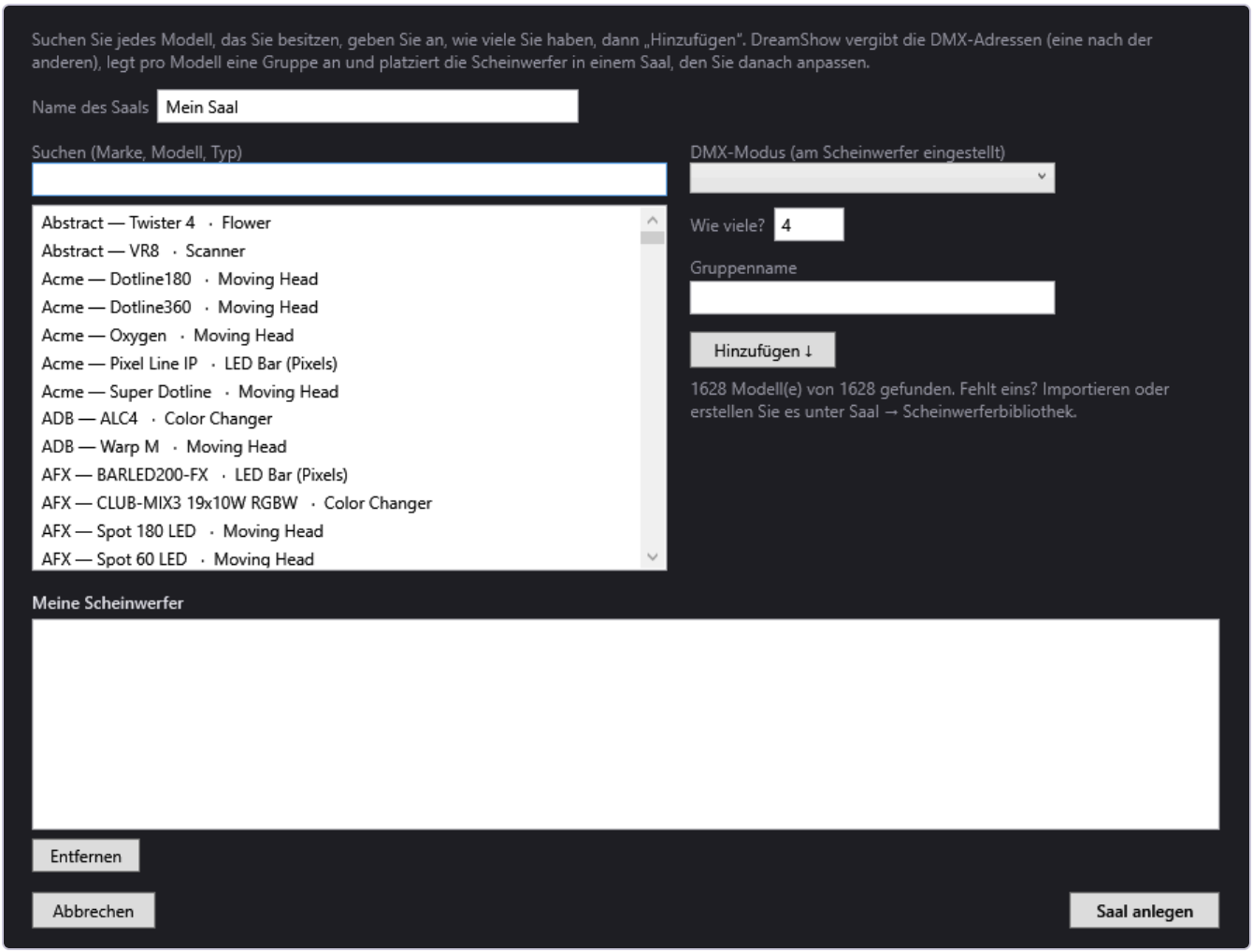
Scheinwerfer anlegen (Saal-Assistent)

Der Assistent **Meine Scheinwerfer angeben** erstellt in einer Minute einen Saal mit Ihrer echten Ausrüstung: Sie suchen jedes Scheinwerfermodell, das Sie besitzen, und geben seinen DMX-Modus und die Anzahl an. DreamShow vergibt die DMX-Adressen, legt pro Modell eine Gruppe an und platziert die Scheinwerfer auf einem Saalplan, den Sie anschließend anpassen.

So öffnen Sie ihn:

- Menü **? > Willkommen und erste Schritte…**, Kachel ⚙ **Meine Scheinwerfer angeben**;
- oder die Schaltfläche **Meine Scheinwerfer angeben…**, die in der Mitte der Simulation erscheint, wenn der aktive Saal keinen Scheinwerfer hat.

Hat die geöffnete Show nicht gespeicherte Änderungen, fragt DreamShow zuerst **Änderungen an der Show speichern?**.



Das Fenster

Oben steht der Hinweis: „Suchen Sie jedes Modell, das Sie besitzen, geben Sie an, wie viele Sie haben, dann „Hinzufügen“. DreamShow vergibt die DMX-Adressen (eine nach der anderen), legt pro Modell eine Gruppe an und platziert die Scheinwerfer in einem Saal, den Sie danach anpassen.“

- **Name des Saals**: der Name des anzulegenden Saals. Standardmäßig „Mein Saal“. Bleibt das Feld leer, ist es ebenfalls „Mein Saal“. Er muss sich von den bereits vorhandenen Sälen unterscheiden.

Links: ein Modell suchen

- **Suchen (Marke, Modell, Typ)**: Geben Sie ein oder mehrere Wörter ein. Die Liste behält nur die Modelle, die alle Wörter enthalten, in der Marke, im Modell oder im Typ (zum Beispiel `par rgbw`, `moving head`, `beam 230`). Groß- und Kleinschreibung spielen keine Rolle.
- **Die Ergebnisliste**: Jede Zeile zeigt „Marke — Modell · Typ“. Es werden höchstens 300 Ergebnisse angezeigt: Verfeinern Sie die Suche, wenn Ihr Modell nicht erscheint. Ein Doppelklick auf eine Zeile bewirkt dasselbe wie **Hinzufügen** ↓.
- Unter der Schaltfläche **Hinzufügen** ↓ zeigt eine Zeile die Anzahl der gefundenen Modelle an: „12 Modell(e) von … gefunden. Fehlt eins? Importieren oder erstellen Sie es unter Saal → Scheinwerferbibliothek.“

Die Liste stammt aus der Scheinwerferbibliothek des aktiven Saals. Siehe Die Scheinwerferbibliothek.

Rechts: das gewählte Modell einstellen

- **DMX-Modus (am Scheinwerfer eingestellt)**: die Liste der Modi des ausgewählten Modells mit ihrer Kanalanzahl, zum Beispiel „10 Channel (10 Kanäle)“. Wählen Sie den Modus, der an Ihren Scheinwerfern eingestellt ist (Gerätemenü): Die Adressen hängen davon ab. Standardmäßig der erste Modus der Liste.
- **Wie viele?**: die Anzahl der Scheinwerfer dieses Modells, von 1 bis 200. Standardmäßig 4.
- **Gruppenname**: der Name der Gruppe, die diese Scheinwerfer zusammenfasst. Er wird mit dem Modellnamen gefüllt, wenn Sie ein Modell auswählen; Sie können ihn ändern (zum Beispiel „Front“, „Gegenlicht“, „Moving Heads links“). Bleibt das Feld leer, wird der Modellname verwendet.
- **Hinzufügen** ↓: fügt die Zeile zu **Meine Scheinwerfer** hinzu.

Mögliche Meldungen:

- „Wählen Sie zuerst ein Modell in der Liste.“: kein Modell (oder kein Modus) ausgewählt.
- „Ungültige Anzahl (1 bis 200).“: Das Feld **Wie viele?** enthält keine Zahl zwischen 1 und 200.
- Nach jedem Hinzufügen: die Summe, zum Beispiel „10 Scheinwerfer, insgesamt 136 DMX-Kanäle.“

Unten: Meine Scheinwerfer

- **Meine Scheinwerfer**: eine Zeile pro Hinzufügen, zum Beispiel „4 × Marke Modell (10 Channel) → Gruppe « Front »“. Sie können dasselbe Modell mehrmals hinzufügen (in einem anderen Modus oder einer anderen Gruppe).
- **Entfernen**: entfernt die ausgewählte Zeile.
- **Abbrechen**: schließt den Assistenten, ohne etwas anzulegen.
- **Saal anlegen**: legt den Saal an. Ist die Liste leer: „Fügen Sie mindestens einen Scheinwerfer hinzu.“ Trägt bereits ein Saal diesen Namen: „Ein Saal „…“ existiert bereits: Wählen Sie einen anderen Namen.“

Was DreamShow anlegt

Die DMX-Adressen

Die Scheinwerfer werden nacheinander adressiert, in der Reihenfolge der Liste **Meine Scheinwerfer**, ab Adresse 1 von Universum 1. Jeder Scheinwerfer belegt die Kanalanzahl seines Modus. Ein Scheinwerfer wird nie auf zwei Universen aufgeteilt: Passt er nicht mehr in die 512 Kanäle, beginnt er bei Adresse 1 des nächsten Universums. Die Anzahl der Universen des Saals wird entsprechend eingestellt.

Beispiel: 4 Scheinwerfer mit 10 Kanälen, dann 2 Moving Heads mit 18 Kanälen → Adressen 1, 11, 21, 31, dann 41 und 59, alle in Universum 1.

Die Gruppen und die Namen

- Eine Gruppe pro Zeile von **Meine Scheinwerfer**, mit dem gewählten Namen. Haben zwei Zeilen denselben Gruppennamen, wird die zweite zu „Name 2“.
- Jeder Scheinwerfer wird nach seiner Gruppe benannt: „Front 1“, „Front 2“…

Der Saalplan

DreamShow zeichnet einen Saal in der Größe Ihres Bestands:

- Breite: 4 m plus 0,9 m pro Scheinwerfer, zwischen 8 und 24 m; Länge: 1,3-mal die Breite; Höhe: 6,5 m; Bühnentiefe: 0,4-mal die Breite;
- jede Zeile von **Meine Scheinwerfer** bildet eine gleichmäßige Reihe über 80 % der Breite, in 5,5 m Höhe;
- das erste Moving-Head-Modell kommt auf eine Traverse auf der Hinterbühne; die weiteren Moving-Head-Modelle und die Stroboskope auf eine Traverse in der Bühnenmitte;
- alle anderen Scheinwerfer (PAR, Wash, Profilscheinwerfer, Dimmer…) kommen auf eine Fronttraverse, 1,5 m vor der Bühnenkante.

Nach „Saal anlegen“

1. Der Saal wird im Datenordner gespeichert (`<nom de la salle>.venue.json`) und wird zum aktiven Saal.
2. Für ihn wird eine leere Show mit dem Namen des Saals angelegt, mit einer einzigen Szene „Szene 1“, und geöffnet: Keine Show verweist mehr auf den alten Saal.
3. Die Simulation schaltet auf 3D.
4. Eine Meldung fasst zusammen: „Ihr Saal „…“ ist bereit: … Scheinwerfer, nach Modell gruppiert.“ Sie erinnert daran, das Interface unter **Saal > DMX-Verbindungen…** und die Positionen unter **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…** einzustellen, und fragt dann: „Jetzt eine erste Show zu einem Musikstück mit diesen Scheinwerfern erstellen?“
    - **Ja**: Der Assistent **Meine erste Show erstellen** öffnet sich, mit bereits gewähltem **Mein aktueller Saal**. Siehe Die erste Show erstellen (Musik oder Theater).
    - **Nein**: Sie bleiben bei der leeren Show.

Das Anlegen wird im **Protokoll** vermerkt, mit der Anzahl der Scheinwerfer und Universen.

Schritt für Schritt

Einen kleinen Bestand anlegen

1. Öffnen Sie **? > Willkommen und erste Schritte…** und klicken Sie auf ⚙ **Meine Scheinwerfer angeben**.
2. Geben Sie unter **Name des Saals** den Namen Ihres Veranstaltungsorts ein.
3. Geben Sie unter **Suchen (Marke, Modell, Typ)** die Marke oder das Modell Ihrer PARs ein.
4. Klicken Sie in der Liste auf das richtige Modell.
5. Wählen Sie unter **DMX-Modus (am Scheinwerfer eingestellt)** den Modus, den Ihre Scheinwerfer anzeigen.
6. Geben Sie unter **Wie viele?** ihre Anzahl ein; ändern Sie bei Bedarf den **Gruppenname** (zum Beispiel „Front“).
7. Klicken Sie auf **Hinzufügen** ↓.
8. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 7 für Ihre Moving Heads und dann für jedes weitere Modell.
9. Prüfen Sie **Meine Scheinwerfer** und die Kanalsumme und klicken Sie dann auf **Saal anlegen**.
10. Notieren Sie die vergebenen Adressen (unter **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…**) und stellen Sie jeden Scheinwerfer auf seine Adresse ein.

Anschließend, um die echten Scheinwerfer zu steuern

1. Schließen Sie Ihr DMX-Interface an (USB oder Netzwerk-Node).
2. Richten Sie es unter **Saal > DMX-Verbindungen…** ein: siehe Die DMX-Verbindungen.
3. Passen Sie die tatsächlichen Positionen und die Ausrichtung der Scheinwerfer unter **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…** an: siehe Scheinwerfer, Adressen, Positionen.

Gut zu wissen

- Die Reihenfolge in **Meine Scheinwerfer** bestimmt die Adressen: Legen Sie die Modelle in der Reihenfolge Ihrer DMX-Verkabelung an, wenn Sie entlang der Linie fortlaufende Adressen möchten.
- Sind Ihre Scheinwerfer bereits anders adressiert, behalten Sie deren Adressen: Ändern Sie sie anschließend unter **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…**, statt den ganzen Bestand neu zu adressieren.
- Der Plan ist eine Arbeitsgrundlage: Höhen, Positionen und Winkel müssen korrigiert werden, damit die Simulation und das Zielen der Moving Heads der Realität entsprechen.
- Ein Modell, das in der Liste fehlt, wird unter **Saal > Scheinwerferbibliothek…** erstellt oder importiert (GDTF, QLC+, DJworld); starten Sie den Assistenten anschließend erneut.
- Der Assistent legt immer einen neuen Saal an; er ändert nie einen vorhandenen Saal.

Siehe auch

- Scheinwerfer, Adressen, Positionen
- Die Scheinwerferbibliothek
- Die DMX-Verbindungen
- Einen Saal wechseln, umbenennen, duplizieren
- Die erste Show erstellen (Musik oder Theater)

Installation, Sprachen und Updates

Diese Seite erklärt, wie Sie DreamShow installieren, was wo installiert wird, wie Sie die Sprache der Oberfläche wählen, wie Sie erfahren, dass eine neuere Version existiert, und wie Sie sie installieren, ohne Ihre Arbeit zu verlieren.

So öffnen Sie es: Menü **Sprache** (das Weltkugel-Symbol), **? > Nach Updates suchen…**, **? > Über DreamShow…**.

Systemvoraussetzungen

- Windows 10 oder 11, 64 Bit.
- Eine aktuelle Grafikkarte verbessert die 3D-Simulation.
- Für die Installation von DreamShow sind keine Administratorrechte nötig.
- Für die Arbeit ist keine Internetverbindung nötig. Das Internet dient nur der Suche nach Updates, der freiwilligen Anmeldung für Neuigkeiten und der Online-Aktualisierung der Scheinwerferbibliothek.

DreamShow installieren

1. Starten Sie das Installationsprogramm `DreamShow-Setup-<version>.exe`.
2. **Setup-Sprache auswählen**: Wählen Sie die Sprache der Installation (Französisch, Englisch, Deutsch, Spanisch, Italienisch oder Chinesisch).
3. **Ziel-Ordner wählen**: „Wohin soll DreamShow installiert werden?“. Der vorgeschlagene Ordner liegt in Ihrem Windows-Profil (`%LOCALAPPDATA%\Programs\DreamShow`), wodurch keine Administratorrechte angefordert werden müssen. Klicken Sie auf **Weiter**.
4. **Zusätzliche Aufgaben auswählen**: Das Kästchen **Desktop-Symbol erstellen** ist standardmäßig nicht angehakt.
5. **Bereit zur Installation.**: Klicken Sie auf **Installieren**. Fehlt auf dem PC die Visual-C++-Komponente von Microsoft, installiert das Installationsprogramm sie mit; Windows kann dann eine Berechtigung anfordern.
6. **Beenden des DreamShow Setup-Assistenten**: Lassen Sie das Kästchen **DreamShow starten** angehakt, um es sofort zu starten, und klicken Sie dann auf **Fertigstellen**.

Wo DreamShow installiert wird

Die Installation erfolgt für den aktuellen Windows-Benutzer, in seinem persönlichen Programmordner (in der Regel `C:\Users\<vous>\AppData\Local\Programs\DreamShow`). Dieser Ordner ist beschreibbar: DreamShow legt dort auch Ihre Shows und Einstellungen ab, im Unterordner `data`.

Ordner oder Datei	Inhalt
`DreamShow.exe`	die Software (sie enthält alles, was sie braucht; sonst muss nichts installiert werden)
`data\`	Ihr Datenordner: Säle, Shows, Medien, Effekte, Bahnen, Einstellungen (siehe Shows, Dateien und Projekte)
`data\fixtures\`	die Bibliothek der Scheinwerferdefinitionen
`data\lang\`	die Übersetzungskataloge der Oberfläche
`tools\`	die Begleitprogramme: der Videoplayer ppvideoplayer (mit den VLC-Wiedergabemodulen; VLC muss nicht installiert sein) und MaskCtl, der Bluetooth-Treiber der LED-Masken
`tools\dsplayer\`	der Standalone-Player für Windows, Raspberry Pi und ESP32 (siehe Der Standalone-Player)
`licenses\` und `THIRD-PARTY-NOTICES.md`	die Lizenzen der Drittkomponenten
`DreamShow-Manuel.docx`	das Handbuch im Word-Format

Das Installationsprogramm fügt in `data` außerdem die Demonstration hinzu (auf Französisch und auf Englisch): den Demo-Saal und seine Show „Démonstration DreamShow“ (auf Englisch „DreamShow demonstration“), einen großen Saal mit 120 Scheinwerfern samt Show und die von einer KI geschriebene Show „Ouverture Showtime“ (auf Englisch „Showtime opening“), mit ihren Tönen und Bahnen.

Im Startmenü enthält der Ordner **DreamShow**: DreamShow, das Handbuch und die Deinstallation.

Auf einem PC mit zwei Grafikkarten (integriert und dediziert) weist das Installationsprogramm Windows an, DreamShow auf der leistungsstärkeren Karte laufen zu lassen. DreamShow prüft diese Einstellung auch bei jedem Start; hat es sie gerade geschrieben, startet es einmal von selbst neu, bevor es sein Fenster anzeigt (der erste Start dauert dann etwas länger).

Der erste Start

1. Ein kleines Startfenster zeigt die Schritte an: „Saal und Show werden geladen…“, „Oberfläche wird vorbereitet…“, „DMX-Engine wird gestartet…“.
2. **Die Sprache**: Beim ersten Start verwendet DreamShow die Anzeigesprache von Windows, wenn es eine seiner sechs Sprachen ist (Französisch, Englisch, Deutsch, Spanisch, Italienisch, Chinesisch); andernfalls startet es auf Englisch.
3. **Die geöffnete Show**: die Demonstration in der Sprache der Oberfläche (auf Französisch oder Englisch; für die anderen Sprachen die englische Demonstration).

4. **Der Begrüßungsbildschirm Willkommen bei DreamShow** öffnet sich, danach die Liste der ersten Schritte. Siehe Erste Schritte.

Bei den folgenden Starts öffnet DreamShow die zuletzt bearbeitete Show mit ihrem Saal wieder.

Die Windows-Firewall

DreamShow nutzt das Netzwerk für den Art-Net- und sACN-Ausgang, den Visualisierungsmodus, die Web-Fernbedienung, die OSC-Fernbedienung, die Verfolger-Tablets, die Backstage-Anzeigen und die IP-Videoplayer. Wenn DreamShow eine dieser Funktionen zum ersten Mal öffnet, kann Windows fragen, ob DreamShow im Netzwerk zugelassen werden soll. Bestätigen Sie, zumindest für private Netzwerke, sonst können die Geräte im Netzwerk DreamShow nicht erreichen.

Wenn Sie versehentlich abgelehnt haben, lassen Sie DreamShow in den Einstellungen der Windows-Firewall zu.

Das Menü Sprache

Das Sprachmenü hat keinen geschriebenen Namen: Es ist eine **Weltkugel**, damit jeder es wiederfindet, auch vor einer Oberfläche in einer Sprache, die er nicht lesen kann. Sein Tooltip lautet **Langue / Language** („Sprache“).

Es listet die sechs Sprachen auf, jede in ihrer eigenen Sprache geschrieben: **English**, **Deutsch**, **Español**, **Français**, **Italiano**, **中文**. Die aktuelle Sprache ist angehakt.

Wenn Sie eine andere Sprache wählen, speichert DreamShow die Wahl und fragt: „Sprache: … Die Änderung wird nach einem Neustart von DreamShow wirksam. Jetzt neu starten?“

- **Ja**: DreamShow wird ordnungsgemäß beendet (es bietet an, die Show zu speichern, falls sie geändert wurde) und startet in der neuen Sprache neu.
- **Nein**: Sie arbeiten in der aktuellen Sprache weiter; die neue Sprache gilt ab dem nächsten Start.

DreamShow wechselt die Sprache nicht mitten im Betrieb: Es gibt nie einen erzwungenen Neustart, damit der Regieplatz nicht mitten in der Vorstellung geschlossen wird.

Nach Updates suchen

? > Nach Updates suchen… vergleicht Ihre Version mit der zuletzt veröffentlichten Version. Ohne Ihre Zustimmung wird nie etwas heruntergeladen oder installiert.

- Wenn Sie bereits die neueste Version haben: „Sie haben die neueste Version (…).“
- Wenn eine neuere Version existiert: Eine Meldung zeigt „DreamShow … ist verfügbar (Sie haben …).“, gefolgt von den Änderungen dieser Version, und fragt dann **Download-Seite**

öffnen?. **Ja** öffnet die Seite in Ihrem Browser.

Die automatische Prüfung

Beim Start prüft DreamShow von selbst, höchstens etwa einmal pro Tag (nicht früher als 20 Stunden nach der vorherigen Prüfung), ob eine neuere Version existiert. Es liest dabei nur die Nummer der neuesten Version. Gibt es eine neuere Version:

- der Menüeintrag wird zu **Neue Version … verfügbar…**;
- im **Protokoll** erscheint eine Zeile;
- neben dem Titel der Show erscheint für einige Sekunden eine kurze Meldung: „DreamShow … ist verfügbar: Menü ?“.

Ohne Internet (Regie-PC offline) schlägt die Prüfung stillschweigend fehl.

Anonyme Nutzungsstatistik

DreamShow ist kostenlos; um zu wissen, wie viele Menschen es nutzen, sendet es beim Start und danach höchstens einmal täglich eine kleine anonyme Nachricht: eine auf diesem PC zufällig gezogene Nummer (jährlich erneuert), die Version, die Sprache, die Windows-Version und Zähler (Nutzungsdauer, Anzahl der GOs, der Anfragen an den KI-Assistenten und der Aktionen einer verbundenen KI, Anzahl der eingerichteten DMX-Universen). Kein Show-, Spielstätten- oder Dateiname, nichts, was Sie identifiziert, und keine Werbung.

Zum Abschalten: Menü **?** → **Anonyme Nutzungsstatistik** abwählen. Danach wird nichts mehr gesendet.

Ein Update installieren

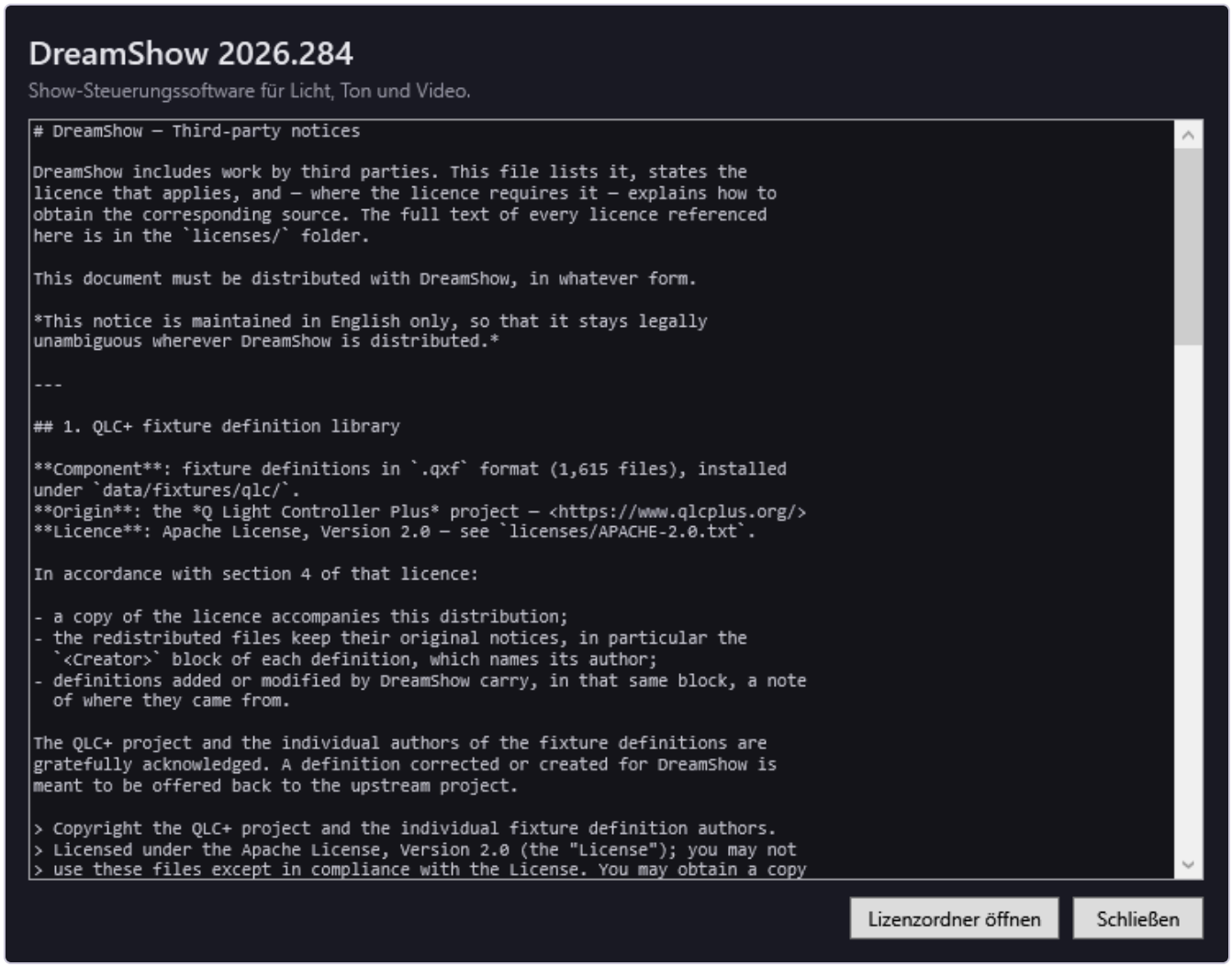
1. Speichern Sie Ihre Show (**Datei > Speichern**) und exportieren Sie sicherheitshalber Ihr Projekt: **Datei > Gesamtes Projekt exportieren (zip)…** (siehe Shows, Dateien und Projekte).
2. Schließen Sie DreamShow.
3. Laden Sie die neuere Version von der Download-Seite herunter und starten Sie das Installationsprogramm.
4. Installieren Sie über die alte Version, am selben Ort.
5. Starten Sie DreamShow erneut und prüfen Sie die Versionsnummer in der Titelleiste.

Ihre Shows, Säle, Medien, Paletten, Bahnen und Einstellungen bleiben erhalten.

Über DreamShow

? > Über DreamShow… öffnet das Fenster **Über DreamShow**:

- oben „DreamShow“ und die Versionsnummer, dann „Show-Steuerungssoftware für Licht, Ton und Video.“;
- in der Mitte der Text der Hinweise zu den Drittkomponenten und ihren Lizenzen (Datei `THIRD-PARTY-NOTICES.md`); ist diese Datei nicht auffindbar: „Datei THIRD-PARTY-NOTICES.md neben der Anwendung nicht gefunden.“;
- **Lizenzordner öffnen**: öffnet den Ordner `licenses` im Explorer;
- **Schließen**.



Schritt für Schritt

Die Oberfläche auf Englisch umstellen

1. Klicken Sie auf die Weltkugel in der Menüleiste.
2. Klicken Sie auf **English**.
3. Beantworten Sie die Neustart-Frage mit **Ja**.

Vor einer Vorstellung prüfen, ob man die neueste Version hat

1. Verbinden Sie den PC mit dem Internet.

2. Menü **? > Nach Updates suchen…**.
3. Wird eine Version angeboten, lesen Sie ihre Änderungen, bevor Sie entscheiden. Aktualisieren Sie nicht unmittelbar vor einer Vorstellung.

Gut zu wissen

- **Ein Update rührt Ihre Arbeit nicht an.** Die Dateien der Demonstration (Demo-Shows, -Säle, -Bahnen und -Effekte) werden nur installiert, wenn sie noch nicht existieren: Haben Sie sie geändert, bleiben Ihre Änderungen erhalten. Ihre eigenen Shows, Säle, Medien und Effekte werden nie ersetzt.
- Die Scheinwerferdefinitionen, die Sie geändert haben (Ordner `data\fixtures\custom`), und die online aktualisierten (`data\fixtures\online`) werden von einem Update nicht berührt.
- DreamShow ist kostenlos: Eine von einer früheren Version installierte Lizenz wird nicht mehr benötigt. Siehe DreamShow ist kostenlos.
- Die automatische Update-Prüfung lässt sich abschalten, indem Sie `"checkUpdates": false` in die Datei `data\dreamshow.settings.json` eintragen (bei geschlossenem DreamShow). Das Menü **? > Nach Updates suchen…** bleibt nutzbar.
- Kann die manuelle Prüfung das Internet nicht erreichen, zeigt DreamShow ebenfalls „Sie haben die neueste Version (…).“ an: Prüfen Sie die Verbindung, bevor Sie sich darauf verlassen.

Siehe auch

- DreamShow ist kostenlos
- Erste Schritte
- Shows, Dateien und Projekte
- Fehlerbehebung

DreamShow ist kostenlos

DreamShow ist kostenlos: Alle Funktionen stehen offen, ohne Einschränkung und ohne zeitliche Begrenzung. Es muss weder eine Lizenz installiert noch etwas gekauft werden.

Was enthalten ist

Die gesamte Software: Säle, Scheinwerferbibliothek, Szenen und Timelines, Effekte, Paletten, Bahnen, 2D- und 3D-Simulation, Ton, Show-Erstellung mit einer KI, Ablauffenster (Show-Modus), Fernbedienungen, MIDI, OSC, Timecode, Sound-to-Light.

Und die Steuerung echter Hardware:

- der DMX-Ausgang auf allen Universen des Saals (Art-Net, sACN, USB DMX PRO, uDMX): siehe Die DMX-Verbindungen;
- die IP-Videoplayer: siehe Die Videobildschirme;
- der Export für einen Standalone-Player: siehe Der Standalone-Player;
- die Verfolger-Tablets: siehe Der Verfolger auf dem Tablet;
- die Backstage-Anzeigen und der Teleprompter: siehe Die Backstage-Anzeigen;
- die humanoiden Roboter, die LED-Masken und die vernetzten Steckdosen: siehe Die humanoiden Roboter, Die LED-Masken und Vernetzte Steckdosen;
- der KI-Assistent, der Ihren eigenen Claude-API-Schlüssel verwendet, den Sie in seinem Fenster eingeben: siehe KI-Assistent (Szene einstellen);
- der MCP-Konnektor: siehe Eine KI verbinden (MCP).

Eine von einer früheren Version installierte Lizenz

Wenn Sie für eine frühere Version von DreamShow eine Lizenz installiert haben (Datei `licence.txt` im Ordner `DreamShow` der lokalen Daten Ihres Windows-Kontos, `%LOCALAPPDATA%\DreamShow`), wird sie nicht mehr benötigt: Sie müssen nichts tun.

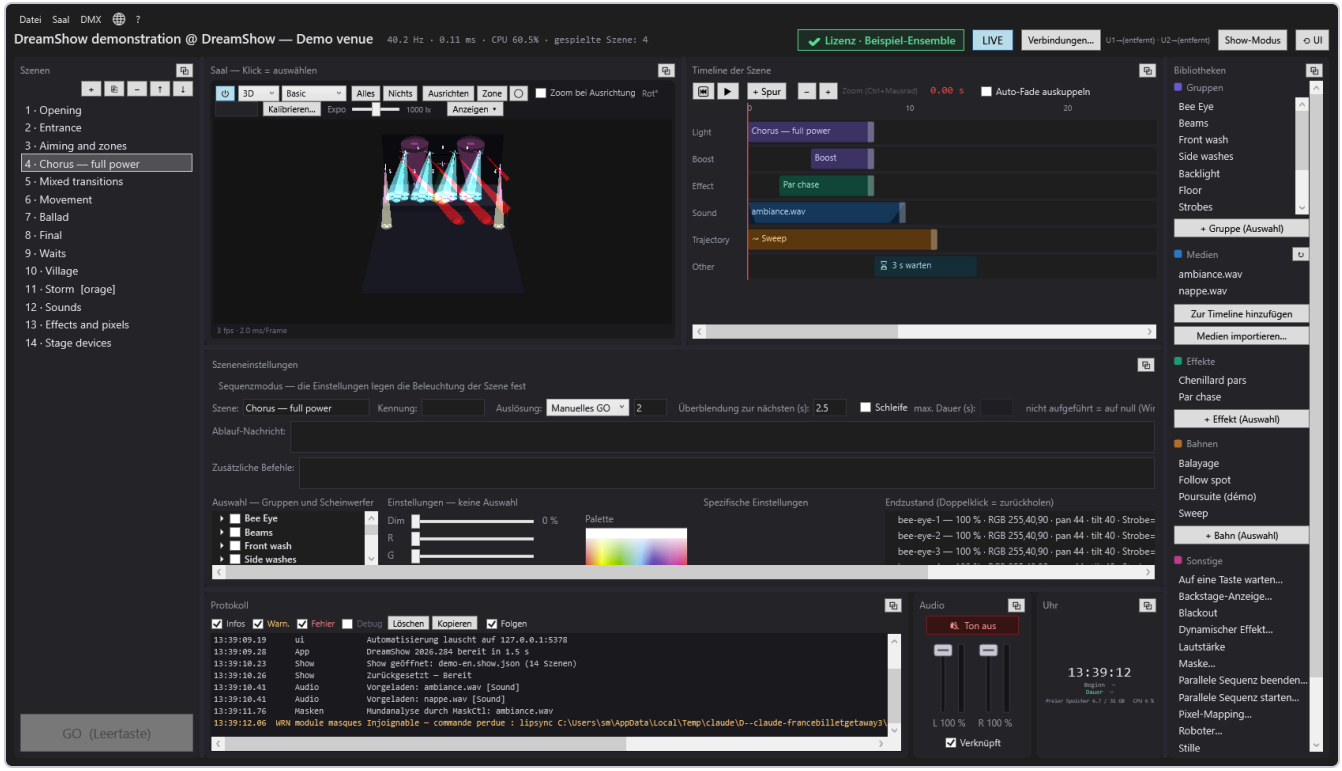
Siehe auch

- Installation, Sprachen und Updates
- Die DMX-Verbindungen
- Der Standalone-Player
- Der Verfolger auf dem Tablet
- Die Backstage-Anzeigen
- Fehlerbehebung

Überblick über das Hauptfenster

Das Hauptfenster von DreamShow ist der Editor: Hier schreiben Sie die Show Szene für Szene, stellen das Licht ein, legen Ton und Video auf die Timeline und sehen das Ergebnis in der Simulation. Diese Seite stellt jeden Bereich des Fensters vor und verweist auf die ausführlichen Seiten.

Zum Öffnen: Es ist das Fenster, das sich beim Start von DreamShow öffnet.



Die Windows-Titelleiste

Ganz oben zeigt die Titelleiste des Fensters ständig an:

- die Version von DreamShow (zum Beispiel „DreamShow 2026.282“);
- den Dateinamen der geöffneten Show (zum Beispiel `Mon spectacle.show.json`) oder „neue Show“;
- den Namen des aktiven Saals;
- gegebenenfalls Hinweise in eckigen Klammern: „[Visualisierung — Ausgang aus]“, wenn der Visualisierungsmodus aktiv ist, „[Sound-to-Light]“, wenn Sound-to-Light läuft, „[Timecode]“, wenn die Show einem Timecode folgt.

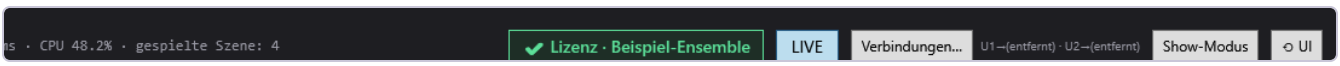
Die Menüleiste

Unter der Titelleiste befinden sich fünf Menüs:

- **Datei**: Shows erstellen, öffnen und speichern (**Neue Show…**, **Show öffnen…**, **Zuletzt geöffnete Shows**, **Speichern** (Ctrl+S), **Speichern unter…**), **Fernbedienung (GO-Tasten)…**, **Medienordner der Show öffnen**, **Gesamtes Projekt exportieren (zip)…**, **Projekt importieren (zip)…**, **Show mit einer KI erstellen…**, **DMX-Stream durch eine KI…**, **Für einen eigenständigen Player exportieren…**, **ppshow-Show importieren…**. Siehe Shows, Dateien und Projekte, Die Fernbedienung (GO-Tasten), Eine Show mit einer KI erstellen, DMX-Stream durch eine KI und Der Standalone-Player.
- **Saal**: alles, was den Veranstaltungsort beschreibt. **DMX-Verbindungen…** (Die DMX-Verbindungen), **Manuelle Steuerung…** (Die manuelle Steuerung), **Verfolger (Tablets)…** (Der Verfolger auf dem Tablet), **Scheinwerfer, Adressen, Positionen…** (Scheinwerfer, Adressen, Positionen), **Scheinwerferbibliothek…** (Die Scheinwerferbibliothek), **Bildschirme…** (Die Videobildschirme), **Roboter…** (Die humanoiden Roboter), **LED-Masken…** (Die LED-Masken), **Backstage-Anzeigen…** (Die Backstage-Anzeigen), **Kalibrierungen importieren (lyrescal.ini)…** und **Kalibrierungen exportieren…** (Die Kalibrierung der Moving Heads), dann **Saal wechseln**, **Saal umbenennen…**, **Saal duplizieren…** und **Saal löschen…** (Einen Saal wechseln, umbenennen, duplizieren).
- **DMX**: **DMX-Werte…** und **DMX-Fader…** (DMX-Werte und DMX-Fader), **Visualisierungsmodus (Art-Net / sACN Eingang)…** (Der Visualisierungsmodus), **Sound-to-Light und Tempo…** (Sound-to-Light und Tempo), **Timecode (LTC / MTC)…** (Der Timecode), **MIDI-Controller…** (Die MIDI-Controller), **Web-Fernsteuerung…** (Die Web-Fernsteuerung), **OSC-Fernsteuerung…** (Die OSC-Fernsteuerung).
- **Sprache**: Dieses Menü zeigt kein Wort, sondern ein kleines Globussymbol (Tooltip „Langue / Language“ (Sprache)), damit man es auch dann wiederfindet, wenn die Oberfläche in einer Sprache angezeigt wird, die man nicht lesen kann. Es listet die Sprachen auf, jede in ihrer eigenen Sprache geschrieben; die aktuelle Sprache ist abgehakt. Siehe Installation, Sprachen und Updates.
- **?**: **Willkommen und erste Schritte…** und **Checkliste erste Schritte…** (Erste Schritte), **Nach Updates suchen…** (Installation, Sprachen und Updates), **Über DreamShow…** (Version und Hinweise zu Komponenten von Drittanbietern).

Die obere Leiste

Unter den Menüs vereint eine Leiste links den Zustand der Show und rechts die allgemeinen Befehle.



Links: die Show und die Statistik

- **Showname @ Saal**: in großer Schrift der Name der Show, gefolgt von „@“ und dem Namen des Saals (zum Beispiel „Konzert am 14. @ Kleine Bühne“).

- **Sternchen**: Ein orangefarbenes „*“ erscheint hinter dem Namen, sobald die Show ungespeicherte Änderungen enthält. Es verschwindet beim Speichern.
- **Speicherbestätigung**: Nach dem Speichern wird etwa zweieinhalb Sekunden lang der grüne Text „✓ Show gespeichert (hh:mm:ss)“ angezeigt.
- **Statistik** (Statuszeile): eine Zeile in kleiner Schrift, die zweimal pro Sekunde aktualisiert wird:
  - die tatsächliche Taktrate der DMX-Engine in Hz (die Anzahl der pro Sekunde berechneten DMX-Bilder);
  - die durchschnittliche Rechenzeit eines Bildes in Millisekunden;
  - „CPU … %“: der Anteil des Prozessors, den DreamShow belegt;
  - „gespielte Szene: …“: die Nummer der Szene, die die Engine gerade spielt („—“, wenn keine Szene läuft, zum Beispiel im Zustand „Bereit“ vor dem ersten Go);
  - „· BLACKOUT“, wenn der allgemeine Blackout aktiv ist;
  - „· ⇉ parallel: …“ mit der Liste der laufenden parallelen Sequenzen.

Dieselbe Zeile zeigt außerdem ganz kurz bestimmte Meldungen an (zum Beispiel „Ausrichten: Wählen Sie zuerst einen oder mehrere Moving Heads aus“, „Kalibrieren: Wählen Sie einen Moving Head“, „3 Medien in medias\… importiert“) oder einen Kompilierungsfehler der Show („Kompilierungsfehler: …“).

Rechts: die allgemeinen Befehle

Von links nach rechts:

- **Einfacher Modus**: eine Schaltfläche mit zwei Zuständen, für den Einstieg. Eingeschaltet reduziert sich der Bildschirm auf das Wesentliche: die Szenen, den Saal, die Timeline und die Szeneneinstellungen. Das Menü **DMX** und die erweiterten Funktionen (Fernbedienung, Prompter, Projektexport, Roboter, Bildschirme, Masken, Steckdosen, Anzeigen, Kalibrierungen, Saalverwaltung) sind ausgeblendet, ebenso die Werkzeuge **Ausrichten**, **Zone**, **Kalibrieren…** und **Expo** des Saals, die **Bibliotheken** und die untere Leiste (Protokoll, Audio, Uhr). Ausgeschaltet kommt alles zurück. Nichts wird gelöscht oder umgewandelt: die Show ist in beiden Modi dieselbe. Der einfache Modus wird bei der Erstinstallation angeboten; eine bestehende Installation bleibt im vollen Modus. Ihre Wahl wird gespeichert.
- **LIVE**: eine Schaltfläche mit zwei Zuständen, beim Start eingeschaltet.
  - Eingeschaltet: Die in der Liste **Szenen** ausgewählte Szene wird live an die DMX-Interfaces (Art-Net, sACN, USB, uDMX) gesendet. Wählen Sie eine andere Szene, springt die Engine dorthin, und jede Einstellung, die Sie vornehmen, geht sofort an die Scheinwerfer.
  - Ausgeschaltet: Es werden keine Frames mehr an die Interfaces gesendet. Die Simulation läuft weiter. Das Auswählen einer Szene bewegt die Engine nicht mehr: Die Simulation zeigt dann den Endzustand der ausgewählten Szene, getrennt berechnet.
  - Im Show-Modus (Ablauffenster geöffnet) hat **LIVE** keine Wirkung: Die Ausgabe ist immer aktiv, damit ein unglücklicher Klick eine Vorstellung nicht in den Blackout stürzt.
  - Im Visualisierungsmodus sendet DreamShow nichts, unabhängig vom Zustand von **LIVE**.

- 🤖 **entschärft** / 🤖 **SCHARF**: erscheint nur, wenn der Saal mindestens einen Roboter angelegt hat. Entschärft werden die Roboter-Blöcke der Timeline ignoriert (man probt Licht und Ton, ohne dass sich der Roboter bewegt); scharf geschaltet (roter Hintergrund) werden sie ausgeführt. Der Zustand des ersten Roboters folgt der Beschriftung („· hors ligne“ (offline), „· nicht gefunden“…). Siehe Die humanoiden Roboter.
- **Verbindungen…**: öffnet dasselbe Fenster wie **Saal > DMX-Verbindungen…** (Universen und Interfaces des aktuellen Saals). Bei der Bestätigung werden die Verbindungen in der Saaldatei gespeichert und die Engine startet mit den neuen Ausgängen neu. Siehe Die DMX-Verbindungen.
- **Aktive Ausgänge**: direkt rechts neben der Schaltfläche fasst ein kleiner grauer Text die geöffneten Ausgänge Universum für Universum zusammen, zum Beispiel „U1→Art-Net an 192.168.1.50“; mehrere Universen werden durch „·“ getrennt. „U3→(entfernt)“ kennzeichnet ein Universum, das der Saal verwendet, das aber keinen Ausgang hat. Der Tooltip zeigt den vollständigen Text sowie die Fehler beim Öffnen der Interfaces.
- **Show-Modus**: öffnet das Ablauffenster, das man auf einen zweiten Bildschirm legen kann. Siehe Der Show-Modus und das Ablauffenster.
- ⟲ **UI**: stellt die Standardanordnung der Bedienfelder wieder her (siehe weiter unten).

Die Bedienfelder

Der Rest des Fensters ist in acht Bedienfelder unterteilt. Jedes trägt oben links einen Titel in kleiner grauer Schrift und oben rechts eine Schaltfläche ⧉.

Bedienfeld (genauer Titel)	Standardplatz	Aufgabe	Ausführliche Seite
Szenen	linke Spalte	die Liste der Szenen der Show, die Schaltflächen zum Hinzufügen, Duplizieren, Löschen und Verschieben sowie die große Schaltfläche **GO**	Das Bedienfeld Szenen
Saal — Klick = auswählen	oben in der Mitte, links	die 2D- oder 3D-Simulation des Saals, die Auswahl der Scheinwerfer, die Werkzeuge Ausrichten und Zone	Die 2D- und 3D-Simulation
Timeline der Szene	oben in der Mitte, rechts	die Spuren und Blöcke der ausgewählten Szene, die rote Abspiellinie	Die Timeline der Szene

Szeneneinstellungen	in der Mitte	Name, Kennung, Auslösung, Überblendung, Schleife, Nachricht und Befehle der Szene, dann die Auswahl der Scheinwerfer, die Schieberegler, die Farbpalette, die spezifischen Einstellungen und der Endzustand	Die Szeneneinstellungen und Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen
Bibliotheken	rechte Spalte	die Gruppen, Medien, Effekte, Bahnen und anderen Ereignisse, die man auf die Timeline zieht	Die Bibliotheken
Protokoll	unten links	die Meldungen von DreamShow	Protokoll, Audio und Uhr
Audio	unten in der Mitte	alle Töne stummschalten, Lautstärke links und rechts, Pegelanzeigen	Protokoll, Audio und Uhr
Uhr	unten rechts	die Uhrzeit, Beginn und Dauer der Vorstellung, Arbeitsspeicher und Prozessor	Protokoll, Audio und Uhr

Die Bedienfelder anordnen

Größe ändern

Zwischen den Bedienfeldern dienen schmale graue Streifen als Trenner: Ziehen Sie sie, um ein Bedienfeld auf Kosten seines Nachbarn zu vergrößern. Jedes Bedienfeld hat eine Mindestgröße.

Die Aufteilung Simulation / Timeline

Die Simulation (**Saal — Klick = auswählen**) und die **Timeline der Szene** teilen sich die obere Reihe, standardmäßig je zur Hälfte. Der senkrechte Trenner zwischen beiden regelt das Verhältnis, das gespeichert wird. Ist eines der beiden Bedienfelder als schwebendes Fenster abgedockt, nimmt das andere die ganze Breite der Reihe ein.

Zwei Bedienfelder tauschen

Klicken Sie auf den Titel eines Bedienfelds (der Mauszeiger wird zu einem Kreuz mit vier Pfeilen), halten Sie die Maustaste gedrückt und lassen Sie sie über einem anderen Bedienfeld los: Die beiden Bedienfelder tauschen ihren Platz. So können Sie zum Beispiel die **Timeline der Szene** in den großen mittleren Bereich und die **Szeneneinstellungen** nach oben legen.

Ein Bedienfeld als schwebendes Fenster abdocken

- Die Schaltfläche ⧉ (Tooltip „Als schwebendes Fenster abdocken“) holt das Bedienfeld in ein eigenes Fenster mit dem Titel „DreamShow —“, gefolgt vom Titel des Bedienfelds. Der Platz, den es belegt hat, geht an die anderen Bedienfelder.
- Sie können dieses Fenster auf einen anderen Bildschirm verschieben und seine Größe ändern. Es bleibt über dem Hauptfenster.
- Um das Bedienfeld an seinen Platz zurückzubringen, schließen Sie einfach sein schwebendes Fenster.

Gespeicherte Anordnung

Die Anordnung wird automatisch in der Datei `dreamshow.ui.json` im Datenordner gespeichert: Fenstergröße (und ob es maximiert war), Platz jedes Bedienfelds, Größen der Trenner, schwebende Fenster (Position und Größe). Beim nächsten Start wird alles so wiederhergestellt, wie Sie es verlassen haben, einschließlich der schwebenden Fenster. Dieselbe Datei speichert auch Einstellungen der Simulation: angezeigte Kategorien, Hintergrundplan, Belichtung, 3D-Qualität und das Kontrollkästchen **Zoom bei Ausrichtung**.

Zur Standardanordnung zurückkehren: ↺ UI

Die Schaltfläche ↺ **UI** (Tooltip „Standardlayout wiederherstellen“):

1. schließt alle schwebenden Fenster und bringt ihre Bedienfelder ins Hauptfenster zurück;
2. setzt jedes Bedienfeld an seinen ursprünglichen Platz (siehe Tabelle oben) und auf seine ursprüngliche Größe zurück;
3. löscht die Datei mit der Anordnung.

Die Einstellungen der Simulation (angezeigte Kategorien, Belichtung, 3D-Qualität, Zoom bei Ausrichtung) ändert sie nicht: Sie werden beim nächsten Speichern der Anordnung erneut gespeichert, zum Beispiel beim Schließen von DreamShow.

Die GO-Schaltfläche des Editors

Unten im Bedienfeld **Szenen** schaltet die große Schaltfläche **GO (Leertaste)** zur nächsten Szene weiter, wie während der Vorstellung. Die Leertaste bewirkt dasselbe, außer wenn sich der Cursor in einem Textfeld, einem Kontrollkästchen oder einer Dropdown-Liste befindet.

- Die Schaltfläche ist ausgegraut, solange kein Go möglich ist: auf der letzten Szene oder solange die Timeline der aktuellen Szene nicht bis zum Ende gespielt ist (die rote Linie muss das Ende des letzten Blocks erreicht haben, und es darf keine Überblendung laufen). Auf einer Szene in **Schleife** (das Go verlässt die Schleife) und vor der ersten Szene (Zustand „Bereit“) ist sie immer aktiv.
- Das Go wendet die Überblendung der Szene an, die man verlässt (**Überblendung zur nächsten (s)**), und spielt dann die Timeline der Zielszene.
- Ist das Kontrollkästchen **Auto-Fade auskuppeln** der Timeline aktiviert, landet das Go auf der nächsten Szene, **ohne** ihre Timeline zu spielen: Die Szene wird eingefroren in ihrem Endzustand gezeigt, ohne Ton und ohne Blöcke. So können Sie die Show von Hand durchgehen.

Die Einzelheiten stehen in Das Bedienfeld Szenen.

Tastenkürzel des Hauptfensters

Taste	Wirkung
Espace	Go (gleiche Regel wie die Schaltfläche **GO**)
Ctrl+S	die Show speichern
Ctrl+Mausrad (auf der Timeline)	Zoom der Timeline
Suppr (in der Liste **Bahnen**)	die ausgewählte Bahn löschen

Wenn ein Block „Auf eine Taste warten…“ im Editor auf eine Taste wartet, wird diese Taste vorrangig verwendet, um das Warten zu beenden. Siehe Die Warte-Blöcke und Tastenkürzel.

Schritt für Schritt

Die Timeline groß und die Simulation auf einem zweiten Bildschirm

1. Klicken Sie oben rechts im Bedienfeld **Saal — Klick = auswählen** auf ⧉.
2. Die Simulation öffnet sich in einem eigenen Fenster; die Timeline belegt jetzt die ganze obere Reihe.
3. Ziehen Sie das Simulationsfenster auf den zweiten Bildschirm und maximieren Sie es.
4. Beim nächsten Start öffnet sich das Simulationsfenster wieder an derselben Stelle.
5. Um es ins Hauptfenster zurückzuholen, schließen Sie sein Fenster.

Timeline und Szeneneinstellungen tauschen

1. Klicken Sie auf den Titel **Timeline der Szene** und halten Sie die Maustaste gedrückt.
2. Ziehen Sie bis auf das Bedienfeld **Szeneneinstellungen** und lassen Sie los.

3. Die beiden Bedienfelder haben ihren Platz getauscht.

Eine aufgeräumte Anordnung wiederherstellen

1. Klicken Sie oben rechts auf ↻ **UI**.
2. Alle Bedienfelder kehren an ihren ursprünglichen Platz und zu ihrer ursprünglichen Größe zurück.

Gut zu wissen

- Das Schließen von DreamShow verlangt immer eine Bestätigung („DreamShow beenden?“). Ist das Ablauffenster geöffnet, lautet die Frage „Un spectacle est EN COURS. Quitter DreamShow malgré tout ?“ (Eine Vorstellung LÄUFT. DreamShow trotzdem beenden?). Hat die Show ungespeicherte Änderungen, bietet DreamShow anschließend an, sie zu speichern.
- Abgedockte Bedienfelder funktionieren weiter: Simulation, Timeline und Protokoll folgen der Show wie im Hauptfenster.
- Wenn die Simulation den PC verlangsamt, schalten Sie ihre Darstellung mit der Schaltfläche ⏻ im Bedienfeld Saal ab: Die DMX-Ausgabe ist davon nicht betroffen. Siehe Die 2D- und 3D-Simulation.
- Die Engine spielt die Show weiter, auch wenn ein Einstellungsfenster geöffnet ist.

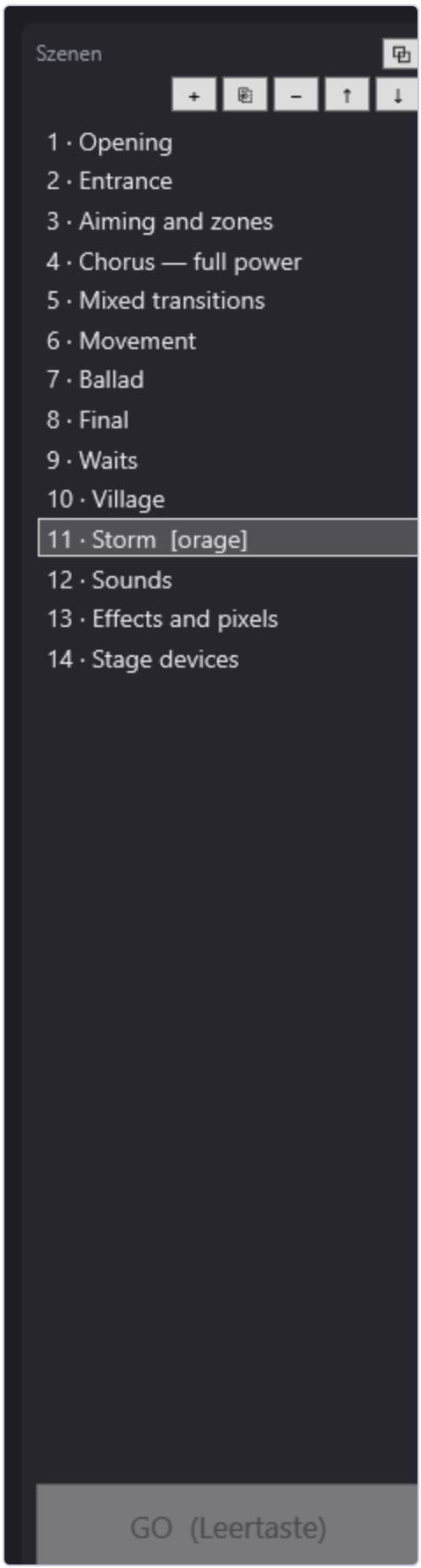
Siehe auch

- Das Bedienfeld Szenen
- Die Szeneneinstellungen
- Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen
- Die 2D- und 3D-Simulation
- Die Timeline der Szene
- Die Bibliotheken
- Protokoll, Audio und Uhr
- Der Show-Modus und das Ablauffenster

Das Bedienfeld Szenen

Eine DreamShow-Show ist eine Folge von Szenen, die nacheinander auf Go, automatisch oder verkettet gespielt werden. Das Bedienfeld **Szenen** zeigt ihre Liste: Hier fügen Sie Szenen hinzu, kopieren, löschen und ordnen sie, wählen die zu bearbeitende Szene aus und testen mit der Schaltfläche **GO** den Übergang von einer Szene zur nächsten.

Zum Öffnen: Das Bedienfeld befindet sich in der linken Spalte des Hauptfensters (Standardanordnung).



Die Liste der Szenen

Jede Zeile zeigt:

- die Nummer der Szene in der Show (1, 2, 3…);
- einen Punkt „·“ und dann den Namen der Szene;
- wenn die Szene eine Kennung hat, diese Kennung in eckigen Klammern, zum Beispiel `4 · Orage [pluie]`. Die Kennung ist ein kurzer, fester Name, der für Sprünge und parallele Sequenzen verwendet wird (siehe Die Szeneneinstellungen und Sprünge und Szenenkennungen).

Name und Kennung werden im Bedienfeld **Szeneneinstellungen** geändert; die Liste aktualisiert sich bei jedem Tastenanschlag.

Die oberen Schaltflächen

Schaltfläche	Tooltip	Was sie tut
+	Szene hinzufügen	fügt direkt nach der ausgewählten Szene (oder am Ende, wenn keine ausgewählt ist) eine leere Szene ein, benannt „Szene N“, wobei N die Anzahl der Szenen plus eins ist, und wählt sie aus
⎘	Szene duplizieren (direkt dahinter eingefügt, benannt #2, #3…)	vollständige Kopie der ausgewählten Szene (Einstellungen, Endzustand, Spuren und Blöcke), direkt dahinter eingefügt
−	Löschen	löscht die ausgewählte Szene nach Bestätigung
↑	—	verschiebt die ausgewählte Szene um einen Platz nach oben
↓	—	verschiebt die ausgewählte Szene um einen Platz nach unten

Einzelheiten zu jeder Schaltfläche

- **+**: Die neue Szene hat weder Spuren noch Lichteinstellungen. Ihre Auslösung ist **Manuelles GO**, ohne Überblendung.
- ⎘: Die Kopie trägt den Namen des Originals, gefolgt von „#2“. Gibt es schon Kopien („Final #2“, „Final #3“), erhält die neue die nächste Nummer („Final #4“). Auch das Duplizieren von „Final #3“ ergibt „Final #4“: Die Nummer wird ab der höchsten Kopie desselben Namens fortgezählt.
- **−**: DreamShow fragt „Szene „…“ löschen?“. Zeigten Sprünge „Zur Szene springen…“ auf diese Szene, weist eine Meldung darauf hin, dass sie zu korrigieren sind: Sie erscheinen auf der

Timeline rot mit ⚠. Die folgende Szene wird ausgewählt (die vorherige, wenn Sie die letzte gelöscht haben).
- ↑ und ↓: tauschen die ausgewählte Szene mit ihrer Nachbarin. Auf der ersten Szene (↑) bzw. der letzten (↓) geschieht nichts.

Wenn Sie mit **+**, ⎘ oder **−** eine Szene einfügen oder löschen, nummeriert DreamShow die Sprünge („Zur Szene springen…“) und die parallelen Sequenzen, die eine Szene über ihre Nummer ansteuern, neu, damit sie weiterhin die richtige Szene treffen.

Eine Szene auswählen

Ein Klick auf eine Szene (oder die Pfeiltasten in der Liste) wählt sie aus. Das ganze Fenster stellt sich dann auf sie ein:

- das Bedienfeld **Szeneneinstellungen** zeigt ihre Einstellungen (Name, Kennung, Auslösung, Überblendung, Schleife, Nachricht, Zusatzbefehle);
- die Liste **Endzustand** zeigt ihre Lichteinstellungen, und die Schieberegler stellen sich auf das ausgewählte Ziel, wenn es bereits eine Einstellung hat;
- die **Timeline der Szene** zeigt ihre Spuren und Blöcke und springt an den Anfang zurück;
- die Simulation zeigt diese Szene.

Ist **LIVE** eingeschaltet (oben rechts), springt die Engine sofort und ohne Überblendung auf diese Szene, und die DMX-Ausgabe zeigt sie live. Die Timeline bleibt pausiert (außer wenn die Wiedergabe ▶ läuft): Der Saal zeigt den Endzustand der Szene und die Blöcke, die unter der roten Linie liegen.

Ist **LIVE** ausgeschaltet, bewegt sich die Engine nicht: Die Simulation zeigt den getrennt berechneten Endzustand der ausgewählten Szene, und an die Scheinwerfer wird nichts gesendet.

Die GO-Schaltfläche

Unten im Bedienfeld schaltet die große Schaltfläche **GO (Leertaste)** zur nächsten Szene weiter, genau wie in der Vorstellung. Die Leertaste bewirkt dasselbe, außer wenn sich der Cursor in einem Textfeld, einem Kontrollkästchen oder einer Dropdown-Liste befindet.

Wann GO möglich ist

Die Schaltfläche ist ausgegraut (und die Leertaste wirkungslos), wenn:

- die Engine bereits die letzte Szene spielt;
- die Timeline der aktuellen Szene nicht zu Ende ist: Die rote Linie muss das Ende des letzten Blocks erreicht haben, und es darf keine Überblendung laufen.

Sie ist immer aktiv:

- vor der ersten Szene, im Zustand „Bereit“ (das Go startet Szene 1);
- auf einer Szene in **Schleife** (das Go verlässt die Schleife).

Eine Szene ganz ohne Blöcke ist sofort „zu Ende“: Das Go ist dort also sofort möglich.

Was GO im Editor tut

1. Die Engine wechselt zu der Szene, die auf **die gerade gespielte** folgt (und nicht unbedingt auf die, die Sie ausgewählt haben, wenn **LIVE** ausgeschaltet ist).
2. Die Überblendung der verlassenen Szene (**Überblendung zur nächsten (s)**) wird angewendet: Das Licht gleitet in den Endzustand der neuen Szene.
3. Am Ende der Überblendung startet die Timeline der neuen Szene: Töne, Videos, Blöcke, Zusatzbefehle.
4. Ist **LIVE** eingeschaltet, folgt die Liste **Szenen**: Die neue Szene wird ausgewählt.

Ist das Kontrollkästchen **Auto-Fade auskuppeln** (Werkzeugleiste der Timeline) aktiviert, landet das Go auf der nächsten Szene, **ohne ihre Timeline zu spielen**: Die Szene bleibt in ihrem Endzustand pausiert, ohne Ton, ohne Blöcke, und keine Szene folgt von selbst. Das ist nützlich, um eine Show beim Schreiben Szene für Szene durchzugehen.

Was beim Abspielen geschieht

Das Abspielen einer Szene im Editor wird mit der Schaltfläche ▶ der Timeline (oder durch ein Go) gestartet. Während des Abspielens:

- läuft die rote Linie über die Timeline; Töne, Videos und Blöcke werden ausgelöst, wenn sie sie erreicht;
- folgt die Simulation der roten Linie: Sie liest die tatsächliche DMX-Ausgabe, Überblendungen eingeschlossen;
- hält eine Szene mit **Manuelles GO** ohne Schleife am Ende ihres letzten Blocks von selbst an: Die rote Linie parkt dort, und die Wiedergabe pausiert, wie ein Mediaplayer am Ende eines Titels;
- wechselt eine Szene **Auto** oder **Verkettet** zum vorgesehenen Zeitpunkt von selbst zur nächsten (außer wenn **Auto-Fade auskuppeln** aktiviert ist oder es die letzte Szene ist); die Liste **Szenen** folgt, wenn **LIVE** eingeschaltet ist;
- beginnt eine Szene in **Schleife** am Ende ihre Timeline von vorn, bis zum Go oder bis zu ihrer maximalen Dauer.

Im Show-Modus (Ablauffenster geöffnet) bestimmt der Ablauf das Geschehen: Die Liste **Szenen** folgt der gespielten Szene, und das Ansteuern einer Szene spielt sie immer ab. Siehe Der Show-Modus und das Ablauffenster.

Schritt für Schritt

Drei Szenen erstellen und testen

1. Klicken Sie auf **+**: „Szene 2“ erscheint unter der ausgewählten Szene. Klicken Sie noch einmal auf **+** für „Szene 3“.
2. Wählen Sie jede Szene aus und stellen Sie ihr Licht ein (siehe Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen).
3. Wählen Sie Szene 1 aus und setzen Sie in **Szeneneinstellungen** den Wert **Überblendung zur nächsten (s)** auf 3.
4. Drücken Sie die Leertaste: Das Licht gleitet in 3 Sekunden zu Szene 2, und die Liste wählt Szene 2 aus.

Eine Variante einer Szene anlegen

1. Wählen Sie die zu kopierende Szene aus.
2. Klicken Sie auf ⎘: Die Kopie, zum Beispiel „Verbeugung #2“ genannt, wird direkt dahinter eingefügt.
3. Ändern Sie die Kopie nach Belieben; das Original bleibt unberührt.
4. Hatte das Original eine Kennung, geben Sie der Kopie eine andere Kennung (siehe Gut zu wissen).

Die Szenen neu ordnen

1. Wählen Sie die zu verschiebende Szene aus.
2. Klicken Sie so oft wie nötig auf ↑ oder ↓.

Gut zu wissen

- ⎘ kopiert auch die **Kennung** der Szene. Zwei Szenen mit derselben Kennung: Sprünge und parallele Sequenzen zielen auf die erste, und das Protokoll meldet dies („Kennung „…“ wird von mehreren Szenen verwendet: die erste (…) gilt.“). Ändern Sie die Kennung der Kopie.
- ↑ und ↓ nummerieren die Sprünge nicht neu: Ein über die Nummer gespeicherter Sprung „Zur Szene springen…“ (Szene ohne Kennung) zielt weiterhin auf dieselbe **Position** in der Liste, nach einer Verschiebung also auf eine andere Szene. Geben Sie den Szenen, auf die Sprünge zielen, eine **Kennung**: Der Sprung folgt ihnen dann, wo immer sie stehen.
- Ein Sprung aus dem Editor (Klick in die Liste) erfolgt sofort: Es wird keine Überblendung angewendet. Die Überblendung läuft nur beim Go oder bei einer automatischen Verkettung.
- Ein ausgegrautes GO ist normal, solange die Timeline nicht bis zum Ende gespielt ist: Starten Sie die Wiedergabe mit ▶ oder wechseln Sie auf eine Szene ohne Blöcke.
- Jede Änderung markiert die Show als geändert („*“ hinter ihrem Namen). Speichern Sie mit Ctrl+S oder **Datei > Speichern**.

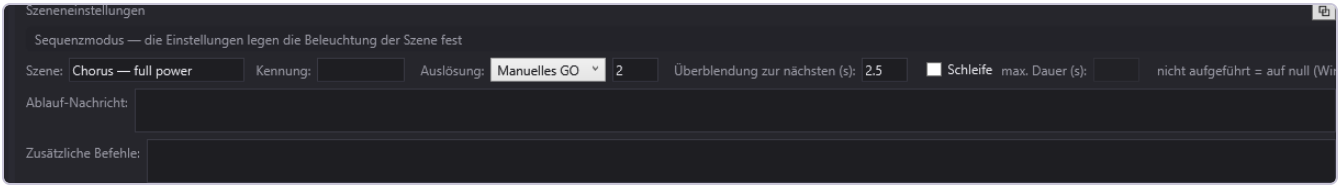
Siehe auch

- Die Szeneneinstellungen
- Die Timeline der Szene
- Sprünge und Szenenkennungen
- Überblendungen und Mix
- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Überblick über das Hauptfenster

Die Szeneneinstellungen

Der obere Teil des Bedienfelds **Szeneneinstellungen** beschreibt die ausgewählte Szene: ihren Namen, ihre Kennung, die Art, wie man sie verlässt (auf Go, automatisch oder verkettet), die Überblendung zur nächsten Szene, die Schleife, die dem Techniker angezeigte Nachricht und die Befehle, die beim Eintritt in die Szene ausgeführt werden. Der untere Teil desselben Bedienfelds (Auswahl der Scheinwerfer, Schieberegler, Endzustand) wird in Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen beschrieben.

Zum Öffnen: Wählen Sie im Bedienfeld **Szenen** eine Szene aus; ihre Einstellungen erscheinen im Bedienfeld **Szeneneinstellungen** (in der Standardanordnung in der Mitte des Hauptfensters).



Das Modusbanner

Ganz oben im Bedienfeld erinnert ein Banner daran, was die Lichteinstellungen gerade ändern:

- „Sequenzmodus — die Einstellungen legen die Beleuchtung der Szene fest“ (grauer Hintergrund): Das ist der normale Modus. Die Schieberegler und die Palette schreiben in den Endzustand der ausgewählten Szene.
- „EFFEKTMODUS — „Name“: Die Einstellungen ändern den Effekt, nicht die Sequenz“ (orangefarbener Hintergrund): Sie bearbeiten einen Effekt der Bibliothek (Doppelklick auf einen Effekt in **Bibliotheken**). Siehe Die Bibliotheken.
- „BAHNMODUS — „Name“: Die Einstellungen ändern das ausgewählte Schlüsselbild“ (orangefarbener Hintergrund): Sie bearbeiten ein Schlüsselbild einer Bahn. Siehe Die Bahnen.

In den beiden orangefarbenen Modi erscheint rechts im Banner eine Schaltfläche **✓ Bearbeitung des Effekts beenden**; sie führt in den Sequenzmodus zurück.

Die Einstellungszeile

Alle diese Felder werden in der Show gespeichert, sobald Sie sie ändern (die Show ist bis zum nächsten Speichern mit „*“ markiert). Sie lassen sich nur ändern, wenn eine Szene ausgewählt ist.

Szene:

- **Szene:** der frei wählbare Name der Szene. Er erscheint in der Liste **Szenen**, im Ablauf und im Protokoll. Die Liste aktualisiert sich bei jedem Tastenanschlag.

Kennung:

- **Kennung:** ein kurzer, fester Name für die Szene, zum Beispiel `pluie` oder `final` (Tooltip: „Kurzer, fester Name der Szene (z. B. regen): Sprünge und parallele Sequenzen zielen über diesen Namen auf sie, auch wenn Szenen eingefügt oder verschoben werden“).
  - Sie erscheint in eckigen Klammern in der Liste **Szenen**: `4 · Orage [pluie]`.
  - Leerzeichen am Anfang und am Ende werden entfernt, ebenso ein „@“ am Anfang (in den Blöcken schreibt man eine Kennung `@pluie`).
  - Leer = keine Kennung.
  - Zwei Szenen dürfen nicht dieselbe Kennung haben: Sonst wird die erste angesteuert, und das Protokoll meldet dies.
  - Siehe Sprünge und Szenenkennungen und Parallele Sequenzen.

Auslösung:

Die Liste **Auslösung:** legt fest, wie man diese Szene zur nächsten hin **verlässt**. Drei Möglichkeiten:

- **Manuelles GO** (Standardwert): Die Szene wartet, bis der Techniker Go drückt. Nichts geschieht von selbst.
- **Auto**: Die Szene wechselt von selbst zur nächsten, nach der Verzögerung, die im kleinen Feld direkt rechts daneben angegeben ist (Tooltip „Auto-Verzögerung (s)“, standardmäßig 2). Die Verzögerung wird in Sekunden **ab dem Beginn der Timeline der Szene** gezählt, also nach Abschluss der Einblendung (die Timeline einer Szene startet am Ende der Überblendung, die zu ihr führt). Komma und Punkt werden als Dezimaltrennzeichen akzeptiert. Ein unlesbarer Wert gilt als 2 Sekunden.
- **Verkettet**: Die Szene wechselt von selbst zur nächsten, sobald ihre Timeline zu Ende ist, also am Ende des Blocks, der am spätesten endet. Eine verkettete Szene ganz ohne Blöcke wechselt sofort zur nächsten (gleich nach dem Ende ihrer Einblendung).

Das kleine Feld für die Verzögerung bleibt bei jeder Wahl sichtbar, wird aber nur bei **Auto** verwendet.

In allen Fällen gilt:

- beim Verlassen der Szene wird **ihre** Überblendung (**Überblendung zur nächsten (s)**) angewendet;
- **Auto** und **Verkettet** haben auf der letzten Szene der Show keine Wirkung;
- **Auto** und **Verkettet** sind ausgesetzt, wenn das Kontrollkästchen **Auto-Fade auskuppeln** aktiviert ist (Werkzeugleiste der Timeline oder Ablauffenster): Man schaltet dann nur mit Go weiter;

- ein Go bleibt auf einer Szene **Auto** oder **Verkettet** möglich, sobald ihre Timeline zu Ende ist (siehe Das Bedienfeld Szenen).

Überblendung zur nächsten (s):

- **Überblendung zur nächsten (s):** die Dauer der Überblendung in Sekunden, die beim **Verlassen** dieser Szene (auf Go oder bei automatischer Verkettung) hin zum Endzustand der nächsten Szene angewendet wird. Tooltip: „Wie in ppshow: Dauer der Überblendung beim VERLASSEN dieser Szene (bei GO oder automatisch) hin zum Zustand der nächsten Szene. Die Timeline der nächsten Szene startet am Ende der Überblendung."
    - 0 (Standard) = sofortiger Wechsel.
    - Komma oder Punkt werden akzeptiert. Ein unlesbarer Wert wird ignoriert (der alte Wert bleibt erhalten).
    - Die Timeline der nächsten Szene (Töne, Videos, Blöcke, Zusatzbefehle) startet erst **am Ende** der Überblendung.
    - Das erste Go aus dem Zustand „Bereit" landet ohne Überblendung auf Szene 1. Auch ein Klick in die Liste **Szenen** im Editor erfolgt sofort.
    - Wie jeder Kanaltyp die Überblendung durchläuft (Intensität, Farbe, Position, Shutter…), wird in Überblendungen und Mix ausgeführt.

Schleife

- **Schleife** (Kontrollkästchen): Die Timeline der Szene beginnt automatisch von vorn, wenn sie ihr Ende erreicht (das Ende des Blocks, der am spätesten endet), bis zum Go oder bis zur maximalen Dauer. Tooltip: „Die Timeline läuft automatisch in Schleife bis zum GO (oder bis zur maximalen Dauer)".
    - Bei jedem Durchlauf werden alle Ereignisse der Timeline erneut abgespielt: Töne und Videos beginnen von vorn, die Zusatzbefehle werden erneut ausgeführt.
    - Eine Szene in Schleife **ignoriert ihre Auslösung Auto oder Verkettet**: Man verlässt sie mit einem Go oder über die maximale Dauer.
    - Das Go ist auf einer Szene in Schleife immer möglich, auch mitten in einem Durchlauf.
    - Eine Szene in Schleife ganz ohne Blöcke läuft nicht in Schleife (es gibt nichts erneut abzuspielen): Ihre **Auslösung** gilt ganz normal.

max. Dauer (s):

- **max. Dauer (s):** lässt sich nur ändern, wenn **Schleife** aktiviert ist. Tooltip: „Leer = Schleife bis zum GO; sonst geht die Szene nach dieser Gesamtdauer in die nächste über".
    - Leer (oder 0): Die Szene läuft in Schleife bis zum Go.
    - Eine Dauer: Nach dieser Gesamtzeit (alle Durchläufe zusammen, ab dem Beginn der Timeline) wechselt die Szene wie eine Szene **Auto** zur nächsten, mit ihrer Überblendung. Auch dieser Wechsel wird durch **Auto-Fade auskuppeln** ausgesetzt.

Der Hinweis „nicht aufgeführt = auf null“

Rechts in der Zeile fasst der graue Hinweis „nicht aufgeführt = auf null (Winde: beibehalten)“ eine wichtige Regel des Endzustands zusammen: Ein Scheinwerfer, der im Endzustand einer Szene keine Einstellung hat, wird dort auf null gesetzt (ausgeschaltet). Nur die Scheinwerfer, die im Saal auf „Halten“ eingestellt sind (Feld „Falls in keiner Szene erwähnt“ in Scheinwerfer, Adressen, Positionen, typischerweise eine Winde), behalten den Wert der vorherigen Szene.

Ablauf-Nachricht:

- **Ablauf-Nachricht:** ein freier, mehrzeiliger Text, der während dieser Szene groß im Ablauffenster angezeigt wird. Tooltip: „Wird während dieser Szene im Show-Modus groß angezeigt — worauf man wartet, bevor man GO drückt“. Zum Beispiel: „GO, wenn sich die Schauspielerin setzt“. Siehe Der Show-Modus und das Ablauffenster.

Zusätzliche Befehle:

- **Zusätzliche Befehle:** ein Textfeld (Schrift mit fester Zeichenbreite) für Befehle, die beim Eintritt in die Szene ausgeführt werden. Die Syntax entspricht der der Software ppshow.

Wann sie ausgeführt werden

- Sie werden am **Beginn der Timeline** der Szene ausgeführt, also nach Abschluss der Überblendung, die zu ihr führt.
- Nur während der Wiedergabe: Eine im Editor lediglich ausgewählte Szene mit pausierter Timeline führt sie nicht aus. Sie werden beim Go, bei einer Verkettung oder dann ausgeführt, wenn Sie die Wiedergabe (▶) mit der roten Linie am Anfang starten.
- Eine Szene in **Schleife** führt sie bei jedem Durchlauf erneut aus.

Syntax

- Ein Befehl pro Zeile.
- Eine Zeile, die mit `;` oder `#` beginnt, ist ein Kommentar und wird ignoriert.
- Leere Zeilen werden ignoriert.
- Auf das Schlüsselwort, in Groß- oder Kleinbuchstaben, folgen `=` und sein Wert.

Befehl	Wirkung
`EXEC=<ligne de commande Windows>`	startet ein Programm oder öffnet eine Datei, so wie Windows es tun würde. Das erste Wort ist das Programm (setzen Sie es in Anführungszeichen, wenn es Leerzeichen enthält), der Rest sind seine Argumente. Das Protokoll schreibt „EXEC: …“ oder einen Fehler, wenn der Start fehlschlägt.

`VP=<commande ppvideoplayer>`	sendet die Zeile unverändert an den Videoplayer ppvideoplayer, zum Beispiel `VP=play:intro.mp4` oder `VP=stop:intro.mp4`.
`HOLOFAN=<commande ppholofan>`	sendet die Zeile unverändert an das Programm ppholofan.
`CHAIN=<spectacle>, <n° de scène>`	geht in eine andere Show über: DreamShow öffnet die Datei der Show (gesucht im Ordner der aktuellen Show; die Endung `.show.json` wird bei Bedarf ergänzt) und stellt sich auf die angegebene Szene (Nummer ab 1; 1, wenn nicht angegeben). Hat die aktuelle Show ungespeicherte Änderungen, bietet DreamShow zuerst an, sie zu speichern. Eine nicht gefundene Show wird im Protokoll gemeldet („CHAIN: Show nicht gefunden …“).
`PPIP={[ip;ip…]} <commande>`	sendet einen Befehl an die IP-Videoboxen (ppip), die sich über den TCP-Port 5555 mit DreamShow verbinden. In eckigen Klammern steht die Liste der angesteuerten Boxen, angegeben durch die **letzte Zahl** ihrer IP-Adresse und getrennt durch `;` (zum Beispiel `PPIP=[101;102]…`); ohne eckige Klammern geht der Befehl an alle verbundenen Boxen.
`AMBILIGHT=<adr>{W}{@<master>}{;…}/<adr>… ou OFF`	lässt Scheinwerfer den Farben der markierten Videos (AMBI) folgen: siehe weiter unten.
`REPLAYDMX=<fichier bin>`	spielt eine rohe DMX-Aufnahme erneut ab. Der Pfad ist relativ zum Projektordner (dem Datenordner, der die Säle und die Shows enthält).

Die Schlüsselwörter der historischen ppshow-Hardware (`SMOKE=`, `MISC1=` bis `MISC4=`, `LOAD=`, `MATRIX=`, `RANDOM=` …) und allgemein jede nicht erkannte Zeile bewirken nichts: Das Protokoll zeigt „Nicht unterstützter ppshow-Befehl: …“ in dem Moment an, in dem die Zeile hätte ausgeführt werden sollen.

AMBILIGHT im Detail

Ein Video wird markiert, indem man `(AMBI)` in seinen Dateinamen einfügt, zum Beispiel `ouverture (AMBI).mp4` (siehe Ton und Video auf der Timeline). Wenn der Videoplayer ein solches Video abspielt, meldet er DreamShow die dominierende Farbe der linken und der rechten Bildhälfte. `AMBILIGHT=` legt fest, welche Scheinwerfer diese Farben übernehmen.

- Vor dem `/`: die Scheinwerfer, die die **linke** Farbe übernehmen; nach dem `/`: die, die die **rechte** Farbe übernehmen.
- Jeder Scheinwerfer wird durch die DMX-Adresse seines Rotkanals im **ersten Universum** angegeben; Grün und Blau folgen auf den beiden nächsten Adressen.
- `W` direkt nach der Adresse: Der Scheinwerfer hat außerdem einen Weißkanal (auf Adresse +3), der auf das Minimum von R, G, B gesetzt wird.

- `@<master>`: die Adresse des Gesamtintensitätskanals des Scheinwerfers. Sein von der Szene eingestellter Pegel dosiert die Farben, und der Kanal selbst wird auf voll gesetzt.
- Mehrere Scheinwerfer auf derselben Seite werden durch `;` getrennt.
- `AMBILIGHT=OFF` schaltet die Farbverfolgung ab.
- Die Einstellung **bleibt von Szene zu Szene erhalten**, bis eine neue Zeile `AMBILIGHT=` folgt.
- Kommt keine frische Farbe an (mehr als eine halbe Sekunde ohne markiertes Video), übernehmen die Scheinwerfer wieder, was die Szene ihnen vorgibt.

Beispiel: `AMBILIGHT=1W@5;20/40;60` — links ein RGB+W-Scheinwerfer auf Adresse 1 mit seiner Gesamtintensität auf 5 und ein RGB-Scheinwerfer auf Adresse 20; rechts zwei RGB-Scheinwerfer auf den Adressen 40 und 60.

REPLAYDMX im Detail

- Die Datei ist eine rohe DMX-Aufnahme im ppshow-Format, die mit einem Bild alle 10 ms auf dem **ersten Universum** gelesen wird.
- Während der Wiedergabe **ersetzt** sie bis zum Ende der Datei alles, was die Szene auf diesem Universum berechnet. Das Protokoll meldet den Beginn („REPLAYDMX: Wiedergabe von …“) und das Ende.
- Eine Pause hält die Wiedergabe an; ein Zurücksetzen der Show beendet sie.

Schritt für Schritt

Eine Einlassszene, die bis zum Go in Schleife läuft

1. Wählen Sie die Einlassszene in **Szenen** aus.
2. Legen Sie auf ihre Timeline eine Musik und einige Lichtblöcke (siehe Die Timeline der Szene).
3. Aktivieren Sie **Schleife**; lassen Sie **max. Dauer (s):** leer.
4. Schreiben Sie in **Ablauf-Nachricht:** „GO, wenn der Saal voll ist“.
5. Setzen Sie **Überblendung zur nächsten (s):** auf 5.
6. In der Vorstellung laufen Musik und Blöcke in Schleife; das Go startet eine Überblendung von 5 Sekunden zur nächsten Szene.

Drei Szenen von selbst verketten

1. Szene 1: **Auslösung: Auto**, Verzögerung 10: Sie wechselt zehn Sekunden nach ihrem Beginn zu Szene 2.
2. Szene 2: **Auslösung: Verkettet**: Sie wechselt am Ende ihres letzten Blocks zu Szene 3.
3. Szene 3: **Manuelles GO**: Sie wartet auf den Techniker.
4. Um zu testen, ohne dass die Szenen automatisch weiterlaufen, aktivieren Sie **Auto-Fade auskuppeln** in der Werkzeugleiste der Timeline.

Beim Eintritt in eine Szene ein Programm starten

1. Geben Sie in **Zusätzliche Befehle:** zum Beispiel ein: ``` ; ouvre le diaporama de l'entracte EXEC="C:\Programmes\Diaporama\diapo.exe" entracte.txt ```
2. Starten Sie die Szene (Go oder ▶ am Anfang der Timeline): Das Programm startet, und das Protokoll zeigt „EXEC: …“ an.

Gut zu wissen

- Die Auslösung legt fest, wie man eine Szene **verlässt**, und auch die Überblendung gehört zu der Szene, die man **verlässt** (wie in ppshow). Um den Übergang in Szene 5 einzustellen, stellen Sie die Überblendung von Szene 4 ein.
- Damit eine Szene lange in einem festen Zustand bleibt, ohne etwas abzuspielen, lassen Sie sie auf **Manuelles GO** ohne Blöcke: Sie hält ihren Endzustand bis zum Go.
- Warten auf eine Uhrzeit, ein Datum, eine Taste oder den Sonnenuntergang wird nicht hier eingestellt, sondern mit Blöcken der Timeline: siehe Die Warte-Blöcke.
- Die Befehle `CHAIN=`, `AMBILIGHT=` und `REPLAYDMX=` werden nur im Hauptablauf ausgeführt, nicht in einer parallelen Sequenz.
- `EXEC=` startet jedes beliebige Programm des PCs: Prüfen Sie die Zeile vor der Vorstellung und sehen Sie im Zweifel ins Protokoll.

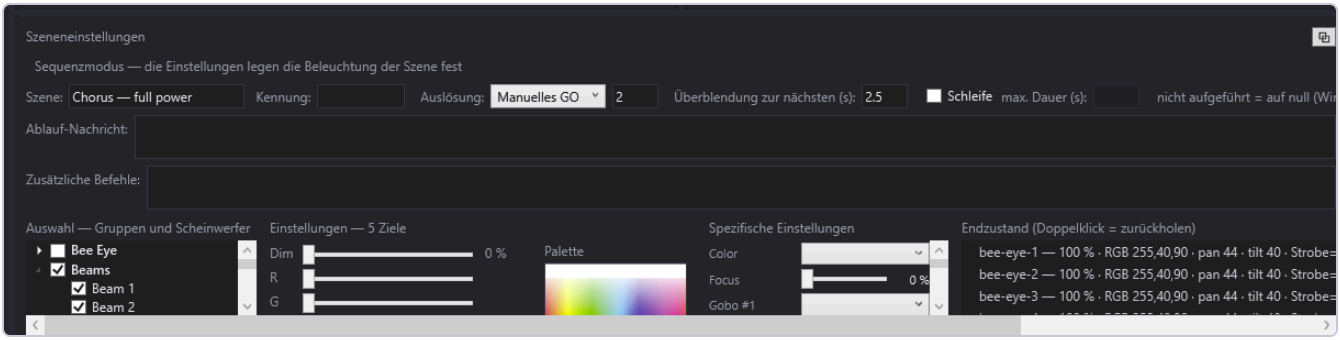
Siehe auch

- Das Bedienfeld Szenen
- Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen
- Überblendungen und Mix
- Sprünge und Szenenkennungen
- Parallele Sequenzen
- Die Warte-Blöcke (Taste, Uhrzeit, Datum, Sonne)
- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Ton und Video auf der Timeline

Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen

Um eine Szene zu beleuchten, aktiviert man zuerst die einzustellenden Scheinwerfer (oder Gruppen) und stellt dann ihre Intensität, ihre Farbe, ihre Position und ihre besonderen Kanäle ein. Diese Einstellungen bilden den **Endzustand** der Szene: die stabile Beleuchtung, die sie annimmt, wenn man in sie wechselt. Alles geschieht im unteren Teil des Bedienfelds **Szeneneinstellungen**.

Zum Öffnen: Wählen Sie im Bedienfeld **Szenen** eine Szene aus; Auswahl und Lichteinstellungen befinden sich unter der Einstellungszeile der Szene im Bedienfeld **Szeneneinstellungen**.



Wie das Licht einer Szene festgelegt wird

Das Licht einer Szene stammt aus zwei Quellen:

1. **Der Endzustand**: die Liste der Einstellungen (Intensität, Farbe, Position, besondere Kanäle) jeder Gruppe oder jedes Scheinwerfers für diese Szene. Das ist der stabile Zustand, in den die Überblendung gleitet, wenn man in die Szene wechselt, und den sie beibehält, sobald ihre Timeline beendet ist. Ein direkter Sprung in die Szene ergibt immer genau diesen Zustand.
2. **Die Blöcke der Timeline**: vorübergehende Variationen, die während des Abspielens der Timeline über den Endzustand gelegt werden (Lichtblöcke, Effekte, Bahnen, dynamische Effekte, Blackout…). Siehe Licht- und Effektblöcke.

Ein Scheinwerfer, der im Endzustand nicht vorkommt, wird in dieser Szene auf null gesetzt, es sei denn, er ist im Saal auf „Halten“ eingestellt (zum Beispiel eine Winde); dann behält er den Wert der vorherigen Szene. Daran erinnert der Hinweis „nicht aufgeführt = auf null (Winde: beibehalten)“ oben im Bedienfeld.

Die hier beschriebenen Einstellungen schreiben in den Endzustand der ausgewählten Szene. Ausnahme: Im Effektmodus oder im Bahnmodus (orangefarbenes Banner oben im Bedienfeld) schreiben sie in den Effekt bzw. in das gerade bearbeitete Schlüsselbild.

Jede Einstellung wird fast sofort angewendet (in weniger als einer Zehntelsekunde): Die Simulation zeigt sie, und wenn **LIVE** eingeschaltet ist, auch die echten Scheinwerfer.

Auswahl — Gruppen und Scheinwerfer

Die linke Spalte, **Auswahl — Gruppen und Scheinwerfer**, ist ein Baum mit Kontrollkästchen:

- jede **Gruppe** des Saals in Fettschrift, darunter die Scheinwerfer, aus denen sie besteht (klicken Sie zum Aufklappen auf den Pfeil);
- danach, ebenfalls in Fettschrift, jeder Scheinwerfer, der zu keiner Gruppe gehört.

Die Regeln für das Aktivieren:

- Das Aktivieren einer Gruppe aktiviert alle ihre Scheinwerfer; das Deaktivieren deaktiviert sie alle.
- Das Deaktivieren eines einzelnen Scheinwerfers einer aktivierten Gruppe deaktiviert das Kästchen der Gruppe, ohne die anderen Scheinwerfer zu verändern.
- Ein Scheinwerfer, der zu mehreren Gruppen gehört, erscheint mehrmals im Baum: Seine Kästchen sind verknüpft, das Aktivieren des einen aktiviert die anderen.
- Das Aktivieren einer Gruppe aktiviert nie eine andere Gruppe, die dieselben Scheinwerfer enthält.

Wenn eine Gruppe **und** ihre Scheinwerfer aktiviert sind, wird die Einstellung nur einmal geschrieben, im Namen der Gruppe.

Das Kontextmenü (Rechtsklick)

Ein Rechtsklick in den Baum (oder auf den 2D-Plan der Simulation) öffnet ein Menü:

- **Alles auswählen**: aktiviert alle Gruppen und alle Scheinwerfer ohne Gruppe;
- **Nichts auswählen**: deaktiviert alles;
- für jede Gruppe **+** *Gruppe* **auswählen** und **−** *Gruppe* **abwählen**: fügt diese Gruppe der Auswahl hinzu oder entfernt sie daraus, ohne den Rest zu verändern;
- **ppshow-Kalibrierung importieren (lyrescal.ini)…**: siehe Die Kalibrierung der Moving Heads.

In der Simulation auswählen

Man kann auch im Saal auswählen:

- ein Klick auf einen Scheinwerfer im 2D-Plan oder auf einen Scheinwerfer in der 3D-Ansicht aktiviert oder deaktiviert diesen Scheinwerfer;
- in 2D aktiviert ein mit der Maus aufgezogenes Rechteck alle Scheinwerfer, die es enthält (und deaktiviert die anderen); mit gedrückter Ctrl-Taste **ergänzt** das Rechteck die Auswahl;

- die Schaltflächen **Alles** und **Nichts** der Simulation wirken wie **Alles auswählen** und **Nichts auswählen**.

Wenn auf diese Weise alle Scheinwerfer einer Gruppe ausgewählt sind, wird das Kästchen der Gruppe aktiviert, und der Baum öffnet sich bei der Auswahl. Siehe Die 2D- und 3D-Simulation.

Einstellungen

Über den Schiebereglern nennt eine Zeile das Ziel: „Einstellungen — keine Auswahl“, „Einstellungen —“ gefolgt vom Namen des Ziels, wenn nur eines aktiviert ist, oder „Einstellungen — 4 Ziele“.

Welche Schieberegler angeboten werden, hängt von den ausgewählten Scheinwerfern ab:

- **Dim**: die Intensität von 0 bis 100 % (der Wert wird rechts angezeigt). Vorhanden, wenn ein ausgewählter Scheinwerfer einen Intensitätskanal hat.
- **R**, **G**, **B**: die Farbe in Rot, Grün und Blau, jeweils von 0 bis 255. Das kleine Rechteck rechts neben **B** zeigt die resultierende Farbe. Vorhanden, wenn ein ausgewählter Scheinwerfer Farbe erzeugen kann: RGB- oder CMY-LED oder Farbrad (DreamShow wählt dann die nächstliegende Farbe des Rads).
- **Pan** und **Tilt**: die horizontale und vertikale Ausrichtung eines Moving Heads (motorisierter Kopf) von 0 bis 100 (50 = Mitte des Bewegungsbereichs). Vorhanden, wenn ein ausgewählter Scheinwerfer ein Moving Head ist.

Der Weißkanal eines RGB+Weiß-Scheinwerfers hat keinen Schieberegler: DreamShow setzt ihn selbst auf das Minimum von R, G und B.

Wie die Schieberegler schreiben

- Ist **nur ein** Ziel aktiviert und hat es bereits eine Einstellung im Endzustand, stellen sich die Schieberegler auf seine Werte: Sie machen dort weiter, wo es gerade steht.
- Sind mehrere Ziele aktiviert, bewegen sich die Schieberegler nicht: Der Wert, den Sie einstellen, wird allen Zielen gegeben.
- **Erste Einstellung eines Ziels**: Hat das Ziel noch keinen Eintrag im Endzustand, erhält es beim Berühren eines der Schieberegler **Dim**, **R**, **G**, **B**, **Pan**, **Tilt** (oder beim Klick in die **Palette**) **alle** angezeigten Werte (Dim, R, G, B und Pan/Tilt bei einem Moving Head). Prüfen Sie also die Schieberegler, bevor Sie ein neues Ziel berühren.
- Danach schreibt jeder Schieberegler nur seinen eigenen Wert: Das Verändern der Farbe berührt die Position nicht und umgekehrt.
- Ein eingestellter Moving Head erhält außerdem einen geöffneten Shutter und, falls vorhanden, die schnellste Pan/Tilt-Geschwindigkeit, damit sein Lichtstrahl dort sichtbar ist, wohin man ihn schickt.
- Wenn Sie Intensität oder Farbe einer Gruppe einstellen, erhalten die Scheinwerfer der Gruppe, die eine eigene Einstellung hatten (zum Beispiel mit **Ausrichten** erstellt), dieselbe Intensität

bzw. dieselbe Farbe; ihre Position wird dagegen nicht verändert.
- Das Verändern der Farbe von Hand löst das Ziel von seiner Farbpalette; das Verändern von **Pan** oder **Tilt** löst es von seiner Positionspalette (siehe Die Paletten).

Aus dem Endzustand entfernen

- **Aus dem Endzustand entfernen**: löscht die Einstellungen der aktivierten Ziele aus dem Endzustand. Diese Scheinwerfer gehen in der Szene wieder auf null (bzw. auf Halten bei einer Winde).
- **Fehlende entfernen**: löscht aus dem Endzustand die Einstellungen von Scheinwerfern oder Gruppen, die im aktuellen Saal nicht existieren (Überbleibsel eines anderen Saals). Gibt es keine, zeigt die Statuszeile oben im Fenster kurz „Endzustand: kein fehlender Scheinwerfer“ an.

Palette

Rechts neben den Schiebereglern ist die **Palette** ein Farbbild (sichtbar, wenn die Auswahl Farbe erzeugen kann):

- Klicken Sie auf eine Farbe oder ziehen Sie die Maus mit gedrückter Taste: Die Schieberegler **R**, **G**, **B** übernehmen die Farbe unter dem Mauszeiger, und die Auswahl ändert sich live;
- sind in **Spezifische Einstellungen** Kästchen **Zelle** oder **Ring** aktiviert, färbt die Palette **nur** diese Zellen (siehe weiter unten);
- ohne aktiviertes Kästchen färbt die Palette den ganzen Scheinwerfer und löscht die besonderen Farben der Zellen.

Die Schaltfläche **Paletten…** darunter öffnet die benannten Paletten (Farben, Positionen, Strahl): siehe Die Paletten.

Das Palettenbild ist die Datei `colorpalette.png` im Datenordner. Fehlt sie, bleibt der Bereich leer.

Spezifische Einstellungen

Die Spalte **Spezifische Einstellungen** listet die übrigen Kanäle der ausgewählten Scheinwerfer auf: Shutter, Farbrad, Gobo, Prisma, Zoom, Makros, Geschwindigkeit, Position einer Winde… Der Titel erscheint nur, wenn es solche Kanäle gibt. „Fine“-Kanäle (zweites Byte eines 16-Bit-Kanals) und reservierte Kanäle erscheinen dort nicht.

Jeder Kanal erhält eine passende Form:

- **Kanal mit benannten Bereichen** (mindestens zwei Bereiche in der Definition des Scheinwerfers): eine Dropdown-Liste, die die Bereiche mit ihrem **Namen** anbietet („Ouvert“ (Offen), „Strobe lent à rapide“ (Strobe langsam bis schnell), „Rouge“ (Rot)…). Der Tooltip jedes Bereichs nennt seine DMX-Werte. Die Wahl eines Bereichs setzt den Kanal auf die Mitte des Bereichs.

    - Ist der gewählte Bereich eine echte Spanne (eine Strobe-Geschwindigkeit, eine Endlosrotation…), erscheint darunter eine zusätzliche Zeile mit einem Schieberegler, der vom Anfang bis zum Ende des Bereichs reicht, und rechts dem DMX-Wert: Stellen Sie dort den genauen Wert ein. Dieser Schieberegler erscheint nicht für einen Bereich „Aucun“ (Keiner) und nicht für einen geöffneten Shutter.
- **Stufenloser Kanal** (ohne Bereiche): ein Schieberegler von 0 bis 255. Der rechts angezeigte Wert ist ein Prozentsatz oder, beim Zoom, ein **Winkel in Grad**, wenn die Definition des Scheinwerfers den Öffnungswinkel seiner Optik angibt. Der Tooltip des Schiebereglers nennt den DMX-Wert und den Namen des entsprechenden Bereichs.
- **Mehrzelliger Scheinwerfer** (mehrere Farbmodule, deren Kanäle zum Beispiel Red 1, Green 1, Blue 1, Red 2… heißen): eine Zeile **Zelle N** pro Modul, mit einem Kontrollkästchen und einem Rechteck in der aktuellen Farbe der Zelle (Tooltip „Aktivieren, dann auf die Palette klicken, um diese Zelle einzufärben“).
- **Leuchtring** (Akzentring mancher Moving Heads): eine Zeile **Ring** mit einem Kästchen und einem Farbrechteck (Tooltip „Aktivieren, dann auf die Palette klicken, um den Ring einzufärben“). Ein eventueller zweiter, eigener Intensitätskanal des Rings erscheint als separate Zeile.

Wie bei den Schiebereglern wird jede spezifische Einstellung für alle aktivierten Ziele geschrieben, und eine Gruppe gibt den Wert an die Scheinwerfer der Gruppe weiter, die im Endzustand bereits eigene besondere Kanäle haben. Das Ändern eines Strahl-Kanals (Zoom, Fokus, Gobo…) löst das Ziel von seiner Strahl-Palette, wenn diese Palette diesen Kanal einstellt.

Endzustand (Doppelklick = zurückholen)

Die rechte Spalte, **Endzustand (Doppelklick = zurückholen)**, listet die Einstellungen der Szene auf, eine Zeile pro Gruppe oder Scheinwerfer:

```
► Lyres — 80 % · RVB 255,120,0 · pan 50 · tilt 35 · Shutter=255 Zoom=128 · [Ambre, Face]
```

- ► am Zeilenanfang: Dieses Ziel ist gerade aktiviert.
- Der Name der Gruppe oder des Scheinwerfers.
- Die Intensität in %, die Farbe („RGB r,g,b“), Pan und Tilt (von 0 bis 100), dann die besonderen Kanäle in der Form `nom=valeur`.
- In eckigen Klammern die verwendeten Paletten (Farbe, Position, Strahl).

Ein **Doppelklick** auf eine Zeile holt diese Einstellung zurück: Das Ziel der Zeile wird als einziges aktiviert, und die Schieberegler stellen sich auf seine Werte.

Enthält der Endzustand Einstellungen für Scheinwerfer, die im aktuellen Saal fehlen (eine Show aus einem anderen Saal), zählt eine letzte Zeile sie: „(N Einstellung(en) für Scheinwerfer, die in diesem Saal fehlen — in der Show erhalten, nicht abgespielt)“. Sie bleiben in der Showdatei und kommen

zurück, wenn Sie die Show in ihrem ursprünglichen Saal wieder öffnen; **Fehlende entfernen** löscht sie endgültig.

Im Effektmodus lautet der Titel „Inhalt des Effekts „…““; im Bahnmodus „Schlüsselbild von „…““.

Eine Gruppe aus der Auswahl erstellen

Die Schaltfläche **+ Gruppe (Auswahl)** befindet sich im Bedienfeld **Bibliotheken** unter der Liste **Gruppen**:

1. Aktivieren Sie die Scheinwerfer der künftigen Gruppe (im Baum oder in der Simulation).
2. Klicken Sie auf **+ Gruppe (Auswahl)**.
3. Geben Sie einen Namen ein („Name der Gruppe (N Scheinwerfer):“) und bestätigen Sie mit **OK**.
4. Die Gruppe wird dem Saal hinzugefügt und sofort in der Saaldatei gespeichert. Sie erscheint im Baum **Auswahl — Gruppen und Scheinwerfer** und in der Liste **Gruppen**.

Der Name darf weder der einer bestehenden Gruppe noch die Kennung eines Scheinwerfers sein („Dieser Name existiert bereits.“). Ist kein Scheinwerfer aktiviert, antwortet DreamShow „Wählen Sie zuerst die Scheinwerfer der künftigen Gruppe aus.“.

Schritt für Schritt

Ein Frontlicht in Bernstein auf 70 % einstellen

1. Wählen Sie die Szene in **Szenen** aus.
2. Aktivieren Sie die Frontlicht-Gruppe in **Auswahl — Gruppen und Scheinwerfer**.
3. Stellen Sie **Dim** auf 70 %.
4. Klicken Sie in der **Palette** auf ein sanftes Orange oder stellen Sie **R** 255, **G** 150, **B** 40 ein.
5. Die Zeile der Gruppe erscheint im **Endzustand**; die Simulation zeigt das eingeschaltete Frontlicht.

Einen Moving Head auf einen Schauspieler richten

1. Aktivieren Sie den Moving Head.
2. Stellen Sie **Pan** und **Tilt** ein, oder verwenden Sie einfacher **Ausrichten** in der Simulation (siehe Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken).
3. Wählen Sie in **Spezifische Einstellungen** ein Gobo aus seiner Liste und stellen Sie den Zoom in Grad ein.

Eine bestehende Einstellung zurückholen und korrigieren

1. Doppelklicken Sie auf die gewünschte Zeile im **Endzustand**.
2. Nur dieses Ziel ist aktiviert, und die Schieberegler zeigen seine Werte.

3. Korrigieren Sie; die Zeile wird aktualisiert.

Jede Zelle einer LED-Leiste unterschiedlich einfärben

1. Aktivieren Sie die Leiste.
2. Aktivieren Sie in **Spezifische Einstellungen** nur **Zelle 1** und klicken Sie dann auf das Rot der **Palette**.
3. Deaktivieren Sie **Zelle 1**, aktivieren Sie **Zelle 2**, klicken Sie auf das Blau und so weiter.
4. Um zu einer einheitlichen Farbe zurückzukehren, deaktivieren Sie alle Zellen und klicken in die **Palette**: Alle Zellen übernehmen diese Farbe.

Gut zu wissen

- Die Auswahl gilt für das ganze Fenster: Die Simulation, **Ausrichten**, **Zone**, **Kalibrieren…**, **+ Effekt (Auswahl)**, **+ Bahn (Auswahl)** und die Paletten wirken auf die aktivierten Ziele.
- Ein Scheinwerfer, der im Saal als „defekt“ oder „unsichtbar“ markiert ist, erscheint nicht in der Simulation, bleibt aber im Auswahlbaum.
- Die Einstellungen einer Szene werden erst mit **Datei > Speichern** (Ctrl+S) auf die Festplatte geschrieben. Die Gruppen dagegen werden sofort im Saal gespeichert.
- Bei einem Moving Head entscheidet das Kontrollkästchen **Zoom bei Ausrichtung** der Simulation, ob **Ausrichten** auch den Zoom verändert.

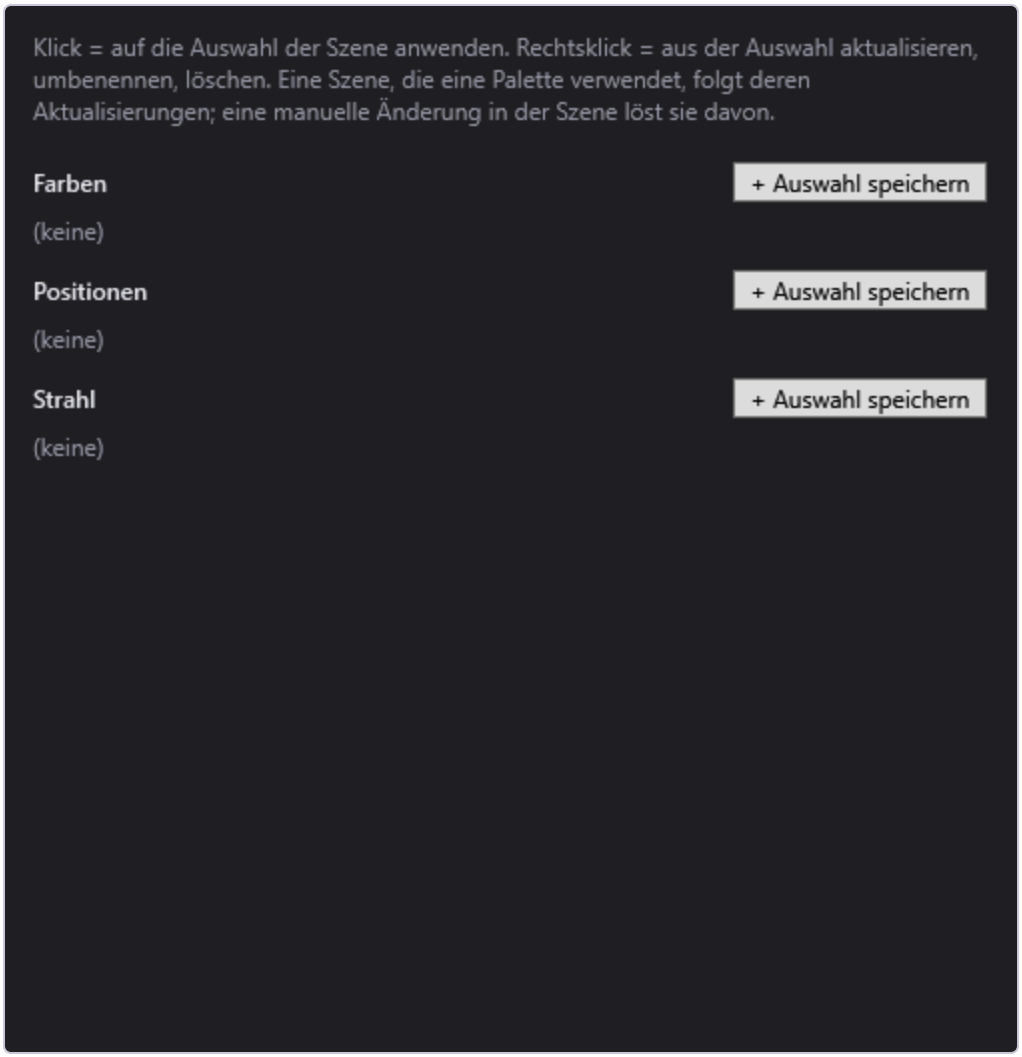
Siehe auch

- Die Szeneneinstellungen
- Die Paletten
- Die 2D- und 3D-Simulation
- Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken
- Licht- und Effektblöcke
- Die Bibliotheken
- Scheinwerfer, Adressen, Positionen

Die Paletten

Eine Palette ist eine benannte Einstellung, die man in allen Szenen wiederverwendet: eine **Farbe** („Bernstein“, „Nachtblau“), ein Satz **Positionen** von Moving Heads („Front“, „Sänger“) oder eine **Strahl**-Einstellung (Zoom, Fokus, Gobo, Prisma…). Ein Klick wendet die Palette auf die ausgewählten Scheinwerfer an. Vor allem behalten die Szenen die Verknüpfung mit der Palette: Wenn Sie sie aktualisieren (ein Moving Head wurde versetzt, der Farbton gefällt nicht mehr), ändern sich alle Szenen, die sie verwenden, auf einen Schlag.

Zum Öffnen: Schaltfläche **Paletten…** unter der Farbpalette im Bedienfeld **Szeneneinstellungen**. Diese Schaltfläche erscheint nur, wenn die Auswahl einen Scheinwerfer enthält, der Farbe erzeugen kann. Das Fenster **Paletten** ist nicht blockierend: Es kann geöffnet bleiben, während Sie die Szenen programmieren.



Das Fenster Paletten

Oben ein Hinweis: „Klick = auf die Auswahl der Szene anwenden. Rechtsklick = aus der Auswahl aktualisieren, umbenennen, löschen. Eine Szene, die eine Palette verwendet, folgt deren Aktualisierungen; eine manuelle Änderung in der Szene löst sie davon."

Unten zeigt eine Statuszeile das Ergebnis der letzten Aktion an (Palette angewendet, gespeichert, Fehler…).

In der Mitte befinden sich drei Abschnitte. Jeder hat rechts neben seinem Titel eine Schaltfläche **+ Auswahl speichern** und darunter die Liste seiner Paletten in Form von Schaltflächen („(keine)", wenn der Abschnitt leer ist).

Farben

- Was gespeichert wird: die Farbe (R, G, B) der Auswahl. Tooltip der Schaltfläche: „Die Farbe der Auswahl (Regler R, G, B oder Palette)."
- DreamShow nimmt die Farbe, die der erste ausgewählte Scheinwerfer in der Szene hat; andernfalls die Farbe, die die Schieberegler **R**, **G**, **B** anzeigen.
- Die Schaltfläche der Palette zeigt einen Streifen in der Farbe und dann den Namen.

Positionen

- Was gespeichert wird: Pan und Tilt **jedes** ausgewählten Moving Heads, so wie er in der Szene steht. Tooltip: „Pan/Tilt jedes ausgewählten Scheinwerfers: Jeder kehrt in seine eigene Position zurück."
- Später angewendet, schickt die Palette jeden Moving Head in **seine** gespeicherte Position zurück. Ein Moving Head, der beim Speichern nicht in der Auswahl war, erhält den Mittelwert der gespeicherten Positionen.
- Die Schaltfläche zeigt die Anzahl der Scheinwerfer („4 Scheinwerfer") und dann den Namen.
- Hat keiner der ausgewählten Moving Heads eine Position in der Szene: „Keiner der ausgewählten Scheinwerfer hat in dieser Szene eine Position (Pan/Tilt)."

Strahl

- Was gespeichert wird: die Strahl-Kanäle der Auswahl, so wie sie in der Szene eingestellt sind: Zoom, Fokus, Iris, Frost, Gobo, Prisma. Tooltip: „Zoom, Fokus, Iris, Frost, Gobo und Prisma, eingestellt unter „Spezifische Einstellungen"."
- Die Schaltfläche zeigt die Namen der ersten drei Kanäle und dann den Namen der Palette.
- Hat die Auswahl keinen dieser Kanäle in der Szene eingestellt: „Keine Strahleinstellungen (Zoom, Fokus, Gobo, Prisma, Frost, Iris) für die Auswahl in dieser Szene: Stellen Sie sie zuerst unter „Spezifische Einstellungen" ein."

Die Aktionen

Eine Palette speichern

1. Wählen Sie die Scheinwerfer aus und stellen Sie sie in der Szene ein.
2. Klicken Sie im richtigen Abschnitt auf **+ Auswahl speichern**.
3. Ein kleines Fenster schlägt einen Namen vor („Farbe 3“, „Position 2“, „Strahl 1“…). Ändern Sie ihn, wenn Sie möchten, dann **OK**.
4. Die Palette erscheint im Abschnitt. Meldung: „Palette „…“ gespeichert. Wenden Sie sie auf die Auswahl an, damit die Szene ihr folgt.“

Achtung: Das Speichern einer Palette verknüpft die Szene noch nicht mit ihr. Klicken Sie anschließend auf die Palette, um sie anzuwenden, wenn die Szene ihren Aktualisierungen folgen soll.

Trägt bereits eine Palette desselben Typs diesen Namen, wird sie ersetzt.

Eine Palette anwenden (Klick)

Ein Klick auf eine Palette wendet sie auf die aktivierten Ziele der Szene an (bzw. des Effekts oder des gerade bearbeiteten Schlüsselbilds):

- das Ziel übernimmt die Werte der Palette **und** behält einen Verweis auf die Palette;
- ein Ziel ohne Einstellung in der Szene wird mit der Intensität des Schiebereglers **Dim** angelegt;
- eine Positionspalette wird nur auf Ziele angewendet, die Pan/Tilt haben;
- das Anwenden einer Farbe löscht die besonderen Farben der Zellen;
- wenn Sie eine Palette auf eine Gruppe anwenden, erhalten auch die Scheinwerfer dieser Gruppe, die eine eigene Einstellung desselben Attributs hatten, die Palette.

Meldung: „„…“ auf die Auswahl angewendet.“ Ohne Auswahl: „Wählen Sie zuerst Scheinwerfer oder eine Gruppe in der Szene aus.“

Die von einem Ziel verwendeten Paletten werden am Ende seiner Zeile im **Endzustand** in eckigen Klammern aufgeführt.

Der Tooltip einer Palette gibt an, wie viele Einstellungen sie verwenden: „N-mal in dieser Show und den Effekten verwendet“.

Eine Palette aktualisieren (Rechtsklick)

Rechtsklick auf die Palette, dann **Aus Auswahl aktualisieren**:

- die Palette übernimmt die aktuellen Werte der Auswahl (gleiche Regel wie beim Speichern);
- alle Szenen der geöffneten Show und alle Effekte, die diese Palette verwenden, übernehmen sofort die neuen Werte;
- Meldung: „„…“ aktualisiert: N Szeneneinstellung(en) folgen.“

Eine Palette umbenennen (Rechtsklick)

Umbenennen…: Geben Sie den neuen Namen ein. Die Verweise der geöffneten Show und der Effekte folgen dem neuen Namen. Ein im selben Abschnitt bereits vergebener Name wird abgelehnt („Eine Palette mit diesem Namen existiert bereits.“).

Eine Palette löschen (Rechtsklick)

Löschen: Nach Bestätigung verschwindet die Palette. Die Szeneneinstellungen, die sie verwendet haben, behalten ihre aktuellen Werte, folgen aber nichts mehr („Die N Szeneneinstellung(en), die sie verwenden, behalten ihre aktuellen Werte.“).

Eine Szene von ihrer Palette lösen

Eine manuelle Einstellung in der Szene löst das Ziel von der betroffenen Palette, und nur von dieser:

- das Verändern von **R**, **G**, **B** oder ein Klick in das Bild der **Palette** löst die Farbpalette;
- das Verändern von **Pan** oder **Tilt**, die Verwendung von **Ausrichten**, das Aufziehen einer **Zone** oder der Assistent **Kalibrieren…** löst die Positionspalette;
- das Ändern eines Kanals in **Spezifische Einstellungen**, den die Strahl-Palette einstellt, löst die Strahl-Palette.

Das Ziel behält seine Werte; es folgt lediglich nicht mehr den Aktualisierungen der Palette. Um es wieder zu verknüpfen, wenden Sie die Palette erneut an.

Schritt für Schritt

Eine Position „Sänger“ für vier Moving Heads, überall wiederverwendet

1. Wählen Sie eine Szene aus und aktivieren Sie die vier Moving Heads.
2. Richten Sie sie auf den Sänger aus (Schaltfläche **Ausrichten** der Simulation oder Schieberegler **Pan**/**Tilt**).
3. **Paletten…**, dann in **Positionen + Auswahl speichern**; nennen Sie die Palette „Sänger“.
4. Klicken Sie auf **Sänger**, um diese Szene mit der Palette zu verknüpfen.
5. In jeder anderen Szene, in der die Moving Heads auf den Sänger zielen sollen: Wählen Sie die Szene aus, aktivieren Sie die Moving Heads und klicken Sie auf **Sänger**.
6. An dem Tag, an dem das Mikrofonstativ seinen Platz wechselt: Richten Sie in einer beliebigen Szene auf den neuen Platz aus, dann Rechtsklick auf **Sänger** > **Aus Auswahl aktualisieren**. Alle verknüpften Szenen folgen.

Einen Farbton in der ganzen Show korrigieren

1. Aktivieren Sie in einer Szene einen Scheinwerfer, der die Palette „Bernstein“ verwendet.
2. Passen Sie **R**, **G**, **B** an (diese Einstellung löst das Ziel vorübergehend).

3. Rechtsklick auf **Bernstein** > **Aus Auswahl aktualisieren**: Die Palette übernimmt den neuen Farbton, und alle verknüpften Szenen ebenfalls.
4. Klicken Sie erneut auf **Bernstein**, um das gerade eingestellte Ziel wieder zu verknüpfen.

Gut zu wissen

- Die Paletten werden in der Datei `palettes.json` im Datenordner gespeichert: Sie gelten für alle Säle und alle Shows dieses Ordners.
- Eine Positionspalette speichert Positionen pro **Scheinwerfer**: Sie ist in dem Saal sinnvoll, in dem sie erstellt wurde.
- Eine Szene behält immer die konkreten Werte ihrer Paletten: Fehlt eine Palette (gelöscht oder Datei auf einem anderen PC nicht vorhanden), spielt die Szene wie zuvor.
- **Umbenennen…** aktualisiert nur die geöffnete Show und die Effekte. In den anderen gespeicherten Shows behalten die Einstellungen, die auf den alten Namen verwiesen, ihre Werte, folgen der Palette aber nicht mehr.
- Das Aktualisieren einer Palette ändert auch die Effekte der Bibliothek, die sie verwenden; die Effektdatei wird dann erneut gespeichert.
- Die Schaltfläche **Paletten…** ist ausgeblendet, wenn kein Scheinwerfer der Auswahl Farbe erzeugen kann (zum Beispiel eine Auswahl von Moving Heads ohne Farbe): Wählen Sie mindestens einen Farbscheinwerfer aus, um das Fenster zu öffnen, und lassen Sie es dann geöffnet.

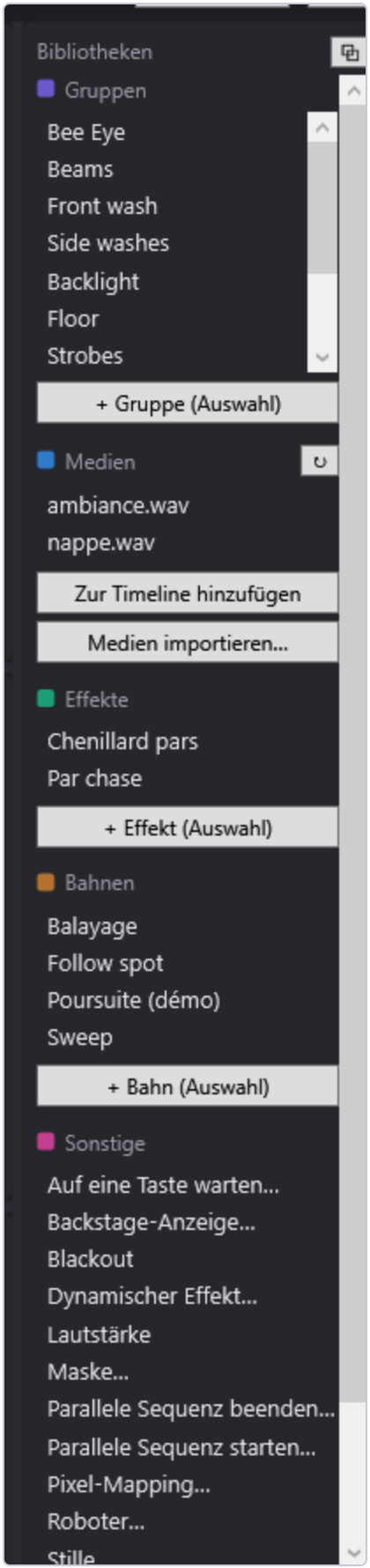
Siehe auch

- Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen
- Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken
- Die Bibliotheken
- Licht- und Effektblöcke

Die Bibliotheken

Das Panel **Bibliotheken** vereint alles, was Sie auf die Timeline einer Szene legen: die Scheinwerfergruppen, die Medien (Sounds, Videos, Bilder, DMX-Streams), die Effekte, die Bahnen und die sonstigen Ereignisse (Sprünge, Warte-Blöcke, Blackout, Lautstärke…). Sie werden auf eine Spur der Timeline gezogen; manche lassen sich hier auch direkt aus der Auswahl erstellen.

So öffnen Sie es: Das Panel befindet sich in der rechten Spalte des Hauptfensters (Standardanordnung).



Das Panel hat fünf Abschnitte. Vor jedem Titel erinnert ein kleines farbiges Quadrat an die Farbe der entsprechenden Blöcke auf der Timeline (der Tooltip des Quadrats sagt es auch).

Abschnitt	Farbe der Blöcke	Tooltip des Quadrats
Gruppen	violett	Farbe der Licht-Blöcke auf der Timeline
Medien	blau	Farbe der Medien-Blöcke auf der Timeline
Effekte	grün	Farbe der Effekt-Blöcke auf der Timeline
Bahnen	orange	Farbe der Bahn-Blöcke auf der Timeline
Sonstige	rosa	Farbe der „Sonstigen“ Ereignisse auf der Timeline

Ein Element auf die Timeline ziehen

Der Handgriff ist für alle Listen derselbe:

1. Klicken Sie auf ein Element der Liste und bewegen Sie die Maus mit gedrückter Taste um einige Pixel.
2. Ziehen Sie es auf eine Spur der **Timeline der Szene**, an die gewünschte Stelle (den gewünschten Zeitpunkt).
3. Lassen Sie los: Der Block wird an dieser Stelle erstellt.

Die Einzelheiten zu den Blöcken (Dauer, Überblendungen, Eigenschaften) finden Sie unter Die Timeline der Szene und auf den folgenden Seiten.

Gruppen

Die Liste der Gruppen des Saals.

- **Eine Gruppe ziehen** auf eine Spur erstellt einen **Licht-Block** von 10 Sekunden für diese Gruppe. Der Block übernimmt die Einstellung der Gruppe im Endzustand der ausgewählten Szene; andernfalls ihre Einstellung in einer anderen Szene der Show; andernfalls Weiß auf 100 %. Siehe Licht- und Effektblöcke.
- **+ Gruppe (Auswahl)** (Tooltip „Erstellt eine Gruppe mit den ausgewählten Scheinwerfern“): erstellt eine Gruppe mit den aktivierten Scheinwerfern. DreamShow fragt nach ihrem Namen („Name der Gruppe (N Scheinwerfer):“). Die Gruppe wird sofort im Saal gespeichert und erscheint im Auswahlbaum. Ein Name, der bereits von einer Gruppe oder einem Scheinwerfer verwendet wird, wird abgelehnt. Siehe Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen.
- **Rechtsklick > Gruppe löschen**: entfernt die Gruppe nach Bestätigung aus dem Saal. Die Scheinwerfer bleiben erhalten; nur die Show-Einstellungen, die auf diese Gruppe zielten, haben kein Ziel mehr.

Gruppen werden auch unter **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…** verwaltet (siehe Scheinwerfer, Adressen, Positionen).

Medien

Die Liste der Dateien im Medienordner der Show: `medias\<nom du show>` im Datenordner (der Ordner wird über **Datei > Medienordner der Show öffnen** geöffnet). Jede Show hat ihren eigenen Medienordner. Alle Dateien des Ordners werden in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

Die Liste aktualisiert sich von selbst, wenn eine Datei im Ordner hinzugefügt, gelöscht oder umbenannt wird (zum Beispiel im Windows-Explorer).

- ↻ (Tooltip „Medienliste aktualisieren“): liest den Ordner manuell neu ein. Die Blöcke der Timeline, deren Datei fehlt, werden erneut gemeldet, und der Videoplayer liest seinen Ordner neu ein.
- **Zur Timeline hinzufügen**: fügt das ausgewählte Medium zum Zeitpunkt 0 zur Szene hinzu.
    - Der Block kommt auf die in der Timeline gewählte Spur; andernfalls auf eine Spur namens „Medium“ (die bei Bedarf erstellt wird).
    - Seine Dauer ist die tatsächliche Dauer der Datei (auf die nächste Zehntelsekunde aufgerundet) oder 30 Sekunden, wenn sie unbekannt ist; DreamShow präzisiert sie, sobald es die Datei öffnen konnte.
    - Eine DMX-Stream-Datei (`.DmxStreaming` , `.bin` , `.dmx`) wird zu einem DMX-Block, auf der gewählten Spur oder auf einer Spur „DMX“, mit der tatsächlichen Dauer der Aufzeichnung.
    - Ist kein Medium ausgewählt, erscheint ein Dateiauswahlfenster; die gewählte Datei wird in den Medienordner der Show **kopiert** (sofern sie dort noch nicht liegt) und dann hinzugefügt.
- **Medien importieren…** (Tooltip „Kopiert eine oder mehrere Dateien in den Medienordner der Show“): Wählen Sie eine oder mehrere Dateien; sie werden in den Medienordner der Show kopiert. Eine bereits vorhandene Datei gleichen Namens wird **ersetzt**. Die Statuszeile oben im Fenster bestätigt „N Medien in medias\… importiert“.
    - Die angebotenen Typen: „Medien“ (`.mp4` , `.avi` , `.mov` , `.mkv` , `.mp3` , `.wav` , `.flac`), „DMX-Streaming“ (`.DmxStreaming` , `.bin` , `.dmx`) und „Alle“.
- **Ein Medium ziehen** auf eine Spur: erstellt einen Medien-Block (oder einen DMX-Block für einen DMX-Stream) zu dem Zeitpunkt, an dem Sie loslassen.

Das Rechtsklick-Menü eines Mediums

Der Rechtsklick wählt das Medium unter dem Mauszeiger aus und öffnet:

- ▶ **Abspielen**: hört bzw. sieht das Medium sofort an, um es auszuprobieren. Ein Sound wird von DreamShow abgespielt; ein Video wird an den Videoplayer ppvideoplayer gesendet (der bei Bedarf gestartet wird).
- ■ **Stoppen**: stoppt alle Sounds und das ausgewählte Video.
- **Mit GoldWave bearbeiten**: öffnet die Datei im Audio-Editor GoldWave, sofern er installiert ist. DreamShow sucht ihn in den üblichen Installationsordnern; findet es ihn nicht, fragt es, wo sich

`GoldWave.exe` befindet, und merkt sich die Antwort.
- **Ordner des Mediums öffnen**: öffnet den Windows-Explorer im Medienordner, mit der ausgewählten Datei.
- **Medium löschen**: löscht die Datei nach Bestätigung aus dem Medienordner. Wird das Medium auf einer Timeline verwendet, warnt die Bestätigung: „ACHTUNG: Dieses Medium wird auf der Timeline verwendet — die Blöcke werden fehlerhaft."

Siehe Ton und Video auf der Timeline.

Effekte

Ein Effekt ist eine benannte Lichteinstellung (Gruppen oder Scheinwerfer und ihre Werte), die in allen Szenen und allen Shows wiederverwendet werden kann. Die Effekte werden in der Datei `effects.json` im Datenordner gespeichert.

- **Einen Effekt ziehen** auf eine Spur erstellt einen **Effekt-Block** von 10 Sekunden. Der Block verweist über seinen Namen auf den Effekt: Wird der Effekt geändert, ändern sich alle Blöcke, die ihn verwenden.
- **+ Effekt (Auswahl)** (Tooltip „Speichert die Auswahl und ihre Einstellungen als benannten Effekt (Doppelklick = Effekt bearbeiten)"):
    1. Aktivieren Sie Gruppen oder Scheinwerfer und nehmen Sie Ihre Einstellungen vor.
    2. Klicken Sie auf **+ Effekt (Auswahl)** und geben Sie einen Namen ein („Name des Effekts:").
    3. Der Effekt speichert für jedes aktivierte Ziel die Werte der Regler **Dim**, **R**, **G**, **B** (sowie **Pan**, **Tilt** bei Moving Heads) und zusätzlich die besonderen Kanäle, die das Ziel im Endzustand der Szene hat.

Ohne aktiviertes Ziel: „Aktivieren Sie Gruppen/Scheinwerfer und nehmen Sie Ihre Einstellungen vor, dann erstellen Sie den Effekt." Ein bereits vergebener Name wird abgelehnt.

- **Doppelklick** auf einen Effekt oder **Rechtsklick > Effekt bearbeiten**: wechselt in den **Effektmodus**. Die Kopfleiste des Panels **Szeneneinstellungen** wird orange („EFFEKTMODUS — ‚…': Die Einstellungen ändern den Effekt, nicht die Sequenz"), die Ziele des Effekts werden aktiviert, und alle Einstellungen (Regler, Palette, spezifische Einstellungen, **Ausrichten**…) ändern den Effekt. Die Simulation zeigt den Effekt über der ausgewählten Szene. Die rechte Liste heißt „Inhalt des Effekts ‚…'".
- **✓ Bearbeitung des Effekts beenden** (rechts in der Kopfleiste): speichert die Effekte und kehrt in den Sequenzmodus zurück.
- **Rechtsklick > Effekt löschen**: löscht den Effekt nach Bestätigung.

Siehe Licht- und Effektblöcke.

Bahnen

Eine Bahn ist eine Bewegung von Moving Heads, die durch Schlüsselbilder (Positionen, Farben, Zonen) über die Zeit beschrieben wird. Jede Bahn ist eine Datei im Ordner `trajectoires` des Datenordners.

- Tooltip der Liste: „Doppelklick = Schlüsselbild-Editor öffnen; auf eine Spur ziehen = einfügen; Entf = löschen".
- **Eine Bahn ziehen** auf eine Spur erstellt einen **Bahn-Block** mit der Dauer der Bahn.
- **Doppelklick**: öffnet den Schlüsselbild-Editor und wechselt in den Bahnmodus.
- **Suppr** (Taste, auf deutschen Tastaturen Entf): löscht die ausgewählte Bahn nach Bestätigung.
- Der **Rechtsklick** bietet:
  - **Editor öffnen**;
  - **Duplizieren…**: speichert eine Kopie unter einem anderen Namen (vorgeschlagen: der Name, gefolgt von „(Kopie)"); das Original und seine Blöcke bleiben unverändert;
  - **Löschen…**: löscht die Datei nach Bestätigung endgültig. Bereits auf einer Timeline liegende Blöcke bleiben erhalten, spielen aber nichts mehr ab.
- **+ Bahn (Auswahl)** (Tooltip „Erstellt eine Bahn für die aktivierten Moving Heads: Ihr aktueller Zustand wird zum ersten Schlüsselbild, dann öffnet sich der Editor"): Aktivieren und positionieren Sie zuerst die Moving Heads, klicken Sie, geben Sie einen Namen ein; der Editor öffnet sich.

Alle Einzelheiten finden Sie unter Die Bahnen.

Sonstige

Ereignisse, die auf eine Spur gezogen werden (Tooltip der Liste: „Auf eine Spur ziehen: sofortige Ereignisse"). Die alphabetisch sortierte Liste enthält:

Element	Kurz gesagt	Ausführliche Seite
Backstage-Anzeige…	sendet eine Nachricht an die Backstage-Monitore	Die Backstage-Anzeigen
Zur Szene springen…	springt zu einer anderen Szene (DreamShow fragt beim Ablegen, zu welcher)	Sprünge und Szenenkennungen
Warten auf Zeit, Datum, Sonne…	hält die Show bis zum Ablauf einer Dauer, bis zu einer Uhrzeit, einem Datum oder Sonnenaufgang/-untergang an	Die Warte-Blöcke
Auf eine Taste warten…	hält die Show an, bis eine Taste gedrückt wird	Die Warte-Blöcke
Parallele Sequenz starten…	startet eine zweite Wiedergabe ab einer Szene	Parallele Sequenzen

Dynamischer Effekt…	eine Wellenform, die auf ein Attribut einer Scheinwerfergruppe angewendet wird (Welle, Lauflicht, Kreisfächer…)	Die dynamischen Effekte
Maske…	steuert eine LED-Maske	Die LED-Masken
Lautstärke	ändert die Lautstärke links/rechts	Ton und Video auf der Timeline
Blackout	setzt alle Intensitäten für die Dauer des Blocks auf null (Positionen unverändert)	Licht- und Effektblöcke
Pixel-Mapping…	spielt einen Inhalt (Muster oder Bild) auf den Zellen von Leisten, Matrizen und Scheinwerfern ab, die als ein Bild betrachtet werden	Das Pixel-Mapping
Roboter…	steuert einen humanoiden Roboter	Die humanoiden Roboter
Stille	blendet alle Sounds über die Dauer des Blocks aus (ein Block der Breite null schneidet hart ab)	Ton und Video auf der Timeline
Ton stoppen	stoppt die laufenden Sounds (alle oder die bestimmter Spuren)	Ton und Video auf der Timeline
Parallele Sequenz beenden…	beendet eine parallele Sequenz mit einer Überblendung	Parallele Sequenzen

Bei den meisten Elementen öffnet sich beim Ablegen ein Einstellungsfenster, weil der Block ohne es keinen Sinn hat: **Backstage-Anzeige…**, **Zur Szene springen…**, die beiden Warte-Blöcke, die beiden parallelen Sequenzen, **Dynamischer Effekt…**, **Pixel-Mapping…**, **Roboter…** und **Maske…**. Wird dieses Fenster abgebrochen, wird nichts hinzugefügt. **Lautstärke**, **Blackout**, **Stille** und **Ton stoppen** werden direkt abgelegt; Sie stellen sie anschließend auf der Timeline ein.

Schritt für Schritt

Eine Musik auf eine Szene legen

1. Klicken Sie auf **Medien importieren…** und wählen Sie die Datei `.mp3` oder `.wav`.
2. Die Datei erscheint unter **Medien**.
3. Wählen Sie die Szene aus und ziehen Sie dann die Datei zum Zeitpunkt 0 auf eine Spur (oder wählen Sie sie aus und klicken Sie auf **Zur Timeline hinzufügen**).
4. Der blaue Block übernimmt die Dauer des Stücks.

Einen Effekt „Blaue Stimmung“ erstellen und wiederverwenden

1. Aktivieren Sie die betreffenden Gruppen, stellen Sie **Dim** und die Farbe ein.
2. Klicken Sie auf **+ Effekt (Auswahl)** und nennen Sie ihn „Blaue Stimmung“.
3. Ziehen Sie „Blaue Stimmung“ auf die Timeline einer beliebigen Szene einer beliebigen Show.
4. Um ihn überall zu überarbeiten: Doppelklicken Sie darauf, passen Sie ihn an und klicken Sie dann auf ✓ **Bearbeitung des Effekts beenden**.

Gut zu wissen

- Medien werden nur über ihren Datei**namen** im Medienordner der Show referenziert: Wenn Sie das Projekt auf einen anderen PC kopieren (**Datei > Gesamtes Projekt exportieren (zip)…**), bleibt alles an seinem Platz.
- **Medien importieren…** ersetzt ohne Warnung eine Datei, die im Ordner bereits denselben Namen trägt.
- Effekte und Bahnen gelten für alle Shows des Datenordners; Medien gehören zu einer Show.
- Die Änderungen an einem Effekt werden in `effects.json` gespeichert, wenn Sie auf ✓ **Bearbeitung des Effekts beenden** klicken.
- **Medium löschen** und **Löschen…** (Bahn) löschen die Dateien tatsächlich von der Festplatte.

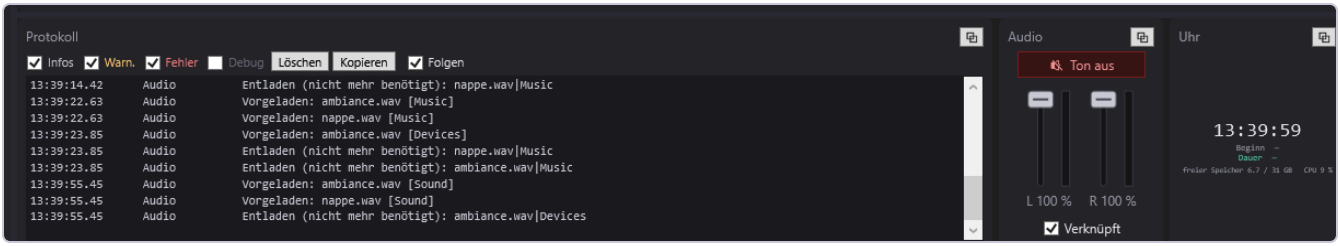
Siehe auch

- Die Timeline der Szene
- Licht- und Effektblöcke
- Ton und Video auf der Timeline
- Die Bahnen
- Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen
- Shows, Dateien und Projekte

Protokoll, Audio und Uhr

Drei kleine Panels belegen den unteren Rand des Hauptfensters. Das **Protokoll** berichtet, was DreamShow tut (gespielte Szenen, gestartete Sounds, Fehler von Schnittstellen…). Das Panel **Audio** bietet eine Notfalltaste zum Abschalten der Sounds, die Lautstärken links und rechts sowie VU-Meter. Die **Uhr** zeigt die Uhrzeit, die Anfangszeit und die Dauer der Show sowie den Zustand des PCs an.

So öffnen Sie sie: Die drei Panels befinden sich unten im Hauptfenster, von links nach rechts: **Protokoll**, **Audio**, **Uhr** (Standardanordnung). Wie alle Panels lassen sie sich mit ⧉ als schwebendes Fenster abkoppeln (siehe Überblick über das Hauptfenster).



Das Panel Protokoll

Die Zeilen des Protokolls

Jede Zeile ist so aufgebaut:

```
20:41:07.52 AVT dmx Connexions : …
```

- die Uhrzeit, auf die Hundertstelsekunde genau;
- die Stufe der Meldung: nichts für eine Information, „WRN“ für eine Warnung (im Beispiel oben `AVT`), „ERR“ für einen Fehler, „dbg“ für eine Diagnosemeldung;
- die Quelle: der Teil von DreamShow, der sich meldet (show, dmx, audio, vidéo, salle, extra, robot…);
- die Meldung.

Die Farben helfen bei der Orientierung: hellgrau für Informationen, orangegelb für Warnungen, rot für Fehler, dunkelgrau für die Diagnose.

Dort lesen Sie zum Beispiel: den Start von DreamShow, jedes Go („GO → Szene 3 (Gewitter), Überblendung 2 s“), die automatischen Übergänge, die gestarteten und gestoppten Sounds und Videos (mit ihrem Bildschirm), die ausgeführten Extra-Befehle, das Speichern der Show, das Ende der

Show („ENDE DER SHOW: letzte Szene erreicht — Dauer …“) und die DMX-Schnittstellen, die nicht geöffnet werden konnten.

Die Filter und Schaltflächen

Oben im Panel:

- **Infos** (standardmäßig aktiviert): zeigt die Informationsmeldungen an.
- **Warn.** (standardmäßig aktiviert): zeigt die Warnungen an.
- **Fehler** (standardmäßig aktiviert): zeigt die Fehler an.
- **Debug** (standardmäßig deaktiviert): zeigt die Diagnosemeldungen an (Neukompilierungszeiten, Bildrate der Simulation, Details der Ausrichtung…). Nützlich, um eine Verlangsamung aufzuspüren, oder für den Support.
- **Löschen**: leert das Protokoll.
- **Kopieren** (Tooltip „Kopiert das angezeigte Protokoll in die Zwischenablage“): kopiert alle **angezeigten** Zeilen (gemäß den Filtern) in die Zwischenablage, um sie in eine E-Mail oder eine Hilfeanfrage einzufügen.
- **Folgen** (standardmäßig aktiviert): Das Protokoll scrollt von selbst, um die letzte Zeile zu zeigen. Deaktivieren Sie es, um in Ruhe eine ältere Meldung zu lesen, während weitere eintreffen.

Die Filter wirken auch auf bereits empfangene Meldungen: Wenn Sie **Debug** aktivieren, erscheinen die Diagnosemeldungen der vergangenen Minuten.

Gut zu wissen über das Protokoll

- Das Protokoll behält die letzten 1 000 Meldungen. Die ältesten verschwinden.
- Es wird nicht auf der Festplatte gespeichert: Es wird beim Schließen von DreamShow geleert. Um eine Spur zu behalten (zum Beispiel nach einem Zwischenfall), verwenden Sie **Kopieren**, bevor Sie das Programm beenden.
- Die Meldungen, die während des Ladens vor dem Öffnen des Fensters ausgegeben wurden, sind ebenfalls enthalten.

Das Panel Audio

Das Panel **Audio** regelt die Sounds, die DreamShow selbst abspielt (Musik, Soundeffekte der Medien-Blöcke).

- 🔇 **Ton aus** (rote Schaltfläche; Tooltip „Stoppt sofort ALLE laufenden Sounds (im Editor wie im Showbetrieb).“): stoppt sofort alle Sounds, die DreamShow abspielt, beim Bearbeiten wie während der Show. Das Ablauffenster hat eine Schaltfläche, die dasselbe tut.
- **Lautstärke links** und **Lautstärke rechts**: zwei vertikale Fader, von 0 bis 100 %. Oben = lauter. Der Wert wird darunter angezeigt: „L 100 %“ und „R 100 %“. Ein Klick auf die Schiene bringt

den Fader direkt dorthin.
- **VU-Meter**: Rechts neben jedem Fader zeigt ein grüner Balken den Pegel des Sounds, den DreamShow ausgibt, links und rechts. Er misst den Sound **vor** den Fadern: Er bewegt sich auch, wenn ein Fader unten steht. Er zeigt nicht den Sound anderer Programme (auch nicht den des Videoplayers).
- **Verknüpft** (Kästchen unter den Fadern): Ist es aktiviert, bewegen sich beide Fader gemeinsam; in dem Moment, in dem Sie es aktivieren, gleicht sich der rechte Fader an den linken an.

Die Lautstärken und das Kästchen **Verknüpft** werden gespeichert und beim nächsten Start wiederhergestellt.

Ein auf der Timeline abgelegtes Ereignis **Lautstärke** ändert die Lautstärke während der Show: Die Fader des Panels bewegen sich dann mit. Siehe Ton und Video auf der Timeline.

Gut zu wissen über Audio

- **Ton aus** und die Fader betreffen die Sounds, die DreamShow abspielt. Videos werden vom Videoplayer ppvideoplayer abgespielt, der durch diese Schaltfläche nicht gestoppt wird.
- Die Gesamtlautstärke von Windows und die des Mischpults kommen zu diesen Fadern hinzu.

Das Panel Uhr

Das Panel **Uhr** wächst mit seinem Platz: Sein Inhalt wird skaliert, um das Panel auszufüllen, sodass Sie daraus eine große Regie-Uhr machen können (zum Beispiel, indem Sie es mit ⧉ auf einen eigenen Bildschirm abkoppeln).

- **Die Uhrzeit**: die Uhrzeit des PCs, groß (hh:mm:ss).
- **Beginn**: die Anfangszeit der Show, also des ersten Go, das aus dem Zustand „Bereit“ gegeben wurde (vor der ersten Szene, zum Beispiel beim Öffnen des Ablauffensters). „Beginn —“, solange die Show noch nicht begonnen hat.
- **Dauer** (in Grün): die seit dem Beginn verstrichene Zeit, in h:mm:ss. Wenn die Show ihre **letzte Szene** erreicht, bleibt die Dauer stehen und daneben erscheint „ENDE hh:mm:ss“: Das ist die Endzeit der Show. „Dauer —“, solange die Show noch nicht begonnen hat.
- **freier Speicher … / … GB CPU … %**: der freie und der gesamte Arbeitsspeicher des PCs sowie die Prozessorauslastung des ganzen PCs (während die Statuszeile oben im Fenster nur den Anteil von DreamShow angibt).

Die Uhr wird auf null zurückgesetzt („—“), wenn die Show in den Zustand „Bereit“ zurückkehrt, zum Beispiel wenn das Ablauffenster für einen Neustart geöffnet wird.

Schritt für Schritt

Das Protokoll an jemanden senden, der Ihnen hilft

1. Aktivieren Sie im **Protokoll** die Option **Debug**, falls Sie darum gebeten wurden.
2. Reproduzieren Sie das Problem.
3. Klicken Sie auf **Kopieren**.
4. Fügen Sie es (Ctrl+V) in Ihre Nachricht ein.

Die Musik während einer Probe um die Hälfte leiser stellen

1. Prüfen Sie, dass **Verknüpft** aktiviert ist.
2. Ziehen Sie einen der Fader bis „L 50 %“ herunter: Der andere folgt.

Eine große Uhr am Regieplatz anzeigen

1. Klicken Sie oben rechts im Panel **Uhr** auf ⧉.
2. Platzieren Sie das Fenster auf dem gewünschten Bildschirm und vergrößern Sie es: Uhrzeit, Beginn und Dauer wachsen mit.

Siehe auch

- Überblick über das Hauptfenster
- Ton und Video auf der Timeline
- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Fehlerbehebung

Die 2D- und 3D-Simulation

Das Panel **Saal** zeigt den Saal und seine Scheinwerfer von oben (2D) oder räumlich (3D), mit ihren Lichtstrahlen, ihren Farben und den Videobildschirmen. Es dient dazu, die Show ohne die Hardware zu sehen, Scheinwerfer per Klick auszuwählen und die Moving Heads mit der Maus auszurichten. Sie können die ganze Show schreiben und proben, ohne dass ein einziger Scheinwerfer angeschlossen ist.

So öffnen Sie es: Das Panel mit dem Titel **Saal — Klick = auswählen** befindet sich oben in der Mitte des Hauptfensters, links von der Timeline (Standardanordnung). Es lässt sich mit ⧉ als schwebendes Fenster abkoppeln, zum Beispiel um es groß auf einem zweiten Bildschirm anzuzeigen.



Die Werkzeugleiste

Von links nach rechts:

Element	Funktion
⏻	schaltet die Darstellung der Simulation ein oder aus
2D / **3D**	wählt die Ansicht

Basic / **Standard** / **Maximal**	Qualität der Lichtstrahlen in 3D (nur in 3D sichtbar)
Alles / **Nichts**	wählt alle Scheinwerfer / keinen aus
Ausrichten	ein Klick in den Saal richtet die ausgewählten Moving Heads aus
Zone	eine Zone zeichnen, die sich die ausgewählten Moving Heads teilen
◯	elliptische Zone (deaktiviert = Rechteck)
Zoom bei Ausrichtung	**Ausrichten** stellt auch den Zoom für einen Spot von etwa 1 m ein
Rot°	Drehung der Zone, in Grad
Kalibrieren…	4-Punkt-Kalibrierung des ausgewählten Moving Heads
Expo	Belichtung der Simulation, in Lux
Anzeigen ▾	sichtbare Scheinwerferkategorien, Hintergrundplan

⏻ — Darstellung der Simulation

Die Schaltfläche ist standardmäßig eingeschaltet. Tooltip: „Darstellung der Simulation. Aus: Der Saal wird weder berechnet noch gezeichnet (2D wie 3D), was Prozessor und Grafikkarte während einer Vorstellung entlastet. Der DMX-Ausgang ist nicht betroffen."

- Ausgeschaltet: Das Panel zeigt „Simulation aus — die Taste ⏻ schaltet sie wieder ein. Der DMX-Ausgang läuft normal weiter." Die Videos der Bildschirme in der Simulation werden pausiert. Das Protokoll vermerkt „Simulation aus (der DMX-Ausgang läuft weiter)".
- Wieder eingeschaltet: Der Saal wird sofort neu gezeichnet (in 3D wird die Ansicht auf den ganzen Saal ausgerichtet).
- Diese Wahl wird **gespeichert**: Wenn Sie DreamShow mit ausgeschalteter Simulation beenden, bleibt sie beim nächsten Start ausgeschaltet.

2D / 3D

- **2D**: der Grundriss des Saals von oben. Das ist die Ansicht beim Start.
- **3D**: der Saal räumlich (Boden, Bühne, Rückwand), die Scheinwerfer, die Lichtstrahlen in der Luft und ihre Lichtflecken auf den Flächen. Bei jedem Wechsel in 3D wird die Ansicht neu ausgerichtet: Man blickt aus dem Zuschauerraum auf die Bühne, mit dem ganzen Saal im Blickfeld.

Die Wahl 2D / 3D wird nicht von einer Sitzung zur nächsten gespeichert.

Basic / Standard / Maximal — 3D-Qualität

Nur in 3D sichtbar. Tooltip: „3D-Darstellungsqualität der Lichtkegel: Basic (flache Kegel), Standard (Kern und Halo mit Verlauf, weiche Auftreffflecken), Maximal (GPU-Shader-Rendering, volumetrische Lichtkegel mit stufenlosem Verlauf).“

- **Basic**: am sparsamsten; die Wahl für einen leistungsschwachen PC.
- **Standard**: realistischere Lichtstrahlen bei mäßigem Aufwand.
- **Maximal**: Die Lichtstrahlen werden direkt von der Grafikkarte gezeichnet. Lässt die Grafikkarte das nicht zu, schaltet DreamShow auf **Standard** zurück und das Protokoll meldet es („GPU-Rendering nicht verfügbar (…) — Qualität Standard wird verwendet.“).

Die Wahl wird gespeichert.

Alles / Nichts

- **Alles**: aktiviert alle Gruppen und alle Scheinwerfer außerhalb von Gruppen.
- **Nichts**: deaktiviert alles.

Ausrichten, Zone, ◯, Zoom bei Ausrichtung, Rot°

Diese Werkzeuge richten die ausgewählten Moving Heads vom Saal aus. **Ausrichten** und **Zone** schließen sich gegenseitig aus: Das Einschalten des einen schaltet das andere aus.

- **Ausrichten** (Tooltip „Klick in den Saal = ausgewählte Moving Heads ausrichten“): Ein Klick oder ein Ziehen mit gedrückter Taste richtet alle ausgewählten Moving Heads auf diesen Punkt; sie laufen dort zusammen. In 3D ist der anvisierte Punkt die Fläche unter dem Mauszeiger: Boden, Bühne oder eine Wand (einschließlich Höhe).
- **Zone**: Zeichnen Sie eine Zone auf den Grundriss; die ausgewählten Moving Heads teilen sie unter sich auf. Die Zone bleibt angezeigt und lässt sich mit der Maus verschieben, in der Größe ändern und drehen. In 2D zeigt der Grundriss dann die um den Boden aufgeklappten Wände (Streifen „Rückwand“, „vordere Wand“, „Links (vom Publikum)“, „Rechts (vom Publikum)“): Eine gegen eine Wand geschobene Zone steigt allmählich an ihr hoch.
- ◯: elliptische Zone; deaktiviert ist die Zone ein Rechteck.
- **Zoom bei Ausrichtung**: deaktiviert (Standard) stellt **Ausrichten** nur Pan und Tilt ein, Ihr Zoom bleibt erhalten; aktiviert bündelt die Ausrichtung den Lichtstrahl zusätzlich zu einem Spot von etwa 1 m auf dem Ziel. Das Werkzeug **Zone** dagegen bemisst den Lichtstrahl immer. Diese Wahl wird gespeichert.
- **Rot°**: die Drehung der Zone in Grad; geben Sie einen Wert ein und drücken Sie dann Enter. Werte über 360 sind erlaubt (720 = zwei Umdrehungen), nützlich für Bahnen.

Alle Einzelheiten finden Sie unter Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken.

Kalibrieren…

Tooltip: „4-Punkt-Kalibrierung des ausgewählten Moving Heads: Lichtstrahl auf jede Bühnenecke richten (Pan/Tilt-Schieberegler), erfassen; das geometrische Modell füllt vor“. Es darf nur ein einziger Moving Head ausgewählt sein; andernfalls zeigt die Statuszeile „Kalibrieren: Wählen Sie einen Moving Head“ oder „Kalibrieren: nur ein Moving Head gleichzeitig“. Siehe Die Kalibrierung der Moving Heads.

Expo — Belichtung

Ein Schieberegler, gefolgt vom Wert in Lux (standardmäßig 1000 lx, in der Mitte des Reglers). Tooltip: „Belichtung der Simulation: Beleuchtungsstärke (Lux), die als ‚gut beleuchtet‘ angezeigt wird“.

- Der Regler reicht von 100 lx (links) bis 10 000 lx (rechts), auf einer logarithmischen Skala.
- Je **niedriger** der Wert, desto heller wirkt der Saal: Ein schwacher Lichtstrahl wirkt schon kräftig. Je **höher** er ist, desto mehr Licht braucht eine Fläche, um gut beleuchtet zu wirken.
- Die Belichtung wirkt nur auf Scheinwerfer, deren Lichtleistung bekannt ist (Lichtstrom in ihrer Definition oder im Saal angegeben); die anderen werden nur nach ihrer Farbe und Intensität angezeigt.
- Der Wert wird gespeichert.

Anzeigen ▾

Eine Schaltfläche, die eine kleine Liste öffnet (Tooltip „Im Saal sichtbare Scheinwerferkategorien“):

- **Alles** / **Nichts**: zeigt alle Kategorien an / blendet alle aus;
- ein Kästchen pro im Saal vorhandener Scheinwerferkategorie, in der Farbe der Kategorie: **Lyres** („Moving Heads“), **Farb-LEDs**, **Dimmers** („Dimmer“), **Scanners** („Scanner“), **Nebel**, **Relais** („Relais“), **Sonstige**;
- **Hintergrundplan**: zeigt unter dem Saal das für den Saal festgelegte Planbild an (Kästchen ausgegraut, wenn der Saal kein Planbild hat).

Wenn Kategorien ausgeblendet sind, wird die Schaltfläche zu „Anzeigen (N ausgeblendet) ▾“. Das Ausblenden einer Kategorie ändert nur die Anzeige: Die Scheinwerfer empfangen weiterhin ihr DMX. Diese Einstellungen werden gespeichert.

Was die 2D-Ansicht zeigt

- Den maßstabsgetreuen Saal, an die Größe des Panels angepasst. Die **Bühne** ist ein dunkleres Rechteck mit der Beschriftung „Szene“. Der hintere Bühnenbereich ist oben, der Zuschauerraum (das Publikum) unten.
- Den **Hintergrundplan**, sofern vorhanden und **Hintergrundplan** aktiviert ist.
- Jeder Scheinwerfer ist ein Punkt in der Farbe, die er ausstrahlt (grau, wenn er aus ist). Fahren Sie mit der Maus darüber: Sein Name wird angezeigt.
- Die **ausgewählten** Scheinwerfer haben einen orangefarbenen Halo.

- **Die Pfeile**: Jeder Moving Head und jeder ausgerichtete feste Scheinwerfer trägt einen Pfeil, der die Richtung seines Lichtstrahls zeigt, ob er leuchtet oder nicht. Der Pfeil dreht sich mit dem Lichtstrahl und wird kürzer, wenn der Lichtstrahl senkrecht wird (ein Moving Head, der direkt unter sich zielt, hat einen kurzen Pfeil). Er nimmt die Farbe des Lichts an, wenn der Scheinwerfer leuchtet, Orange, wenn er ausgewählt ist, sonst Grau.
- Die **Lichtstrahlen**: ein Kegel mit Verlauf von der Quelle bis zum Auftrefffleck, auf dem Boden oder an einer Wand. Seine Breite folgt dem tatsächlichen Zoom, wenn die Definition des Scheinwerfers dessen Optik angibt. Ein Mehrzellen-Scheinwerfer hat einen in seinen Farben gestreiften Kegel. Farb-LEDs und Dimmer (feste Scheinwerfer) zeigen ihren Lichtstrahl ebenfalls, sobald sie leuchten.
- Die **Leuchtringe** mancher Moving Heads werden als farbiger Kreis um den Punkt dargestellt.
- Das **Stroboskop** ist animiert, auch bei pausierter Timeline, so wie es der DMX-Ausgang tut.
- Die im Saal platzierten **Videobildschirme** sind ein dicker Strich mit einem kleinen Querstrich auf der Seite, in die sie blicken, und ihrem Namen. Der Strich leuchtet hellblau, wenn darauf ein Video oder ein Bild abgespielt wird. Siehe Die Videobildschirme.

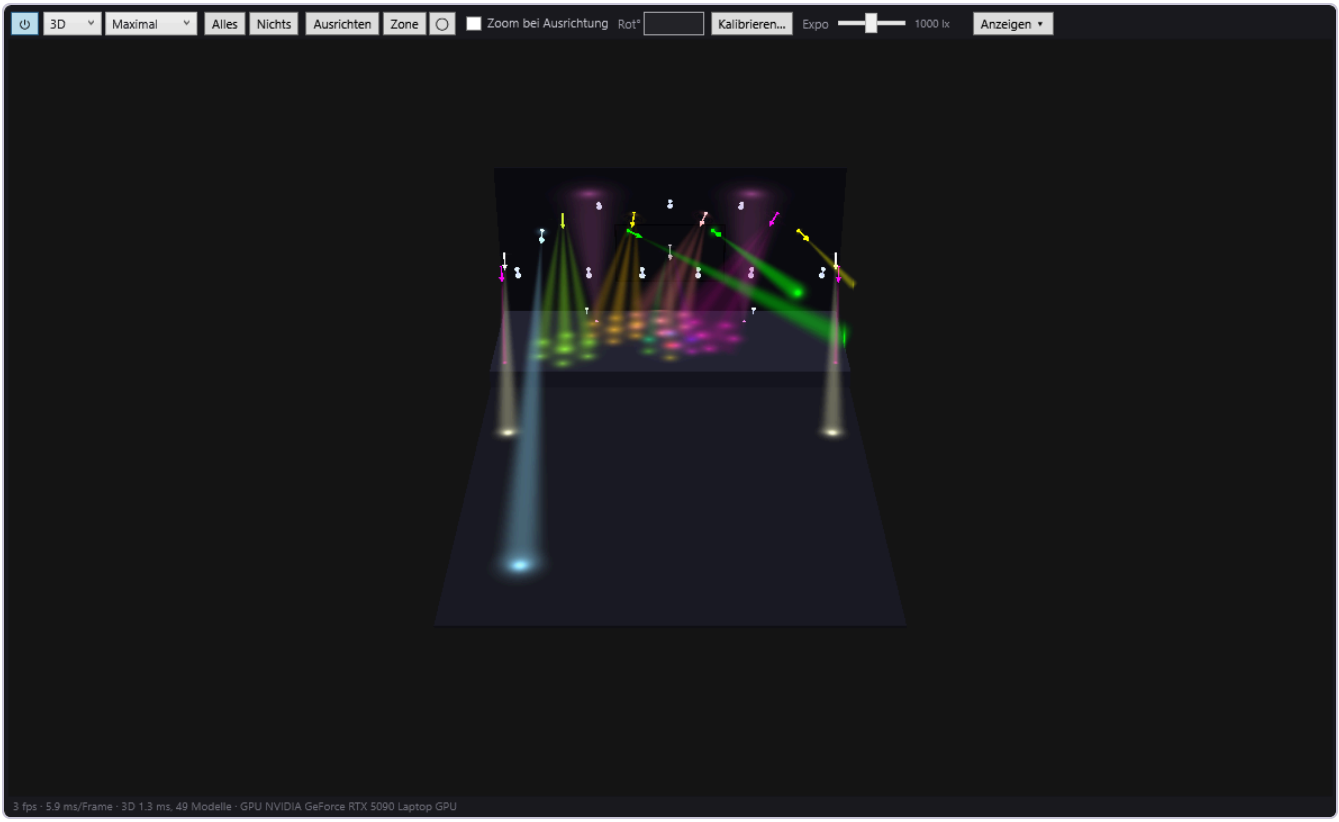
Scheinwerfer, die im Saal als „Defekt“ oder „Unsichtbar“ markiert sind, sowie solche ohne Position erscheinen nicht.

Die Maus in 2D

- **Klick auf einen Scheinwerfer**: aktiviert oder deaktiviert ihn (ohne **Ausrichten** oder **Zone**).
- **Ziehen auf einer leeren Fläche**: zeichnet ein Rechteck; beim Loslassen werden die darin enthaltenen Scheinwerfer ausgewählt und die anderen abgewählt. **Ctrl** beim Loslassen gedrückt: Das Rechteck **fügt** zur Auswahl **hinzu**.
- **Rechtsklick**: Menü **Alles auswählen**, **Nichts auswählen**, **＋ … auswählen** / **－ … abwählen** für jede Gruppe, **ppshow-Kalibrierung importieren (lyrescal.ini)…**.
- Mit **Ausrichten**: Klick oder Ziehen = ausrichten. Mit **Zone**: Zone zeichnen, verschieben, in der Größe ändern, drehen.

Die 2D-Ansicht hat weder Zoom noch Verschieben: Sie zeigt immer den ganzen Saal im Panel. Vergrößern Sie das Panel (oder koppeln Sie es ab), um größer zu sehen.

Was die 3D-Ansicht zeigt



- Den Boden, die Bühne, die Rückwand.
- Jeder Moving Head und jeder ausgerichtete Scheinwerfer ist ein räumlicher **Pfeil** in der Achse seines Lichtstrahls, auch ausgeschaltet sichtbar; ein Scheinwerfer ohne Richtung bleibt ein Würfel. Farbe eines Pfeils: die des Lichts, wenn der Scheinwerfer leuchtet, Orange, wenn er ausgewählt (und aus) ist, sonst Grau. Ein Würfel nimmt die Farbe seines Lichts an und erhält einen orangefarbenen Halo, wenn er ausgewählt ist.
- Die **Lichtstrahlen** in der Luft und ihre Lichtflecken auf Boden und Wänden, je nach gewählter Qualität.
- Die im Saal platzierten **Videobildschirme** zeigen das an der Position der roten Linie abgespielte Video oder Bild, mit den Überblendungen des Blocks, ohne Ton (der Ton gehört zur echten Wiedergabekette). In der Pause folgt das Bild der roten Linie, wenn Sie sie verschieben. Siehe Die Videobildschirme.

Die Maus in 3D

Geste	Wirkung
Ziehen mit linker Taste (ohne **Ausrichten** oder **Zone**)	um den Saal herum drehen
Ziehen mit rechter Taste	um den Saal herum drehen, immer (auch mit **Ausrichten** oder **Zone**)
Mausrad	heranfahren / wegfahren

Ziehen mit mittlerer Taste oder **Maj** (Umschalt) + Ziehen	die Ansicht parallel zum Bildschirm verschieben
Linksklick ohne Bewegung auf einen Scheinwerfer	aktiviert oder deaktiviert ihn
Klick oder Ziehen links mit **Ausrichten**	die ausgewählten Moving Heads auf die anvisierte Fläche richten
Klick oder Ziehen links mit **Zone**	die Zone auf der Fläche unter dem Mauszeiger zeichnen oder ändern

- Die Kamera bleibt immer über dem Boden: Man kann nicht darunter gelangen.
- Der Zoom mit dem Mausrad ist begrenzt (zwischen etwa 4 m und 400 m vom Mittelpunkt der Ansicht).
- Ein Wechsel nach 2D und zurück nach 3D oder das Wiedereinschalten von ⏻ richtet die Ansicht wieder auf den ganzen Saal aus.

Die Informationszeile

Unter dem Saal gibt eine Zeile in kleiner grauer Schrift die Flüssigkeit der Simulation an (Tooltip: „Aktualisierungsrate der Saalansicht und Kosten eines Bildes im UI-Thread (3D: Neuaufbau der Lichtstrahlen außerhalb des UI-Threads + Anwenden, Anzahl der Modelle, bei Qualität Maximal verwendete GPU)“):

`18 i/s · 6.2 ms/image · 3D 4.1 ms, 212 modèles · GPU …`

- **fps** (im Beispiel oben `i/s`): die Anzahl der pro Sekunde gezeichneten Bilder des Saals;
- **ms/Frame** (im Beispiel oben `ms/image`): die längste Zeit, die in der vergangenen Sekunde für die Vorbereitung eines Bildes benötigt wurde;
- in 3D: die Aufbauzeit der Lichtstrahlen und die Anzahl der 3D-Modelle;
- bei **Maximal**: der Name der verwendeten Grafikkarte.

Der Saal wird nur neu gezeichnet, wenn sich etwas ändert (laufende Wiedergabe, Einstellung, Stroboskop…): Eine niedrige fps-Zahl im Stillstand ist normal.

Was die Simulation je nach Situation zeigt

- **Die ausgewählte Szene ist die, die die Engine abspielt** (Normalfall mit eingeschaltetem **LIVE**, beim Bearbeiten wie während der Show): Die Simulation liest den echten DMX-Ausgang, Bild für Bild. Sie folgt der roten Linie: Überblendungen, Blöcke, Bahnen, dynamische Effekte, Stroboskope. Während der Wiedergabe bewegen sich die Moving Heads mit realistischer Geschwindigkeit (begrenzt, und langsamer, wenn ihr Pan/Tilt-Geschwindigkeitskanal langsam

eingestellt ist), wie die echte Hardware; in der Pause oder wenn Sie die rote Linie verschieben, werden sie direkt an ihrer Position gezeigt.
- **Die ausgewählte Szene wird nicht abgespielt** (zum Beispiel bei ausgeschaltetem **LIVE**): Die Simulation zeigt den **Endzustand** der ausgewählten Szene, so berechnet, wie es der DMX-Ausgang tun würde.
- **Effektmodus** oder **Bahnmodus**: Die Simulation zeigt den Effekt (oder das Schlüsselbild) **über** dem Endzustand der Szene, auch in der Pause oder bei ausgeschaltetem **LIVE**.
- **Visualisierungsmodus**: Die Simulation zeigt das DMX, das von einer anderen Software oder einem anderen Gerät über das Netzwerk gesendet wird, und DreamShow sendet nichts mehr. Siehe Der Visualisierungsmodus.
- **Verfolger per Tablet**: Die per Finger gesteuerten Moving Heads werden live verfolgt, auch bei pausierter Timeline. Siehe Der Verfolger auf dem Tablet.
- Im **Show-Modus** folgt die Simulation des Hauptfensters der vom Ablauf gespielten Szene.

Schritt für Schritt

Die Show in 3D ansehen

1. Wählen Sie **3D** in der Liste oben im Panel.
2. Wählen Sie **Standard** (oder **Maximal**, wenn der PC es zulässt).
3. Drücken Sie die Leertaste (Go) oder starten Sie die Wiedergabe ▶ der Timeline.
4. Drehen Sie sich um den Saal, indem Sie mit der rechten Taste ziehen; fahren Sie mit dem Mausrad heran.

Alle Moving Heads auf der rechten Seite (vom Publikum aus gesehen) auswählen

1. Wechseln Sie zu **2D**.
2. Zeichnen Sie ein Rechteck um die gewünschten Moving Heads: Sie werden ausgewählt (orangefarbener Halo) und im Auswahlbaum aktiviert.
3. Um weitere hinzuzufügen, zeichnen Sie ein zweites Rechteck und halten Sie dabei **Ctrl** gedrückt.

Einen langsamen PC während der Show entlasten

1. Stellen Sie die 3D-Qualität auf **Basic** oder wechseln Sie zu **2D**.
2. Reicht das nicht, schalten Sie ⏻ aus: Der Saal wird nicht mehr gezeichnet, der DMX-Ausgang läuft normal weiter.

Nur die Moving Heads anzeigen

1. Klicken Sie auf **Anzeigen** ▾.
2. Klicken Sie auf **Nichts** und aktivieren Sie dann **Lyres**.

3. Die Schaltfläche zeigt „Anzeigen (N ausgeblendet) ▾ “. Um wieder alles anzuzeigen: **Anzeigen** ▾ und dann **Alles**.

Gut zu wissen

- Die Simulation ist ein Arbeitswerkzeug: Sie nähert sich der realen Wirkung an (Farben, Zoom, Leistung, sofern bekannt), ersetzt aber keinen Test auf der Bühne.
- Während Sie ein Auswahlrechteck zeichnen oder die 3D-Ansicht drehen, folgt die Simulation der Wiedergabe nicht mehr: Sie setzt wieder ein, sobald Sie loslassen.
- Die Scheinwerferkategorien ergeben sich aus dem in ihrer Definition angegebenen Typ (Moving Head, Farb-LED, Dimmer, Scanner, Nebel); ein Modell, dessen Name mit „Relais“ beginnt, wird unter **Relais** eingeordnet.
- Eine aktuelle Grafikkarte verbessert die 3D-Darstellung deutlich. Beim ersten Start bittet DreamShow Windows, die leistungsstärkste Grafikkarte des PCs zu verwenden (die Einstellung „Hohe Leistung“ in den Grafikeinstellungen von Windows), und startet dann von selbst neu, um davon zu profitieren.

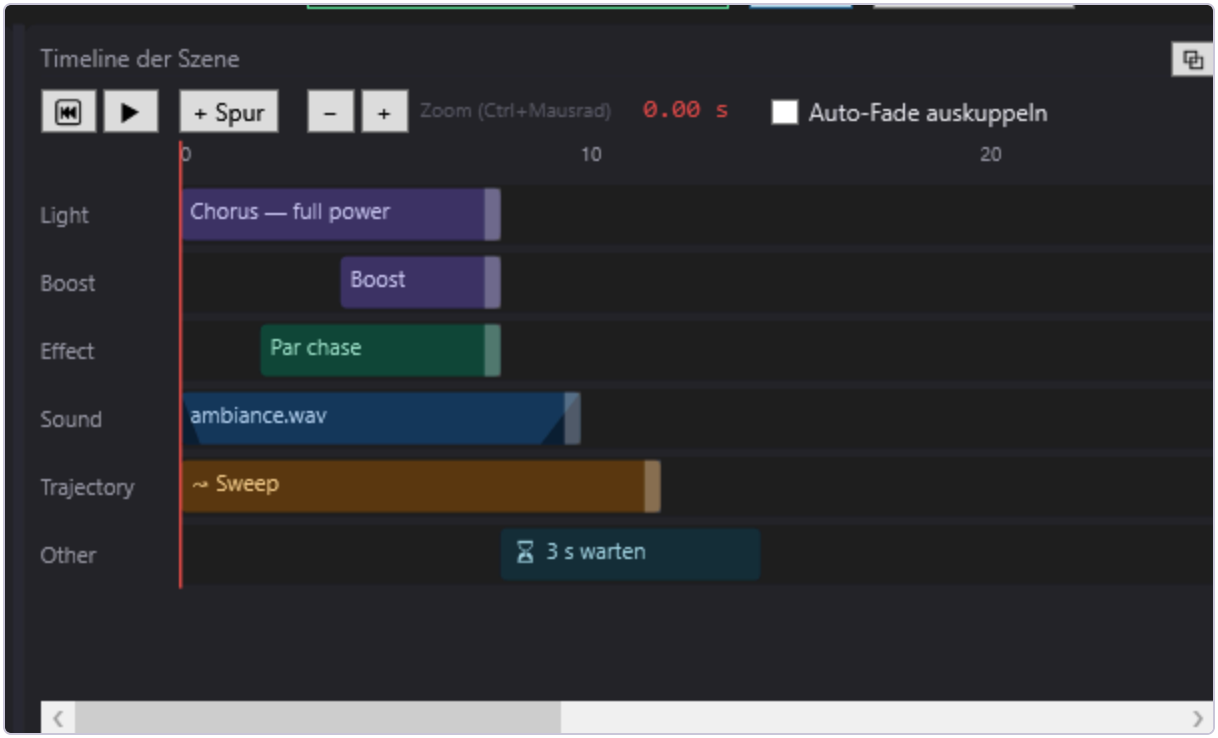
Siehe auch

- Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken
- Die Kalibrierung der Moving Heads
- Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen
- Die Videobildschirme
- Scheinwerfer, Adressen, Positionen
- Der Visualisierungsmodus
- Überblick über das Hauptfenster

Die Timeline der Szene

Jede Szene Ihrer Show hat ihre eigene Timeline: eine in Spuren unterteilte Zeitleiste, auf der Sie Blöcke ablegen (Licht, Effekte, Sounds, Videos, Warte-Blöcke, Sprünge…). Wenn die Szene startet, läuft eine rote Linie von links nach rechts über die Timeline und löst jeden Block in dem Moment aus, in dem sie ihn erreicht. Ist die Timeline beendet, verharrt die Szene in ihrem **Endzustand** (der in **Szeneneinstellungen** festgelegten Lichteinstellung).

So öffnen Sie sie: Die Timeline ist das Panel **Timeline der Szene** im Hauptfenster (oben, rechts von der Simulation). Sie zeigt immer die im Panel **Szenen** ausgewählte Szene.



Was Sie zuerst verstehen sollten

- **Eine Timeline pro Szene.** Ein Szenenwechsel im Panel **Szenen** zeigt eine andere Timeline.
- **Der Zeitpunkt null** der Timeline ist das Ende der Einblendung der Szene. Während der Überblendung (eingestellt über **Überblendung zur nächsten (s)** der vorherigen Szene) wird nichts ausgelöst; die Timeline startet, wenn die Szene vollständig angekommen ist. Siehe Überblendungen und Mix.
- **Ein Block ist ein vorübergehender Abstecher.** Ein Licht-Block wirkt während seiner Dauer über dem Endzustand; an seinem Ende übernimmt wieder der Endzustand. Siehe Licht- und Effektblöcke.
- **Das Ende der Timeline** ist das Ende des letzten Blocks, über alle Spuren hinweg.

- Jede Änderung an der Timeline wird sofort berücksichtigt (in weniger als einer Sekunde), auch während der Wiedergabe.

Die Werkzeugleiste

Sie bleibt oben im Panel und scrollt nicht mit der Timeline.

- ⏮: „Abspielkopf auf null zurücksetzen“. Die rote Linie kehrt an den Anfang der ausgewählten Szene zurück. Spielte die Engine eine andere Szene, springt sie zuerst zur ausgewählten Szene. Die genau bei 0 s liegenden Blöcke werden erneut abgespielt (einschließlich der Extra-Befehle der Szene).
- ▶ / ⏸: „Wiedergabe / Pause der Timeline (Bearbeitung: standardmäßig pausiert)“. Ein Klick startet die Wiedergabe (die Schaltfläche wird zu ⏸); ein zweiter Klick pausiert. Die Schaltfläche folgt dem tatsächlichen Zustand der Engine: Startet ein GO die Wiedergabe aus dem Ablauffenster neu, wechselt sie von selbst zu ⏸.
- **+ Spur**: fügt unten in der Szene eine leere Spur namens „Spur N“ hinzu (N = Anzahl der Spuren + 1).
- **−** und **+**: Herauszoomen und Hineinzoomen der Timeline (jeder Klick multipliziert den Maßstab mit 1,25 bzw. teilt ihn durch 1,25).
- **Zoom (Ctrl+Mausrad)**: Erinnerung an das Tastenkürzel. Ctrl + Mausrad, an beliebiger Stelle der Timeline, zoomt und hält dabei den Zeitpunkt unter dem Mauszeiger fest. Das Mausrad allein über dem Zeitlineal zoomt ebenfalls.
- **Position des Abspielkopfs** (roter Text, Tooltip „Position des Abspielkopfs“): zeigt die Zeit der roten Linie an, zum Beispiel „12,35 s“ oder „1:05,20“ jenseits einer Minute. Während der Einblendung der Szene zeigt er „Überblendung 2,4 s“, und den Text des laufenden Warte-Blocks, wenn die Szene an einem Warte-Block angehalten ist (siehe Die Warte-Blöcke). Er ist leer, wenn die Engine eine andere Szene als die angezeigte spielt.
- **Auto-Fade auskuppeln**: siehe weiter unten, eigener Abschnitt.

Das Zeitlineal

Oberhalb der Spuren zeigt das Lineal die Sekunden an (dann „1:00“, „1:30“… jenseits einer Minute). Der Abstand der Teilstriche passt sich dem Zoom an.

- **Klick in das Lineal**: „Klick = Abspielposition setzen“. Die rote Linie springt zu diesem Zeitpunkt. Spielte die Engine eine andere Szene, springt sie zuerst zur ausgewählten Szene. Sounds und Videos springen an die richtige Position in der Datei.
- Die Timeline zeigt mindestens 60 Sekunden an und immer 10 Sekunden mehr als das Ende des letzten Blocks.

Die rote Linie

Die rote Linie durchquert das Lineal und alle Spuren. Sie zeigt den Wiedergabestand der Szene, **die die Engine spielt**. Sie erscheint nur, wenn die angezeigte Szene die ist, die die Engine spielt.

- Während der Wiedergabe scrollt die Timeline, um die rote Linie sichtbar zu halten (sie springt auf 20 % der Breite zurück, wenn sie den Bildschirm verlässt).
- Die 2D/3D-Simulation folgt der roten Linie: Wenn Sie die rote Linie mit der Maus verschieben, sehen Sie die Beleuchtung dieses Zeitpunkts.
- In der Pause wird der Endzustand der Szene vollständig angezeigt (die Einblendung gilt als abgeschlossen), sodass Sie einstellen und sich in der Timeline bewegen können.

Die Spuren

Eine Spur ist eine horizontale Zeile der Timeline. Jede Spur kann jeden Blocktyp aufnehmen: Es gibt keine Spur, die für Licht oder Ton reserviert ist. Der Name der Spur wird links angezeigt.

Die Spuren dienen der Organisation, haben aber auch tatsächliche Auswirkungen:

- Zwei Licht-Blöcke, die sich **auf derselben Spur** überlappen, ergeben einen Mix (Crossfade vom einen zum anderen); auf zwei verschiedenen Spuren überlagern sie sich (siehe Überblendungen und Mix);
- zwei Sounds, die sich auf derselben Spur überlappen, ergeben einen Crossfade;
- der Block **Ton stoppen** kann auch nur die Sounds abschalten, die von bestimmten, über ihren Namen bezeichneten Spuren gestartet wurden;
- ein Block **Blackout** schaltet nur die Scheinwerfer aus, die von den Blöcken seiner eigenen Spur eingeschaltet wurden (oder alles, wenn seine Spur kein Licht enthält).

Eine Spur hinzufügen

- Klicken Sie auf **+ Spur**.
- Oder, wenn die Szene noch keine Spur hat, legen Sie ein Element auf dem grauen Streifen „Ziehen Sie ein Element hierher, um eine Spur zu erstellen“ ab: DreamShow erstellt „Spur 1“ und legt den Block darauf. Wenn Sie das Einstellungsfenster des Blocks abbrechen, wird die Spur nicht erstellt.
- Die Schaltfläche **Zur Timeline hinzufügen** der Liste **Medien** erstellt bei Bedarf eine Spur „Medium“ (oder „DMX“ für eine DMX-Aufzeichnung).

Die aktuelle Spur

Ein Klick auf den Namen einer Spur macht sie zur **aktuellen Spur**: Ihr Name wird orange und erhält ein vorangestelltes „ ▸ “. Tooltip: „Klick = aktuelle Spur (erhält die neuen Blöcke) · Rechtsklick = umbenennen / löschen“.

Die aktuelle Spur erhält die über die Schaltfläche **Zur Timeline hinzufügen** (Liste **Medien**) hinzugefügten Blöcke. Mit der Maus gezogene Blöcke landen dagegen auf der Spur, auf der Sie sie

loslassen.

Das Menü einer Spur (Rechtsklick auf ihren Namen)

- **Spur nach oben** / **Spur nach unten**: ändert die Reihenfolge der Spuren (ausgegraut für die erste bzw. letzte). Die Reihenfolge zählt: Wenn zwei Spuren denselben Scheinwerfer zum selben Zeitpunkt einstellen, setzt sich die untere Spur durch (siehe Licht- und Effektblöcke).
- **Spur duplizieren**: kopiert die Spur mit allen ihren Blöcken direkt darunter; die Kopie erhält einen eindeutigen Namen („Licht (2)“…).
- **Spur kopieren**: legt die Spur und ihre Blöcke in den Zwischenspeicher.
- **Spur einfügen**: fügt unten in der angezeigten Szene die zuletzt kopierte Spur hinzu (ausgegraut, solange nichts kopiert wurde). Das funktioniert von einer Szene zur anderen: So übernehmen Sie eine Spur in eine andere Szene. Die eingefügte Spur wird zur aktuellen Spur.
- **Spur umbenennen…**: fragt nach dem neuen Namen („Name:“). Die Blöcke **Ton stoppen** der Szene, die auf den alten Namen zielten, werden aktualisiert.
- **Spur löschen**: löscht die Spur und ihre Blöcke. Enthält die Spur Blöcke, fragt DreamShow nach einer Bestätigung („Spur ‚…‘ und ihre N Element(e) löschen?“).

Zweistöckige Spuren

Enthält eine Spur sowohl Blöcke **Ton stoppen** oder **Lautstärke** als auch andere Blöcke, wird sie zweistöckig angezeigt: die gewöhnlichen Blöcke oben, die Blöcke **Ton stoppen** und **Lautstärke** direkt darunter. So verdeckt eine Pegeleinstellung nie den Sound, zu dem sie gehört.

Die Blöcke

Einen Block ablegen

Alle Blöcke stammen aus dem Panel **Bibliotheken** (rechts): Sie werden mit der Maus aus einer Liste **gezogen** und zum gewünschten Zeitpunkt auf einer Spur **losgelassen**.

- Während des Ziehens zeigt ein gestricheltes Rechteck, wo der Block landen wird.
- Der Ablagepunkt wird auf die Zehntelsekunde gerundet und **magnetisch** ausgerichtet: Liegt er weniger als 8 Pixel vom Anfang oder Ende eines anderen Blocks der Szene (auf einer beliebigen Spur) oder von 0 s entfernt, rastet er dort ein. Eine gelbe gestrichelte Linie zeigt das Einrasten.

Was jede Liste ablegt:

Liste	Erstellter Block	Anfangsdauer
Gruppen	Licht-Block für diese Gruppe, mit der Einstellung der Gruppe im Endzustand	10 s

Effekte	Effekt-Block aus der Bibliothek	10 s
Bahnen	Bahn-Block	die Dauer der Bahn (10 s, wenn unbekannt)
Medien (Ton oder Video)	Medien-Block	die tatsächliche Dauer der Datei (30 s, wenn sie unbekannt ist)
Medien (.DmxStreaming, .bin, .dmx)	DMX-Aufzeichnungsblock	die tatsächliche Dauer der Aufzeichnung (sonst 10 s)
Sonstige	je nach Element (siehe unten)	je nach Element

Manche Elemente der Liste **Sonstige** öffnen sofort ihr Einstellungsfenster (**Zur Szene springen…**, die beiden parallelen Sequenzen, die beiden Warte-Blöcke, **Backstage-Anzeige…**, **Roboter…**, **Maske…**, **Dynamischer Effekt…**, **Pixel-Mapping…**). Wenn Sie dieses Fenster ohne Bestätigung schließen, wird kein Block erstellt.

Einen Block verschieben

- **Ziehen Sie den Block** waagerecht: Sein Start ändert sich in Schritten von 0,1 s. Während der Bewegung wird der Block durchsichtig mit gestricheltem Umriss.
- Das Verschieben ist **magnetisch**: Der Anfang **oder das Ende** des Blocks rastet am Anfang oder Ende eines anderen Blocks der Szene (alle Spuren) oder bei 0 s ein.
- **Um die Spur zu wechseln**, ziehen Sie den Block senkrecht über eine andere Spur: Auf dieser Spur erscheint ein gestricheltes Rechteck; beim Loslassen wird der Block dorthin verschoben.

Die Größe eines Blocks ändern

Blöcke mit einer Dauer (Licht, Effekt, Bahn, Medium, DMX-Aufzeichnung, dynamischer Effekt, Pixel-Mapping, **Blackout**, **Stille**) haben einen hellen Griff an ihrem rechten Rand (der Mauszeiger wird zum Doppelpfeil). Ziehen Sie daran, um die Dauer zu ändern, in Schritten von 0,1 s (mindestens 0,1 s). Während der Bewegung zeigt der Block seine Dauer an („↔ 12,5 s“).

Die übrigen Elemente der Liste **Sonstige** sind **sofortige Ereignisse**: Nur ihr Start zählt, ihre Breite dient nur dazu, ihren Text lesbar zu machen. Sie haben keinen Griff.

Der Doppelklick

- Auf einem **Effekt**-Block: wechselt in den Bearbeitungsmodus des Effekts (orangefarbene Kopfleiste „EFFEKTMODUS“), siehe Licht- und Effektblöcke.
- Auf einem **Bahn**-Block: öffnet den Editor der Bahn, siehe Die Bahnen.

- Auf einem Block **Dynamischer Effekt**: öffnet das Fenster **Dynamischer Effekt**, siehe Die dynamischen Effekte.
- Auf einem **Pixel-Mapping**-Block: öffnet das Fenster **Pixel-Mapping**, siehe Das Pixel-Mapping.
- Auf einem Block **Roboter** oder **Maske**: öffnet sein Einstellungsfenster.
- Auf allen anderen: öffnet das Fenster **Blockeigenschaften** (oder das eigene Fenster des Ereignisses: **Zur Szene springen**, **Auf eine Taste warten**…).

Das Menü eines Blocks (Rechtsklick)

- **Eigenschaften…**: das Einstellungsfenster des Blocks (Start, Dauer, Überblendungen und die typspezifischen Einstellungen).
- **Effekt bearbeiten…** (nur Effekt-Block): wechselt in den Bearbeitungsmodus des Effekts.
- **Bahn bearbeiten…** (nur Bahn-Block): öffnet den Editor der Bahn.
- **Durch die Auswahl + aktuelle Einstellungen ersetzen** (nur Licht-Block): siehe Licht- und Effektblöcke.
- **Löschen**: entfernt den Block ohne Bestätigung aus der Timeline.

Das Fenster Blockeigenschaften

Für einen Licht-, Effekt-, Bahn-, Dynamischer-Effekt- oder Pixel-Mapping-Block, einen **Blackout** oder eine **Stille**:

- **Start (s)**: Startzeitpunkt, in Sekunden ab dem Beginn der Timeline.
- **Dauer (s)**: Länge des Blocks.
- **Einblendung (s)** und **Ausblendung (s)**: allmähliches Ein- und Ausblenden des Blocks (siehe Überblendungen und Mix). Überschreitet die Summe beider Überblendungen die Dauer, kürzt DreamShow die Ausblendung (und die Einblendung, wenn sie allein schon die Dauer überschreitet).

Medien-Blöcke haben zusätzliche Einstellungen, beschrieben unter Ton und Video auf der Timeline. Ein DMX-Aufzeichnungsblock hat nur **Start (s)** und **Dauer (s)**.

Negative oder unlesbare Werte werden ignoriert (der alte Wert bleibt erhalten). Punkt und Komma werden als Dezimaltrennzeichen akzeptiert.

Was ein Block anzeigt

- Seinen **Text**: den Namen der Gruppe oder des Effekts, der Mediendatei oder eine Zusammenfassung des Ereignisses („→ 3 · Final“, „ ⏳ warten bis 18:30“, „♪ Pegel 80 %“…).
- Seine **Überblendungen**: ein dunkles Dreieck in der linken Ecke (Einblendung) und in der rechten Ecke (Ausblendung), maßstabsgetreu.
- Ein **Kreuz** (wie in einer Videoschnittsoftware) dort, wo sich zwei Blöcke auf derselben Spur überlappen. Zwischen zwei Licht-Blöcken kennzeichnet es einen Mix; zwischen zwei Sounds einen Crossfade; zwischen zwei Blöcken **Lautstärke** einen Pegelübergang.

- Seinen **Tooltip** (beim Überfahren): Typ, Start, Dauer, Überblendungen, Wiedergabeposition in der Datei.
- Ein **roter Block mit vorangestelltem** ⚠ weist auf ein Problem hin: Medium fehlt im Medienordner der Show („MEDIUM NICHT GEFUNDEN im Medienordner der Show“), Effekt aus der Bibliothek gelöscht („EFFEKT NICHT GEFUNDEN in der Bibliothek“), Bahn fehlt („BAHN NICHT GEFUNDEN“), Sprung oder parallele Sequenz, deren Zielszene nicht mehr existiert.

Die Farben der Blöcke werden unter Licht- und Effektblöcke beschrieben.

Die Blocktypen

Block	Herkunft	Seite
Licht (Gruppe)	Liste **Gruppen**	Licht- und Effektblöcke
Effekt	Liste **Effekte**	Licht- und Effektblöcke
Bahn (↝)	Liste **Bahnen**	Die Bahnen
Ton, Video	Liste **Medien**	Ton und Video auf der Timeline
DMX-Aufzeichnung (▦)	Liste **Medien**	Ton und Video auf der Timeline, DMX-Stream durch eine KI
Blackout (⚫)	Liste **Sonstige**	Licht- und Effektblöcke
Ton stoppen, Lautstärke, Stille	Liste **Sonstige**	Ton und Video auf der Timeline
Auf eine Taste warten…, Warten auf Zeit, Datum, Sonne…	Liste **Sonstige**	Die Warte-Blöcke
Zur Szene springen…	Liste **Sonstige**	Sprünge und Szenenkennungen
Parallele Sequenz starten… / beenden…	Liste **Sonstige**	Parallele Sequenzen
Dynamischer Effekt… (∿)	Liste **Sonstige**	Die dynamischen Effekte
Pixel-Mapping… (⣿)	Liste **Sonstige**	Das Pixel-Mapping

Backstage-Anzeige… (🖵)	Liste **Sonstige**	siehe unten
Roboter… (🤖), Maske… (🎭)	Liste **Sonstige**	siehe unten

Backstage-Anzeige…

Sendet eine Nachricht an die Informationsbildschirme hinter der Bühne und in den Garderoben (Backstage-Anzeigen), sobald die rote Linie sie erreicht. Sein Fenster („Afficheur backstage“ (Backstage-Anzeige)) enthält den Text der Nachricht (**Nachricht (leer = löscht den Bildschirm):**), Schaltflächen zum Einfügen automatischer Werte (**{heure}** (Uhrzeit), **{durée}** (Dauer der Show), **{fin}** (geschätzte Endzeit), **{scène}** (laufende Szene), **{suivante}** (nächste Szene)) und von Farben (**{rouge}** (Rot), **{vert}** (Grün), **{jaune}** (Gelb), **{orange}** (Orange), **{bleu}** (Blau), **{blanc}** (Weiß), **{alerte}** für einen roten Hintergrund), dann die Liste **Ziel-Anzeigen:** zum Ankreuzen. Ein Block ohne Ziel bewirkt nichts. Die Anzeigen werden unter **Saal > Backstage-Anzeigen…** angelegt. Einzelheiten: Die Backstage-Anzeigen.

Roboter… und Maske…

Ein Block **Roboter…** gibt einem humanoiden Roboter des Saals einen Befehl (Geste, Satz, Tanz…), ein Block **Maske…** steuert eine LED-Maske (Gesicht, zu einem Sound animierter Mund…). Ihr Fenster (**Roboter-Block** oder **Masken-Block**) fragt nach dem Zielgerät, der Aktion und ihrer Einstellung. Ein Roboter bewegt sich nur, wenn der Regieplatz ihn scharfgeschaltet hat. Roboter und Masken werden im Menü **Saal** angelegt. Einzelheiten: Die humanoiden Roboter und Die LED-Masken.

Auto-Fade auskuppeln

Das Kästchen **Auto-Fade auskuppeln** (rechts in der Werkzeugleiste) schaltet die automatischen Übergänge ab. Sein Tooltip: „Aktiviert: Keine Szene folgt automatisch (Auto-Fade / verkettet), und ein GO springt zur Szene, OHNE ihre Timeline abzuspielen (Endzustand eingefroren, kein Ton, keine Blöcke). Alles wird von Hand weitergeschaltet und abgespielt — nützlich zum Bearbeiten/Testen.“

Was es genau bewirkt, wenn es aktiviert ist:

- Szenen, die auf **Auto** oder **Verkettet** eingestellt sind, gehen nicht mehr von selbst zur nächsten über, und auch die **max. Dauer** einer Szene in **Schleife** greift nicht mehr (die Schleife selbst läuft weiter).
- Auch parallele Sequenzen gehen nicht mehr von einer Szene zur nächsten über.
- Im Editor springt ein GO (Schaltfläche **GO (Leertaste)** oder Leertaste) zur nächsten Szene **pausiert, bei 0 s**: Sie sehen ihren Endzustand, kein Sound startet; klicken Sie auf ▶, um ihre Timeline abzuspielen.

- Im Show-Modus startet ein GO die nächste Szene immer normal: Das Kästchen blockiert dort nur die automatischen Übergänge.

Dasselbe Kästchen gibt es im Ablauffenster; beide sind miteinander verknüpft. Es wird bei jedem Start von DreamShow deaktiviert.

Was am Ende der Timeline geschieht (im Editor)

Wenn Sie eine Szene mit ▶ abspielen:

- **Szene im Modus „Manuelles GO", ohne Schleife**: Die Wiedergabe stoppt von selbst direkt nach dem letzten Block, wie ein Mediaplayer am Ende eines Stücks. Die rote Linie bleibt am Ende stehen, ▶ wechselt zurück in die Wiedergabe-Stellung. Zum erneuten Abspielen klicken Sie auf ⏮ (oder in das Lineal) und dann auf ▶. Eine leere Szene bleibt bei 0 s.
- **Szene in Auto oder Verkettet**: Die Wiedergabe läuft weiter und die Szene geht mit ihrer Überblendung von selbst zur nächsten über (außer wenn **Auto-Fade auskuppeln** aktiviert ist). Die Auswahl im Panel **Szenen** folgt (wenn die Schaltfläche **LIVE** eingeschaltet ist).
- **Szene in Schleife**: Die Timeline beginnt wieder von vorn, bis zum GO oder bis zur maximalen Dauer.

Das Anhalten am Ende der Timeline pausiert **die gesamte Engine**, einschließlich der parallelen Sequenzen. Um eine parallele Sequenz länger laufen zu sehen, wechseln Sie in den Show-Modus (siehe Parallele Sequenzen).

Die Schaltfläche **GO (Leertaste)** bleibt ausgegraut, solange die Timeline der laufenden Szene nicht beendet ist (außer bei einer Szene in **Schleife**, die GO immer verlassen kann, und außer vor der ersten Szene). Dieselbe Regel gilt im Ablauffenster.

Wiedergabe im Editor und im Show-Modus

	Im Editor	**Im Show-Modus (Ablauffenster)**
Eine Szene wählen	die Engine springt dorthin (Schaltfläche **LIVE** eingeschaltet), ohne Überblendung, bei 0 s	weiter per GO; ◀ Zurück geht zurück
Wiedergabe	standardmäßig pausiert; ▶ spielt ab	immer in Wiedergabe
Ende der Timeline	Stopp am Ende der Timeline (Szene mit manuellem GO)	die rote Linie bleibt am Ende des letzten Blocks; die Szene hält ihren Endzustand bis zum GO
GO	spielt die nächste Szene ab (Überblendung, dann Timeline) oder zeigt sie pausiert an, wenn **Auto-Fade auskuppeln** aktiviert ist	spielt immer die nächste Szene ab

DMX-Ausgang	folgt der Schaltfläche **LIVE**	immer aktiv

Beim Öffnen des Ablauffensters startet die Show wieder im Zustand „Bereit“ (schwarze Szene) oder setzt dort fort, wo Sie sie verlassen hatten, falls Sie den Ablauf während der Show geschlossen hatten. Beim Schließen kehrt der Editor zur ausgewählten Szene zurück, pausiert. Siehe Der Show-Modus und das Ablauffenster.

Schritt für Schritt

Eine erste Timeline aufbauen

1. Wählen Sie im Panel **Szenen** die Szene aus.
2. Stellen Sie in **Szeneneinstellungen** die Beleuchtung einer Gruppe ein (zum Beispiel „Frontlicht“ auf 80 % in Amber): Das ist ihr Endzustand.
3. Ziehen Sie die Gruppe „Frontlicht“ aus der Liste **Gruppen** auf den Streifen „Ziehen Sie ein Element hierher, um eine Spur zu erstellen“, bei etwa 2 s. DreamShow erstellt „Spur 1“ und einen Block von 10 s, der die Einstellung der Gruppe übernimmt.
4. Rechtsklick auf den Block > **Eigenschaften…**: Setzen Sie **Einblendung (s)** auf 2 und **Ausblendung (s)** auf 3, dann **OK**.
5. Ziehen Sie einen Sound aus der Liste **Medien** auf dieselbe Spur oder auf eine neue (**+ Spur**), bei 0 s.
6. Klicken Sie auf ⏮ und dann auf ▶: Die rote Linie läuft, der Sound startet, das Licht fährt in der Simulation hoch und wieder herunter. Die Wiedergabe stoppt nach dem letzten Block.

Eine Timeline neu ordnen

1. Benennen Sie die Spuren um (Rechtsklick auf den Namen > **Spur umbenennen…**): „Frontlicht“, „Gegenlicht“, „Musik“.
2. Ziehen Sie einen Block auf eine andere Spur, um ihn zu verschieben.
3. Setzen Sie die Blöcke mithilfe des Einrastens (gelbe Linie) lückenlos aneinander.
4. Zoomen Sie mit Ctrl + Mausrad, um einen kurzen Block genau zu platzieren.

Eine Spur in eine andere Szene übernehmen

1. Rechtsklick auf den Namen der Spur > **Spur kopieren**.
2. Wählen Sie die andere Szene im Panel **Szenen** aus.
3. Rechtsklick auf den Namen einer beliebigen Spur > **Spur einfügen** (hat die Szene keine Spur, fügen Sie zuerst eine mit **+ Spur** hinzu).

Gut zu wissen

- In der Timeline gibt es kein Rückgängigmachen (Ctrl+Z). **Löschen** entfernt einen Block ohne Bestätigung. Speichern Sie oft (Ctrl+S).
- Die Taste Suppr (Entf) löscht keinen Block: Verwenden Sie Rechtsklick > **Löschen**.
- **+ Spur** nummeriert nach der Anzahl der Spuren: Nach einem Löschen können zwei Spuren denselben Namen tragen. Benennen Sie sie um, vor allem wenn Sie **Ton stoppen** pro Spur verwenden.
- Ist die Schaltfläche **LIVE** ausgeschaltet, lässt die Wahl einer Szene im Panel **Szenen** die Engine nicht mehr dorthin springen; ⏮ oder ein Klick in das Lineal tun es trotzdem.
- Ein Bahn-Block wird auf die Dauer des Blocks gestreckt: Ein längerer Block spielt die Bahn langsamer ab. Die letzte Bewegung einer Spur behält ihre Endposition bis zum Ende der Szene. Siehe Die Bahnen.
- Das Panel lässt sich als schwebendes Fenster abkoppeln (Schaltfläche ⧉ in seiner Kopfzeile), siehe Überblick über das Hauptfenster.

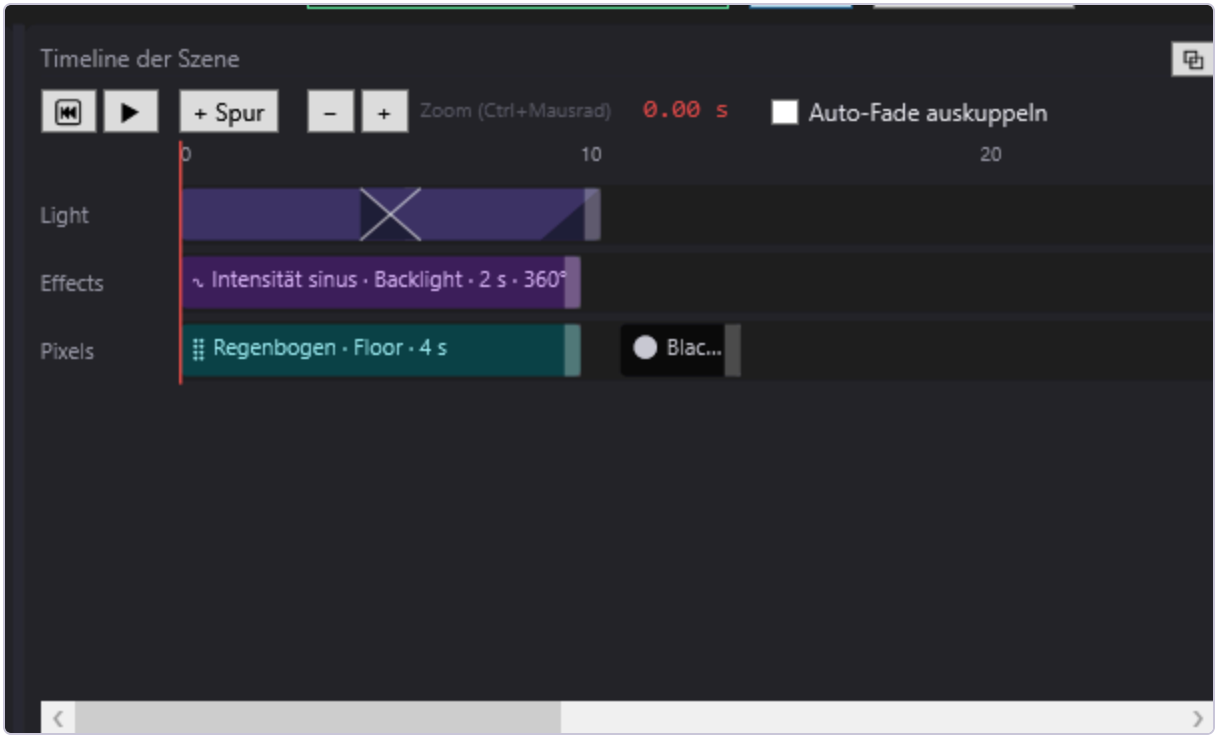
Siehe auch

- Licht- und Effektblöcke
- Überblendungen und Mix
- Ton und Video auf der Timeline
- Die Warte-Blöcke (Taste, Uhrzeit, Datum, Sonne)
- Sprünge und Szenenkennungen
- Parallele Sequenzen
- Die Szeneneinstellungen
- Das Bedienfeld Szenen
- Die Bibliotheken
- Der Show-Modus und das Ablauffenster

Licht- und Effektblöcke

Lichtblöcke verändern die Beleuchtung während der Szene: eine Gruppe, die hochfährt und wieder abfällt, eine Farbe, die durchläuft, ein Profilscheinwerfer, der für die Dauer einer Replik aufleuchtet. Sie werden auf die Timeline gelegt, über den **Endzustand** der Szene, und dauern so lange, wie Sie ihnen geben. Diese Seite beschreibt außerdem den Block **Blackout** und die Farben der Blöcke.

So öffnen Sie es: Ziehen Sie eine Gruppe aus der Liste **Gruppen** oder einen Effekt aus der Liste **Effekte** (Bereich **Bibliotheken**) auf eine Spur im Bereich **Timeline der Szene**. Der Block **Blackout** befindet sich in der Liste **Sonstige**.



Die zwei Arten von Lichtblöcken

Der Gruppenblock

Das ist ein Block, der seine eigene Einstellung enthält, für eine oder mehrere Gruppen oder Scheinwerfer.

- **Erstellen**: Ziehen Sie eine Gruppe aus der Liste **Gruppen** auf eine Spur. Der Block dauert 10 s, ohne Überblendung, und trägt den Namen der Gruppe.
- **Sein Inhalt zu Beginn**: die Einstellung dieser Gruppe im Endzustand der angezeigten Szene (Intensität, Farbe, Position, besondere Kanäle wie Farbrad oder Zoom). Ist die Gruppe nicht im

Endzustand dieser Szene, übernimmt DreamShow ihre Einstellung aus einer anderen Szene der Show; findet es keine, setzt der Block die Gruppe auf 100 % Weiß (und öffnet den Shutter der Moving Heads).
- **Der Block behält eine Kopie** dieser Werte: Eine spätere Änderung des Endzustands ändert den Block nicht.
- **Die Paletten werden mitgeführt**: Hat die Gruppe Farb-, Positions- oder Lichtstrahl-Paletten verwendet, behält der Block sie. Eine Änderung der Palette aktualisiert also auch den Block, und bei einer Positionspalette behält jeder Moving Head seine eigene Position.

Der Effektblock

Ein **Effekt** ist eine benannte Einstellung (eine oder mehrere Gruppen mit ihren Einstellungen), die in der Liste **Effekte** abgelegt und in allen Shows wiederverwendbar ist.

- **Einen Effekt erstellen**: Aktivieren Sie die Gruppen oder Scheinwerfer unter **Auswahl — Gruppen und Scheinwerfer**, stellen Sie sie ein und klicken Sie dann in der Liste **Effekte** auf **+ Effekt (Auswahl)**; geben Sie einen Namen ein (Fenster **Neuer Effekt**, „Name des Effekts:“). Zwei Effekte können nicht denselben Namen tragen („Ein Effekt mit diesem Namen existiert bereits.“).
- **Den Block erstellen**: Ziehen Sie den Effekt aus der Liste **Effekte** auf eine Spur. Der Block dauert 10 s und trägt den Namen des Effekts.
- **Der Block folgt dem Effekt**: Er enthält keine Kopie, sondern verweist über den Namen auf den Effekt. Eine Änderung des Effekts ändert alle Blöcke, die ihn verwenden, in allen Shows.
- Wird der Effekt aus der Bibliothek gelöscht, wird der Block rot mit ⚠ („EFFEKT NICHT GEFUNDEN in der Bibliothek“) und beleuchtet nichts mehr.

Den Inhalt eines Blocks ändern

Effektblock: der Effektmodus

Doppelklicken Sie auf den Block (oder Rechtsklick > **Effekt bearbeiten…**). Oben in **Szeneneinstellungen** erscheint ein orangefarbenes Band: „EFFEKTMODUS — „Name“: Die Einstellungen ändern den Effekt, nicht die Sequenz“. Die Gruppen des Effekts sind aktiviert, die rechte Liste wird zu „Inhalt des Effekts „Name““.

1. Stellen Sie die Regler ein (Dim, R, G, B, Pan, Tilt, gerätespezifische Einstellungen), wie bei einem Endzustand. Die Simulation zeigt den Effekt über der Szene.
2. Klicken Sie auf ✓ **Bearbeitung des Effekts beenden**: Der Effekt wird gespeichert und Sie kehren in den Sequenzmodus zurück.

Siehe Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen für die Regler und Die Bibliotheken für die Liste **Effekte** (Doppelklick = bearbeiten, Rechtsklick > **Effekt löschen**).

Gruppenblock: Durch die Auswahl + aktuelle Einstellungen ersetzen

Ein Gruppenblock lässt sich nicht zur Bearbeitung öffnen. Um seinen Inhalt zu ändern: Rechtsklick > **Durch die Auswahl + aktuelle Einstellungen ersetzen**. Der Block erhält für jede aktivierte Gruppe bzw. jeden aktivierten Scheinwerfer dessen Einstellung im Endzustand, mit der Intensität, der Farbe (R, G, B) und der Position (Pan, Tilt, bei Moving Heads) der aktuellen Regler. Der Text des Blocks wird zur Liste der Ziele („Frontlicht + Gegenlicht“). Ist nichts aktiviert, antwortet DreamShow: „Aktivieren Sie zuerst Ziele und stellen Sie das Bedienfeld ein.“

Achtung: Im Sequenzmodus ändern die Regler den **Endzustand** der Szene. Soll sich der Block vom Endzustand unterscheiden, denken Sie daran, den Endzustand nach dem Ersetzen wieder so herzustellen, wie er war, oder gehen Sie besser über einen Effekt (siehe Schritt für Schritt).

Die Einstellungen eines Blocks (Eigenschaften…)

Rechtsklick > **Eigenschaften…** (oder Doppelklick auf einen Gruppenblock) öffnet **Blockeigenschaften**:

- **Start (s)**: Zeitpunkt, an dem der Block beginnt.
- **Dauer (s)**: Länge des Blocks. Sie lässt sich auch mit der Maus über den Griff am rechten Rand einstellen.
- **Einblendung (s)**: Anstiegszeit. 0 = der Block setzt sich schlagartig durch.
- **Ausblendung (s)**: Abfallzeit, die am Ende des Blocks endet. 0 = der Block verschwindet schlagartig.

Die Überblendungen werden als dunkle Dreiecke in den Ecken des Blocks gezeichnet. Die Summe der beiden Überblendungen darf die Dauer nicht überschreiten: DreamShow korrigiert sie bei Bedarf.

Wie ein Block und der Endzustand zusammenwirken

Das an die Scheinwerfer gesendete Bild wird in jedem Moment (40-mal pro Sekunde) in Ebenen aufgebaut:

1. **Der Endzustand der Szene**, erreicht über die Einblendung der Szene.
2. **Die Licht- und Effektblöcke**, Spur für Spur von oben nach unten, und auf jeder Spur in der Reihenfolge ihres Starts. Jeder Block legt sich über das, was darunter liegt.
3. **Die Bahnen, dynamischen Effekte und Pixel-Mappings**, über allen Lichtblöcken.
4. **Die Blackout-Blöcke**.
5. **Die DMX-Aufzeichnungen** (Blöcke ▦).
6. **Die parallelen Sequenzen**, mit dem Ablauf gemischt (siehe Parallele Sequenzen).
7. Der allgemeine Blackout und die manuellen Steuerungen haben Vorrang vor allem.

Für jeden Kanal, den ein Block einstellt:

- **Intensitätskanäle** (Dimmer, Farbmischung Rot, Grün, Blau, Weiß…): Der Wert geht während der Einblendung allmählich von dem, was darunter liegt, auf den Wert des Blocks über, bleibt auf dem Wert des Blocks und kehrt während der Ausblendung zu dem zurück, was darunter liegt.
- **Andere Kanäle** (Pan, Tilt, Zoom, Farb- und Goboräder, Shutter…): Sie übernehmen den Wert des Blocks **ab dem ersten Moment** des Blocks, ohne das Ende der Überblendung abzuwarten, und behalten ihn bis zum Ende des Blocks. Ein Moving Head positioniert sich also, bevor das Licht hochfährt.
- Die Kanäle, die der Block nicht einstellt, bleiben so, wie sie darunter sind.

Am Ende des Blocks übernimmt wieder das, was darunter liegt:

- Die Intensität kehrt zum Endzustand zurück (nach der Ausblendung);
- eine Position, die der Endzustand einstellt, kehrt sofort zum Wert des Endzustands zurück; eine Position, die der Endzustand nicht einstellt, bleibt dort, wo der Block sie gelassen hat (ein Moving Head fährt nicht an den Anschlag zurück);
- ein Scheinwerfer, der nicht im Endzustand steht, fällt auf null zurück („nicht aufgeführt = auf null", außer Geräten, die so eingestellt sind, dass sie ihren Wert behalten, wie eine Winde).

Beispiele:

- Endzustand: Frontlicht auf 30 %. Block: Frontlicht auf 100 %, Einblendung 2 s, Ausblendung 3 s. → Das Frontlicht fährt in 2 s von 30 auf 100 % hoch, bleibt dort und fällt dann in 3 s wieder auf 30 % ab.
- Endzustand: Frontlicht auf 80 %. Block: Frontlicht auf 0 %, Überblendungen von 1 s. → eine Senke: Das Frontlicht fällt auf 0 und fährt dann wieder auf 80 % hoch.
- Leerer Endzustand. Block: blaues Gegenlicht auf 100 %. → Das Gegenlicht leuchtet während des Blocks auf und erlischt danach.

Wenn zwei Blöcke denselben Scheinwerfer einstellen

- **Auf derselben Spur und überlappend**: Das ist ein **Mix**, der eine geht in den anderen über (Farbe und Position eingeschlossen). Siehe Überblendungen und Mix.
- **Auf zwei verschiedenen Spuren**: Sie überlagern sich; bei voller Intensität **setzt sich der Block der weiter unten liegenden Spur durch**. Während seiner Einblendung mischt er sich mit dem darüber. Verwenden Sie **Spur nach oben** / **Spur nach unten**, um festzulegen, welcher Vorrang hat.

Der Blackout-Block

Der Block **Blackout** (Text „⚫ Blackout", schwarzer Block) schaltet das Licht während seiner gesamten Dauer aus, ohne Positionen, Farben, Räder oder Shutter anzutasten: Die Moving Heads behalten ihre Ausrichtung, nur die Intensität fällt auf 0.

- **Erstellen**: Ziehen Sie **Blackout** aus der Liste **Sonstige** auf eine Spur. Er dauert 10 s und lässt sich wie ein Lichtblock in der Größe ändern.
- **Was er ausschaltet**:
  - Auf eine Spur gelegt, die auch Lichtblöcke oder Bahnen trägt, schaltet er **nur die Scheinwerfer aus, die diese Spur einschaltet**;
  - auf eine Spur ohne Licht gelegt, schaltet er **alle Scheinwerfer** aus (allgemeiner Blackout für seine Dauer).
- Er schaltet auch den Endzustand dieser Scheinwerfer aus sowie das, was die Bahnen und dynamischen Effekte tun.
- **Seine Überblendungen**: Sie können **Einblendung (s)** und **Ausblendung (s)** unter **Eigenschaften...** einstellen. Zusätzlich fügt DreamShow auf seiner eigenen Spur automatische Überblendungen hinzu:
  - Ist ein Licht der Spur eingeschaltet, wenn der Blackout beginnt, fällt das Licht während der Überlappung zum Blackout ab, statt hart abzuschalten;
  - läuft ein Licht der Spur nach dem Ende des Blackouts weiter, fährt es während der Überlappung wieder hoch.
- Die parallelen Sequenzen, die danach gemischt werden, werden von einem Blackout des Ablaufs nicht ausgeschaltet.

Die Farben der Blöcke

Farbe des Blocks	Typ
Violett	Lichtblock (Gruppe)
Grün	Effektblock
Orangebraun (↝)	Bahn
Kräftiges Violett (∿)	dynamischer Effekt
Blaugrün (⣿)	Pixel-Mapping
Blau	Ton oder Video
Pflaume (▦)	DMX-Aufzeichnung
Schwarz (⚫)	Blackout
Weinrot	Ton stoppen, Lautstärke, Stille
Dunkles Blaugrün (→)	Zur Szene springen
Blau (⇉, ⇥)	parallele Sequenzen
Dunkelgrün (⌨)	Auf eine Taste warten
Blaugrau (⏳)	Warten auf Zeit, Datum, Sonne

Blauviolett (🖵)	Backstage-Anzeige
Ziegelrot (🤖)	Roboter
Mauve (🎭)	Maske
Leuchtendes Rot mit ⚠	fehlerhafter Block (Datei, Effekt oder Szene nicht gefunden)

Im Bereich **Bibliotheken** erinnert ein kleines Farbquadrat vor **Gruppen**, **Medien**, **Effekte**, **Bahnen** und **Sonstige** an die Blockfamilie jeder Liste.

Schritt für Schritt

Einen Profilscheinwerfer für die Dauer einer Replik hochfahren

1. Lassen Sie im Endzustand der Szene den Profilscheinwerfer „Toplicht“ ausgeschaltet (oder entfernen Sie ihn mit **Aus dem Endzustand entfernen**).
2. Erstellen Sie einen Effekt „Warmes Toplicht“: Aktivieren Sie „Toplicht“, stellen Sie Dim 90 % und eine warme Farbe ein, dann **+ Effekt (Auswahl)**, Name „Warmes Toplicht“.
3. Ziehen Sie „Warmes Toplicht“ aus der Liste **Effekte** auf eine Spur, bei 12 s.
4. Rechtsklick > **Eigenschaften…**: **Dauer (s)** 20, **Einblendung (s)** 3, **Ausblendung (s)** 4. **OK**.
5. ⏮ und dann ▶: Das Toplicht fährt bei 12 s hoch, hält und erlischt bei 32 s in 4 s.

Einen Farbakzent auf einen bereits beleuchteten Hintergrund setzen

1. Endzustand: „Horizont“ in Blau auf 60 %.
2. Ziehen Sie „Horizont“ aus der Liste **Gruppen** auf eine Spur: Der Block übernimmt das Blau auf 60 %.
3. Aktivieren Sie „Horizont“, stellen Sie die Regler auf ein Rot mit 100 % und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf den Block > **Durch die Auswahl + aktuelle Einstellungen ersetzen**.
4. Stellen Sie die Regler von „Horizont“ wieder auf Blau mit 60 % (das ist der Endzustand, den Sie gerade geändert haben).
5. Stellen Sie Überblendungen von 1 s ein: Der Horizont wechselt während des Blocks auf Rot und kehrt danach zu Blau zurück.

Einen Blackout mitten in einer Szene setzen

1. Ziehen Sie **Blackout** aus der Liste **Sonstige** auf eine Spur **ohne** Lichtblock, an den gewünschten Zeitpunkt.
2. Stellen Sie seine Dauer auf die Länge des Blackouts ein.
3. Geben Sie unter **Eigenschaften…** eine **Einblendung (s)** (Abfall) und eine **Ausblendung (s)** (Rückkehr des Lichts) ein.

Gut zu wissen

- Ein Blackout, der **auf derselben Spur** wie ein längerer Lichtblock und vollständig innerhalb dieses Blocks liegt, erhält automatische Ein- und Ausblendungen, die so lang sind wie er selbst: Das Licht fällt dann in der Mitte des Blackouts nur auf halbe Höhe ab. Für einen harten Blackout legen Sie den Blackout auf eine andere Spur und stellen seine Überblendungen selbst ein.
- Die Blöcke haben keine Schaltfläche „Einstellung nach dem Ende behalten". Damit eine Einstellung bestehen bleibt, legen Sie sie in den Endzustand der Szene. In einer aus ppshow importierten Show behält der letzte Block einer Schrittfolge seine Einstellung jedoch auch nach seinem Ende.
- Damit ein Moving Head leuchtet, muss sein Shutter geöffnet sein: Blöcke, die aus einer Gruppe von Moving Heads erstellt werden, öffnen ihn standardmäßig.
- Die Lichtblöcke einer Spur mischen sich nur untereinander zu einem Mix: Ein Ton oder Video zwischen zwei Lichtblöcken stört den Mix nicht.

Siehe auch

- Die Timeline der Szene
- Überblendungen und Mix
- Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen
- Die Szeneneinstellungen
- Die Bibliotheken
- Die Paletten
- Die dynamischen Effekte
- Das Pixel-Mapping
- Die Bahnen

Überblendungen und Mix

DreamShow führt das Licht auf drei Arten von einem Zustand in einen anderen über, die sich nicht gleich verhalten: die **Szenenüberblendung** (beim Übergang von einer Szene zur nächsten), die **Überblendung eines Blocks** (sein Anstieg und sein Abfall) und der **Mix** (zwei Blöcke, die sich auf derselben Spur überlappen). Wer sie gut unterscheidet, erlebt keine bösen Überraschungen: einen Moving Head, der springt statt zu gleiten, oder einen Farbübergang mit einer Senke.

So öffnen Sie es: Die Szenenüberblendung wird in **Szeneneinstellungen** im Feld **Überblendung zur nächsten (s)** eingestellt. Die Überblendungen eines Blocks werden in seinem Fenster **Eigenschaften…** eingestellt (Rechtsklick auf den Block). Der Mix entsteht, indem man zwei Blöcke auf derselben Spur im Bereich **Timeline der Szene** überlappen lässt.

Zusammenfassung

	Szenenüberblendung	**Überblendung eines Blocks**	**Mix**
Wo wird sie eingestellt	**Überblendung zur nächsten (s)** der Szene, die man verlässt	**Einblendung (s)** / **Ausblendung (s)** des Blocks	Überlappung zweier Lichtblöcke auf derselben Spur
Wann	bei GO oder bei der automatischen Weiterschaltung	am Anfang und am Ende des Blocks	während der Überlappung
Intensität und Farbmischung	allmählich	allmählich	allmählich
Position, Zoom, Fokus (Moving Heads)	allmählich: die Moving Heads gleiten	sofort: Wert des Blocks ab seinem Beginn	allmählich: die Moving Heads gleiten
Räder, Gobos, Shutter	wechseln am Anfang der Überblendung (oder am Ende, wenn sie auf 0 gehen)	sofort	allmählich (Achtung, siehe unten)

Die Kanalfamilien

Um zu wissen, was „überblendet“ und was „springt“, ordnet DreamShow jeden Kanal jedes Scheinwerfers einer Familie zu, entsprechend seiner Definition in der Scheinwerfer-Bibliothek:

- **Intensität**: Dimmer, Farbmischung (Rot, Grün, Blau, Weiß, Amber, UV, Cyan, Magenta, Gelb…), Zellen einer Leiste oder einer Matrix.
- **Kontinuierliche Parameter**: Pan, Tilt, Zoom, Fokus, Iris, Frost und ein einfacher Farbkanal (ein Pegel von 0 bis 255 ohne benannte Positionen).
- **Diskrete Parameter**: Shutter und Stroboskop, Farb- und Goboräder, Prismen, Makros und alle anderen Kanäle.

16-Bit-Kanäle (zum Beispiel Pan und Pan fein) werden immer gemeinsam als ein einziger Wert behandelt: Ein Moving Head zittert während einer Überblendung nicht.

Die Szenenüberblendung: „Überblendung zur nächsten“

Das Feld **Überblendung zur nächsten (s)** gehört zu der Szene, die man **verlässt**. Sein Tooltip: „Dauer der Überblendung beim VERLASSEN dieser Szene (bei GO oder automatisch) hin zum Zustand der nächsten Szene. Die Timeline der nächsten Szene startet am Ende der Überblendung.“

Was bei GO (oder bei der automatischen Weiterschaltung) geschieht:

1. DreamShow geht von dem aus, was in diesem Moment **tatsächlich auf der Bühne** ist (Endzustand der verlassenen Szene plus die noch aktiven Blöcke).
2. Während der Dauer der Überblendung gleitet alles zum **Endzustand der nächsten Szene**:
    - Die Intensität und die kontinuierlichen Parameter gehen allmählich von einem Wert zum anderen über (die Moving Heads bewegen sich während der Überblendung);
    - die diskreten Parameter nehmen ihren neuen Wert **am Anfang** der Überblendung an; gehen sie auf 0 (Shutter geschlossen, Rad in Ruhestellung), ändern sie sich erst **am Ende**, damit das Licht nicht verschwindet, bevor seine Intensität abgefallen ist.
3. Am Ende der Überblendung startet die Timeline der nächsten Szene bei 0 s.

Während der Überblendung zeigen der Editor und das Ablauffenster „Überblendung 2,4 s“ (verbleibende Zeit). Der Ablauf zeigt auch die Überblendung einer Szene an („→ Überblendung 5 s“).

Was **keine** Überblendung erzeugt: eine Szene im Bereich **Szenen** des Editors auswählen, **◀ Zurück** im Ablauf, ein Block **Zur Szene springen…**, die Wiederaufnahme nach einem Absturz. Diese Sprünge erfolgen sofort.

Die Videos der verlassenen Szene stoppen am Anfang der Überblendung; die Töne laufen weiter (siehe Ton und Video auf der Timeline).

Die Überblendung eines Blocks

Einblendung (s) und **Ausblendung (s)** stellen den Anstieg und den Abfall eines Licht-, Effekt-, Bahn-, Dynamikeffekt- oder Pixel-Mapping-Blocks ein. Sie betreffen **nur die Intensität**:

- Die Intensität des Blocks steigt während der Einblendung von dem an, was darunter liegt, und fällt während der Ausblendung wieder darauf ab;
- Position, Zoom, Räder und Shutter übernehmen den Wert des Blocks **ab seinem ersten Moment** und behalten ihn bis zu seinem Ende.

Das ist gewollt: Ein Moving Head positioniert sich, während sein Licht hochfährt, statt über die Bühne zu schwenken; und ein Shutter durchläuft nie seine Stroboskopwerte.

Die Ausblendung endet am Ende des Blocks. Die Summe der beiden Überblendungen überschreitet nie die Dauer des Blocks.

Der Mix

Wenn sich **zwei Licht- oder Effektblöcke auf derselben Spur überlappen**, geht der erste in den zweiten über, wie zwei überlappende Clips in einer Videoschnittsoftware. Die Timeline zeichnet ein Kreuz über die Überlappung.

Während der Überlappung:

- **Was beide Blöcke einstellen** (dieselben Kanäle derselben Scheinwerfer), gleitet vom Wert des ersten Blocks zu dem des zweiten, **unabhängig von der Kanalfamilie**: Intensität, Farbe, Position, Zoom… Der erste Block bleibt währenddessen auf voller Intensität (keine Senke in der Mitte).
- **Was nur der erste Block einstellt**, erlischt während der Überlappung: Seine Ausblendung wird durch die Dauer der Überlappung ersetzt.
- **Was nur der zweite Block einstellt**, fährt während der Überlappung hoch: Seine Einblendung dauert mindestens so lang wie die Überlappung.

Der Mix erfolgt nur zwischen zwei **aufeinanderfolgenden Blöcken derselben Spur**. Auf zwei verschiedenen Spuren mischen sich zwei Blöcke nicht: Sie überlagern sich (siehe Licht- und Effektblöcke).

Auch andere Überlappungen erzeugen eine automatische Überblendung, jede in ihrer Familie:

- zwei **Töne** auf derselben Spur: Crossfade (siehe Ton und Video auf der Timeline);
- zwei **Lautstärke**-Blöcke auf derselben Spur: Der Pegel geht vom einen zum anderen über;
- ein **Blackout** und ein Licht auf derselben Spur: Das Licht fällt zum Blackout ab oder fährt aus ihm wieder hoch.

Beispiele

Eine Farbe, die sanft wechselt

Spur „Horizont“: Block A, Horizont rot auf 100 %, von 0 bis 10 s; Block B, Horizont blau auf 100 %, von 8 bis 20 s. → Von 8 bis 10 s wechselt der Horizont über Violett von Rot zu Blau, ohne abzusinken. Das Kreuz deckt 8–10 s ab.

Liegt B auf einer anderen Spur (weiter unten), gibt es keinen Mix: Bei 8 s legt sich B über A. Ohne Einblendung wechselt der Horizont schlagartig auf Blau; mit einer Einblendung gleitet die Intensität der Farben während dieser Einblendung zum Blau.

Moving Heads, die von einem Sänger zum Klavier gleiten

Spur „Moving Heads“: Block A, Moving Heads auf den Sänger gerichtet, von 0 bis 15 s; Block B, Moving Heads auf das Klavier gerichtet, von 13 bis 30 s. → Von 13 bis 15 s bewegen sich die Moving Heads vom Sänger zum Klavier, mit eingeschaltetem Lichtstrahl.

Dasselbe ohne Überlappung (A von 0 bis 15 s, B von 15 bis 30 s mit einer Einblendung von 2 s): Bei 15 s springen die Moving Heads direkt auf das Klavier, und nur ihre Intensität fährt in 2 s wieder hoch.

Ein Übergang von Tag zu Abend bei GO

Szene 1 „Tag“: **Überblendung zur nächsten (s)** = 8. Szene 2 „Abend“: wärmerer und niedrigerer Endzustand, Moving Heads neu positioniert. → Bei GO wird das Licht in 8 s dunkler und wärmer, die Moving Heads gleiten zu ihren neuen Positionen. Ein Gobowechsel dagegen erfolgt am Anfang der Überblendung. Danach startet die Timeline von „Abend“.

Ein gewollter „Blackout dazwischen“

Spur „Frontlicht“: Block A von 0 bis 10 s mit **Ausblendung (s)** 2; Block B von 10 bis 20 s mit **Einblendung (s)** 2, ohne Überlappung. → Das Frontlicht fällt zwischen 8 und 10 s bis zum Endzustand ab (oder bis zum Blackout, wenn der Endzustand es nicht einschaltet) und fährt dann zwischen 10 und 12 s mit der Einstellung von B wieder hoch.

Schritt für Schritt: einen Crossfade zweier Blöcke einstellen

1. Legen Sie die beiden Blöcke auf **dieselbe Spur**.
2. Ziehen Sie den zweiten Block nach links, bis er das Ende des ersten um die gewünschte Dauer überlappt (zum Beispiel 3 s). Ein Kreuz erscheint.
3. Lassen Sie die **Einblendung (s)** des zweiten Blocks auf 0 (die Überlappung erledigt die Arbeit).
4. ⏮ und dann ▶, um es in der Simulation zu prüfen.

Gut zu wissen

- Während eines Mix gleiten sogar die Farb- und Goboräder sowie der Shutter von einem Wert zum anderen, wenn die beiden Blöcke sie unterschiedlich einstellen: Das Rad dreht sich durch, der Shutter kann Stroboskopwerte durchlaufen. Geben Sie beiden Blöcken für diese Kanäle dieselben Werte oder trennen Sie die Blöcke.
- Hat der zweite Block eines Mix eine Einblendung, die länger ist als die Überlappung, bleiben die von beiden Blöcken eingestellten Scheinwerfer auf dem am Ende des Mix erreichten Pegel; die nur vom zweiten Block eingeschalteten folgen seiner Einblendung bis zum Ende.
- In einer parallelen Sequenz erzeugen zwei überlappende Blöcke nur eine Intensitätsüberblendung: Farbe und Position wechseln dort schlagartig.
- Während einer Pause (Editor angehalten, Warte-Block) gilt die Szenenüberblendung als beendet: Der Editor zeigt direkt den Endzustand.

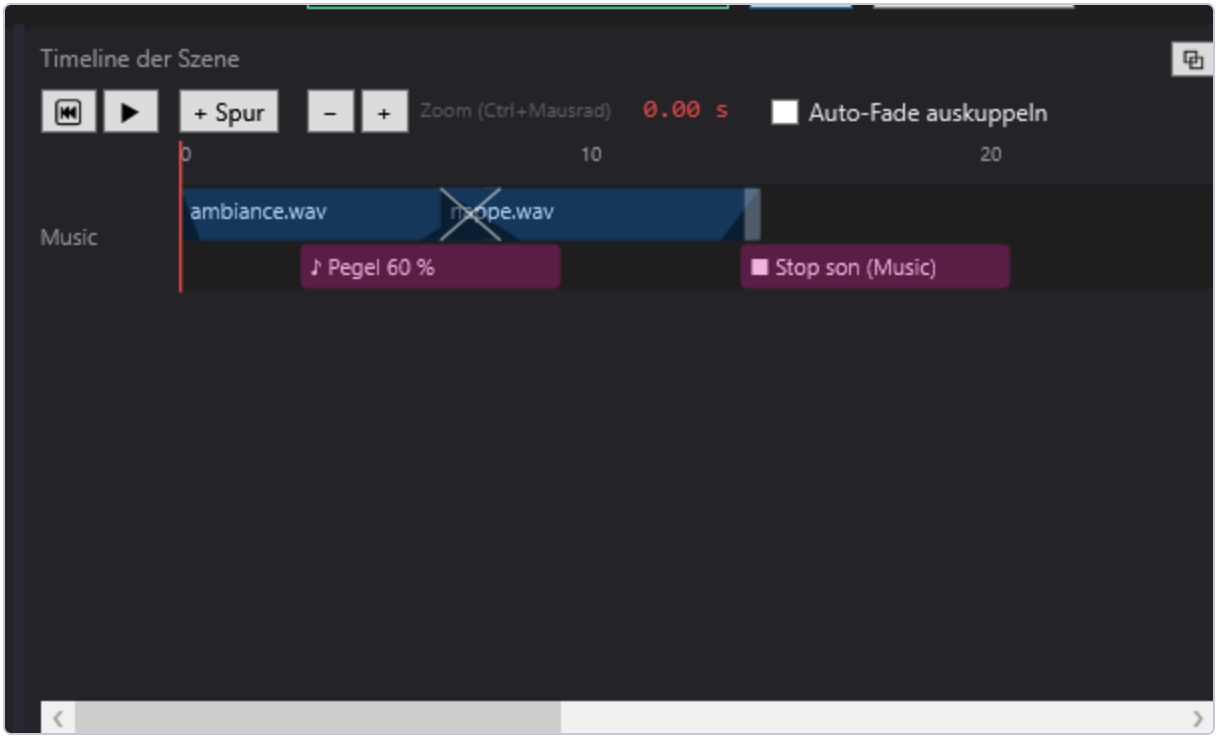
Siehe auch

- Licht- und Effektblöcke
- Die Timeline der Szene
- Die Szeneneinstellungen
- Ton und Video auf der Timeline
- Die Bahnen
- Glossar

Ton und Video auf der Timeline

Die Töne und Videos Ihrer Show werden wie die Lichtblöcke auf die Timeline der Szenen gelegt: Sie starten, wenn die rote Linie sie erreicht, mit ihren Überblendungen, und folgen der roten Linie, wenn Sie sich in der Timeline bewegen. Diese Seite beschreibt außerdem die Blöcke **Ton stoppen**, **Stille** und **Lautstärke** aus der Liste **Sonstige** sowie die DMX-Aufzeichnungen.

So öffnen Sie es: Ziehen Sie eine Datei aus der Liste **Medien** (Bereich **Bibliotheken**) auf eine Spur im Bereich **Timeline der Szene**, oder wählen Sie sie aus und klicken Sie auf **Zur Timeline hinzufügen**. **Ton stoppen**, **Stille** und **Lautstärke** werden aus der Liste **Sonstige** gezogen.



Die Mediendateien

Die Medien einer Show liegen in ihrem Medienordner (**Datei > Medienordner der Show öffnen**). Die Liste **Medien** zeigt diesen Ordner an.

- **Medien importieren…**: kopiert eine oder mehrere Dateien in den Medienordner der Show.
- ↻: „Medienliste aktualisieren“.
- **Zur Timeline hinzufügen**: legt das ausgewählte Medium bei 0 s auf die aktuelle Spur (oder auf eine Spur „Medium“, die bei Bedarf angelegt wird). Ist nichts ausgewählt, öffnet sich ein Dateiauswahlfenster; die gewählte Datei wird in den Medienordner der Show kopiert und dann auf die Timeline gelegt.

- Rechtsklick auf ein Medium: ▶ **Abspielen** (spielt die Datei zum Test ab bzw. zeigt sie an), ■ **Stoppen**, **Mit GoldWave bearbeiten**, **Ordner des Mediums öffnen**, **Medium löschen**. Siehe Die Bibliotheken.

DreamShow erkennt den Typ an der Dateiendung:

- **Ton**: .mp3, .wav, .flac, .ogg, .m4a, .aac, .wma. Wird von DreamShow selbst über den Tonausgang von Windows abgespielt.
- **DMX-Aufzeichnung**: .DmxStreaming, .bin, .dmx (siehe weiter unten).
- **Video**: alle anderen Dateien (.mp4, .avi, .mov, .mkv…). Wird vom Videoplayer von DreamShow (ppvideoplayer) auf einem Bildschirm des Saals abgespielt oder von einem IP-Videoplayer.

Der Medienblock

Ein Medienblock ist blau und trägt den Namen der Datei. Seine Anfangsdauer ist die tatsächliche Dauer der Datei (30 s, wenn sie unbekannt ist; sie korrigiert sich von selbst, sobald die Datei einmal abgespielt wurde). Fehlt die Datei im Medienordner, ist der Block rot mit ⚠ („MEDIUM NICHT GEFUNDEN im Medienordner der Show“).

Die Einstellungen (Eigenschaften…)

Rechtsklick > **Eigenschaften…** oder Doppelklick:

- **Start (s)**: Zeitpunkt, an dem das Medium startet.
- **Dauer (s)**: Wiedergabezeit. Am Ende des Blocks stoppt das Medium, auch wenn die Datei länger ist. Ein Block, der länger ist als die Datei, verlängert die Datei nicht.
- **Einblendung (s)**: Anstieg des Tons aus der Stille bzw. Einblenden des Videos aus dem Schwarz.
- **Ausblendung (s)**: Abfall des Tons in die Stille bzw. Abblenden des Videos ins Schwarz; sie endet am Ende des Blocks. Bei einem Video lässt 0 den Videoplayer seine Standardeinstellung anwenden.
- **Abspielen ab (s)**: Startposition in der Datei (zum Beispiel 12, um die ersten 12 Sekunden zu überspringen). 0 = von Anfang an.
- „Chargement“ (Laden): wann die Datei im Voraus geöffnet wird, damit der Start sofort erfolgt:
  - **Beim Laden der Szene** (Standard): geöffnet, wenn die Szene zur aktuellen Szene wird oder zu der davor; freigegeben, wenn man sie verlässt;
  - **Beim Laden des Projekts**: beim Öffnen der Show geöffnet und behalten;
  - **Ohne Vorladen**: erst im Moment der Wiedergabe geöffnet (leichte Verzögerung möglich).
- **Bildschirm** (nur Videos): der Bildschirm des Saals, auf dem das Video abgespielt wird. **(Tag der Datei / Standard)** lässt den Videoplayer anhand des Dateinamens wählen, sonst seinen Standardbildschirm; die anderen Auswahlmöglichkeiten sind die unter **Saal > Bildschirme…** angelegten Bildschirme. Siehe Die Videobildschirme.

Angaben im Namen einer Videodatei

Der Videoplayer liest Angaben, die in Klammern im Dateinamen stehen, zum Beispiel `generique (M=2) (FI=1500) (LOOP).mp4`. Sie werden verwendet, wenn der Block **(Tag der Datei / Standard)** belässt.

Angabe	Wirkung
`(M=2)`	spielt das Video auf Monitor 2 von Windows ab
`(LOOP)`	spielt das Video in einer Schleife ab
`(FI=1500)`	Einblendung von 1 500 Millisekunden (Standard 1 000)
`(FO=800)`	Ausblendung von 800 Millisekunden (Standard 500)
`(PI=500)`	beim Pausieren wird das Video 500 Millisekunden lang allmählich langsamer, bevor es anhält
`(PO=500)`	beim Fortsetzen wird das Video 500 Millisekunden lang allmählich schneller
`(AMBI)`	aktiviert Ambilight: siehe `AMBILIGHT=` in Die Szeneneinstellungen

Die an einem Block der Timeline eingestellten Ein- und Ausblendungen ersetzen die aus dem Dateinamen.

Es gibt keine Lautstärke- oder Schleifeneinstellung pro Block:

- Die Lautstärke ist global (Regler im Bereich **Audio** und Blöcke **Lautstärke**);
- um einen Ton oder ein Video zu wiederholen, aktivieren Sie **Schleife** in den Szeneneinstellungen: Bei jedem Durchgang beginnt die Timeline wieder bei 0 und die Medien starten neu (siehe Sprünge und Szenenkennungen).

Die Töne

- **Sie folgen der roten Linie**: Ein Klick in das Lineal mitten in einem Ton spielt ihn ab dieser Stelle; Pausieren pausiert ihn.
- **Zwei Töne, die sich auf derselben Spur überlappen**, ergeben einen Crossfade: Der erste fällt ab und der zweite steigt während der Überlappung an (eine länger eingestellte Überblendung bleibt erhalten). Über der Überlappung erscheint ein Kreuz.
- **Auf zwei verschiedenen Spuren** spielen zwei Töne gleichzeitig. Dieselbe Datei kann sogar zweimal gleichzeitig von zwei Spuren laufen.
- **Ein Ton läuft nach dem Szenenwechsel weiter**: Ein GO schneidet ihn nicht ab. Läuft er noch, wenn Sie zur nächsten Szene wechseln, spielt er bis zum Ende der Datei weiter (hat er eine Ausblendung, erlischt er dort, wo sein Block endete). Um ihn zu stoppen, legen Sie in der nächsten Szene einen Block **Ton stoppen** oder **Stille** an.

- Die Schaltfläche 🔇 **Ton aus** im Bereich **Audio** (und im Ablauf) stoppt sofort alle Töne. Siehe Protokoll, Audio und Uhr.

Die Videos

- Ein Video stoppt, wenn man seine Szene verlässt (der Player blendet ins Schwarz ab).
- Auf einem Windows-Bildschirm folgt das Video der roten Linie: Ein Klick in das Lineal mitten im Block startet es beim richtigen Bild neu; in der Pause bleibt das Bild an der Position der roten Linie stehen.
- Auf einem IP-Videoplayer startet das Video von der Datei, die einem Speicherplatz (Slot) des Players zugeordnet ist: Der Block zeigt dann „· slot A“ neben dem Namen an. Die Datei muss unter **Saal > Bildschirme…** einem Slot zugeordnet sein. Ein IP-Player folgt den Bewegungen der roten Linie nicht.
- Zwei überlappende Videos ergeben keinen automatischen Crossfade: Jedes behält seine eigenen Überblendungen.
- Mit einem im Saal platzierten Bildschirm erscheint das Video auch in der 2D/3D-Simulation, synchron zur roten Linie. Siehe Die 2D- und 3D-Simulation.

Ton stoppen

Schneidet Töne zu einem genauen Zeitpunkt ab.

- **Erstellen**: Ziehen Sie **Ton stoppen** aus der Liste **Sonstige** auf eine Spur. Es ist ein sofortiges Ereignis.
- **Einstellungen** (Fenster **Ton stoppen — zu stoppende Spuren**):
  - **Start (s)**: Zeitpunkt des Abschneidens.
  - **Dauer (s)**: nur die Breite des Blocks auf dem Bildschirm; das Abschneiden erfolgt sofort.
  - **Alle Spuren** (standardmäßig aktiviert): schneidet alle Töne ab.
  - ein Kästchen pro Spur der Szene (aktiv, wenn **Alle Spuren** deaktiviert ist): schneidet nur die Töne ab, die von den aktivierten Spuren gestartet wurden. Ist keines aktiviert, werden alle Töne abgeschnitten.
- Der Block zeigt „■ Stop son (alle)“ oder die Liste der betroffenen Spuren an.
- Die Spuren werden an ihrem **Namen** erkannt: Ein Ton, der in einer vorherigen Szene von einer Spur gleichen Namens gestartet wurde, wird ebenfalls abgeschnitten. So stoppen Sie in Szene 3 die Musik, die von der Spur „Musik“ in Szene 2 gestartet wurde.
- Ein **Ton stoppen** und ein neuer Ton zum selben Zeitpunkt: Der alte Ton wird zuerst abgeschnitten, dann startet der neue.

Stille

Bringt alle Töne zum Schweigen, mit Ausblendung, wenn gerade ein Ton der Szene spielt.

- **Erstellen**: Ziehen Sie **Stille** aus der Liste **Sonstige** auf eine Spur. Der Block dauert 3 s und lässt sich in der Größe ändern.
- **Was er tut**: Bei seinem Start stoppt er **alle** Töne. Spielt in diesem Moment ein Ton der Szene, werden alle Töne über die Dauer des Blocks ausgeblendet (oder bis zum Ende dieses Tons, wenn er vorher endet). Andernfalls erfolgt das Abschneiden sofort.
- Der Block zeigt „ Silence — Überblendung 3 s“ an.
- Sein Fenster **Eigenschaften…** bietet **Einblendung (s)** und **Ausblendung (s)** an, aber nur die **Dauer (s)** zählt.

Lautstärke

Ändert die Gesamtlautstärke der Töne von DreamShow, als würden Sie die Regler für links und rechts im Bereich **Audio** bewegen (sie bewegen sich übrigens auf dem Bildschirm mit).

- **Erstellen**: Ziehen Sie **Lautstärke** aus der Liste **Sonstige** auf eine Spur. Der Block übernimmt die aktuellen Pegel aus dem Bereich **Audio** und dauert 5 s.
- **Einstellungen** (Fenster **Lautstärke**):
  - **Start (s)**: Zeitpunkt der Änderung.
  - „Volume gauche (%)“ (Lautstärke links (%)) und „Volume droit (%)“ (Lautstärke rechts (%)): von 0 bis 100.
  - **Dauer (s)**: dient den Übergängen (siehe unten).
- **Verhalten**: Der Pegel ändert sich schlagartig beim Start des Blocks. Überlappen sich zwei Blöcke **Lautstärke** auf derselben Spur, gleitet der Pegel während der Überlappung vom ersten zum zweiten (Tooltip „Überlappung = Überblendung“).
- Der Pegel ist ein **Zustand**: Er bleibt auch in den folgenden Szenen wirksam, bis zum nächsten Block **Lautstärke** oder bis Sie die Regler bewegen. Wenn Sie die rote Linie verschieben, wendet DreamShow den letzten davor platzierten Pegel erneut an.
- Der Block zeigt „♪ Pegel 80 %“ an, oder „♪ Pegel L 80 % R 60 %“, wenn sich die beiden Seiten unterscheiden. In einer aus ppshow importierten Show kennzeichnet „· Master-Überblendung“ einen Pegel, der der Einblendung der Szene folgt.
- Auf einer Spur, die auch andere Blöcke trägt, werden **Ton stoppen** und **Lautstärke** auf einer unteren Etage angezeigt.

Ton stoppen, **Stille** und **Lautstärke** wirken auf die von DreamShow abgespielten Töne (Tondateien). Sie regeln nicht den Ton der Videos.

Die DMX-Aufzeichnungen

Eine .DmxStreaming-Datei (DMX-Stream, zum Beispiel von einer KI oder im Visualisierungsmodus erzeugt) oder eine Aufzeichnung .bin / .dmx, die aus der Liste **Medien** abgelegt wird, wird zu einem pflaumenfarbenen Block „▦ Dateiname“.

- Seine Anfangsdauer ist die tatsächliche Dauer der Aufzeichnung.

- **Eigenschaften…**: nur **Start (s)** und **Dauer (s)** (keine Überblendung).
- Solange sich die rote Linie im Block befindet, wird die Aufzeichnung an der richtigen Position wiedergegeben: Eine .DmxStreaming-Datei steuert nur ihre eigenen Kanäle, in jedem beliebigen Universum; eine .bin- oder .dmx-Datei ersetzt das erste Universum vollständig. Die Pause friert das Bild ein, ein Klick in das Lineal setzt es neu.

Siehe DMX-Stream durch eine KI und Der Visualisierungsmodus.

Schritt für Schritt

Eine Einlassmusik, die in eine zweite übergeht

1. Importieren Sie „entree.mp3“ und „valse.mp3“ (**Medien importieren…**).
2. Legen Sie eine Spur „Musik“ an (**+ Spur**, dann Rechtsklick > **Spur umbenennen…**).
3. Ziehen Sie „entree.mp3“ bei 0 s auf „Musik“; geben Sie ihr eine **Einblendung (s)** von 3.
4. Ziehen Sie „valse.mp3“ so auf dieselbe Spur, dass sie die letzten 4 Sekunden von „entree.mp3“ überlappt: Ein Kreuz erscheint, die beiden Musikstücke gehen ineinander über.
5. ⏮ und dann ▶ zum Anhören.

Die Musik der vorherigen Szene abschneiden

1. In Szene 2 startet die Spur „Musik“ eine Musik, die länger dauert als die Szene.
2. Fügen Sie in Szene 3 eine Spur hinzu und ziehen Sie **Ton stoppen** auf 0 s.
3. Doppelklicken Sie darauf, deaktivieren Sie **Alle Spuren** und aktivieren Sie „Musik“, falls es in Szene 3 eine Spur dieses Namens gibt (andernfalls benennen Sie zuerst eine Spur „Musik“). **OK**.
4. Beim GO zu Szene 3 stoppt die Musik; die anderen Töne laufen weiter.

Für ein sanftes Ende verwenden Sie besser **Stille**: Wird der Block gesetzt, während noch ein Ton der Szene spielt, blendet er alle Töne über seine Dauer aus.

Die Musik unter einer Replik absenken

1. Legen Sie auf derselben Spur einen Block **Lautstärke** bei 10 s an (100 %, Dauer 2 s) und dann einen zweiten bei 11 s, eingestellt auf 40 %: Sie überlappen sich um 1 s, der Pegel fällt in 1 s von 100 auf 40 %.
2. Weiter hinten auf derselben Spur, bei 30 s, legen Sie einen Block **Lautstärke** mit 40 % an (Dauer 3 s) und dann einen weiteren bei 31 s mit 100 %: Der Pegel steigt in 2 s wieder an.

Ein Video auf den hinteren Bildschirm projizieren

1. Legen Sie den Bildschirm unter **Saal > Bildschirme…** an (zum Beispiel „Hintergrund“).
2. Ziehen Sie das Video auf eine Spur „Video“.

3. **Eigenschaften…**: **Bildschirm** = „Hintergrund“, **Einblendung (s)** 2, **Ausblendung (s)** 2.
4. Das Video wird beim Start des Blocks eingeblendet und an seinem Ende ins Schwarz ausgeblendet.

Gut zu wissen

- Ein in einer Szene gestarteter Ton wird durch das GO nicht abgeschnitten: Sehen Sie einen Block **Ton stoppen** oder **Stille** dort vor, wo er enden soll, oder passen Sie die Dauer seines Blocks an.
- Während eines Warte-Blocks pausieren die Töne und Videos der Szene zusammen mit der Timeline (siehe Warte-Blöcke).
- Die Schaltfläche **Ton aus** stoppt alles, im Editor wie in der Show.
- Ein Roboter kann einen aufgenommenen Text sprechen und ihn auch über die Beschallungsanlage hörbar machen: siehe Die humanoiden Roboter.

Siehe auch

- Die Timeline der Szene
- Überblendungen und Mix
- Die Videobildschirme
- Protokoll, Audio und Uhr
- Die Bibliotheken
- Shows, Dateien und Projekte
- DMX-Stream durch eine KI

Warte-Blöcke (Taste, Uhrzeit, Datum, Sonne)

Ein Warte-Block hält die Timeline der Szene an einer genauen Stelle an, bis eine Bedingung erfüllt ist: das Drücken einer gewählten Taste (**Auf eine Taste warten…**) oder ein Zeitpunkt im Kalender (**Warten auf Zeit, Datum, Sonne…**): eine Dauer, eine Uhrzeit, ein Datum im Jahr, Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang. Die zweite Art des Wartens läuft von selbst weiter, ohne dass jemand am Regieplatz ist: Das ist die Grundlage der Architekturbeleuchtung.

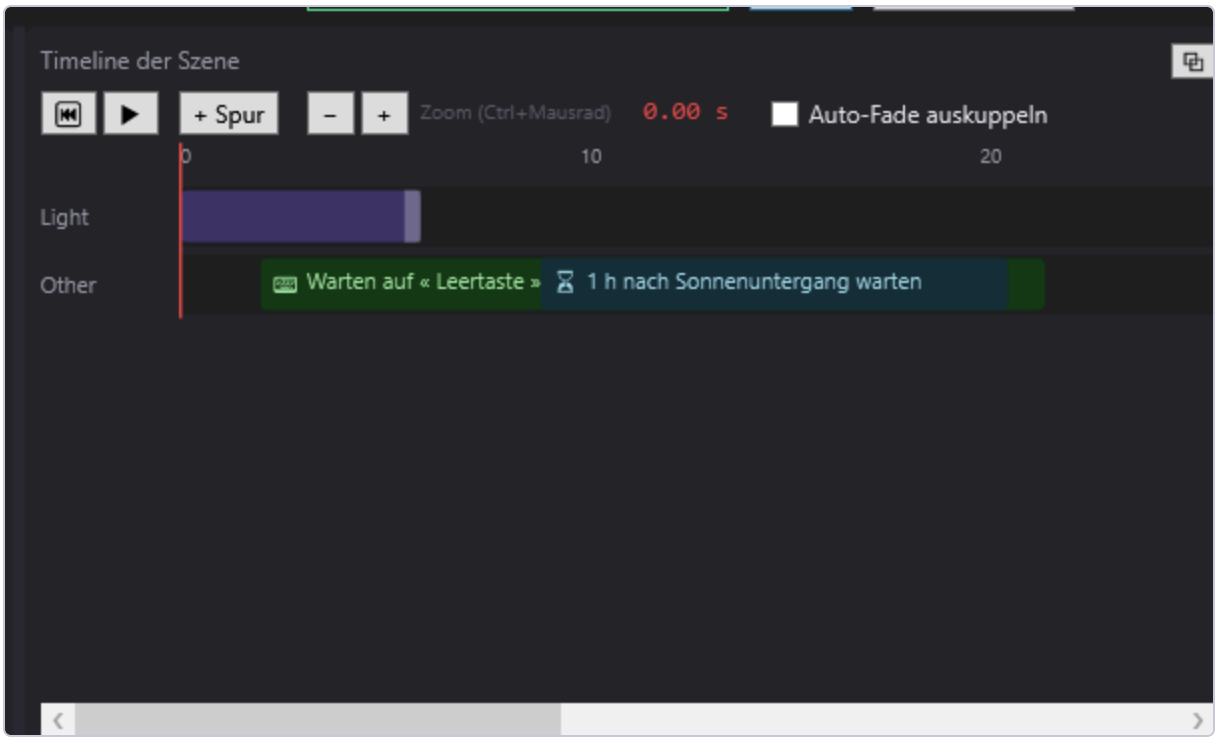
So öffnen Sie es: Ziehen Sie **Auf eine Taste warten…** oder **Warten auf Zeit, Datum, Sonne…** aus der Liste **Sonstige** (Bereich **Bibliotheken**) auf eine Spur im Bereich **Timeline der Szene**. Das Einstellungsfenster öffnet sich sofort; doppelklicken Sie auf den Block, um es erneut zu öffnen.

Was während des Wartens geschieht

Wenn die rote Linie einen Warte-Block erreicht:

- Die **Timeline der Szene hält** an dieser Stelle **an**: Die folgenden Blöcke starten nicht;
- das Licht **bleibt so, wie es** in diesem Moment **ist** (Endzustand plus die laufenden Blöcke, an ihrer Position eingefroren; ein dynamischer Effekt bleibt an Ort und Stelle stehen); die DMX-Ausgabe läuft normal weiter;
- die **Töne und Videos der Szene pausieren** und laufen bei der Fortsetzung weiter;
- die laufenden **parallelen Sequenzen** frieren ebenfalls bis zur Fortsetzung ein;
- bei der Fortsetzung läuft die Timeline genau dort weiter, wo sie angehalten hatte.

Ein Warte-Block ist ein sofortiges Ereignis: Nur sein Start zählt.



Auf eine Taste warten…

Hält die Szene an, bis der Bediener eine bestimmte Taste der Tastatur drückt. Nützlich, um auf ein Signal von der Bühne zu warten, ohne die Szene zu verlassen (Ende eines Applauses, Auftritt eines Schauspielers).

Das Fenster „Auf eine Taste warten“

- **Start (s)**: Zeitpunkt, an dem die Szene anhält.
- **Taste**: die erwartete Taste (standardmäßig **Leertaste**). Um sie zu ändern, klicken Sie auf **Festlegen…** (die Schaltfläche zeigt „Drücken Sie eine Taste…“) und drücken dann die gewünschte Taste. Diese bewusste Erfassung verhindert, dass beim Bewegen im Fenster versehentlich Tab, Eingabe oder Esc gespeichert wird. Die Tasten werden mit ihrem Namen angezeigt: **Leertaste**, **Eingabe**, **Esc**, **Rücktaste**, **Bild** ↓, **Bild** ↑, ← **Links**, **Rechts** →; die anderen unter ihrem Windows-Namen (zum Beispiel „F5“, „A“, „D1“ für die Taste 1 der Haupttastatur).
- **Nachricht während des Wartens:** Text, der während des Wartens angezeigt wird (optional), zum Beispiel „Auf das Ende des Applauses warten“.
- **OK** / **Abbrechen**.

Der Block zeigt „⌨ Warten auf « Leertaste » — Anfang der Nachricht“ an.

Während des Wartens

- **Im Ablauffenster** zeigt der Nachrichtenbereich Ihre Nachricht groß an, mit der Taste („⌨ „Leertaste““); ohne Nachricht zeigt er „⌨ Drücken Sie „Leertaste““ an.

- **Im Editor** wird die Position der roten Linie durch „⌨ Warten « Nachricht » → „Leertaste““ ersetzt.
- Das Warten endet, wenn **diese** Taste gedrückt wird, während das Fenster von DreamShow (Editor oder Ablauf) den Fokus hat. Eine andere Taste bewirkt nichts.
- Die erwartete Taste wird zuerst bedient: Ist sie auch die GO-Taste, beendet sie das Warten, **ohne** ein GO auszulösen.
- Eine OSC-Fernbedienung kann das Warten ebenfalls beenden, mit dem Befehl `/dreamshow/key` gefolgt vom Windows-Namen der Taste (Space, F5…). Siehe Die OSC-Fernsteuerung.
- Ein Präsentations-Presenter sendet in der Regel **Bild ↓**: Wählen Sie diese Taste, um das Warten mit der Fernbedienung zu beenden. Siehe Die Fernbedienung (GO-Tasten).

Warten auf Zeit, Datum, Sonne…

Hält die Szene bis zu einem bestimmten Zeitpunkt an und **läuft dann von selbst weiter**, ohne GO. Tooltip des Blocks: „Die Show läuft zum Zeitpunkt von selbst weiter; GO übergeht die Wartezeit.“

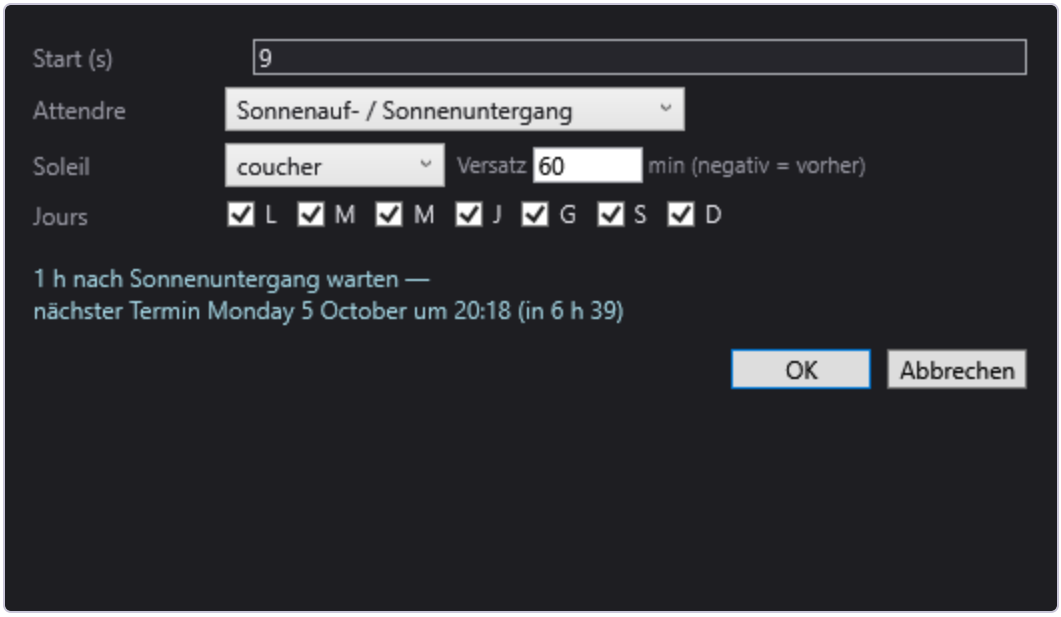
Das Fenster „Warten auf Zeit, Datum, Sonne“

- **Start (s)**: Zeitpunkt, an dem die Szene anhält.
- „Attendre“ (Warten): die Art der Regel. Je nach Auswahl wird nur eine der folgenden Zeilen angezeigt.
    - **eine Dauer**: Zeile **Dauer**. Die Wartezeit, gezählt ab dem Moment, in dem die rote Linie den Block erreicht. Akzeptierte Schreibweisen: „90“ oder „90 s“ (Sekunden), „5 min“ (oder „5 m“, „5 mn“), „2 h“, „1h30“, „1:30“ (= 1 h 30), „01:30:00“. Vorgeschlagener Wert: „1 h“.
    - **eine Uhrzeit** (Standardauswahl beim Erstellen): Zeile „Heure“ (Uhrzeit), im Format „hh:mm“ („18:30“; „18h30“ und „18h“ werden ebenfalls akzeptiert). Vorgeschlagener Wert: 18:30.
    - **ein Datum (jedes Jahr)**: Zeile „Date“ (Datum), im Format „jj/mm [hh:mm]“ (Tag/Monat [Stunde:Minute]), zum Beispiel „24/12 18:00“. Die Uhrzeit ist optional (ohne Uhrzeit: Mitternacht, am Anfang des Tages). Die Regel wiederholt sich jedes Jahr. Der 29/02 wird nur in Schaltjahren erreicht. Vorgeschlagener Wert: „24/12 18:00“.
    - **Sonnenauf- / Sonnenuntergang**: Zeile „Soleil“ (Sonne), mit der Liste „coucher“ (Untergang) / „lever“ (Aufgang) und dem **Versatz** in Minuten („min (negativ = vorher)“): 60 = eine Stunde danach, -15 = eine Viertelstunde vorher. Vorgeschlagener Wert: 60.
- „Jours“ (Tage) (nur für **eine Uhrzeit** und **Sonnenauf- / Sonnenuntergang**): Kästchen **L M M J V S D** (Montag bis Sonntag, französische Abkürzungen). Deaktivieren Sie die Tage, an denen die Regel nicht gelten soll: zum Beispiel alles außer **S** und **D** für „nur werktags“. Alle aktiviert oder alle deaktiviert bedeutet „jeden Tag“.
- **Die Vorschau** (blauer Text unten): die Regel im Klartext und ihr **nächster Termin**, zum Beispiel „warten bis 18:30 (sauf sam, dim) — nächster Termin Montag 6 Oktober um 18:30 (in 3 h 12)“.

Sie wird bei jeder Änderung aktualisiert. Ist die Regel unmöglich (falsch geschriebene Uhrzeit…), zeigt sie „Regel nicht erfüllbar: Der Block würde beim Erreichen übersprungen“ an.

- **OK** / **Abbrechen**.

Der Block zeigt die Regel an: „ ⌛ warten bis 18:30 (sauf sam, dim)“, „ ⌛ 1 h nach Sonnenuntergang warten“, „ ⌛ warten bis 24. Dezember um 18:00 Uhr (jedes Jahr)“, „ ⌛ 5 min warten“…



Das nächste Eintreten

Der Termin wird **in dem Moment berechnet, in dem die rote Linie den Block erreicht**, nie vorher: Eine mittags vorbereitete Show wartet tatsächlich auf „das nächste 18:30“, wenn sie um Mitternacht den Block erreicht.

Und es ist immer das **nächste** Eintreten, nie ein bereits vergangenes. Wird der Block „warten bis 18:30“ um 18:31 erreicht oder startet der Computer um 23:00 neu, wartet er auf 18:30 **am nächsten Tag** (unter Beachtung der aktivierten Tage). Diese feste Regel macht unbeaufsichtigte Installationen vorhersehbar.

Sonnenaufgang und Sonnenuntergang

Sie werden für den Standort des Saals berechnet, jeden Tag, ohne Internet (offizielle Zeiten, auf weniger als eine Minute genau; die Sommerzeit wird von Windows verwaltet).

Stellen Sie den Standort unter **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…** ein, Felder **Standort (°) — Breitengrad** und **Längengrad** („Nord und Ost positiv — dient zur Berechnung von Sonnenauf- und Sonnenuntergang“). Beispiel: Paris = 48,85 und 2,35. Ohne Einstellung hat der Saal Koordinaten in Südfrankreich (44,126 und 4,082). Siehe Scheinwerfer, Adressen, Positionen.

Während des Wartens

- **Im Editor** wird die Position der roten Linie durch die Regel und den Termin ersetzt: „ ⏳ warten bis 18:30 → Mo 18h30 (in 3 h 12)“.
- Das **Protokoll** vermerkt den Beginn („Warten: … → weiter … (in …).“) und das Ende („Warten beendet (…) — reprise.“).
- Zum Termin läuft die Engine von selbst weiter, auch wenn niemand da ist, auch wenn ein Fenster geöffnet ist.
- Eine unmögliche Regel blockiert die Show nie: Der Block wird beim Erreichen übersprungen, mit einer Warnung im **Protokoll** („Warte-Block nicht erfüllbar (…): Er wird ignoriert.“).

GO, Szenenwechsel und Warte-Blöcke

- Ein **GO** verlässt die Szene zur nächsten und bricht das laufende Warten ab. GO ist aber nur erlaubt, wenn die Timeline der Szene beendet ist (oder die Szene auf **Schleife** steht): Ist der Warte-Block das letzte Element der Timeline, ist GO während des Wartens möglich; folgen nach ihm weitere Blöcke, bleibt die GO-Schaltfläche bis zur Fortsetzung ausgegraut.
- Das Betreten einer anderen Szene (GO, Sprung, Auswahl einer Szene im Editor) bricht das laufende Warten immer ab.
- Im Editor bricht ▶ das Warten ab und startet die Wiedergabe neu, ohne den Termin oder die Taste abzuwarten: Statt des Wartetexts wird wieder die Position der roten Linie angezeigt.

Warten und automatische Weiterschaltung

Eine Szene, die auf **Auto** oder **Verkettet** eingestellt ist, zählt ihre Verzögerung in Timeline-Zeit, und diese Zeit steht während des Wartens still:

- **Auto**: Setzen Sie den Warte-Block **vor** die Verzögerung. Beispiel: Warte-Block bei 0 s, **Auto** mit einer Verzögerung von 2 s → Die Szene wartet und geht dann 2 s nach der Fortsetzung mit ihrer Überblendung in die nächste über.
- **Verkettet**: Die Szene geht am Ende ihres letzten Blocks weiter; es braucht also mindestens einen Block, der **nach** dem Warten endet.

Setzen Sie den Warte-Block nie **ganz ans Ende** der Timeline einer Szene auf **Verkettet** (und auch nicht genau auf den Zeitpunkt der Verzögerung einer Szene auf **Auto**): Die Szene würde sofort zur nächsten weitergehen, ohne zu warten, und die nächste bliebe bei 0 s stehen, bis ein GO kommt.

In einer parallelen Sequenz

Eine parallele Sequenz kann nicht warten: Die Warte-Blöcke (Taste oder Kalender), auf die sie trifft, werden ignoriert, mit einer Warnung im **Protokoll**. Dagegen friert ein Warte-Block des Hauptablaufs auch die parallelen Sequenzen bis zur Fortsetzung ein. Siehe Parallele Sequenzen.

Schritt für Schritt

Auf das Ende des Applauses warten

1. Setzen Sie in der Szene „Verbeugung“ den Block **Auf eine Taste warten…** bei 4 s.
2. Behalten Sie **Leertaste** bei und schreiben Sie die Nachricht „Am Ende des Applauses weiter“. **OK**.
3. Setzen Sie danach, bei 5 s, den Lichtblock für den Vorhang.
4. In der Show hält die Szene bei 4 s an und der Ablauf zeigt die Nachricht an; die Leertaste startet den weiteren Verlauf.

Eine Fassade eine Viertelstunde vor Sonnenuntergang einschalten, an Werktagen

1. Stellen Sie Breitengrad und Längengrad des Saals ein (**Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…**).
2. Szene 1 „Warten auf den Abend“: leere Timeline, Endzustand ausgeschaltet. Setzen Sie **Warten auf Zeit, Datum, Sonne…** bei 0 s.
3. Wählen Sie **Sonnenauf- / Sonnenuntergang**, „coucher“, Versatz **-15**, deaktivieren Sie **S** und **D**. Prüfen Sie die Vorschau. **OK**.
4. In **Szeneneinstellungen**, **Auslösung**: **Auto**, Verzögerung 2; **Überblendung zur nächsten (s)**: 10.
5. Szene 2 „Fassade“: die gewünschte Beleuchtung.
6. Wenn der Abend kommt, wird Szene 1 freigegeben, dann leuchtet die Fassade in 10 s auf.

Das vollständige Rezept, mit dem Ausschalten und dem täglichen Neubeginn, finden Sie unter Architekturbeleuchtung.

Eine zeitgesteuerte Pause

1. Setzen Sie **Warten auf Zeit, Datum, Sonne…**, wählen Sie **eine Dauer** und schreiben Sie „20 min“.
2. Die Show läuft 20 Minuten nach Erreichen des Blocks von selbst weiter. Ist der Block das letzte Element der Szene, ermöglicht ein GO den Wechsel zur nächsten Szene, ohne das Ende abzuwarten.

Gut zu wissen

- Während des Wartens ist das Bild eingefroren: Ein dynamischer Effekt, eine Bahn oder ein Pixel-Mapping bleibt an Ort und Stelle stehen. Für eine Beleuchtung, die während eines langen Wartens animiert bleiben soll, verwenden Sie besser eine Szene auf **Schleife** mit einer **max. Dauer** (siehe Architekturbeleuchtung).
- Das Ablauffenster zeigt den Countdown eines Wartens auf eine Uhrzeit nicht an: Er ist im Editor (Position der roten Linie) und im **Protokoll** sichtbar.
- Der Export für einen Standalone-Player berechnet die Show im Voraus: Warte-Blöcke auf eine Uhrzeit werden dort ignoriert. Der Player hat sein eigenes Zeitprogramm, siehe Der

Standalone-Player.

- Datumsregeln haben keinen Tagesfilter; Dauerregeln auch nicht.
- Importierte Shows können einen alten Block „ ⏸ Pause“ enthalten (Fenstertitel „Pause (warten)“): Er hält die Timeline bis ▶ im Editor oder bis zu einem GO an. Er wird in der Liste **Sonstige** nicht mehr angeboten; ersetzen Sie ihn durch **Auf eine Taste warten…**.

Siehe auch

- Auf eine Textzeile warten (Sprachsynchronisation)
- Die Timeline der Szene
- Architekturbeleuchtung
- Die Szeneneinstellungen
- Sprünge und Szenenkennungen
- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Die Fernbedienung (GO-Tasten)
- Scheinwerfer, Adressen, Positionen

Auf eine Textzeile warten (Sprachsynchronisation)

Der Block **Auf eine Textzeile warten…** hält die Timeline an, bis ein Darsteller eine bestimmte Textzeile ins Mikrofon gesprochen hat. DreamShow erkennt die Stimme selbst, ohne Internet: Ein Dialog zwischen einem Darsteller und einem Roboter oder eine Folge von Effekten auf einen Text kann so ganz ohne Person an der Steuerung ablaufen.

Öffnen: Ziehen Sie **Auf eine Textzeile warten…** aus der Liste **Sonstige** (Bereich **Bibliotheken**) auf eine Spur des Bereichs **Timeline der Szene**. Das Einstellungsfenster öffnet sich sofort; ein Doppelklick auf den Block öffnet es erneut.

Das Prinzip

- Während des Blocks, und **nur während des Blocks**, hört DreamShow auf das Mikrofon. Sobald die Zeile erkannt ist, läuft die Timeline weiter.
- Außerhalb der Blöcke wird nichts abgehört: Eine von der Show selbst abgespielte Stimme (die Zeile eines Roboters, ein Klang) kann nichts auslösen, sofern sie **nach** dem Block liegt.
- Für einen Dialog: ein Block **Auf eine Textzeile warten…** für jede Zeile des Darstellers, gefolgt von den Blöcken der Antwort (Block **Roboter** „Dire“ (Sagen), Klang, Licht…), dann der Block der nächsten Zeile.

Wie die anderen Warte-Blöcke friert der Block das Licht ein und pausiert Klänge und Videos der Szene während des Zuhörens (siehe Warte-Blöcke (Taste, Uhrzeit, Datum, Sonne)).

Die Einstellungen des Blocks

- **Erwartete Textzeile**: der Text, so wie er gesprochen wird. Hat die Show einen Teleprompter-Text, übernimmt die Liste **Eine Zeile aus dem Teleprompter-Text übernehmen…** ihn.
- **Ungefähr gesprochene Zeile akzeptieren** (standardmäßig aktiviert):
  - wird das **Ende** der Zeile wie geschrieben gesprochen, läuft die Show sofort weiter (meist weniger als eine halbe Sekunde nach dem letzten Wort);
  - sonst genügt das **Wesentliche**: etwa die Hälfte der wichtigen Wörter, in der richtigen Reihenfolge, darunter eines vom Ende der Zeile. Die Show läuft dann nach **1,5 s Stille** weiter: Eine bloße Pause mitten im Satz löst sie nicht aus.
  - Deaktiviert: Nur das exakte Ende zählt.
- **Notfall-Schlüsselsatz** (optional): ein Satz, den der Darsteller sagen kann, wenn die Zeile danebengegangen ist oder nicht erkannt wurde, zum Beispiel „voilà voilà“. Er führt sofort weiter. Er muss wörtlich gesprochen werden, und seine Wörter dürfen nicht in der Zeile

vorkommen (sonst warnt das Fenster). Ein neuer Block übernimmt den bereits in der Show verwendeten Schlüsselsatz.
- **Notfall-Wartezeit (s)**: Wird die Zeile in dieser Zeit nicht erkannt, läuft die Show trotzdem weiter und vermerkt es im Protokoll. Leer: Sie wartet ohne Grenze.
- **Mikrofon**: das abgehörte Mikrofon, dasselbe für alle Blöcke auf diesem PC (Einstellung bleibt auf dem PC, nicht in der Show).
- **Gesprochene Sprache**: die Sprache der Schauspieler (Französisch, Englisch, Deutsch, Spanisch oder Italienisch), dieselbe für die ganze Show, Blöcke und Prompter per Stimme. Französisch ist in DreamShow enthalten; eine andere Sprache wird einmalig heruntergeladen (40 bis 50 MB), sobald sie gewählt oder eine Show mit dieser Sprache geöffnet wird: Erledigen Sie das bei der Vorbereitung, mit Internet. Danach läuft alles auf dem PC, ohne Internet.
- **Start (s)**: die Position des Blocks auf der Timeline.

Auf der Timeline zeigt der Block 🎤, den Anfang der Zeile und seine Notfall-Wartezeit.

Während der Vorstellung

Im Ablauffenster erscheint während des Zuhörens die erwartete Zeile unter dem Szenennamen, dazu das, was DreamShow hört („ich höre zu…“, dann „gehört: …“) und der Countdown der Notfall-Wartezeit.

Wird der Notfall-Schlüsselsatz gesagt, läuft die Show weiter und das Protokoll vermerkt es als Warnung: So findet man hinterher die Zeilen, an denen zu arbeiten ist.

GO gibt das Warten jederzeit frei: Der Techniker kann immer übernehmen. Ist das Mikrofon nicht auffindbar, zeigt das Fenster es an („Zuhören unmöglich“) und die Zeile wartet auf GO oder die Notfall-Wartezeit.

Das Protokoll (Kategorie **Textzeilen**) vermerkt jedes Zuhören, jede erkannte Zeile (mit dem Anteil der gehörten Wörter und gegebenenfalls „ungefähr“) und jede abgelaufene Notfall-Wartezeit.

Tipps

- **Das Mikrofon ist das Wichtigste**: Ein drahtloses Headset-Mikrofon, möglichst nah am Mund, liefert die beste Erkennung. Ein Raummikrofon hört das Publikum und die Lautsprecher.
- **Achten Sie auf die Zeilenenden**: Sie lösen die Show ohne Wartezeit aus. Ein Ende mit einem deutlichen Wort wird besser erkannt als ein „ja“ oder „hm“.
- Sehr kurze Zeilen („Oui.“, „Ah ?“) müssen wörtlich gesprochen werden: Sehen Sie eine Notfall-Wartezeit vor.
- Der Text darf Regieanweisungen in runden oder eckigen Klammern enthalten: Sie werden nicht erwartet.
- Proben Sie mit dem echten Mikrofon und beobachten Sie die Zeile „gehört: …“ im Ablauffenster: Sie zeigt, was DreamShow versteht.

Grenzen

- Fünf Sprachen werden erkannt: Französisch, Englisch, Deutsch, Spanisch, Italienisch. Eine Sprache pro Show.
- Es wird jeweils eine Stimme an einem Mikrofon erwartet.
- Eine übersprungene Zeile wird nicht aufgeholt: Der Block wartet auf seine Zeile, dann auf die Notfall-Wartezeit oder GO.

Siehe auch

- Warte-Blöcke (Taste, Uhrzeit, Datum, Sonne)
- Die humanoiden Roboter
- Der Teleprompter
- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Die Timeline der Szene

Sprünge und Szenenkennungen

Ein **Sprung** lässt den Ablauf von einer Szene zu einer anderen wechseln, sobald die rote Linie ihn erreicht, ohne GO: um zurückzugehen, eine Passage zu überspringen oder mehrere Szenen in einer Schleife laufen zu lassen. Die **Kennung** einer Szene ist ein kurzer, fester Name, mit dem Sprünge (und parallele Sequenzen) immer die richtige Szene treffen, auch wenn Szenen eingefügt oder verschoben werden. Diese Seite stellt außerdem die zwei Arten vor, eine Schleife zu bilden.

So öffnen Sie es: Ziehen Sie **Zur Szene springen…** aus der Liste **Sonstige** (Bereich **Bibliotheken**) auf eine Spur im Bereich **Timeline der Szene**. Die Kennung wird in **Szeneneinstellungen** im Feld **Kennung:** eingestellt.

Der Block „Zur Szene springen…“

Ihn erstellen

1. Ziehen Sie **Zur Szene springen…** aus der Liste **Sonstige** auf eine Spur, an den Zeitpunkt des Sprungs.
2. Ein kleines Fenster **Zur Szene springen** öffnet sich: „Zur Szene springen:“, mit der Liste der Szenen („3 · Finale“). Vorgeschlagen wird die Szene, die auf die ausgewählte Szene folgt.
3. Wählen Sie die Szene und klicken Sie auf **OK**. Wird das Fenster ohne **OK** geschlossen, ist das ein Abbruch: Es wird kein Block erstellt.

Der (blaugrüne) Block zeigt die Zielszene wie die Liste **Szenen** an: „→ 3 · Finale [finale]“ (Nummer, Name und, falls vorhanden, Kennung in eckigen Klammern).

Ihn einstellen

Ein Doppelklick auf den Block (oder Rechtsklick > **Eigenschaften…**) öffnet das Fenster **Zur Szene springen**:

- **Start (s)**: Zeitpunkt des Sprungs.
- **Zielszene**: die Szene, zu der gesprungen wird.

Es ist ein sofortiges Ereignis: Nur sein Start zählt.

Was beim Sprung geschieht

- Sobald die rote Linie den Block erreicht, wird die laufende Szene **sofort verlassen** und die Zielszene startet bei 0 s.

- Der Sprung erfolgt **sofort, ohne Überblendung**: Das Licht wechselt schlagartig zum Endzustand der Zielszene. Um ihn weicher zu machen, geben Sie den Blöcken am Anfang der Zielszene eine Einblendung, oder verwenden Sie besser eine automatische Weiterschaltung (**Auto** oder **Verkettet**, die die **Überblendung zur nächsten** anwenden), wenn es darum geht, zur nächsten Szene zu wechseln.
- Die Blöcke, die in der verlassenen Szene **nach** dem Sprung liegen, werden nie abgespielt.
- Wie bei einem GO: Die Videos der verlassenen Szene stoppen, die Töne laufen weiter.
- Ein Sprung zur Szene selbst lässt sie bei 0 s neu beginnen.
- Im Editor und im Show-Modus folgt die Auswahl im Bereich **Szenen** der Zielszene (im Editor, wenn die Schaltfläche **LIVE** eingeschaltet ist).

Defekter Sprung

Existiert die Zielszene nicht mehr, wird der Block rot mit ⚠ und zeigt „→ Szene? (nicht gefunden)“ an. Beim Erreichen wird der Sprung ignoriert und das **Protokoll** vermerkt es („Sprung zu „…“: Szene nicht gefunden — ignoriert.“). Doppelklicken Sie auf den Block, um eine andere Szene zu wählen.

Die Kennung einer Szene

Das Feld **Kennung:** befindet sich neben dem Namen der Szene in **Szeneneinstellungen**. Tooltip: „Kurzer, fester Name der Szene (z. B. regen): Sprünge und parallele Sequenzen zielen über diesen Namen auf sie, auch wenn Szenen eingefügt oder verschoben werden“.

- Schreiben Sie ein kurzes Wort: „regen“, „finale“, „warten“. Groß- und Kleinschreibung spielt keine Rolle. Ein am Anfang eingegebenes „@“ wird entfernt.
- Die Kennung erscheint in eckigen Klammern in der Liste **Szenen** und in den Szenenauswahllisten („5 · Gewitter [gewitter]“).
- Lassen Sie das Feld leer für eine Szene, die nicht Ziel eines Sprungs ist.

Warum das wichtig ist

Ein Sprung merkt sich die Zielszene auf zwei Arten:

- **über ihre Kennung**, wenn die Szene in dem Moment, in dem Sie den Block bestätigt haben, eine hatte: Der Sprung zielt immer auf diese Szene, wo auch immer sie in der Liste steht;
- **über ihre Nummer** andernfalls. DreamShow aktualisiert diese Nummern, wenn Sie eine Szene hinzufügen (**+**), duplizieren (⎘) oder löschen (**−**). Aber **nicht**, wenn Sie eine Szene mit ↑ oder ↓ verschieben: Der Sprung zielt dann auf die Szene, die diesen Platz eingenommen hat.

Geben Sie daher jeder Szene, die Ziel eines Sprungs oder einer parallelen Sequenz ist, eine Kennung.

Einen bestehenden Sprung auf die Kennung umstellen

Ein Sprung, der erstellt wurde, bevor die Zielszene eine Kennung hatte, bleibt an die Nummer gebunden. Um ihn an die Kennung zu binden:

1. Geben Sie der Zielszene eine Kennung.
2. Doppelklicken Sie auf den Sprungblock, prüfen Sie die **Zielszene** und dann **OK**: Der Block speichert jetzt die Kennung.

Umbenennen, löschen, duplizieren

- **Eine Kennung ändern**: Die Sprünge, die die alte Kennung verwendeten, werden rot (⚠). Öffnen Sie sie erneut und bestätigen Sie sie noch einmal.
- **Eine Zielszene löschen**: Ein Sprung über die Kennung wird rot; bei einem Sprung über die Nummer warnt DreamShow („N „Gehe zu Szene“ verwies(en) auf die gelöschte Szene: zu korrigieren (rot mit ⚠ in der Timeline angezeigt).“).
- **Eine Szene duplizieren** (⎘) kopiert auch ihre Kennung: Zwei Szenen tragen dann dieselbe. Das **Protokoll** meldet es („Kennung „…“ wird von mehreren Szenen verwendet: die erste (…) gilt.“) und die Sprünge zielen auf die erste. Ändern oder löschen Sie die Kennung der Kopie.

Die Schleifen

Eine Szene, die in sich selbst schleift

In **Szeneneinstellungen**:

- **Schleife**: „Die Timeline läuft automatisch in Schleife bis zum GO (oder bis zur maximalen Dauer)“. Wenn die rote Linie das Ende des letzten Blocks erreicht, beginnt die Timeline wieder bei 0: Die Blöcke laufen erneut, Töne und Videos starten neu (bei jedem Durchgang werden die laufenden Töne und Videos zuerst gestoppt).
- **max. Dauer (s):** „Leer = Schleife bis zum GO; sonst geht die Szene nach dieser Gesamtdauer in die nächste über“. Die Zeit wird über alle Durchgänge gezählt; zum Termin wechselt die Szene mit ihrer **Überblendung zur nächsten** zur nächsten, auch mitten in einem Durchgang.

GO ist bei einer Szene in Schleife immer erlaubt: Es verlässt sie jederzeit. **Verkettet** ist bei einer Szene in Schleife sinnlos (sie endet nie): Nur GO und die maximale Dauer führen aus ihr heraus. Das Ablauffenster zeigt den laufenden Durchgang an („↻ Schleife 3 (max. 600 s)“). Siehe Die Szeneneinstellungen.

Eine Schleife aus mehreren Szenen

Um eine Folge von Szenen kreisen zu lassen:

1. Geben Sie der ersten Szene des Zyklus eine Kennung (zum Beispiel „zyklus“).
2. Stellen Sie die Szenen des Zyklus auf **Auto** oder **Verkettet**, damit sie von selbst aufeinander folgen.

3. Setzen Sie in der letzten Szene des Zyklus **Zur Szene springen…** ans Ende ihrer Timeline, mit Ziel „zyklus“.

Der Ablauf kreist dann endlos: Szene 1, 2, 3, Sprung zu 1…

Eine solche Schleife lässt sich nicht mit GO verlassen: GO ist erst am Ende der Timeline erlaubt, und genau in diesem Moment erfolgt der Sprung. Um herauszukommen, springen Sie über eine Fernbedienung (Web, OSC, MIDI) direkt zu einer anderen Szene oder setzen Sie den Ablauf zurück. Soll der Zyklus mit GO verlassen werden, verwenden Sie besser eine einzelne Szene auf **Schleife**.

Schritt für Schritt

Eine Passage bis zum Zeichen des Regisseurs wiederholen

1. Szene 4 „Wiederholung“: Aktivieren Sie **Schleife**, lassen Sie **max. Dauer (s):** leer.
2. Während der Show läuft die Szene in Schleife; auf das Zeichen hin wechselt GO zu Szene 5, mit der Überblendung von Szene 4.

Ein Bild an bestimmten Abenden überspringen

1. Szene 6 „Kurzes Bild“: Setzen Sie **Zur Szene springen…** bei 0 s mit Ziel Szene 9 (geben Sie dieser die Kennung „nach-bild“).
2. An den Abenden, an denen das vollständige Bild gespielt wird, löschen Sie den Sprung oder verschieben Sie ihn hinter das Ende der Timeline.

Eine Schaufensteranimation, die endlos läuft

1. Szenen 1 „Rot“, 2 „Gold“, 3 „Weiß“: Auslösung **Auto** (zum Beispiel 30 s), **Überblendung zur nächsten (s)** 5.
2. Kennung „schaufenster“ für Szene 1.
3. Setzen Sie in Szene 3 **Zur Szene springen…** mit Ziel „schaufenster“ bei 30 s.
4. Der Zyklus Rot → Gold → Weiß läuft unbegrenzt; die Rückkehr von Weiß zu Rot erfolgt sofort (es ist ein Sprung). Für eine Rückkehr mit Überblendung fügen Sie Szene 1 einen Lichtblock mit einer Einblendung hinzu.

Gut zu wissen

- In einer Szene, die von einer parallelen Sequenz abgespielt wird, lässt ein Sprung die Sequenz selbst springen, ohne den Hauptablauf zu berühren; auch dieser Sprung hat keine Überblendung (siehe Parallele Sequenzen).
- Das Ende der Show („SHOW-ENDE“ im Ablauf, „ENDE DER SHOW“ im **Protokoll**) wird vermerkt, wenn der Ablauf durch ein GO oder eine automatische Weiterschaltung bei der letzten Szene der Liste ankommt.

- Der Export für einen Standalone-Player berechnet die Show im Voraus, Szene für Szene: Ein Sprung zu einer bereits gespielten Szene beendet den Export nach einem einzigen Zyklus, den der Player ab dem Anfang des Clips in Schleife abspielt. Siehe Der Standalone-Player.

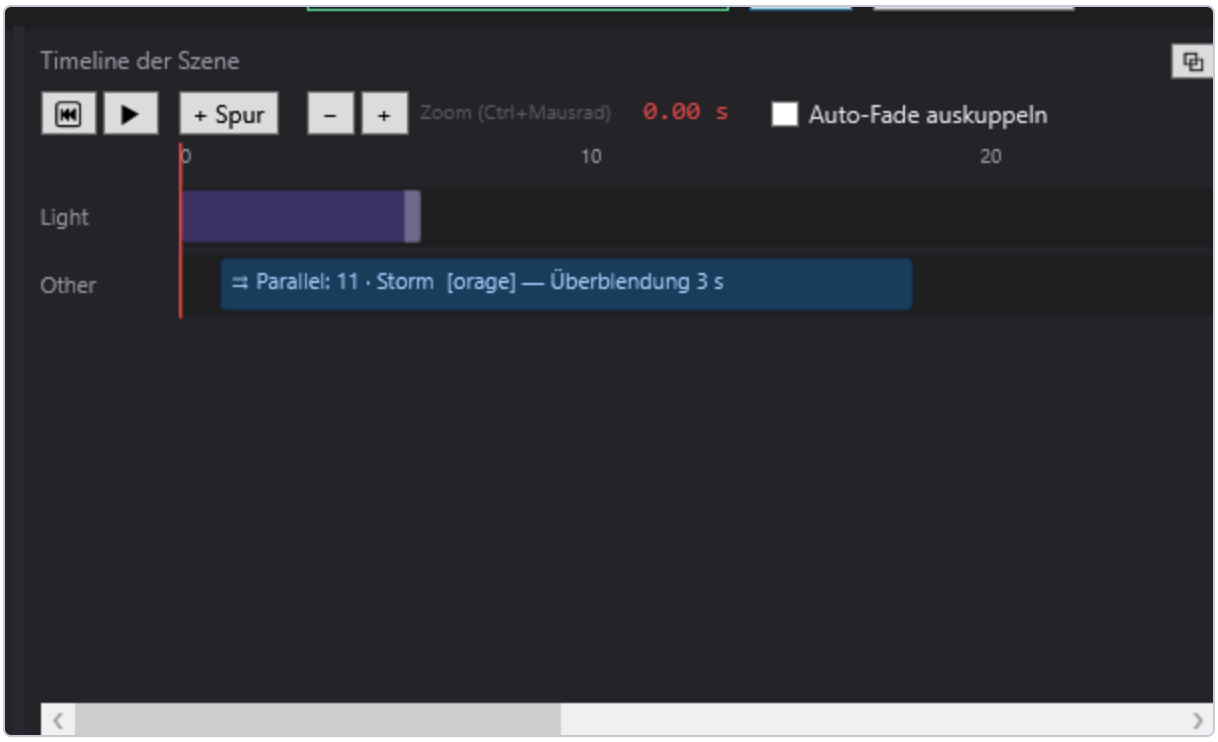
Siehe auch

- Die Timeline der Szene
- Die Szeneneinstellungen
- Das Bedienfeld Szenen
- Parallele Sequenzen
- Architekturbeleuchtung
- Überblendungen und Mix
- Die Web-Fernsteuerung

Parallele Sequenzen

Eine parallele Sequenz ist eine zweite Wiedergabe, die **gleichzeitig** mit dem Ablauf läuft: Sie spielt eine Szene und danach die folgenden gemäß ihren automatischen Übergängen, während Sie den Ablauf weiter mit GO vorantreiben. Typisches Beispiel: ein Gewitter (Blitze, Donner, Regen), das während einer Szene beginnt und während der drei folgenden Szenen weiterläuft, was auch immer im Ablauf geschieht, bis eine Szene es mit einer Überblendung beendet.

So öffnen Sie sie: Ziehen Sie **Parallele Sequenz starten…** oder **Parallele Sequenz beenden…** aus der Liste **Sonstige** (Panel **Bibliotheken**) auf eine Spur des Panels **Timeline der Szene**. Das Einstellungsfenster öffnet sich sofort; doppelklicken Sie auf den Block, um es erneut zu öffnen.



Das Prinzip

- Die von einer parallelen Sequenz gespielten Szenen sind **gewöhnliche Szenen** der Show: Sie legen sie an und stellen sie ein wie alle anderen (Endzustand, Timeline, Sounds…).
- Der Block **Parallele Sequenz starten…**, in eine Szene des Ablaufs gesetzt, startet die Sequenz ab einer gewählten Szene (ihrer **Startszene**).
- Die Sequenz spielt diese Szene und geht dann **von selbst** zu den folgenden Szenen über, gemäß deren automatischen Auslösungen: **Auto**, **Verkettet**, **Schleife** (und deren maximale Dauer) sowie die Sprünge **Zur Szene springen…**, die in ihren Szenen gesetzt sind. Eine auf **Manuelles GO** eingestellte Szene bleibt stehen: **GO schaltet nur den Hauptablauf weiter**.

- Der Block **Parallele Sequenz beenden…** stoppt sie mit einer Überblendung.
- Eine Sequenz wird über ihre Startszene identifiziert. Mehrere Sequenzen mit unterschiedlichen Startszenen können gleichzeitig laufen.

Geben Sie der Startszene eine **Kennung** (Feld **Kennung:** in den **Szeneneinstellungen**, zum Beispiel „gewitter“): Die Blöcke finden sie dann auch wieder, wenn Sie Szenen einfügen oder verschieben. Siehe Sprünge und Szenenkennungen.

Parallele Sequenz starten…

Das Fenster „Parallele Sequenz starten“

- **Start (s)**: Zeitpunkt, zu dem die Sequenz startet, in der Timeline der Szene, die den Block trägt.
- **Startszene**: die Szene, mit der die Sequenz beginnt (Liste „5 · Gewitter [gewitter]“). Beim Anlegen schlägt DreamShow die Szene vor, die auf die ausgewählte Szene folgt.
- **Einblendung (s)**: Anstiegszeit der Sequenz (1 s vorgeschlagen). 0 = sie erscheint schlagartig.
- Hilfetext: „Die Sequenz spielt diese Szene und dann die folgenden nach ihrer automatischen Auslösung, gleichzeitig mit dem Hauptablauf. Go schaltet nur den Hauptablauf weiter. Geben Sie der Szene eine Kennung, damit sie auch bei geänderter Reihenfolge getroffen wird.“
- **OK** / **Abbrechen** (Abbrechen beim Anlegen = kein Block).

Der Block zeigt „⇉ Parallel: 5 · Gewitter [gewitter] — Überblendung 3 s“.

Läuft dieselbe Sequenz bereits (gleiche Startszene), **startet** der Block sie **ab ihrer ersten Szene neu** (ihre laufenden Sounds und Videos werden gestoppt), mit der neuen Einblendung.

Parallele Sequenz beenden…

Das Fenster „Parallele Sequenz beenden“

- **Start (s)**: Zeitpunkt, zu dem die Sequenz zu erlöschen beginnt.
- **Zu beendende Sequenz**:
  - **(die parallele Sequenz, in der dieser Block liegt)**: zu verwenden, wenn der Block **in einer Szene der Sequenz** selbst liegt; die Sequenz beendet sich selbst;
  - eine Szene aus der Liste: zu verwenden, wenn der Block **im Ablauf** liegt; er beendet die Sequenz, die von dieser Szene gestartet wurde.
- **Ausblendung (s)**: Zeit, während der die Sequenz verschwindet (2 s vorgeschlagen). 0 = sie verschwindet schlagartig.
- Hilfetext: „In der parallelen Sequenz beendet dieser Block sie; im Hauptablauf beendet er die Sequenz, die von der gewählten Szene gestartet wurde.“

Der Block zeigt „⇥ Ende parallel: diese Sequenz — Überblendung 2 s“ oder „⇥ Ende parallel: 5 · Gewitter [gewitter] — Überblendung 6 s“.

Am Ende der Ausblendung verschwindet die Sequenz, und ihre Sounds und Videos werden gestoppt (abrupt: Die Ausblendung betrifft das Licht).

Läuft die angezielte Sequenz nicht, tut der Block nichts. Ein Block, der auf **(die parallele Sequenz, in der dieser Block liegt)** eingestellt ist, aber im Ablauf liegt, tut ebenfalls nichts, und das **Protokoll** meldet es: „„Parallele Sequenz beenden“ ohne zu beendende Sequenz: Setzen Sie den Block in die parallele Sequenz oder nennen Sie ihre Startszene.“

⏮ **Zurücksetzen (Bereit)** im Ablauffenster stoppt alle parallelen Sequenzen. Ein GO, ein Sprung oder ein Szenenwechsel im Ablauf stoppt sie nicht.

Was eine Sequenz spielt

In jeder ihrer Szenen spielt eine Sequenz:

- **den Endzustand** der Szene, aber nur für das, was er einstellt (Scheinwerfer, die in ihrem Endzustand fehlen, werden nicht auf null gesetzt: Sie bleiben beim Ablauf);
- ihre **Licht- und Effektblöcke**, **Bahnen**, **dynamischen Effekte**, **Pixel-Mappings** und **Blackout** (ein Blackout schaltet dort nur die Sequenz selbst aus);
- ihre **Sounds** und **Videos** (sie werden im **Protokoll** vermerkt: „„gewitter“: Wiedergabe tonnerre.wav“), die Blöcke **Backstage-Anzeige**, **Roboter**, **Maske**, die Blöcke, die andere Sequenzen starten oder beenden, sowie den Zusatzbefehl **EXEC=**.

Sie geht von einer Szene zur nächsten mit der **Überblendung zur nächsten** der verlassenen Szene über; ein Sprung **Zur Szene springen…** erfolgt dort sofort.

Was eine Sequenz **ignoriert** (mit einer Warnung im **Protokoll**, einmal pro Sequenz): die Warte-Blöcke (**Auf eine Taste warten…**, **Warten auf Zeit, Datum, Sonne…**), den alten Pause-Block und die Zusatzbefehle, die die Kontrolle über die ganze Show übernehmen (CHAIN=, REPLAYDMX=, AMBILIGHT=). Meldung: „Parallele Sequenz „…“: „…“ ignoriert (nur der Hauptablauf kann warten oder verketten).“

Ebenfalls nicht in einer Sequenz gespielt werden: die DMX-Aufzeichnungen (Blöcke ▦). Und zwei sich überlappende Lichtblöcke erzeugen dort nur eine Intensitäts-Überblendung (keinen Mix von Farbe oder Position).

Die Mischung mit dem Ablauf

Die Sequenz mischt sich nach den in der Lichtsteuerung üblichen Regeln mit dem Ablauf:

- **Intensität und Farbmischung** (Dimmer, Rot, Grün, Blau, Weiß… ; Kanal für Kanal): **Der höchste Wert gewinnt** (Modus „HTP“, für *highest takes precedence*). Die Sequenz kann also nur Licht hinzufügen: Sie dunkelt den Ablauf nie ab. Beispiel: Der Ablauf setzt das Frontlicht

auf Rot, die Sequenz setzt es auf denselben Scheinwerfern auf Blau → das Frontlicht wird magenta.

- **Alle anderen Kanäle** (Position, Zoom, Farb- und Goborad, Shutter…): **Die Sequenz gewinnt** auf den Kanälen, die sie einstellt (Modus „LTP“, für *latest takes precedence*). Während der Ein- oder Ausblendung der Sequenz gleitet eine Position zwischen Ablauf und Sequenz; ein Rad oder ein Shutter schaltet bei halber Überblendung um.
- Der **General-Blackout** (Schaltfläche **BLACKOUT** des Ablaufs) und die **Manuelle Steuerung** haben Vorrang vor beiden.
- Ein **Blackout**-Block des Ablaufs schaltet die parallelen Sequenzen nicht aus.

Um Überraschungen zu vermeiden, lassen Sie eine Sequenz eigene Scheinwerfer spielen (zum Beispiel das Gegenlicht für ein Gewitter), oder akzeptieren Sie, dass die Position dieser Scheinwerfer von der Sequenz kommt, solange sie läuft.

Wo man die laufenden Sequenzen sieht

- **Im Editor**: Die Informationszeile oben im Fenster (rechts neben dem Namen der Show) ergänzt „ · ⇉ parallel: gewitter“ (die Kennung der Startszene oder ihren Namen).
- **Im Ablauffenster**: Die obere Zeile ergänzt „⇉ parallel: gewitter“.
- **Im Protokoll**: „Parallele Sequenz „gewitter“ gestartet (Szene 5), Überblendung 3 s“, dann „Parallele Sequenz „gewitter“ beendet, Überblendung 6 s“.

Pausen und Editor

Eine parallele Sequenz folgt der Uhr der Engine: **Sie friert jedes Mal ein, wenn der Ablauf pausiert** (Schaltfläche ⏸ des Editors, Halt am Ende der Timeline im Editor, Warte-Block des Ablaufs), und läuft mit ihm wieder an.

Im Editor stoppt eine Szene mit **Manuelles GO** die Wiedergabe am Ende ihrer Timeline: Die parallele Sequenz stoppt also ebenfalls. Um eine Sequenz längere Zeit laufen zu sehen, wechseln Sie in den **Show-Modus** (der Ablauf läuft ohne anzuhalten), oder stellen Sie die Szene des Ablaufs für die Dauer der Probe auf **Schleife**.

Das Kontrollkästchen **Auto-Fade auskuppeln** blockiert auch die automatischen Übergänge der Sequenzen (eine Szene mit **Schleife** läuft weiter in Schleife).

Vollständiges Beispiel: ein Gewitter, das weiterläuft, während der Ablauf voranschreitet

Die Show: ein friedliches Dorf, das Gewitter bricht während Szene 1 los, dauert während des Streits in Szene 2 an und legt sich zu Beginn von Szene 3. Die Gruppen „Front“, „Horizont“ und „Gegenlicht“

existieren im Saal; das Gegenlicht ist dem Gewitter vorbehalten. Die Sounds „pluie.wav“ (Regen) und „tonnerre.wav“ (Donner) befinden sich in den Medien der Show.

Die Szenen

Nr.	Name	Kennung	Auslösung	Rolle
1	Dorf		Manuelles GO	startet das Gewitter
2	Streit		Manuelles GO	das Gewitter läuft weiter
3	Beruhigung		Manuelles GO	beendet das Gewitter
4	Verbeugung		Manuelles GO	letzte vom Ablauf gespielte Szene
5	Gewitter	gewitter	Manuelles GO, **Schleife**	die parallele Sequenz

Schritt für Schritt

1. **Legen Sie Szene 5 „Gewitter“ an** (nach „Verbeugung“):
   - **Kennung:** „gewitter“; aktivieren Sie **Schleife**, lassen Sie **max. Dauer (s):** leer.
   - Endzustand: leer (das Gewitter leuchtet nur über seine Blöcke).
   - Spur „Blitze“: Ziehen Sie „Gegenlicht“ aus **Gruppen** auf 2 s. Ist „Gegenlicht“ in keiner Szene eingestellt, steht der Block automatisch auf Weiß 100 %; andernfalls setzen Sie ihn mit **Durch die Auswahl + aktuelle Einstellungen ersetzen** auf Weiß 100 % (siehe Licht- und Effektblöcke). Stellen Sie seine **Dauer (s)** auf 0,2. Legen Sie auf dieselbe Weise zwei weitere Blitze bei 2,4 s und bei 7,5 s ab.
   - Spur „Sounds“: „tonnerre.wav“ bei 2,6 s; auf einer Spur „Regen“ „pluie.wav“ von 0 bis 12 s mit **Einblendung (s)** und **Ausblendung (s)** von 0,5.
   - Die Timeline dauert 12 s (Ende des Regensounds): Die Szene läuft alle 12 s in Schleife.
2. **Szene 1 „Dorf“**: Endzustand Front 70 % warm, Horizont himmelblau. Ziehen Sie **Parallele Sequenz starten…** auf eine Spur bei 15 s; **Startszene**: „5 · Gewitter [gewitter]“; **Einblendung (s)**: 3.
3. **Szene 2 „Streit“**: ihre übliche Beleuchtung. Für das Gewitter ist nichts zu tun: Es läuft weiter.
4. **Szene 3 „Beruhigung“**: Ziehen Sie **Parallele Sequenz beenden…** auf 0 s; **Zu beendende Sequenz**: „5 · Gewitter [gewitter]“; **Ausblendung (s)**: 6.
5. **Probieren Sie es im Show-Modus aus**: Klicken Sie auf **Show-Modus**, dann GO. Bei 15 s in „Dorf“ zeigt die obere Zeile „⇉ parallel: gewitter“, Blitze und Regen blenden in 3 s ein. GO zu „Streit“: Das Frontlicht wechselt, das Gewitter läuft weiter (es wiederholt sich alle 12 s). GO zu „Beruhigung“: Das Gewitter blendet in 6 s aus, dann hört der Regen auf.

Während des Gewitters kommt das Gegenlicht von der Sequenz; Frontlicht und Horizont bleiben die des Ablaufs (die Sequenz stellt diese Scheinwerfer nicht ein).

Variante: eine Sequenz, die sich selbst beendet

Für ein Feuerwerk in zwei Teilen: Szene „Feuer 1“ (Kennung „feuer“, **Verkettet**), dann „Feuer 2“; setzen Sie am Ende der Timeline von „Feuer 2“ **Parallele Sequenz beenden…**, eingestellt auf **(die parallele Sequenz, in der dieser Block liegt)**. Die Sequenz spielt „Feuer 1“, geht zu „Feuer 2“ über und blendet dann aus.

Gut zu wissen

- Die Szenen einer Sequenz gehören zur Szenenliste der Show: Der Ablauf kann sie auch per GO erreichen. Ordnen Sie sie **nach** der letzten Szene des Ablaufs an und drücken Sie nicht GO über diese hinaus. Der Hinweis „ENDE DER SHOW“ im Ablauf erscheint erst beim Erreichen der letzten Szene der Liste.
- Um eine Szene einer Sequenz einzustellen, wählen Sie sie im Panel **Szenen** aus: Der Editor spielt sie dann im Hauptablauf, wie jede andere Szene.
- Eine parallele Sequenz kann selbst andere Sequenzen starten oder beenden.
- Erreicht die Sequenz die letzte Szene der Liste, bleibt sie dort.

Siehe auch

- Die Timeline der Szene
- Sprünge und Szenenkennungen
- Warte-Blöcke (Taste, Uhrzeit, Datum, Sonne)
- Überblendungen und Mix
- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Die Szeneneinstellungen

Architekturbeleuchtung

Eine Fassade, eine Halle, ein Schaufenster oder ein Garten werden jeden Abend beleuchtet, ohne dass jemand am Regieplatz sitzt: Einschalten bei Sonnenuntergang, Animationen in Schleife, Wechsel zu einer festen Beleuchtung, Ausschalten zu einer festen Uhrzeit, und am nächsten Tag beginnt alles von vorn. Diese Seite erklärt, wie Sie dieses Programm mit den Warte-Blöcken, Schleifen und Sprüngen von DreamShow aufbauen.

So öffnen Sie es: Es gibt kein eigenes Fenster: Es ist eine gewöhnliche Show, aufgebaut im Panel **Szenen** und in der **Timeline der Szene** mit den Elementen der Liste **Sonstige** (**Warten auf Zeit, Datum, Sonne…**, **Zur Szene springen…**). Sie läuft anschließend im **Show-Modus**.

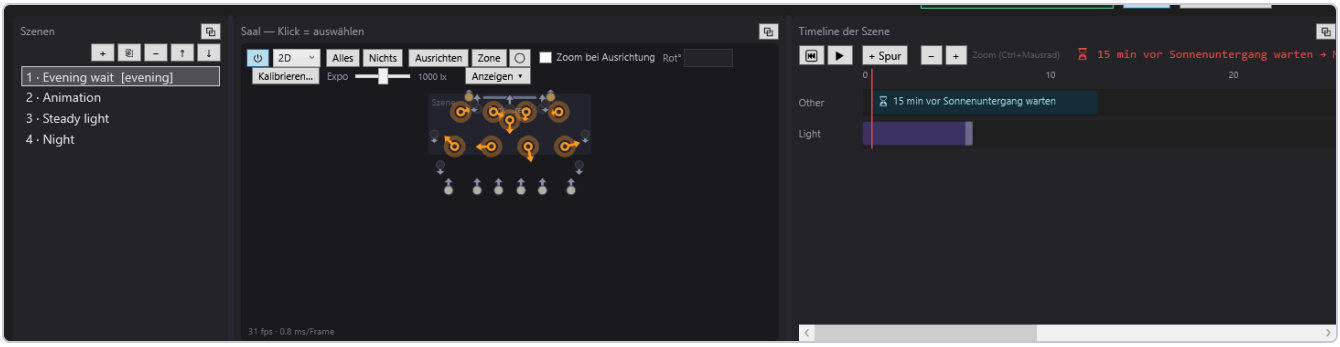
Das Prinzip

Die Show läuft im Kreis, über vier Szenen:

Nr.	Szene	Kennung	Inhalt	Auslösung
1	Warten auf den Abend	abend	Blackout; Warte-Block „Sonnenuntergang“ bei 0 s	**Auto**, 2 s
2	Animation		Lichtanimationen	**Schleife** mit **max. Dauer**
3	Feste Beleuchtung		feste Beleuchtung; Warte-Block „23:30“ bei 0 s	**Auto**, 2 s
4	Nacht		Blackout; Block **Zur Szene springen…** nach „abend“	Manuelles GO

1. Szene 1 wartet auf den nächsten Sonnenuntergang und geht dann mit einer Überblendung zu Szene 2 über.
2. Szene 2 lässt ihre Animationen während der gewählten Dauer in Schleife laufen und geht dann zu Szene 3 über.
3. Szene 3 hält eine feste Beleuchtung bis 23:30 Uhr und geht dann mit einer Überblendung zu Szene 4 über (das Ausschalten).
4. Szene 4 springt zu Szene 1, die auf den Sonnenuntergang **des nächsten Tages** wartet (ein Warte-Block zielt immer auf das nächste Eintreten).

Diese Mechanismen werden in Warte-Blöcke und Sprünge und Szenenkennungen ausführlich beschrieben.



Bevor Sie beginnen

- **Der Standort des Saals**: Stellen Sie **Standort (°) — Breitengrad** und **Längengrad** unter **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…** ein (Nord und Ost positiv). Andernfalls wird der Sonnenuntergang für andere Koordinaten berechnet. Siehe Scheinwerfer, Adressen, Positionen.
- **Der DMX-Ausgang** zu den Scheinwerfern: siehe Die DMX-Verbindungen.
- **Der Computer** muss eingeschaltet bleiben, ohne Ruhezustand, mit DreamShow auf der Show im **Show-Modus** geöffnet. Um ohne Computer auszukommen, siehe weiter unten den Abschnitt zum Standalone-Player.

Schritt für Schritt

1. Die Szene „Warten auf den Abend“

1. Legen Sie Szene 1 an, nennen Sie sie „Warten auf den Abend“, **Kennung:** „abend“.
2. Lassen Sie ihren Endzustand leer: Alles ist aus.
3. Ziehen Sie **Warten auf Zeit, Datum, Sonne…** auf eine Spur, bei 0 s.
4. Im Fenster: **„Attendre“** (Warten) = **Sonnenauf- / Sonnenuntergang**, **„coucher“** (Untergang), Versatz **-15** (eine Viertelstunde vorher). Lassen Sie alle **„Jours“** (Tage) aktiviert (oder deaktivieren Sie die Tage, an denen die Fassade dunkel bleiben soll). Prüfen Sie die Vorschau („nächster Termin …“), dann **OK**.
5. In den **Szeneneinstellungen**: **Auslösung** = **Auto**, Verzögerung **2**; **Überblendung zur nächsten (s)** = **20** (das Einschalten erfolgt in 20 s).

Die **Auto**-Verzögerung muss größer sein als die Position des Warte-Blocks: Die Szene wartet und läuft dann 2 s nach dem Termin weiter. Stellen Sie diese Szene nicht auf **Verkettet**: Mit dem Warte-Block als einzigem Element würde sie loslaufen, ohne zu warten.

2. Die Animationsszene

1. Legen Sie Szene 2 „Animation“ an. Stellen Sie ihren Endzustand ein (die Grundbeleuchtung der Fassade).
2. Bauen Sie eine animierte Timeline, zum Beispiel:

    - eine Spur „Farben“ mit drei sich überlappenden Lichtblöcken (Mix), um die Farben über 2 Minuten wechseln zu lassen (siehe Überblendungen und Mix);
    - einen langsamen **Dynamischer Effekt…** auf den Scheinwerfern des Gesimses (siehe Die dynamischen Effekte);
    - oder ein **Pixel-Mapping…** auf LED-Leisten (siehe Das Pixel-Mapping).
3. Aktivieren Sie **Schleife**. Geben Sie unter **max. Dauer (s):** die Gesamtdauer der Animation an, zum Beispiel **5400** (1 h 30).
4. **Überblendung zur nächsten (s)** = **10**.

Wählen Sie die maximale Dauer so, dass die Animation **vor der Ausschaltzeit endet, selbst am längsten Tag des Jahres**: Wird Szene 3 nach 23:30 Uhr erreicht, würde ihr Warte-Block auf 23:30 Uhr am nächsten Tag zielen, und die Fassade bliebe die ganze Nacht und den ganzen Tag beleuchtet. Beispiel: Sonnenuntergang gegen 21:55 Uhr Ende Juni, Einschalten 15 min vorher, also gegen 21:40 Uhr → die Animation muss kürzer als 1 h 50 sein.

3. Die Szene mit fester Beleuchtung

1. Legen Sie Szene 3 „Feste Beleuchtung“ an, mit dem gewünschten Endzustand für den späten Abend.
2. Ziehen Sie **Warten auf Zeit, Datum, Sonne…** auf 0 s: **eine Uhrzeit**, **23:30**. **OK**.
3. **Auslösung** = **Auto**, Verzögerung **2**; **Überblendung zur nächsten (s)** = **60** (langsames Ausschalten in einer Minute).

Während eines Warte-Blocks ist das Bild eingefroren: Deshalb ist die Beleuchtung dieser Szene fest, und die Animationen liegen in Szene 2.

4. Die Nachtszene und die Rückkehr zum Anfang

1. Legen Sie Szene 4 „Nacht“ an, Endzustand leer (Blackout).
2. Ziehen Sie **Zur Szene springen…** auf 5 s, Ziel „1 · Warten auf den Abend [abend]“.
3. Lassen Sie die Auslösung auf **Manuelles GO**.

Beim Sprung beginnt Szene 1 von vorn und berechnet den **nächsten** Sonnenuntergang: den des folgenden Tages.

5. In Betrieb nehmen

1. Prüfen Sie, dass **Auto-Fade auskuppeln deaktiviert** ist (sonst folgt nichts automatisch).
2. Speichern Sie die Show (Ctrl+S).
3. Klicken Sie auf **Show-Modus**, dann **GO**: Der Ablauf tritt in Szene 1 ein und wartet.
4. Kontrollieren Sie im Editor die Position der roten Linie („ ⏳ 15 min vor Sonnenuntergang warten → Mo 18h47 (in 2 h 05)“) oder im **Protokoll** („Warten: … → weiter …“). Das Ablauffenster selbst zeigt diesen Countdown nicht an.

Starten Sie an einem Abend nach der Einschaltzeit, würde Szene 1 bis zum nächsten Tag warten: Drücken Sie ein zweites Mal **GO**, der Ablauf geht direkt zu Szene 2 über. Ebenso schaltet ein **GO** in Szene 3 aus, ohne 23:30 Uhr abzuwarten.

Varianten

- **Nur unter der Woche**: Deaktivieren Sie im Warte-Block von Szene 1 **S** (Samstag) und **D** (Sonntag). Am Freitagabend wartet Szene 1 nach dem Ausschalten auf den Sonnenuntergang am Montag.
- **Ohne Animation**: Löschen Sie Szene 2; Szene 1 führt direkt zur festen Beleuchtung von Szene 3.
- **Bei Sonnenaufgang ausschalten**: Stellen Sie in Szene 3 den Warte-Block auf **Sonnenauf- / Sonnenuntergang**, **„lever“** (Aufgang), Versatz 0 (oder negativ, um früher auszuschalten).
- **Zu einer festen Uhrzeit einschalten** statt bei Sonnenuntergang: Stellen Sie in Szene 1 den Warte-Block auf **eine Uhrzeit**.
- **Eine Illumination an einem bestimmten Datum** (eine eigene Show): der Warte-Block **ein Datum (jedes Jahr)**, zum Beispiel „24/12 17:00“.

Testen, ohne auf den Abend zu warten

- Wählen Sie im Editor eine Szene aus: Sie wird mit ihrem Endzustand angezeigt; ▶ spielt ihre Timeline ab. Erreicht die Wiedergabe einen Warte-Block, hält sie an: Ein erneuter Klick auf ▶ setzt sie fort, ohne den Termin abzuwarten.
- Ersetzen Sie für die Dauer der Tests die Regel des Warte-Blocks durch **eine Dauer** von kurzer Länge („30 s“) und sehen Sie zu, wie der ganze Zyklus im **Show-Modus** läuft. Denken Sie daran, danach die echte Regel wiederherzustellen.
- Die Vorschau im Warte-Fenster zeigt immer den nächsten Termin an: Das ist der sicherste Weg, eine Regel mit ausgeschlossenen Tagen zu prüfen.

Mit dem Standalone-Player

Der Standalone-Player spielt die Show ohne Computer auf einem kleinen Modul ab: **Datei > Für einen eigenständigen Player exportieren…**. Der Export berechnet die Show im Voraus als DMX-Stream; die Uhrzeit-Warte-Blöcke werden dabei **ignoriert**, und eine Szene in Schleife wird nicht endlos wiederholt.

Exportieren Sie für eine Architekturinstallation nur die Animationsszene (Felder **Szenen aus** … **bis** …), und überlassen Sie die Zeitsteuerung dem Player, der sein eigenes Wochenprogramm und eine Auslösung bei Sonnenuntergang hat. Siehe Der Standalone-Player. Das Programm wird in der Datei `player.ini` des Players eingestellt, die Sie über seine Webseite bearbeiten können. Jede Zeile des Abschnitts `[schedule]` beschreibt einen Zeitraum: die Tage (sieben Ziffern, von Montag bis Sonntag, 1 = ja), den Beginn, das Ende, den abzuspielenden Clip, dann `loop` (in Schleife) oder `once` (einmal).

Beginn und Ende können eine Uhrzeit sein oder `sunset` / `sunrise` (Sonnenuntergang / Sonnenaufgang) mit einem Versatz in Minuten; ein Zeitraum kann über Mitternacht gehen. Beispiel: jeden Abend, von Sonnenuntergang minus 15 Minuten bis 23:30 Uhr, der Clip „soir“ in Schleife:

```
soiree = 1111111 sunset-15 23:30 soir loop
```

Außerhalb der Zeiträume schaltet der Player auf Blackout (`idle = black`) oder hält das letzte Bild (`idle = hold`). Breiten- und Längengrad des Standorts werden im Abschnitt `[player]` derselben Datei eingestellt.

Gut zu wissen

- Nach einem Stromausfall fragt DreamShow beim Neustart, ob in derselben Szene fortgesetzt werden soll: Es muss jemand antworten. Ereignete sich der Ausfall während eines Warte-Blocks, spielt die Wiederaufnahme diesen Warte-Block erneut; ist seine Uhrzeit während des Ausfalls verstrichen, läuft die Show direkt weiter. Siehe Fortsetzung nach einem Absturz oder Stromausfall.
- Die Sommerzeit wird von der Windows-Uhr verwaltet: Prüfen Sie, dass der Computer die richtige Uhrzeit hat und auf der richtigen Zeitzone steht.
- Ein Warte-Block mit unmöglicher Regel (falsch geschriebene Uhrzeit) wird beim Durchlauf ignoriert: Prüfen Sie immer die Vorschau, bevor Sie bestätigen.
- Parallele Sequenzen frieren während der Warte-Blöcke des Ablaufs ein: Verwenden Sie sie nicht, um eine Warte-Szene zu animieren.

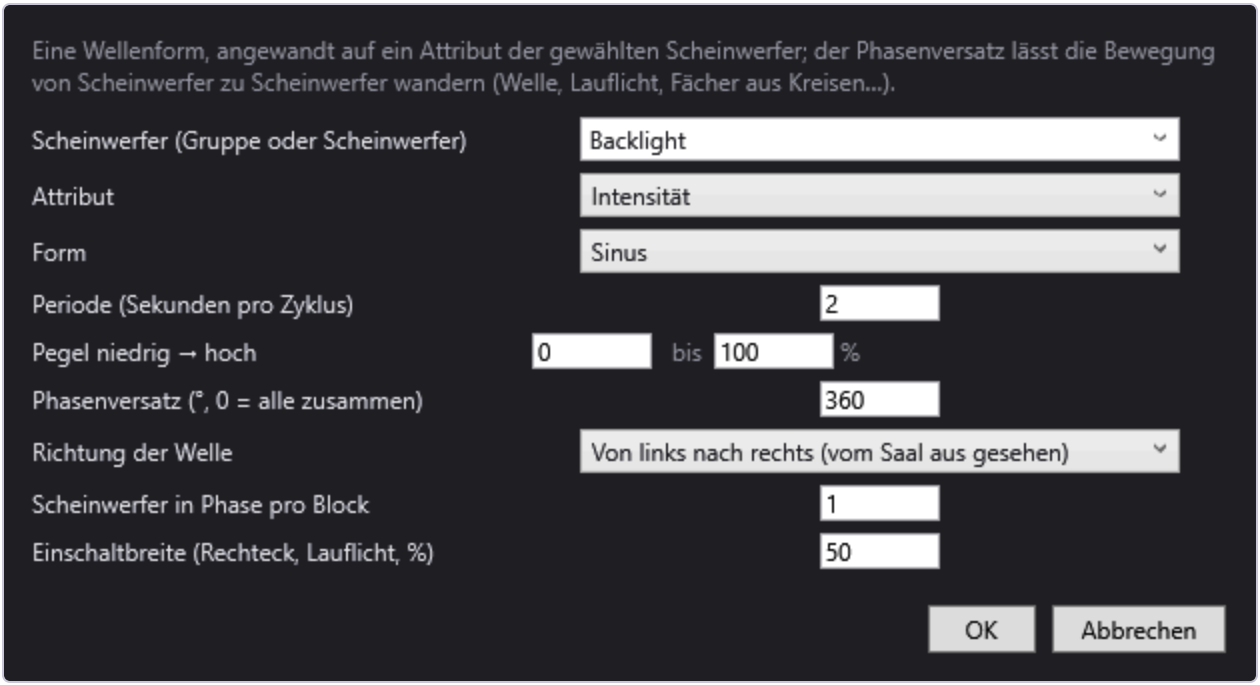
Siehe auch

- Warte-Blöcke (Taste, Uhrzeit, Datum, Sonne)
- Sprünge und Szenenkennungen
- Die Szeneneinstellungen
- Die dynamischen Effekte
- Das Pixel-Mapping
- Der Standalone-Player
- Der Show-Modus und das Ablauffenster

Die dynamischen Effekte

Ein dynamischer Effekt wendet eine Wellenform (Sinus, Rechteck, Lauflicht, Zufall…) auf ein Attribut einer Gruppe von Scheinwerfern an: ihre Intensität, ihre Farbe, ihre Position. Ein Phasenversatz lässt die Bewegung von einem Scheinwerfer zum nächsten wandern: Intensitätswelle, Lauflicht, durchlaufender Regenbogen, Fächer aus Kreisen der Moving Heads. Der Effekt ist ein Block der Timeline: Er wird platziert, in der Größe verändert und ein- bzw. ausgeblendet wie die anderen.

So öffnen Sie es: Ziehen Sie **Dynamischer Effekt…** aus der Liste **Sonstige** (Panel **Bibliotheken**) auf eine Spur des Panels **Timeline der Szene**. Das Fenster **Dynamischer Effekt** öffnet sich; ein Doppelklick auf den Block öffnet es erneut.



Das Fenster „Dynamischer Effekt“

Oben eine Erinnerung: „Eine Wellenform, angewandt auf ein Attribut der gewählten Scheinwerfer; der Phasenversatz lässt die Bewegung von Scheinwerfer zu Scheinwerfer wandern (Welle, Lauflicht, Fächer aus Kreisen…).“

Scheinwerfer (Gruppe oder Scheinwerfer)

Die Gruppe oder der Scheinwerfer, die bzw. der den Effekt spielt. Die Liste bietet zuerst die Gruppen des Saals an, dann jeden Scheinwerfer über seine Kennung; Sie können den Namen auch eintippen.

Die Angabe ist Pflicht („Wählen Sie eine Gruppe oder einen Scheinwerfer."). Nur eine Gruppe oder ein Scheinwerfer pro Effekt: Für zwei Gruppen setzen Sie zwei Effekte.

Attribut

Was der Effekt verändert:

- **Intensität** (Standard): der Dimmer der Scheinwerfer.
- **Farbe (Puls)**: die in der Zeile **Farbe** gewählte Farbe, je nach Welle mehr oder weniger hell.
- **Regenbogen**: Der Farbton durchläuft in jeder Periode den ganzen Farbkreis.
- **Pan**: die horizontale Position der Moving Heads.
- **Tilt**: die vertikale Position der Moving Heads.
- **Kreis (Pan + Tilt)**: Jeder Moving Head beschreibt einen Kreis.
- **Acht (Pan + Tilt)**: Jeder Moving Head beschreibt eine liegende Acht (∞).

Der Effekt stellt **nur** die Kanäle dieses Attributs ein. Der Rest (Farbe, Shutter, Intensität…) kommt aus dem Endzustand der Szene oder aus den anderen Blöcken: Damit sich Moving Heads mit **Pan** oder **Kreis** sichtbar bewegen, müssen sie anderweitig eingeschaltet sein.

Form

Die Form der Welle über eine Periode (ausgegraut bei **Regenbogen**, **Kreis** und **Acht**, die ihre eigene Bewegung haben):

- **Sinus** (Standard): sanfter Anstieg und Abfall; jeder Zyklus beginnt auf dem niedrigen Pegel.
- **Dreieck**: Anstieg, dann Abfall in gerader Linie.
- **Rechteck**: eingeschaltet (hoher Pegel) während der **Einschaltbreite**, dann ausgeschaltet (niedriger Pegel).
- **Sägezahn**: gleichmäßiger Anstieg, dann abrupter Rücksprung nach unten.
- **Fallende Rampe**: abrupter Sprung nach oben, dann gleichmäßiger Abfall.
- **Lauflicht**: wie **Rechteck**; mit einem Phasenversatz und einer kurzen Breite läuft ein einzelnes Licht von Scheinwerfer zu Scheinwerfer.
- **Zufall**: ein zufällig gezogener Pegel pro Periode, für jeden Scheinwerfer (oder jeden Block) verschieden, gehalten während der ganzen Periode.

Periode (Sekunden pro Zyklus)

Dauer eines Zyklus der Welle in Sekunden (Standard 2). Minimum 0,05 s („Ungültige Periode (mindestens 0,05 s)."). Kleine Periode = schneller Effekt.

Pegel niedrig → hoch

Die beiden Grenzen der Welle in % (Standard 0 bis 100):

- **Intensität**: minimale und maximale Intensität;

- **Farbe (Puls)**: von der ausgeschalteten Farbe (0 %) bis zur vollen Farbe (100 %);
- **Pan** und **Tilt**: die Amplitude der Bewegung in % des gesamten Bewegungsbereichs des Moving Heads (zum Beispiel 30 bis 70 %);
- **Regenbogen**: nur der hohe Pegel zählt (die Helligkeit der Farben);
- **Kreis** und **Acht**: nicht verwendet (siehe **Mitte und Größe**).

Phasenversatz (°, 0 = alle zusammen)

Der Versatz zwischen den Scheinwerfern in Grad eines Zyklus (Standard 360):

- **0**: Alle Scheinwerfer tun gleichzeitig dasselbe;
- **360**: Die Scheinwerfer sind gleichmäßig über einen vollen Zyklus verteilt: eine Welle, die die ganze Gruppe durchläuft;
- **180**: verteilt über einen halben Zyklus;
- über 360: mehrere Wellen gleichzeitig auf der Gruppe.

Bei positivem Versatz durchläuft die Welle die Scheinwerfer in der unter **Richtung der Welle** gewählten Reihenfolge (zum Beispiel von links nach rechts mit „Von links nach rechts (vom Saal aus gesehen)“); bei negativem Versatz (-360) durchläuft sie sie in der anderen Richtung.

Richtung der Welle

Die Reihenfolge, in der die Scheinwerfer ihren Versatz erhalten, anhand ihrer Position im Saal:

- **Von links nach rechts (vom Saal aus gesehen)** (Standard);
- **Von rechts nach links (vom Saal aus gesehen)**;
- **Von der Vorbühne nach hinten**;
- **Von der Mitte nach außen**: die der Mitte am nächsten gelegenen zuerst; symmetrische Scheinwerfer erhalten benachbarte Phasen, was einen Spiegeleffekt ergibt;
- **Patch-Reihenfolge**: die Reihenfolge der Scheinwerfer in der Gruppe.

Die Positionen sind die aus **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…**.

Scheinwerfer in Phase pro Block

Anzahl benachbarter Scheinwerfer (in der gewählten Reihenfolge), die dieselbe Phase teilen (Standard 1). Mit 2 laufen die Scheinwerfer paarweise; mit 4 auf einer Reihe von 12 schreitet die Welle in Blöcken von 4 voran.

Einschaltbreite (Rechteck, Lauflicht, %)

Für **Rechteck** und **Lauflicht**: der Anteil des Zyklus, in dem der Scheinwerfer auf dem hohen Pegel ist (Standard 50 %, Minimum 2 %). Für ein Lauflicht mit einem einzigen eingeschalteten Scheinwerfer von N stellen Sie etwa 100/N % ein.

Farbe

Nur sichtbar mit **Farbe (Puls)**: die Farbe als „Rot,Grün,Blau 0-255“ (Standard 255,255,255, zum Beispiel „255,80,0“ für ein Orange).

Mitte und Größe

Nur sichtbar mit **Kreis** und **Acht**:

- **Pan** und **Tilt**: die Mitte der Bewegung in % des Bewegungsbereichs (Standard 50 und 50: die Mitte);
- **Radius**: die Größe der Bewegung in % des Bewegungsbereichs (Standard 10, höchstens 50).

Bei der **Acht** ist der Radius die Amplitude in Pan; die Amplitude in Tilt beträgt die Hälfte davon.

OK / Abbrechen

OK prüft die Werte und legt den Block an (oder aktualisiert ihn). **Abbrechen** beim Anlegen: Es wird kein Block angelegt.

Der Block auf der Timeline

- Farbe kräftiges Violett, Text „∿ Intensität sinus · Gegenlicht · 2 s · 360°“ (Attribut, Form, Ziel, Periode, Versatz).
- Anfangsdauer: 10 s. Ändern Sie die Größe mit dem Griff am rechten Rand: Die Welle läuft über die ganze Dauer weiter (höchstens 20 Minuten).
- **Überblendungen**: Rechtsklick > **Eigenschaften…** bietet **Start (s)**, **Dauer (s)**, **Einblendung (s)** und **Ausblendung (s)**. Wie bei einem Lichtblock betrifft die Überblendung nur die Intensität; eine Position (Pan, Kreis…) gilt ab dem Beginn des Blocks.
- Der Effekt wird im Voraus berechnet, mit 25 Bildern pro Sekunde: Er folgt der roten Linie, wird identisch wiedergegeben und in der Simulation angezeigt.
- Er legt sich **über** die Lichtblöcke und den Endzustand, auf den Kanälen, die er einstellt (siehe Licht- und Effektblöcke). Ein **Blackout** schaltet ihn aus.
- Während eines Warte-Blocks bleibt der Effekt an Ort und Stelle stehen.

Schritt für Schritt

Eine sanfte Welle auf einem LED-Horizont

1. Schalten Sie im Endzustand der Szene die Gruppe „Horizont“ in Blau auf 100 % ein.
2. Ziehen Sie **Dynamischer Effekt…** auf eine Spur bei 0 s.
3. **Scheinwerfer**: „Horizont“; **Attribut**: **Intensität**; **Form**: **Sinus**; **Periode**: 4; **Pegel niedrig → hoch**: 20 bis 100; **Phasenversatz**: 360; **Richtung der Welle**: **Von links nach rechts (vom Saal**

aus gesehen). **OK**.
4. Ziehen Sie den Block auf die Dauer der Szene; Rechtsklick > **Eigenschaften…**, **Einblendung (s)** 3.

Haben die Scheinwerfer des Horizonts keinen Dimmerkanal (nur Rot, Grün, Blau), hat **Intensität** keine Wirkung: Verwenden Sie **Farbe (Puls)** mit der Farbe „0,0,255“.

Ein Lauflicht auf einer Reihe von 8 Scheinwerfern

1. **Attribut**: **Intensität**; **Form**: **Lauflicht**; **Periode**: 1; **Pegel** 0 bis 100; **Versatz**: 360; **Einschaltbreite**: 12 (etwa 100/8).
2. Schalten Sie die Reihe im Endzustand ein (Farbe), der Effekt übernimmt die Intensität.

Ein Fächer aus Kreisen mit den Moving Heads

1. Schalten Sie im Endzustand die Moving Heads ein (Intensität, Farbe, Shutter offen) und richten Sie sie auf die Bühnenmitte aus.
2. **Dynamischer Effekt…**: **Attribut**: **Kreis (Pan + Tilt)**; **Periode**: 6; **Versatz**: 90; **Mitte und Größe**: Pan 50, Tilt 40, Radius 8.
3. Die Moving Heads beschreiben Kreise, die gegeneinander um eine Vierteldrehung versetzt sind.

Zufällige Blitze

1. **Attribut**: **Intensität**; **Form**: **Zufall**; **Periode**: 0,3; **Pegel** 0 bis 100; **Versatz**: 0; **Scheinwerfer in Phase pro Block**: 1.
2. Jeder Scheinwerfer nimmt alle 0,3 s einen zufälligen Pegel an.

Gut zu wissen

- Ein dynamischer Effekt zielt nur auf eine Gruppe oder einen Scheinwerfer. Um zwei Effekte aufeinander folgen zu lassen, setzen Sie zwei Blöcke; zwei sich überlappende Blöcke bilden keinen Mix miteinander (der Mix betrifft nur die Licht- und Effektblöcke der Bibliothek).
- **Rechteck** und **Lauflicht** liefern dasselbe Ergebnis; der Name hilft nur, sich an die Absicht zu erinnern.
- Mit **Farbe (Puls)** auf einem Moving Head mit Farbrad wählt DreamShow die nächstgelegene Farbe des Rads: Der Puls kann das Rad seine Position wechseln lassen.
- Die Effekte der Liste **Effekte** (Bibliothek) sind feste Einstellungen; die dynamischen Effekte sind Bewegungen. Sie werden nicht in der Bibliothek abgelegt: Kopieren Sie die Spur (Rechtsklick auf ihren Namen > **Spur kopieren**), um sie in einer anderen Szene wiederzuverwenden.

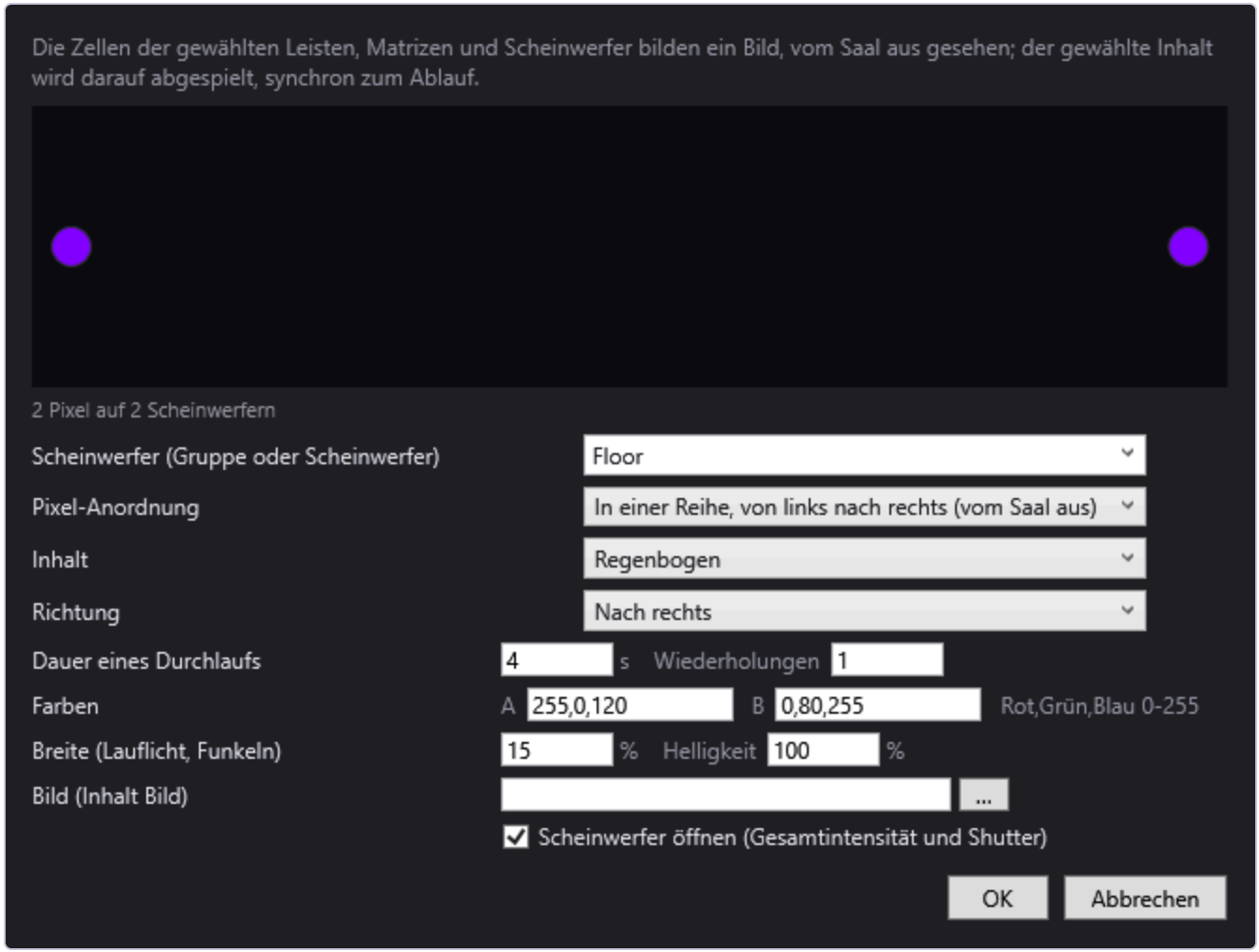
Siehe auch

- Die Timeline der Szene
- Licht- und Effektblöcke
- Überblendungen und Mix
- Das Pixel-Mapping
- Die Bahnen
- Scheinwerfer, Adressen, Positionen

Das Pixel-Mapping

Das Pixel-Mapping behandelt die Zellen Ihrer LED-Leisten, Matrizen und LED-Scheinwerfer wie die Pixel eines Bildschirms, vom Saal aus gesehen, und spielt darauf ein animiertes Bild ab: laufender Verlauf, Regenbogen, Welle, Plasma, Lauflicht, Funkeln, Feuer oder ein Bild Ihrer Wahl. Es ist ein Block der Timeline, synchron zum Ablauf.

So öffnen Sie es: Ziehen Sie **Pixel-Mapping…** aus der Liste **Sonstige** (Panel **Bibliotheken**) auf eine Spur des Panels **Timeline der Szene**. Das Fenster **Pixel-Mapping** öffnet sich; ein Doppelklick auf den Block öffnet es erneut.



Was hier ein Pixel ist

Jede **Farbzelle** eines Scheinwerfers wird zu einem Pixel: Eine LED-Leiste mit 8 Zellen ergibt 8 Pixel, eine Matrix 5 × 5 ergibt 25, ein gewöhnlicher LED-Scheinwerfer (eine einzige Farbe für den ganzen

Scheinwerfer) ergibt 1. DreamShow erkennt die Zellen anhand der Definition des Scheinwerfers (Kanäle Rot, Grün, Blau, Weiß jeder Zelle). Siehe Die Scheinwerferbibliothek.

Das Fenster „Pixel-Mapping“

Oben eine Erinnerung: „Die Zellen der gewählten Leisten, Matrizen und Scheinwerfer bilden ein Bild, vom Saal aus gesehen; der gewählte Inhalt wird darauf abgespielt, synchron zum Ablauf.“

Die Vorschau

Unter der Erinnerung zeigt ein schwarzer Rahmen jedes Pixel als Punkt an seiner Stelle und spielt den Inhalt live ab: Jede geänderte Einstellung ist sofort zu sehen. Darunter ein Zähler: „48 Pixel auf 6 Scheinwerfern“ oder „Keine Farbzelle in diesem Ziel.“, wenn das Ziel keinen verwendbaren Scheinwerfer enthält.

Scheinwerfer (Gruppe oder Scheinwerfer)

Die Gruppe oder der Scheinwerfer, die bzw. der das Bild empfängt (Liste der Gruppen, dann der Scheinwerfer; der Name kann auch eingetippt werden). Pflichtangabe („Wählen Sie eine Gruppe oder einen Scheinwerfer.“).

Pixel-Anordnung

Wie die Pixel im Bild angeordnet werden:

- **In einer Reihe, von links nach rechts (vom Saal aus)** (Standard): alle Pixel in einer einzigen Reihe, Scheinwerfer für Scheinwerfer, von links nach rechts vom Saal aus gesehen (Reihenfolge der Positionen im Saal), Zelle für Zelle.
- **Eine Reihe pro Scheinwerfer (Matrizen aufgefaltet)**: Jeder Scheinwerfer bildet eine Reihe, der höchste oben; eine quadratische Matrix (4 Zellen oder mehr: 2 × 2, 5 × 5, 8 × 8…) wird als Quadrat aufgefaltet.
- **Nach der Position der Scheinwerfer (vom Saal aus)**: jedes Pixel an seiner echten Stelle, von vorn gesehen: von links nach rechts gemäß der Position im Saal, von oben nach unten gemäß der Höhe. Die Zellen einer Leiste verteilen sich entlang der Leiste (10 cm zwischen zwei Zellen, unter Berücksichtigung ihrer Ausrichtung).

Positionen und Höhen stammen aus **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…**.

Inhalt

Das auf den Pixeln abgespielte Bild:

- **Laufender Verlauf A → B**: ein weicher Verlauf von Farbe A zu Farbe B und zurück, der sich fortbewegt.

- **Regenbogen** (Standard): alle Farbtöne, die durchlaufen. Die Farben A und B werden nicht verwendet.
- **Welle in Farbe A**: Farbe A, die wellenförmig ein- und ausgeht, mit Schwarz dazwischen.
- **Plasma A / B**: eine bewegte, wogende Mischung der Farben A und B (die **Richtung** ändert daran nichts).
- **Lauflicht in Farbe A**: ein Band in Farbe A, das auf schwarzem Grund läuft; seine Breite wird mit **Breite** eingestellt.
- **Funkeln A auf B**: Pixel, die zufällig in Farbe A auf einem Grund in Farbe B aufleuchten; der Anteil der leuchtenden Pixel wird mit **Breite** eingestellt, der Rhythmus mit **Dauer eines Durchlaufs** (eine neue Ziehung alle zwanzigstel Durchläufe).
- **Feuer**: orangefarbene Flammen, unten heißer, die flackern (etwa 12-mal pro Sekunde). Farben, Richtung und Dauer eines Durchlaufs werden nicht verwendet.
- **Bild**: das unter **Bild (Inhalt Bild)** gewählte Bild, das in der gewählten Richtung durchläuft.

Richtung

In welche Richtung sich der Inhalt bewegt:

- **Nach rechts** (Standard);
- **Nach links**;
- **Nach oben**;
- **Nach unten**.

Nach oben und **Nach unten** sind nur bei einer Anordnung über mehrere Reihen sinnvoll (**Eine Reihe pro Scheinwerfer** oder **Nach der Position der Scheinwerfer**): In einer Reihe würden alle Pixel dieselbe Farbe annehmen.

Dauer eines Durchlaufs

- **s**: die Zeit in Sekunden, die der Inhalt braucht, um das Bild einmal zu durchqueren (Standard 4; Minimum 0,05). Kleiner = schneller.
- **Wiederholungen**: wie oft sich das Motiv über die Breite des Bildes wiederholt (Standard 1). Mit 2 sieht man zwei Regenbogen nebeneinander. Bei **Plasma** ändert diese Einstellung die Feinheit der Wellen.

Farben

A und **B**, jeweils als „Rot,Grün,Blau 0-255“ (Standard A = 255,0,120, ein Rosa, und B = 0,80,255, ein Blau). Ein falsch geschriebener Wert wird ignoriert (der alte bleibt erhalten).

Breite (Lauflicht, Funkeln)

- **%**: bei **Lauflicht** die Breite des Bands (in % des Bildes, Standard 15); bei **Funkeln** der Anteil der in A leuchtenden Pixel.

- **Helligkeit**: die Gesamtintensität des Inhalts in % (Standard 100).

Bild (Inhalt Bild)

Die abzuspielende Bilddatei (.png, .jpg, .jpeg, .bmp, .gif). Die Schaltfläche **…** öffnet die Dateiauswahl (im Medienordner der Show) und stellt den **Inhalt** automatisch auf **Bild**. Ein Bild aus dem Medienordner wird nur mit seinem Namen gespeichert (die Show bleibt mit ihrem Ordner verschiebbar); ein Bild von anderswo mit seinem vollständigen Pfad. Das Bild wird auf höchstens 256 Pixel Breite verkleinert. Beim Inhalt **Bild** ist eine Datei Pflicht („Wählen Sie das abzuspielende Bild.").

Das Bild wird wie ein Band gelesen: Bei **Nach rechts** oder **Nach links** läuft es horizontal über die ganze Breite der Pixel; bei **Nach oben** oder **Nach unten** vertikal.

Scheinwerfer öffnen (Gesamtintensität und Shutter)

Aktiviert (Standard): Der Block setzt außerdem den Gesamtdimmer der Scheinwerfer auf 100 % und öffnet ihren Shutter, damit das Bild sichtbar ist, auch wenn nichts anderes sie einschaltet. Deaktiviert: Nur die Farben der Zellen werden eingestellt; die Gesamtintensität muss aus dem Endzustand oder einem anderen Block kommen.

OK / Abbrechen

OK prüft die Einstellungen und legt den Block an (oder aktualisiert ihn). **Abbrechen** beim Anlegen: Es wird kein Block angelegt.

Der Block auf der Timeline

- Farbe Blaugrün, Text „⣿ Regenbogen · Leisten · 4 s" (Inhalt, Ziel, Dauer eines Durchlaufs).
- Anfangsdauer: 10 s; in der Größe veränderbar (höchstens 20 Minuten).
- Rechtsklick > **Eigenschaften…**: **Start (s)**, **Dauer (s)**, **Einblendung (s)**, **Ausblendung (s)**. Die Überblendungen blenden das Bild ein und aus.
- Das Bild wird im Voraus berechnet, mit 25 Bildern pro Sekunde: Es folgt der roten Linie und wird in der Simulation angezeigt. Wenn Sie die Bilddatei ersetzen, berücksichtigt DreamShow dies bei der nächsten Neuberechnung der Show (bei der nächsten Änderung der Timeline oder der Einstellungen).
- Der Block legt sich über die Lichtblöcke und den Endzustand, auf den Kanälen, die er einstellt. Ein **Blackout** schaltet ihn aus. Während eines Warte-Blocks friert das Bild ein.

Schritt für Schritt

Ein Regenbogen, der die LED-Leisten im Hintergrund durchquert

1. Legen Sie eine Gruppe „Leisten" mit Ihren LED-Leisten an (siehe Die Bibliotheken).

2. Ziehen Sie **Pixel-Mapping…** auf eine Spur bei 0 s.
3. **Scheinwerfer**: „Leisten“; **Anordnung**: **In einer Reihe, von links nach rechts (vom Saal aus)**; **Inhalt**: **Regenbogen**; **Richtung**: **Nach rechts**; **Dauer eines Durchlaufs**: 6 s, **Wiederholungen**
   1. Sehen Sie sich die Vorschau an, dann **OK**.
4. Ziehen Sie den Block auf die Dauer des Musikstücks; **Eigenschaften…**: **Einblendung (s)** 2, **Ausblendung (s)** 4.

Ein Logo, das über eine Matrix läuft

1. Legen Sie „logo.png“ in den Medienordner der Show.
2. **Pixel-Mapping…**: **Scheinwerfer**: die Matrix; **Anordnung**: **Eine Reihe pro Scheinwerfer (Matrizen aufgefaltet)**; **…**, um „logo.png“ zu wählen (der Inhalt wechselt auf **Bild**); **Richtung**: **Nach links**; **Dauer eines Durchlaufs**: 8.

Ein Kaminfeuer auf einer Wand aus LED-PARs

1. Platzieren Sie die PARs auf ihrer echten Höhe im Saal.
2. **Anordnung**: **Nach der Position der Scheinwerfer (vom Saal aus)**; **Inhalt**: **Feuer**; **Helligkeit** 80.
3. Die unteren Scheinwerfer brennen stärker als die oberen und flackern.

Gut zu wissen

- Ein Scheinwerfer ohne Farbkanal (nur Dimmer) zählt als Pixel, zeigt aber nichts an: Das Pixel-Mapping stellt Farben ein. Bei einem einzelnen Weißkanal erhält das Pixel den Mittelwert der drei Farben.
- Bei einer Zelle mit Rot, Grün, Blau und Weiß erhält das Weiß den kleinsten der drei Farbwerte.
- Die Vorschau im Fenster läuft ununterbrochen; auf der Bühne beginnt das Bild am Anfang des Blocks.
- Die Pixel der Anordnung **In einer Reihe** werden nach der Links-rechts-Position der Scheinwerfer angeordnet: Stellen Sie die Positionen im Saal so ein, dass die Reihenfolge stimmt.

Siehe auch

- Die Timeline der Szene
- Die dynamischen Effekte
- Licht- und Effektblöcke
- Die Scheinwerferbibliothek
- Scheinwerfer, Adressen, Positionen
- Die 2D- und 3D-Simulation

Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken

Zwei Werkzeuge des Panels **Saal** stellen Pan und Tilt der Moving Heads (motorisierte Köpfe) ein, ohne die Schieberegler anzufassen: **Ausrichten** richtet alle ausgewählten Moving Heads auf denselben Punkt, **Zone** verteilt die ausgewählten Moving Heads auf eine Fläche, die Sie zeichnen (Rechteck oder Ellipse), auf dem Boden, auf der Bühne oder an einer Wand. DreamShow berechnet die Winkel aus der Position jedes Moving Heads, seiner Montage und seinen Pan-/Tilt-Bereichen oder aus seiner Kalibrierung, sofern vorhanden.

So greifen Sie darauf zu: Schaltflächen **Ausrichten** und **Zone** in der Werkzeugleiste des Panels **Saal** (die Simulation), im Hauptfenster.



Was diese Werkzeuge ändern

Ausrichten und Zone schreiben Pan und Tilt in **das, was Sie gerade bearbeiten**:

- im Normalfall in den **Endzustand der ausgewählten Szene** (die Show wird dann als geändert markiert);
- beim Bearbeiten eines Effekts in diesen Effekt;
- im Bahnmodus in das ausgewählte **Schlüsselbild** (siehe Die Bahnen).

Für jeden ausgerichteten Moving Head fügt DreamShow außerdem hinzu, sofern er sie in diesem Zustand noch nicht hat: Intensität 100 %, Shutter offen und die schnellste Pan-/Tilt-Geschwindigkeit. Eine Position, die aus einer Palette stammt, wird von der Palette gelöst (siehe Die Paletten).

Ist **LIVE** eingeschaltet und ist die bearbeitete Szene diejenige, die gerade spielt, bewegen sich die echten Moving Heads sofort.

Betroffen sind nur die **Moving Heads**: die Scheinwerfer, deren Definition ein **Max. Pan** größer als 0 hat und die im Saal platziert sind. Die übrigen ausgewählten Scheinwerfer werden ignoriert.

Die Moving Heads auswählen

Wählen Sie vor dem Ausrichten die auszurichtenden Moving Heads aus. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten:

- der Baum **Auswahl — Gruppen und Scheinwerfer** im Panel **Szeneneinstellungen**: Aktivieren Sie Scheinwerfer oder ganze Gruppen;
- ein Klick auf den Punkt eines Scheinwerfers im Panel **Saal** wählt diesen Scheinwerfer aus oder ab;
- in 2D zieht ein Ziehen ins Leere (Werkzeuge **Ausrichten** und **Zone** ausgeschaltet) ein Auswahlrechteck auf; halten Sie **Ctrl** gedrückt, um zur Auswahl hinzuzufügen, statt sie zu ersetzen;
- in 3D wählt ein Klick (ohne Ziehen) auf einen Scheinwerfer diesen aus oder ab;
- **Alles** wählt alle Gruppen und die Scheinwerfer außerhalb von Gruppen aus, **Nichts** leert die Auswahl.

Siehe auch Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen.

Ausrichten

- **Ausrichten**: Umschaltfläche. Eingeschaltet richtet ein Klick in den Saal **alle** ausgewählten Moving Heads auf den angeklickten Punkt: Ihre Lichtstrahlen laufen zusammen. Halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus: Der Punkt folgt der Maus.
- In 2D liegt der Zielpunkt auf dem Boden, unter der Maus.
- In 3D ist der Zielpunkt die Fläche unter der Maus: die Bühne, der Saalboden oder eine Wand. In 3D richtet der Linksklick aus; das Ziehen mit der rechten Maustaste dreht immer die Ansicht, sodass Sie ausrichten und um den Saal herum drehen können, ohne das Werkzeug zu wechseln.
- Ist kein Moving Head ausgewählt, zeigt die Informationszeile oben im Hauptfenster „Ausrichten: Wählen Sie zuerst einen oder mehrere Moving Heads aus“.
- Das Einschalten von **Ausrichten** schaltet **Zone** aus.

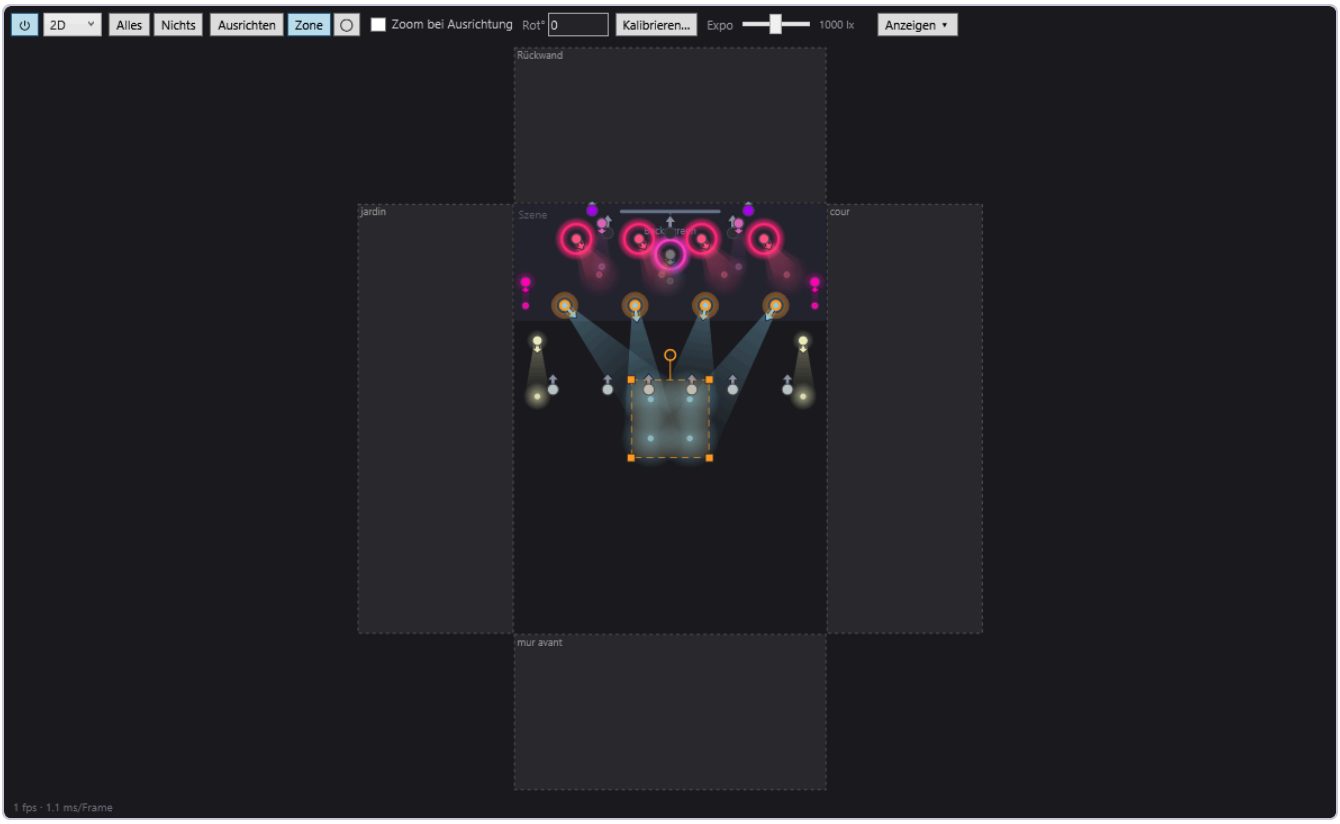
Zoom bei Ausrichtung (Kontrollkästchen, standardmäßig deaktiviert, von Sitzung zu Sitzung gespeichert):

- deaktiviert stellt **Ausrichten** nur Pan und Tilt ein: Ihr Zoom bleibt erhalten;
- aktiviert verengt die Ausrichtung auch den Lichtstrahl, sodass ein Lichtfleck von etwa 1 m auf dem Ziel entsteht. Das funktioniert nur bei einem Moving Head, dessen Definition seine Abstrahlwinkel angibt (**Abstrahlwinkel (°) von … bis …**) und dessen Modus einen Zoom- (oder Fokus-)Kanal hat.

Hat ein Moving Head eine Kalibrierung und liegt der Zielpunkt auf der Bühne, verwendet DreamShow die Kalibrierung, die genauer ist als die geometrische Berechnung. Siehe Die Kalibrierung der Moving Heads.

Zone

Zone: Umschaltfläche. Eingeschaltet zeichnen Sie eine Zone auf den Saal, und die ausgewählten Moving Heads verteilen sich darauf.



Der Plan mit aufgeklappten Wänden

Im Zonenmodus wird der 2D-Plan größer: Rund um den Saalboden werden die vier Wände flach „aufgeklappt", wie eine geöffnete Schachtel (jeder Streifen hat die Höhe des Saals). Eine im Streifen der Rückwand gezeichnete Zone liegt auf dieser Wand; eine vom Boden gegen eine Wand geschobene Zone **steigt** an ihr **allmählich hoch**, statt zu springen. Entlang der Bühne beginnt der Anstieg auf Höhe des Bühnenbodens.

In 3D wird die Zone direkt auf die Fläche unter der Maus gezeichnet (Bühne, Boden oder Wand).

Die Zone zeichnen und ändern

- **Zeichnen**: Drücken und ziehen Sie an einer leeren Stelle: Die Zone ist das Rechteck (oder die Ellipse) zwischen Start- und Endpunkt. Ein einfacher Klick ohne Ziehen erzeugt nichts.
- **Verschieben**: Ziehen Sie **innerhalb** der Zone. Die Moving Heads folgen live.
- **Größe ändern**: Ziehen Sie einen der vier **Eckgriffe** (kleine orangefarbene Quadrate). Die Zone wächst oder schrumpft symmetrisch um ihre Mitte; Mitte und Winkel bleiben unverändert.
- **Drehen**: Ziehen Sie den **Kreis** über der Zone. Die Umdrehungen addieren sich: Zweimal drehen ergibt 720°.
- ◯: Form der Zone. Gedrückt = Ellipse, losgelassen = Rechteck (Standard). Eine Änderung der Form gilt auch für die bereits gezeichnete Zone.

- **Rot°**: Winkel der Zone in Grad, über die Tastatur eingegeben. Werte über eine Umdrehung hinaus sind erlaubt (360 = 1 Umdrehung, 720 = 2 Umdrehungen, 1080 = 3 Umdrehungen). Bestätigen Sie mit **Eingabe** oder durch Verlassen des Felds. Das Feld zeigt den aktuellen Winkel an, wenn Sie mit der Maus drehen. In einer Bahn wird der Winkel zwischen zwei Schlüsselbildern unverändert interpoliert: Von 0 bis 720 macht die Zone zwei Umdrehungen.

Die Zone bleibt angezeigt, solange **Zone** eingeschaltet ist: Sie ist der Griff, der die Moving Heads steuert. Das Ausschalten von **Zone** löscht die Zone; die Moving Heads behalten ihre Ausrichtung.

Wie sich die Moving Heads verteilen

- Die Zone wird in ein Raster aus möglichst quadratischen Reihen unterteilt, und die Moving Heads werden gleichmäßig auf die Reihen verteilt (zum Beispiel 13 Moving Heads auf 3 Reihen: 5 + 4 + 4, die vollste Reihe in der Mitte).
- Die Moving Heads werden den Feldern in der Reihenfolge ihrer Position zugeordnet (von links nach rechts vom Publikum aus, dann von vorn nach hinten), damit sich die Lichtstrahlen nicht kreuzen. Diese Zuordnung bleibt gleich, wenn sich die Zone dreht oder verschiebt: Jeder Moving Head behält seinen Platz in der Zone.
- Gibt die Definition des Moving Heads seine Abstrahlwinkel an und hat sein Modus einen Zoom- (oder Fokus-)Kanal, wird die Öffnung des Lichtstrahls so eingestellt, dass er sein Feld abdeckt (die Diagonale des Felds). Der Zonenmodus stellt den Zoom immer so ein: Das ist seine Aufgabe, anders als bei **Ausrichten**.
- Im Saal als **Defekt** markierte Moving Heads werden ignoriert.
- Die Informationszeile oben im Hauptfenster fasst das Ergebnis zusammen, zum Beispiel „Zone (Boden, rectangle): 6 Moving Head(s) auf 4.0 × 2.0 m (3×2)“ (betroffene Flächen, Form, Anzahl der Moving Heads, Größe, Felder). Ohne ausgewählten Moving Head: „Zone: Wählen Sie zuerst einen oder mehrere Moving Heads aus“.

Weitere Schaltflächen der Leiste

- **Kalibrieren…**: 4-Punkt-Kalibrierung des ausgewählten Moving Heads. Siehe Die Kalibrierung der Moving Heads.
- Die übrigen Einstellungen der Leiste (⏻, 2D / 3D, Qualität, **Expo**, **Anzeigen** ▾) werden in Die 2D- und 3D-Simulation beschrieben.

Schritt für Schritt

4 Moving Heads auf einen Darsteller in der Bühnenmitte zusammenführen

1. Wählen Sie die Szene im Panel **Szenen** aus.
2. Wählen Sie die 4 Moving Heads aus (aktivieren Sie zum Beispiel die Gruppe „Moving Heads“).
3. Stellen Sie bei Bedarf ihre Intensität und Farbe in den **Szeneneinstellungen** ein.

4. Schalten Sie **Ausrichten** ein.
5. Klicken Sie in die Bühnenmitte (vermeiden Sie es, genau auf den Punkt eines Scheinwerfers zu klicken: Dieser Klick wählt den Scheinwerfer aus oder ab). Halten Sie gedrückt und justieren Sie, indem Sie die Maus bewegen.
6. Für einen engen Lichtfleck aktivieren Sie **Zoom bei Ausrichtung**, bevor Sie klicken.
7. Schalten Sie **Ausrichten** aus und speichern Sie die Show.

Die ganze Vorbühne mit einem Lichtteppich abdecken

1. Wählen Sie die Szene aus, dann die zu verwendenden Moving Heads.
2. Schalten Sie **Zone** ein (der Plan wird mit den aufgeklappten Wänden größer).
3. Zeichnen Sie ein Rechteck auf die Vorbühne, von einem Rand zum anderen.
4. Justieren Sie mit den Eckgriffen, bis sich die Lichtflecken berühren, ohne sich zu stark zu überlappen.
5. Schalten Sie **Zone** aus und speichern Sie.

Die Rückwand gestalten

1. Wählen Sie die Moving Heads aus, schalten Sie **Zone** ein.
2. Zeichnen Sie die Zone in den Streifen der Rückwand (oberhalb des Bodens im 2D-Plan), oder wechseln Sie in 3D und zeichnen Sie direkt auf die Wand.
3. Um sie während der Szene langsam drehen zu lassen, erstellen Sie eine Bahn mit zwei Zonen-Schlüsselbildern, eines bei **Rot°** 0 und das andere bei 360 (siehe Die Bahnen).

Gut zu wissen

- **Exakte Positionen unerlässlich**: Die Ausrichtung wird aus den Positionen X, Y, Z der Moving Heads, ihrer Ausrichtung, **Kopf oben (auf dem Boden stehend)** und den Bereichen **Max. Pan** / **Max. Tilt** der Definition berechnet. Ein im Saal falsch platzierter Moving Head zielt daneben. Für zentimetergenaue Präzision auf der Bühne kalibrieren Sie.
- Ein Klick auf den Punkt eines Scheinwerfers wählt diesen Scheinwerfer aus, statt auszurichten: Beginnen Sie Ihre Gesten im Leeren.
- **Ausrichten** und **Zone** sind nie gleichzeitig eingeschaltet.
- Was Sie ausrichten, wird in der gerade bearbeiteten Szene (oder dem Effekt oder dem Schlüsselbild) gespeichert: Prüfen Sie in **Szenen**, dass es die richtige ist, bevor Sie ausrichten.
- Der Zoom wird nur eingestellt, wenn die Definition ihre Abstrahlwinkel angibt und einen Zoom- oder Fokus-Kanal besitzt.
- Eine Kalibrierung dient **Ausrichten** und **Zone** für jeden Punkt auf der Bühne, auch erhöht.

Siehe auch

- Die Bahnen

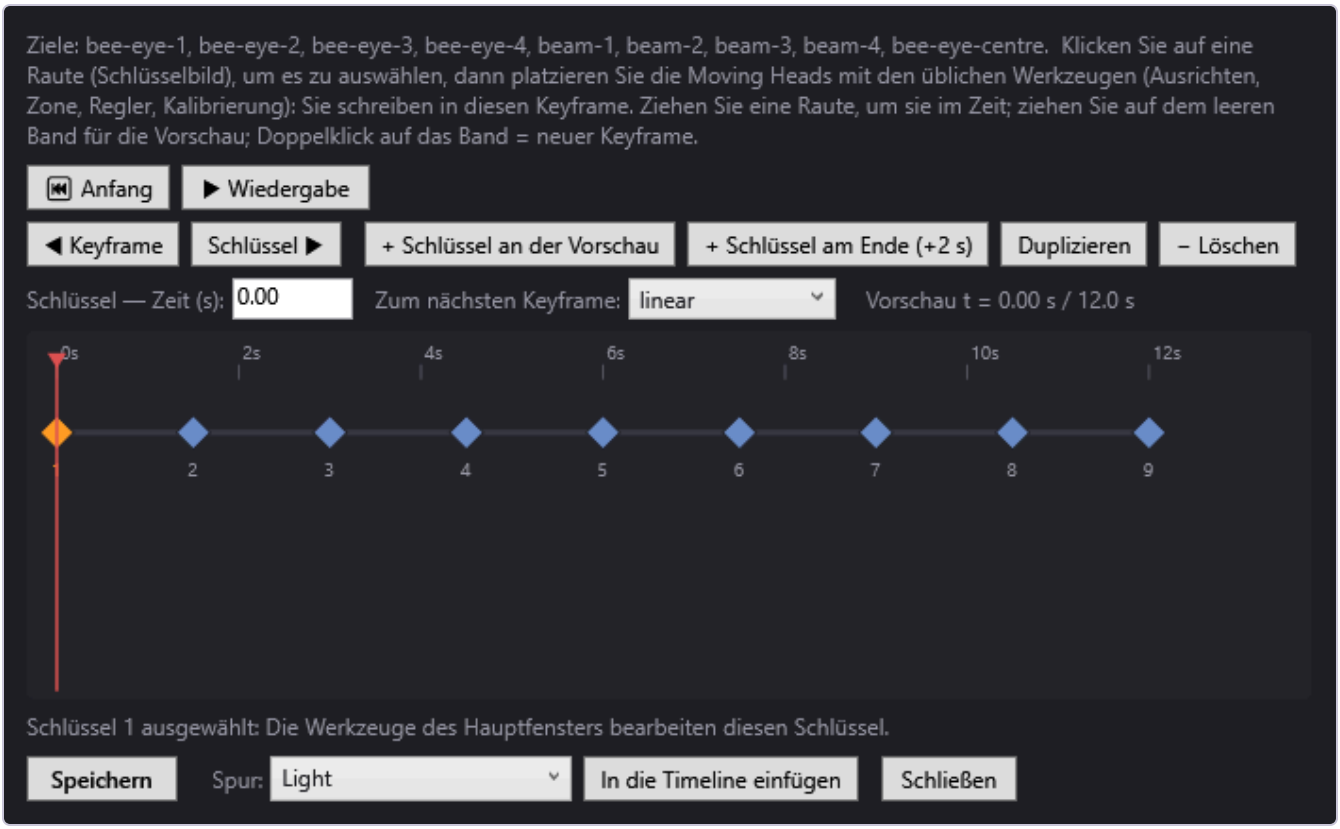
- Die Kalibrierung der Moving Heads
- Scheinwerfer, Adressen, Positionen
- Die Scheinwerferbibliothek
- Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen
- Die 2D- und 3D-Simulation
- Der Verfolger auf dem Tablet

Die Bahnen

Eine Bahn animiert Moving Heads (oder andere Scheinwerfer) über die Zeit: Sie setzen **Schlüsselbilder**, jedes mit einem Zustand der Scheinwerfer (Position, Farbe, Intensität, Zoom…), und DreamShow berechnet alles, was zwischen zwei Schlüsselbildern geschieht. Als Block auf die Timeline gesetzt, lässt die Bahn zum Beispiel die Bühne abfahren, einen Lichtteppich drehen oder eine Farbe während einer Szene gleiten.

Die Schlüsselbilder werden mit den üblichen Werkzeugen des Hauptfensters eingestellt (**Ausrichten**, **Zone**, Schieberegler, Paletten, Kalibrierung): Während der Bearbeitung schreiben diese Werkzeuge in das ausgewählte Schlüsselbild.

So greifen Sie darauf zu: Panel **Bibliotheken**, Abschnitt **Bahnen**: Schaltfläche **+ Bahn (Auswahl)**, Liste der Bahnen (Doppelklick öffnet den Editor). Auf der Timeline öffnet ein Doppelklick auf einen Bahnblock ebenfalls seinen Editor.



Die Bibliothek der Bahnen

Die Bahnen sind eigene Dateien (Ordner `trajectoires` der Daten, eine Datei `nom.traj.json` pro Bahn). Sie gelten für alle Shows gemeinsam: Dieselbe Bahn kann in mehreren Szenen und mehreren

Shows eingesetzt werden.

Im Panel **Bibliotheken**, Abschnitt **Bahnen**:

- **Die Liste**: die Bahnen in alphabetischer Reihenfolge. Doppelklick = Editor öffnen; eine Bahn auf eine Spur der Timeline ziehen = sie dort einfügen; Taste **Entf** = löschen.
- **Rechtsklick** auf die Liste:
  - **Editor öffnen**;
  - **Duplizieren…**: kopiert die Bahn unter einem neuen Namen („Name der Kopie von „…“:“, vorgeschlagen „Name (Kopie)“). Das Original und die Blöcke, die es verwenden, ändern sich nicht: Das ist der sichere Weg, eine Variante anzulegen;
  - **Löschen…**: nach Bestätigung wird die Datei endgültig gelöscht. Die bereits auf einer Timeline gesetzten Blöcke bleiben, spielen aber nichts mehr ab.
- **+ Bahn (Auswahl)**: erstellt eine Bahn für die aktivierten Scheinwerfer oder Gruppen. Ihr aktueller Zustand wird zum ersten Schlüsselbild (bei 0 s), dann öffnet sich der Editor.

Eine Bahn erstellen

1. Aktivieren Sie die Moving Heads (oder Gruppen), die sich bewegen sollen, und bringen Sie sie dorthin, wo die Bahn beginnen soll (Ausrichten, Zone, Schieberegler…).
2. Klicken Sie auf **+ Bahn (Auswahl)**. Ohne Auswahl erinnert DreamShow daran: „Aktivieren Sie zuerst die Moving Heads (oder Gruppen) der Bahn und positionieren Sie sie: ihr Zustand wird zum ersten Keyframe.“
3. Geben Sie den **Name der Bahn:** ein. Ein bereits vergebener Name wird abgelehnt („Eine Bahn mit diesem Namen existiert bereits.“).
4. Der Editor öffnet sich im **Bahnmodus**.

Die angesteuerten Scheinwerfer (die „Ziele“) werden beim Erstellen festgelegt; sie werden oben im Editor angezeigt.

Der Bahnmodus

Solange der Editor geöffnet ist, befindet sich das Hauptfenster im Bahnmodus:

- Die Kopfleiste des Panels **Szeneneinstellungen** ist orange: „BAHNMODUS — „Name“: Die Einstellungen ändern das ausgewählte Schlüsselbild“;
- die Liste des Endzustands wird zu „Schlüsselbild von „Name““;
- die Auswahl wird durch die Ziele der Bahn ersetzt;
- **Ausrichten**, **Zone**, die Schieberegler, die Paletten und die Kalibrierung schreiben in das ausgewählte Schlüsselbild, und die Simulation zeigt es an.

Ist ein Schlüsselbild ausgewählt, zeigt die Kopfleiste „… — Schlüssel bei t = 2.00 s“ (gefolgt von „(zone)“, wenn es ein Zonen-Schlüsselbild ist). Während einer Vorschau zwischen zwei

Schlüsselbildern zeigt sie „… — Vorschau bei t = … s (kein Schlüssel)“: Was Sie in diesem Moment einstellen, **wird nicht behalten**. Wählen Sie ein Schlüsselbild aus (oder erstellen Sie eines), bevor Sie Einstellungen vornehmen.

Der Modus endet mit dem Schließen des Editors (Schaltfläche **Schließen** oder Schaltfläche ✓ **Bearbeitung des Effekts beenden** der Kopfleiste, die in diesem Modus den Editor schließt).

Das Fenster „Bahn“

Der Titel lautet „Bahn — Name“. Oben eine Erinnerung an die Ziele und die Gesten.

Wiedergabe

- ⏮ **Anfang**: setzt die Vorschaumarke auf 0 s zurück.
- ▶ **Wiedergabe** / ⏸ **Pause**: spielt die interpolierte Bahn in der Simulation ab: Die Moving Heads bewegen sich und wechseln die Farbe. Die Wiedergabe hält am Ende an, auf der letzten Pose. Es sind mindestens zwei Schlüsselbilder zu unterschiedlichen Zeiten nötig („Fügen Sie mindestens zwei Schlüssel zu unterschiedlichen Zeiten hinzu.“).

Die Schlüsselbilder

- ◀ **Keyframe** / **Schlüssel** ▶: wählt das vorherige / nächste Schlüsselbild aus.
- **+ Schlüssel an der Vorschau**: neues Schlüsselbild zur Zeit der Vorschaumarke, mit dem zu diesem Zeitpunkt interpolierten Zustand (und der interpolierten Zone, bei einem von einer Zone gesteuerten Abschnitt).
- **+ Schlüssel am Ende (+2 s)**: neues Schlüsselbild 2 s nach dem letzten, Kopie des Zustands am Ende.
- **Duplizieren**: kopiert das ausgewählte Schlüsselbild 1 s weiter.
- **− Löschen**: löscht das ausgewählte Schlüsselbild. Eine Bahn behält mindestens ein Schlüsselbild.

Ein Schlüsselbild wird nie genau auf ein anderes gesetzt: Ist die Zeit bereits belegt, wird es direkt dahinter verschoben.

Die Eigenschaften des ausgewählten Schlüsselbilds

- **Schlüssel — Zeit (s):** die Zeit des Schlüsselbilds in Sekunden ab Beginn der Bahn. Bestätigen Sie mit **Eingabe** oder durch Verlassen des Felds; die Schlüsselbilder ordnen sich neu.
- **Zum nächsten Keyframe:** die Art, von diesem Schlüsselbild zum nächsten zu gelangen:
  - **linear** (Standard): mit konstanter Geschwindigkeit;
  - **weich**: startet und kommt sanft an;
  - **Halten**: bleibt auf diesem Schlüsselbild bis zum nächsten und springt dann. Auf dem Band ist der Abschnitt gestrichelt.

- Rechts „Vorschau t = … s / … s“: die Zeit der Marke und die Gesamtdauer.

Das Band der Schlüsselbilder

- Oben ein Sekundenlineal; jedes Schlüsselbild ist eine nummerierte **Raute**; das ausgewählte Schlüsselbild ist orange; die Vorschaumarke ist der rote Strich.
- **Auf eine Raute klicken**: wählt das Schlüsselbild aus. Seine Einstellungen folgen dann den Werkzeugen des Hauptfensters.
- **Eine Raute ziehen**: verschiebt das Schlüsselbild in der Zeit (auf die Hundertstelsekunde). Die Simulation folgt.
- **Ins Leere klicken oder ziehen**: verschiebt die Vorschaumarke; die Simulation zeigt den interpolierten Zustand.
- **Doppelklick ins Leere**: neues Schlüsselbild an dieser Stelle.

Der untere Teil des Fensters

- **Speichern**: speichert die Bahn. Ist sie bereits auf Timelines gesetzt, fragt DreamShow, was zu tun ist: **Ja** ersetzt die Bahn überall (alle diese Blöcke ändern sich), **Nein** speichert sie unter einem **neuen** Namen (das Original bleibt unverändert, und der Editor arbeitet mit der Kopie weiter), **Abbrechen** speichert nichts.
- **Spur:** die Spur der ausgewählten Szene, in die der Block eingefügt wird.
- **In die Timeline einfügen**: speichert die Bahn bei Bedarf und fügt dann einen Bahnblock auf der gewählten Spur ein, zur Zeit der roten Linie, wenn die ausgewählte Szene diejenige ist, die gerade spielt (sonst bei 0 s). Der Block dauert so lange wie die Bahn (aufgerundet auf die nächste Zehntelsekunde, mindestens 0,5 s). Es muss eine Szene ausgewählt sein.
- **Schließen**: schließt den Editor und verlässt den Bahnmodus. Gibt es noch Änderungen: „Bahn vor dem Schließen speichern?“ (**Ja**, **Nein**, **Abbrechen**).
- Eine Hilfezeile bestätigt die Aktionen („Bahn gespeichert.“, „Block in die Timeline eingefügt.“, „Schlüssel N ausgewählt: …“).

Was interpoliert wird

Zwischen zwei benachbarten Schlüsselbildern mischt DreamShow jede Einstellung jedes Ziels: Intensität, Pan, Tilt, Farbe und die von Hand eingestellten Kanäle (Zoom, Zellen…).

- Eine Einstellung, die nur in einem der beiden Schlüsselbilder vorhanden ist, behält ihren Wert über den ganzen Abschnitt. Ausnahme: Die Farbe einer Zelle (Red 1, Green 2…), die nur in einem Schlüsselbild eingestellt ist, wird von der Gesamtfarbe des anderen Schlüsselbilds aus übergeblendet.
- Vor dem ersten Schlüsselbild gilt das erste; nach dem letzten das letzte.

Die Zonen-Schlüsselbilder

Wenn Sie das Werkzeug **Zone** auf ein Schlüsselbild anwenden, wird die Zone im Schlüsselbild gespeichert: Es ist ein **Zonen-Schlüsselbild**. Zwischen zwei Zonen-Schlüsselbildern wird die Zone selbst interpoliert (Mitte, Größe, Drehung), und die Moving Heads werden in jedem Moment neu auf sie verteilt: Eine Drehung lässt die Lichtflecken um die Mitte der Zone kreisen, statt dass jeder Moving Head den kürzesten Weg nimmt. Farbe und Intensität werden dagegen weiterhin normal interpoliert. Ein Abschnitt, bei dem nur ein Schlüsselbild eine Zone hat, behält diese Zone von Anfang bis Ende.

Der Winkel einer Zone wird unverändert interpoliert: Von **Rot°** 0 bis **Rot°** 720 macht die Zone zwei volle Umdrehungen. Bei Zonenbewegungen wählt DreamShow für jeden Moving Head die Pan-Richtung, die während der ganzen Bewegung in der Mitte seines Bewegungsbereichs bleibt, damit er nicht am Ende des Bereichs anschlägt und eine Umdrehung zurückfährt.

Während der Vorschau und der Wiedergabe wird die interpolierte Zone auf dem Plan und in der 3D-Ansicht gezeichnet.

Der Bahnblock auf der Timeline

- **Einfügen**: **In die Timeline einfügen** im Editor, oder die Bahn aus der Liste **Bahnen** auf eine Spur ziehen (der Block übernimmt die Dauer der Bahn, oder 10 s, wenn sie keine Dauer hat).
- **Dauer**: Die ganze Bahn wird auf die Dauer des Blocks gestreckt. Ein Block, der länger ist als die Bahn, spielt sie langsamer ab, ein kürzerer Block schneller.
- **Ende**: Ist der Block der letzte, der auf seiner Spur endet, behalten die Scheinwerfer nach dem Ende des Blocks die letzte Pose.
- **Überblendungen**: Der Block hat wie die anderen eine Ein- und Ausblendung (siehe Überblendungen und Mix).
- **Doppelklick** auf den Block oder Rechtsklick > **Bahn bearbeiten…**: öffnet den Editor mit dieser Bahn. Existiert die Datei nicht mehr: „Bahn „…“ nicht gefunden oder unlesbar.“
- Eine Bahn zu ändern und dann zu speichern aktualisiert alle Blöcke, die sie verwenden (außer Sie entscheiden sich, sie unter einem anderen Namen zu speichern).

Siehe Licht- und Effektblöcke und Die Timeline der Szene.

Schritt für Schritt

Ein Schwenk von links nach rechts in 6 Sekunden

1. Wählen Sie die Szene aus, aktivieren Sie die Moving Heads.
2. Richten Sie sie mit **Ausrichten** auf die linke Bühnenseite (vom Publikum aus gesehen).
3. **+ Bahn (Auswahl)**, nennen Sie sie „Schwenk“.
4. Im Editor **+ Schlüssel am Ende (+2 s)**: Ein Schlüsselbild 2 erscheint bei 2 s. Geben Sie **6** in **Schlüssel — Zeit (s):** ein, dann **Eingabe**.

5. Richten Sie, während Schlüsselbild 2 ausgewählt ist, mit **Ausrichten** auf die rechte Seite (vom Publikum aus gesehen).
6. Wählen Sie Schlüsselbild 1 aus und wählen Sie **weich** unter **Zum nächsten Keyframe:**.
7. ▶ **Wiedergabe**, um in der Simulation zu prüfen.
8. Wählen Sie die **Spur:**, setzen Sie die rote Linie, **In die Timeline einfügen**, dann **Schließen**.

Ein Lichtteppich, der sich dreht

1. Aktivieren Sie die Moving Heads, schalten Sie **Zone** ein und zeichnen Sie ein Rechteck auf die Bühne.
2. **+ Bahn (Auswahl)**, nennen Sie sie „Drehteppich“.
3. Wählen Sie Schlüsselbild 1 aus und berühren Sie dann die Zone (verschieben Sie sie leicht oder bestätigen Sie **Rot°** bei 0): Das Schlüsselbild wird zu einem Zonen-Schlüsselbild.
4. **+ Schlüssel am Ende (+2 s)**, stellen Sie seine Zeit ein (zum Beispiel 20 s), geben Sie dann **360** in **Rot°** ein und **Eingabe**.
5. ▶ **Wiedergabe**: Die Lichtflecken kreisen um die Mitte der Zone.
6. Fügen Sie den Block in die Timeline ein.

Die Farbe zu einem genauen Zeitpunkt ohne Überblendung wechseln

1. Erstellen Sie zwei Schlüsselbilder mit derselben Position, eines rot, das andere blau.
2. Wählen Sie beim ersten **Halten**: Das Rot hält bis zur Zeit des zweiten Schlüsselbilds, dann kommt das Blau schlagartig.

Gut zu wissen

- Stellen Sie immer **ein ausgewähltes Schlüsselbild** ein: Die während einer Vorschau zwischen zwei Schlüsselbildern vorgenommenen Einstellungen gehen verloren.
- Eine Bahn ist eine Datei, die allen Shows gemeinsam ist. Um eine bereits verwendete Bahn zu ändern, ohne die anderen Szenen zu verändern, wählen Sie zuerst **Duplizieren…** oder antworten Sie auf die Speicherfrage mit **Nein**.
- Das Löschen einer Bahn lässt ihre Blöcke auf den Timelines stehen, aber sie spielen nichts mehr ab: Löschen Sie sie ebenfalls.
- Die Dauer des Blocks bestimmt die Geschwindigkeit: Ein längerer Block verlangsamt die ganze Bewegung.
- Eine Bahn spielt nur auf den bei ihrer Erstellung gewählten Zielen.
- Das Auswählen eines Schlüsselbilds zählt als Änderung: Beim Schließen bietet DreamShow fast immer das Speichern an. Antworten Sie mit **Nein**, wenn Sie nichts geändert haben.

Siehe auch

- Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken

- Die Kalibrierung der Moving Heads
- Die Timeline der Szene
- Licht- und Effektblöcke
- Die dynamischen Effekte
- Die Bibliotheken

Die Kalibrierung der Moving Heads

Zum Ausrichten berechnet DreamShow Pan und Tilt eines Moving Heads aus seiner Position im Saal, seiner Hängung und den Pan-/Tilt-Bereichen seiner Definition: Das ist das **geometrische Modell**. Es ist gut, aber ein leicht schief gehängter Moving Head, eine Stange, die nicht ganz auf der gemessenen Höhe hängt, oder eine ungenaue Definition lassen ihn danebenzielen. Die **4-Punkt-Kalibrierung** korrigiert das: Sie zeigen DreamShow für jede Ecke der Bühne, mit welchen Pan- und Tilt-Werten der Lichtstrahl tatsächlich dorthin fällt. Danach wird jeder Punkt der Bühne durch Interpolation zwischen diesen Messungen so genau wie möglich angefahren.

Zum Öffnen: Wählen Sie **einen einzigen** Moving Head aus und klicken Sie dann in der Werkzeugleiste des Bereichs **Saal** auf **Kalibrieren…**. Ist kein Moving Head ausgewählt, zeigt die Infozeile oben im Hauptfenster „Kalibrieren: Wählen Sie einen Moving Head“; sind es mehrere, „Kalibrieren: nur ein Moving Head gleichzeitig“. Der Moving Head muss eine Position im Saal und eine Definition mit Pan haben.

Wann kalibrieren

- Wenn die Ausrichtung auf der Bühne präzise sein muss: Konvergenzen, Verfolger per Tablet, enge Zonen.
- Wenn ein Moving Head sichtbar danebenzielt, obwohl seine Position stimmt.
- Nachdem die Moving Heads neu gehängt wurden.

Die Kalibrierung erfolgt an der echten Hardware: Der DMX-Ausgang muss funktionieren (**LIVE** eingeschaltet), und Sie müssen die Bühne sehen.

Die sechs Punkte

Das Fenster „Kalibrierung — (Name des Moving Heads)“ bleibt über den anderen Fenstern und blockiert das Hauptfenster nicht. Es bietet sechs Punkte:

1. **Linke Ecke (vom Publikum aus) – Bühnenhintergrund**
2. **Rechte Ecke (vom Publikum aus) – Bühnenhintergrund**
3. **Linke Ecke (vom Publikum aus) – Bühnenvorderkante**
4. **Rechte Ecke (vom Publikum aus) – Bühnenvorderkante**
5. **Rückwand – links (oben)** (optional)
6. **Rückwand – rechts (oben)** (optional)

Die vier Ecken sind die der im Saal angegebenen Bühne (Breite, Versatz, Tiefe), auf der Oberfläche des Bühnenbodens. Die beiden Punkte an der Rückwand liegen auf halber Höhe zwischen Bühne

und Decke, senkrecht über dem linken und dem rechten Bühnenrand (vom Publikum aus gesehen). Die vier Ecken genügen; die beiden Wandpunkte erweitern die Ausrichtung auf die Rückwand.

Für jeden Punkt zeigt die Zeile rechts den erfassten Wert („pan 48.2 tilt 31.5“, in Prozent des Bereichs) in Grün an, oder „—“, wenn nichts erfasst ist, sowie drei Schaltflächen:

- **Modell**: fährt den Kopf nach dem geometrischen Modell auf diesen Punkt. Der echte Moving Head fährt dorthin: Das ist der Ausgangspunkt, es bleibt nur noch die Abweichung zu korrigieren.
- **Erfassen**: übernimmt die aktuellen Pan- und Tilt-Werte des Moving Heads für diesen Punkt. Hat der Moving Head noch keine eingestellten Pan-/Tilt-Werte: „Kein aktueller Pan/Tilt-Wert für diesen Moving Head: Stellen Sie ihn zuerst ein (Schieberegler oder „Modell“).“
- **×**: verwirft diesen Punkt.

Unter der Liste zeigt eine Hilfezeile, wie weit Sie sind: „N/4 Bühnenecken erfasst — alle vier werden zum Speichern benötigt.“, dann „Die vier Ecken sind erfasst: Sie können speichern“ („(mit der Erweiterung an der Rückwand).“, wenn auch die beiden Wandpunkte erfasst sind).

Schaltflächen unten:

- **Alles vorausfüllen (Modell)**: füllt die sechs Punkte nach dem geometrischen Modell aus (Position des Moving Heads, Pan-/Tilt-Bereiche, Montage), ohne den Moving Head zu bewegen. So gespeichert, ist es eine „Standard“-Kalibrierung.
- **Kalibrierung speichern**: speichert die Kalibrierung im Saal (sofort, in seiner Datei) und schließt das Fenster. Alle vier Ecken sind erforderlich („Erfassen Sie zuerst die vier Bühnenecken.“). Die Wandpunkte werden nur übernommen, wenn beide erfasst sind. Das Protokoll vermerkt „(Name): Kalibrierung gespeichert“ (gegebenenfalls „(mit Rückwand)“).
- **Löschen (geometrisches Modell)**: entfernt die Kalibrierung des Moving Heads; die Ausrichtung folgt wieder dem geometrischen Modell. Das Protokoll vermerkt „Kalibrierung gelöscht (geometrisches Modell)“.
- **Schließen**: schließt ohne zu speichern.

Hat der Moving Head bereits eine Kalibrierung, werden ihre Punkte beim Öffnen angezeigt.

Wie der Moving Head während der Kalibrierung angesteuert wird

Modell und die Schieberegler **Pan** und **Tilt** im Bereich **Szeneneinstellungen** schreiben in den Endzustand der ausgewählten Szene (oder in den gerade bearbeiteten Effekt bzw. das Schlüsselbild), wie jede Einstellung. Der Moving Head erhält außerdem, falls er sie nicht hat, 100 % Intensität, geöffneten Shutter und maximale Pan-/Tilt-Geschwindigkeit. Ist **LIVE** eingeschaltet und ist diese Szene die laufende, bewegt sich der echte Moving Head.

Kalibrieren Sie daher auf einer Arbeitsszene (oder einer Szene, die Sie anschließend bereinigen können), und entfernen Sie den Moving Head danach aus dem Endzustand, wenn er dort nicht

vorkommen soll (Schaltfläche **Aus dem Endzustand entfernen** im Bereich **Szeneneinstellungen**).

Schritt für Schritt: einen Moving Head kalibrieren

1. Prüfen Sie die Position des Moving Heads und die Abmessungen der Bühne unter **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…**.
2. Schalten Sie **LIVE** ein und wählen Sie im Bereich **Szenen** eine Arbeitsszene aus. Schalten Sie die anderen Scheinwerfer auf Blackout, um den Lichtstrahl gut zu sehen.
3. Wählen Sie nur den Moving Head aus, dann **Kalibrieren…**.
4. Klicken Sie in der Zeile **1. Linke Ecke (vom Publikum aus) – Bühnenhintergrund** auf **Modell**: Der Moving Head fährt in die Nähe der Ecke.
5. Korrigieren Sie mit den Schiebereglern **Pan** und **Tilt**, bis die Mitte des Lichtstrahls genau die Ecke trifft (eine Markierung auf dem Boden hilft).
6. Klicken Sie auf **Erfassen**: Der Wert wird grün angezeigt.
7. Wiederholen Sie das für die drei anderen Ecken.
8. Optional: Verfahren Sie ebenso mit den beiden Punkten an der Rückwand.
9. **Kalibrierung speichern**.
10. Prüfen Sie mit **Ausrichten**: Klicken Sie auf verschiedene Stellen der Bühne, der Lichtstrahl muss unter den Mauszeiger fallen.
11. Verfahren Sie ebenso mit jedem Moving Head.

Wofür die Kalibrierung danach dient

Ein kalibrierter Moving Head verwendet seine Kalibrierung anstelle des geometrischen Modells, um:

- einen Punkt der Bühne **auszurichten** (siehe Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken);
- den Verfolger per Tablet, wenn der Finger auf dem Boden liegt (siehe Der Verfolger auf dem Tablet);
- die Ausrichtungen, die der Assistent für die erste Show automatisch schreibt;
- die Simulation: Der auf der Bühne gezeichnete Auftreffpunkt des Lichtstrahls folgt der Kalibrierung.

Das Werkzeug **Zone** nutzt sie auf dieselbe Weise für jeden Punkt der Zone, der auf der Bühne liegt.

Außerhalb der Bühne (Zuschauerraum, Seitenwände) und oberhalb davon, wenn die Wandpunkte nicht erfasst sind, richtet das geometrische Modell aus.

Kalibrierungen sichern und wieder laden

Die Kalibrierungen gehören zum Saal: Sie werden bei **Saal duplizieren…** und beim Projektexport mitgenommen. Um sie separat zu sichern oder aus einer ppshow-Installation zu übernehmen: **Saal >**

Kalibrierungen exportieren… und **Saal > Kalibrierungen importieren (lyrescal.ini)…** (siehe Einen Saal wechseln, umbenennen, duplizieren).

Gut zu wissen

- Eine Kalibrierung gilt für **eine** Hängeposition: Wird der Moving Head versetzt oder neu gehängt, kalibrieren Sie ihn neu.
- **Duplizieren** eines Scheinwerfers im Saal kopiert seine Kalibrierung nicht.
- Wenn Sie die Kennung eines Scheinwerfers ändern, verliert er seine Kalibrierung nicht (sie wird mit dem Scheinwerfer gespeichert), aber eine zuvor exportierte Kalibrierungsdatei findet ihn unter seiner alten Kennung nicht mehr.
- Ist das Fenster **Scheinwerfer, Adressen, Positionen…** während der Kalibrierung geöffnet, würde ein späteres Speichern des Saals aus diesem Fenster die neue Kalibrierung löschen: Schließen Sie es vor dem Kalibrieren.
- Das Kalibrierfenster bleibt im Vordergrund: Verschieben Sie es, um die Schieberegler **Pan** und **Tilt** zu sehen.

Siehe auch

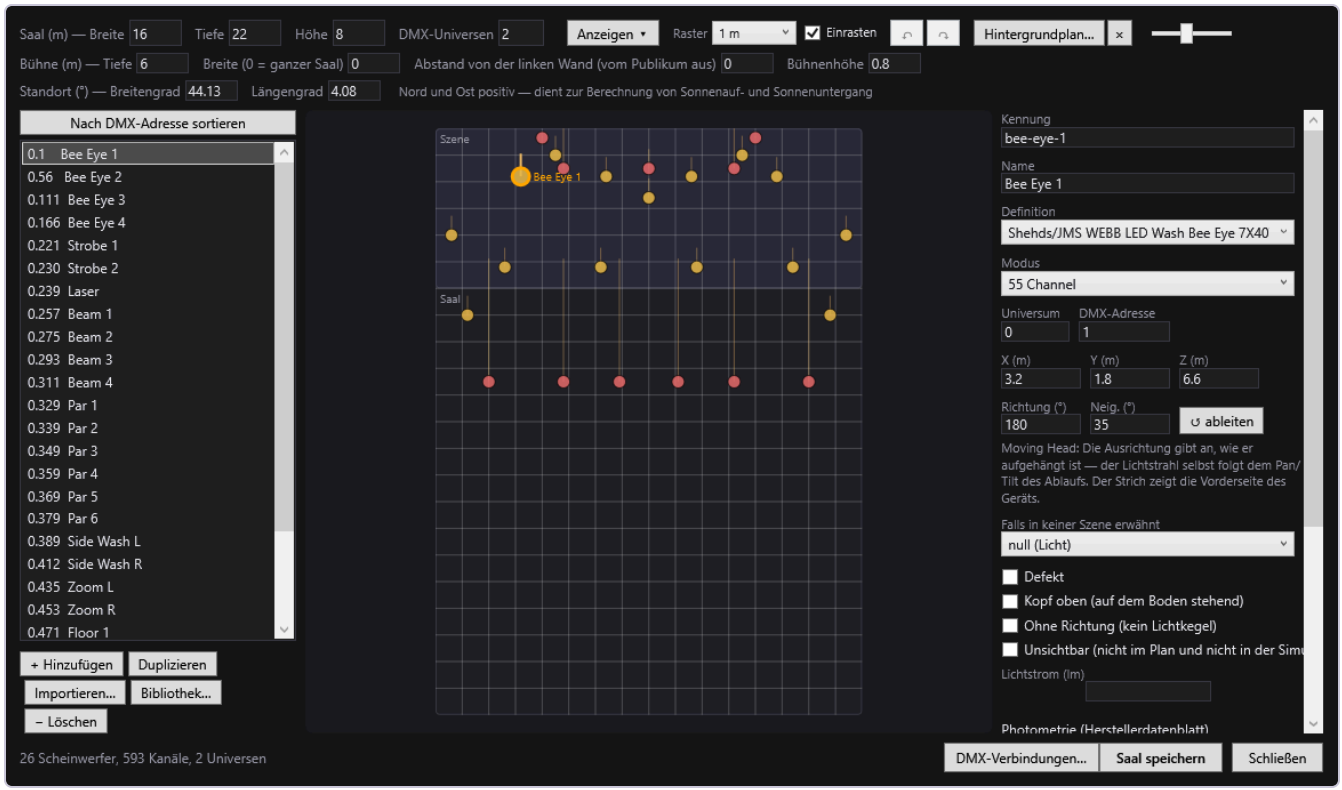
- Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken
- Scheinwerfer, Adressen, Positionen
- Einen Saal wechseln, umbenennen, duplizieren
- Der Verfolger auf dem Tablet
- Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen

Scheinwerfer, Adressen, Positionen

Dieses Fenster beschreibt den Saal: seine Abmessungen, seine Bühne, seinen Standort auf der Erde und vor allem die Liste seiner Scheinwerfer („Fixtures“) mit ihrem Modell, ihrem DMX-Modus, ihrer Adresse und ihrem Platz im Saal. Hier „patchen“ Sie den Saal, das heißt, Sie teilen DreamShow mit, welcher Scheinwerfer auf welche DMX-Adresse reagiert und wo er hängt. Alles Weitere (Szenen, Simulation, Ausrichtung der Moving Heads) baut auf diesem Patch auf.

Zum Öffnen: Menü **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…**.

Das Fenster heißt „DreamShow (Version) — Saal: (Name des Saals)“. Es blockiert das Hauptfenster nicht: Die Simulation bleibt daneben sichtbar, während Sie arbeiten. Ist das Fenster bereits geöffnet, holt das Menü es einfach in den Vordergrund.



Das Fenster hat vier Bereiche:

- oben die Saalleiste (Abmessungen, Bühne, Standort, Universen, Anzeige, Hintergrundplan, Raster, Rückgängig / Wiederholen);
- links die Liste der Scheinwerfer und ihre Schaltflächen;
- in der Mitte der Plan des Saals von oben gesehen;
- rechts das Datenblatt des ausgewählten Scheinwerfers;

- unten die Statuszeile und die Schaltflächen **DMX-Verbindungen…**, **Saal speichern** und **Schließen**.

Wichtig: Das Fenster arbeitet mit einer Kopie

Ihre Änderungen werden erst beim Klick auf **Saal speichern** auf den Saal (Datei, Simulation, DMX-Ausgang) angewendet. Solange Sie nicht gespeichert haben, zeigt die Statuszeile „— geändert“. Schließen Sie das Fenster mit ausstehenden Änderungen, fragt DreamShow „Nicht gespeicherte Änderungen am Saal. Speichern?“: **Ja** speichert, **Nein** verwirft die Änderungen, **Abbrechen** lässt das Fenster geöffnet.

Die Kopie wird beim Öffnen des Fensters erstellt. Siehe „Gut zu wissen“ weiter unten: Was Sie an anderer Stelle im Saal ändern, während dieses Fenster geöffnet ist (angelegte Gruppe, Kalibrierung, manuelle Steuerung, über das Menü eingestellte Verbindungen), wird überschrieben, wenn Sie anschließend aus diesem Fenster speichern.

Die Saalleiste (oben)

Erste Zeile

- **Saal (m) — Breite**, **Tiefe**, **Höhe**: Innenmaße des Saals in Metern. Die Breite reicht von der linken Wand (vom Publikum aus gesehen) bis zur rechten Wand; die Tiefe reicht von der Bühnenrückwand bis zur Rückwand des Zuschauerraums; die Höhe ist die der Decke. Die Werte müssen größer als 0 sein. Ein neuer Saal misst 12 × 18 × 6 m. Der Plan wird sofort neu gezeichnet. Komma und Punkt werden als Dezimaltrennzeichen akzeptiert.
- **DMX-Universen**: Anzahl der DMX-Universen des Saals (ein Universum = 512 Kanäle). Diese Zahl steigt von selbst, wenn Sie einen Scheinwerfer auf ein höheres Universum setzen: Ein Scheinwerfer außerhalb der angegebenen Universen würde nichts ausgeben. Ein neuer Saal hat 1 Universum.
- **Anzeigen** ▾: Anzeigefilter nach Scheinwerferkategorie. Er öffnet sich als Liste von Kontrollkästchen, eines pro im Saal vorhandener Kategorie, mit zwei Schaltflächen **Alles** (alles anzeigen) und **Nichts** (alles ausblenden, um nur das wieder anzuhaken, was Sie sehen möchten). Der Filter wirkt auf den Plan **und** auf die Liste links. Sind Kategorien ausgeblendet, wird die Schaltfläche zu „Anzeigen (N ausgeblendet) ▾“. Der ausgewählte Scheinwerfer bleibt immer sichtbar. Anfangs übernimmt der Filter den der Simulation im Hauptfenster. Die Kategorien werden aus dem Typ der Definition abgeleitet: **„Lyres“** (Moving Heads, motorisierte Köpfe), **Farb-LEDs**, **„Dimmers“** (Dimmer), **„Scanners“** (Scanner), **Nebel**, **„Relais“** (Relais; Definitionen, deren Modell mit „Relais“ beginnt) und **Sonstige**. Jede Kategorie hat ihre Punktfarbe auf dem Plan.
- **Raster**: Abstand des auf dem Plan gezeichneten Rasters: 0.1 m, 0.25 m, 0.5 m, 1 m (Standard), 2 m oder 5 m. Die Linien jedes Meters sind stärker hervorgehoben. Diese Einstellung wird nicht im Saal gespeichert: Sie bleibt erhalten, solange DreamShow geöffnet ist.

- **Einrasten** (standardmäßig angehakt): Die Scheinwerfer, die Sie auf dem Plan ziehen, rasten am Raster ein. Ohne Haken bewegen sie sich frei in Schritten von 10 cm.
- ↶ (Rückgängig, **Ctrl+Z**) und ↷ (Wiederholen, **Ctrl+Y**): machen Ihre letzten Änderungen in diesem Fenster rückgängig oder stellen sie wieder her, bis zu 100 Schritte. Eine Folge kurz aufeinanderfolgender Änderungen (ein Ziehen auf dem Plan, eine Tastatureingabe) zählt als ein einziger Schritt.
- **Hintergrundplan…**: wählt ein Bild (Plan, Foto: .png, .jpg, .jpeg, .bmp, .gif), das über das gesamte Rechteck des Saals gestreckt wird, unter den Scheinwerfern. Es erscheint auch in der Simulation des Hauptfensters. Der Pfad des Bildes wird rechts neben der Schaltfläche angezeigt; liegt das Bild im Ordner des Saals oder in einem seiner Unterordner, wird der Pfad relativ gespeichert.
- × (rechts von **Hintergrundplan…**): entfernt den Hintergrundplan.
- Schieberegler rechts vom Pfad: **Deckkraft des Hintergrundplans**, von 10 % bis 100 % (Standard 50 %).

Mit einem Hintergrundplan wird die Bühne auf dem Plan nicht mehr vollflächig gemalt, sondern nur getönt, damit das Bild sichtbar bleibt.

Zweite Zeile: die Bühne

- **Bühne (m) — Tiefe**: Tiefe der Bühne, gemessen von der Bühnenrückwand (4,5 m bei einem neuen Saal). Muss größer als 0 sein.
- **Breite (0 = ganzer Saal)**: Breite der Bühne. 0 = die gesamte Breite des Saals.
- **Abstand von der linken Wand (vom Publikum aus)**: Abstand zwischen der linken Wand und dem linken Bühnenrand (vom Publikum aus gesehen; 0 = Bühne direkt an der linken Wand).
- **Bühnenhöhe**: Höhe des Bühnenbodens über dem Boden des Saals (0,6 m bei einem neuen Saal). Sie dient der 3D-Ansicht und den Ausrichtungsberechnungen: Ein Moving Head, der auf einen Punkt der Bühne zielt, zielt auf die Oberfläche des Bühnenbodens, nicht auf den Saalboden.

Auf dem Plan ist die Bühne das oben liegende, mit „Szene“ beschriftete Rechteck; der Rest ist mit „Saal“ beschriftet.

Dritte Zeile: der Standort

- **Standort (°) — Breitengrad** und **Längengrad**: Position des Saals auf der Erde in Dezimalgrad, Nord und Ost positiv (West und Süd negativ). Diese beiden Werte dienen ausschließlich der Berechnung von Sonnenaufgang und Sonnenuntergang durch die Warte-Blöcke „Sonne“ der Timeline (siehe Warten und Architekturbeleuchtung). Ein neuer Saal hat die Werte 44.126 und 4.082.

Die Liste der Scheinwerfer (links)

Jede Zeile zeigt: Statussymbole, dann `univers.adresse` (Universum.Adresse), dann den Namen. Beispiel: `0.17 Lyre 3`.

Symbole am Zeilenanfang:

Symbol	Bedeutung
⛔	Scheinwerfer als **Defekt** markiert
∅	Scheinwerfer als **Unsichtbar** markiert
◌	Scheinwerfer als **Ohne Richtung** markiert
⚠	DMX-Bereich überschneidet sich mit einem anderen Scheinwerfer (die Zeile ist dann orange, mit dem Tooltip „DMX-Bereich überschneidet sich mit einem anderen Scheinwerfer“)

„(nicht platziert)“ wird an den Namen eines Scheinwerfers angehängt, der noch keine Position hat.

Auswahl:

- ein Klick wählt einen Scheinwerfer aus und zeigt sein Datenblatt rechts an;
- **Ctrl**+clic und **Maj**+clic (Strg+Klick und Umschalt+Klick) wählen mehrere Scheinwerfer aus; das Datenblatt zeigt den zuletzt angeklickten. Eine Mehrfachauswahl wird auf dem Plan als Ganzes verschoben und auf einmal gelöscht.

Schaltflächen:

- **Nach DMX-Adresse sortieren** (über der Liste): ordnet die Scheinwerfer nach Universum und dann nach Adresse. Diese Reihenfolge wird mit dem Saal gespeichert.
- **+ Hinzufügen**: öffnet die Auswahl „Scheinwerfer hinzufügen — QLC+-Bibliothek“. Tippen Sie in das Suchfeld (Hersteller, Modell oder Typ; mehrere Wörter möglich, alle müssen vorkommen); die Pfeiltasten nach oben / unten durchlaufen die Liste, ohne das Feld zu verlassen, **Entrée** (Eingabetaste) oder ein Doppelklick bestätigt. Unter der Liste nennt eine Zeile den Typ und die Modi des gewählten Modells mit ihrer Kanalanzahl. Der angelegte Scheinwerfer erhält:
  - den Namen des Modells;
  - eine aus dem Modellnamen gebildete Kennung (Kleinbuchstaben, Bindestriche), gefolgt von `-1`, `-2` …;
  - den ersten Modus der Definition;
  - die erste freie Adresse in Universum 0, die für alle seine Kanäle groß genug ist;
  - eine Position in der Mitte des Saals, 3 m hoch.

War seine Kategorie über **Anzeigen** ▾ ausgeblendet, wird sie wieder eingeblendet.

- **Duplizieren**: dupliziert den ausgewählten Scheinwerfer **in Serie** (siehe weiter unten).

- **Importieren…**: importiert ein Scheinwerferprofil im Format GDTF (.gdtf), QLC+ (.qxf) oder DJworld (.fxt). Es wird in eine QLC+-Definition umgewandelt und in die Bibliothek des Saals aufgenommen (siehe Die Scheinwerferbibliothek). Eine Meldung fasst den Import zusammen: Anzahl der Kanäle (davon Feinkanäle), maximales Pan / Tilt, Modi, Hinweise und Speicherordner. Das Modell erscheint danach in der Liste **Definition** und in der Auswahl von **+ Hinzufügen**. Nicht erkannte Kanäle (Makros, Modi) werden unverändert ohne besondere Funktion importiert: Überprüfen Sie sie. Eine .ssl2-Datei ist nicht lesbar: Verwenden Sie die zugehörige .fxt-Datei.
- **Bibliothek…**: öffnet die Scheinwerferbibliothek. Beim Schließen werden die Definitionslisten dieses Fensters aktualisiert.
- **− Löschen**: entfernt den ausgewählten Scheinwerfer (oder alle der Mehrfachauswahl) nach der Bestätigung „… aus dem Saal löschen?“ aus dem Saal. Gelöschte Scheinwerfer werden auch aus den Gruppen entfernt. (Wie alles andere ist das Löschen erst mit dem Speichern des Saals endgültig; ↶ macht es rückgängig.)

In Serie duplizieren

Die Schaltfläche **Duplizieren** öffnet das kleine Fenster „In Serie duplizieren“. So patchen Sie schnell eine Reihe identischer Scheinwerfer auf einer Stange.

- „Modell: Name (Kennung)“ nennt den kopierten Scheinwerfer.
- **Anzahl der Kopien**: standardmäßig 5.
- **Schritt X (m)**, **Schritt Y (m)**, **Schritt Z (m)**: Positionsversatz zwischen zwei Kopien (standardmäßig 1 m in X). Die Positionen bleiben innerhalb des Saals.
- **Verkettete DMX-Adressen** (standardmäßig angehakt): Jede Kopie erhält die Adresse, die auf die vorherige folgt (der Tooltip nennt die Anzahl der Kanäle pro Scheinwerfer). Ohne Haken, oder wenn im Universum kein Platz mehr ist, erhält jede Kopie die erste gefundene freie Adresse.
- **Index im Namen hochzählen** (standardmäßig angehakt): Die Zahl am Ende des Namens wird erhöht („Lyre1“ ergibt „Lyre2“, „Lyre3“…; führende Nullen bleiben erhalten: „PAR 01“ ergibt „PAR 02“); ein Name ohne Zahl erhält einen Index („Wash“ ergibt „Wash 2“, „Wash 3“…). Ohne Haken heißt jede Kopie „Name (Kopie)“.
- Eine Vorschauzeile zeigt die ersten Namen und die Startadresse.
- **Duplizieren** erstellt die Kopien; **Abbrechen** schließt, ohne etwas zu tun.

Die Kopien erhalten jeweils eine freie Kennung (gleicher Stamm wie das Original, gefolgt von `-n`). Sie übernehmen die Kalibrierung des Originals **nicht**: Ein Moving Head wird von seinem eigenen Platz aus kalibriert.

Der Plan des Saals (Mitte)

Der Plan zeigt den Saal von oben, die Bühnenrückwand oben. X verläuft von links nach rechts (vom Publikum aus gesehen), Y von der Bühnenrückwand (oben) zur Rückwand des Zuschauerraums

(unten).

- Jeder Scheinwerfer ist ein Punkt in der Farbe seiner Kategorie. Ein gestrichelter Punkt ist ein noch nicht platzierter Scheinwerfer (er wird in der Mitte gezeichnet). Die Auswahl ist orange umrandet und ihr Name wird angezeigt; die Namen aller Scheinwerfer werden angezeigt, wenn der Plan ausreichend vergrößert ist.
- Ein **Defekt**er oder **Unsichtbar**er Scheinwerfer wird transparent gezeichnet. Ein **Unsichtbar**er Scheinwerfer erscheint überhaupt nicht auf dem Plan, außer wenn er ausgewählt ist (als „Geist"), damit Sie ihn wiederfinden.
- Ein orange gestrichelter Ring um einen Punkt zeigt einen DMX-Adresskonflikt an.
- Ein Tooltip auf jedem Punkt nennt Name, Definition, Adresse und besondere Zustände.

Gesten:

- **Einen Punkt ziehen**: verschiebt den Scheinwerfer (X und Y). Die Positionsfelder werden aktualisiert. Mit **Einrasten** rastet die Position am Raster ein.
- **Einen Punkt einer Mehrfachauswahl ziehen**: verschiebt die ganze Gruppe als Block unter Beibehaltung der Abstände; die Gruppe stoppt als Block an den Wänden.
- **Ins Leere ziehen**: zieht ein Auswahlrechteck auf; alle (durch den Filter sichtbaren) Scheinwerfer, deren Punkt darin liegt, werden ausgewählt.
- **Den Griff ◇ ziehen**: richtet einen Scheinwerfer aus (siehe „Ausrichtung" unten).

Die Ausrichtungslinien

- Bei einem feststehenden Scheinwerfer verläuft eine Linie vom Punkt bis zu der genauen Stelle, die die Simulation beleuchtet. **Durchgezogen**: Die Ausrichtung wurde eingestellt; **gestrichelt**: Sie ist „abgeleitet" — niemand hat sie bisher eingestellt, und die Simulation nimmt an, dass der Scheinwerfer auf die Bühne gerichtet ist (oder, bei einem Saal-COB, dass er seine Wand ausleuchtet). Abgeleitete Linien werden nur für die Auswahl gezeichnet, um den Plan nicht zu überladen.
- Beim ausgewählten Scheinwerfer endet die Linie mit einer Raute ◇. Ziehen Sie daran: Der Scheinwerfer richtet sich auf diesen Punkt aus (Tooltip „Ziehen zum Ausrichten: Der Scheinwerfer richtet sich auf diesen Punkt aus"). Liegt der Punkt auf der Bühne, ist das Ziel die Oberfläche des Bühnenbodens, sonst der Saalboden.
- Bei einem Moving Head (Definition mit Pan) wird nur ein kurzer Strich gezeichnet: Er zeigt die Vorderseite des Geräts, also wie es gehängt ist. Der Lichtstrahl eines Moving Heads folgt dem Pan / Tilt des Ablaufs, nicht seiner Hängung; daher gibt es keinen Griff.
- Für einen Scheinwerfer **Ohne Richtung**, **Unsichtbar** oder **Defekt** wird nichts gezeichnet.

Das Datenblatt des Scheinwerfers (rechts)

Die Spalte scrollt, wenn sie nicht in die Höhe passt. Alle Felder gelten für den ausgewählten Scheinwerfer.

- **Kennung**: eindeutiger technischer Name des Scheinwerfers im Saal (zum Beispiel `lyre-3`). Das ist der dauerhafte Schlüssel: Szenen, Gruppen und Kalibrierungen beziehen sich darauf. Eine bereits verwendete Kennung wird abgelehnt („⚠ Kennung „…“ bereits vergeben — nicht übernommen“); der Scheinwerfer behält die alte, bis der Text wieder eindeutig ist. Wenn Sie eine Kennung ändern, ziehen die Gruppen des Saals mit, **aber nicht die Shows**: Szeneneinstellungen, die auf die alte Kennung zielten, finden den Scheinwerfer nicht mehr.
- **Name**: überall angezeigter Name (Liste, Simulation, Auswahl). Er darf sich im Gegensatz zur Kennung wiederholen.
- **Definition**: das Scheinwerfermodell in der Form „Hersteller/Modell“, aus der Bibliothek gewählt. Ein Wechsel der Definition setzt den ersten Modus des neuen Modells.
- **Modus**: der DMX-Modus (Anzahl und Reihenfolge der Kanäle), **der am Scheinwerfer selbst eingestellt ist**. Er muss mit dem des Geräts übereinstimmen, sonst sind die Kanäle verschoben.
- **Universum**: DMX-Universum des Scheinwerfers, **ab 0 gezählt**: 0 ist das erste Universum, das im Fenster DMX-Verbindungen **U1** heißt; 1 entspricht U2 usw. Geben Sie ein Universum über der angegebenen Anzahl ein, steigt das Feld **DMX-Universen** oben von selbst.
- **DMX-Adresse**: erster Kanal des Scheinwerfers in seinem Universum, von 1 bis 512, wie auf dem Display des Scheinwerfers. Ein Wert außerhalb von 1–512 wird nicht übernommen.
- **X (m)**, **Y (m)**, **Z (m)**: Position des Scheinwerfers in Metern. X = Breite ab der linken Wand (vom Publikum aus gesehen), Y = Tiefe ab der Bühnenrückwand, Z = Höhe ab dem Saalboden. Das Ziehen auf dem Plan füllt X und Y; Z wird eingetippt (3 m für einen hinzugefügten Scheinwerfer).

Ausrichtung

- **Richtung (°)**: Drehung um die Vertikale in Grad. 0 = Vorderseite des Scheinwerfers zum Zuschauerraum, 180 = zur Bühnenrückwand. Die Linie auf dem Plan zeigt das Ergebnis.
- **Neig. (°)**: Neigung des Lichtstrahls. 0 = waagerecht, 90 = senkrecht nach unten, negativ = nach oben.
- ↺ **ableiten**: löscht die eingestellte Ausrichtung. Die Simulation kehrt zu ihrer Annahme zurück (Scheinwerfer auf die Bühne gerichtet, Saal-COB leuchtet seine Wand aus). Die Schaltfläche ist nur aktiv, wenn eine Ausrichtung eingestellt wurde.

Ist die Ausrichtung nicht eingestellt, zeigen die beiden Felder die Winkel der Annahme: Die erste Änderung geht also vom Gezeichneten aus, ohne Sprung. Unter den Feldern erklärt eine Hilfezeile die Lage:

- „Ausrichtung festgelegt: Die Simulation beleuchtet den Punkt am Ende der Linie.“
- „Abgeleitete Ausrichtung (gepunktete Linie): … Ziehen Sie am Griff ◇, um die Ausrichtung festzulegen.“
- bei einem Moving Head: Die Ausrichtung gibt an, wie er gehängt ist; der Lichtstrahl folgt dem Pan / Tilt des Ablaufs;

- bei einem Scheinwerfer **Ohne Richtung** oder **Unsichtbar** sind die Ausrichtungsfelder deaktiviert, und die Hilfe sagt es.

Bei einem Moving Head zählt die Ausrichtung auch für das Ausrichten auf Ziele: Die Werkzeuge **Ausrichten** und **Zone** berücksichtigen sie (siehe Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken).

Verhalten und Attribute

- **Falls in keiner Szene erwähnt**: was der Scheinwerfer tut, wenn der Endzustand einer Szene ihn nicht einstellt.
    - **null (Licht)** (Standard): Er geht auf null, wie jeder Scheinwerfer.
    - **Halten**: Er behält die Werte der vorherigen Szene. Außerdem setzt der allgemeine Blackout seine Kanäle nicht auf null. Das ist die Einstellung für Geräte, die sich physisch bewegen oder nicht abschalten dürfen: Winde, Stromversorgungen.
- **Defekt**: Der Scheinwerfer ist außer Betrieb. Er verschwindet aus der Simulation (2D und 3D) und wird auf diesem Plan transparent gezeichnet, aber sein Patch, seine Gruppen und sein DMX-Ausgang ändern sich nicht: Nach der Reparatur genügt es, den Haken zu entfernen. Das Werkzeug **Zone** ignoriert defekte Moving Heads.
- **Kopf oben (auf dem Boden stehend)**: für einen Moving Head, der mit dem Sockel nach unten und dem Kopf nach oben steht (am Boden, auf einem Podest), statt kopfüber zu hängen. Ausrichtung und Simulation berücksichtigen die Umkehrung; die Vorderseite bleibt zum Zuschauerraum gerichtet.
- **Ohne Richtung (kein Lichtkegel)**: Nebel- oder Seifenblasenmaschine, LED-Leiste, Saalbeleuchtung, Stromversorgung… Keine Ausrichtung auf dem Plan, kein Lichtstrahl in der Simulation. Der Scheinwerfer bleibt sichtbar und leuchtet, wenn er Licht abgibt.
- **Unsichtbar (nicht im Plan und nicht in der Simulation)**: Relais, Stromversorgung, Geräte, deren DMX zählt, nicht aber ihr Platz auf der Bühne. Nichts wird gezeichnet, weder auf dem Plan noch in der Simulation. Patch, Gruppen und DMX-Ausgang bleiben unverändert. Der ausgewählte Scheinwerfer bleibt als Geist sichtbar, damit Sie ihn wiederfinden.

Scheinwerfer **Ohne Richtung**, **Unsichtbar** oder **manuell** werden von automatisch geschriebenen Stimmungen (Assistent für die erste Show) nie eingeschaltet.

Das Attribut **manuell** wird nicht hier eingestellt: Ein Scheinwerfer wird unter **Saal > Manuelle Steuerung…** manuell (siehe Die manuelle Steuerung).

Photometrie

Diese Felder machen die Simulation realistischer (Wirkung von Zoom, Entfernung, Einfallswinkel). Sie ändern nichts am DMX-Ausgang.

- **Lichtstrom (lm)**: tatsächlich vom Scheinwerfer abgegebener Lichtstrom in Lumen. Leer = der Wert aus der Bibliothek oder, falls nicht vorhanden, eine Schätzung anhand der Leistung.

- **Photometrie (Herstellerdatenblatt)**: Werte aus dem technischen Datenblatt, an beiden Enden des Zooms:
  - **Messabstand (m)** (5 m, wenn leer);
  - **Breiter Lichtstrahl (°)** und **Lux in dieser Entfernung**;
  - **Enger Lichtstrahl (°)** und **Lux in dieser Entfernung**.

Beispiel im Tooltip: 545 Lux auf 5 m bei 60°, 14335 Lux auf 5 m bei 5°. Die Werte werden nur berücksichtigt, wenn sie vollständig und schlüssig sind (beide Lux-Werte und der enge Winkel größer als 0, der breite Winkel größer als der enge). Sie ersetzen dann die Schätzung über den Lichtstrom **und** die Winkel aus der Bibliothek.

Unter diesen Feldern gibt eine Zeile an, was die Simulation tatsächlich verwendet: die Herstellerphotometrie, den eingegebenen Lichtstrom, den Lichtstrom aus der Bibliothek, eine Schätzung anhand der Leistung (mit der Aufforderung, den tatsächlichen Wert einzugeben) oder „Keine photometrischen Daten“ (die Simulation behält dann für diesen Scheinwerfer eine neutrale Beleuchtung).

Unten in der Spalte eine Erinnerung: einen Scheinwerfer auf den Plan ziehen, um ihn zu platzieren, und die Bedeutung von **Halten**.

Die Statuszeile und das Speichern (unten)

Die Statuszeile fasst den Saal zusammen: „N Scheinwerfer, N Kanäle, N Universen“, gefolgt von „— geändert“, wenn noch nicht gespeicherte Änderungen vorliegen. Gibt es Probleme, wird sie orange und nennt die ersten drei nach ⚠ (die Anzahl der weiteren steht in Klammern).

Geprüft wird auf:

- eine leere oder doppelte Kennung;
- eine unbekannte Definition (nicht in der Bibliothek) oder einen unbekannten Modus;
- eine Adresse, durch die der Scheinwerfer aus dem Bereich 1–512 herausragt;
- zwei Scheinwerfer, deren Kanäle sich im selben Universum überschneiden („Kanal N (Universum U): A und B überschneiden sich“).

Schaltflächen:

- **DMX-Verbindungen…**: stellt die Universen und die Ausgabeschnittstellen dieses Saals ein (siehe Die DMX-Verbindungen). Hier werden die Verbindungen **mit dem Saal** gespeichert, beim Klick auf **Saal speichern**.
- **Saal speichern**: übernimmt und speichert. Eine leere oder doppelte Kennung, eine unbekannte Definition oder ein unbekannter Modus **verhindern** das Speichern (Meldung „Speichern nicht möglich:“ mit der Liste). Adressüberschneidungen erfordern eine Bestätigung („DMX-Bereiche überschneiden sich: … Trotzdem speichern?“). Nach dem Speichern lädt das Hauptfenster den Patch, den Auswahlbaum und die Simulation neu und startet den DMX-

Ausgang neu, wenn sich die Anzahl der Universen oder die Verbindungen geändert haben. „Saal gespeichert“ erscheint oben im Hauptfenster.
- **Schließen**: schließt das Fenster (mit der Speicherabfrage, wenn noch Änderungen vorliegen).

Die Gruppen

Gruppen (zum Beispiel „Lyres“, „Face“, „Contre“ — Moving Heads, Frontlicht, Gegenlicht) ermöglichen es, mehrere Scheinwerfer in den Szenen auf einmal einzustellen. Sie gehören zum Saal, werden aber nicht in diesem Fenster angelegt, sondern im Bereich **Bibliotheken** des Hauptfensters.

1. Wählen Sie die Scheinwerfer der künftigen Gruppe aus (Baum „Auswahl — Gruppen und Scheinwerfer“, Klick auf die Punkte im Bereich **Saal** oder Auswahlrechteck).
2. Klicken Sie im Bereich **Bibliotheken**, Abschnitt **Gruppen**, auf **+ Gruppe (Auswahl)**.
3. Tippen Sie den Namen der Gruppe ein. Ein Name, der bereits von einer Gruppe oder einer Scheinwerfer-Kennung belegt ist, wird abgelehnt („Dieser Name existiert bereits.“).

Die Gruppe wird sofort im Saal gespeichert. Die Gruppen erscheinen in der Reihenfolge ihrer Erstellung; es gibt keinen Befehl, um sie umzuordnen. Um eine Gruppe zu löschen: Rechtsklick auf ihren Namen in der Liste **Gruppen**, **Gruppe löschen**; die Scheinwerfer bleiben erhalten, nur die Show-Einträge, die auf diese Gruppe zielten, haben kein Ziel mehr. Siehe auch Die Bibliotheken.

Wenn Sie einen Scheinwerfer aus dem Saal löschen, wird er aus allen Gruppen entfernt. Wenn Sie seine Kennung ändern, ziehen die Gruppen mit.

Schritt für Schritt

Eine Reihe von 6 identischen LED-PARs auf einer Frontlicht-Stange patchen

1. Öffnen Sie **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…**.
2. Klicken Sie auf **+ Hinzufügen**, tippen Sie Hersteller oder Modell ein, wählen Sie es aus, **Hinzufügen**.
3. Wählen Sie im Datenblatt den an Ihren PARs eingestellten **Modus**, prüfen Sie **Universum** (0 = U1) und **DMX-Adresse** (zum Beispiel 1).
4. Platzieren Sie den ersten PAR: Ziehen Sie seinen Punkt auf dem Plan an das linke Ende der Stange (vom Publikum aus gesehen) und tippen Sie dann seine Höhe in **Z (m)** ein (zum Beispiel 6).
5. Klicken Sie auf **Duplizieren**. Setzen Sie **Anzahl der Kopien** auf 5, **Schritt X (m)** auf den Abstand zwischen zwei PARs (zum Beispiel 1,5), lassen Sie **Verkettete DMX-Adressen** und **Index im Namen hochzählen** angehakt, dann **Duplizieren**.
6. Prüfen Sie die Statuszeile: kein ⚠.
7. Richten Sie bei Bedarf jeden PAR aus: Wählen Sie ihn aus und ziehen Sie seinen Griff ◇ auf die Zone, die er beleuchten soll.
8. Klicken Sie auf **Saal speichern**.

9. Stellen Sie jeden PAR physisch auf die in der Liste angezeigte Adresse ein.
10. Legen Sie eine Gruppe „Face“ (Frontlicht) an: Wählen Sie die 6 PARs im Hauptfenster aus, dann **+ Gruppe (Auswahl)**.

Den Saal an einem Architektenplan ausrichten

1. Messen Sie (oder entnehmen Sie dem Plan) die innere Breite und Tiefe und tippen Sie sie in **Saal (m) — Breite** und **Tiefe** ein.
2. Klicken Sie auf **Hintergrundplan…** und wählen Sie ein Bild des Plans, das genau auf die Innenwände zugeschnitten ist (das Bild wird über das gesamte Rechteck des Saals gestreckt).
3. Stellen Sie die Deckkraft mit dem Schieberegler so ein, dass die Punkte gut sichtbar sind.
4. Stellen Sie **Bühne (m) — Tiefe**, **Breite**, **Abstand von der linken Wand (vom Publikum aus)** und **Bühnenhöhe** so ein, dass das Rechteck „Szene“ auf der gezeichneten Bühne liegt.
5. Platzieren Sie die Scheinwerfer auf dem Plan, dann **Saal speichern**.

Einen Adresskonflikt beheben

1. Suchen Sie die orangefarbenen, mit ⚠ markierten Zeilen in der Liste (und die orangefarbenen Ringe auf dem Plan). Die Statuszeile nennt den Kanal und die beiden betroffenen Scheinwerfer.
2. Wählen Sie einen der beiden aus und korrigieren Sie seine **DMX-Adresse** (oder seinen **Modus**, falls er länger ist als vorgesehen).
3. **Nach DMX-Adresse sortieren** hilft, die Abfolge der Adressen zu überblicken.
4. Wenn kein ⚠ mehr übrig ist, **Saal speichern**.

Gut zu wissen

- **Universum ab 0 gezählt**: Das Feld **Universum** und die Liste (`0.17`) beginnen bei 0, während das Fenster DMX-Verbindungen und die manuelle Steuerung für dieselben Universen U1, U2… anzeigen. Universum 0 = U1.
- **Der Modus muss der des Geräts sein.** Ist der Scheinwerfer auf 8 Kanäle eingestellt und der Saal auf 12, ist alles verschoben: falsche Farben, Moving Heads, die in alle Richtungen fahren.
- **Das Ändern einer Kennung** trennt die Verbindung zu den bereits für diesen Scheinwerfer geschriebenen Szenen (die Gruppen ziehen dagegen mit). Ändern Sie lieber den **Namen**.
- **Kopie beim Öffnen**: Das Fenster arbeitet mit einer beim Öffnen erstellten Kopie des Saals, und **Saal speichern** schreibt den gesamten Saal mit dieser Kopie neu. Wenn Sie, während es geöffnet ist, eine Gruppe anlegen, einen Moving Head kalibrieren, die manuelle Steuerung einstellen oder die Verbindungen über das Menü ändern, macht ein anschließendes Speichern aus diesem Fenster diese Änderungen rückgängig. Schließen Sie das Fenster vor diesen Vorgängen, oder öffnen Sie es danach erneut.
- Ist das Fenster **Manuelle Steuerung** geöffnet, wenn Sie den Saal hier speichern, aktualisiert es sich von selbst (Adressen, Liste der manuellen Scheinwerfer, Werte).

- Ein **Defekt**er Scheinwerfer gibt weiterhin DMX aus: Nur die Anzeige ändert sich.
- **Duplizieren** kopiert die Kalibrierung der Moving Heads nicht.
- Raster und Einrasten sind Arbeitseinstellungen, keine Daten des Saals.
- Die Simulation braucht die Positionen: Ein Scheinwerfer „(nicht platziert)“ wird in der Mitte gezeichnet.

Siehe auch

- Die Scheinwerferbibliothek
- Die DMX-Verbindungen
- Die manuelle Steuerung
- Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken
- Die Kalibrierung der Moving Heads
- Scheinwerfer anlegen (Saal-Assistent)
- Einen Saal wechseln, umbenennen, duplizieren
- Die 2D- und 3D-Simulation
- Die Bibliotheken

Die Scheinwerferbibliothek

Die Bibliothek enthält die **Definitionen** der Scheinwerfer: für jedes Modell seine DMX-Kanäle, deren Funktionen, seine Modi, seine Zellen und einige physische Daten. Wenn Sie dem Saal einen Scheinwerfer hinzufügen, wählen Sie hier seine Definition. DreamShow wird mit mehr als 1 600 Definitionen im QLC+-Format ausgeliefert; Sie können weitere importieren, erstellen, bearbeiten und online aktualisieren.

Zum Öffnen: Menü **Saal > Scheinwerferbibliothek…** oder Schaltfläche **Bibliothek…** im Fenster **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…**.



Woher die Definitionen stammen

Die Bibliothek ist ein Ordner (standardmäßig der Ordner `fixtures` neben den Saaldateien), den alle Säle gemeinsam nutzen, die ihn verwenden. Jede Definition hat eine Herkunft, die rechts in ihrer Zeile angezeigt wird:

Angezeigte Herkunft	Woher sie stammt
mitgeliefert	mit DreamShow installiert
online	über **Online aktualisieren** heruntergeladen (Ordner „online“)
importiert	aus einer GDTF-, QLC+- oder DJworld-Datei importiert (Ordner „imported“)
erstellt / bearbeitet	im Editor von DreamShow erstellt oder bearbeitet (Ordner „custom“)

Haben zwei Definitionen denselben Hersteller und dasselbe Modell, setzt sich die „persönlichere“ durch, in dieser Reihenfolge: erstellt / bearbeitet, dann importiert, dann online, dann mitgeliefert. Die ersetzte Definition wird nicht gelöscht: Sie wird nur ausgeblendet und kehrt zurück, wenn Sie die ersetzende löschen.

Eine **mitgelieferte** oder **Online**-Definition wird nie verändert: Ihre bearbeitete Fassung wird separat im Ordner „custom“ gespeichert und ersetzt sie.

Das Fenster Scheinwerferbibliothek

- **Suchen**: filtert die Liste. Tippen Sie ein oder mehrere Wörter ein; eine Definition bleibt erhalten, wenn jedes Wort in ihrem Hersteller / Modell oder in ihrem Typ vorkommt (zum Beispiel „Moving Head“). Rechts der Zähler „N von M Definition(en)“. Die Liste zeigt höchstens 2 000 Zeilen: Verfeinern Sie die Suche bei Bedarf.
- **Die Liste**: eine Zeile pro Definition: „Hersteller — Modell · Typ · N Modus/Modi, bis zu M Kanäle“, mit der Herkunft rechts (farbig, wenn sie nicht „mitgeliefert“ ist). Ein Doppelklick öffnet die Definition im Editor.
- **Die Infozeile** (unter den Schaltflächen): für die ausgewählte Definition ihre Modi mit ihrer Kanalanzahl (und Zellenanzahl), die Datei und gegebenenfalls „Ersetzt eine andere Definition gleichen Namens (wird diese gelöscht, kehrt jene zurück).“. Ohne Auswahl: „Doppelklicken Sie auf eine Definition, um sie zu bearbeiten.“

Schaltflächen:

- **Neu…**: erstellt eine Definition von Grund auf im Editor.
- **Bearbeiten…**: öffnet die ausgewählte Definition im Editor. Bei einer mitgelieferten oder Online-Definition wird die bearbeitete Fassung separat gespeichert und ersetzt sie.
- **Duplizieren…**: öffnet eine Kopie der ausgewählten Definition (Modell gefolgt von „(Kopie)“), um daraus eine andere zu machen: anderes Modell, anderer Modus.
- **Importieren…**: importiert ein oder mehrere Profile (Mehrfachauswahl möglich): GDTF (.gdtf), QLC+ (.qxf) oder DJworld (.fxt). Ein Bericht listet jede Datei auf: ✓ mit der Anzahl der Modi und den Hinweisen, oder ✗ mit dem Grund des Fehlschlags.

- **Löschen**: nur aktiv für eine **importierte** oder **erstellte / bearbeitete** Definition. Nach Bestätigung wird die Datei gelöscht. Hat sie eine Definition gleichen Namens ersetzt, nimmt diese wieder ihren Platz ein; andernfalls haben die Scheinwerfer, die sie verwendet haben, keine Definition mehr, bis eine andere gewählt wird.
- **Online aktualisieren**: lädt die für DreamShow veröffentlichten hinzugekommenen oder korrigierten Definitionen herunter (Internetverbindung erforderlich). Der Fortschritt wird in der Infozeile angezeigt, danach eine Bilanz: Anzahl der veröffentlichten, hinzugekommenen, aktualisierten, bereits aktuellen und zurückgezogenen Definitionen sowie etwaige Probleme. Jede heruntergeladene Datei wird geprüft (Prüfsumme und Lesbarkeit), bevor irgendetwas ersetzt wird. Eine aus der veröffentlichten Liste zurückgezogene Definition wird nur aus dem Ordner „online“ gelöscht; Ihre importierten oder erstellten Definitionen werden nie angetastet.
- **Schließen**.

Jede Änderung (Erstellen, Bearbeiten, Import, Löschen, Aktualisierung) wird sofort berücksichtigt: Saal, Simulation und Show werden mit den neuen Definitionen neu berechnet.

Der Import

- **GDTF (.gdtf)**: das Format der Hersteller (Herstellerwebsites, GDTF Share). Jeder DMX-Modus wird umgewandelt; 16- oder 24-Bit-Kanäle werden zu einem Hauptkanal, gefolgt von „fine“-Kanälen; die Farben der Farbräder werden übernommen; der Shutter-Kanal heißt „Shutter“ mit seinem Bereich „offen“. Nur der erste DMX-Break („DMX break“) wird importiert: Was ausgelassen wird, wird in den Hinweisen gemeldet.
- **QLC+ (.qxf)**: Die Datei wird geprüft und dann in den Ordner „imported“ kopiert.
- **DJworld (.fxt)**: wird in eine QLC+-Definition umgewandelt. Die .ssl2-Datei, die diesen Profilen manchmal beiliegt, ist nicht lesbar: Verwenden Sie die .fxt-Datei.

Die Importe werden im Ordner „imported“ der Bibliothek nach Hersteller abgelegt. Prüfen Sie die Definition anschließend im Editor: Nicht erkannte Kanäle (Makros, Modi) werden unverändert importiert, ohne besondere Funktion.

Der Definitionseditor

Er öffnet sich mit **Neu…**, **Bearbeiten…**, **Duplizieren…** oder per Doppelklick. Sein Titel lautet „Neue Scheinwerferdefinition“, „Definition „Modell““ oder „Kopie von „Modell““.

Eine neue Definition geht von einem Beispiel aus: Hersteller „Meine Marke“, Modell „Neuer Scheinwerfer“, Typ „Color Changer“, ein Modus „4 Kanäle“ (Dimmer, Red, Green, Blue).

Der Kopfbereich

- **Hersteller** und **Modell**: Pflichtfelder. Zusammen bilden sie den Namen der Definition („Hersteller/Modell“), den die Säle verwenden. Ändern Sie diesen Namen nicht leichtfertig: Die

Scheinwerfer Ihrer Säle beziehen sich darauf.

- **Typ**: bearbeitbare Liste: Moving Head, Color Changer, LED Bar (Pixels), LED Bar (Beams), Dimmer, Strobe, Scanner, Smoke, Hazer, Effect, Laser, Flower, Other. Leer = Other. Der Typ ordnet den Scheinwerfer einer Kategorie der Simulation zu (Moving Head = **„Lyres“** (Moving Heads), Color Changer = **Farb-LEDs**, Dimmer = **„Dimmers“** (Dimmer), Scanner = **„Scanners“** (Scanner), Smoke = **Nebel**, die übrigen = **Sonstige**).
- **Max. Pan (°)** und **Max. Tilt (°)**: Gesamtbereiche von Pan und Tilt in Grad (zum Beispiel 540 und 270), dem Handbuch des Scheinwerfers entnommen. Ein **Max. Pan** größer als 0 macht die Definition für DreamShow zu einem Moving Head: Erst dadurch ist sie für **Ausrichten**, **Zone**, die Bahnen und die Kalibrierung nutzbar. Falsche Werte verfälschen die gesamte Ausrichtung.
- **Abstrahlwinkel (°) von … bis …**: Winkel des Lichtstrahls an beiden Enden des Zooms. Mit einem Zoom-Kanal ermöglichen sie dem Werkzeug **Zone** (und **Zoom bei Ausrichtung**), die Öffnung des Lichtstrahls einzustellen; sie dienen auch der Simulation.
- **Leistung (W)** und **Lichtstrom (lm)**: Daten aus dem technischen Datenblatt, die die Simulation zur Schätzung der Beleuchtungsstärke verwendet. Der tatsächliche Lichtstrom eines einzelnen Scheinwerfers lässt sich auch im Saal eingeben.

Die Modi

Links listet **DMX-Modi** die Modi mit ihrer Kanalanzahl auf. Klicken Sie auf einen Modus, um seine Kanäle anzuzeigen.

- **Modusname**: benennt den ausgewählten Modus um. Diesen Namen wählen Sie im Feld **Modus** des Saals; geben Sie ihm einen aussagekräftigen Namen (zum Beispiel „14 Kanäle“). Zwei Modi dürfen nicht denselben Namen tragen.
- **+ Modus**: fügt einen leeren Modus hinzu („Modus N“).
- **Duplizieren**: kopiert den ausgewählten Modus (Name gefolgt von „(2)“), praktisch für einen erweiterten Modus, der einem anderen ähnelt.
- **Löschen**: löscht den ausgewählten Modus (der letzte Modus kann nicht gelöscht werden).

Die Kanäle des Modus

Rechts eine Tabelle mit einer Zeile pro Kanal in DMX-Reihenfolge (die Spalte **#** gibt die Nummer des Kanals im Modus an, ab 1).

- **Kanalname**: Name des Kanals. Er ist wichtig: DreamShow erkennt bestimmte Namen (siehe „Benennungsregeln“). Zwei Kanäle desselben Modus dürfen nicht denselben Namen tragen.
- **Funktion**: was der Kanal tut. Sie teilt DreamShow mit, wie er anzusteuern ist. Mögliche Auswahl:

Funktion	Verwendung
Master-Dimmer	Intensität des gesamten Scheinwerfers

Dimmer (Zelle)	Intensität einer Zelle
Rot, Grün, Blau, Weiß, Amber, UV, Limette, Cyan, Magenta, Gelb	Farbanteile
Pan, Tilt	Bewegungen eines Moving Heads
Pan/Tilt-Geschwindigkeit	Geschwindigkeit der Motoren
Shutter / Stroboskop	Shutter, Strobe
Farbrad	Farbrad
Farbmakros	vorprogrammierte Farben
CTO-Korrektur	Farbtemperatur
Gobo, Gobo-Rotation	Gobos
Prisma	Prisma
Zoom, Fokus, Iris, Frost	Lichtstrahl
Effekt / Sonstiges	alles Übrige
Wartung (Reset, Lampe)	Wartungsbefehle
Fein-Byte des vorherigen Kanals	Präzisions-Byte (16 Bit) des unmittelbar darüberliegenden Kanals
Reserviert	ungenutzter Kanal

Eine importierte Definition kann eine QLC-Funktion enthalten, die die Liste nicht kennt: Sie wird als „QLC-Preset „…““ angezeigt und unverändert beibehalten. Das Ändern der Funktion ändert auch den Kanalnamen, solange Sie nicht selbst einen eingetippt haben. Die Wahl von **Shutter / Stroboskop** benennt den Kanal immer „Shutter“.

- **Zelle**: Nummer der Zelle (Pixel, Linse), zu der der Kanal gehört; leer = der ganze Scheinwerfer. Die Kanäle mit derselben Nummer bilden eine Zelle. Wird nur eine einzige Nummer verwendet, wird der Scheinwerfer als ohne Zellen behandelt.
- **Bereiche (N)…**: öffnet die Wertebereiche des Kanals (siehe weiter unten). Inaktiv bei einem Fein-Byte.
- ↑ / ↓: verschiebt den Kanal in der DMX-Reihenfolge um eine Stelle.
- ✕: löscht den Kanal.

Unter der Tabelle:

- **+ Kanal**: fügt am Ende des Modus einen Kanal „Effect“ hinzu.
- **+ Zellen…**: fügt auf einmal eine Reihe von Zellen hinzu (Fenster „Zellen hinzufügen“):
  - **Anzahl der Zellen** (standardmäßig 8);

    - **Aufbau**: RGB, RGBW, RGBA, RGBWA, RGBWAUV, W oder RGB + Dimmer;
    - **16-Bit-Farben (Fein-Byte nach jeder Farbe)**.

Die Kanäle werden im Anschluss an die vorhandenen Zellen angelegt und nummeriert: „Red 1“, „Green 1“, „Blue 1“, „Red 2“…, jeder in seiner Zelle.

Bei einem Fein-Byte wird der Name automatisch festgelegt („Name des vorherigen Kanals“ gefolgt von „fine“), und es übernimmt die Zelle des vorherigen Kanals. Ein Fein-Byte muss direkt auf seinen Kanal folgen.

Die Wertebereiche

Das Fenster „Wertebereiche — Kanalname“ beschreibt, was jeder Wertebereich (0 bis 255) des Kanals bewirkt.

- **Von** und **Bis**: Grenzen des Bereichs (0 bis 255).
- **Bezeichnung**: Beschreibung (leer = der Kanalname).
- **Typ**:
    - **Normal**;
    - **Shutter offen**: der Bereich, den DreamShow sendet, wenn Licht austreten soll;
    - **Shutter geschlossen**;
    - **Stroboskop**;
    - **Farbe**: für ein Farbrad oder ein Makro; das Feld **Farbe** wird aktiv.
- **Farbe**: Farbe des Bereichs in Hexadezimal (`#FF8800`, das `#` wird ergänzt, wenn Sie es vergessen), mit Vorschau. Sie dient der Simulation.
- ✕: löscht den Bereich.
- **+ Bereich**: fügt einen Bereich hinzu, der direkt nach dem letzten beginnt.
- **OK** bestätigt, **Abbrechen** verwirft. Die Bereiche werden nach Startwert sortiert.

Nicht abgedeckte Werte gelten als „sans fonction“ (ohne Funktion).

Speichern

Unten im Editor gibt eine Zeile an, wo die Definition gespeichert wird. **Speichern** prüft die Definition und schreibt sie dann; **Abbrechen** schließt, ohne etwas zu schreiben.

Das Speichern wird mit der Liste der Probleme verweigert, wenn:

- der Hersteller oder das Modell leer ist;
- ein Modus keinen Namen hat, zwei Modi denselben Namen haben oder ein Modus keinen Kanal hat;
- zwei Kanäle eines Modus denselben Namen haben (die Meldung schlägt vor, sie zu nummerieren: „Red 1“, „Red 2“);
- ein Kanalname auf „fine“ endet, ohne ein Fein-Byte zu sein;
- ein Fein-Byte nicht auf seinen Kanal folgt;

- ein Bereich nach seinem Ende beginnt;
- ein Modus einen Kanal **Shutter / Stroboskop**, aber keinen Kanal namens „Shutter“ hat.

Die Definition wird im Ordner „custom“ der Bibliothek gespeichert (`custom\Fabricant\Modèle.qxf`). Sie erscheint in allen Sälen, die diese Bibliothek verwenden. Wenn Sie eine von Ihnen erstellte Definition umbenennen, wird die alte Datei gelöscht, um ein Duplikat zu vermeiden.

Benennungsregeln

DreamShow erkennt bestimmte Kanäle an ihrem **Namen**; halten Sie diese Regeln ein, damit ein Scheinwerfer korrekt leuchtet und die richtige Farbe annimmt:

- **Shutter**: Der Shutter-Kanal muss genau „Shutter“ heißen. Sonst weiß DreamShow nicht, wie er zu öffnen ist, und der Scheinwerfer kann dunkel bleiben. Bei einem Scheinwerfer ohne Kanal „Shutter“ versucht DreamShow, einen Kanal zu öffnen, dessen Name mit „Strobe“ beginnt; geben Sie dessen Bereich **Shutter offen** an, damit der richtige Wert gefunden wird.
- **Zellen**: Die Farbkanäle jeder Zelle werden nummeriert: „Red 1“, „Green 1“, „Blue 1“, „White 1“, dann „Red 2“… („Red1“ und „Red 1 Dimmer“ werden ebenfalls erkannt). Das ermöglicht es, die Zellen in der Szene einzeln einzustellen und sie in den Bahnen zu verändern. **+ Zellen…** wendet diese Regel von selbst an.
- **Fein-Bytes**: Ihr Name endet auf „fine“, und das ist ihnen vorbehalten.
- Bei einer über die manuelle Steuerung angesteuerten Winde lassen die Kanäle „Position“ und „Speed“ (und „Position fine“) die Windensteuerung erscheinen.

Schritt für Schritt

Die Definition eines Scheinwerfers erstellen, der in der Bibliothek fehlt

1. Schlagen Sie im Handbuch des Scheinwerfers die Seite mit seiner DMX-Tabelle auf.
2. **Saal > Scheinwerferbibliothek…**, dann **Neu…**.
3. Füllen Sie **Hersteller**, **Modell** und **Typ** aus. Bei einem Moving Head füllen Sie **Max. Pan (°)** und **Max. Tilt (°)** aus; hat er einen Zoom, **Abstrahlwinkel (°) von … bis …**.
4. Benennen Sie den Modus „4 Kanäle“ nach dem am Gerät eingestellten Modus um (zum Beispiel „9 Kanäle“).
5. Für jeden Kanal der Tabelle, der Reihe nach: bei Bedarf **+ Kanal**, wählen Sie die **Funktion**, korrigieren Sie den **Kanalnamen**. Fügen Sie bei einem 16-Bit-Kanal direkt danach einen Kanal mit der Funktion **Fein-Byte des vorherigen Kanals** hinzu.
6. Für den Shutter: Funktion **Shutter / Stroboskop** (der Name wird zu „Shutter“), dann **Bereiche…**: Geben Sie den Bereich **Shutter offen** an (zum Beispiel 0 bis 7, wenn die Tabelle das so angibt), die Bereiche **Stroboskop** usw.
7. Für ein Farbrad: **Bereiche…**, ein Bereich vom Typ **Farbe** pro Farbe, mit ihrer Hexadezimalfarbe.

8. Für einen weiteren Modus des Geräts: **Duplizieren** Sie den Modus, benennen Sie ihn um, fügen Sie Kanäle hinzu oder entfernen Sie welche.
9. **Speichern**. Das Modell wird nun im Saal über **+ Hinzufügen** angeboten.

Eine LED-Leiste mit 8 RGBW-Zellen beschreiben

1. **Neu…**, Hersteller, Modell, Typ „LED Bar (Pixels)“.
2. Behalten Sie im Modus gegebenenfalls einen Kanal **Master-Dimmer**, löschen Sie die Beispielkanäle Red / Green / Blue (✕).
3. **+ Zellen…**: **Anzahl der Zellen** 8, **Aufbau** RGBW, OK.
4. Prüfen Sie, dass die Kanäle „Red 1“ … „White 8“ heißen und die Zellennummern 1 bis 8 haben, dann **Speichern**.

Eine mitgelieferte Definition korrigieren

1. Suchen Sie sie, wählen Sie sie aus, **Bearbeiten…**.
2. Die untere Zeile weist darauf hin, dass Ihre Änderungen separat gespeichert werden: Das Original bleibt unverändert.
3. Korrigieren Sie (benennen Sie zum Beispiel den Shutter-Kanal „Shutter“), **Speichern**. Die Zeile der Definition zeigt jetzt „erstellt / bearbeitet“.
4. Um zum Original zurückzukehren: Wählen Sie sie aus, **Löschen**.

Ein GDTF-Profil des Herstellers importieren

1. Laden Sie die .gdtf-Datei des Scheinwerfers herunter.
2. **Importieren…**, wählen Sie die Datei.
3. Lesen Sie den Bericht (Modi, Hinweise zu dem, was nicht importiert wurde).
4. Öffnen Sie die importierte Definition mit **Bearbeiten…**, um die Kanalfunktionen und den Shutter zu prüfen.

Gut zu wissen

- Die Bibliothek ist allen Sälen gemeinsam, die sie teilen: Eine bearbeitete Definition ändert alle diese Säle.
- Eine Definition, die gelöscht wird, während Scheinwerfer sie verwenden, macht diese Scheinwerfer im Saalfenster zu „unbekannte Definition“ (das Speichern des Saals ist dann blockiert, bis Sie eine andere Definition wählen).
- **Online aktualisieren** ersetzt nie Ihre importierten oder erstellten Definitionen: Sie behalten Vorrang.
- Das Ändern von Hersteller oder Modell einer Definition ändert ihren Namen: Die Scheinwerfer, die den alten Namen verwendet haben, finden sie nicht mehr.
- Der Editor erlaubt kein schrittweises Rückgängigmachen einzelner Änderungen: Bei einem Fehler schließt **Abbrechen**, ohne etwas zu speichern.

Siehe auch

- Scheinwerfer, Adressen, Positionen
- Scheinwerfer anlegen (Saal-Assistent)
- Scheinwerfer auswählen und Licht einstellen
- Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken
- Die manuelle Steuerung
- Glossar

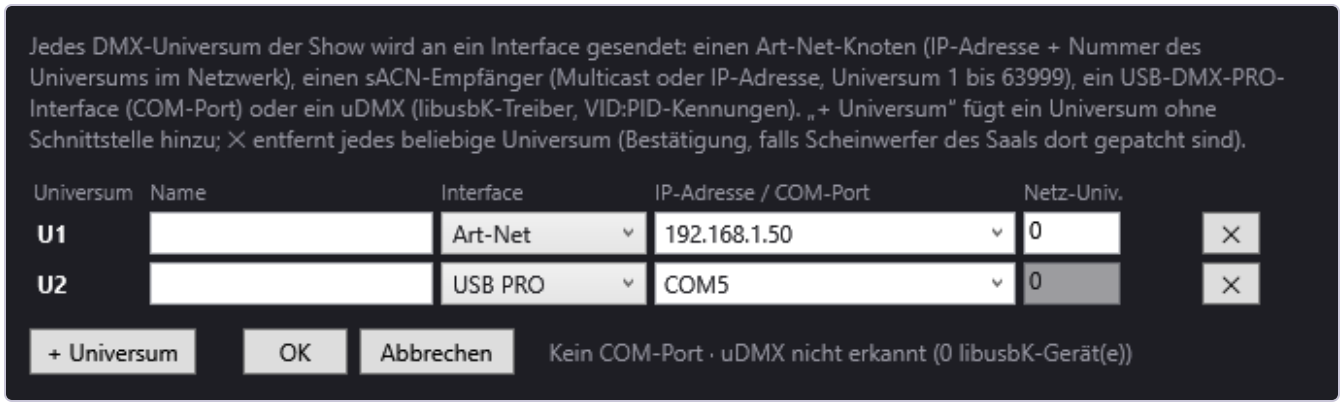
Die DMX-Verbindungen

Das Fenster DMX-Verbindungen teilt DreamShow mit, **worüber** die DMX-Universen des Saals ausgegeben werden: einen Art-Net-Knoten im Netzwerk, einen sACN-Empfänger, ein USB-DMX-PRO-Interface oder ein uDMX-Interface. Die Verbindungen gehören zum Saal: Sie werden in seiner Datei gespeichert, und ein Saalwechsel ändert auch die Ausgänge.

Zum Öffnen:

- Menü **Saal > DMX-Verbindungen...**;
- Schaltfläche **Verbindungen...** oben rechts im Hauptfenster;
- Schaltfläche **DMX-Verbindungen...** unten im Fenster **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen...**.

Das Fenster heißt „DMX-Verbindungen — (Name des Saals)".



Grundbegriffe

- Ein DMX-**Universum** überträgt 512 Kanäle. Eine kleine Installation passt in ein Universum; darüber hinaus braucht man mehrere.
- Jedes Universum des Saals wird über **ein** Interface gesendet. Mehrere Universen können sich denselben Art-Net-Knoten oder denselben sACN-Empfänger teilen (jedes mit seiner eigenen Netzwerk-Universumsnummer). Ein USB-Interface hat nur ein einziges Kabel: ein einziges Universum pro USB-Interface.
- Die Universen sind in diesem Fenster mit **U1, U2, U3...** nummeriert. Achtung: Im Fenster **Scheinwerfer, Adressen, Positionen...** beginnt das Feld **Universum** eines Scheinwerfers bei 0. Universum 0 eines Scheinwerfers = hier **U1**, Universum 1 = **U2** usw.

Die Liste der Universen

Eine Zeile pro Universum, mit den Spalten:

- **Universum**: U1, U2… Der Tooltip zeigt „Vom Saal-Patch verwendetes Universum“ oder „Zusätzliches Universum“.
- **Name**: frei wählbarer Name zur Orientierung (zum Beispiel „Front“, „Decke“, „Knoten rechts“).
- **Interface**:
  - **Art-Net**: ein Art-Net-Knoten im Netzwerk (Protokoll UDP, Port 6454);
  - **sACN (E1.31)**: ein sACN-Empfänger, per Multicast oder an eine IP-Adresse (Port 5568);
  - **USB PRO**: ein USB-Interface vom Typ Enttec DMX USB PRO, an einem COM-Port;
  - **uDMX**: ein uDMX-Interface (Treiber libusbK);
  - **Keine**: Das Universum existiert im Saal, wird aber nirgends ausgegeben (praktisch, um zu patchen, bevor die Hardware vorhanden ist).
- **IP-Adresse / COM-Port**: bearbeitbare Liste (Sie können einen Wert eintippen oder einen vorgeschlagenen wählen):
  - bei Art-Net: die IP-Adresse des Knotens. Vorgeschlagen werden 127.0.0.1 (der PC selbst, für eine andere Software auf demselben Computer), 2.255.255.255, 10.255.255.255 und 255.255.255.255 (Broadcast-Adressen an ein ganzes Netzwerk);
  - bei sACN: `multicast` (Senden an die Multicast-Gruppe des Universums, der Normalfall) oder die IP-Adresse eines Empfängers; 127.0.0.1 wird vorgeschlagen;
  - bei USB PRO: der COM-Port des Interfaces; die vorhandenen COM-Ports werden vorgeschlagen;
  - bei uDMX: die USB-Kennungen im Format VID:PID; der Standardwert `16C0:05DC` wird vorgeschlagen;
  - bei **Keine**: Das Feld ist deaktiviert.
- **Netz-Univ.**: die Universumsnummer im Netzwerk, die mit der Einstellung des Knotens oder Empfängers übereinstimmen muss. Bei Art-Net: 0 bis 32767. Bei sACN: 1 bis 63999. Deaktiviert bei USB PRO, uDMX und Keine.
- ✕: entfernt das Universum. Sind Scheinwerfer des Saals darauf gepatcht, weist eine Bestätigung darauf hin: „Scheinwerfer des Saals sind auf U… gepatcht. Dieses Universum trotzdem entfernen? Sie werden dann nirgends mehr ausgegeben.“

Wenn Sie das Interface wechseln, schlägt DreamShow eine passende Adresse vor: Es behält eine bereits eingegebene IP-Adresse bei (Art-Net, sACN), sonst setzt es 127.0.0.1 (Art-Net) oder `multicast` (sACN); es schlägt den ersten vorhandenen COM-Port (oder COM5) für USB PRO vor und `16C0:05DC` für uDMX. Ist bei sACN die Netzwerk-Universumsnummer ungültig, schlägt es die Nummer des Universums vor (U3 → 3).

Die Schaltflächen und die Infozeile

- **+ Universum**: fügt am Ende ein Universum mit dem Interface **Keine** hinzu. Wählen Sie dann bei Bedarf sein Interface.
- **OK**: prüft, speichert und übernimmt.

- **Abbrechen**: schließt, ohne etwas zu ändern.
- Rechts neben den Schaltflächen: die vorhandenen COM-Ports („Ports COM : COM3, COM5“ (COM-Ports: COM3, COM5) oder „Kein COM-Port“), dann der Zustand des uDMX: „uDMX erkannt“, „uDMX nicht erkannt (N libusbK-Gerät(e))“ oder „libusbK.dll fehlt (uDMX-Treiber nicht installiert)“. Diese Zeile wird beim Öffnen des Fensters ermittelt: Schließen Sie das Interface vor dem Öffnen an.

Beim Klick auf **OK** lehnt DreamShow Folgendes ab (und lässt Sie korrigieren):

- eine ungültige IP-Adresse bei Art-Net oder sACN („U…: ungültige IP-Adresse“);
- ein Netzwerk-Universum außerhalb der Grenzen („ungültige Netzwerk-Universumsnummer (0 bis 32767)“ bei Art-Net, „ungültiges sACN-Universum (1 bis 63999)“ bei sACN);
- ein USB-Interface ohne COM-Port („Geben Sie den COM-Port der USB-Schnittstelle an.“).

Werden mehrere Universen über dasselbe USB-Interface gesendet, warnt DreamShow, dass sie abwechselnd auf dasselbe Kabel schreiben, und fragt, ob fortgefahren werden soll.

Was nach OK passiert

- Über das Menü **Saal > DMX-Verbindungen…** oder die Schaltfläche **Verbindungen…**: Die Verbindungen werden sofort in der Saaldatei gespeichert, und der DMX-Ausgang startet auf den neuen Interfaces neu. Das Protokoll vermerkt „Verbindungen gespeichert in …“.
- Über das Fenster **Scheinwerfer, Adressen, Positionen…**: Die Verbindungen gehören zu den Änderungen am Saal; sie werden beim Klick auf **Saal speichern** gespeichert und übernommen.

Lässt sich ein Interface nicht öffnen (COM-Port fehlt, Treiber fehlt, unmögliche Adresse…), listet ein Fenster „DMX-Verbindungen — fehlgeschlagene Interfaces“ die betroffenen Universen mit dem Grund auf. Die anderen Universen werden normal ausgegeben: Die Show läuft auf denen weiter, die funktionieren.

Ein Saal, dessen Verbindungen nie eingestellt wurden, verwendet die von früheren Versionen auf diesem PC gespeicherten Einstellungen; andernfalls geht jedes gepatchte Universum per Art-Net an 127.0.0.1, mit Netzwerk-Universum 0 für U1, 1 für U2 usw. Öffnen Sie das Fenster und klicken Sie auf **OK**, um die Verbindungen im Saal festzuschreiben.

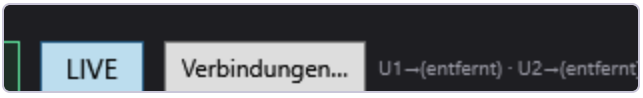
Der Zustand der Ausgänge im Hauptfenster

Oben rechts im Hauptfenster:

- **LIVE** (standardmäßig eingeschaltet): Eingeschaltet wird die ausgewählte Szene live an die Interfaces gesendet (Art-Net, USB, uDMX). Ausgeschaltet geht kein Frame mehr hinaus: Nur die Simulation läuft weiter. Praktisch, um in Ruhe zu programmieren, ohne dass sich auf der Bühne etwas bewegt. Diese Schaltfläche hat im Show-Modus keine Wirkung (während der Show ist der Ausgang immer aktiv). Wenn Sie **LIVE** wieder einschalten, springt DreamShow auf

die ausgewählte Szene. Das Protokoll vermerkt „LIVE aus: Es werden keine Frames mehr an die Interfaces gesendet“ oder „LIVE: Senden der Frames an die Interfaces wiederhergestellt“. Während des Visualisierungsmodus schweigt DreamShow, unabhängig von **LIVE**.

- **Verbindungen…**: öffnet dieses Fenster.
- **Der graue Text rechts von Verbindungen…** fasst die aktiven Ausgänge Universum für Universum zusammen, zum Beispiel `U1→Art-Net 192.168.1.50/0 · U2→USB COM5`. Der Tooltip wiederholt diesen Text mit etwaigen Fehlern. Mögliche Zeichen:
  - `U2→—`: Universum ohne Interface (**Keine**);
  - `U1→ÉCHEC` (in der deutschen Oberfläche „U1→FEHLER“): Das Interface konnte nicht geöffnet werden;
  - `U3→(retiré)` (in der deutschen Oberfläche „U3→(entfernt)“): Universum, das von Scheinwerfern verwendet, aber aus den Verbindungen entfernt wurde;
  - „kein DMX-Ausgang“.



Schritt für Schritt

Über einen Art-Net-Knoten ausgeben

1. Bringen Sie PC und Knoten in dasselbe Netzwerk (zum Beispiel PC auf 192.168.1.10, Knoten auf 192.168.1.50, Maske 255.255.255.0).
2. Notieren Sie die im Knoten eingestellte Universumsnummer (oft 0 für seinen ersten Port).
3. **Saal > DMX-Verbindungen…**. In der Zeile **U1**: **Interface** = **Art-Net**, **IP-Adresse / COM-Port** = 192.168.1.50, **Netz-Univ.** = die notierte Nummer.
4. **OK**. Prüfen Sie die Zusammenfassung oben rechts: `U1→Art-Net 192.168.1.50/0`.
5. Fragt Windows, ob DreamShow im Netzwerk zugelassen werden soll, stimmen Sie zu.

Über ein USB-DMX-PRO-Interface ausgeben

1. Schließen Sie das Interface **vor** dem Start von DreamShow an und prüfen Sie, dass sein Treiber (FTDI bei Interfaces vom Typ Enttec) installiert ist.
2. **Saal > DMX-Verbindungen…**: Die untere Zeile muss seinen COM-Port nennen.
3. In der Zeile **U1**: **Interface** = **USB PRO**, **IP-Adresse / COM-Port** = der COM-Port des Interfaces.
4. **OK**.

Ein zweites Universum hinzufügen

1. Setzen Sie in **Scheinwerfer, Adressen, Positionen…** die betreffenden Scheinwerfer auf **Universum** 1 (das **U2** sein wird).
2. **Saal > DMX-Verbindungen…**: Erscheint U2 nicht, **+ Universum**.

3. Wählen Sie sein Interface (zum Beispiel Art-Net, derselbe Knoten wie U1 mit **Netz-Univ.** 1, oder der zweite Port des Knotens).
4. **OK**.

Fehlerbehebung: Es kommt nichts heraus

1. **LIVE** muss eingeschaltet sein (außerhalb des Show-Modus).
2. **Was DreamShow sendet**: Öffnen Sie **DMX > DMX-Werte…**. Bewegen sich die Werte, sendet DreamShow korrekt; das Problem liegt zwischen PC und Scheinwerfern. Siehe DMX-Werte und DMX-Fader.
3. **Die Zusammenfassung der Ausgänge**: Ein `ÉCHEC` (FEHLER), ein `—` oder ein `(retiré)` (entfernt) beim betreffenden Universum erklärt die Stille. Lesen Sie den Tooltip und das Protokoll.
4. **Bei Art-Net**: dasselbe Netzwerk für PC und Knoten, richtige Netzwerk-Universumsnummer, Windows-Firewall, die DreamShow zulässt.
5. **Bei sACN**: richtige Universumsnummer (1 bis 63999); lässt das Netzwerk kein Multicast durch, geben Sie die IP-Adresse des Empfängers an.
6. **Bei USB**: Interface vor dem Start angeschlossen, Treiber installiert, richtiger COM-Port, nur ein Universum pro Interface.
7. **Bei uDMX**: Die untere Zeile muss „uDMX erkannt“ anzeigen; andernfalls installieren Sie den Treiber libusbK.
8. **Das richtige Universum**: Denken Sie daran, dass Universum 0 eines Scheinwerfers auf **U1** ausgegeben wird.
9. **Auf Seiten des Scheinwerfers**: DMX-Adresse und Modus (Anzahl der Kanäle) identisch mit denen des Saals, DMX-Kabel in gutem Zustand, Abschlusswiderstand am Ende der Linie.
10. **Um einen einzelnen Scheinwerfer zu testen**: **DMX > DMX-Fader…** setzt Kanäle von Hand.

Gut zu wissen

- Die Verbindungen folgen dem Saal: Beim Saalwechsel startet DreamShow mit den Ausgängen des neuen Saals neu.
- Ein Universum kann ohne Interface existieren (**Keine**): nützlich, um einen Patch vorzubereiten, bevor die Hardware vorhanden ist.
- Ein Universum zu entfernen, auf dem Scheinwerfer gepatcht sind, ist möglich: Sie werden dann nirgends mehr ausgegeben, und die Zusammenfassung zeigt das mit `(retiré)` (entfernt) an.
- Das Fenster **Scheinwerfer, Adressen, Positionen…** arbeitet mit einer Kopie des Saals: Wenn Sie die Verbindungen über das Menü ändern, während es geöffnet ist, und den Saal dann aus diesem Fenster speichern, werden dessen eigene Verbindungen gespeichert.

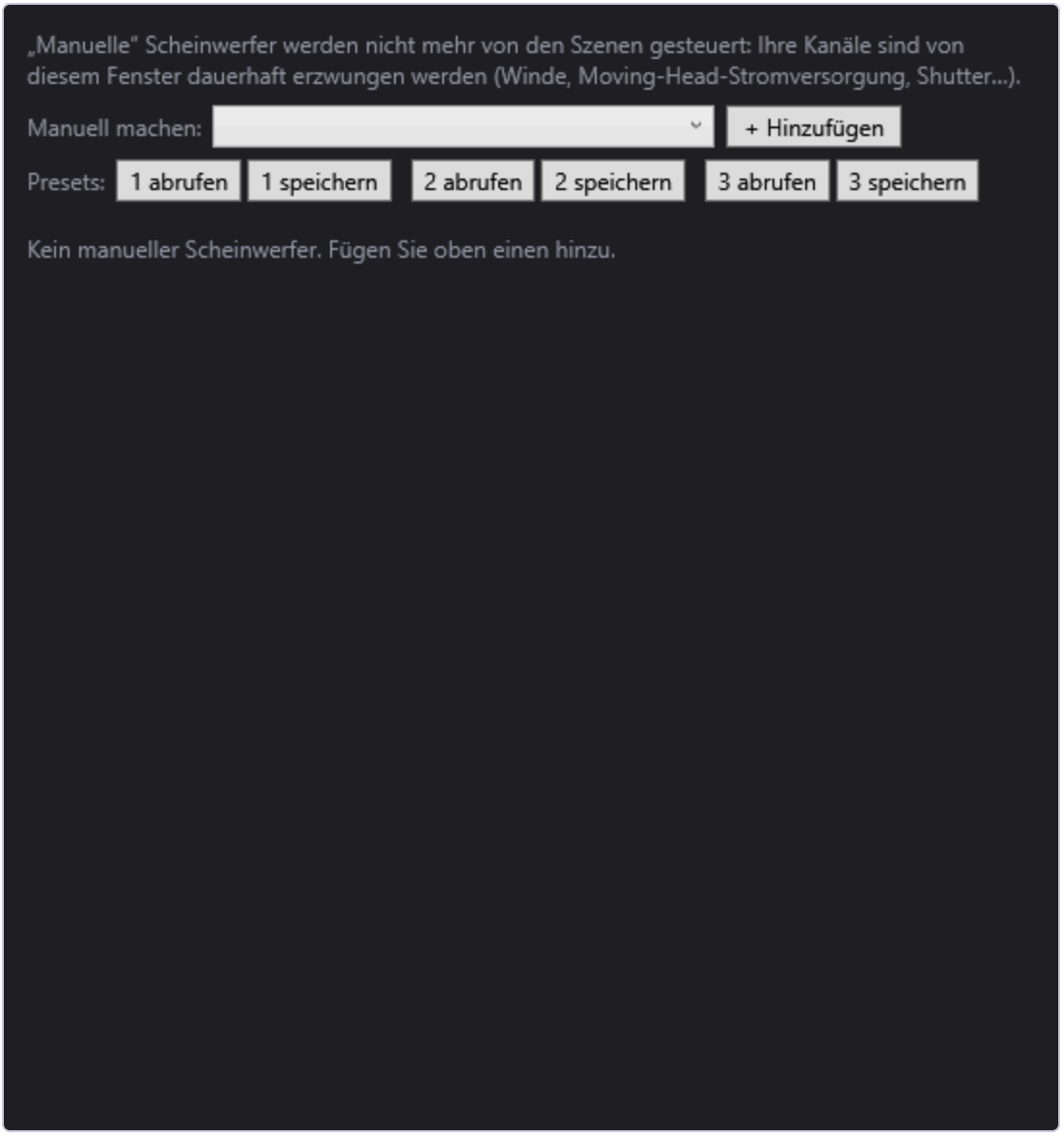
Siehe auch

- Scheinwerfer, Adressen, Positionen
- DMX-Werte und DMX-Fader
- Der Visualisierungsmodus
- Der Standalone-Player
- Fehlerbehebung

Die manuelle Steuerung

Manche Geräte sollen nicht dem Ablauf folgen: eine Winde, die Stromversorgung der Moving Heads, ein Relais, ein mechanischer Shutter… Das Fenster Manuelle Steuerung nimmt sie aus dem Ablauf heraus und lässt Sie sie von Hand steuern. Ihre Kanäle werden dauerhaft auf den DMX-Ausgang erzwungen, ganz gleich, welche Szene gerade läuft, selbst während eines allgemeinen Blackouts.

So öffnen Sie es: Menü **Saal > Manuelle Steuerung…** oder Schaltfläche **Manuelle Steuerung…** im Ablauffenster (Show-Modus). Das Fenster blockiert den Hauptbildschirm nicht; ist es bereits geöffnet, holt der Menübefehl es in den Vordergrund.



Das Prinzip

- Ein **manueller** Scheinwerfer wird nicht mehr von den Szenen gesteuert: Seine Kanäle übernehmen bei jedem DMX-Frame die in diesem Fenster eingestellten Werte, über den Ablauf hinweg.
- Diese Werte werden **selbst während eines allgemeinen Blackouts** ausgegeben: Eine Winde fährt nicht herunter und eine Stromversorgung schaltet nicht ab, nur weil Sie den Blackout ausgelöst haben.
- Zwei Dinge haben dennoch Vorrang vor der manuellen Steuerung: der Verfolger per Tablet und die **DMX-Fader** (Menü DMX), die sich gegen alles durchsetzen.
- Jede Einstellung wird sofort angewendet und **unmittelbar** in der Datei des Saals **gespeichert**: Sie ist beim nächsten Start wieder da.
- Manuelle Scheinwerfer werden von den automatisch geschriebenen Stimmungen (Assistent für die erste Show) nie eingeschaltet.

Das Fenster

Oben steht ein Hinweis: „„Manuelle“ Scheinwerfer werden nicht mehr von den Szenen gesteuert: Ihre Kanäle sind von diesem Fenster dauerhaft erzwungen werden (Winde, Moving-Head-Stromversorgung, Shutter…).“

Einen Scheinwerfer manuell machen

- **Manuell machen:** Liste der Scheinwerfer des Saals, die noch nicht manuell sind, nach Kennung.
- **+ Hinzufügen**: macht den gewählten Scheinwerfer manuell. In der Liste erscheint eine Karte für ihn.

Achtung: Ein Scheinwerfer, der zum ersten Mal manuell wird, startet mit **allen Kanälen auf 0**, und diese werden sofort erzwungen. Stellen Sie ihn gleich ein.

Die Presets

- **Presets:** drei Schaltflächenpaare **1 abrufen** / **1 speichern**, **2 abrufen** / **2 speichern**, **3 abrufen** / **3 speichern**.
- **N speichern** legt die aktuellen Werte **aller** manuellen Scheinwerfer im Preset N ab (und ersetzt dessen Inhalt).
- **N abrufen** setzt diese Werte wieder auf die Scheinwerfer, die noch manuell sind. Ein Scheinwerfer, der erst nach dem Speichern manuell wurde, bleibt unberührt. Das Abrufen eines leeren Presets bewirkt nichts.

Die Presets werden mit dem Saal gespeichert.

Die Karten der manuellen Scheinwerfer

Jeder manuelle Scheinwerfer hat seine Karte. Die Kopfzeile zeigt seine Kennung, sein Universum und seine Adresse in der Form „U1 @17“ (U1 = das erste Universum, wie im Fenster DMX-Verbindungen) sowie seine Kanalanzahl. Die Schaltfläche **Entfernen** gibt ihn an den Ablauf zurück (seine Einstellungen bleiben für das nächste Mal erhalten, wenn er wieder manuell wird). Gibt es keinen manuellen Scheinwerfer: „Kein manueller Scheinwerfer. Fügen Sie oben einen hinzu.“

Der Inhalt der Karte hängt vom Gerät ab:

Ein Shutter — Scheinwerfer mit einem einzigen Kanal, dessen Kennung „shutter“ enthält:

- **„Mode : AUTO“** (Modus: AUTO) / **„Mode : MANUEL“** (Modus: MANUELL): schaltet zwischen beiden um. Im Modus **AUTO** folgt der Shutter dem Ablauf (nichts wird erzwungen). Im Modus **MANUEL** wird er durch die folgende Schaltfläche erzwungen.
- **„OUVERT“** (OFFEN) / **GESCHLOSSEN**: schaltet den Shutter um (255 = offen, 0 = geschlossen; ein Wert ab 128 gilt als offen). Im Modus AUTO inaktiv.

Ein Relais oder eine Stromversorgung — jeder andere Scheinwerfer mit einem einzigen Kanal:

- **„Sous tension (255)“** (Eingeschaltet (255)) und **„Hors tension (0)“** (Ausgeschaltet (0)): setzen den Kanal auf voll oder auf null.
- ein Schieberegler 0–255 für einen Zwischenwert, mit dem Wert rechts daneben.

Eine Winde — Scheinwerfer mit einem Kanal namens „Position“ und einem Kanal namens „Speed“:

- zwei senkrechte Fader, **Position** und **Geschwindigkeit**, von 0 bis 255, mit ihrem Wert;
- **Null**: setzt **Position** auf 0 zurück (und den Kanal „Position fine“, falls vorhanden);
- **Stopp**: hält die Winde an (setzt **Geschwindigkeit** auf 255, den Haltewert der Winde);
- drei Reihen **N abrufen** / **N speichern** nur für diese Winde: **N speichern** merkt sich die aktuelle Position (ihr Wert wird am Ende der Reihe angezeigt), **N abrufen** fährt den Fader **Position** auf diesen Wert. Diese Positionen werden mit dem Scheinwerfer gespeichert;
- die übrigen Kanäle der Winde (Dimmer, Farbe…) als normale Schieberegler.

Jedes andere Gerät: ein Schieberegler 0–255 pro Kanal, mit dem Kanalnamen links und dem Wert rechts.

Schritt für Schritt

Eine Winde während der ganzen Vorstellung von Hand steuern

1. Prüfen Sie in der Scheinwerfer-Bibliothek, ob die Definition der Winde tatsächlich Kanäle namens „Position“ und „Speed“ hat.
2. **Saal > Manuelle Steuerung…**.
3. Wählen Sie unter **Manuell machen:** die Winde, dann **+ Hinzufügen**.
4. Stellen Sie **Geschwindigkeit** ein und fahren Sie dann **Position** auf die gewünschte Höhe.

5. **1 speichern** in der ersten Reihe der Winde. Verfahren Sie ebenso für weitere Höhen (**2 speichern**, **3 speichern**).
6. Öffnen Sie während der Vorstellung das Fenster aus dem Ablauf heraus (**Manuelle Steuerung…**) und fahren Sie die Winde mit **1 abrufen**, **2 abrufen**… auf die gespeicherten Höhen.

Die Stromversorgung der Moving Heads auf jeden Fall eingeschaltet lassen

1. Patchen Sie das Versorgungsrelais als Scheinwerfer mit einem Kanal (aktivieren Sie im Saal **Unsichtbar**, wenn es auf der Bühne keinen Platz hat).
2. **Saal > Manuelle Steuerung…**, wählen Sie das Relais, **+ Hinzufügen**.
3. Klicken Sie auf **„Sous tension (255)“**. Das Relais bleibt eingeschaltet, selbst während eines allgemeinen Blackouts.

Zwei Saalkonfigurationen vorbereiten

1. Machen Sie die betreffenden Geräte manuell und stellen Sie sie für die erste Konfiguration ein (zum Beispiel „Probe“). **1 speichern**.
2. Stellen Sie sie für die zweite ein („Vorstellung“). **2 speichern**.
3. Wechseln Sie mit **1 abrufen** und **2 abrufen** zwischen den Konfigurationen.

Gut zu wissen

- **Manuell = außerhalb des Ablaufs**: Was die Szenen über diesen Scheinwerfer sagen, wird nicht mehr ausgegeben (außer bei einem Shutter in **„Mode : AUTO“**). Um ihn an den Ablauf zurückzugeben: **Entfernen**.
- **Unterschied zu „Halten“**: Die Saaleinstellung **Falls in keiner Szene erwähnt: Halten** lässt den Scheinwerfer den Szenen folgen, sorgt aber dafür, dass er seinen Wert behält, wenn eine Szene ihn nicht erwähnt, und schützt ihn vor dem allgemeinen Blackout. Ein manueller Scheinwerfer dagegen folgt den Szenen überhaupt nicht mehr. Siehe Scheinwerfer, Adressen, Positionen.
- Die **DMX-Fader** haben Vorrang vor der manuellen Steuerung: Ein von einem Fader erzwungener Kanal ignoriert den manuellen Wert, solange er nicht freigegeben ist.
- Wenn Sie den Saal über **Scheinwerfer, Adressen, Positionen…** speichern (oder den Saal wechseln), während dieses Fenster geöffnet ist, aktualisiert es sich von selbst, und seine Schieberegler wirken weiter.
- Umgekehrt arbeitet das Fenster **Scheinwerfer, Adressen, Positionen…** mit einer Kopie des Saals, die beim Öffnen erstellt wurde: Speichern von dort aus macht die zwischenzeitlich manuell gemachten Scheinwerfer und die hier vorgenommenen Einstellungen rückgängig.

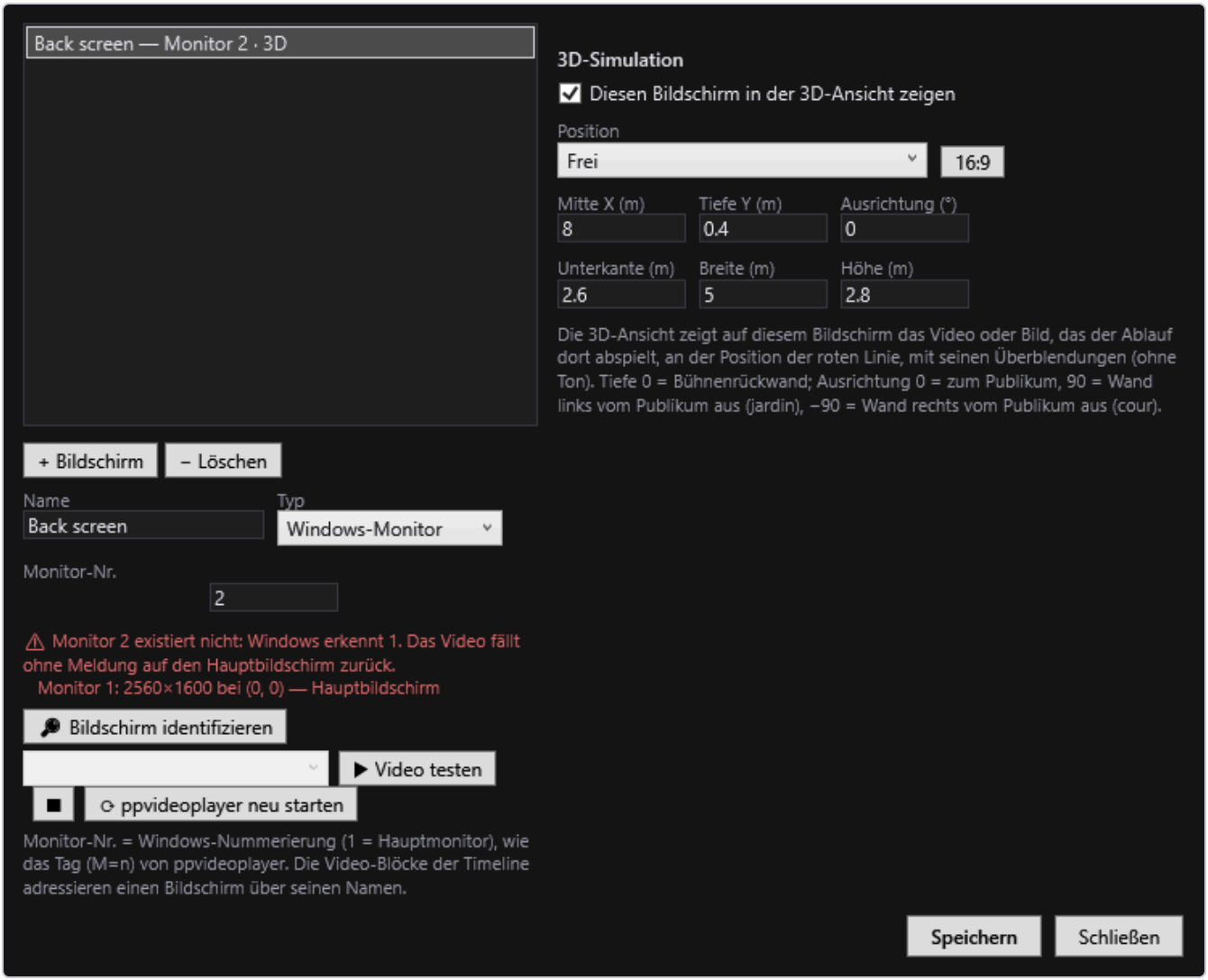
Siehe auch

- Scheinwerfer, Adressen, Positionen
- DMX-Werte und DMX-Fader
- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Der Verfolger auf dem Tablet
- Die Scheinwerferbibliothek

Die Videobildschirme

Bildschirme sind die Flächen, auf denen die Show ihre Videos und Bilder ausgibt: ein Monitor oder ein Videoprojektor am PC oder ein IP-Videoplayer (Box im Netzwerk). Jeder Bildschirm trägt einen **Namen**: Die Video-Blöcke der Timeline adressieren einen Bildschirm über diesen Namen. Ein Bildschirm kann außerdem im Saal platziert werden, damit die 3D-Simulation das Video an seiner Stelle zeigt.

So öffnen Sie es: Menü **Saal > Bildschirme…**. Das Fenster trägt den Titel „DreamShow (Version) — Bildschirme: (Name des Saals)“. Es blockiert den Hauptbildschirm nicht; ist es bereits geöffnet, holt der Menübefehl es in den Vordergrund.



Zwei Arten von Bildschirmen

- **Windows-Monitor**: ein am PC angeschlossener Bildschirm (Monitor, Videoprojektor, LED-Wand über die Grafikkarte). Das Video wird vom mit DreamShow installierten Player ppvideoplayer abgespielt, der minimiert startet.
- **IP-Videoplayer**: eine Player-Box im Netzwerk (smallvp-Box). Sie verbindet sich mit dem Regieplatz und spielt einen **auf ihr selbst gespeicherten** Inhalt ab, abgelegt nach „Slot" (A bis P): Sie ordnen jedem Slot eine Datei zu und laden sie dann aus diesem Fenster in die Box hoch.

Die Liste und das Datenblatt des Bildschirms (links)

- **Die Liste**: eine Zeile pro Bildschirm: „Name — Monitor N" oder „Name — IP: Kennung", gefolgt von „· 3D", wenn der Bildschirm im Saal platziert ist.
- **+ Bildschirm**: fügt einen Bildschirm „Bildschirm N" vom Typ Monitor auf Monitor N hinzu.
- **− Löschen**: löscht den ausgewählten Bildschirm (ohne Rückfrage; vor **Speichern** wird nichts gespeichert).
- **Name**: der Name des Bildschirms, den die Video-Blöcke der Timeline auswählen. Wenn Sie ihn ändern, finden die bereits gesetzten Blöcke, die den alten Namen adressierten, ihn nicht mehr.
- **Typ**: **Windows-Monitor** oder **IP-Videoplayer**.
- **Monitor-Nr.** (nur Windows-Monitor): Nummer des Monitors in der Windows-Nummerierung (1 = Hauptbildschirm), derselben wie bei ppvideoplayer.

Ein Hinweis erinnert daran: „Monitor-Nr. = Windows-Nummerierung (1 = Hauptmonitor), wie das Tag (M=n) von ppvideoplayer. Die Video-Blöcke der Timeline adressieren einen Bildschirm über seinen Namen."

Werkzeuge für einen Windows-Monitor

- **Die Liste der Monitore**: „Windows erkennt N Monitor(e) — gleiche Nummerierung wie ppvideoplayer:", dann eine Zeile pro Monitor: „Monitor N: Breite×Höhe bei (x, y)", mit „— Hauptbildschirm" für den Hauptbildschirm. Existiert die gewählte Nummer nicht, wird der Text rot: „⚠ Monitor N existiert nicht: Windows erkennt M. Das Video fällt ohne Meldung auf den Hauptbildschirm zurück."
- 🔎 **Bildschirm identifizieren**: zeigt 8 Sekunden lang auf diesem Monitor eine Vollbildtafel mit seiner großen Nummer, „MONITEUR N" (MONITOR N), dem Namen des Bildschirms, seiner Auflösung (und gegebenenfalls „Hauptbildschirm"). Ein Klick oder ein Tastendruck schließt sie vorher. So erfahren Sie sicher, welcher physische Bildschirm welche Nummer trägt.
- **Die Liste der Videos der Show** und **▶ Video testen**: spielt das gewählte Video auf diesem Monitor über ppvideoplayer ab, also über den echten Weg der Vorstellung. Der Test endet nach 10 Sekunden von selbst. Achtung: Ein Video, das mit Schwarz beginnt, zeigt nichts an; verwenden Sie zuerst **Bildschirm identifizieren**. Enthält die Show kein Video, ist die Liste leer („Diese Show enthält kein Video: Fügen Sie eines zum Testen hinzu.").
- ■: beendet den Test.

- ⟳ **ppvideoplayer neu starten**: startet den Player neu. ppvideoplayer erkennt die Monitore nur beim Start: Nötig, nachdem Sie einen Bildschirm angeschlossen oder aktiviert haben.

Der IP-Videoplayer (rechts)

Dieser Bereich erscheint nur bei einem Bildschirm vom Typ **IP-Videoplayer**.

- **ID oder IP-Adresse**: Geben Sie die Box über ihre Kennung (an der Box eingestellt) **oder** über ihre IP-Adresse an. Daneben der Live-Status: „● verbunden“ oder „○ nicht verbunden“.
- Ein Hinweis erinnert daran, dass sich die Box mit dem Regieplatz verbindet (Port 5555) und einen lokalen Inhalt pro Slot abspielt.
- **Die Liste der verbundenen Boxen**: „Verbundene Boxen: Kennung (IP-Adresse), …“ oder „Noch keine Box verbunden.“ Sie zeigt Ihnen, was Sie in **ID oder IP-Adresse** eintragen müssen.
- **+ Slot**: fügt einen Slot hinzu (den ersten freien Buchstaben von A bis P).
- **Alles hochladen**: lädt alle Slots nacheinander hoch.

Die Videos, die die Show bereits auf diesem Bildschirm abspielt (Video-Blöcke, die seinen Namen adressieren), werden automatisch in die Liste der Slots aufgenommen, jedes auf einem freien Buchstaben: Sie müssen nur noch prüfen und hochladen. Gibt es keines: „Kein Video der Show zielt auf diesen Bildschirm. Fügen Sie auf der Timeline einen Video-Block hinzu (Bildschirm = dieser Name) oder „+ Slot“, um einen Inhalt vorzubereiten.“

Jeder Slot hat seine Zeile:

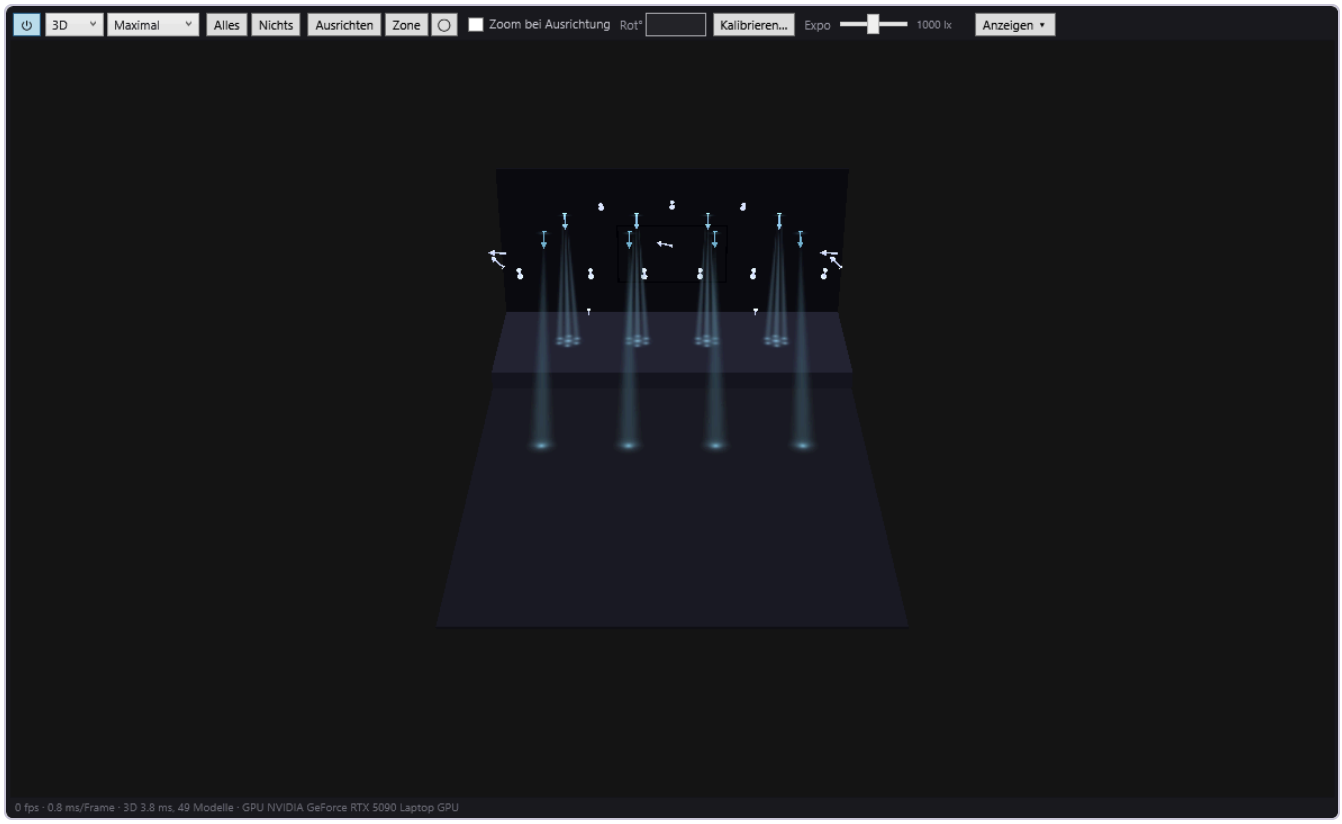
- **Video**: die zugeordnete Datei (eingetippt oder mit **Datei…** gewählt: Videos .mp4, .mov, .avi, .mkv, .webm oder Bilder .png, .jpg, .jpeg, .bmp, .gif). Eine Datei aus dem Medienordner der Show wird mit ihrem relativen Namen gespeichert.
- **Slot**: der Buchstabe, von A bis P.
- **Typ**: **Video** oder **Bild**.
- **Hochladen**: sendet die Datei an die Box und wartet dann auf ihre Bestätigung. Der Status erscheint unter der Zeile: „ ⏳ Hochladen läuft…“, dann ✓ (bestätigt), ⚠ (gesendet, aber nicht rechtzeitig bestätigt) oder ✕ (Fehlschlag, mit dem Grund: Server nicht verfügbar, ID oder IP fehlt, keine Datei zugeordnet…). Das Fenster bleibt während einer großen Übertragung benutzbar.
- ▶: Test, spielt diesen Slot auf der Box ab.
- ■: beendet die Wiedergabe auf der Box.
- ✕: entfernt diesen Slot.

Der Bereich 3D-Simulation (rechts)

Er platziert den Bildschirm im Saal, damit die Simulation ihn zeigt.

- **Diesen Bildschirm in der 3D-Ansicht zeigen**: aktiviert, wird der Bildschirm platziert. Beim ersten Aktivieren wird er in die Mitte der Bühnenrückwand gesetzt, seine Unterkante 1 m über der Bühne, halb so breit wie der Saal (höchstens 6 m) und im Format 16:9. Deaktiviert, wird der Bildschirm nicht mehr gezeichnet.
- **Position**: **Bühnenrückwand (zum Publikum)**, **Wand links vom Publikum aus (jardin)**, **Wand rechts vom Publikum aus (cour)**, **Saalrückwand (zur Bühne)** oder **Frei**. Die Wahl einer Wand stellt die Ausrichtung ein und setzt den Bildschirm an diese Wand (wobei seine Position entlang der Wand nach Möglichkeit erhalten bleibt). **Frei** erscheint, wenn die Werte zu keiner Wand passen.
- **16:9**: setzt die Höhe auf Breite × 9/16.
- **Mitte X (m)**: Position der Bildschirmmitte in der Breite, gemessen von der linken Wand (vom Publikum aus gesehen).
- **Tiefe Y (m)**: Position in der Tiefe; 0 = Bühnenrückwand.
- **Ausrichtung (°)**: 0 = zum Publikum, 90 = an der linken Wand (vom Publikum aus gesehen), −90 = an der rechten Wand (vom Publikum aus gesehen), 180 = zur Bühne.
- **Unterkante (m)**: Höhe der unteren Kante, gemessen vom Saalboden.
- **Breite (m)** und **Höhe (m)**: Größe des Bildes.

In der 3D-Ansicht zeigt der Bildschirm das Video oder Bild, das der Ablauf dort abspielt, an der Position der roten Linie der Timeline, mit seinen Überblendungen, ohne Ton. Im 2D-Plan ist der Bildschirm ein dicker Strich mit einer kleinen Markierung auf der Seite, in die er blickt, und seinem Namen; der Strich leuchtet blau auf, wenn der Bildschirm spielt.



Speichern

- **Speichern**: überträgt die Bildschirme in den aktuellen Saal und speichert seine Datei. Nur die Bildschirme sind betroffen: Die übrigen Einstellungen des Saals bleiben unberührt. Solange das nicht geschehen ist, endet der Fenstertitel mit einem Stern „*“.
- **Schließen**: schließt das Fenster. Gibt es noch Änderungen: „Nicht gespeicherte Änderungen an den Bildschirmen. Speichern?“ (**Ja**, **Nein**, **Abbrechen**). Ein laufender Videotest wird beendet.

Schritt für Schritt

Einen am PC angeschlossenen Videoprojektor anmelden

1. Schließen Sie den Videoprojektor an, schalten Sie ihn ein und stellen Sie Windows auf den Modus „Erweitern“.
2. **Saal > Bildschirme…**, dann **+ Bildschirm**.
3. Geben Sie einen aussagekräftigen **Name** ein (zum Beispiel „Rückprojektion“), **Typ** = **Windows-Monitor**.
4. Tragen Sie eine **Monitor-Nr.** ein, dann 🔎 **Bildschirm identifizieren**: Die Tafel muss auf dem Videoprojektor erscheinen. Andernfalls versuchen Sie eine andere Nummer.
5. Wurde der Videoprojektor nach dem Start angeschlossen, klicken Sie auf ⟳ **ppvideoplayer neu starten**.
6. ▶ **Video testen**, um die ganze Kette zu prüfen.
7. **Speichern**. Die Video-Blöcke der Timeline können jetzt „Rückprojektion“ adressieren.

Einen IP-Videoplayer vorbereiten

1. Schließen Sie die Box an dasselbe Netzwerk wie den Regieplatz an.
2. **Saal > Bildschirme…**, **+ Bildschirm**, **Typ** = **IP-Videoplayer**.
3. Tragen Sie in **ID oder IP-Adresse** die Kennung oder die Adresse ein, die unter „Verbundene Boxen“ angezeigt wird. Der Status muss auf „● verbunden“ wechseln.
4. Setzen Sie Ihre Video-Blöcke mit diesem Bildschirm auf die Timeline: Öffnen Sie das Fenster erneut, ihre Dateien erscheinen in den Slots.
5. **Alles hochladen**, dann warten Sie auf die ✓.
6. Testen Sie einen Slot mit ▶.
7. **Speichern**.

Das Video in der 3D-Simulation sehen

1. Wählen Sie den Bildschirm aus und aktivieren Sie **Diesen Bildschirm in der 3D-Ansicht zeigen**.
2. Wählen Sie die **Position** (zum Beispiel **Bühnenrückwand (zum Publikum)**), passen Sie **Breite (m)**, **16:9**, **Unterkante (m)** an.

3. **Speichern**.
4. Schalten Sie die Simulation auf 3D und verschieben Sie die rote Linie auf einen Video-Block: Das Bild erscheint auf dem Bildschirm.

Gut zu wissen

- Ein Bildschirm, der auf einem nicht existierenden Monitor angemeldet ist, spielt **ohne Meldung** auf dem Hauptbildschirm: Prüfen Sie die Liste der Monitore und verwenden Sie **Bildschirm identifizieren**.
- ppvideoplayer erkennt die Monitore nur beim Start: Nach dem Anschließen eines Bildschirms ⟳ **ppvideoplayer neu starten**.
- Ein IP-Videoplayer liest keine Datei über ihren Namen durch das Netzwerk: Er spielt ab, was in seinen Slot **hochgeladen** wurde. Laden Sie ein Video nach jeder Änderung erneut hoch.
- Das Umbenennen eines Bildschirms aktualisiert die bereits gesetzten Video-Blöcke nicht.
- Die Medien der Show liegen in ihrem Medienordner (**Datei > Medienordner der Show öffnen**).

Siehe auch

- Ton und Video auf der Timeline
- Die 2D- und 3D-Simulation
- Shows, Dateien und Projekte
- Fehlerbehebung

Einen Saal wechseln, umbenennen, duplizieren

Ein **Saal** beschreibt einen Ort: seine Abmessungen, seine Scheinwerfer und deren Adressen, seine Gruppen, seine Bildschirme, seine DMX-Verbindungen, seine Kalibrierungen. Sie können mehrere davon haben (Ihr Theater, einen Tourneesaal, das Büro für Tests) und zwischen ihnen wechseln. Ein Saal kann für mehrere Shows dienen.

So greifen Sie darauf zu: Menü **Saal**, letzter Abschnitt: **Saal wechseln**, **Saal umbenennen…**, **Saal duplizieren…**, **Saal löschen…**. Die Kalibrierungen werden im selben Menü über **Kalibrierungen importieren (lyrescal.ini)…** und **Kalibrierungen exportieren…** importiert und exportiert.

Der aktive Saal wird im Titel des Hauptbildschirms in der Form „Show @ Saal“ angezeigt.

Die Verbindung zwischen einer Show und ihrem Saal

- Eine Show enthält keine DMX-Adressen: Sie bezeichnet Scheinwerfer (über ihre Kennung) und Gruppen (über ihren Namen), die im Saal angelegt sind.
- Jedes Mal, wenn Sie eine Show speichern, merkt sie sich den **Namen** des aktiven Saals.
- Wenn Sie eine Show öffnen, wechselt DreamShow von selbst zu ihrem Saal, falls er sich vom aktiven Saal unterscheidet. Existiert dieser Saal nicht mehr, bleibt der aktive Saal erhalten, und das Protokoll meldet: „Die Show verweist auf den Saal „…“, der nicht gefunden wurde — aktueller Saal beibehalten (…)“.

Folge: Wenn Sie den Saal wechseln und dann die Show speichern, gehört sie fortan zum neuen Saal.

Saal wechseln

Saal > Saal wechseln öffnet ein Untermenü mit einem Eintrag pro Saal (ihr Name; der Tooltip zeigt den Dateinamen). Der aktive Saal ist abgehakt. Klicken Sie auf einen anderen Saal, um ihn zu aktivieren:

- Patch, Auswahlbaum, Filter und Simulation werden neu geladen;
- der DMX-Ausgang startet mit den Verbindungen des neuen Saals neu;
- das Protokoll vermerkt „Aktiver Saal: …“.

Die geöffnete Show wird nicht verändert: Ihre Szenen adressieren jetzt die Scheinwerfer und Gruppen mit demselben Namen im neuen Saal. Was dort nicht existiert, leuchtet nicht.

Einen Saal anlegen

Unten im Untermenü fragt **Neuer Saal…** nach dem **Name des Saals:**. DreamShow legt einen leeren Saal an (12 × 18 × 6 m, ein Universum, die gemeinsame Scheinwerfer-Bibliothek) und aktiviert ihn. Es bleibt nur noch, seine Scheinwerfer anzulegen: Saal-Assistent oder Scheinwerfer, Adressen, Positionen.

Die Datei wird nach dem Namen benannt (Kleinbuchstaben, Bindestriche), mit der Endung `.venue.json`, im Datenordner. Existiert bereits eine Datei dieses Namens, wird das Anlegen abgelehnt („Die Datei … existiert bereits."): Wählen Sie einen anderen Namen.

Saal umbenennen…

Benennt den **aktiven** Saal um. Ein Fenster fragt „Neuer Name (aktuell: …):".

- Der neue Name wird im Saal gespeichert.
- Alle Shows des Datenordners, die auf den alten Namen verwiesen, werden aktualisiert, ebenso die geöffnete Show: Das automatische Öffnen des richtigen Saals funktioniert weiterhin. Das Protokoll nennt die Anzahl der aktualisierten Shows.
- Der Name der **Datei** des Saals ändert sich nicht.

Saal duplizieren…

Erstellt eine vollständige Kopie des aktiven Saals (Scheinwerfer, Gruppen, Bildschirme, Kalibrierungen, Verbindungen, manuelle Presets…) unter einem neuen Namen. Ein Fenster fragt „Name der Kopie von „…":". Die Kopie wird in einer neuen Datei angelegt und **wird dann zum aktiven Saal**.

Das ist der richtige Ausgangspunkt für einen ähnlichen Saal (gleicher Scheinwerferpark an einem anderen Ort) oder um Änderungen auszuprobieren, ohne das Original anzutasten. Wie bei einem neuen Saal darf der Name keine bereits existierende Datei ergeben.

Saal löschen…

Löscht die Datei des **aktiven** Saals nach einer Bestätigung: „Saal „…" endgültig löschen (Datei)? Shows, die darauf verweisen, melden dies beim Öffnen."

- Der letzte Saal kann nicht gelöscht werden („Der letzte Saal des Projekts kann nicht gelöscht werden.").
- DreamShow wechselt zuerst zu einem anderen Saal (dem ersten in der Reihenfolge der Dateinamen) und löscht dann die Datei.
- Das Löschen ist endgültig: Die Datei kommt nicht in den Papierkorb. Denken Sie daran, das Projekt vorher zu exportieren (**Datei > Gesamtes Projekt exportieren (zip)…**) oder den Saal zu duplizieren, wenn Sie zögern.

Kalibrierungen importieren und exportieren

Die Kalibrierungen der Moving Heads (siehe Die Kalibrierung der Moving Heads) werden im Saal gespeichert. Diese beiden Befehle sichern sie in einer .ini-Textdatei und laden sie wieder, zum Beispiel nach einem Saalwechsel oder um die Kalibrierungen einer früheren Installation zu übernehmen.

- **Kalibrierungen exportieren…**: speichert eine .ini-Datei (standardmäßig `calibrations.ini`) mit einem Abschnitt pro kalibriertem Moving Head, benannt nach der Kennung des Scheinwerfers. Das Protokoll nennt die Anzahl der exportierten Kalibrierungen.
- **Kalibrierungen importieren (lyrescal.ini)…**: liest eine solche Datei wieder ein. Jeder Abschnitt wird dem Scheinwerfer mit derselben Kennung zugeordnet. Eine `lyrescal.ini`-Datei aus ppshow (Abschnitte `[lyre1]` bis `[lyre5]`) wird ebenfalls akzeptiert: `[lyre1]` geht an den ersten Scheinwerfer der Gruppe namens „Lyres“, `[lyre2]` an den zweiten usw. Nur die als kalibriert markierten Abschnitte werden übernommen. Die importierten Kalibrierungen ersetzen die der betroffenen Scheinwerfer, und der Saal wird sofort gespeichert. Wird nichts erkannt: „Keine Kalibrierung in dieser Datei erkannt.“

Schritt für Schritt

Eine Tournee in einem zweiten Saal vorbereiten

1. Öffnen Sie die Show (DreamShow aktiviert ihren gewohnten Saal), dann **Saal > Saal duplizieren…** und benennen Sie die Kopie (zum Beispiel „Tournee — Stadthalle“).
2. Die Kopie ist aktiv und die Show bleibt geöffnet: Passen Sie Abmessungen, Positionen und Adressen in **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…** und die Ausgänge in **Saal > DMX-Verbindungen…** an.
3. Prüfen Sie die Show in der Simulation und speichern Sie sie dann **unter einem anderen Namen** (**Datei > Speichern unter…**): Diese Version der Show gehört zum Tourneesaal, das Original bleibt mit Ihrem Saal verbunden. (Würden Sie das Original vor diesem Speichern wieder öffnen, wechselte DreamShow zurück zum gewohnten Saal.)

Eine Show ihrem ursprünglichen Saal zurückgeben

1. **Saal > Saal wechseln**, wählen Sie den ursprünglichen Saal.
2. **Datei > Speichern**: Die Show merkt sich wieder diesen Saal.

Gut zu wissen

- Die Säle sind `.venue.json`-Dateien im Datenordner; sie reisen mit **Datei > Gesamtes Projekt exportieren (zip)…** mit.
- Ein Saalwechsel schreibt die Show nicht neu, solange Sie sie nicht speichern.

- Die Scheinwerfer-Bibliothek ist allen Sälen gemeinsam: Das Ändern einer Definition wirkt sich auf alle Säle aus, die sie verwenden.
- Das Löschen eines Saals löscht keine Show: Die Shows, die auf ihn verwiesen, bleiben bestehen und melden es beim Öffnen.

Siehe auch

- Scheinwerfer, Adressen, Positionen
- Die DMX-Verbindungen
- Die Kalibrierung der Moving Heads
- Die eigenen Scheinwerfer anlegen (Saal-Assistent)
- Shows, Dateien und Projekte

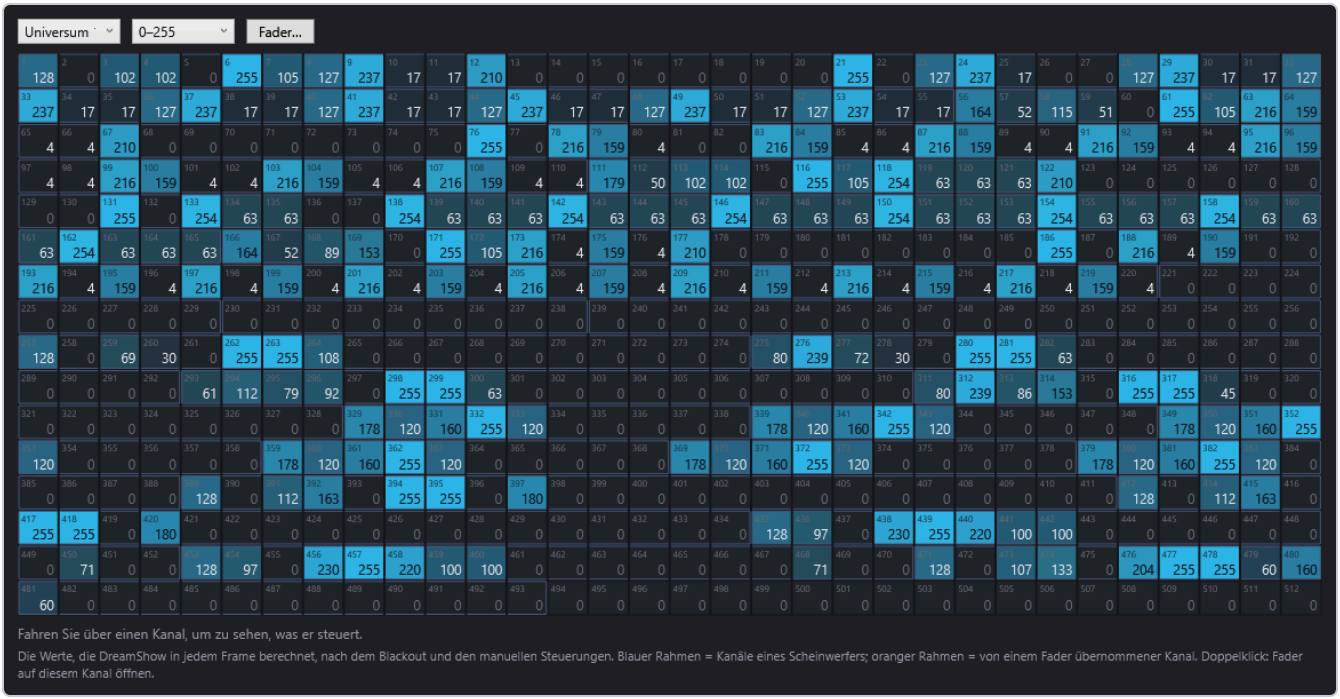
DMX-Werte und DMX-Fader

Zwei Fenster des Menüs **DMX**, um zu sehen und zu erzwingen, was DreamShow an die Scheinwerfer sendet. **DMX-Werte…** zeigt live die 512 Kanäle eines Universums, so wie sie ausgegeben werden. **DMX-Fader…** erlaubt es, einen Kanal von Hand zu übernehmen, über den Ablauf hinweg, um einen Scheinwerfer zu testen oder während einer Probe einen Fehler zu beheben.

So öffnen Sie es: Menü **DMX > DMX-Werte…** oder **DMX > DMX-Fader…**. Die Fader lassen sich auch aus dem Fenster DMX-Werte öffnen (Schaltfläche **Fader…** oder Doppelklick auf einen Kanal).

Zur Erinnerung: Ein DMX-**Universum** umfasst 512 Kanäle. Jeder Scheinwerfer (Fixture) belegt ab seiner Adresse einen oder mehrere aufeinanderfolgende Kanäle. Ein DMX-Wert reicht von 0 bis 255.

Das Fenster DMX-Werte



Das Fenster zeigt die **von DreamShow bei jedem Frame berechneten** Werte, also nach dem allgemeinen Blackout, der manuellen Steuerung und den Fadern: Das sind genau die Werte, die an die Interfaces gehen. Es aktualisiert sich zehnmal pro Sekunde.

Die obere Leiste

- **Universum 1**, **Universum 2**…: wählt das angezeigte Universum. Die Liste enthält alle Universen, die der Saal und seine Verbindungen verwenden.

- **0–255** / **%**: Einheit der im Raster angezeigten Werte. **0–255** (Standard) zeigt den rohen DMX-Wert; **%** zeigt ihn in Prozent (255 = 100 %). Diese Wahl ändert nur die Anzeige.
- **Fader…**: öffnet das Fenster DMX-Fader auf dem angezeigten Universum, ab Kanal 1. Um es direkt auf einem bestimmten Kanal zu öffnen, doppelklicken Sie stattdessen im Raster auf diesen Kanal.

Das Raster

Die 512 Kanäle sind in 16 Zeilen zu je 32 Feldern angeordnet. In jedem Feld:

- die kleine Zahl oben links ist die Adresse des Kanals (1 bis 512);
- die große Zahl unten rechts ist sein Wert (0–255 oder %);
- das Feld füllt sich mit einer Farbe von Dunkelgrau (0) bis leuchtendem Cyan (255), damit Sie die aktiven Kanäle auf einen Blick erkennen.

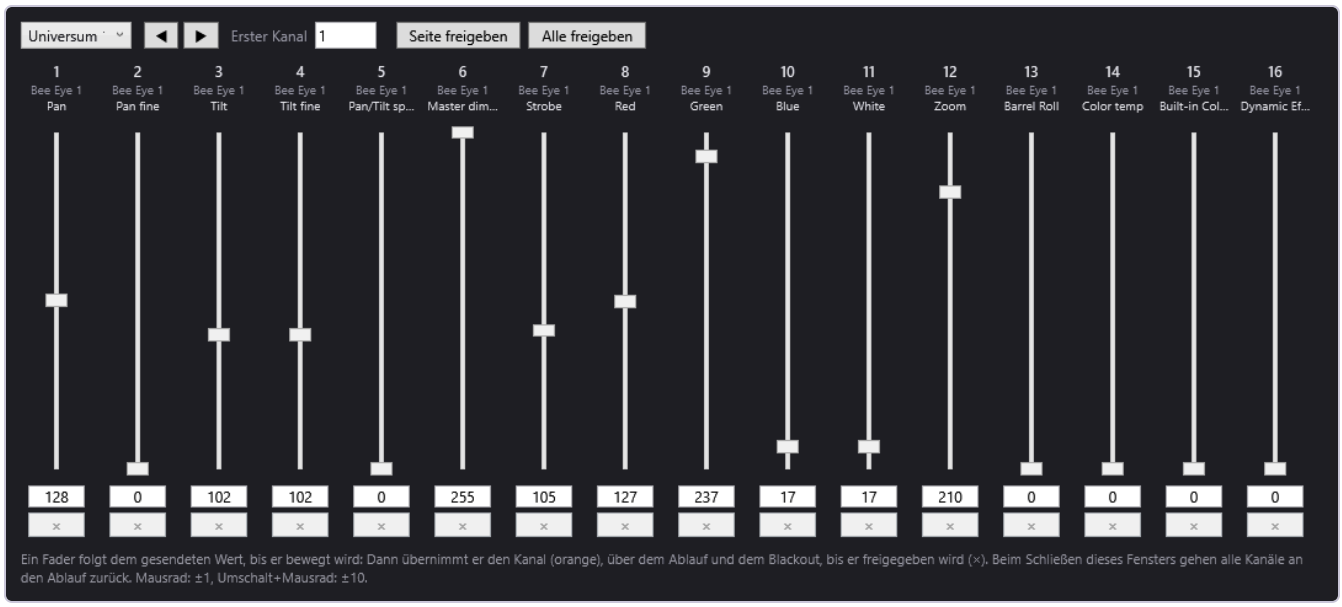
Die Rahmen:

- **Blauer Rahmen**: umschließt die Kanäle eines Scheinwerfers, entsprechend der im Saal angegebenen Adresse und dem DMX-Modus. Ein Kanal ohne Rahmen wird von keinem Scheinwerfer verwendet („freier Kanal“).
- **Oranger Rahmen**: Der Kanal ist von einem Fader übernommen (siehe unten). Sein Wert kommt nicht mehr aus dem Ablauf.
- **Weißer Rahmen**: das Feld unter dem Mauszeiger.

Überfahren und Doppelklick

- Das **Überfahren** eines Feldes zeigt unten im Fenster, was dieser Kanal steuert, zum Beispiel: „U1 · Kanal 12 = 255 (100 %) — Moving Head 1 · Dimmer“. Der Name ist der des Scheinwerfers im Saal, gefolgt vom Namen des Kanals in seiner Definition. Ist der Kanal von einem Fader übernommen, endet die Zeile mit „· von einem Fader übernommen“. Ohne Überfahren zeigt die Zeile „Fahren Sie über einen Kanal, um zu sehen, was er steuert.“
- Ein **Doppelklick** auf ein Feld öffnet das Fenster DMX-Fader auf der Seite, die diesen Kanal enthält (zum Beispiel die Kanäle 33 bis 48 für Kanal 37).

Das Fenster DMX-Fader



Das Fenster zeigt eine Seite mit **16 Fadern**, einer pro aufeinanderfolgendem Kanal.

Das Prinzip: folgen, dann übernehmen

- Ein Fader **folgt** dem gesendeten Wert, solange man ihn nicht berührt: Er fährt mit dem Ablauf hoch und runter.
- Sobald man ihn **bewegt** (oder einen Wert eintippt), **übernimmt** er den Kanal: Sein Rahmen und seine Nummer werden orange, und der gewählte Wert wird bei jedem Frame erzwungen, **über alles andere hinweg**: den Ablauf, den allgemeinen Blackout, die manuelle Steuerung und den Verfolger per Tablet.
- Der Kanal bleibt übernommen, bis man ihn **freigibt**. Er geht dann an den Ablauf zurück.

Die obere Leiste

- **Universum 1**, **Universum 2**…: das Universum, dessen Kanäle angezeigt werden. Ein Wechsel des Universums gibt nichts frei: Die auf dem anderen Universum bereits übernommenen Kanäle bleiben es.
- ◀ (Vorherige Seite) und ▶ (Nächste Seite): geht 16 Kanäle zurück oder vor.
- **Erster Kanal**: Tippen Sie die Nummer des ersten angezeigten Kanals ein (1 bis 497), dann Enter oder klicken Sie woanders hin. Die Seite beginnt dann genau bei diesem Kanal.
- **Seite freigeben**: gibt die 16 angezeigten Kanäle an den Ablauf zurück.
- **Alle freigeben**: gibt alle übernommenen Kanäle auf allen Universen an den Ablauf zurück.

Jeder Fader

Von oben nach unten:

- **die Kanalnummer** (orange, wenn er übernommen ist);
- **der Name des Scheinwerfers**, der diesen Kanal verwendet, oder „—“ für einen freien Kanal;

- **der Name des Kanals** in der Definition des Scheinwerfers (Dimmer, Pan, Red…). Ein Tooltip zeigt „Kanal N — Scheinwerfer · Kanal“;
- **der senkrechte Schieberegler**, von 0 (unten) bis 255 (oben). Ein Klick auf die Schiene setzt den Regler direkt an diese Stelle;
- **das Wertfeld**: Tippen Sie einen Wert von 0 bis 255 ein, dann Enter (oder verlassen Sie das Feld), um den Kanal mit diesem Wert zu übernehmen. Ein eventuelles %-Zeichen wird ignoriert: „50%“ ergibt den DMX-Wert 50, nicht 50 %.
- × (Freigeben: der Kanal geht an den Ablauf zurück): nur aktiv, wenn der Kanal übernommen ist.

Das **Mausrad** auf einem Regler ändert den Wert um 1; **Maj + molette** (Umschalt + Mausrad) ändert ihn um 10. Wie jede Bewegung des Reglers übernimmt auch das Mausrad den Kanal.

Das Fenster schließen

Das Schließen des Fensters DMX-Fader gibt alle Kanäle an den Ablauf zurück, auf allen Universen. So bleibt während einer Vorstellung keine vergessene Einstellung erzwungen. Das Protokoll vermerkt dann „Fader: alle Kanäle an den Ablauf zurückgegeben“.

Ausnahme: Wenn Sie im Fenster DMX-Werte auf einen anderen Kanal doppelklicken, während die Fader bereits geöffnet sind, baut sich das Fenster auf diesem Kanal neu auf und **behält** die bereits übernommenen Kanäle.

Schritt für Schritt

Prüfen, ob ein Scheinwerfer seine Werte tatsächlich erhält

1. Öffnen Sie **DMX > DMX-Werte…**.
2. Wählen Sie das Universum des Scheinwerfers.
3. Suchen Sie seinen blauen Rahmen und fahren Sie über seine Felder: Die untere Zeile nennt den Namen jedes Kanals.
4. Starten Sie die gewünschte Szene (oder klicken Sie auf **GO**): Die Werte müssen sich im Raster bewegen.
5. Bewegen sich die Werte, reagiert der Scheinwerfer aber nicht, liegt das Problem zwischen PC und Scheinwerfer: Verbindungen, Adresse oder Modus des Scheinwerfers, Kabel. Siehe Die DMX-Verbindungen und Fehlerbehebung.

Einen Scheinwerfer Kanal für Kanal testen

1. Doppelklicken Sie in **DMX-Werte…** auf den ersten Kanal des Scheinwerfers. Die Fader öffnen sich auf seiner Seite.
2. Ziehen Sie den Fader des Intensitätskanals (Dimmer) hoch: Der Scheinwerfer muss aufleuchten. Hat der Scheinwerfer einen Shutter, muss dieser eventuell ebenfalls geöffnet werden.

3. Bewegen Sie die übrigen Kanäle einen nach dem anderen (Farbe, Pan, Tilt…) und beobachten Sie den Scheinwerfer.
4. Klicken Sie auf **Seite freigeben** oder schließen Sie das Fenster, um alles an den Ablauf zurückzugeben.

Einen Kanal während einer Probe auf einem festen Wert halten

1. Öffnen Sie **DMX > DMX-Fader…**, wählen Sie das Universum, tippen Sie den Kanal in **Erster Kanal** ein.
2. Tippen Sie den Wert in das Feld unter dem Fader, dann Enter.
3. Lassen Sie das Fenster offen, solange der Wert gehalten werden soll. Klicken Sie auf **×**, um ihn freizugeben.

Gut zu wissen

- Das Fenster DMX-Werte zeigt die berechneten Werte auch dann, wenn nichts ausgegeben wird: Schaltfläche **LIVE** im Editor aus oder Interface nicht angeschlossen. Sich bewegende Werte beweisen nur, dass DreamShow den Ablauf berechnet.
- Im Visualisierungsmodus zeigt das Fenster DMX-Werte das aus dem Netzwerk **empfangene** DMX, nicht das von DreamShow. Die Fader folgen ebenfalls diesen empfangenen Werten, aber das Übernehmen eines Kanals hat dann keine Wirkung auf den Saal, da der Ausgang von DreamShow abgeschaltet ist.
- Das Abschalten der Simulationsdarstellung (Schaltfläche ⏻ im Simulationsbereich) stoppt weder den DMX-Ausgang noch das Fenster DMX-Werte. Siehe Die 2D- und 3D-Simulation.
- Die Fader haben Vorrang vor dem allgemeinen Blackout: Ein übernommener Kanal bleibt selbst während eines **BLACKOUT** an. Denken Sie daran, vor einer Vorstellung alles freizugeben.
- Dieselben Kanäle können auch von einem MIDI-Controller, der Web-Fernbedienung oder per OSC übernommen werden. Diese Übernahmen erscheinen in beiden Fenstern orange, und das Schließen des Fensters DMX-Fader gibt sie ebenfalls frei.
- Übernommene Kanäle werden nicht gespeichert: Sie verschwinden beim Beenden von DreamShow.
- Für Geräte, die dauerhaft von Hand eingestellt bleiben müssen (Winde, Stromversorgung, Relais), verwenden Sie besser die manuelle Steuerung, die mit dem Saal gespeichert wird.

Siehe auch

- Die DMX-Verbindungen
- Die manuelle Steuerung
- Scheinwerfer, Adressen, Positionen
- Der Visualisierungsmodus
- Die MIDI-Controller

- Die Web-Fernsteuerung
- Die OSC-Fernsteuerung
- Fehlerbehebung

Der Visualisierungsmodus

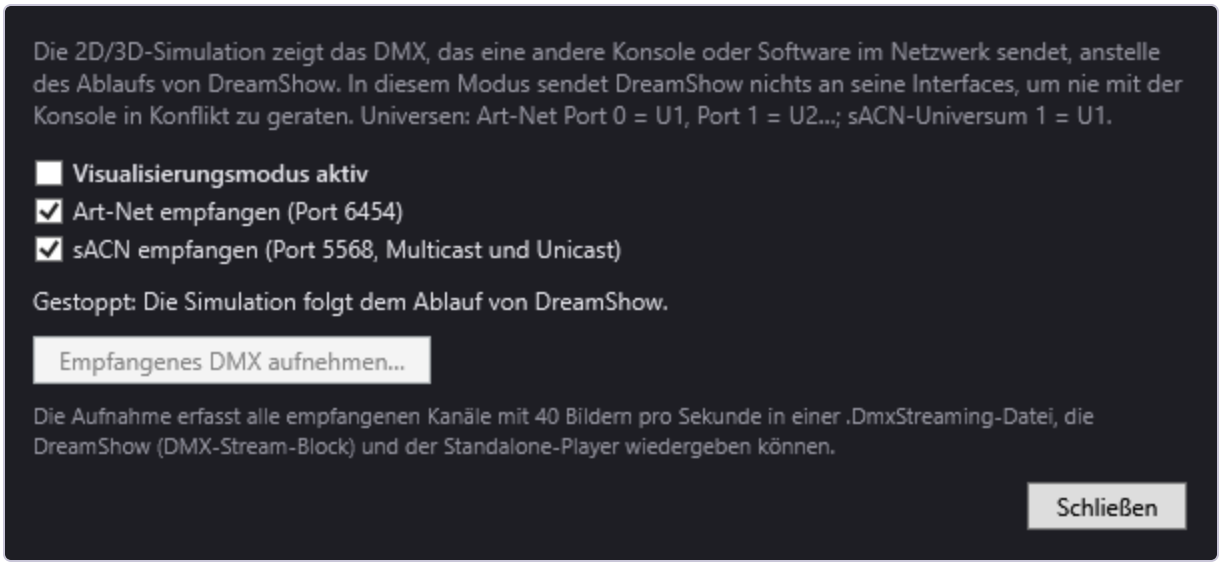
Der Visualisierungsmodus macht DreamShow zum Kontrollbildschirm für eine andere Software oder ein anderes Lichtpult: Die 2D/3D-Simulation zeigt das DMX, das dieses Gerät ins Netzwerk sendet (Art-Net oder sACN), anstelle des Ablaufs von DreamShow. Außerdem lässt sich dieses empfangene DMX in einer Datei aufnehmen, die DreamShow und der Standalone-Player wiedergeben können.

Nutzen Sie ihn, um eine anderswo programmierte Show in 3D vorab anzusehen, zu prüfen, was ein Lichtpult sendet, oder eine bestehende Show aufzunehmen, um sie später wiederzugeben.

So öffnen Sie es: Menü **DMX > Visualisierungsmodus (Art-Net / sACN Eingang)…**.

Zwei Netzwerkprotokolle werden erkannt:

- **Art-Net**: DMX über das Ethernet-Netzwerk übertragen, sehr verbreitet.
- **sACN** (Norm E1.31): eine weitere Übertragung von DMX über das Netzwerk, oft per Multicast (eine Sendung, die von allen abonnierten Geräten empfangen wird).



Was geschieht, wenn der Modus aktiv ist

- Die 2D/3D-Simulation und das Fenster **DMX-Werte** zeigen das **empfangene** DMX.
- **DreamShow sendet nichts mehr an seine eigenen Interfaces** (Art-Net, USB, uDMX), damit es nie mit dem Lichtpult konkurriert, das den Saal steuert. Das gilt auch im Show-Modus: Der Visualisierungsmodus hat Vorrang.
- Die Titelleiste von DreamShow zeigt dies mit „[Visualisierung — Ausgang aus]“ an.
- Das Protokoll vermerkt „Visualisierungsmodus: Die Simulation zeigt das aus dem Netzwerk empfangene DMX, der Ausgang von DreamShow ist aus“ und beim Beenden

„Visualisierungsmodus beendet: DreamShow steuert seinen Ausgang wieder“.

Das Fenster

- **Visualisierungsmodus aktiv**: Kontrollkästchen, das den Modus startet oder beendet. Ist der Empfang unmöglich (zum Beispiel weil der Port bereits von einem anderen Programm belegt ist), erklärt eine Meldung dies, und das Häkchen wird entfernt.
- **Art-Net empfangen (Port 6454)**: hört auf Art-Net. Standardmäßig aktiviert.
- **sACN empfangen (Port 5568, Multicast und Unicast)**: hört auf sACN, egal ob es per Multicast oder direkt an die Adresse dieses PCs gesendet wird. Standardmäßig aktiviert.

Mindestens eines der beiden Protokolle ist nötig; andernfalls erscheint die Meldung „Haken Sie Art-Net, sACN oder beides an.“. Wird ein Protokoll geändert, während der Modus aktiv ist, startet der Empfang sofort neu. Diese beiden Einstellungen werden gespeichert.

Zuordnung der Universen

Der Hilfetext des Fensters erinnert daran: **Art-Net Port 0 = U1, Port 1 = U2…**; **sACN-Universum 1 = U1**. Anders gesagt: Art-Net zählt ab 0 und DreamShow ab 1, während sACN und DreamShow beide ab 1 zählen.

Nur die Universen des aktuellen Saals werden angezeigt. Pakete für andere Universen werden als ignoriert gezählt.

Die Statuszeile

Sie aktualisiert sich zweimal pro Sekunde:

- „Gestoppt: Die Simulation folgt dem Ablauf von DreamShow.“: Der Modus ist beendet.
- „Warte auf DMX… Prüfen Sie, ob die Konsole an diesen PC sendet (oder per Broadcast / Multicast).“: Der Modus ist aktiv, aber es wird nichts empfangen.
- „Empfangen: U1, U2 · von 192.168.1.20 · 44 Pakete/s“: die Universen, die in den letzten 3 Sekunden Daten empfangen haben, die Adresse der sendenden Geräte und die Anzahl der Pakete pro Sekunde. Zielen Pakete auf Universen, die im Saal fehlen, ergänzt die Zeile „· N Pakete außerhalb der Universen des Saals ignoriert“.

Die Aufnahme

- **Empfangenes DMX aufnehmen…**: nur aktiv, wenn der Modus aktiv ist. Fragt, wo die Datei gespeichert werden soll; vorgeschlagen wird der Medienordner der Show und ein Name wie `capture-20261005-2130.DmxStreaming`.
- Während der Aufnahme wird die Schaltfläche zu ■ **Aufnahme beenden (mm:ss)** mit der aufgenommenen Dauer. Klicken Sie darauf, um zu beenden: Eine Meldung nennt den Pfad der Datei.

Die Aufnahme erfasst **alle empfangenen Kanäle mit 40 Bildern pro Sekunde** in einer **.DmxStreaming**-Datei. Sie nimmt die Universen von U1 bis zum höchsten Universum auf, das zum Zeitpunkt des Aufnahmestarts Daten empfängt.

- **Schließen**: schließt das Fenster. Der Visualisierungsmodus (und eine laufende Aufnahme) läuft weiter; öffnen Sie das Fenster erneut, um ihn zu beenden.

Schritt für Schritt

Die Show eines anderen Lichtpults in 3D sehen

1. Schließen Sie den PC an dasselbe Netzwerk wie das Lichtpult (oder die Lichtsoftware) an.
2. Stellen Sie am Lichtpult den Art-Net- oder sACN-Ausgang auf die Adresse dieses PCs ein oder auf Broadcast / Multicast.
3. Prüfen Sie, ob der Saal in DreamShow dieselben Scheinwerfer auf denselben Universen und Adressen angibt (**Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…**).
4. Öffnen Sie **DMX > Visualisierungsmodus (Art-Net / sACN Eingang)…** und aktivieren Sie **Visualisierungsmodus aktiv**.
5. Die Statuszeile muss „Empfangen: …“ anzeigen. Schalten Sie die Simulation auf 3D, um die Lichtstrahlen zu sehen.

Eine Show aufnehmen, um sie in DreamShow wiederzugeben

1. Aktivieren Sie den Visualisierungsmodus wie oben und prüfen Sie, ob alle erwarteten Universen unter „Empfangen: …“ erscheinen.
2. Klicken Sie auf **Empfangenes DMX aufnehmen…** und behalten Sie den Medienordner der Show bei.
3. Lassen Sie die Show am Lichtpult laufen.
4. Klicken Sie auf ■ **Aufnahme beenden**.
5. Deaktivieren Sie **Visualisierungsmodus aktiv**: DreamShow steuert seinen Ausgang wieder.
6. Im Medienordner der Show gespeichert, erscheint die Datei in der Liste **Medien**: Ziehen Sie sie in die Timeline einer Szene, um einen DMX-Aufnahme-Block zu erstellen (siehe Die Timeline der Szene). Sie kann auch für den Standalone-Player verwendet werden.

Gut zu wissen

- **Der Visualisierungsmodus wird beim nächsten Start nie wieder aktiviert**: Eine Vorstellung kann nicht mit einem durch eine vergessene Einstellung abgeschalteten Ausgang beginnen. Nur die Auswahl Art-Net / sACN wird gespeichert.
- Solange der Modus aktiv ist, gibt DreamShow nichts aus, auch nicht im Show-Modus und auch nicht mit eingeschalteter Schaltfläche **LIVE**. Denken Sie daran, ihn zu deaktivieren, bevor Sie die Steuerung des Saals wieder übernehmen.

- Läuft ein Lichtpult auf demselben PC, behält es seinen eigenen Art-Net-Port: DreamShow öffnet den Empfang gemeinsam genutzt.
- Hört das Lichtpult auf zu senden, behält die Simulation die zuletzt empfangenen Werte.
- Bei der ersten Verwendung fragt die Windows-Firewall eventuell, ob DreamShow im Netzwerk zugelassen werden soll: Stimmen Sie zu, sonst wird nichts empfangen.
- Ein Universum, das erst nach Beginn der Aufnahme zu senden beginnt und dessen Nummer höher ist als alle bereits aktiven Universen, wird nicht aufgenommen. Warten Sie, bis das ganze Lichtpult sendet, bevor Sie die Aufnahme starten.

Siehe auch

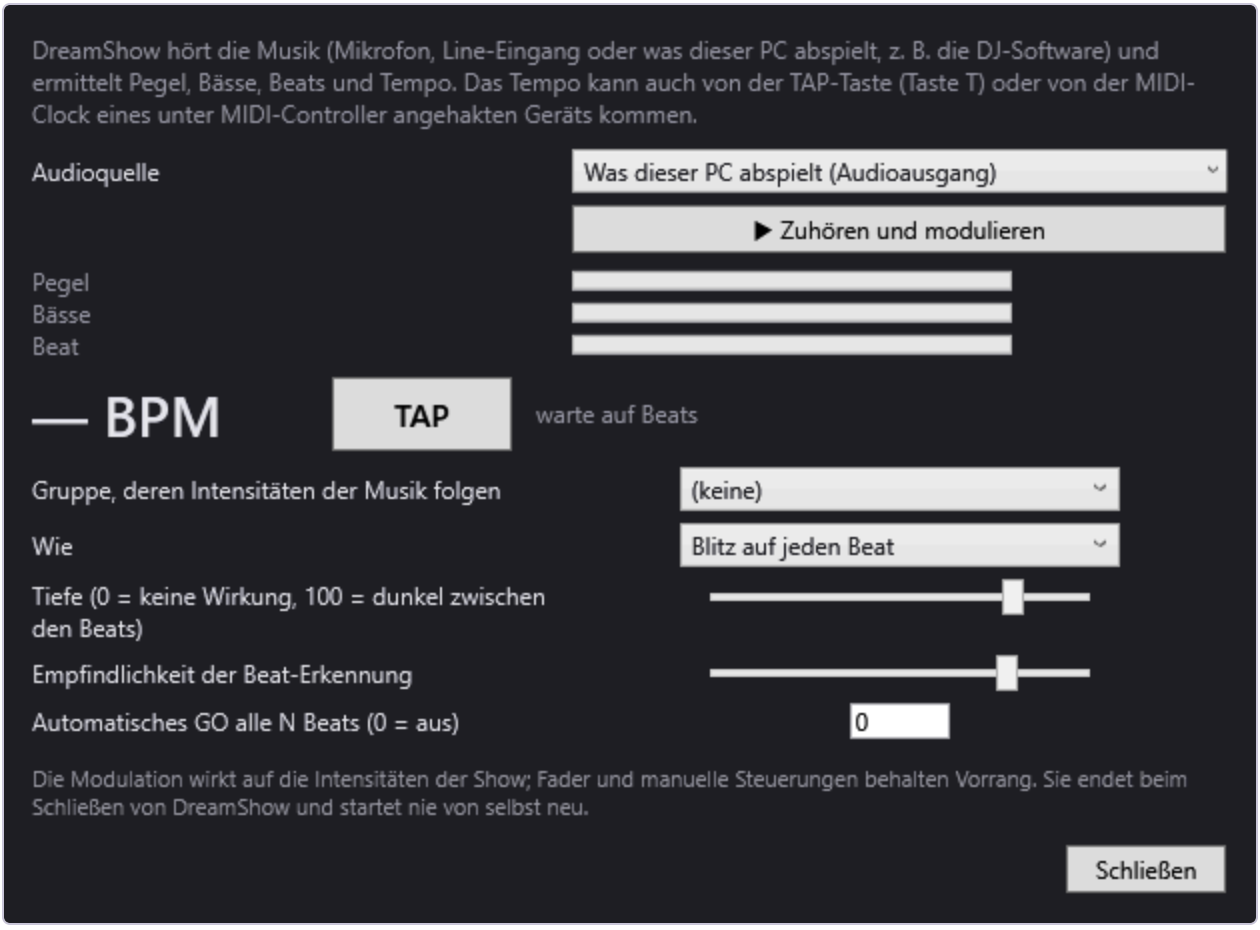
- Die 2D- und 3D-Simulation
- DMX-Werte und DMX-Fader
- Die DMX-Verbindungen
- Der Standalone-Player
- DMX-Stream durch eine KI

Sound-to-Light und Tempo

DreamShow kann die Musik live hören (ein Mikrofon, ein Line-Eingang oder das, was der PC abspielt, zum Beispiel eine DJ-Software) und sie auf zwei Arten nutzen: die Intensitäten einer Scheinwerfergruppe im Rhythmus des Tons verändern und ein **Tempo** liefern (in BPM, Schläge pro Minute), das alle N Beats ein Go auslösen kann. Das Tempo kann auch von Hand getippt werden (TAP) oder von der MIDI-Clock eines Mischpults oder einer Software kommen.

Nützlich für einen Tanzabend, ein Konzert ohne geschriebenen Ablauf oder um einen Ablauf im Takt des Rhythmus zu halten.

So öffnen Sie es: Menü **DMX > Sound-to-Light und Tempo...**.



Die Audioquelle und das Zuhören

- **Audioquelle**: das, was DreamShow hört.
  - **Was dieser PC abspielt (Audioausgang)** (Standard): der Ton, der aus dem PC kommt, egal welche Software ihn abspielt.

    - Die übrigen Zeilen sind die Audioeingänge von Windows (Mikrofon, Line-Eingang einer Soundkarte…), mit ihrem Windows-Namen. Ein Wechsel der Quelle während des Zuhörens startet das Zuhören sofort auf der neuen Quelle neu.
- ▶ **Zuhören und modulieren**: startet das Zuhören und die Modulation der Lichter. Die Schaltfläche wird zu ■ **Zuhören beenden**. Lässt sich die Quelle nicht öffnen, erklärt eine Meldung „Audioeingang nicht verfügbar: …“ den Grund.

Während des Zuhörens zeigt die Titelleiste von DreamShow „[Sound-to-Light]“.

Die Anzeigen

- **Pegel**: die Gesamtlautstärke, relativ zur lautesten kürzlich gehörten Passage (die Anzeige passt sich der Lautstärke der Musik an).
- **Bässe**: die Energie der tiefen Frequenzen (unter etwa 150 Hz), ebenfalls relativ.
- **Beat**: ein Blitz bei jedem Beat, der sofort wieder abfällt.
- **Das Tempo**, groß: „124 BPM“ oder „— BPM“, solange kein Tempo bekannt ist.
- **TAP**: Tippen Sie im Rhythmus der Musik auf diese Schaltfläche, um das Tempo vorzugeben. Die Taste **T** bewirkt dasselbe, wenn das Fenster den Fokus hat (außer wenn sich der Cursor in einem Textfeld befindet).
- Rechts die Herkunft des Tempos: **getipptes Tempo**, **MIDI-Clock**, **aus der Musik erkannt** oder **warte auf Beats**.

Woher das Tempo kommt

- **Erkennung in der Musik**: DreamShow erkennt die starken Schläge in den Bässen (Bassdrum, Bass) und leitet daraus das Tempo ab. Das Ergebnis wird in den Bereich 70 bis 180 BPM gebracht: Ein mit der Hälfte oder dem Doppelten erkanntes Tempo wird korrigiert. Es braucht einige Schläge, bis ein Tempo vorliegt.
- **TAP**: Das Tempo ist der Mittelwert der Abstände zwischen den letzten Anschlägen (bis zu 8). Eine Pause von mehr als 2,5 Sekunden beginnt die Zählung von vorn.
- **MIDI-Clock**: Ein Mischpult, eine DJ-Software oder ein Sequenzer sendet 24 Impulse pro Beat. Das Gerät muss in **DMX > MIDI-Controller…** aktiviert und übernommen sein (siehe Die MIDI-Controller). Eine MIDI-Nachricht „Start“ setzt die Beat-Zählung auf null zurück. Solange die MIDI-Clock läuft, hat sie Vorrang vor der Erkennung.

Die jüngste Quelle setzt sich durch. Zwischen zwei echten Beats schlägt DreamShow den Takt mit dem zuletzt bekannten Tempo weiter.

TAP und MIDI-Clock funktionieren auch ohne gestartetes Zuhören: Das Tempo wird dann im Fenster und auf der Web-Fernbedienung angezeigt.

Was die Musik mit den Lichtern macht

- **Gruppe, deren Intensitäten der Musik folgen**: die modulierte Scheinwerfergruppe (die Gruppen des Saals). **(keine)**: Kein Licht wird moduliert, nur das Tempo wird verwendet.
- **Wie**:
  - **Keine (nur Tempo)**: keine Modulation; Tempo und automatisches Go funktionieren.
  - **Dem Pegel folgen**: Die Intensitäten folgen der Gesamtlautstärke.
  - **Den Bässen folgen**: Die Intensitäten folgen den Bässen.
  - **Blitz auf jeden Beat** (Standard): Die Intensitäten sind auf jedem Beat voll und fallen direkt danach ab.
- **Tiefe (0 = keine Wirkung, 100 = dunkel zwischen den Beats)**: die Stärke der Modulation, von 0 bis 100 (Standard 80). Bei 0 ändert sich nichts; bei 100 gehen die Scheinwerfer bis zum Blackout herunter, wenn die Musik (oder der Blitz) am tiefsten ist. Dazwischen gehen sie nur teilweise herunter.
- **Empfindlichkeit der Beat-Erkennung**: nach rechts erkennt DreamShow Beats leichter (niedrigere Schwelle); nach links berücksichtigt es nur sehr ausgeprägte Schläge. Verpasst die Erkennung Beats, schieben Sie nach rechts; erfindet sie welche, schieben Sie nach links.

Die Modulation **verringert** nur die Intensitäten, die der Ablauf der Gruppe bereits gibt: Ein in der Szene ausgeschalteter Scheinwerfer bleibt aus. Sie wirkt nur auf die Intensitätskanäle der Gruppe (nicht auf Farben oder Positionen). Die DMX-Fader und die manuelle Steuerung behalten Vorrang, ebenso der allgemeine Blackout.

Das automatische Go

- **Automatisches GO alle N Beats (0 = aus)**: Tippen Sie eine Anzahl Beats ein (zum Beispiel 32), damit alle N Beats ein Go ausgelöst wird. 0 (Standard) deaktiviert es.

Dieses automatische Go funktioniert nur während des Zuhörens (▶ **Zuhören und modulieren** gestartet), aber die gezählten Beats können aus jeder Quelle kommen (Erkennung, TAP, MIDI-Clock). Es folgt denselben Regeln wie ein von Hand gegebenes Go: Im Show-Modus wird es nur ausgeführt, wenn das Go möglich ist (Szene in Schleife oder Timeline der Szene beendet), und auf der letzten Szene bewirkt es nichts. Ein „Start“ der MIDI-Clock setzt die Beat-Zählung auf null zurück.

- **Schließen**: schließt das Fenster. Zuhören und Modulation laufen weiter.

Schritt für Schritt

PARs zur Musik des DJs pulsieren lassen

1. Die DJ-Software läuft auf diesem PC: Wählen Sie **Was dieser PC abspielt (Audioausgang)** unter **Audioquelle**.
2. Wählen Sie unter **Gruppe, deren Intensitäten der Musik folgen** die Gruppe der PARs.
3. Wählen Sie unter **Wie** die Option **Blitz auf jeden Beat**.
4. Stellen Sie **Tiefe** auf etwa 80.

5. Klicken Sie auf ▶ **Zuhören und modulieren**. Die Anzeige **Beat** muss mit der Musik blinken und das Tempo angezeigt werden.
6. Vergewissern Sie sich, dass die laufende Szene diese Gruppe tatsächlich einschaltet: Die Modulation senkt nur ab, was die Szene vorgibt.

Alle 8 Takte die Szene wechseln

1. Bereiten Sie Szenen in Schleife vor (eine Szene in Schleife nimmt das Go jederzeit an).
2. Tippen Sie unter **Automatisches GO alle N Beats (0 = aus)** 32 ein (8 Takte zu 4 Beats).
3. Starten Sie das Zuhören, oder geben Sie das Tempo mit **TAP** vor und starten Sie dann das Zuhören.
4. Öffnen Sie den Show-Modus: Der Ablauf geht alle 32 Beats weiter.

Gut zu wissen

- **Das Zuhören startet beim nächsten Start von DreamShow nie von selbst**: Eine Vorstellung kann nicht durch eine vergessene Einstellung abgedunkelt beginnen. Die Einstellungen (Quelle, Gruppe, Modus, Tiefe, Empfindlichkeit, automatisches Go) werden dagegen gespeichert.
- Platzieren Sie ein Mikrofon nahe an der Bassquelle und weit weg vom Publikum; ein lauter Saal verfälscht die Erkennung.
- Die Erkennung akzeptiert höchstens etwa einen Beat alle 0,28 Sekunden.
- TAP gibt es auch auf einem MIDI-Controller (Aktion **Tap-Tempo**), auf der Web-Fernbedienung (Schaltfläche **TAP**) und per OSC (`/dreamshow/tap`).

Siehe auch

- Die MIDI-Controller
- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Die Web-Fernbedienung
- Die OSC-Fernsteuerung
- Die dynamischen Effekte

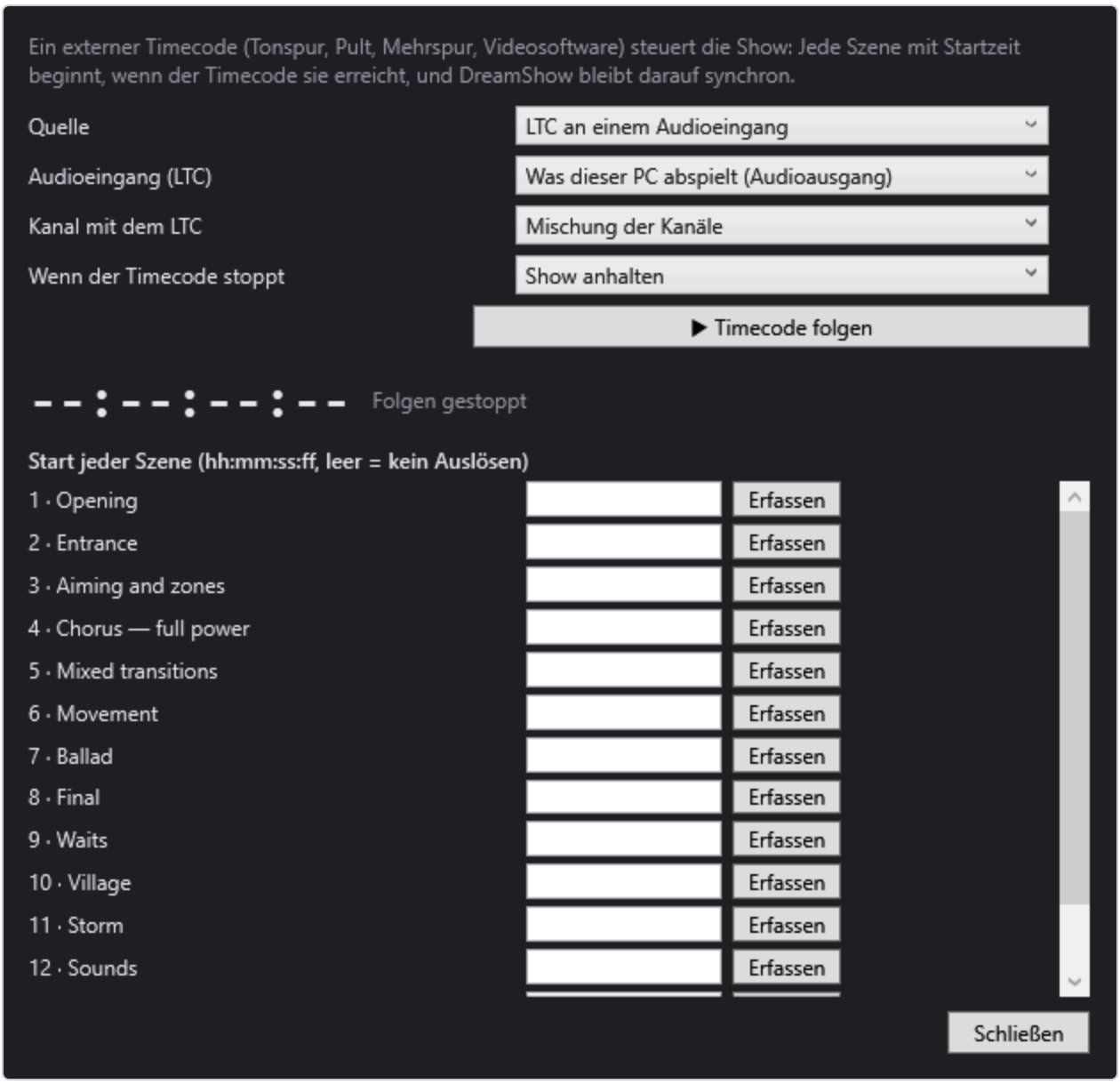
Der Timecode (LTC / MTC)

Der **Timecode** ist eine Zeitangabe (Stunden:Minuten:Sekunden:Bilder), die ein anderes Gerät fortlaufend sendet: eine Tonspur, ein Mischpult, ein Mehrspurrecorder, eine Video- oder Musiksoftware. DreamShow kann ihm folgen: Jede Szene mit einer Startzeit beginnt, wenn der Timecode diese erreicht, und DreamShow bleibt darauf synchronisiert. Das ist die Lösung, wenn das Licht genau mit einem Soundtrack oder einem Video einsetzen muss, das ein anderes System abspielt.

Zwei Formen von Timecode werden erkannt:

- **LTC** (linearer Timecode): ein Audiosignal, übertragen auf einer Tonspur oder über ein Audiokabel, das an einem Audioeingang des PCs ankommt.
- **MTC** (MIDI-Timecode): dieselbe Zeit, übertragen als MIDI-Nachrichten, die über einen Controller oder ein MIDI-Interface ankommen.

So öffnen Sie es: Menü **DMX > Timecode (LTC / MTC)…**.



Die Quelle

- **Quelle**:
  - **LTC an einem Audioeingang** (Standard).
  - **MTC über die MIDI-Controller**: Der MTC kommt über die MIDI-Geräte, die in **DMX > MIDI-Controller...** aktiviert und übernommen sind (siehe Die MIDI-Controller).
- **Audioeingang (LTC)**: der Audioeingang, der den LTC empfängt. Die erste Zeile, **Was dieser PC abspielt (Audioausgang)**, hört den Ton, der aus dem PC kommt; die folgenden sind die Eingänge von Windows (Line-Eingang, Mikrofon...). Diese Einstellung ist nur bei LTC aktiv.
- **Kanal mit dem LTC**: **Mischung der Kanäle** (Standard), **Linker Kanal** oder **Rechter Kanal**. Wählen Sie den Kanal, der den LTC trägt, wenn der andere Musik trägt, zum Beispiel bei einer Stereospur mit der Musik links und dem Timecode rechts. Nur bei LTC aktiv.
- **Wenn der Timecode stoppt**:

    - **Show anhalten** (Standard): Wenn kein Timecode mehr ankommt, friert der Ablauf an seiner Stelle ein.
    - **Show weiterlaufen lassen**: Der Ablauf spielt von selbst weiter. Der Timecode gilt als gestoppt, wenn seit einer halben Sekunde kein Bild mehr angekommen ist.

Jede Änderung von Quelle, Eingang oder Kanal startet den Empfang sofort neu, wenn das Folgen läuft. Diese Einstellungen werden gespeichert.

Dem Timecode folgen

- ▶ **Timecode folgen**: startet das Folgen. Die Schaltfläche wird zu ■ **Timecode nicht mehr folgen**. Lässt sich der Audioeingang nicht öffnen, erklärt eine Meldung „Audioeingang nicht verfügbar: …“ den Grund.
- **Die große Anzeige**: der empfangene Timecode im Format hh:mm:ss:ff (ff = Bilder). „--:--:--:--“, solange nichts empfangen wurde; wenn der Timecode stoppt, bleibt der zuletzt empfangene Wert angezeigt.
- **Die Statuszeile** daneben:
    - **Folgen gestoppt**;
    - **kein Timecode empfangen**, gefolgt von der Quelle, wenn das Folgen läuft, aber nichts ankommt;
    - während des Empfangs: die erkannte Bildrate (zum Beispiel „25 B/s“), die Quelle und die Szene, die der Timecode bezeichnet („Szene 3“).

Während des Folgens zeigt die Titelleiste von DreamShow „[Timecode]“.

Was DreamShow während des Folgens tut

Etwa 25-mal pro Sekunde sucht DreamShow **die letzte Szene, deren Startzeit** vom Timecode **erreicht ist**, und berechnet, wo man sich in dieser Szene befindet. Dann:

- Steht der Ablauf nicht auf dieser Szene, springt er dorthin, an die richtige Position in ihrer Timeline, und spielt sie ab;
- steht er auf der richtigen Szene, ist aber um mehr als eine Viertelsekunde versetzt oder pausiert, wird er neu ausgerichtet und wieder gestartet;
- ist das Ende der Timeline einer Szene erreicht (Szene ohne Schleife), bleibt sie auf ihrem Ende stehen, ohne neu gestartet zu werden.

Praktische Folgen:

- vor der Startzeit der ersten Szene geschieht nichts;
- läuft der Timecode zurück (Zurückspulen), kehrt DreamShow zur entsprechenden Szene zurück;
- eine Szene ohne Startzeit wird vom Timecode nie gewählt;

- während der Timecode läuft, werden ein Go oder ein Klick auf eine andere Szene sofort korrigiert: Der Timecode entscheidet.

Die Sprünge erfolgen ohne Überblendung, direkt an die richtige Position.

Der Start jeder Szene

Unter der Überschrift **Start jeder Szene (hh:mm:ss:ff, leer = kein Auslösen)** hat jede Szene der Show eine Zeile: ihre Nummer und ihr Name, ein Feld für die Startzeit und eine Schaltfläche **Erfassen**.

- **Das Feld**: Tippen Sie die Startzeit ein, zum Beispiel `00:01:30:00`, und verlassen Sie dann das Feld. Die Trennzeichen `:`, `;` und `.` werden akzeptiert; es braucht vier Zahlen (Minuten und Sekunden bis 59, Bilder bis 29). Eine ungültige Eingabe wird verworfen und der alte Wert kehrt zurück. Ein leeres Feld = die Szene wird nicht vom Timecode ausgelöst.
- **Erfassen** (Den gerade empfangenen Timecode als Start dieser Szene übernehmen): kopiert den ankommenden Timecode, oder ersatzweise den zuletzt empfangenen, in das Feld.

Die Startzeiten gehören zur Show: Sie markieren die Show als geändert, und sie muss gespeichert werden (**Datei > Speichern**, Ctrl+S).

- **Schließen**: schließt das Fenster. Das Folgen läuft weiter.

Schritt für Schritt

Eine Show auf einen Soundtrack mit LTC synchronisieren

1. Schließen Sie den Ausgang, der den LTC trägt, an einen Line-Eingang des PCs an.
2. Öffnen Sie **DMX > Timecode (LTC / MTC)…**, wählen Sie **LTC an einem Audioeingang**, den Line-Eingang und den Kanal, der den LTC trägt.
3. Klicken Sie auf ▶ **Timecode folgen** und starten Sie das Band: Die Anzeige muss laufen und die Bildrate angezeigt werden.
4. Klicken Sie für jede Szene im richtigen Moment des Bandes auf **Erfassen**; oder tippen Sie die im Ablauf notierten Startzeiten ein.
5. Speichern Sie die Show (Ctrl+S).
6. Spulen Sie zurück und starten Sie das Band erneut: Die Szenen beginnen von selbst zu ihrer Zeit.

Einer Musiksoftware per MTC folgen

1. Aktivieren Sie in **DMX > MIDI-Controller…** das MIDI-Interface, das den MTC empfängt, dann **Übernehmen**.
2. Wählen Sie in **DMX > Timecode (LTC / MTC)…** die Option **MTC über die MIDI-Controller**.

3. Klicken Sie auf ▶ **Timecode folgen** und starten Sie dann die Wiedergabe in der Software.
4. Tragen Sie die Startzeiten der Szenen wie oben ein.

Gut zu wissen

- **Das Folgen startet beim Start von DreamShow nie von selbst.** Denken Sie daran, vor der Vorstellung auf ▶ **Timecode folgen** zu klicken. Die Quelleneinstellungen werden dagegen gespeichert.
- Die Bildrate (24, 25, 29,97 oder 30 Bilder pro Sekunde) wird automatisch erkannt.
- Von Hand in ein Startfeld eingetippte Bilder werden mit 25 Bildern pro Sekunde gezählt, unabhängig von der empfangenen Bildrate. Bei einem Timecode mit 30 B/s verwenden Sie besser **Erfassen** oder Zeiten ohne Bilder (`…:00`).
- Das Folgen funktioniert im Editor ebenso wie im Show-Modus. Im Editor wird nichts an die Scheinwerfer ausgegeben, wenn die Schaltfläche **LIVE** aus ist.
- Stellen Sie für LTC einen ausreichenden Eingangspegel ein: Ein zu schwaches Signal wird nicht dekodiert.

Siehe auch

- Die MIDI-Controller
- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Die Timeline der Szene
- Warte-Blöcke (Taste, Uhrzeit, Datum, Sonne)

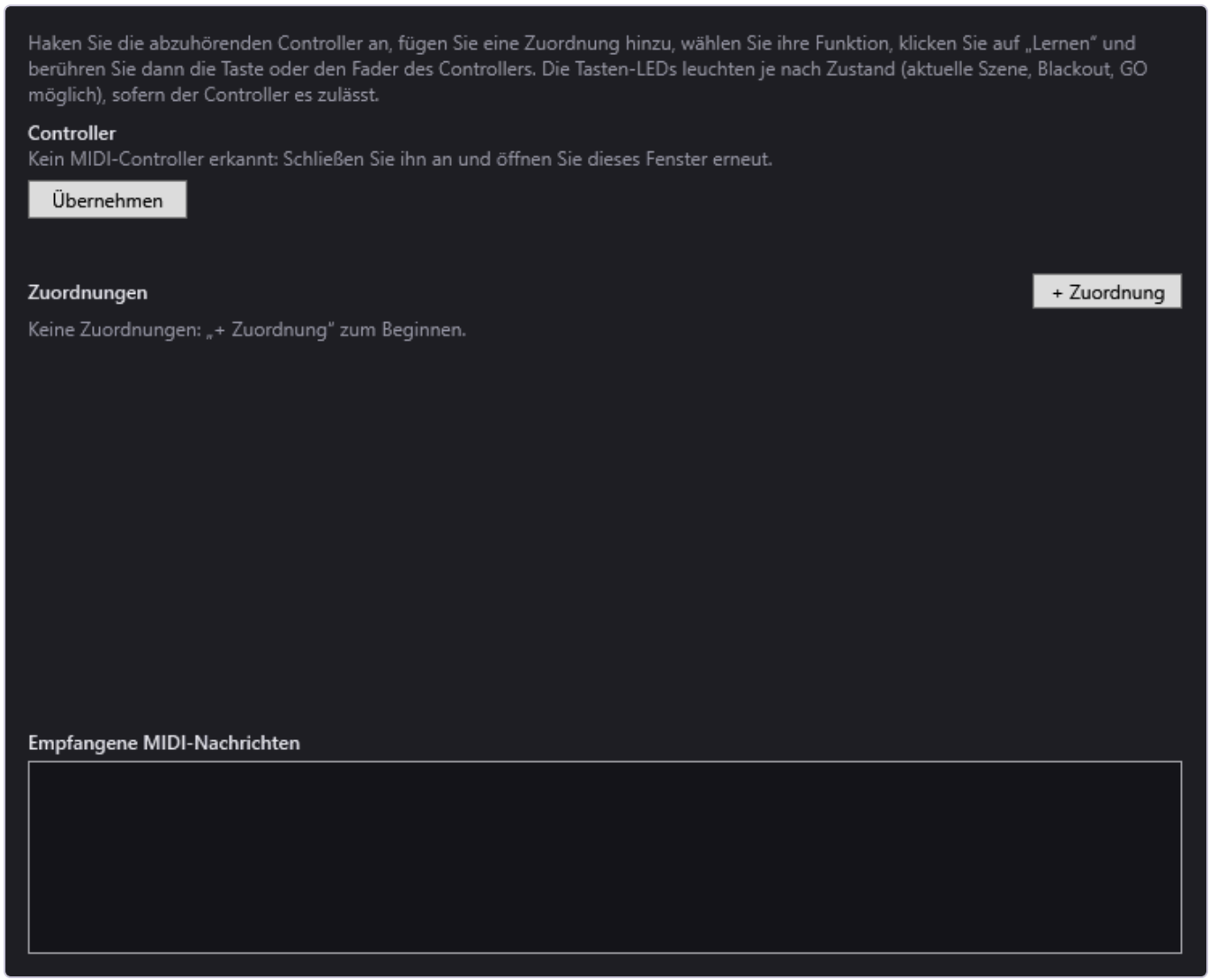
Die MIDI-Controller

Ein MIDI-Controller (Oberfläche mit Pads, Tasten oder Fadern, per USB angeschlossen) kann DreamShow steuern: Go, vorherige Szene, Sprung zu einer Szene, Blackout, Pause, DMX-Fader… Jede Taste oder jeden Fader **lernt** man an, indem man sie berührt. Wenn der Controller es erlaubt, leuchten seine LEDs je nach Zustand der Show (laufende Szene, Blackout, Go möglich).

Die hier aktivierten Controller dienen auch als Eingang für die **MIDI-Clock** (Sound-to-Light und Tempo) und für den **MTC** (Der Timecode).

So öffnen Sie es: Menü **DMX > MIDI-Controller…**.

Kein besonderer Treiber ist nötig: USB-Controller, die Windows als MIDI-Geräte erkennt, erscheinen direkt.



Die Controller

- **Controller**: die Liste der erkannten MIDI-Eingänge, jeweils mit einem Kontrollkästchen. Aktivieren Sie diejenigen, auf die DreamShow hören soll. Ein Controller, der in einer früheren Sitzung aktiviert wurde, heute aber fehlt, erscheint mit dem Vermerk „(nicht angeschlossen)".
- Wird nichts erkannt: „Kein MIDI-Controller erkannt: Schließen Sie ihn an und öffnen Sie dieses Fenster erneut."
- **Übernehmen**: öffnet die aktivierten Controller und speichert diese Auswahl. **Die Kontrollkästchen wirken erst nach Übernehmen.**
- Die Statuszeile unter der Schaltfläche zeigt „MIDI: Name1, Name2" für die geöffneten Controller oder „Kein MIDI-Controller geöffnet".

Die aktivierten Controller werden beim Start von DreamShow automatisch wieder geöffnet. Ein aktivierter, aber fehlender Controller wird in den Meldungen mit „Controller fehlt: Name" angezeigt.

Die Zuordnungen

Eine **Zuordnung** verbindet eine Taste oder einen Fader des Controllers mit einer Aktion von DreamShow.

- **+ Zuordnung**: fügt eine Zeile hinzu (standardmäßig Aktion GO). Ohne jede Zeile: „Keine Zuordnungen: „+ Zuordnung" zum Beginnen."

Jede Zeile enthält von links nach rechts:

- **Die Aktion** (Liste): siehe Tabelle unten.
- **Das Argument**: ein kleines Feld, nur aktiv für die Aktionen, die eines benötigen. Tooltip: „Szene: ihre Nummer. Fader: Universum.Kanal, zum Beispiel 1.25." Für ein Universum und einen Kanal kann man auch `1/25` schreiben.
- **Das angelernte Bedienelement**: „—", solange nichts angelernt ist; dann zum Beispiel „Note 36 · ch 1 · Name des Controllers" für ein Pad oder eine Taste, die Noten sendet, oder „CC 7 · ch 1 · Name des Controllers" für einen Fader oder eine Taste, die „Control Change" sendet.
- **Lernen**: versetzt die Zeile in Wartestellung; der Text wird zu „Bedienelement berühren…" in Orange und die Schaltfläche zu **Abbrechen**. Berühren Sie dann die Taste oder den Fader des Controllers: Er wird sofort der Zeile zugeordnet und gespeichert.
- ✕ (Diese Zuordnung löschen).

Eine Zuordnung reagiert nur auf den angelernten Controller, den MIDI-Kanal und die Note (oder CC-Nummer).

Die Aktionen

Aktion	Argument	Was sie bewirkt

GO	—	Go, mit denselben Regeln wie die Schaltfläche **GO** (siehe unten).
Vorherige Szene	—	Kehrt ohne Überblendung zur vorherigen Szene zurück.
Zu Szene Nr.	Szenennummer	Springt zu dieser Szene (1 = erste).
Blackout	—	Allgemeiner Blackout. Eine Taste, die Noten sendet, schaltet den Blackout bei jedem Druck um; ein CC-Bedienelement schaltet ihn ab der Hälfte seines Wegs (64) ein und darunter aus.
Pause	—	Hält den Ablauf an.
Wiedergabe	—	Startet den Ablauf wieder.
Bereit (Zurücksetzen)	—	Kehrt in den Zustand „Bereit“ zurück: Blackout, Medien gestoppt, das nächste Go startet Szene 1.
LIVE-Ausgang	—	Schaltet die Schaltfläche **LIVE** des Editors ein oder aus (gleiches Verhalten wie **Blackout** bei Note und CC).
DMX-Fader (Universum.Kanal)	Universum.Kanal	Übernimmt diesen DMX-Kanal wie ein Fader aus **DMX > DMX-Fader...**. Ein Fader (CC von 0 bis 127) ergibt einen Wert von 0 bis 255; ein Pad (Note) liefert seine auf dieselbe Weise umgerechnete Anschlagstärke und 0 beim Loslassen.
Kanäle an den Ablauf zurückgeben	Universum.Kanal oder leer	Gibt diesen Kanal frei; ohne Argument werden alle übernommenen Kanäle freigegeben.
Tap-Tempo	—	Ein Tempo-Anschlag, wie die Schaltfläche **TAP** in Sound-to-Light und Tempo.

Bei tastenartigen Aktionen (GO, Vorherige Szene, Zu Szene, Pause, Wiedergabe, Bereit, Kanäle zurückgeben, Tap-Tempo) zählt nur das Drücken: eine gedrückte Note oder ein CC ab 64. Das Loslassen bewirkt nichts.

Es gelten die Regeln aller Fernbedienungen von DreamShow:

- **GO** wird im Show-Modus nur ausgelöst, wenn das Go möglich ist (sonst ist es im Ablauffenster ausgegraut); im Editor wirkt es wie die Leertaste.
- **Vorherige Szene** und **Zu Szene Nr.** spielen im Show-Modus die erreichte Szene ab; im Editor springen sie dorthin, ohne den Zustand Wiedergabe oder Pause zu ändern.

Die Rückmeldung über die LEDs

Hat der Controller einen MIDI-Ausgang mit demselben Namen wie sein Eingang (der häufigste Fall), schaltet DreamShow die LEDs der **auf eine Note** angelernten Tasten ein oder aus. Es sendet eine Note mit Anschlagstärke 127 zum Einschalten und 0 zum Ausschalten, auf demselben Kanal und derselben Notennummer, und nur dann, wenn sich der Zustand ändert (viermal pro Sekunde geprüft).

Aktion der Taste	LED leuchtet, wenn…
GO	das Go möglich ist
Zu Szene Nr.	diese Szene die laufende Szene ist
Blackout	der Blackout aktiv ist
LIVE-Ausgang	die Schaltfläche LIVE eingeschaltet ist
Pause	der Ablauf pausiert
Wiedergabe	der Ablauf eine Szene abspielt

Die übrigen Aktionen schalten nie eine LED ein, und per CC angelernte Bedienelemente erhalten keine Rückmeldung. Je nach Controller reagieren die LEDs möglicherweise nicht auf diese Nachrichten; das hängt vom Gerät ab.

Empfangene MIDI-Nachrichten

Unten im Fenster listet **Empfangene MIDI-Nachrichten** die letzten Nachrichten auf (die 60 jüngsten, die jüngste oben), mit Uhrzeit, Name des Controllers und Nachricht („Note 36 on 100 · ch 1“, „CC 7 = 64 · ch 1“…). Praktisch, um zu prüfen, ob ein Controller tatsächlich etwas sendet, und was.

Schritt für Schritt

Pad 1 zur GO-Taste machen

1. Schließen Sie den Controller an und öffnen Sie dann **DMX > MIDI-Controller…**.
2. Aktivieren Sie den Controller unter **Controller** und klicken Sie dann auf **Übernehmen**. Die Statuszeile muss seinen Namen anzeigen.
3. Klicken Sie auf **+ Zuordnung**: Eine Zeile **GO** erscheint.
4. Klicken Sie auf **Lernen** und schlagen Sie dann Pad 1 an. Die Zeile zeigt „Note … · ch …“.
5. Testen Sie: Im Show-Modus löst das Pad das Go aus; seine LED, falls vorhanden, leuchtet, wenn das Go möglich ist.

Ein Fader für die Intensität eines Scheinwerfers

1. Ermitteln Sie das Universum und den Intensitätskanal des Scheinwerfers, zum Beispiel in **DMX > DMX-Werte…** (Universum 1, Kanal 25).
2. Fügen Sie eine Zuordnung hinzu, wählen Sie **DMX-Fader (Universum.Kanal)** und tippen Sie `1.25` in das Argumentfeld.
3. **Lernen**, dann bewegen Sie den Fader des Controllers.
4. Fügen Sie eine zweite Zuordnung **Kanäle an den Ablauf zurückgeben** (Argument leer) auf einer Taste hinzu, um mit einem Griff alles freizugeben.

Gut zu wissen

- Um ein Bedienelement anzulernen, muss der Controller **aktiviert und übernommen** sein: DreamShow hört nur auf geöffnete Controller.
- Die Zuordnungen werden in den Einstellungen von DreamShow gespeichert (nicht in der Show): Sie gelten für alle Shows.
- Ein von einem MIDI-Fader übernommener Kanal bleibt übernommen, bis er freigegeben wird: durch eine Zuordnung **Kanäle an den Ablauf zurückgeben**, durch **Alle freigeben** oder durch das Schließen des Fensters **DMX-Fader**. Er hat Vorrang vor dem allgemeinen Blackout.
- Die MIDI-Befehle sind dieselben wie die der OSC-Fernbedienung und der Web-Fernbedienung.

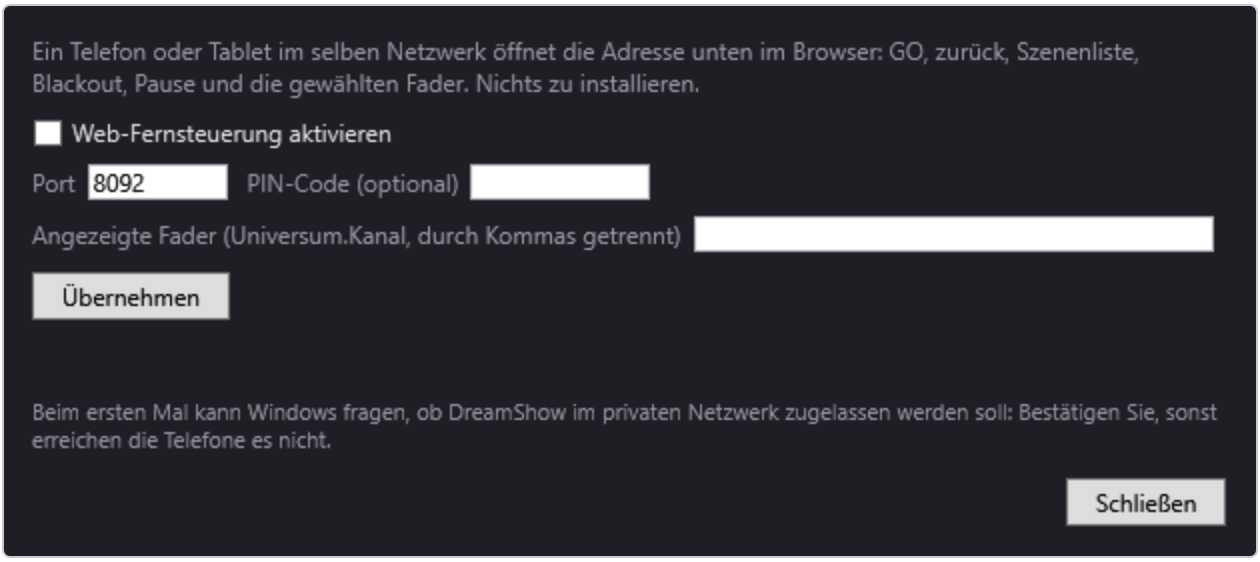
Siehe auch

- Sound-to-Light und Tempo
- Der Timecode (LTC / MTC)
- DMX-Werte und DMX-Fader
- Die OSC-Fernbedienung
- Der Show-Modus und das Ablauffenster

Die Web-Fernsteuerung

Ein Telefon oder Tablet im selben Netzwerk wie der Regie-PC steuert die Show über seinen Browser: Go, Zurück, Szenenliste, Blackout, Pause, Zurücksetzen auf „Bereit“, Tap-Tempo und einige ausgewählte DMX-Fader. Auf dem Telefon muss nichts installiert werden. Praktisch, um die Show aus dem Zuschauerraum, von der Bühne oder aus den Kulissen zu starten.

So öffnen Sie sie: Menü **DMX > Web-Fernsteuerung…**.



Das Einstellungsfenster

- **Web-Fernsteuerung aktivieren**: Nimmt die Fernsteuerung in Betrieb. Standardmäßig deaktiviert, da sie einen Netzwerkport auf dem PC öffnet.
- **Port**: Der Netzwerkport der Fernsteuerung, standardmäßig **8092** (von 1 bis 65535).
- **PIN-Code (optional)**: Wenn Sie einen Code eingeben, muss das Telefon ihn angeben, bevor es den Zustand lesen oder einen Befehl senden kann. Leer = kein Code.
- **Angezeigte Fader (Universum.Kanal, durch Kommas getrennt)**: Die DMX-Kanäle, die auf der Seite als Fader erscheinen, zum Beispiel `1.6, 1.12` für die Kanäle 6 und 12 von Universum 1. Als Trennzeichen zwischen zwei Kanälen werden `,` und `;` akzeptiert; bis zu 16 Fader. Leer = keine Fader.
- **Übernehmen**: Speichert die Einstellungen und (re)startet die Fernsteuerung. **Nichts ändert sich, solange Sie nicht auf Übernehmen geklickt haben.**
- **Die Statuszeile**: Die Adresse, die auf dem Telefon zu öffnen ist, zum Beispiel „Web-Fernsteuerung: http://192.168.1.10:8092/“; oder „Web-Fernsteuerung aus“; oder eine Meldung, wenn der Port bereits von einem anderen Programm belegt ist.
- **Schließen**: Schließt das Fenster; die Fernsteuerung bleibt in Betrieb.

Ein Hinweis erinnert: „Beim ersten Mal kann Windows fragen, ob DreamShow im privaten Netzwerk zugelassen werden soll: Bestätigen Sie, sonst erreichen die Telefone es nicht."

Einmal aktiviert, startet die Fernsteuerung bei jedem Start von DreamShow automatisch neu.

Die Seite auf dem Telefon

Von oben nach unten:

- **Die aktuelle Szene**: Ihre Nummer und ihr Name („Bereit" vor dem ersten Go).
- **Danach: …**: Der Name der nächsten Szene.
- **GO**: Ein großer Knopf, leuchtend grün, wenn ein Go möglich ist, sonst dunkelgrün. Er folgt denselben Regeln wie der Knopf **GO** in DreamShow: Im Show-Modus löst er nur aus, wenn ein Go möglich ist; im Editor wirkt er wie die Leertaste.
- ◀ **Zurück**: Geht zur vorherigen Szene zurück.
- **Blackout**: Schaltet den allgemeinen Blackout um; der Knopf wird rot, wenn der Blackout aktiv ist.
- **Pause** / **Wiedergabe**: Hält den Ablauf an oder setzt ihn fort; die Beschriftung zeigt, was der Knopf tun wird.
- **Bereit**: Kehrt nach der Bestätigung „Zurück zu „Bereit" (dunkle Bühne, Medien gestoppt)?" in den Zustand „Bereit" zurück (Blackout, Medien gestoppt, das nächste Go startet Szene 1).
- **TAP**: Ein Tempo-Tap; wenn ein Tempo bekannt ist, zeigt der Knopf es an („TAP · 124 BPM"). Siehe Sound-to-Light und Tempo.
- **Fader** (nur wenn Kanäle gewählt sind): Für jeden Kanal seine Adresse und was er steuert (Scheinwerfer · Kanal), ein Regler von 0 bis 255, der Wert und ein Knopf **×**, um ihn freizugeben. Der Regler folgt dem gesendeten Wert; wenn Sie ihn bewegen, **übernehmen** Sie den Kanal, wie in **DMX > DMX-Fader…**, und seine Beschriftung wird orange. **Kanäle an den Ablauf zurückgeben** gibt alle übernommenen Kanäle frei.
- **Szenen**: Die Liste aller Szenen; die aktuelle Szene ist hervorgehoben. Tippen Sie eine Szene an, um direkt dorthin zu springen.

Die Seite fragt DreamShow zweimal pro Sekunde ab. Antwortet der PC nicht mehr (WLAN getrennt, DreamShow geschlossen), zeigt sie „DreamShow antwortet nicht" an.

Die Beschriftungen der Seite erscheinen in der Oberflächensprache von DreamShow.

Der PIN-Code

Wenn ein Code eingestellt ist, fragt der Browser ihn beim Öffnen der Seite ab („PIN-Code der Fernsteuerung") und merkt ihn sich dann. Ist der Code falsch oder hat er sich geändert, fragt er erneut.

Schritt für Schritt

Die Show von einem Telefon aus starten

1. Telefon und Regie-PC müssen im selben Netzwerk sein (gleiches WLAN oder gleicher Router).
2. Öffnen Sie in DreamShow **DMX > Web-Fernsteuerung…**, haken Sie **Web-Fernsteuerung aktivieren** an, geben Sie bei Bedarf einen PIN-Code ein und klicken Sie dann auf **Übernehmen**.
3. Notieren Sie die angezeigte Adresse (zum Beispiel `http://192.168.1.10:8092/`).
4. Öffnen Sie auf dem Telefon den Browser und geben Sie diese Adresse ein. Wenn Windows gefragt hat, ob DreamShow im Netzwerk zugelassen werden soll, bestätigen Sie.
5. Öffnen Sie den Show-Modus auf dem PC und starten Sie die Show dann mit dem Knopf **GO** des Telefons.

Einen Fader für das Saallicht hinzufügen

1. Ermitteln Sie Universum und Kanal des Saallichts (**DMX > DMX-Werte…**, indem Sie mit der Maus über die Felder fahren).
2. Geben Sie unter **Angezeigte Fader** zum Beispiel `1.120` ein und klicken Sie dann auf **Übernehmen**.
3. Der Fader erscheint nach einem Augenblick auf der Seite des Telefons.

Gut zu wissen

- Die Fernsteuerung arbeitet mit einfachem HTTP im lokalen Netzwerk. Der PIN-Code verhindert Fehlbedienungen durch ein anderes Telefon im Netzwerk, ist aber keine Verschlüsselung: Machen Sie sie nicht im Internet erreichbar.
- Hat der PC mehrere Netzwerkkarten, ist die angezeigte Adresse die einer von ihnen; das Telefon muss die Adresse des PCs in seinem eigenen Netzwerk verwenden.
- Vom Telefon übernommene Kanäle haben Vorrang vor dem Ablauf und dem allgemeinen Blackout. Sie bleiben übernommen bis **Kanäle an den Ablauf zurückgeben**, bis zum Knopf **×** oder bis zum Schließen des Fensters **DMX-Fader**.
- Wenn Sie eine Szene in der Liste **Szenen** antippen, springt der Ablauf direkt dorthin, ohne Überblendung.
- Die Befehle laufen über denselben Weg wie die OSC-Fernsteuerung und die MIDI-Controller: Sie verhalten sich gleich.

Siehe auch

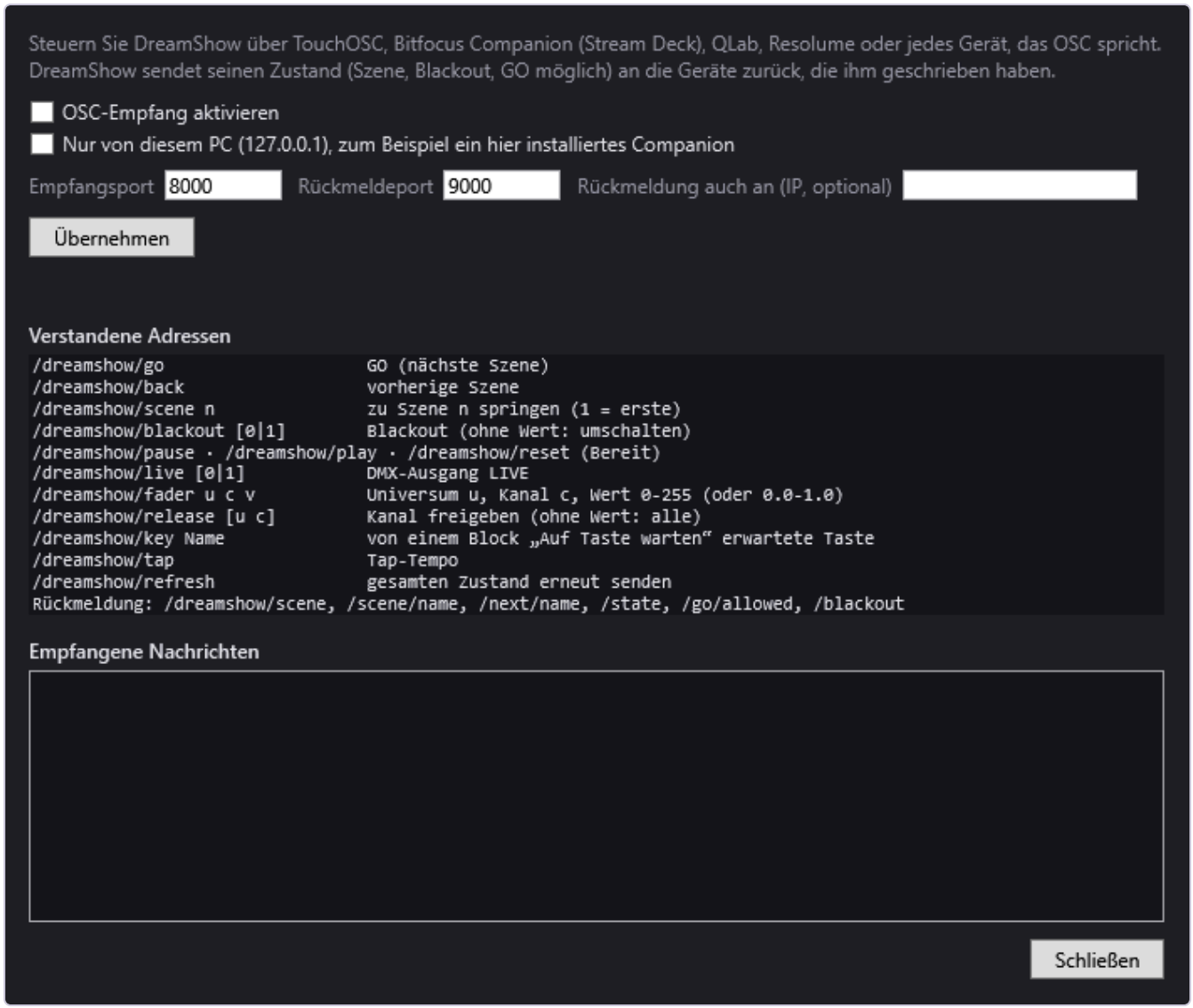
- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Die OSC-Fernsteuerung
- Die MIDI-Controller
- DMX-Werte und DMX-Fader
- Der Verfolger auf dem Tablet

Die OSC-Fernsteuerung

OSC (Open Sound Control) ist eine in der Veranstaltungstechnik weit verbreitete Sprache für Netzwerkbefehle: Tablet-Apps, Geräte mit programmierbaren Tasten, Abspielsoftware für Cuelisten oder Video können OSC-Nachrichten senden. DreamShow empfängt sie, um das Go auszulösen, die Szene zu wechseln, einen Blackout zu setzen, DMX-Kanäle zu übersteuern… und sendet seinen Zustand (aktuelle Szene, Blackout, Go möglich) an die Geräte zurück, die ihm schreiben, damit sie ihn anzeigen.

So öffnen Sie sie: Menü **DMX > OSC-Fernsteuerung…**.

Eine OSC-Nachricht besteht aus einer **Adresse**, die wie ein Pfad aussieht (`/dreamshow/go`), und manchmal aus **Argumenten** (Zahlen oder Text). Sie wird per UDP an eine IP-Adresse und einen Port gesendet.



Das Fenster

- **OSC-Empfang aktivieren**: Lässt DreamShow lauschen. Standardmäßig deaktiviert, da ein Netzwerkport geöffnet wird.
- **Nur von diesem PC (127.0.0.1), zum Beispiel ein hier installiertes Companion**: Akzeptiert nur Nachrichten von einem Programm, das auf demselben PC installiert ist. Geräte im Netzwerk können DreamShow dann nicht mehr erreichen, und Windows stellt keine Firewall-Frage.
- **Empfangsport**: Der Port, auf dem DreamShow empfängt, standardmäßig **8000**.
- **Rückmeldeport**: Der Port, über den DreamShow seinen Zustand an die Geräte zurücksendet, standardmäßig **9000**.
- **Rückmeldung auch an (IP, optional)**: Eine IP-Adresse, an die der Zustand ständig gesendet wird, auch wenn dieses Gerät noch nichts gesendet hat. Leer = nur die Geräte, die geschrieben haben.
- **Übernehmen**: Prüft die Werte (Ports von 1 bis 65535, gültige IP-Adresse), speichert sie und startet das Lauschen neu. **Vor Übernehmen ändert sich nichts.**
- **Die Statuszeile**: „OSC aus“, oder „OSC: empfängt auf Port 8000 — Adresse dieses PCs für das Gerät: 192.168.1.10“, oder „OSC: Port 8000 ist bereits belegt oder wurde verweigert (…)“, wenn ein anderes Programm diesen Port belegt.
- **Verstandene Adressen**: Die Übersicht der Befehle (unten im Detail beschrieben).
- **Empfangene Nachrichten**: Die zuletzt eingegangenen Nachrichten (die 60 neuesten, die neueste oben), mit Uhrzeit und IP-Adresse des Absenders. Eine unbekannte Adresse `/dreamshow/…` wird dort mit „unbekannte Adresse: …“ gemeldet.
- **Schließen**: Schließt das Fenster; das Lauschen geht weiter.

Einmal aktiviert, startet der OSC-Empfang bei jedem Start von DreamShow automatisch neu.

Die empfangenen Befehle

Alle Adressen beginnen mit `/dreamshow/`. Groß- und Kleinschreibung spielt keine Rolle, und ein abschließender Schrägstrich `/` wird toleriert. Gebündelte Nachrichten (OSC-„Bundles“) werden akzeptiert; ihr Zeitstempel wird ignoriert, alles wird sofort ausgeführt.

Adresse	Argumente	Wirkung
`/dreamshow/go`	keine, oder 1 / 0	Go (nächste Szene).
`/dreamshow/back`	keine, oder 1 / 0	Vorherige Szene.
`/dreamshow/prev`	keine, oder 1 / 0	Wie `/dreamshow/back`.

`/dreamshow/scene`	n	Zu Szene n springen (1 = erste).
`/dreamshow/blackout`	keine, oder 0 / 1	Allgemeiner Blackout. Ohne Argument: umschalten. Mit 1: Blackout; mit 0: Ende des Blackouts.
`/dreamshow/pause`	keine, oder 1 / 0	Hält den Ablauf an.
`/dreamshow/play`	keine, oder 1 / 0	Setzt den Ablauf fort.
`/dreamshow/reset`	keine, oder 1 / 0	Zurücksetzen: Zustand „Bereit“.
`/dreamshow/live`	keine, oder 0 / 1	Knopf **LIVE** des Editors. Ohne Argument: umschalten; 1: ein; 0: aus.
`/dreamshow/fader`	u c v	Übernimmt Kanal c von Universum u mit dem Wert v.
`/dreamshow/release`	u c, oder keine	Gibt Kanal c von Universum u an den Ablauf zurück; ohne Argument: gibt alle Kanäle zurück.
`/dreamshow/key`	Name	Gibt einen Block „Auf eine Taste warten“ frei, der auf diese Taste wartet.
`/dreamshow/tap`	keine, oder 1 / 0	Ein Tap-Tempo-Schlag.
`/dreamshow/refresh`	keine	Sendet sofort den gesamten Zustand zurück.

Details:

- **Knöpfe** (`go` , `back` , `prev` , `pause` , `play` , `reset` , `tap`): Viele Geräte senden 1 beim Drücken und 0 beim Loslassen. DreamShow reagiert nur auf das Drücken: ohne Argument oder mit einem Wert von 0,5 oder mehr. Ein Wert unter 0,5 wird ignoriert.
- **Akzeptierte Werte**: Ganzzahlen, Dezimalzahlen, als Text geschriebene Zahlen sowie wahr / falsch (wahr = 1).
- **`/dreamshow/scene n`** : Die Zahl wird gerundet; eine nicht vorhandene Szene wird ignoriert.
- **`/dreamshow/fader u c v`** : Universum und Kanal werden ab 1 gezählt. Der Wert v reicht von 0 bis 255; wird er als Dezimalzahl zwischen 0.0 und 1.0 gesendet (typisch für einen Tablet-Fader), wird er in 0 bis 255 umgerechnet. Der Kanal wird wie mit **DMX > DMX-Fader…** übernommen: Er hat bis zu seiner Freigabe Vorrang vor dem Ablauf und dem Blackout.
- **`/dreamshow/release`** ohne Universum und Kanal (oder mit nur einer Zahl, zum Beispiel `1` von einem Knopf gesendet) gibt alle Kanäle zurück.
- **`/dreamshow/key nom`** : Der Name (`nom`) ist ein Text, nämlich der Name der vom Block erwarteten Taste, zum Beispiel `Space` , `A` oder `F1` . Siehe Warte-Blöcke.

Verhalten je nach Modus:

- **Im Show-Modus** (Ablauffenster geöffnet): `go` löst nur aus, wenn ein Go möglich ist (gleiche Regel wie beim ausgegrauten Knopf **GO**); `back`, `prev` und `scene` springen ohne Überblendung zur Szene und spielen sie ab.
- **Im Editor**: `go` wirkt wie die Leertaste (einschließlich der Wirkung des Kästchens **Auto-Fade auskuppeln**); `back`, `prev` und `scene` springen zur Szene, ohne den Wiedergabe- oder Pausenzustand zu ändern.
- `pause`, `play` und `reset` wirken in beiden Fällen, **auch während einer Vorstellung**.
- `live` ändert im Show-Modus nichts am Ausgang: Dort ist der Ausgang immer aktiv.

Die Zustandsrückmeldung

DreamShow sendet seinen Zustand zurück:

- an **jedes Gerät, das ihm in den letzten zehn Minuten eine Nachricht gesendet hat**, an die IP-Adresse dieses Geräts und auf dem **Rückmeldeport** (standardmäßig 9000, nicht der Port, von dem die Nachricht kam);
- und, falls angegeben, an die Adresse unter **Rückmeldung auch an**.

Es sendet ihn nach jedem empfangenen Befehl und sobald sich der Zustand ändert (viermal pro Sekunde geprüft). `/dreamshow/refresh` erzwingt eine vollständige Sendung.

Gesendete Adresse	Wert
`/dreamshow/scene`	Nummer der aktuellen Szene (Ganzzahl); 0 = „Bereit“
`/dreamshow/scene/name`	Name der aktuellen Szene (Text); „Bereit“ vor dem ersten Go
`/dreamshow/next/name`	Name der nächsten Szene (Text); leer bei der letzten Szene
`/dreamshow/state`	`ready` (Bereit), `paused` (angehalten) oder `playing` (läuft)
`/dreamshow/go/allowed`	1, wenn ein Go möglich ist, sonst 0
`/dreamshow/blackout`	1, wenn der Blackout aktiv ist, sonst 0

Der Text „Bereit“ folgt der Oberflächensprache.

Beispiele

Die folgenden Schritte beschreiben, was DreamShow erwartet. Wie man in der jeweiligen Anwendung einen Knopf oder eine Nachricht anlegt, hängt von dieser Anwendung ab: Schlagen Sie in ihrer Dokumentation nach.

Ein Tablet mit TouchOSC

1. Haken Sie in DreamShow **OSC-Empfang aktivieren** an, lassen Sie den Port auf 8000 und klicken Sie auf **Übernehmen**. Notieren Sie die angezeigte Adresse des PCs.
2. Stellen Sie in der App des Tablets die OSC-Verbindung ein: Host = Adresse des PCs, Sendeport = 8000, Empfangsport = 9000.
3. Legen Sie einen Knopf an, der `/dreamshow/go` sendet, einen weiteren für `/dreamshow/back` und einen dritten für `/dreamshow/blackout`.
4. Für einen Intensitäts-Fader lassen Sie ihn `/dreamshow/fader` mit den Argumenten Universum, Kanal und dann dem Fader-Wert (0.0 bis 1.0) senden.
5. Um den Namen der Szene anzuzeigen, verknüpfen Sie ein Textfeld mit der Adresse `/dreamshow/scene/name`; damit der GO-Knopf leuchtet, wenn ein Go möglich ist, verknüpfen Sie ihn mit `/dreamshow/go/allowed`.

Ein Tastengerät mit Companion auf demselben PC

1. Haken Sie in DreamShow **OSC-Empfang aktivieren** und **Nur von diesem PC (127.0.0.1), zum Beispiel ein hier installiertes Companion** an und klicken Sie dann auf **Übernehmen**.
2. Konfigurieren Sie in Companion das Senden von OSC an den Host 127.0.0.1, Port 8000.
3. Weisen Sie jeder Taste eine Nachricht zu: `/dreamshow/go`, `/dreamshow/back`, `/dreamshow/blackout`, `/dreamshow/scene` mit der Szenennummer…
4. Damit Companion den Zustand empfängt, lassen Sie es auf dem Rückmeldeport (9000) lauschen; DreamShow antwortet ihm, sobald es eine erste Nachricht gesendet hat.

Das Go aus einer QLab-Cueliste auslösen

1. Aktivieren Sie in DreamShow den OSC-Empfang auf Port 8000 (ohne „Nur von diesem PC" anzuhaken, wenn QLab auf einem anderen Computer läuft).
2. Legen Sie in QLab eine Netzwerk-Cue an, die die OSC-Nachricht `/dreamshow/go` an die Adresse des DreamShow-PCs, Port 8000, sendet.
3. Platzieren Sie diese Cue in der Cueliste von QLab: Jedes Mal, wenn sie ausgelöst wird, führt DreamShow ein Go aus (wenn im Show-Modus ein Go möglich ist).
4. Um zu einer bestimmten Szene zu springen: `/dreamshow/scene 5`.

   Die Namen der Menüs und Einstellungen ändern sich von einer Version von TouchOSC, Companion oder QLab zur nächsten: Schlagen Sie in deren Dokumentation nach, wo Adresse, Port und OSC-Nachricht anzugeben sind. Auf Seiten von DreamShow zählen nur die Adresse des PCs, der Port (standardmäßig 8000) und die oben aufgeführten Nachrichten.

Gut zu wissen

- Bei der ersten Verwendung kann die Windows-Firewall fragen, ob DreamShow im Netzwerk zugelassen werden soll: Bestätigen Sie, es sei denn, Sie verwenden nur **Nur von diesem PC**.
- Mit der Liste **Empfangene Nachrichten** können Sie prüfen, ob und was ein Gerät sendet: Erscheint nichts, liegt das Problem im Netzwerk (IP-Adresse, Port, Firewall).

- Dieselben Befehle dienen den MIDI-Controllern und der Web-Fernsteuerung.
- Auch Sound-to-Light sendet seine automatischen Gos über denselben Weg: Sie folgen denselben Regeln.

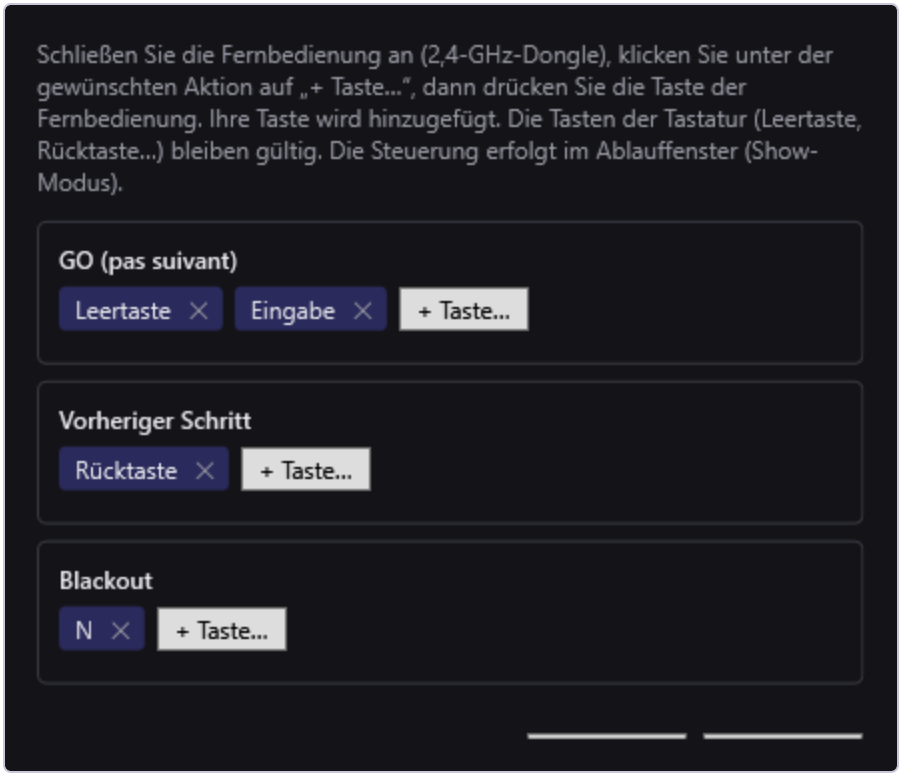
Siehe auch

- Die Web-Fernsteuerung
- Die MIDI-Controller
- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- DMX-Werte und DMX-Fader
- Warte-Blöcke (Taste, Uhrzeit, Datum, Sonne)

Die Fernbedienung (GO-Tasten)

Dieses Fenster legt fest, welche Tasten das Ablauffenster (Show-Modus) steuern: **GO**, **Vorheriger Schritt** und **Blackout**. Es dient vor allem dazu, eine **kabellose Präsentationsfernbedienung** anzuschließen (das kleine Gerät mit 2,4-GHz-USB-Stick, mit dem man Folien weiterschaltet): Ein solches Gerät verhält sich wie eine Tastatur und sendet Tasten (Bild ab, Pfeiltasten…). Sie müssen DreamShow nur beibringen, welche Taste jeder Knopf sendet.

So öffnen Sie es: Menü **Datei > Fernbedienung (GO-Tasten)…** (Tooltip: „Die Tasten einer 2,4-GHz-Fernbedienung den Aktionen GO / Vorheriger Schritt / Blackout des Ablaufs zuweisen.“).



Das Fenster

Der Text oben fasst das Vorgehen zusammen: Schließen Sie die Fernbedienung an, klicken Sie unter der gewünschten Aktion auf „+ Taste…“ und drücken Sie dann die Taste der Fernbedienung; ihre Taste wird hinzugefügt. Die Tasten der Tastatur bleiben gültig. Die Steuerung erfolgt im Ablauffenster (Show-Modus).

Drei Rahmen, einer pro Aktion:

- **„GO (pas suivant)“ (GO, nächster Schritt)**: Startet die nächste Szene (Go).
- **Vorheriger Schritt**: Kehrt zur vorherigen Szene zurück.

- **Blackout**: Schaltet den allgemeinen Blackout um.

In jedem Rahmen:

- **Die bereits zugewiesenen Tasten**, als Plaketten. Jede Plakette trägt den Namen der Taste und ein ✕ (Entfernen), um sie zu entfernen.
- **+ Taste…**: Klicken Sie darauf, der Knopf wird zu „Drücken Sie eine Taste…"; drücken Sie dann die Taste auf der Tastatur oder den Knopf der Fernbedienung. Die Taste wird der Liste hinzugefügt. **Esc** bricht die Erfassung ab, ohne etwas hinzuzufügen. Eine Taste, die bereits in der Liste steht, wird nicht doppelt hinzugefügt.

Eine Aktion kann mehrere Tasten haben: Alle funktionieren.

Unten:

- **OK**: Speichert die Tasten. Ist die Liste **„GO (pas suivant)"** leer, wird dort automatisch wieder die Taste **Leertaste** eingetragen: Das Go bleibt nie ohne Taste.
- **Abbrechen**: Schließt, ohne etwas zu ändern.

Die Standardtasten

Aktion	Standardtasten
„GO (pas suivant)"	Leertaste, Eingabe
Vorheriger Schritt	Rücktaste (die Taste zum Löschen nach links)
Blackout	N

Die angezeigten Namen

Manche Tasten haben einen Klartextnamen: **Leertaste**, **Eingabe**, **Esc**, **Rücktaste**, **Bild ↓**, **Bild ↑**, ← **Links**, **Rechts** →. Die anderen erscheinen unter ihrem technischen Namen (zum Beispiel `B`, `F5`, `Down`). Präsentationsfernbedienungen senden oft **Bild ↓** für „weiter" und **Bild ↑** für „zurück".

Im Ablauffenster

- Die großen Knöpfe des Ablauffensters zeigen die **erste** Taste jeder Aktion an: „GO (Leertaste)", „◀ Zurück (Rücktaste)", „BLACKOUT (N)". Diese Beschriftungen werden beim nächsten Öffnen des Show-Modus aktualisiert; die Tasten selbst funktionieren sofort.
- Die Tasten wirken nur, wenn **das Ablauffenster den Fokus hat** (es ist das aktive Fenster von Windows). Klicken Sie einmal auf seine Titelleiste, wenn ein anderes Fenster den Fokus übernommen hat.
- **GO** wirkt nur, wenn ein Go möglich ist (siehe Der Show-Modus und das Ablauffenster).

- Wartet ein Block **Auf eine Taste warten**, dient die erwartete Taste zuerst dazu, ihn freizugeben, vor jeder anderen Aktion. Siehe Warte-Blöcke.

Schritt für Schritt

Eine Präsentationsfernbedienung anschließen

1. Stecken Sie den USB-Stick der Fernbedienung ein und schalten Sie sie ein.
2. Öffnen Sie **Datei > Fernbedienung (GO-Tasten)…**.
3. Klicken Sie unter **„GO (pas suivant)“** auf **+ Taste…** und drücken Sie dann den Knopf „weiter“ der Fernbedienung. Eine Plakette erscheint (oft **Bild** ↓).
4. Klicken Sie unter **Vorheriger Schritt** auf **+ Taste…** und drücken Sie den Knopf „zurück“ (oft **Bild** ↑).
5. Hat die Fernbedienung einen Knopf „Bildschirm schwarz“, weisen Sie ihn auf die gleiche Weise **Blackout** zu.
6. Klicken Sie auf **OK**.
7. Öffnen Sie den **Show-Modus**, klicken Sie in das Ablauffenster und testen Sie jeden Knopf.

Eine Fehlbedienung über die Tastatur verhindern

Wenn die Eingabetaste oder die Rücktaste während der Vorstellung versehentlich gedrückt werden könnte, entfernen Sie sie mit ihrem ✕ und klicken Sie dann auf **OK**.

Gut zu wissen

- Diese Tasten gelten nur im Ablauffenster. Im Editor startet nur die **Leertaste** das Go, unabhängig von der Liste.
- Im Ablauffenster werden **F9** (Miniatur) und **F11** (Vollbild) vor den Tasten der Liste ausgewertet: Eine Fernbedienung, die F9 oder F11 sendet, kann nicht für das Go verwendet werden.
- Ist dieselbe Taste zwei Aktionen zugewiesen, hat GO Vorrang, dann Vorheriger Schritt, dann Blackout.
- Die Tasten werden in den Einstellungen von DreamShow gespeichert, nicht in der Show: Sie gelten für alle Shows.
- Um die Show von einem Telefon, einem MIDI-Controller oder einer OSC-App aus zu steuern, siehe Die Web-Fernsteuerung, Die MIDI-Controller und Die OSC-Fernsteuerung.

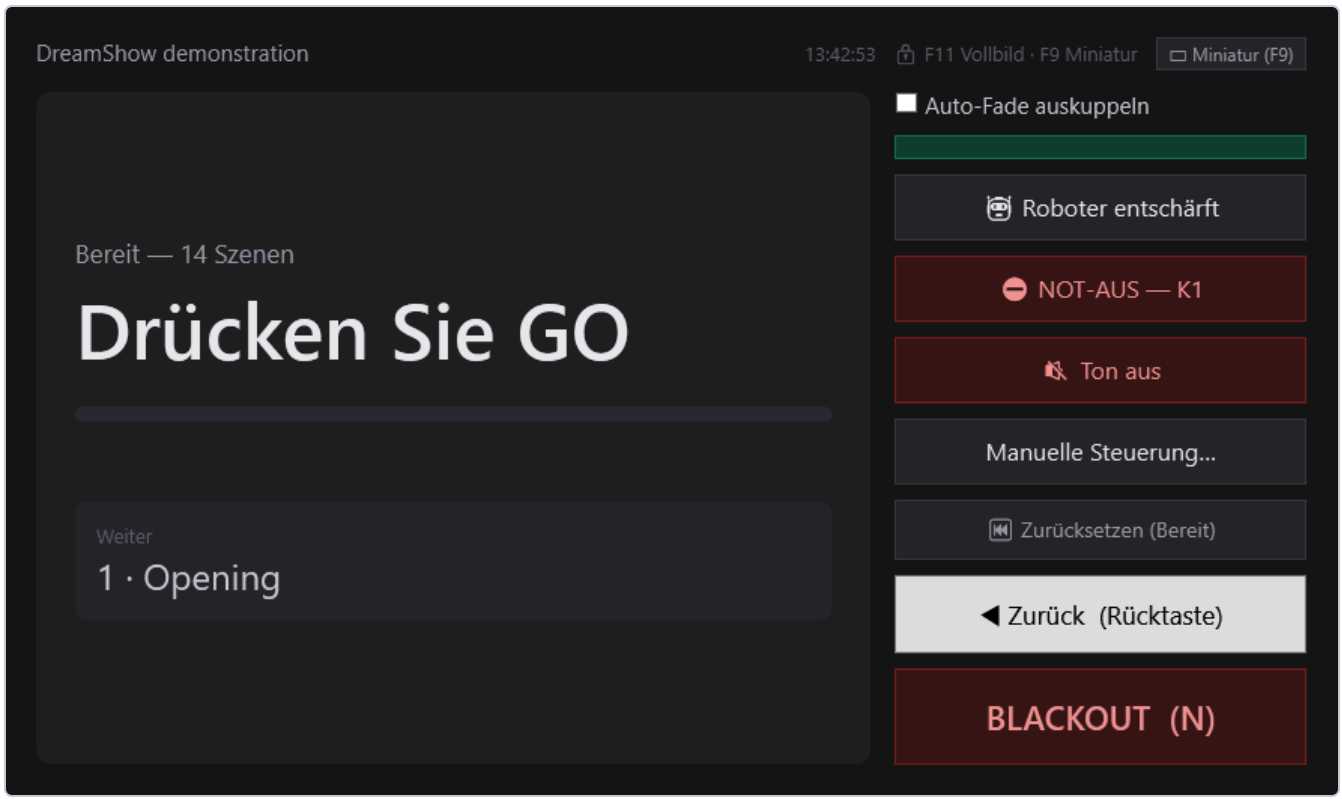
Siehe auch

- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Warte-Blöcke (Taste, Uhrzeit, Datum, Sonne)
- Tastenkürzel
- Die Web-Fernsteuerung

Der Show-Modus und das Ablauffenster

Der **Show-Modus** ist die Art, die Vorstellung zu fahren. Er öffnet das **Ablauffenster**: eine aufgeräumte, aus der Entfernung lesbare Ansicht, die die aktuelle Szene, ihren Fortschritt, die nächste Szene und die Nachricht für den Techniker anzeigt, mit großen Knöpfen **GO**, **◀ Zurück** und **BLACKOUT**. Dieses Fenster verändert die Show nie: Es sendet nur Befehle an die Wiedergabe-Engine. Es kann auf einen zweiten Bildschirm verschoben oder zu einer kleinen Leiste (**Miniatur**) verkleinert werden, damit der Editor sichtbar bleibt.

So öffnen Sie ihn: Knopf **Show-Modus** oben rechts im Hauptfenster (Tooltip: „Öffnet das Ablauffenster (auch auf einem zweiten Bildschirm)“).



Den Show-Modus öffnen

Beim Klick auf **Show-Modus**:

- **Sauberer Start** (der Normalfall): Der Ablauf kehrt in den Zustand **„Bereit“** zurück: Blackout, Medien gestoppt, keine Szene aktiv. Das erste Go startet Szene 1 von Anfang an. Achtung: Wenn im Editor eine Szene leuchtete, geht der Saal beim Öffnen sofort in den Blackout.
- **Fortsetzung**: Wurde das Ablauffenster mitten in der Vorstellung geschlossen, setzt das erneute Öffnen die Show **genau dort fort, wo sie war**: gleiche Szene, gleiche Position in ihrer

Timeline, in Wiedergabe.

Das Fenster öffnet sich vor dem Editor und bleibt dort (ein Klick in den Editor verdeckt es nicht). Hatten Sie es beim letzten Mal als Miniatur gelassen, öffnet es sich als Miniatur.

Im Show-Modus ist **der DMX-Ausgang immer aktiv**, auch wenn der Knopf **LIVE** des Editors aus ist: Ein unglücklicher Klick auf LIVE kann die Vorstellung nicht in den Blackout stürzen. Nur der Visualisierungsmodus schaltet den Ausgang ab, auch im Show-Modus.

Das Ablauffenster

Die obere Leiste

- Links **der Name der Show**.
- Rechts eine Informationszeile:
  - vor dem ersten Go: die Uhrzeit;
  - danach: „21:04:12 · Beginn 20:31:05 · Dauer 0:33:07“, also die Uhrzeit, die Uhrzeit des ersten Go und die seitdem verstrichene Dauer;
  - am Ende der Vorstellung bleibt die Dauer stehen und „· ENDE 22:15:40“ kommt hinzu (siehe unten);
  - dann der Hinweis „ 🔒 F11 Vollbild · F9 Miniatur“;
  - wenn parallele Sequenzen laufen: „⇉ parallel: …“ mit ihren Namen (siehe Parallele Sequenzen).
- ▭ **Miniatur (F9)**: Verkleinert den Ablauf zu einer kleinen Leiste (siehe unten).

Die aktuelle Szene

- **Der Zähler**: „Bereit — 12 Szenen“ vor dem ersten Go, danach „Läuft — 3/12“.
- **Der Name der Szene**, sehr groß. Vor dem ersten Go: „Drücken Sie GO“.
- **Der Fortschrittsbalken**:
  - während einer Einblendung zeigt er den Fortschritt der Überblendung, und die Zeitanzeige zeigt „Überblendung 2.4 s“ (die verbleibende Zeit);
  - danach zeigt er den Fortschritt in der Timeline der Szene, und die Zeitanzeige zeigt „1:12 / 3:40“ (Position / Länge der Timeline);
  - hat die Szene nichts abzuspielen (leere Timeline oder nur sofortige Elemente), bleibt der Balken leer und die Zeitanzeige gibt nur an, seit wann die Szene läuft.
- Nach der Zeitanzeige können folgen:
  - „↻ Schleife 2“ für eine Szene in Schleife (die Nummer des Durchlaufs), mit „(max. 300 s)“, wenn die Schleife eine Höchstdauer hat;
  - „→ Überblendung 3 s“: die Überblendung, mit der diese Szene zur nächsten **verlassen** wird.
- **Die Ablauf-Nachricht**, in Gelb: der Text, der im Feld **Ablauf-Nachricht:** der Szeneneinstellungen eingegeben wurde („worauf man wartet, bevor man GO drückt“). Siehe

Die Szeneneinstellungen. Wenn ein Block **Auf eine Taste warten** wartet, wird diese Nachricht durch die Anweisung des Blocks ersetzt: „⌨ Drücken Sie „Leertaste““ oder die Nachricht des Blocks, gefolgt von „⌨ „Leertaste““. Siehe Warte-Blöcke.

- **Weiter**: Nummer und Name der nächsten Szene, mit „(auto)“ (automatisch), wenn sie nach einer Verzögerung von selbst startet, oder „(verkettet)“, wenn sie sich an das Ende der aktuellen Szene anschließt. Bei der letzten Szene: „— SHOW-ENDE — letzte Szene erreicht um 22:15:40“ oder „— Ende der Show —“.

Die Knöpfe

- **Auto-Fade auskuppeln** (Kontrollkästchen): „Aktiviert: Keine Szene folgt automatisch (Auto-Fade / verkettet) — Sie schalten alles mit GO weiter.“ Automatische Auslösungen (nach einer Verzögerung, verkettet) werden ignoriert; jeder Szenenwechsel erfolgt per Go. Das Kästchen ist dasselbe wie in der Timeline des Editors: Wird das eine angehakt, ist auch das andere angehakt.
- **GO (Leertaste)**: Startet die nächste Szene. Das erste Go aus „Bereit“ startet Szene 1 und markiert den **Beginn der Vorstellung**. Der Knopf ist **ausgegraut** (und das Go wirkungslos, per Klick wie per Tastatur):
  - bei der letzten Szene;
  - solange die Timeline der aktuellen Szene nicht beendet ist (Einblendung läuft, oder die rote Linie hat das Ende des letzten Elements noch nicht erreicht). Ausnahme: Eine Szene **in Schleife** akzeptiert das Go jederzeit (so verlässt man eine Schleife). Das Go startet mit der Überblendung der Szene, die man verlässt; die Timeline der neuen Szene startet, sobald diese Überblendung beendet ist. Siehe Überblendungen und Mix.
- 🤖 **Roboter entschärft** / 🤖 **Roboter SCHARF**: Nur sichtbar, wenn der Saal Roboter deklariert. Schaltet die Roboter scharf oder entschärft sie: Entschärft werden die Roboter-Blöcke der Timeline ignoriert. Der Knopf wird rot, sobald er scharf ist, und zeigt den Zustand des ersten Roboters an (Modus, Akku, „⚠ AU SOL“ (am Boden), „hors ligne“ (offline)…).
- ⛔ **NOT-AUS — Name des Roboters**: Ein roter Knopf pro deklariertem Roboter, und ⛔ **NOT-AUS — ALLE** zuerst, wenn es mehrere gibt. „Not-Aus: sofortiger Stopp, dann Motoren aus (der Roboter sackt zusammen). Wirkt auch im unscharfen Zustand.“ Siehe Die humanoiden Roboter.
- 🔇 **Ton aus**: „Stoppt sofort alle laufenden Sounds.“ Dieselbe Aktion wie der Knopf im Bereich **Audio** des Editors. Dieser Knopf stoppt nur die von DreamShow abgespielten Sounds: Der Ton eines Videos läuft weiter, solange das Video läuft.
- **Manuelle Steuerung…**: Öffnet die manuellen Steuerungen (Seilwinde, Stromversorgung, Shutter), identisch mit denen des Editors. Siehe Die manuelle Steuerung.
- ⏮ **Zurücksetzen (Bereit)**: „Zurück zum Zustand vor der Show: Blackout, Medien gestoppt. Das nächste GO startet Szene 1.“ Die parallelen Sequenzen stoppen, laufende Warte-Blöcke werden abgebrochen, und Beginn und Ende der Vorstellung werden gelöscht. Auf **Halten** eingestellte Scheinwerfer (zum Beispiel eine Seilwinde) behalten ihren Wert. Es gibt keine Bestätigung.

- ◀ **Zurück (Rücktaste)**: Kehrt **sofort** (ohne Überblendung) an den Anfang der vorherigen Szene zurück und spielt sie ab. Wirkungslos bei Szene 1 oder vor dem ersten Go.
- **BLACKOUT (N)**: Schaltet den allgemeinen Blackout um. Der Knopf wird leuchtend rot, solange der Blackout aktiv ist; ein erneuter Druck schaltet das Licht wieder ein. Während des Blackouts läuft der Ablauf im Hintergrund weiter (Timeline, Sounds), nur die Scheinwerfer stehen auf null, mit Ausnahme:
  - der im Saal auf **Halten** eingestellten Scheinwerfer (Feld „Falls in keiner Szene erwähnt"), damit ein Blackout nie eine Seilwinde bewegt;
  - der manuellen Steuerungen, des Verfolgers auf dem Tablet und der von den DMX-Fadern übernommenen Kanäle, die Vorrang vor dem Blackout haben.

Die Tasten in Klammern sind die unter **Datei > Fernbedienung (GO-Tasten)…** eingestellten (siehe Die Fernbedienung (GO-Tasten)).

Die Tastaturtasten

Wenn das Ablauffenster den Fokus hat:

Taste	Wirkung
Leertaste, Eingabe (Standard)	GO
Rücktaste (Löschen nach links, Standard)	◀ Zurück
N (Standard)	BLACKOUT
F9	Miniatur / vollständiges Fenster
F11	Vollbild / normales Fenster

Wartet ein Block **Auf eine Taste warten**, dient seine Taste zuerst dazu, ihn freizugeben.

Die Miniatur (F9)

▭ **Miniatur (F9)** („Verkleinert den Ablauf auf eine kleine, stets im Vordergrund liegende Leiste: Der Rest des Bildschirms ist wieder sichtbar. F9 zum Zurückkehren.") klappt den Ablauf zu einer schmalen Leiste zusammen, **stets im Vordergrund**. Nützlich mit nur einem Bildschirm, um die Timeline oder die Simulation sichtbar zu halten. Die Leiste zeigt:

- „3/12 Name der Szene" und rechts die Zeit;
- einen schmalen Fortschrittsbalken;
- die Ablauf-Nachricht (in Gelb), falls vorhanden;
- „ ▸ " gefolgt von der nächsten Szene;
- drei Knöpfe: ◀ (Vorherige Szene), **GO** und **BLACKOUT**, die genau dasselbe tun wie im vollständigen Fenster;
- ⤢ (Vollständiges Fenster (F9)), um zum vollständigen Fenster zurückzukehren.

Beim ersten Mal platziert sich die Leiste oben rechts auf dem Bildschirm. Danach kehrt jede Darstellung (vollständig oder Miniatur) an die Stelle zurück, an der Sie sie gelassen hatten, solange das Ablauffenster geöffnet bleibt. Die Wahl vollständig / Miniatur wird für das nächste Öffnen des Show-Modus gespeichert. Der Wechsel in den Vollbildmodus (F11) beendet die Miniatur.

Auf einem zweiten Bildschirm

Das Ablauffenster ist ein eigenes Fenster: Ziehen Sie es an seiner Titelleiste auf den zweiten Bildschirm (den des Technikers) und drücken Sie dann **F11**, damit es diesen Bildschirm ganz ausfüllt. **F11** macht es wieder zu einem normalen Fenster. Der Editor bleibt auf dem Hauptbildschirm.

Was im Editor während der Vorstellung aktiv bleibt

Der Editor ist im Show-Modus **nicht** gesperrt. Was Sie wissen sollten:

- **Die Szenenliste folgt der Vorstellung**: Die aktuelle Szene wird bei jedem Wechsel automatisch ausgewählt, und die rote Linie der Timeline läuft mit.
- **Ein Klick auf eine andere Szene in der Liste bei eingeschaltetem LIVE-Knopf lässt die Vorstellung zu dieser Szene springen** (und spielt sie ab). Klicken Sie während einer Vorstellung möglichst nicht in die Liste.
- **Eine Änderung an der aktuellen Szene wirkt sofort auf der Bühne** (Farben, Intensitäten, Blöcke…), ohne die rote Linie neu zu starten.
- Die **Leertaste** des Editors löst ein Go aus, mit denselben Regeln wie der Knopf **GO** des Ablaufs.
- Weiterhin nutzbar sind: der Knopf **Ton aus** im Bereich **Audio**, der Knopf zum Scharfschalten der Roboter, **Saal > Manuelle Steuerung…**, das Menü **DMX** (Werte, Fader, Sound-to-Light, Timecode…), die Web-, OSC- und MIDI-Fernsteuerungen.
- Der Knopf **LIVE** hat im Show-Modus keine Wirkung auf den Ausgang (er bleibt aktiv).
- Das Kästchen **Auto-Fade auskuppeln** des Editors und das des Ablaufs sind dasselbe.

Dauer und Ende der Vorstellung

- **Beginn**: das erste Go aus dem Zustand „Bereit“. Die Uhrzeit erscheint in der Leiste („Beginn 20:31:05“), und die Dauer läuft ab diesem Zeitpunkt.
- **Ende der Vorstellung**: das Erreichen der **letzten Szene**, per Go oder durch eine automatische Verkettung. In diesem Moment:
  - bleibt die Dauer stehen und die Leiste ergänzt „· ENDE 22:15:40“;
  - zeigt der Rahmen **Weiter** „— SHOW-ENDE — letzte Szene erreicht um 22:15:40“;
  - vermerkt das Protokoll „ENDE DER SHOW: letzte Szene erreicht — Dauer 1:44:35“;
  - ist der Knopf **GO** ausgegraut. Die letzte Szene spielt ihre Timeline normal bis zum Ende ab.
- Wird die letzte Szene durch einen Sprung erreicht (◀ Zurück, Klick auf eine Szene, programmierter Sprung in der Timeline, Fernbedienungsbefehl „zu Szene springen“,

Timecode), markiert dies nicht das Ende: **Weiter** zeigt dann einfach „— Ende der Show —“.
- ⏮ **Zurücksetzen (Bereit)** löscht Beginn und Ende: Die Dauer läuft beim nächsten ersten Go neu an.

Das Ablauffenster schließen

Schließen Sie das Fenster (Kreuz in der Titelleiste). **Es gibt keine Bestätigung.**

- DreamShow merkt sich, wo die Vorstellung stand: Ein erneutes Öffnen von **Show-Modus** setzt sie genau an dieser Szene und dieser Position fort.
- Der Editor übernimmt wieder: Die ausgewählte Szene wird angezeigt, die Wiedergabe ist gestoppt (ihr Endzustand bleibt sichtbar).
- Ist der Knopf **LIVE** des Editors aus, **stoppt der DMX-Ausgang** sofort beim Schließen des Ablaufs.

Um beim erneuten Öffnen von vorn zu beginnen, klicken Sie vor dem Schließen des Ablaufs auf ⏮ **Zurücksetzen (Bereit)**.

Das Beenden von DreamShow im Show-Modus erfordert eine Bestätigung: „Eine Show LÄUFT GERADE. DreamShow trotzdem beenden?“. Bei einem Absturz oder Stromausfall siehe Fortsetzung nach einem Absturz oder Stromausfall.

Schritt für Schritt

Eine Vorstellung fahren

1. Öffnen Sie vor dem Einlass des Publikums die Show und prüfen Sie, dass **LIVE** eingeschaltet ist.
2. Klicken Sie auf **Show-Modus**. Der Ablauf zeigt „Bereit — N Szenen“ und der Saal ist im Blackout.
3. Ziehen Sie den Ablauf auf den zweiten Bildschirm und drücken Sie **F11**.
4. Auf das Zeichen drücken Sie **GO** (oder die Leertaste, oder den Knopf der Fernbedienung): Szene 1 startet und die Dauer beginnt zu laufen.
5. Folgen Sie der Ablauf-Nachricht (in Gelb) und der nächsten Szene; wenn **GO** wieder hell wird, ist das nächste Go möglich.
6. Bei einem Problem: **BLACKOUT**, **Ton aus** oder ◀ **Zurück**, um die vorherige Szene erneut aufzunehmen.
7. Bei der letzten Szene zeigt der Ablauf „— SHOW-ENDE —“ und die Gesamtdauer. Schließen Sie den Ablauf.

Die nächste Vorstellung vorbereiten

1. Öffnen Sie erneut **Show-Modus**: Der Ablauf setzt dort fort, wo er war.
2. Klicken Sie auf ⏮ **Zurücksetzen (Bereit)**: Blackout, Medien gestoppt, der Ablauf zeigt „Bereit“.

3. Das nächste **GO** startet Szene 1 neu und eine neue Dauer.

Den Editor auf nur einem Bildschirm sichtbar halten

1. Drücken Sie im Ablauf **F9**: Er wird zu einer Leiste oben rechts.
2. Platzieren Sie die Leiste dort, wo sie nicht stört; sie bleibt im Vordergrund.
3. Die Knöpfe ◀, **GO** und **BLACKOUT** sowie die Tasten bleiben aktiv. **F9** oder ⤢, um zum vollständigen Fenster zurückzukehren.

Gut zu wissen

- Einen langsamen PC können Sie entlasten, indem Sie das Rendern der Simulation abschalten (Knopf ⏻ im Simulationsbereich): Der DMX-Ausgang ist davon nicht betroffen. Siehe Die 2D- und 3D-Simulation.
- Das Ablauffenster ändert die Show nie; der Editor dagegen bleibt während der Vorstellung bearbeitbar (siehe oben).
- Die Tasten des Ablaufs wirken nur, wenn er den Fokus hat. Klicken Sie nach einem Klick in den Editor wieder auf den Ablauf.
- Die Fernsteuerungen (Web, OSC, MIDI) folgen denselben Go-Regeln wie der Ablauf. Achtung: Ihre Befehle **Pause** und **Bereit** wirken auch während der Vorstellung.

Siehe auch

- Die Fernbedienung (GO-Tasten)
- Fortsetzung nach einem Absturz oder Stromausfall
- Die Szeneneinstellungen
- Die Timeline der Szene
- Warte-Blöcke (Taste, Uhrzeit, Datum, Sonne)
- Parallele Sequenzen
- Die manuelle Steuerung
- Die humanoiden Roboter
- Überblendungen und Mix

Fortsetzung nach einem Absturz oder Stromausfall

Wenn DreamShow abrupt beendet wird (Absturz, erzwungenes Beenden, Stromausfall), bietet es Ihnen beim Neustart an, genau dort fortzusetzen, wo es aufgehört hat: gleiche Show, gleiche Szene, gleiche Sekunde der Timeline. Mitten in der Vorstellung starten Sie DreamShow neu, antworten mit **Ja, fortsetzen**, und der Ablauf läuft weiter.

So öffnen Sie sie: Sie müssen nichts tun. Das Angebot erscheint von selbst beim Start nach einem unnormalen Beenden.

So funktioniert es

Während DreamShow läuft, schreibt es etwa einmal pro Sekunde eine kleine **Fortsetzungsmarkierung**: die geöffnete Show, die Szene, die Position in ihrer Timeline und ob es sich um eine Vorstellung (Ablauffenster geöffnet) oder um Bearbeitungsarbeit handelt.

- **Während der Vorstellung** (Ablauffenster geöffnet, siehe Der Show-Modus und das Ablauffenster): Notiert werden die tatsächlich gespielte Szene und ihre Position.
- **Im Bearbeitungsmodus**: Notiert wird die im Bereich **Szenen** ausgewählte Szene, mit ihrer Position, wenn die Wiedergabe auf dieser Szene steht (sonst der Anfang der Szene).

Die Markierung wird gelöscht, wenn DreamShow normal geschlossen wird (nach Ihrer Antwort **Ja** auf „DreamShow beenden?“). Sie wird auch gelöscht, wenn Sie das Ablauffenster schließen oder eine andere Show öffnen. Nur ein unnormales Beenden lässt sie bestehen.

Das Schreiben der Markierung bremst die Vorstellung nie: Schlägt es fehl, macht DreamShow kommentarlos weiter.

Beim Neustart

Sobald das Hauptfenster angezeigt wird und eine Markierung gefunden wird, die weniger als 6 Stunden alt ist, öffnet DreamShow das Fenster **Fortsetzen nach einer Unterbrechung**, stets im Vordergrund (es liegt vor den anderen geöffneten Programmen). Es zeigt:

- „DreamShow wurde während einer Show beendet“ oder „… wird bearbeitet“, mit der Uhrzeit des zuletzt notierten Punktes;
- **Show:** den Dateinamen der Show;
- **Szene:** die Nummer der Szene;

- **Position:** die Position in der Timeline (zum Beispiel „1:12.50“ für 1 Minute 12,5 Sekunden oder „8.20 s“);
- die Frage „Genau an dieser Stelle fortsetzen?“.

Die Knöpfe:

- **Ja, fortsetzen** (Eingabetaste):
    1. DreamShow öffnet die betreffende Show, falls sie noch nicht geöffnet ist;
    2. wählt die Szene aus;
    3. öffnet das Ablauffenster;
    4. setzt die Wiedergabe auf die notierte Szene und Sekunde und **spielt** ab dort. Licht und Ton werden für diesen Moment neu berechnet: Ein laufender Sound setzt an der richtigen Stelle seiner Datei fort.
- **Nein** (Esc-Taste): Die Markierung wird gelöscht und DreamShow startet normal.

Die Fortsetzung hat Vorrang vor dem Begrüßungsbildschirm **Willkommen bei DreamShow**.

Existiert die notierte Szene in der Show nicht mehr (die Show wurde inzwischen geändert und gespeichert), wird die Fortsetzung abgebrochen und das **Protokoll** meldet: „Fortsetzen nicht möglich: Die Szene existiert in dieser Show nicht mehr.“

Eine Markierung, die älter als 6 Stunden ist, wird ignoriert und gelöscht: Ein Absturz vom Vortag stellt Ihnen am nächsten Tag keine Frage. Eine unlesbare Markierung wird ebenfalls ignoriert. Diese Fälle werden im **Protokoll** vermerkt.

Was fortgesetzt wird und was nicht

Fortgesetzt werden:

- die Show, die Szene und die Position in der Timeline;
- alles, was die Timeline in diesem Moment erzeugt: Licht, Effekte, Ton, Video.
- ein laufender Warte-Block (eine Uhrzeit, ein Datum, Sonnenaufgang oder -untergang, eine Taste): Er wird erneut abgespielt, und ist sein Zeitpunkt während der Unterbrechung verstrichen, läuft die Show direkt weiter (das **Protokoll** meldet es).

Nicht fortgesetzt werden:

- nicht gespeicherte Änderungen an der Show: Die Show wird aus ihrer Datei neu geöffnet. Speichern Sie oft (Ctrl+S);
- live während der Vorstellung von Hand vorgenommene Einstellungen, die nicht Teil der Markierung sind:
    - die in **DMX-Fader** übersteuerten Kanäle;
    - der allgemeine **BLACKOUT**: Das Licht kommt beim Neustart zurück;
    - laufende parallele Sequenzen;

    - die von den Verfolger-Tablets gesteuerten Moving Heads (der Verfolger-Server wird über das Menü neu gestartet);
- ein Sound, der in einer vorherigen Szene gestartet wurde und weiterlief: Nur die Sounds der fortgesetzten Szene werden neu gestartet;
- Pan und Tilt der Moving Heads, die von einer vorherigen Szene eingestellt wurden, wenn die fortgesetzte Szene sie nicht einstellt: Diese Moving Heads kehren in ihre Ruheposition zurück;
- ein von einer vorherigen Szene eingestellter Lautstärkepegel.

Die **manuellen Steuerungen** dagegen bleiben erhalten: Sie werden bei jeder Bedienung im Saal gespeichert und beim Start erneut angewendet.

Schritt für Schritt

Eine Vorstellung nach einem Stromausfall fortsetzen

1. Schalten Sie den PC wieder ein und starten Sie DreamShow neu.
2. Das Fenster **Fortsetzen nach einer Unterbrechung** erscheint: Prüfen Sie Show, Szene und Position.
3. Klicken Sie auf **Ja, fortsetzen** (oder drücken Sie die Eingabetaste).
4. Das Ablauffenster öffnet sich und die Vorstellung läuft an der notierten Stelle weiter. Fahren Sie den Ablauf normal mit **GO** fort.

Trotzdem von vorn beginnen

1. Klicken Sie im Fenster **Fortsetzen nach einer Unterbrechung** auf **Nein**.
2. DreamShow startet normal, mit der zuletzt geöffneten Show.

Gut zu wissen

- Ein **Ja** startet die Wiedergabe immer im Ablauffenster, auch wenn DreamShow während der Bearbeitung beendet wurde. Wenn Sie gerade die Show vorbereitet haben und nicht möchten, dass sie zu spielen beginnt, antworten Sie mit **Nein**.
- Ein Fehler in der Oberfläche beendet DreamShow nicht: Er wird im **Protokoll** vermerkt und die Software läuft weiter, damit die Bühne ihr Licht behält.
- Die Markierung liegt in der Datei `recovery.json` im Ordner `DreamShow` der lokalen Daten Ihres Windows-Kontos (`%LOCALAPPDATA%\DreamShow`). Sie wird von allen DreamShow-Kopien geteilt, die von diesem Konto auf diesem PC gestartet werden. Eine mit der Option `--no-recovery` gestartete Kopie liest und schreibt diese Markierung nicht (nützlich für eine Testkopie neben dem Regieplatz).
- Wiederholen sich die Abstürze, notieren Sie die Version (**? > Über DreamShow…**) und kopieren Sie das **Protokoll** (Knopf **Kopieren** des Bereichs) für den Support. Siehe Fehlerbehebung.

Siehe auch

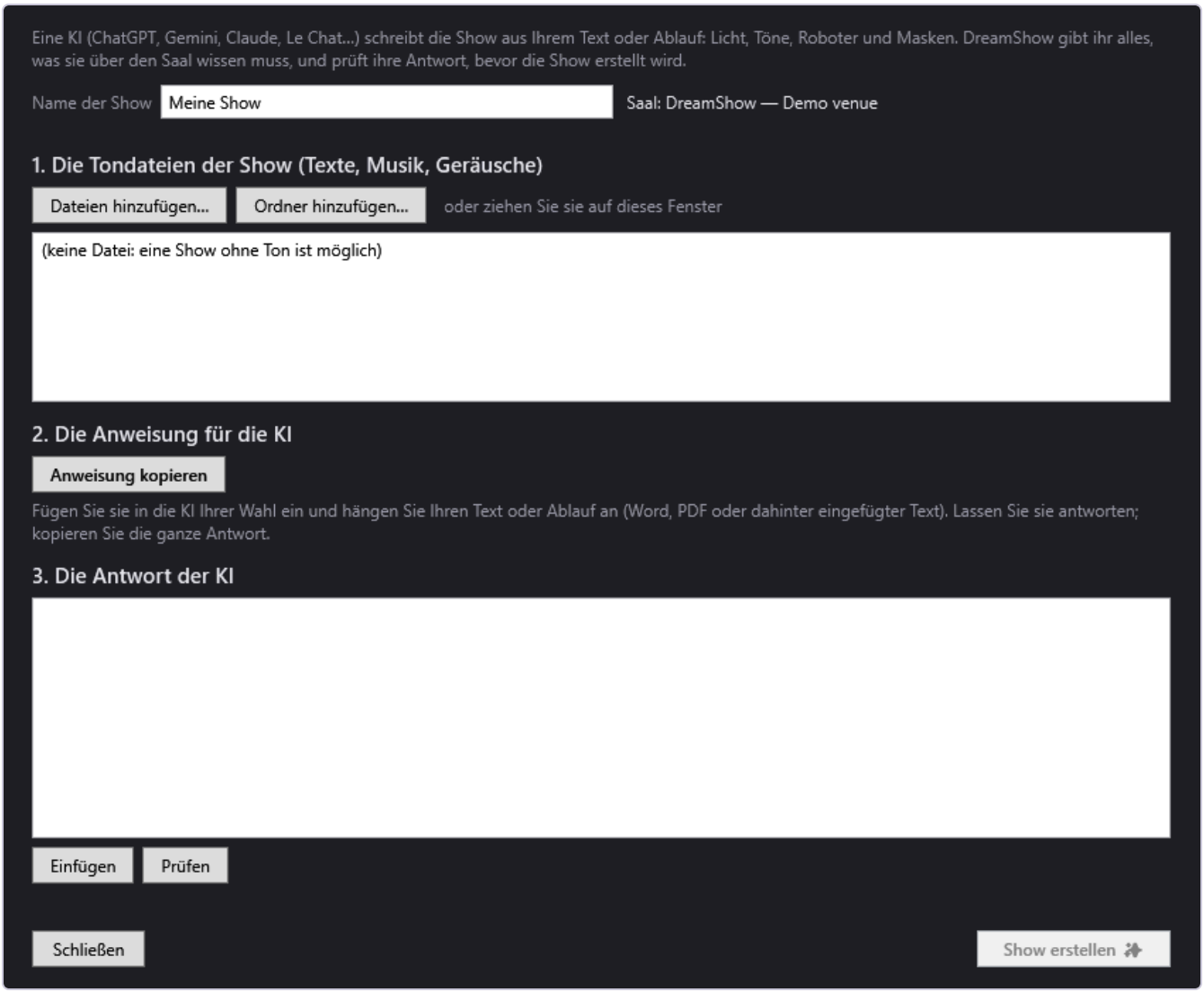
- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Shows, Dateien und Projekte
- Protokoll, Audio und Uhr
- Fehlerbehebung

Eine Show mit einer KI erstellen

Sie haben bereits den Text eines Stücks, einen Ablauf oder einen Programmablauf einer Vorstellung: Eine dialogfähige KI (ChatGPT, Gemini, Claude, Le Chat…) schreibt aus diesem Dokument die Show, mit Licht, Tönen und, falls der Saal welche hat, den Robotern und den LED-Masken. DreamShow gibt ihr alles, was sie über Ihren Saal wissen muss, und prüft dann ihre Antwort Zeile für Zeile, bevor es die Show erstellt. Die KI schreibt nie DMX-Werte oder Adressen: Sie wählt Stimmungen, Zonen, Gruppen und Dateien, und DreamShow baut den Rest mit Ihren echten Scheinwerfern.

So öffnen Sie es: Menü **Datei > Show mit einer KI erstellen…** oder, im Assistenten für die erste Show, die Wahl **Mit einer KI, aus meinem Text**.

Das Fenster bleibt geöffnet, während Sie in Ihrem Browser arbeiten: Sie können so oft wie nötig zwischen beiden wechseln. Ein Saal muss geladen sein; andernfalls zeigt DreamShow „Kein Saal geladen.“ an.



Der Kopfbereich des Fensters

- **Name der Show**: Der Name der zu erstellenden Show. Vorgeschlagener Wert: „Meine Show“. Dieser Name dient auch zur Benennung der Show-Datei und ihres Medienordners (siehe unten). Sobald der Medienordner angelegt ist (erste Datei hinzugefügt, erste Anweisung kopiert oder erste Prüfung), wird das Feld schreibgeschützt; sein Tooltip zeigt dann „Durch den Medienordner der Show festgelegt: …“, gefolgt vom Pfad des Ordners.
- **Saal: …**: Erinnert an den aktiven Saal. Diesen Saal beschreibt DreamShow der KI, und diesen Saal verwendet die Show. Um mit einem anderen Saal zu arbeiten, wechseln Sie den Saal (Menü **Saal > Saal wechseln**), bevor Sie dieses Fenster öffnen.

1. Die Tondateien der Show (Repliken, Musik, Geräusche)

Hier geben Sie DreamShow alle Töne, die die KI in der Show platzieren kann. Eine Show ohne Ton ist möglich: Die Liste zeigt dann „(keine Datei: eine Show ohne Ton ist möglich)“.

- **Dateien hinzufügen…**: Öffnet eine Dateiauswahl (mehrere auf einmal). Angebotene Formate: wav, mp3, m4a, aac, wma, flac.
- **Ordner hinzufügen…**: Fügt alle Tondateien eines Ordners hinzu.
- **oder ziehen Sie sie auf dieses Fenster**: Sie können Dateien auch aus dem Windows-Explorer auf das Fenster ziehen.

Dateien, die keine Töne sind, werden ignoriert. Die übernommenen Töne werden in den Medienordner der Show **kopiert** (`medias\<nom du show>` im Datenordner von DreamShow); eine bereits vorhandene Datei gleichen Namens wird ersetzt. Das Protokoll vermerkt „… Tondatei(en) zu … hinzugefügt“.

Die Liste zeigt jede Datei mit vorangestelltem ♪, mit ihrer Dauer in Sekunden, wenn DreamShow sie lesen kann, zum Beispiel `♪ acte1-scene2.mp3 (12,4 s)`. Diese Dauern werden an die KI übermittelt: Sie nutzt sie, um die Repliken aneinanderzureihen.

> Die WAV-Dateien, die DreamShow selbst für den Mund einer Maske erzeugt (siehe unten), erscheinen nicht in der Liste: Die KI bezeichnet immer die Originaldatei.

2. Die Anweisung für die KI

- **Anweisung kopieren**: Legt einen vollständigen, für die KI bestimmten Text in die Zwischenablage. Die Meldung „Kopiert! Fügen Sie sie mit Ihrem Text in Ihre KI ein.“ erscheint neben dem Knopf.

Danach, wie das Fenster angibt: „Fügen Sie sie in die KI Ihrer Wahl ein und hängen Sie Ihren Text oder Ablauf an (Word, PDF oder dahinter eingefügter Text). Lassen Sie sie antworten; kopieren Sie die ganze Antwort.“

Was die Anweisung enthält

Die Anweisung ist in der Sprache von DreamShow geschrieben (auf Französisch, wenn die Oberfläche französisch ist, sonst auf Englisch). Sie umfasst:

- **Die Rolle**: Die KI ist ein Licht- und Tontechniker, der den technischen Ablauf der Show schreibt, und muss **ausschließlich** mit einem JSON-Objekt antworten, ohne Text drumherum.
- **Den Saal**: seinen Namen, Breite und Tiefe der Bühne und den Hinweis, dass „jardin“ die linke Seite vom Publikum aus gesehen ist und „cour“ die rechte Seite.
- **Die Scheinwerfergruppen** des Saals, mit ihrem genauen Namen, Anzahl und Modell der Scheinwerfer, ihrer Rolle und ihrem Standort:
    - Rolle: „moving heads (movement, colour)“ (Moving Heads (Bewegung, Farbe)), „colour fixtures“ (Farbscheinwerfer), „white, intensity only“ (weiße Scheinwerfer, nur Intensität), „strobes“ (Stroboskope) oder „SPECIAL DEVICE (smoke, fan, UV, machine…)“ (Spezialgerät (Nebel, Ventilator, UV, Maschine…));
    - Standort: „on the floor“ (am Boden), „front of house“ (Frontlicht, über dem Publikum), „upstage / backlight“ (Bühnenhintergrund / Gegenlicht), „over the stage“ (über der Bühne) oder „position unknown“ (Position unbekannt). Leere Gruppen werden nicht aufgeführt.
- **Die Roboter** des Saals (falls er welche deklariert) mit allen ihren Aktionen, ihrer üblichen Dauer, den verfügbaren Tänzen, Schlägen und Gesten sowie dem Hinweis, dass der Roboter vorbereitet sein muss, bevor er sich bewegt.
- **Die LED-Masken** des Saals (falls er welche deklariert) mit ihren Aktionen und Gesichtern sowie der Art, eine Figur sprechen zu lassen.
- **Die verfügbaren Tondateien**, mit ihrem genauen Namen und ihrer Dauer.
- **Das Vokabular des Lichts**: Stimmungen, Zonen, Gruppeneinstellungen, Effekte (unten im Detail).
- Den Satz „NEVER use the strobes unless the script explicitly asks for it.“ (Verwende NIEMALS die Stroboskope, außer wenn der Text es ausdrücklich verlangt.)
- **Das Antwortformat**, mit einer auszufüllenden Vorlage.
- Eine letzte Rubrik „My script / cue sheet:“ (Mein Text / mein Ablauf), unter der Sie Ihr Dokument anhängen oder einfügen.

3. Die Antwort der KI

- Das große Textfeld nimmt die Antwort der KI auf. Sie können sie von Hand einfügen (Ctrl+V) oder mit dem Knopf unten.
- **Einfügen**: Ersetzt den Inhalt des Feldes durch den Text aus der Zwischenablage und startet sofort die Prüfung.
- **Prüfen**: Analysiert die Antwort und zeigt den Bericht unter den Knöpfen an.

DreamShow toleriert den Text, den die KI manchmal um ihre Antwort herum hinzufügt (einleitende Sätze, ``` `json-Markierungen): Es nimmt alles, was zwischen der ersten geschweiften Klammer` {

`und der letzten }` steht.

Jede Änderung der Antwort deaktiviert den Knopf **Show erstellen** ✨: Sie müssen erneut prüfen.

Der Prüfbericht

Der Bericht listet der Reihe nach auf:

- die **Fehler**, in Rot, mit vorangestelltem ✕: Sie verhindern das Erstellen der Show;
- die **Warnungen**, mit vorangestelltem •: DreamShow hat etwas korrigiert oder ignoriert und weist Sie darauf hin;
- eine Bilanz: „… Szenen, … Töne, … Roboteraktionen, … Maskenaktionen, … Effekte.“;
- dann entweder „Alles verstanden: Sie können die Show erstellen.“ oder „Beheben Sie die Fehler (oder lassen Sie die KI sie korrigieren, indem Sie ihr diese Zeilen geben) und prüfen Sie erneut.“

Jede Zeile beginnt mit der betreffenden Szene, in der Form „Szene 3 „Le salon“: …“.

Fehler (Erstellen nicht möglich):

Meldung	Bedeutung
Kein JSON-Objekt in der Antwort.	Der eingefügte Text enthält keinen Block in geschweiften Klammern.
Unlesbares JSON: …	Die Antwort ist fehlerhaft aufgebaut (oft abgeschnitten: Bitten Sie die KI, sie vollständig erneut zu senden).
Keine Szene in der Antwort.	Die Szenenliste ist leer.
…: Datei fehlt.	Ein Ton, eine Replik eines Roboters oder ein Text einer Maske nennt keine Datei.
…: Datei „…“ fehlt in den Medien der Show.	Die Datei wurde in Teil 1 nicht hinzugefügt.
…: Roboter „…“ fehlt im Saal.	Der Name entspricht keinem unter **Saal > Roboter…** deklarierten Roboter.
…: unbekannte Roboteraktion „…“.	Die Aktion existiert nicht.
…: unbekannter Tanz „…“. / unbekannter Schlag „…“. / unbekannte Geste „…“.	Die Wahl existiert für diesen Roboter nicht.
…: Maske „…“ fehlt im Saal.	Der Name entspricht keiner unter **Saal > LED-Masken…** deklarierten Maske.
…: unbekannte Maskenaktion „…“.	Die Aktion existiert nicht.

…: unbekanntes Gesicht „…“.	Das Gesicht ist nicht im Katalog.

Warnungen (die Show kann erstellt werden):

Meldung	Was DreamShow tut
Format „…“ statt „dreamshow-show-plan“: wird trotzdem gelesen.	Es liest die Antwort trotzdem.
…: „Datei“ verstanden als „andere Datei“.	Der von der KI angegebene Name stimmt nur bis auf die Endung überein (zum Beispiel `scene1.wav` für `scene1.mp3`): Die tatsächliche Datei wird verwendet.
…: unbekannte Stimmung „…“, „day“ verwendet.	Die Stimmung Tag wird angewendet.
…: unbekannte Zone „…“, „all“ verwendet.	Die ganze Bühne wird beleuchtet.
…: unbekannte Auslösung „…“, Go verwendet.	Die Szene wartet auf das Go.
…: unbekannte Gruppe „…“, ignoriert. / … Effekt ignoriert.	Die Einstellung oder der Effekt wird nicht erstellt.
…: unlesbare Farbe „…“.	Die Farbe wird nicht angewendet (das erwartete Format ist `#RRGGBB`).
…: Das Spezialgerät „…“ wird eingeschaltet (Nebel, Ventilator, UV…): Prüfen Sie, ob das gewollt ist.	Die Einstellung wird angewendet, aber prüfen Sie sie.
…: kein Effekt auf dem Spezialgerät „…“, ignoriert.	Auf ein Spezialgerät wird kein Effekt gelegt.
…: „circle“ braucht Moving Heads, die Gruppe „…“ hat keine.	Die Effekte Kreis und Acht gelten nur für Moving Heads.
…: unbekannter Effekt „…“, ignoriert.	Der Effekt wird nicht erstellt.
Stroboskope („…“) werden aus einem KI-Plan nie ausgelöst: Stellen Sie sie von Hand ein, wenn die Show es verlangt.	Jedes Einschalten und jeder Effekt, der für eine Stroboskopgruppe angefordert wird, wird entfernt.

Die Show erstellen

- **Show erstellen** ✨: Nur nach einer fehlerfreien Prüfung aktiv. DreamShow speichert die Show im Datenordner unter dem Namen `<nom du spectacle>.show.json` (ist dieser Name schon

vergeben, hängt es „(2)“, „(3)“… an), verknüpft sie mit dem aktiven Saal und öffnet sie dann. Hat die bis dahin geöffnete Show ungespeicherte Änderungen, bietet DreamShow Ihnen zuerst an, sie zu speichern. Die erstellte Show erscheint unter **Datei > Zuletzt geöffnete Shows**, die Simulation wechselt in 3D und das Fenster schließt sich. Das Protokoll vermerkt „Show „…“ aus der Antwort der KI erstellt: … Szenen“.
- **Schließen**: Schließt das Fenster, ohne etwas zu erstellen. Bereits kopierte Dateien bleiben im Medienordner.

Was erstellt wird

Für jede Szene der Antwort erstellt DreamShow eine Szene der Show, in derselben Reihenfolge.

Der Endzustand (das Licht). DreamShow baut das Licht wie für einen Theaterablauf:

- Jeder Farbscheinwerfer erhält die Farbe und den Pegel der gewünschten Stimmung; die Scheinwerfer im Hintergrund (Gegenlicht, Bodengeräte) haben ihren eigenen Farbton;
- weiße Scheinwerfer mit reiner Intensität können die Farbe nicht wechseln: Bei Nacht, Geheimnisvoll und Abend werden sie einfach heruntergedimmt;
- bei einer anderen Zone als „die ganze Bühne“ sinken die Scheinwerfer, deren Lichtstrahl außerhalb der Zone fällt, auf 12 % ihres Pegels;
- die Moving Heads zielen tatsächlich auf die Zone (mit ihrer Kalibrierung, falls sie eine haben, sonst rechnerisch aus ihrer Position), und bei „die ganze Bühne“ verteilen sie sich über die Breite;
- in einer Blackout-Szene oder einer Szene für den Publikumseinlass bleiben die Moving Heads aus, drehen sich aber bereits zur Zone der nächsten beleuchteten Szene (sie positionieren sich im Dunkeln vor);
- die im Saal als außer Betrieb markierten Scheinwerfer werden ausgelassen;
- Spezialgeräte (Rolle „andere“: Nebel, Ventilatoren, UV, Relais, als „Ohne Richtung“, „Unsichtbar“ oder manuell markierte Geräte) werden nie durch eine Stimmung eingeschaltet;
- hat die KI Gruppeneinstellungen angegeben, werden diese anschließend über die Stimmung gelegt; mit „only“ werden alle Scheinwerfer außerhalb der genannten Gruppen auf 0 gesetzt.

Die Szeneneinstellungen.

- **Auslösung:** „go“ ergibt **Manuelles GO**, „auto:N“ ergibt **Auto** mit einer Verzögerung von N Sekunden, „chain“ ergibt **Verkettet**.
- **Überblendung zur nächsten (s):** In DreamShow gehört die Überblendung zu der Szene, die man verlässt. Das „fade“, das die KI einer Szene gibt (Einblendung), wird daher auf die vorhergehende Szene gelegt. Das „fade“ der ersten Szene wird nicht verwendet; die letzte Szene hat eine Überblendung von 0 s. Die Werte sind auf 0–600 s begrenzt.
- **Ablauf-Nachricht:** erhält die „note“ der KI, also das, worauf der Techniker wartet, bevor er für die nächste Szene Go drückt.

Die Spuren der Timeline, nur angelegt, wenn sie Inhalt haben:

- **Ton**: ein Block pro Datei, an ihrem Startpunkt, mit ihrer tatsächlichen Dauer (3 s, wenn die Dauer unbekannt ist);
- **Roboter**: ein Block „Roboter…“ pro Aktion, mit der Standarddauer der Aktion oder der Dauer der Datei für „Sagen“ (mindestens 0,5 s);
- **Maske**: ein Block „Maske…“ pro Aktion (standardmäßig 2 s oder die Dauer der Datei für einen gesprochenen Text);
- **Effekte**: ein Block für einen dynamischen Effekt pro Effekt, mit einer Ein- und Ausblendung von 0,5 s. Ohne angegebene Dauer läuft der Effekt bis zum Ende des letzten Tons, Roboters oder der letzten Maske der Szene (30 s, wenn die Szene keine hat).

Die sechs möglichen Effekte werden zu diesen dynamischen Effekten:

Angeforderter Effekt	Erstellter dynamischer Effekt
rainbow	Regenbogen auf der Gruppe, Zyklus von 6 s
chase	Intensitäts-Lauflicht, Zyklus von 1,2 s
pulse	Intensitätspuls (Rechteck, Untergrenze 15 %), Zyklus von 1 s
wave	Intensitätswelle (Sinus, Untergrenze 30 %), Zyklus von 3 s
circle	Kreis der Moving Heads, Zyklus von 4 s (nur Moving Heads)
eight	Acht der Moving Heads, Zyklus von 4 s (nur Moving Heads)

Diese Zyklusdauern entsprechen Geschwindigkeit 1; die angeforderte Geschwindigkeit („speed“) teilt sie, zwischen 0,2 und 5. Eine Farbe wird nur bei chase, pulse und wave berücksichtigt. Jeder erstellte Block lässt sich danach per Doppelklick bearbeiten, wie jeder dynamische Effekt (siehe Die dynamischen Effekte).

Der Mund der Masken. Die Lippensynchronisation einer LED-Maske wird aus einer WAV-Datei berechnet. Lässt die KI eine Maske über eine m4a-, mp3- oder andere Datei sprechen, erzeugt DreamShow bereits bei der Prüfung eine gleichnamige WAV-Datei im Medienordner (es erzeugt sie neu, wenn die Originaldatei neuer ist), und der Masken-Block verwendet diese WAV-Datei. Der Ton-Block dagegen behält die Originaldatei. Siehe Die LED-Masken.

Das Vokabular, das die KI verwendet

Sie müssen dieses Format nicht selbst schreiben, aber es zu kennen hilft, eine Antwort gegenzulesen oder eine gezielte Korrektur anzufordern.

- **Stimmungen** (`ambience`): `full` (volles Licht), `day` (Tag), `evening` (Abend), `night` (Nacht), `warm` (warme Innenszene), `cold` (kühle Außenszene), `mystery` (geheimnisvoll, eng

gebündelte Moving Heads), `audience` (Publikumseinlass), `black` (Blackout), `party` (Party: volles Licht, durch Effekte zu ergänzen). Ohne Lichteinstellung steht eine Szene in der Stimmung Tag auf der ganzen Bühne.

- **Zonen** (`zone`): `all` (die ganze Bühne), `jardin` (links vom Publikum aus gesehen), `centre` (oder `center`), `cour` (rechts vom Publikum aus gesehen), `front` (Vorbühne), `back` (Hintergrund).
- **only**: Liste der einzigen von der Stimmung verwendeten Gruppen.
- **groups**: genaue Einstellung einer Gruppe: `group` , `dimmer` von 0 bis 1, `color` im Format `#RRGGBB` .
- **effects**: `type` , `group` , `start` , `duration` , `speed` (1 = normal, 2 = schnell), `color` .
- **sounds**: `file` und `start` (in Sekunden ab Beginn der Szene).
- **robot**: `robot` (Name), `action` , `param` oder `value` je nach Aktion, `file` für „say“, `start` . Siehe Die humanoiden Roboter.
- **mask**: `mask` (Name), `action` , `param` , `value` oder `file` , `start` . Um eine Figur sprechen zu lassen, setzt die KI die Datei in `sounds` (sie läuft über die Beschallung) und eine Maskenaktion `say` mit derselben Datei und demselben Startpunkt.
- **trigger**: `go` , `auto:N` , `chain` . **fade**: Einblendung in Sekunden. **note**: Nachricht für den Techniker.

Beispiel einer minimalen Antwort:

```
{
  "format": "dreamshow-show-plan", "version": 1, "name": "Le Petit Prince",
  "scenes": [
    { "name": "Accueil", "trigger": "go", "fade": 3, "note": "Go quand la salle est pleine",
      "light": { "ambience": "audience" } },
    { "name": "Le désert", "trigger": "go", "fade": 4, "note": "Go sur « Dessine-moi un mout
      "light": { "ambience": "day", "zone": "centre" },
      "sounds": [ { "file": "vent.mp3", "start": 0 } ] }
  ]
}
```

Die Sicherheitsregeln

- Die KI beschreibt nur Absichten (Stimmung, Zone, Gruppe, Datei, Aktion): Sie schreibt nie einen DMX-Wert oder eine Adresse und kann nichts steuern, was der Saal nicht enthält.
- **Stroboskope werden aus einer KI-Antwort nie ausgelöst**, auch wenn sie es verlangt: DreamShow entfernt das für sie vorgesehene Einschalten und die Effekte und warnt Sie. Stellen Sie sie selbst ein, wenn die Show es erfordert.
- Spezialgeräte (Nebel, Ventilatoren, UV, Maschinen…) werden nie durch eine Stimmung eingeschaltet; schaltet die KI sie ausdrücklich ein, bittet Sie eine Warnung um Prüfung.
- Solange ein Fehler besteht, wird nichts erstellt.

- Die erstellten Roboter-Blöcke bewegen den Roboter nur, wenn er von der Regie scharf geschaltet ist (siehe Die humanoiden Roboter).

Schritt für Schritt

Die Show eines Theaterstücks erstellen

1. Prüfen Sie, dass der richtige Saal aktiv ist und seine Gruppen aussagekräftige Namen tragen („Frontlicht“, „Gegenlicht“, „Moving Heads“…): Die KI nutzt sie.
2. Öffnen Sie **Datei > Show mit einer KI erstellen…**.
3. Geben Sie unter **Name der Show** den Namen ein.
4. Fügen Sie die Töne hinzu: **Ordner hinzufügen…** und wählen Sie den Ordner mit den Repliken und der Musik, oder ziehen Sie die Dateien auf das Fenster. Prüfen Sie, dass ihre Dauern angezeigt werden.
5. Klicken Sie auf **Anweisung kopieren**.
6. Öffnen Sie in Ihrem Browser eine Unterhaltung mit der KI Ihrer Wahl, fügen Sie die Anweisung ein und hängen Sie dann Ihren Text an (Word- oder PDF-Datei) oder fügen Sie ihn dahinter ein. Senden Sie ab.
7. Wenn die KI geantwortet hat, kopieren Sie ihre **gesamte** Antwort (viele KIs bieten unter dem Codeblock einen Knopf „Kopieren“ an).
8. Kehren Sie zu DreamShow zurück und klicken Sie auf **Einfügen**: Die Prüfung startet.
9. Gibt es Fehler, kopieren Sie die roten Zeilen, fügen Sie sie in die Unterhaltung ein und bitten Sie die KI, sie zu korrigieren und die vollständige Antwort erneut zu senden; wiederholen Sie dann Schritt 8.
10. Wenn der Bericht „Alles verstanden: Sie können die Show erstellen.“ anzeigt, klicken Sie auf **Show erstellen** ✨.
11. Lesen Sie die Show Szene für Szene gegen: Stellen Sie Pegel, Überblendungen und Ablauf-Nachrichten ein und ergänzen Sie, was die KI nicht wissen konnte. Speichern Sie (Ctrl+S).

Töne nachträglich hinzufügen

Verlangt die KI eine Datei, die Sie vergessen hatten: Fügen Sie sie in Teil 1 hinzu (der Name der Show ist bereits festgelegt, die Datei kommt in denselben Ordner) und klicken Sie dann erneut auf **Prüfen**. Die Anweisung müssen Sie nicht erneut kopieren, außer Sie möchten, dass die KI die Dauer der neuen Datei kennt.

Gut zu wissen

- Je genauer der Text die Lichtwechsel beschreibt („die Nacht bricht herein“, „ein Scheinwerfer auf den König rechts“), desto treffender wird die Show. Sie können Ihre eigenen Anweisungen hinter der Anweisung von DreamShow anfügen.

- Der Name der Show ist festgelegt, sobald der Medienordner existiert. Um den Namen zu ändern, schließen Sie das Fenster und öffnen Sie es erneut: Ein neuer Ordner wird angelegt.
- Die Anweisung beschreibt den Saal so, wie er zum Zeitpunkt des Kopierens ist. Ändern Sie den Saal (Gruppen, Roboter, Masken), kopieren Sie eine neue Anweisung.
- Die erstellte Show ist ein vollständiger, aber einfacher Ausgangspunkt: eine Stimmung pro Szene. Bewegungen der Moving Heads, Bahnen, Videos und andere Blöcke fügen Sie anschließend in der Timeline hinzu.

Siehe auch

- Die erste Show erstellen
- DMX-Stream durch eine KI
- Die Timeline der Szene
- Die Szeneneinstellungen
- Die dynamischen Effekte
- Die humanoiden Roboter
- Die LED-Masken
- Shows, Dateien und Projekte

DMX-Stream durch eine KI

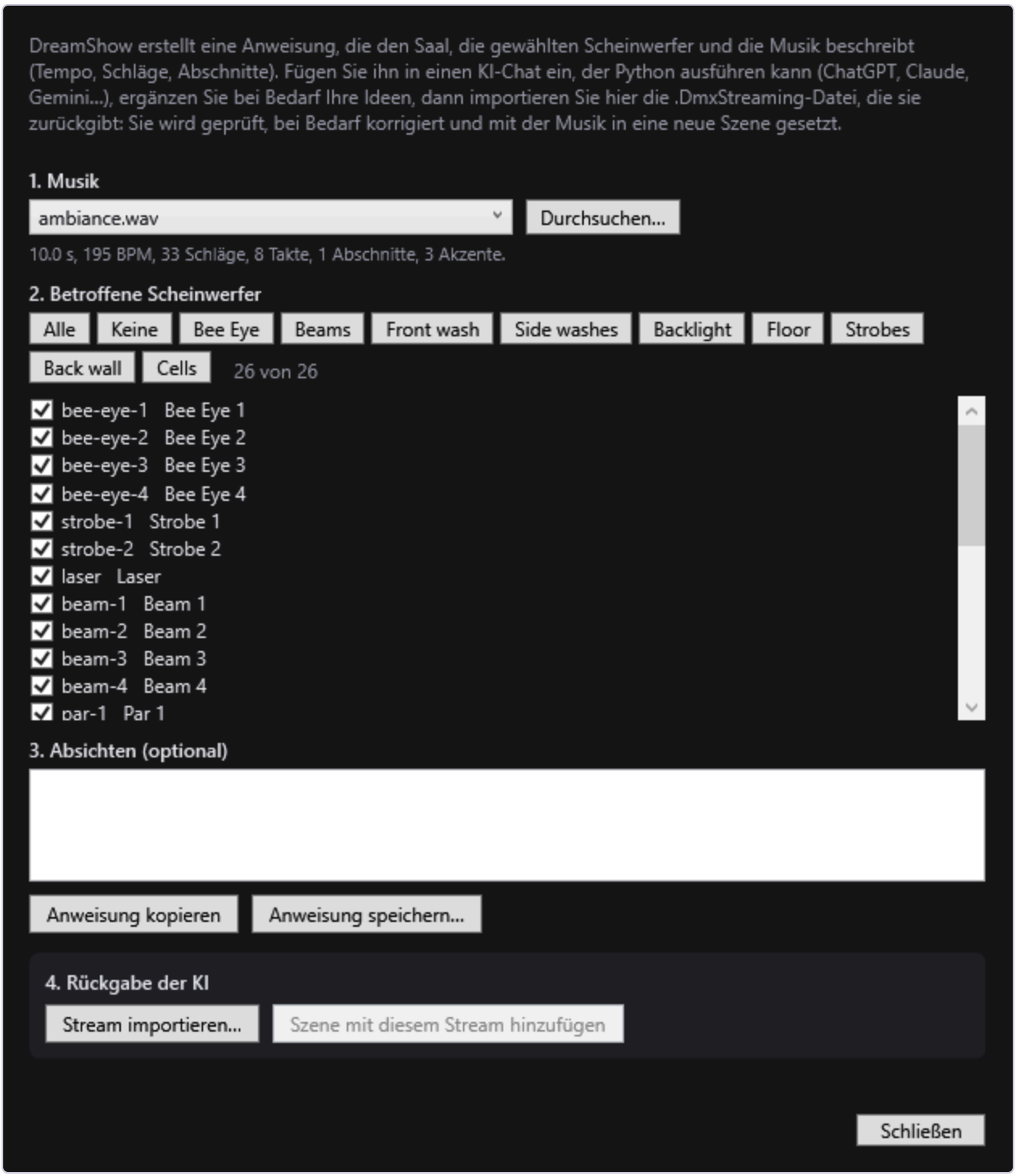
Mit dieser Funktion lässt DreamShow eine KI die komplette Lichtgestaltung eines Musikstücks schreiben, Bild für Bild, in Form eines DMX-Streams (einer `.DmxStreaming`-Datei). DreamShow bereitet eine Anweisung vor, die den Saal, die Kanal für Kanal ausgewählten Scheinwerfer und die Analyse der Musik beschreibt (Tempo, Schläge, Takte, Abschnitte, Akzente). Sie fügen sie in einen KI-Chat ein, der Python ausführen kann; die KI gibt Ihnen eine Datei zurück, die DreamShow prüft, bei Bedarf korrigiert und dann zusammen mit der Musik in eine Szene setzt.

Anders als bei Eine Show mit einer KI erstellen, das Szenen erzeugt, die sich Block für Block bearbeiten lassen, ist das Ergebnis hier eine DMX-Aufzeichnung: sehr reichhaltig, exakt auf die Musik abgestimmt, aber sie wird unverändert wiedergegeben.

Zum Öffnen: Menü **Datei > DMX-Stream durch eine KI…**

Die Show muss mindestens einmal gespeichert worden sein: Der Stream und die Musik kommen in ihren Medienordner. Andernfalls zeigt DreamShow „Speichern Sie zuerst die Show: Der Stream und die Musik kommen in ihren Medienordner.“ an. Außerdem muss ein Saal geladen sein.

Das Fenster bleibt geöffnet, während Sie im KI-Chat arbeiten.



1. Musik

- Die Auswahlliste bietet die Audiodateien an, die bereits im Medienordner der Show liegen (wav, mp3, m4a, aac, wma, flac). Die erste ist von vornherein ausgewählt.
- **Durchsuchen…**: wählt eine Audiodatei an einer anderen Stelle der Festplatte; sie wird der Liste hinzugefügt und zur gewählten Musik.

Sobald eine Musik gewählt ist, analysiert DreamShow sie („Musik wird analysiert…“) und zeigt dann das Ergebnis an, zum Beispiel: „214,3 s, 124 BPM, 442 temps, 110 mesures, 7 sections, 26 accents.“ (214,3 s, 124 BPM, 442 Schläge, 110 Takte, 7 Abschnitte, 26 Akzente). Während der Analyse sind die

Schaltflächen für die Anweisung ausgegraut. Lässt sich die Datei nicht lesen: „Lesen nicht möglich: …“.

2. Betroffene Scheinwerfer

Die Liste zeigt alle Scheinwerfer des Saals außer denen, die als „unsichtbar“ markiert sind, in der Form `identifiant nom` (Kennung, Name). Zu Beginn sind alle angehakt.

- **Alle** / **Keine**: hakt die ganze Liste an oder ab.
- Eine Schaltfläche pro **Gruppe** des Saals (Tooltip „Diese Gruppe hinzufügen oder entfernen“): hakt alle Scheinwerfer der Gruppe an; sind sie bereits alle angehakt, werden sie abgehakt.
- Der Zähler „… von …“ gibt an, wie viele angehakt sind.

Nur die angehakten Scheinwerfer werden der KI beschrieben, und nur ihre Kanäle werden bei der Rückgabe akzeptiert. Haken Sie die Geräte ab, die die Musik nicht steuern soll (Nebel, Saalbeleuchtung…).

Ein Scheinwerfer, dessen Definition nicht gefunden wird oder dessen Kanäle über die Adresse 512 seines Universums hinausgehen, wird ausgeschlossen; die Statuszeile meldet es: „Übersprungen (Definition nicht gefunden oder Adresse außerhalb des Universums): …“.

3. Absichten (optional)

Freies Textfeld: Beschreiben Sie, was Sie möchten („kalte blaue Stimmung am Anfang, Farbexplosion im Refrain, Moving Heads als Fächer in der Bridge…“). Der Text wird unverändert in die Anweisung eingefügt. Bleibt das Feld leer, bittet die Anweisung die KI um eine Lichtgestaltung, die der Struktur des Stücks folgt, mit abwechslungsreichen Bildern und originellen Bewegungen der Moving Heads.

- **Anweisung kopieren**: erstellt die Anweisung und kopiert sie in die Zwischenablage. Die Statuszeile zeigt ihre Größe („Anweisung: … Zeichen, … Scheinwerfer, … Kanäle.“) und dann „Kopiert: Fügen Sie sie in den KI-Chat ein. Lehnt er eine so lange Nachricht ab, speichern Sie sie und hängen Sie die Datei an.“
- **Anweisung speichern…**: speichert dieselbe Anweisung in einer Markdown-Datei (`.md`) oder Textdatei (`.txt`). Vorgeschlagener Name: `<nom de la musique>-ia-consigne.md` . Praktisch, wenn der Chat eine zu lange Nachricht ablehnt: Hängen Sie stattdessen die Datei an.

Wenn keine Musik analysiert ist: „Wählen Sie zuerst die Musik.“. Wenn kein Scheinwerfer angehakt ist: „Kein Scheinwerfer ausgewählt.“.

Was die Anweisung enthält

- Die Aufgabe: die Beleuchtung des Stücks in Form einer `.DmxStreaming` -Datei zu erstellen, mit einer **vorgegebenen Methode**: Die KI darf die Datei nicht von Hand schreiben, sondern muss das mitgelieferte Python-Modul (`dreamshow_stream.py` , ohne es zu verändern) speichern, ein

Skript schreiben, das die Beleuchtung Bild für Bild beschreibt, es ausführen und Ihnen die Datei mit ihrer Zusammenfassung zum Herunterladen geben. Kann sie keinen Code ausführen, muss sie Ihnen das vollständige Skript geben.
- Der erwartete Dateiname: `<nom de la musique>-ia.DmxStreaming` (vereinfachter Name: Kleinbuchstaben, ohne Akzente, Bindestriche).
- Ihre Absichten.
- **Die Musik**: Name, Dauer, Tempo, Anzahl der Schläge und Takte, Ende des hörbaren Teils, Akzente sowie eine Tabelle der erkannten Abschnitte mit ihrem Pegel und ihrem Register.
- **Der Saal**: seine Abmessungen, das Koordinatensystem in Metern (x von links nach rechts vom Publikum aus gesehen, y von der Bühnenrückwand zum Publikum, z vom Boden aus) und die Lage der Bühne.
- **Die Scheinwerfer**: für jeden Typ das Modell, der Modus, die Anzahl, der Pan/Tilt-Bereich der Moving Heads, die Zellen und eine Tabelle **aller Kanäle**: Funktion, Neutralwert, mögliche Werte, **gesperrte** Kanäle und **verbotene** Bereiche.
- **Die Regeln**: das ganze Stück abdecken und dabei im Blackout beginnen und enden; gesperrte Kanäle nie berühren und verbotene Bereiche nie schreiben; Stroboskop begrenzt; Bewegungen begrenzt; einfallsreich sein.
- Das Dateiformat und das vollständige **Python-Modul**, mit einem Beispielskript.

Gesperrte Kanäle und verbotene Bereiche. DreamShow erkennt in der Definition jedes Scheinwerfers, was ihn dem Stream entziehen oder verstellen könnte: Reset, Automatik- oder Soundprogramme, Master/Slave-Modi, Einstellungen für Lampe, Invertierung, Kalibrierung, Display, Lüftung… Ein ganzer Wartungskanal wird **gesperrt** (er bleibt immer auf seinem Neutralwert); anderswo sind nur die gefährlichen Bereiche **verboten**. Der Neutralwert macht den Kanal harmlos: Shutter offen, Pan und Tilt zentriert, Bewegungsgeschwindigkeit auf Maximum, kein Effekt, Farbrad auf Weiß.

4. Rückgabe der KI

- **Stream importieren…**: Wählen Sie die `.DmxStreaming`-Datei, die die KI Ihnen zurückgegeben hat. DreamShow prüft sie („Stream wird geprüft…“) und schreibt eine **korrigierte Kopie** in den Medienordner der Show, unter dem Namen der importierten Datei (mit „-2“, „-3“… wenn dieser Name schon existiert). Ihre Originaldatei wird nicht verändert.
- **Szene mit diesem Stream hinzufügen**: aktiv nach einem erfolgreichen Import. Fügt der Show eine Szene mit dem Namen „KI: <Name der Musik>“ hinzu, direkt hinter der im Bereich **Szenen** ausgewählten Szene (oder am Ende, wenn keine ausgewählt ist). Sie enthält:
  - eine Spur „DMX IA“ (DMX KI) mit einem DMX-Stream-Block (▦ gefolgt vom Dateinamen) in der Dauer des Streams;
  - eine Spur „Ton“ mit der Musik in der Dauer des Stücks. Kam die Musik von woanders (Schaltfläche **Durchsuchen…**), wird sie in den Medienordner der Show kopiert. Die Statuszeile bestätigt: „Szene „…“ zur Show hinzugefügt.“. Die Schaltfläche wird danach ausgegraut (ein Import = eine Szene).

- **Schließen**: schließt das Fenster.

Maßgeblich sind die Scheinwerfer, die beim Import angehakt sind: Behalten Sie dieselbe Auswahl wie bei der Anweisung bei.

Die Prüfungen und Korrekturen

Der Bericht erscheint unter den Schaltflächen. Jede Zeile beginnt mit einem Symbol: ✕ Fehler, ⚠ Warnung, • Hinweis, ✓ „Keine Probleme gefunden.“. Eine Zeile fasst die Datei zusammen: „… images, … s à … images/s, … canaux.“ (… Bilder, … s bei … Bildern/s, … Kanäle).

Fehler (nichts wird importiert):

- „Datei nicht lesbar: …“: Es ist keine gültige `.DmxStreaming`-Datei.
- „Die Datei enthält kein Bild.“
- „Kein Kanal der Datei gehört zu den gewählten Scheinwerfern (falscher Saal oder falscher Patch?).“

In der Kopie vorgenommene Korrekturen:

- **Fremde Kanäle**: „… Kanäle außerhalb der Auswahl wurden entfernt: Sie hätten andere Geräte gesteuert.“
- **Vergessene Kanäle**: „… Kanäle, die in der Datei fehlten, wurden mit ihrem Neutralwert ergänzt.“
- **Verbotene Werte**: Jeder Wert, der auf einen gesperrten Kanal oder in einen verbotenen Bereich geschrieben wurde, wird auf neutral zurückgesetzt: „… verbotene Werte oder Werte auf gesperrten Kanälen auf neutral zurückgesetzt (…)“, mit den fünf am stärksten betroffenen Kanälen.
- **Geschwindigkeit der Moving Heads**: Ein echter Moving Head folgt auf jeder Achse nicht schneller als etwa 180° pro Sekunde. Ist der Stream schneller, meldet DreamShow das („Schnellste Bewegung: … °/s (…), mehr als ein Moving Head folgen kann (~180 °/s): Die Kopie verlangsamt sie, wie es das Gerät tun würde.“) und begrenzt jede Achse auf diese Geschwindigkeit: So zeigt die Simulation, was der Moving Head wirklich tun wird.

Meldungen (die Kopie wird nicht verändert):

- „Dauerstroboskop während … s (empfohlen: höchstens 4 s).“
- „Stroboskop während … % des Stücks (empfohlen: höchstens 10 %).“
- „Blinken mit … Blitzen pro Sekunde (…), über 8.“ (Blinken über die Intensität).
- „Dauer … s für eine Musik von … s.“, wenn Stream und Musik um mehr als eine halbe Sekunde voneinander abweichen.

Hinweise:

- „… ausgewählte Scheinwerfer sind nicht in der Datei: Sie werden weiter von der Szene gesteuert.“ (sie werden nicht auf neutral gezwungen, was sie ausschalten würde).
- „Bildrate der Datei: … Bilder pro Sekunde.“, wenn der Stream nicht mit 40 Bildern pro Sekunde läuft.

Die Stroboskop-Meldungen sind Warnungen für den Komfort und die Sicherheit des Publikums: Erscheint eine davon, bitten Sie die KI, zu reduzieren, oder korrigieren Sie die Szene.

Wie der Stream abgespielt wird

- Während die rote Linie den Stream-Block durchläuft, wird jedes Bild der Datei im exakten Moment angewendet. Der Stream steuert nur seine eigenen Kanäle, auf allen betroffenen Universen; der Rest der Szene läuft normal weiter.
- Die Pause friert das Bild ein; ein Klick auf das Lineal der Timeline positioniert den Stream neu. Der Block hat keine Überblendung: In seinen Eigenschaften (Doppelklick auf den Block) lassen sich nur **Start (s)** und **Dauer (s)** einstellen.
- Die Musik der Ton-Spur startet im selben Moment: Der Stream bleibt synchron.

Schritt für Schritt

1. Speichern Sie die Show (Ctrl+S), wenn sie neu angelegt ist, und kopieren Sie die Musik in ihren Medienordner (Schaltfläche **Medien importieren…** im Bereich **Bibliotheken**), oder halten Sie sie bereit.
2. Öffnen Sie **Datei > DMX-Stream durch eine KI…**.
3. Wählen Sie die Musik und warten Sie auf die Analysezeile.
4. Haken Sie die betroffenen Scheinwerfer an (mit den Gruppenschaltflächen geht es schnell).
5. Schreiben Sie Ihre Absichten, falls Sie welche haben.
6. Klicken Sie auf **Anweisung kopieren** (oder **Anweisung speichern…**, wenn die Nachricht für den Chat zu lang ist).
7. Fügen Sie die Anweisung in einen KI-Chat ein, der Python ausführen kann (oder hängen Sie die Datei an), und senden Sie sie ab. Lassen Sie die KI ihr Skript schreiben und ausführen.
8. Laden Sie die `.DmxStreaming`-Datei herunter, die sie erzeugt.
9. Klicken Sie in DreamShow auf **Stream importieren…** und wählen Sie diese Datei. Lesen Sie den Bericht.
10. Wählen Sie im Bereich **Szenen** die Szene aus, nach der die neue kommen soll, und klicken Sie dann auf **Szene mit diesem Stream hinzufügen**.
11. Schließen Sie das Fenster, wählen Sie die Szene „KI: …“ aus und starten Sie die Wiedergabe, um sie in der Simulation zu sehen.

Kann der KI-Chat keinen Code ausführen, gibt er Ihnen ein Python-Skript: Führen Sie es auf Ihrem PC mit Python 3 im selben Ordner wie das darin enthaltene Modul `dreamshow_stream.py` aus, um die Datei zu erhalten.

Gut zu wissen

- Der Stream ist an den Saal und die aktuellen DMX-Adressen gebunden: Wenn Sie die Scheinwerfer neu patchen, erstellen Sie eine neue Anweisung und einen neuen Stream.
- Die Bewegungen der Moving Heads werden für die tatsächliche, im Saal angegebene Position und Montage jedes Moving Heads berechnet: Platzieren Sie sie korrekt unter **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…**, bevor Sie die Anweisung erstellen.
- Die Anweisung kann lang sein (mehrere Zehntausend Zeichen bei vielen Scheinwerfern): Das ist normal.
- Ein `.DmxStreaming`-Stream dient auch dem Standalone-Player.

Siehe auch

- Eine Show mit einer KI erstellen
- Die Timeline der Szene
- Ton und Video auf der Timeline
- Scheinwerfer, Adressen, Positionen
- Der Standalone-Player
- Shows, Dateien und Projekte

KI-Assistent (Szene einstellen)

Beschreiben Sie das gewünschte Licht in wenigen Worten, zum Beispiel „ein blaues Vollicht auf der rechten Bühnenhälfte“: Der Assistent stellt die ausgewählte Szene mit Ihren echten Scheinwerfern ein. Er nutzt Claude, die KI von Anthropic, und die Werkzeuge von DreamShow: eine Fläche mit den Moving Heads ausleuchten, auf einen Punkt zielen, Farben, Intensitäten, Zoom, Strobe, Paletten. Er sieht nie eine DMX-Adresse und berührt nie Wartungskanäle (Reset, Automatikprogramme, Musikmodus).

Öffnen: Menü **Datei > KI-Assistent (Szene einstellen)…**. Der Assistent setzt eine Internetverbindung voraus.

Vor der ersten Anfrage: Ihr API-Schlüssel

Der Assistent arbeitet mit **Ihrem eigenen API-Schlüssel von Anthropic**:

1. Erstellen Sie ein Konto auf **console.anthropic.com** und dann einen Schlüssel im Bereich **API Keys**.
2. Klicken Sie im Assistenten auf **API-Schlüssel…**, fügen Sie den Schlüssel ein und klicken Sie auf **Speichern**.

Die Nutzung rechnet Anthropic über Ihr Konto ab, einige Cent pro Anfrage. Nach jeder Anfrage zeigt der untere Fensterrand die gesendeten Tokens (davon die aus dem günstigeren Cache) und die empfangenen.

Der Schlüssel wird von Windows für Ihr Benutzerkonto verschlüsselt: Er erscheint nie im Klartext in den Einstellungen und wird nur an Anthropic gesendet. **Schlüssel löschen** entfernt ihn.

Eine Anfrage stellen

1. Wählen Sie eine Szene in der Szenenliste. Oben im Fenster steht „Szene: …“.
2. Geben Sie Ihre Anfrage ein und drücken Sie **Eingabe** (Umschalt+Eingabe für eine neue Zeile) oder klicken Sie auf **Senden**.
3. Die Änderungen erscheinen sofort in der Simulation und im Endzustand der Szene.
4. Klicken Sie auf **Behalten**, um sie zu übernehmen, oder auf **Änderungen verwerfen**, um die Szene genau so wiederherzustellen, wie sie vor dem Assistenten war.

Beispiele:

- „Ein blaues Vollicht auf der rechten Bühnenhälfte.“

- „Die Moving Heads in Bernstein auf der Vorbühne, 60 %."
- „Alle Moving Heads auf die Bühnenmitte, enger Strahl, auf Gesichtshöhe."
- „Füge einen schnellen Strobe auf den vorderen Moving Heads hinzu." und dann „Strobe aus."
- „Gegenlicht aus."

Das Gespräch behält den Zusammenhang: Nach „blaues Vollicht rechts" können Sie „etwas heller" oder „dasselbe links" sagen. **Neues Gespräch** beginnt von vorn.

Was der Assistent versteht

- **Rechts und links** gelten **aus Sicht des Publikums**: rechts = „cour", links = „jardin". Für das Gegenteil sagen Sie „aus Sicht der Darsteller". Der Assistent nennt in seiner Antwort die gewählte Seite.
- **Flächen**: Er kennt Breite und Tiefe der Bühne und die Position jedes Scheinwerfers. Um eine Fläche auszuleuchten, verteilt er die **Moving Heads** darauf und passt ihren Zoom an. Feste Scheinwerfer bewegen sich nicht: Er wählt diejenigen, die diese Fläche bereits beleuchten.
- **Namen**: Er verwendet nur die Gruppen- und Scheinwerfernamen der Spielstätte. Ein unbekannter Name wird abgelehnt, ohne etwas zu ändern.
- **Paletten**: Er kann die Farb-, Positions- oder Strahlpaletten der Spielstätte anwenden.
- Ist eine Anfrage mehrdeutig, stellt er eine Frage, statt zu handeln.

Was er (noch) nicht tut

Der Assistent stellt **eine Szene nach der anderen** ein. Er erstellt keine Szenen, ändert nicht die Timeline (Blöcke, Überblendungen, dynamische Effekte, Töne, Videos) und keinen gerade bearbeiteten Effekt: Schließen Sie den Effekt, um ihn zu nutzen.

Wenn etwas nicht klappt

- „API-Schlüssel von Anthropic abgelehnt": Der Schlüssel ist falsch oder wurde gelöscht; fügen Sie ihn über **API-Schlüssel…** erneut ein.
- „Keine Internetverbindung": Der Assistent braucht Internet; der Rest von DreamShow funktioniert ohne.
- „Zu viele Anfragen für diesen API-Schlüssel": Warten Sie eine Minute.
- Bei einem Fehler wird die Szene wieder so hergestellt, wie sie vor der Anfrage war.

Siehe auch: Eine Show mit einer KI erstellen, Paletten, Auswahl und Lichteinstellungen.

Eine KI verbinden (MCP)

Ihre gewohnte KI kann die Szenen von DreamShow einstellen, wenn Sie sie darum bitten: „blaues Vollicht rechts“, „die hinteren Moving Heads aus“… Das funktioniert mit Claude, ChatGPT, Claude Code, Cursor, VS Code (Copilot), Windsurf, LM Studio, Gemini CLI und jeder anderen MCP-fähigen KI (der offene Standard, mit dem eine KI ein Programm nutzt). Kein API-Schlüssel nötig: Ihre KI mit ihrem eigenen Abonnement übernimmt das Denken.

Öffnen: Menü **Datei > Eine KI verbinden (MCP)…**.

Ihre KI in drei Schritten verbinden

1. **Wählen Sie Ihre KI** in der Liste. Auf diesem PC installierte KIs sind markiert.
2. **Beenden Sie Ihre KI vollständig** (Claude, ChatGPT: Rechtsklick auf das Symbol neben der Uhr, dann Beenden) und **klicken Sie dann auf „DreamShow mit … verbinden“**. Die Schaltfläche wartet, bis die KI geschlossen ist: Sonst würde sie die Verbindung beim Schließen löschen. DreamShow trägt sich selbst in die Konfiguration Ihrer KI ein (eine Kopie der alten Konfiguration bleibt daneben erhalten, mit der Endung `.avant-dreamshow`).
3. **Öffnen Sie Ihre KI wieder** wie angegeben und schreiben Sie ihr den vorgeschlagenen Satz: „Welche Szenen gibt es in DreamShow?“. Sobald sie antwortet, zeigt das Fenster **„Es funktioniert!“**.

DreamShow muss geöffnet bleiben, während die KI arbeitet. Die Schaltfläche **Trennen** entfernt DreamShow aus der Konfiguration der KI.

Mit der KI arbeiten

Öffnen Sie die gewünschte Spielstätte und Show und fragen Sie einfach, zum Beispiel: „Setze in Szene 2 ein blaues Vollicht auf die rechte Bühnenhälfte.“ Das Ergebnis erscheint sofort in der Simulation und in der Statusleiste („KI (MCP): …“).

- Rechts und links gelten **aus Sicht des Publikums** (rechts = „cour“).
- Die Änderungen der KI **lassen sich rückgängig machen**: Im Fenster übernimmt **Behalten** sie, **Änderungen verwerfen** stellt die Szene wieder her. Sie können der KI auch sagen: „mach rückgängig, was du gerade getan hast“.
- Die KI hat dieselben sicheren Werkzeuge wie der integrierte Assistent: Flächen, Zielen, Farben, Intensitäten, Zoom, Strobe, Paletten. Sie sieht nie eine DMX-Adresse.

ChatGPT

Mit der ChatGPT-App für Windows wird DreamShow von Codex genutzt. Sieht eine normale Unterhaltung DreamShow nicht, stellen Sie die Frage in Codex.

KIs im Webbrowser

claude.ai, ChatGPT im Web und andere KIs im Browser können keine auf Ihrem PC installierte Software erreichen: Nutzen Sie ihre App oder den integrierten KI-Assistenten von DreamShow.

Erweiterte Einstellungen

Für eine KI, die nicht in der Liste steht, liefert **Erweiterte Einstellungen…** die Konfigurationsblöcke zum Kopieren (Start durch DreamShow oder Adresse `http://127.0.0.1:8097/mcp` mit Token). Der Konnektor lauscht nur auf diesem PC und verlangt das Token; **Neues Token** erstellt ein anderes und aktualisiert die mit dem Assistenten verbundenen KIs.

Wenn etwas nicht klappt

- Die KI antwortet, dass „DreamShow nicht geöffnet oder sein MCP-Konnektor nicht aktiviert ist“: Öffnen Sie DreamShow; der Konnektor schaltet sich von selbst wieder ein.
- Das Fenster bleibt bei „Warten auf einen ersten Austausch“: Prüfen Sie, ob die KI vollständig neu gestartet wurde.
- „Der MCP-Konnektor konnte Port 8097 nicht öffnen“: Ein anderes Programm nutzt diesen Port; schließen Sie es oder wenden Sie sich an den Support.

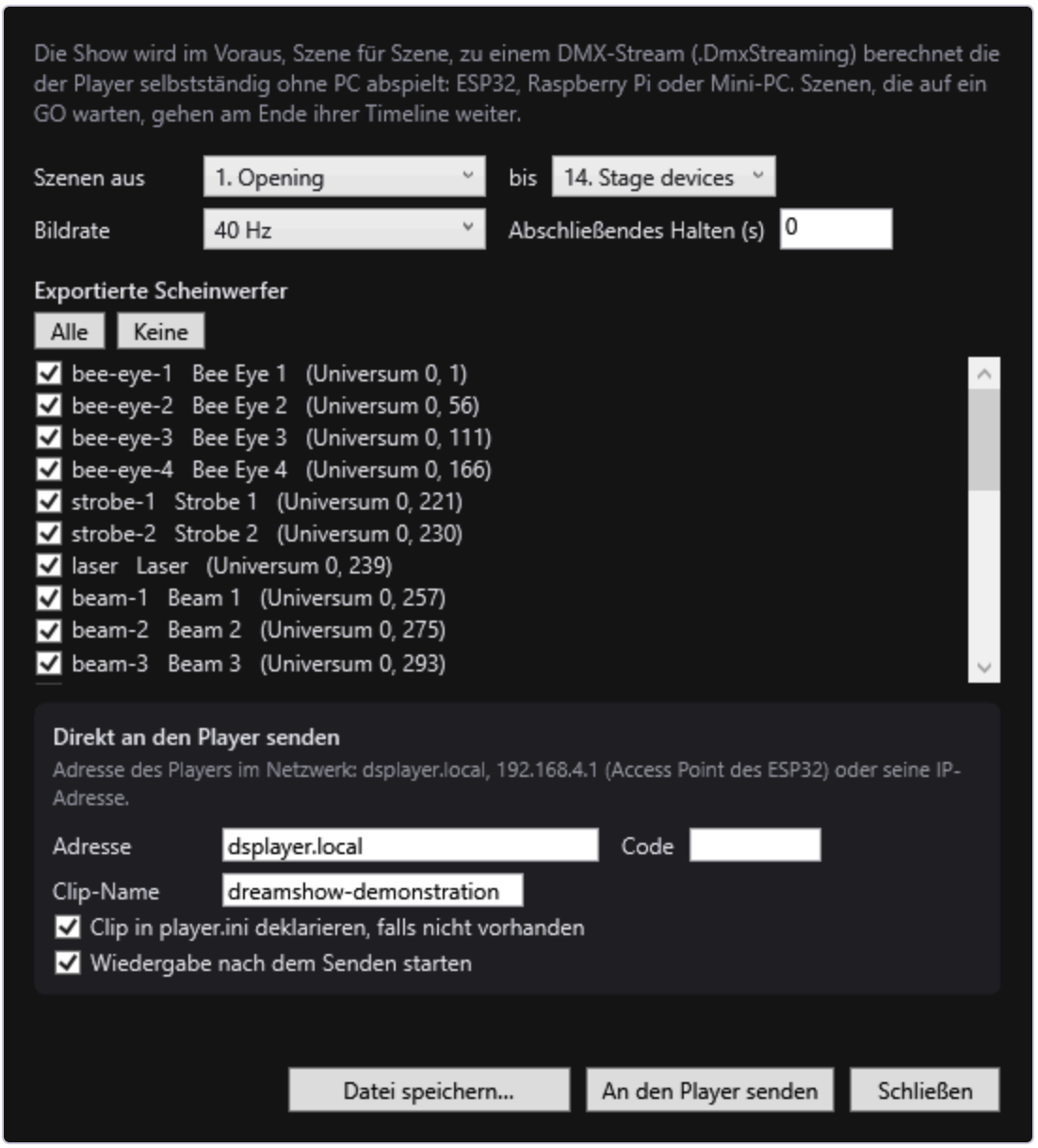
Siehe auch: KI-Assistent (Szene einstellen), Eine Show mit einer KI erstellen.

Der Standalone-Player

Der Standalone-Player spielt eine DreamShow-Show **ohne PC** ab: eine Fassade, ein Schaufenster, eine Eingangshalle, ein Lichtergarten, ein Karussell… DreamShow berechnet die Show im Voraus, Szene für Szene, zu einem DMX-Stream (einer `.DmxStreaming`-Datei), den Sie an ein kleines Gerät senden: ein ESP32-Modul, einen Raspberry Pi oder einen Windows-Mini-PC. Der Player spielt ihn selbstständig nach seinem eigenen Zeitplan ab, auch bei Sonnenuntergang.

Zum Öffnen: Menü **Datei > Für einen eigenständigen Player exportieren…** (Tooltip: „DMX-Stream (.DmxStreaming), ohne PC wiedergegeben von einem ESP32, einem Raspberry Pi oder einem Mini-PC“).

Voraussetzungen: ein geladener Saal und eine Show mit mindestens einer Szene (sonst „Die Show enthält keine Szene.“).



Wie die Show berechnet wird

Wie oben im Fenster erklärt: „Die Show wird im Voraus, Szene für Szene, zu einem DMX-Stream (.DmxStreaming) berechnet, die der Player selbstständig ohne PC abspielt: ESP32, Raspberry Pi oder Mini-PC. Szenen, die auf ein GO warten, gehen am Ende ihrer Timeline weiter."

Genauer gesagt spielt DreamShow die Show mit seiner eigenen Engine ab, so schnell, wie der Prozessor es erlaubt:

- Szenen im Modus **Auto** oder **Verkettet** gehen wie in der Vorstellung zur nächsten über;
- eine Szene mit **Manuelles GO** erhält ihr Go automatisch, wenn ihre Timeline zu Ende ist (plus die eingestellte Haltezeit, siehe unten);
- eine Szene mit leerer Timeline dauert mindestens 2 Sekunden;
- Überblendungen zwischen Szenen, Effekte, Bahnen, dynamische Effekte, Pixel-Mapping und DMX-Streams werden wie in DreamShow berechnet;

- nur das **Licht** wird exportiert: Ton, Video, Roboter, Masken, Anzeigen und die übrigen Geräte sind nicht im Stream;
- Warte-Blöcke auf Uhrzeit, Datum oder Sonnenstand werden übersprungen (der Player hat seinen eigenen Zeitplan, siehe unten);
- eine Szene in **Schleife** mit einer **max. Dauer** wird bis zu dieser Dauer exportiert; ohne max. Dauer wird ein einziger Durchlauf exportiert, und der Player spielt den Clip in Schleife ab;
- ein Sprung **Zur Szene springen** zu einer bereits gespielten Szene beendet den Export: Es wird ein einziger Zyklus berechnet, den der Player ab dem Anfang des Clips in Schleife abspielt;
- aus Sicherheitsgründen bricht die Berechnung nach einer Stunde Show ab.

Die Einstellungen

- **Szenen aus … bis …**: die erste und die letzte exportierte Szene (Standard: die ganze Show). Die Szenen werden in der Form „3. Name der Szene“ aufgelistet.
- **Bildrate**: Anzahl der Bilder pro Sekunde des Streams: **25 Hz**, **30 Hz** oder **40 Hz** (Standard 40 Hz, die Bildrate der DreamShow-Engine). Eine niedrigere Bildrate ergibt eine kleinere Datei, nützlich bei einem ESP32.
- **Abschließendes Halten (s)**: Anzahl der Sekunden, die am Ende der Timeline einer Szene mit manuellem GO vor ihrem automatischen Go hinzugefügt werden (Standard 0). Sie gilt für **jede** exportierte Szene mit manuellem GO, auch für die letzte: So bleibt der Endzustand einer Szene eine Weile sichtbar.

Exportierte Scheinwerfer

Die Liste zeigt alle Scheinwerfer des Saals in der Form `identifiant nom (univers U, adresse)` (Kennung, Name, Universum, Adresse), zu Beginn alle angehakt.

- **Alle** / **Keine**: hakt alles an oder ab.

Der Stream enthält alle Kanäle der angehakten Scheinwerfer, und nur diese. Haken Sie die ab, die der Player nicht steuern soll. Ist keiner angehakt: „Kein Scheinwerfer ausgewählt.“.

Die Datei speichern

- **Datei speichern…**: schlägt einen Namen vor (`<nom du clip>.DmxStreaming`), berechnet den Stream („Stream wird berechnet…“) und speichert ihn. Die Zusammenfassung erscheint: „Gespeichert: …“ und dann „… s, … Szenen, … Scheinwerfer, … Kanäle auf … Universen, … KB.“.

Anschließend können Sie diese Datei auf die SD-Karte eines Raspberry Pi oder die Festplatte eines Mini-PCs kopieren oder sie über die Webseite des Players hochladen.

Ist die Datei größer als etwa 2,4 MB, fügt die Zusammenfassung in Orange hinzu: „Zu groß für den Speicher eines ESP32 mit 4 MB: SD-Karte, 16-MB-Modul oder Raspberry Pi verwenden.“

Direkt an den Player senden

Der Rahmen **Direkt an den Player senden** sendet den Stream über das Netzwerk, ohne Umweg über eine Datei.

- **Adresse**: die Adresse des Players. Wie das Fenster angibt: „Adresse des Players im Netzwerk: dsplayer.local, 192.168.4.1 (Access Point des ESP32) oder seine IP-Adresse.“. Standardwert: `dsplayer.local`. DreamShow merkt sich die zuletzt verwendete Adresse.
- **Code**: der Code des Players, falls er einen hat (Einstellung `pin` des Players). Andernfalls leer lassen.
- **Clip-Name**: der Name, unter dem der Player diese Show kennen wird. Er wird aus dem Namen der Show vorgeschlagen (Kleinbuchstaben, ohne Akzente, Bindestriche, höchstens 40 Zeichen); die gesendete Datei heißt `<nom du clip>.DmxStreaming`.
- **Clip in player.ini deklarieren, falls nicht vorhanden** (standardmäßig angehakt): fügt die Zeile `<nom du clip> = <fichier>` im Abschnitt `[clips]` der Player-Konfiguration hinzu, sofern dort noch kein Clip dieses Namens steht. Der Player lädt dann seine Konfiguration neu.
- **Wiedergabe nach dem Senden starten** (standardmäßig angehakt; DreamShow merkt sich Ihre Wahl): fordert den Player auf, sofort den Clip abzuspielen, der diese Datei liest. Diese Option setzt voraus, dass der Clip in `player.ini` deklariert ist; sonst: „Kein Clip in player.ini spielt …: Aktivieren Sie die Deklaration des Clips.“.
- **An den Player senden**: berechnet den Stream, sendet ihn („Sende … KB an …“) und zeigt dann „An Player … gesendet: … .“ an, gegebenenfalls „Clip „…“ zu player.ini hinzugefügt.“ und „Wiedergabe von „…“ gestartet.“, gefolgt von der Zusammenfassung.

Bei einem Fehler: „Senden fehlgeschlagen: …“ mit dem Grund, zum Beispiel „keine Antwort vom Player“, „Der Player hat die Datei abgelehnt (…).“ (die Zahl 403 in Klammern bedeutet, dass der Code fehlt oder falsch ist), „Der Player hat player.ini abgelehnt (…).“ oder „Der Player hat die Wiedergabe abgelehnt (…).“.

Ein Clip, der während der Wiedergabe erneut gesendet wird, läuft mit der neuen Version weiter.

- **Schließen**: schließt das Fenster.

Der Player selbst

Der Player ist ein mit DreamShow geliefertes Programm für drei Arten von Geräten:

Gerät	DMX-Ausgänge	Tasten / Relais	Speicherort der Clips

ESP32 (ESP32, ESP32-S3, ESP32-C3)	serieller Port + RS-485-Modul, Art-Net über WLAN	GPIO-Pins	interner Speicher (etwa 2,4 MB bei einem 4-MB-Modul, 14 MB bei einem 16-MB-Modul) oder SD-Karte
Raspberry Pi	serieller Port + RS-485, FTDI-Kabel „Open DMX“, Interface vom Typ Enttec USB PRO, Art-Net	GPIO-Pins	SD-Karte des Pi
Windows-PC (Mini-PC)	Interface vom Typ Enttec USB PRO, Art-Net	Tastaturtasten	Festplatte

Was er kann:

- mehrere **Clips** (ein Clip = eine `.DmxStreaming`-Datei);
- einen **Wochenplan**: Zeitfenster pro Wochentag, zu einer festen Uhrzeit oder bei **Sonnenaufgang / Sonnenuntergang** mit einem Versatz in Minuten, auch Zeitfenster über Mitternacht hinaus;
- Wiedergabe in **Schleife** oder einmalig, **Crossfade** zwischen Clips und außerhalb der Zeitfenster **Blackout** oder Halten des letzten Bildes;
- **Tasten** (GO, nächster, vorheriger, Blackout, zurück zum Zeitplan) und **Relais**, die je nach Zustand geschaltet werden (Wiedergabe, Stopp, bestimmter Clip);
- mehrere Universen: Jedes Universum des Streams geht an einen DMX-Port oder ein Art-Net-Universum;
- eine **Webseite** zur Steuerung.

Die Webseite des Players

Öffnen Sie die Adresse des Players in einem Browser (zum Beispiel `http://dsplayer.local/`). Die Seite ist auf Französisch, wenn der Browser auf Französisch eingestellt ist, sonst auf Englisch; die Bezeichnungen unten sind daher die englischen. Sie zeigt:

- den Namen des Players, die Uhrzeit, die Zeiten von Sonnenaufgang und Sonnenuntergang und die Version;
- den Modus (**Schedule**, Zeitplan, oder **Manual**, manuell), das laufende Zeitfenster, den gespielten Clip, einen Fortschrittsbalken und die Position;
- die Schaltflächen **GO**, **◀ Previous** (vorheriger), **Next ▶** (nächster), **BLACKOUT**, **Stop** und **Schedule** (zurück zum Zeitplan);
- die Liste der **Clips** mit einer Schaltfläche ▶, um einen davon abzuspielen, und dem Vermerk „missing“ (fehlt), wenn die Datei fehlt; ein Dateifeld und die Schaltfläche **Upload** (hochladen), um einen Clip zu senden;
- die bearbeitbare **Configuration (player.ini)** mit **Save and reload** (speichern und neu laden) und einem Feld **code:** für den Code des Players.

Ohne Internet übernimmt der Player beim Öffnen der Seite die Uhrzeit des Browsers; mit Internet holt er sie aus dem Netz.

Die Datei player.ini

Die Konfiguration des Players steht in einer Textdatei, die über die Webseite bearbeitet werden kann. Beispiel:

```
[player]
name      = Facade Paradise
latitude  = 44.126
longitude = 4.082
idle      = black          ; hors planning : black (noir) ou hold (maintien)
fade      = 2.0            ; fondu entre clips, en secondes
; pin     = 1234           ; code demandé pour modifier (page web, envoi)

[clips]
soir = soir.DmxStreaming
nuit = nuit.DmxStreaming

[schedule]
; nom = jours(lundi..dimanche) début fin clip [loop|once]
soiree = 1111111 sunset-15 23:30 soir loop
nuit   = 0000011 23:30 01:00 nuit loop
```

- Die **Tage** werden mit sieben Ziffern geschrieben, von Montag bis Sonntag (1 = aktiv).
- **Beginn** und **Ende** werden als `HH:MM`, `sunrise` oder `sunset` geschrieben, gegebenenfalls mit einem Versatz in Minuten (`sunset-15` = eine Viertelstunde vor Sonnenuntergang).
- Das erste aktive Zeitfenster hat Vorrang.
- Breiten- und Längengrad dienen zur Berechnung des Sonnenstands.

Die Abschnitte `[wifi]` (ESP32), `[output]` (DMX-Ports und Art-Net), `[buttons]` und `[relays]` stellen die Hardware ein; die Einzelheiten stehen in der Dokumentation des Players.

Erster Start eines ESP32

Ohne konfiguriertes WLAN öffnet der ESP32 seinen eigenen Access Point **DreamShow-Player** (Passwort `dreamshow`); seine Seite ist dann unter `http://192.168.4.1/` erreichbar. Füllen Sie dort den Abschnitt `[wifi]` aus und speichern Sie: Der Player verbindet sich mit Ihrem Netzwerk und antwortet danach unter `http://dsplayer.local/`.

Schritt für Schritt

Eine Fassade jeden Abend ohne PC beleuchten

1. Bereiten Sie die Show in DreamShow vor: eine oder mehrere Szenen in **Schleife** oder verkettet, in der Simulation geprüft.
2. Öffnen Sie **Datei > Für einen eigenständigen Player exportieren…**.
3. Wählen Sie die Szenen und lassen Sie die Bildrate auf 40 Hz (25 Hz, wenn die Datei für einen ESP32 zu groß ist).
4. Haken Sie die Geräte ab, die der Player nicht steuert.
5. Geben Sie unter **Direkt an den Player senden** die Adresse des Players, seinen Code, falls er einen hat, und einen Clip-Namen an, zum Beispiel `soir`.
6. Lassen Sie beide Kästchen angehakt und klicken Sie dann auf **An den Player senden**. Der Player spielt den Clip sofort ab.
7. Öffnen Sie die Webseite des Players und fügen Sie unter **Configuration (player.ini)** das gewünschte Zeitfenster in `[schedule]` hinzu, zum Beispiel `soiree = 1111111 sunset-15 23:30 soir loop`, dann **Save and reload**.
8. Klicken Sie auf **Schedule**: Der Player folgt nun seinem Zeitplan.

Einen Clip für eine SD-Karte vorbereiten

1. Öffnen Sie das Fenster und stellen Sie die Szenen und die Scheinwerfer ein.
2. Klicken Sie auf **Datei speichern…** und wählen Sie die SD-Karte oder einen USB-Stick.
3. Deklarieren Sie die Datei im Abschnitt `[clips]` der `player.ini` des Geräts.

Gut zu wissen

- **Warte-Blöcke auf Uhrzeit, Datum oder Sonnenstand** der Timeline gelangen nicht in den Stream: Auf dem Player entscheidet sein **Zeitplan**, wann jeder Clip gespielt wird. Erstellen Sie einen Clip pro Tageszeit.
- Ton und Video werden vom Player nicht abgespielt.
- Berechnung und Senden laufen im Hintergrund; das Fenster bleibt benutzbar, aber die Schaltflächen sind während der Arbeit ausgegraut.
- Der exportierte Stream hat dasselbe Format wie der von DMX-Stream durch eine KI.

Siehe auch

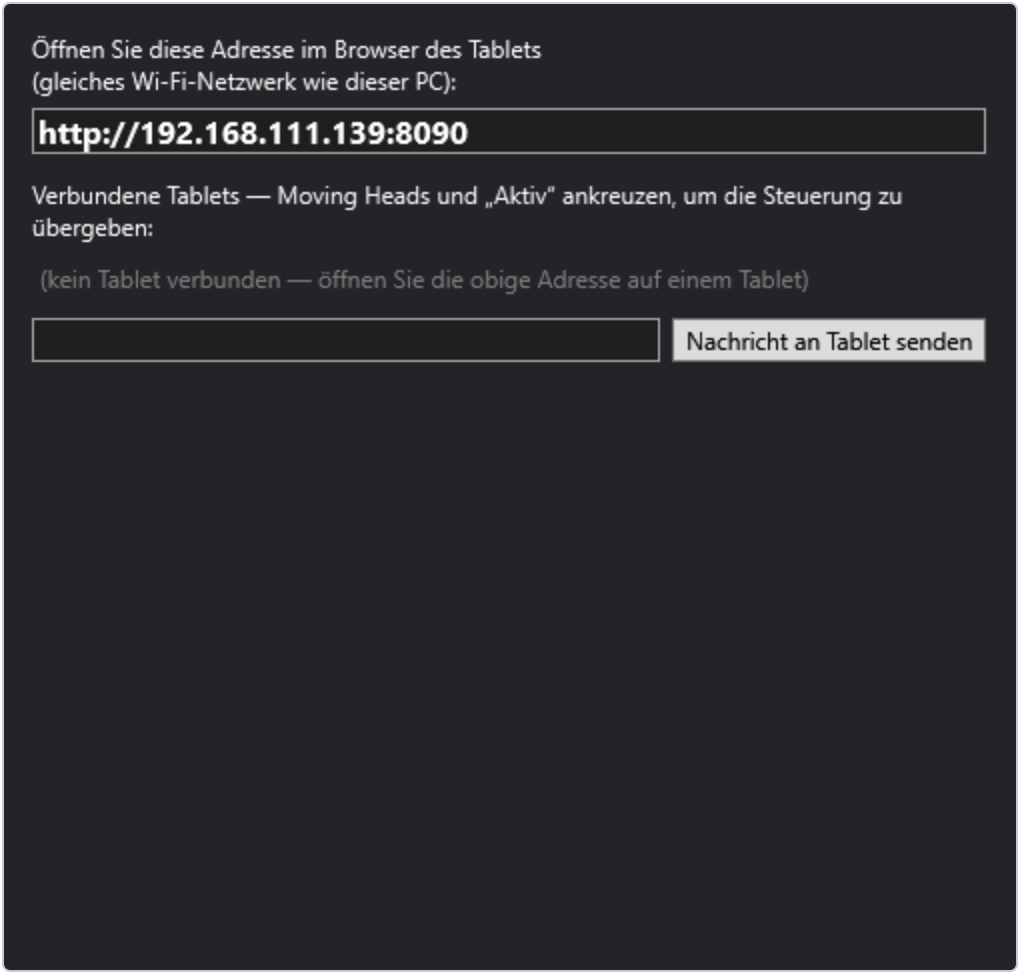
- Architekturbeleuchtung
- Warte-Blöcke (Taste, Uhrzeit, Datum, Sonne)
- Die Szeneneinstellungen
- Die DMX-Verbindungen
- DMX-Stream durch eine KI

Der Verfolger auf dem Tablet

Ein oder mehrere Tablets (oder Smartphones) dienen als „Verfolger“: Auf dem Bildschirm erscheint ein Plan des Saals; Sie legen den Finger auf, und die gewählten Moving Heads folgen Ihrem Finger live. Jedes Tablet kann seine eigenen Moving Heads steuern, mit eigener Intensität und eigenem Zoom. Ideal, um einem Schauspieler, einer Sängerin oder einem Moderator ohne klassischen Verfolgerscheinwerfer zu folgen.

Zum Öffnen: Menü **Saal > Verfolger (Tablets)…** (Tooltip: „Einen oder mehrere Moving Heads per Finger vom Tablet aus steuern (Browser, gleiches Wi-Fi-Netzwerk) — Verfolger.“).

Auf dem Tablet muss nichts installiert werden: Es verwendet seinen Webbrowser. Tablet und Regie-PC müssen im selben Netzwerk sein (im selben WLAN oder in einem WLAN, das mit dem Netzwerk des PCs verbunden ist).



Was beim Öffnen passiert

Beim ersten Öffnen des Fensters startet DreamShow einen kleinen Webserver auf **Port 8090** des PCs. Das Protokoll meldet „Server gestartet: http://<Adresse des PCs>:8090“. Der Server läuft danach weiter, bis DreamShow beendet wird, auch wenn Sie das Fenster schließen.

Das Fenster Verfolger (Tablets)

Die zu öffnende Adresse

„Öffnen Sie diese Adresse im Browser des Tablets (gleiches Wi-Fi-Netzwerk wie dieser PC):“, gefolgt von der Adresse in Fettschrift, zum Beispiel `http://192.168.1.20:8090`. Der Text lässt sich markieren und kopieren.

DreamShow zeigt die erste Netzwerkadresse (IPv4) des PCs an. Hat der PC mehrere Netzwerkkarten, ist es vielleicht nicht die des Tablet-Netzwerks: Verwenden Sie dann die Adresse des PCs in diesem Netzwerk, mit `:8090`.

Die verbundenen Tablets

„Verbundene Tablets — Moving Heads und „Aktiv“ ankreuzen, um die Steuerung zu übergeben:“

Jedes Tablet erscheint in einem Rahmen, gekennzeichnet durch seine IP-Adresse. Hat sich noch keines verbunden: „(kein Tablet verbunden — öffnen Sie die obige Adresse auf einem Tablet)“.

In jedem Rahmen:

- **Der Zustand** des Tablets, farbig:
  - ● grün „UNTER KONTROLLE“: Das Tablet ist aktiv und hat Moving Heads; „ · pilotage en cours“ (Steuerung läuft) kommt hinzu, wenn es in den letzten zwei Sekunden eine Ausrichtung gesendet hat;
  - ● orange „aktiv — kein Moving Head zugewiesen“;
  - ● grau „verbunden (inaktiv)“;
  - ○ dunkelgrau „getrennt“: Das Tablet hat die Verbindung verloren, aber seine Einstellungen bleiben erhalten.
- **Aktiv**: übergibt diesem Tablet die Steuerung. Beim Aktivieren liest DreamShow aus, wohin der erste angehakte Moving Head bereits zeigt, und setzt den Punkt des Tablets dorthin: Der Moving Head springt nicht. Abhaken gibt die Moving Heads an die Show zurück.
- **Ein Kästchen pro Moving Head** des Saals: die Moving Heads, die dieses Tablet steuert. Angeboten werden nur Moving Heads, deren DMX-Modus tatsächlich Pan/Tilt-Kanäle hat. „(nicht kal.)“ kennzeichnet einen Moving Head ohne Kalibrierung: Er zielt rechnerisch, ausgehend von seiner im Saal angegebenen Position. Hat der Saal keinen schwenkbaren Moving Head: „(kein Moving Head in diesem Saal)“.
- **Letzte Ausrichtung**: „letzte Ausrichtung: u=… v=… · Intensität … %“, also die letzte Position des Fingers auf dem Plan (von 0 bis 1 in der Breite und in der Tiefe) und die Intensität. Bei

einem getrennten Tablet kommt „(Verbindung geschlossen — Zuweisung für die Wiederverbindung beibehalten)“ hinzu.

Ein Tablet wird an seiner IP-Adresse erkannt: Verbindet es sich neu (Ruhezustand, WLAN unterbrochen), erhält es seine Moving Heads und seinen aktiven Zustand zurück.

Eine Nachricht an die Tablets senden

Unten: ein Textfeld und die Schaltfläche **Nachricht an Tablet senden**. Der Text erscheint oben auf dem Bildschirm **aller** verbundenen Tablets („Mach dich bereit für den Auftritt des Königs“, „Verfolger auf die Sängerin“…). Senden Sie eine leere Nachricht, um sie zu löschen.

Der Bildschirm des Tablets

- **Der Plan**: der Saal von oben gesehen, **aufgeklappt**: der Boden in der Mitte, die Bühne darauf gezeichnet („scène“, Bühne), und die vier Wände ringsum umgeklappt, wie im Plan von DreamShow (oben „mur du fond“ = Rückwand, unten „mur avant“ = vordere Wand, links „jardin“ = links vom Publikum aus gesehen, rechts „cour“ = rechts vom Publikum aus gesehen). Der Plan behält die Proportionen des Saals bei.
- **Der gelbe Punkt**: dorthin zielen die Moving Heads. Legen Sie den Finger auf und ziehen Sie ihn: Die Moving Heads folgen. Ziehen über einen Wandstreifen lässt den Lichtstrahl an dieser Wand hochwandern.
- **Int.**: senkrechter Regler für die Intensität der gesteuerten Moving Heads (anfangs 100 %).
- **Zoom**: senkrechter Regler für den Zoom, vom engsten (unten) bis zum weitesten (oben); ohne Wirkung bei einem Moving Head ohne Zoom-Kanal.
- **Die Statuszeile** unten links: „connecté“ (verbunden), „déconnecté — reconnexion…“ (getrennt — Neuverbindung…; das Tablet verbindet sich jede Sekunde selbst neu), die Position des Fingers oder „position lyre : …“ (Position des Moving Heads), wenn die Regie den Punkt neu gesetzt hat.

Wie die Moving Heads gesteuert werden

- Auf der Bühne und am Boden verwendet ein **kalibrierter** Moving Head seine Kalibrierung (die genaueste); anderswo, oder ohne Kalibrierung, berechnet DreamShow die Ausrichtung aus der im Saal angegebenen Position, Ausrichtung und Montagerichtung des Moving Heads.
- Bei einem horizontalen Schwenk geht DreamShow immer von der aktuellen Position des Moving Heads aus: Er macht keine unnötige volle Umdrehung.
- Die von einem aktiven Tablet gesteuerten Moving Heads **haben Vorrang vor der Show**: Pan, Tilt, Intensität und Zoom kommen vom Tablet, unabhängig von der gespielten Szene. Wenn Sie **Aktiv** oder den Moving Head abhaken, kehrt er zum Ablauf zurück.
- Mehrere Tablets können gleichzeitig aktiv sein, jedes mit seinen Moving Heads. Vermeiden Sie es, denselben Moving Head zwei aktiven Tablets zuzuweisen.

Schritt für Schritt

1. Kalibrieren Sie möglichst die Verfolger-Moving-Heads (siehe Die Kalibrierung der Moving Heads) und prüfen Sie ihre Position unter **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…**.
2. Öffnen Sie **Saal > Verfolger (Tablets)…**.
3. Öffnen Sie auf dem Tablet, das mit demselben WLAN verbunden ist, den Browser und geben Sie die angezeigte Adresse ein. Die Statuszeile des Tablets zeigt „connecté“; in DreamShow erscheint ein Rahmen mit seiner IP-Adresse.
4. Haken Sie in diesem Rahmen den oder die Verfolger-Moving-Heads an.
5. Haken Sie im gewünschten Moment **Aktiv** an: Der Zustand wechselt zu „UNTER KONTROLLE“.
6. Legen Sie auf dem Tablet den Finger auf den Schauspieler (auf dem Plan) und folgen Sie ihm. Stellen Sie **Int.** und **Zoom** ein.
7. Haken Sie am Ende **Aktiv** ab: Die Moving Heads kehren zum Ablauf zurück.

Gut zu wissen

- **BLACKOUT schaltet den Verfolger nicht ab**: Die Moving Heads eines aktiven Tablets haben Vorrang vor allem, auch vor dem allgemeinen Blackout. Um sie auszuschalten, senken Sie **Int.** auf dem Tablet oder haken Sie **Aktiv** ab.
- Das Schließen des Fensters gibt die Steuerung **nicht** zurück: Der Server und die aktiven Tablets laufen weiter. Haken Sie **Aktiv** vor dem Schließen ab.
- Die Verbindung hat kein Passwort: Verwenden Sie sie nur in einem vertrauenswürdigen Netzwerk.
- Beim ersten Start des Servers kann die Windows-Firewall fragen, ob DreamShow im Netzwerk zugelassen werden soll: Stimmen Sie zu, sonst können sich die Tablets nicht verbinden.
- Es gibt keinen Timeline-Block „Verfolger“: Die Steuerung wird in diesem Fenster übergeben und zurückgenommen.

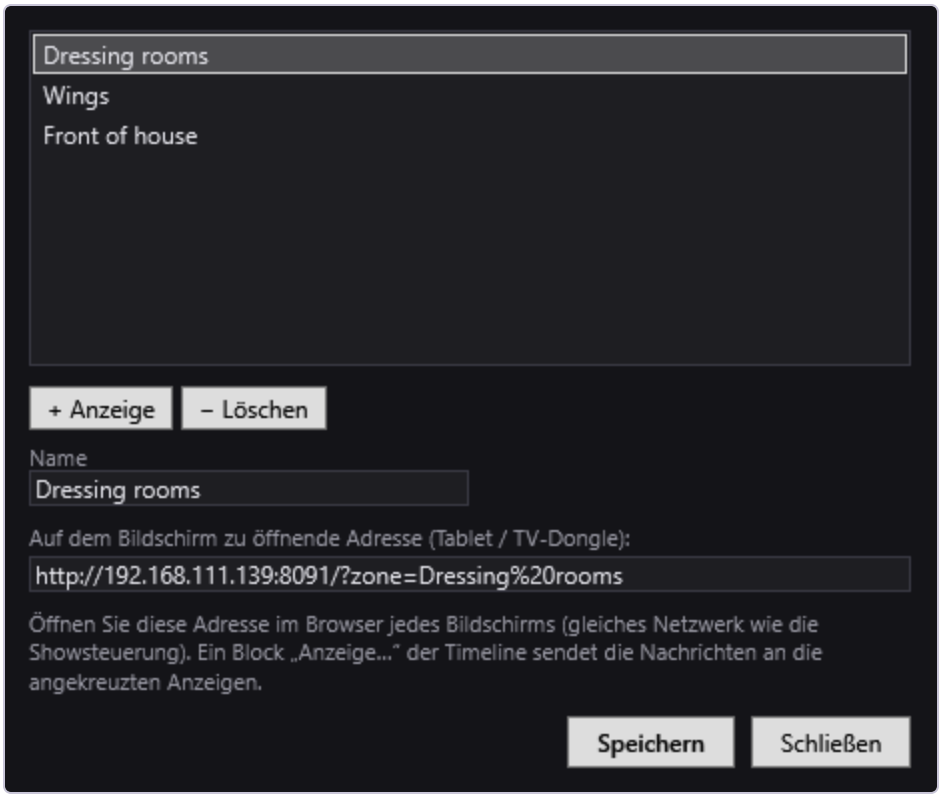
Siehe auch

- Die Kalibrierung der Moving Heads
- Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken
- Die manuelle Steuerung
- Die Web-Fernsteuerung
- Fehlerbehebung

Die Backstage-Anzeigen

Die Backstage-Anzeigen sind Informationsbildschirme hinter der Bühne, in den Garderoben oder im Foyer: „5 Minuten bis zum Vorhang“, „Pause — weiter um 21:15 Uhr“, „Laufende Szene: Akt II“, die Uhrzeit, die Dauer der Vorstellung… DreamShow stellt die anzuzeigende Seite selbst bereit; jeder Bildschirm mit einem Browser (Tablet, Fernseher mit HDMI-Stick, Mini-PC, Smartphone) zeigt sie im Vollbild an. Die Nachrichten werden von der Timeline aus im richtigen Moment der Vorstellung gesendet, mit den Blöcken **Backstage-Anzeige…**.

Zum Öffnen: Menü **Saal > Backstage-Anzeigen…** (Tooltip: „Infomonitore (Seitenbühne, Garderoben): von DreamShow bereitgestellte Webseite (Port 8091). Ein „Anzeige…“-Block der Timeline sendet die Nachrichten dorthin.“).



Das Prinzip

- Jede Anzeige trägt einen **Namen** (man spricht auch von „Zone“): „Garderoben“, „Seitenbühne links“, „Foyer“…
- Jeder Bildschirm öffnet die Adresse **seiner** Anzeige: `http://<adresse du PC de régie>:8091/?zone=<nom>`.
- Ein Block **Backstage-Anzeige…** der Timeline sendet eine Nachricht an eine oder mehrere Anzeigen. Die Nachricht bleibt angezeigt bis zum nächsten Block, der dieselbe Anzeige

anspricht. Eine leere Nachricht löscht den Bildschirm.

Der Anzeigeserver startet, sobald der Saal mindestens eine Anzeige angibt oder dieses Fenster geöffnet wird. Das Protokoll meldet dann „Anzeigeserver gestartet: http://…:8091“.

Das Fenster Backstage-Anzeigen

Der Titel nennt den Saal: „Backstage-Anzeigen: <Saal>“. Ein Sternchen * kommt zum Titel hinzu, solange Änderungen nicht gespeichert sind.

- Die **Liste** der Anzeigen des Saals.
- **+ Anzeige**: fügt eine Anzeige mit dem Namen „Afficheur“ hinzu (dann „Afficheur 2“, „Afficheur 3“…) und wählt sie aus.
- **− Löschen**: entfernt die ausgewählte Anzeige.
- **Name**: der Name der ausgewählten Anzeige. Diesen Namen bieten die Blöcke Backstage-Anzeige… an, und er steht in der Adresse. Bevorzugen Sie kurze Namen ohne Sonderzeichen.
- **Auf dem Bildschirm zu öffnende Adresse (Tablet / TV-Dongle):** die vollständige Adresse dieser Anzeige, die Sie in den Browser des Bildschirms übertragen. Sie wird aktualisiert, wenn Sie den Namen ändern. Wie das Fenster erinnert: „Öffnen Sie diese Adresse im Browser jedes Bildschirms (gleiches Netzwerk wie die Showsteuerung). Ein Block „Anzeige…“ der Timeline sendet die Nachrichten an die angekreuzten Anzeigen.“
- **Speichern**: speichert die Liste im Saal. Anzeigen ohne Namen werden entfernt.
- **Schließen**: schließt das Fenster. Gibt es noch Änderungen, fragt DreamShow „Nicht gespeicherte Änderungen an den Anzeigen. Speichern?“ (Ja / Nein / Abbrechen).

Die angezeigte Adresse verwendet die erste Netzwerkadresse (IPv4) des PCs. Hat der PC mehrere Netzwerkkarten, ersetzen Sie sie bei Bedarf durch seine Adresse im Netzwerk der Bildschirme.

Der Bildschirm einer Anzeige

Die Seite erscheint auf schwarzem Hintergrund, ohne dass etwas einzustellen wäre:

- in der Mitte **die Nachricht** in sehr großer Schrift, mit ihren Zeilenumbrüchen; sie wird blass, wenn sie leer ist;
- unten eine Leiste mit links dem Namen der Anzeige (● Garderoben), in der Mitte „durée“ (Dauer), gefolgt von der Dauer der Vorstellung, rechts die Uhrzeit, auf die Sekunde genau.

Die Seite aktualisiert sich selbst. Bricht die Verbindung ab (PC ausgeschaltet, WLAN verloren), verbindet sie sich etwa alle anderthalb Sekunden von selbst neu. Ein Bildschirm, der sich verbindet, erhält sofort die letzte an seine Anzeige gesendete Nachricht.

Schalten Sie den Browser des Bildschirms in den Vollbildmodus (Taste F11 an einem PC, Kioskmodus auf einem Tablet).

LED-Wand und Teleprompter

Eine Anzeige kann auch eine **LED-Wand oder ein LED-Panel** sein: Ein TV-Dongle (Xiaomi TV Stick, Fire TV…) mit einem randlosen Browser, angeschlossen am HDMI-Eingang der Senderkarte des Panels, öffnet die Adresse der Anzeige. Der Regie-PC braucht dafür keinen Videoausgang: Alles läuft über das Netzwerk.

Eine Senderkarte (Novastar MCTRL…) skaliert das Bild nicht: Sie zeigt pixelgenau den Teil des HDMI-Bildes, der der Größe des Panels entspricht, oft die linke obere Ecke. Bei einem kleinen Panel mit 192 × 96 ist nur diese Ecke eines 1920 × 1080-Bildes sichtbar. Stellen Sie dies im Fenster Backstage-Anzeigen unter **LED-Wand oder Teilbereich** für die gewählte Anzeige ein:

- **HDMI-Bild des Dongles**: die Auflösung, die der Dongle sendet (zum Beispiel 1920 × 1080).
- **Sichtbarer Teil: X, Y, Breite, Höhe**: der Teil dieses Bildes, den das Panel zeigt, in Pixeln (leer = bis zum Rand).
- **Spiegeln (Teleprompter mit Glas)**: spiegelt den Text von links nach rechts.
- **Leiste ausblenden (Zone, Dauer, Uhrzeit)**: zeigt nur die Nachricht, nützlich auf einem kleinen Panel.
- **Testbild zum Einrichten auf diesem Bildschirm zeigen**: Ein roter Rahmen, seine Diagonalen und seine Maße ersetzen die Nachricht. Der Rahmen muss genau auf den Rändern des Panels liegen. Das Testbild wird nicht gespeichert und verschwindet beim Schließen des Fensters.

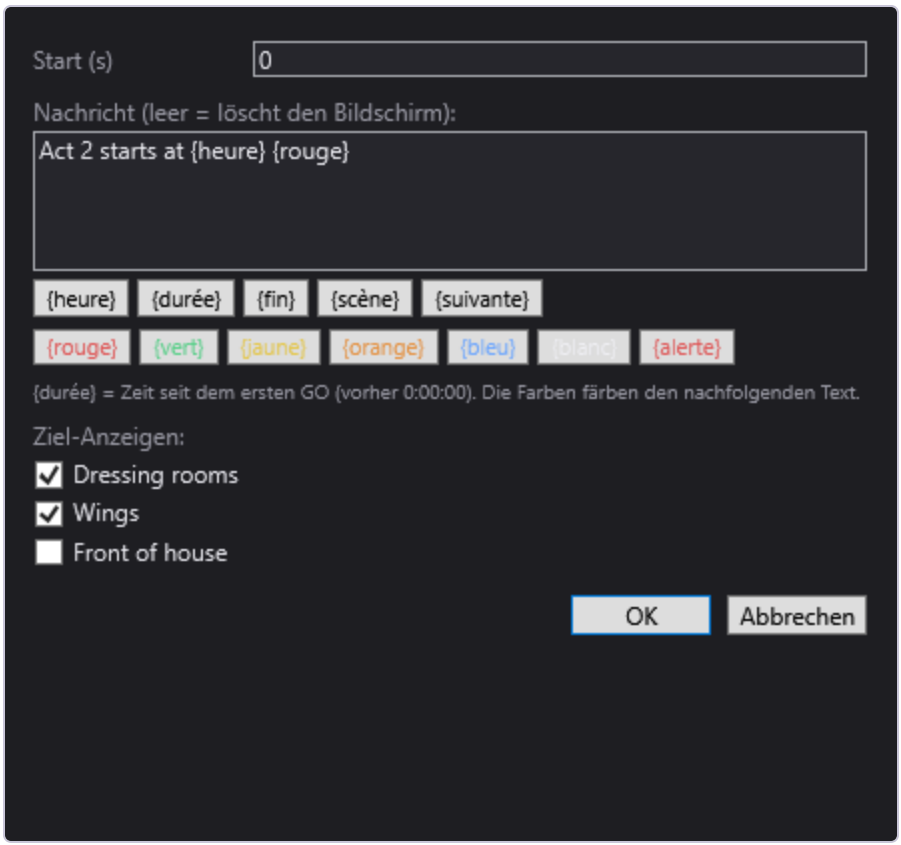
Sobald ein sichtbarer Teil eingestellt ist, wird die Nachricht fett und **so groß wie möglich** in diesen Bereich geschrieben, ohne Wörter zu trennen; der Rest des Bildes bleibt schwarz. Änderungen erscheinen sofort auf dem Bildschirm, ohne Neuladen. Unter der Adresse zeigt das Fenster, ob ein Bildschirm mit dieser Anzeige verbunden ist.

Die Einstellung erfolgt in Pixeln des HDMI-Bildes, unabhängig von der Skalierung des Dongle-Browsers. Wirkt der Text verschoben, prüfen Sie, dass der Dongle weder Zoom noch Overscan oder eine Bildschirmpositionierung anwendet.

Der Block Backstage-Anzeige…

Im Bereich **Bibliotheken** enthält die Liste **Sonstige** den Eintrag **Backstage-Anzeige…**. Ziehen Sie ihn auf eine Spur der Timeline, an die Stelle, an der die Nachricht gesendet werden soll: Das Fenster „Afficheur backstage“ (Backstage-Anzeige) öffnet sich sofort. Brechen Sie es ab, wird kein Block erstellt. Um einen vorhandenen Block zu ändern: Doppelklick darauf oder Rechtsklick > **Eigenschaften…**.

Auf der Timeline zeigt der Block 🖵, den Anfang der Nachricht und ihre Empfänger, zum Beispiel „🖵 Pause → Garderoben, Foyer“. Ein Block ohne Nachricht zeigt „(effacer)“ (löschen); ohne Empfänger „→ (keine)“.



Die Einstellungen des Blocks

- **Start (s)**: der Zeitpunkt ab Beginn der Szene, zu dem die Nachricht gesendet wird.
- **Nachricht (leer = löscht den Bildschirm):** der Text, auf Wunsch über mehrere Zeilen (Eingabetaste für einen Zeilenumbruch).
- **Die Platzhalter-Schaltflächen**, die ein Schlüsselwort an der Cursorposition einfügen; auf dem Bildschirm wird jeder Platzhalter durch seinen Wert ersetzt und laufend aktualisiert:

Platzhalter	Ersetzt durch
{heure}	die Uhrzeit, auf die Sekunde genau (Uhr des Bildschirms)
{durée}	die seit dem ersten GO der Vorstellung vergangene Zeit, in der Form 0:00:00 (0:00:00 vor dem ersten GO)
{fin}	die Uhrzeit (hh:mm), zu der die Show ihre letzte Szene erreicht hat, vorher „—“
{scène}	die laufende Szene mit ihrer Nummer („4 · Akt II“)
{suivante}	die nächste Szene mit ihrer Nummer

- **Die Farbschaltflächen**: **{rouge}** (rot), **{vert}** (grün), **{jaune}** (gelb), **{orange}**, **{bleu}** (blau), **{blanc}** (weiß) färben den gesamten Text, der ihnen **folgt** (bis zum nächsten Farbplatzhalter). **{alerte}** färbt den ganzen Bildschirmhintergrund rot (das Wort selbst wird nicht angezeigt).
- Der Hinweis: „{durée} = Zeit seit dem ersten GO (vorher 0:00:00). Die Farben färben den nachfolgenden Text.“

- **Ziel-Anzeigen:** ein Kästchen pro Anzeige des Saals; haken Sie die an, die diese Nachricht erhalten sollen. Hat der Saal keine: „Keine Anzeige angelegt (Saal → Backstage-Anzeigen…).“.
- **OK** speichert den Block, **Abbrechen** verwirft ihn.

Ein Block ohne angehakte Anzeige sendet nichts.

Beispiele für Nachrichten

- `Lever de rideau dans 5 minutes` → Garderoben, Seitenbühne.
- `{rouge}SILENCE{blanc}` und dann in der nächsten Zeile `Scène : {scène}` → Seitenbühne.
- `{alerte}ARRÊT DU SPECTACLE` → alle Anzeigen.
- `Début à 20:30 — durée {durée}` → Foyer.
- Leere Nachricht → löscht die angehakten Bildschirme.

Schritt für Schritt

1. Öffnen Sie **Saal > Backstage-Anzeigen…**.
2. Klicken Sie auf **+ Anzeige** und nennen Sie sie „Garderoben“. Wiederholen Sie das für „Seitenbühne“. Klicken Sie auf **Speichern**.
3. Öffnen Sie auf jedem Bildschirm, der mit demselben Netzwerk wie die Regie verbunden ist, seine Adresse (sie wird unter dem Namen angezeigt, wenn Sie ihn auswählen), und schalten Sie den Browser in den Vollbildmodus. Die untere Leiste zeigt „● Garderoben“ (oder „● Seitenbühne“).
4. Ziehen Sie in der Szene vor der Vorstellung **Backstage-Anzeige…** aus **Sonstige** auf eine Spur, bei 0 s. Schreiben Sie `Ouverture des portes — début dans 15 min`, haken Sie „Garderoben“ und „Seitenbühne“ an, **OK**.
5. Fügen Sie in der ersten Szene der Vorstellung einen Block `{vert}EN SCÈNE{blanc}` und in der nächsten Zeile `{scène} — {durée}` für „Seitenbühne“ hinzu.
6. Wechseln Sie in den Show-Modus und geben Sie GO: Die Bildschirme folgen der Vorstellung.

Gut zu wissen

- {heure} und {durée} werden vom Bildschirm mit seiner eigenen Uhr berechnet: Stellen Sie die Uhrzeit der Bildschirme ein, wenn sie falsch ist.
- {durée} läuft auf den Anzeigen auch nach Erreichen der letzten Szene weiter, während das Ablauffenster auf der Enddauer stehen bleibt.
- Auf der Seite funktionieren auch {duree} und {scene} (ohne Akzent); zwei Farben ohne Schaltfläche gibt es außerdem: {cyan} und {gris} (grau).
- Die Nachrichten werden gesendet, wenn die rote Linie den Block überquert, in der Vorstellung ebenso wie bei der Wiedergabe im Editor.
- Der Server lauscht auf Port **8091**; beim ersten Start kann die Windows-Firewall fragen, ob DreamShow im Netzwerk zugelassen werden soll: Stimmen Sie zu.

- Die Seite hat kein Passwort: Die Bildschirme müssen sich in einem vertrauenswürdigen Netzwerk befinden.

Siehe auch

- Die Timeline der Szene
- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Die Web-Fernsteuerung
- Fehlerbehebung

Der Teleprompter

Der Teleprompter zeigt den Text des Stücks, eine Replik nach der anderen, auf einer Backstage-Anzeige: ein Bildschirm in der Gasse, ein Tablet oder ein LED-Panel vor den Darstellern. Er läuft **unabhängig von der Cueliste**: Die zuständige Person schaltet ihn vom **Telefon** aus weiter, ohne Licht oder Ton zu berühren; auch die Regie kann ihn mit Tasten des Dirigenten weiterschalten.

Zum Öffnen: Menü **Datei > Teleprompter...**. Der Text wird in der Show gespeichert.

Der Text

Klicken Sie auf **Text importieren...** und wählen Sie eine Textdatei (UTF-8 oder ANSI) im Répétiteur-Format:

- jede Replik beginnt mit `@NAME` und dem Text, oder mit `NAME:` am Zeilenanfang; der Name steht in Großbuchstaben (`JEAN-CLAUDE`, `L'HOMME` gehen);
- eine Zeile `# Titel` markiert den Beginn einer Szene (`# Akt II`); sie wird nicht angezeigt;
- zwei aufeinanderfolgende Repliken derselben Figur werden zusammengefasst.

Das Fenster fasst den Text zusammen: Anzahl der Repliken, Figuren, Textszenen und wie viele davon den Namen einer Szene der Show tragen. Jede Figur erhält eine Farbe. Ein erneuter Import behält die Einstellungen; **Entfernen** nimmt den Text aus der Show.

Die Einstellungen

- **Anzeige**: die Backstage-Anzeige, die den Text zeigt (zuerst unter **Saal > Backstage-Anzeigen...** anlegen). Für ein LED-Panel dort auch den sichtbaren Bildteil einstellen und die Leiste ausblenden: siehe Die Backstage-Anzeigen.
- **Max. Zeichen pro Bild**: eine längere Replik wird auf mehrere Bilder verteilt, möglichst am Satzende, sonst nach einem Komma, sonst zwischen zwei Wörtern. 0 = die ganze Replik auf einem Bild. Auf einem kleinen Panel diese Zahl senken, damit der Text lesbar bleibt.
- **Namen der Figur über dem Text anzeigen**, in ihrer Farbe.
- **Den Szenen der Show folgen**: Betritt die Show eine Szene, springt der Teleprompter zur ersten Replik der Textszene mit **demselben Namen** (Groß-/Kleinschreibung und Akzente egal; auch der Kurzname der Szene zählt). Benennen Sie Ihre DreamShow-Szenen also wie die `#`-Marken des Textes. Eine Szene ohne passende Marke bewegt den Teleprompter nicht.

Die Liste zeigt alle Bilder; das angezeigte ist hervorgehoben. Doppelklick auf ein Bild zeigt es an. Unten: **◀ Zurück**, **BLACKOUT** (löscht das Bild; **Text wieder anzeigen** holt es zurück) und **Weiter ▶**, mit der Position (« Bild 12 / 870 »).

Per Stimme

Aktivieren Sie **Per Stimme weiterschalten**: Das Mikrofon der Repliken (dasselbe wie für die Blöcke Auf eine Textzeile warten, direkt darunter auszuwählen) hört die Bühne ab, und der Teleprompter schaltet selbst zum nächsten Bildschirm.

- Der Bildschirm wechselt, sobald **alles außer dem letzten Wort** gesagt wurde, oder bei der ersten Pause, wenn das Wesentliche gesagt wurde: Auch eine etwas anders als im Text gesprochene Replik schaltet weiter.
- Wird eine Passage übersprungen oder nicht gehört (eine Stimme aus einem Lautsprecher fern vom Mikrofon), holt der Teleprompter auf, sobald er das Folgende erkennt. Wird der Text weiter oben wieder aufgenommen, springt er zurück.
- Zum Springen vor oder zurück braucht es eine **zusammenhängende Passage** aus mehreren Wörtern: Ein paar Wörter, die überall im Text vorkommen (ein Vorname, „de“, „le“), reichen nie.
- Die Hand hat Vorrang: Eine Bewegung vom Telefon, über die Tasten oder in diesem Fenster setzt das Zuhören dorthin. Während **SCHWARZ** bewegt sich nichts.
- Unter dem Kästchen zeigt das Fenster das abgehörte Mikrofon und die zuletzt gehörten Wörter.

Nächsten Bildschirm ausgegraut anzeigen fügt den nächsten Bildschirm grau unter dem aktuellen hinzu: Der Schauspieler sieht seine Replik kommen, während der andere spricht. Das hilft per Stimme, wenn die vorige Replik von einer Stimme gesprochen wird, die das Mikrofon schlecht hört.

Die Erkennung läuft auf dem PC, ohne Internet. **Gesprochene Sprache** (unter dem Kästchen) wählt die Sprache des Textes: Französisch, Englisch, Deutsch, Spanisch oder Italienisch — dieselbe wie bei den Blöcken **Auf eine Textzeile warten…** der Show. Französisch ist in DreamShow enthalten; eine andere Sprache wird einmalig heruntergeladen (40 bis 50 MB), wenn sie gewählt wird. Stellen Sie das Mikrofon nahe an die Schauspieler: Je klarer es hört, desto pünktlicher wechselt der Bildschirm.

Vom Telefon aus

Öffnen Sie auf dem Telefon, im selben Netz wie die Regie, die im Fenster angegebene Adresse: `http://<Adresse des Regie-PCs>:8091/prompteur`. Die Seite zeigt den ganzen Text, die angezeigte Replik hervorgehoben und mittig, die nächste etwas heller:

- **SUIVANT ▶** (weiter, großer Knopf unter dem Daumen), ◀ zurück, **NOIR** löscht das Bild (**TEXTE** holt es zurück);
- eine Replik antippen, dann **Afficher ici**, um dorthin zu springen;
- **A−** / **A+** stellen die Textgröße auf dem Telefon ein;
- eine mit dem Telefon gekoppelte Bluetooth-Präsentationsfernbedienung funktioniert auch: Pfeile, Bild↓/Bild↑, Leertaste (weiter/zurück), B oder Punkt (schwarz).

Ein grüner Punkt oben zeigt die Verbindung; bricht sie ab, erscheint ein roter Balken und die Seite verbindet sich selbst neu. Mehrere Telefone können verbunden sein: Alle folgen derselben Position. Stellen Sie die Bildschirmsperre des Telefons auf eine lange Zeit; die Seite kann sie nicht verhindern.

Vom Dirigenten aus

Unter **Datei > Fernbedienung (GO-Tasten)…** nehmen die Abschnitte **Teleprompter: nächstes Bild** und **Teleprompter: vorheriges Bild** Tasten Ihrer Wahl auf (standardmäßig keine). Sie wirken im Dirigentenfenster, im Show-Modus.

Gut zu wissen

- Bildschirm und Telefonseite laufen über den Anzeigen-Server (Port 8091), der startet, sobald die Show einen Text hat und der Saal eine Anzeige angibt.
- Ein Timeline-Block **Backstage-Anzeige…** für dieselbe Anzeige ersetzt den Text bis zur nächsten Bewegung des Teleprompters.
- Die Position wird nicht gespeichert: Beim erneuten Öffnen der Show beginnt der Teleprompter wieder am Anfang (oder bei der laufenden Szene, wenn er den Szenen folgt).
- Die Telefonseite hat kein Passwort: nur in einem vertrauenswürdigen Netz verwenden.

Siehe auch

- Die Backstage-Anzeigen
- Show-Modus und Dirigentenfenster

Die humanoiden Roboter

DreamShow steuert humanoide Roboter vom Typ Booster K1 aus der Timeline: aufstehen, sprechen (mit einer Audiodatei), tanzen, grüßen, gehen, den Kopf drehen… Jede Aktion ist ein Block **Roboter…**, der im richtigen Moment der Szene platziert wird, synchron mit Licht, Ton und, wenn Sie möchten, dem Mund einer LED-Maske. Aus Sicherheitsgründen **bewegt sich ein Roboter nur, wenn die Regie ihn scharf geschaltet hat**.

Auf dem Roboter muss der DreamShow-Dienst laufen (das Programm `dreamshow_robot.py`, auf dem Roboter installiert und beim Start ausgeführt). DreamShow sendet ihm einfache Befehle über das Netzwerk; der Roboter muss sich daher im selben Netzwerk wie der Regie-PC befinden.

Der Dienst wird einmalig auf dem Roboter installiert. Er wird von Polux bereitgestellt: Fragen Sie den Support danach, der Ihnen erklärt, wie er installiert wird.

Zum Öffnen: Menü **Saal > Roboter…** (Tooltip: „Humanoide Roboter (Booster K1), gesteuert vom auf dem Roboter installierten DreamShow-Dienst. Die Blöcke „Roboter…“ der Timeline steuern sie.“).

> ⚠ Ein humanoider Roboter ist schwer und kann umfallen. Halten Sie um ihn herum immer 2 m frei, sorgen Sie für einen harten, ebenen Boden, und halten Sie während der Tests den Controller des Roboters in der Hand.

Das Fenster Roboter



Der Titel nennt den Saal: „Roboter: <Saal>". Ein Sternchen * kennzeichnet nicht gespeicherte Änderungen.

- Die **Liste** der im Saal angelegten Roboter.
- **+ Roboter**: fügt einen Roboter mit dem Namen „K1" hinzu (dann „K1 2"…) und wählt ihn aus.
- **– Löschen**: entfernt den ausgewählten Roboter.
- **Name (der von den Timeline-Blöcken verwendete)**: der Name, mit dem die Roboter…-Blöcke diesen Roboter ansprechen.
- **IP-Adresse — leer = automatisch gefunden (der Roboter meldet sich alle 2 s)**: im Normalfall leer lassen. Der Dienst des Roboters meldet sich im Netzwerk; DreamShow übernimmt die Adresse der Meldung mit demselben Namen oder, wenn der Saal nur einen einzigen Roboter hat, die eines beliebigen Roboters, der sich meldet. Eine hier eingetragene Adresse schaltet die automatische Suche ab.
- **Port** (Tooltip „TCP-Port des Dienstes (standardmäßig 5210)"): nur ändern, wenn der Dienst des Roboters anders eingestellt wurde.

Zustand

Der Rahmen **Zustand** wird laufend aktualisiert (für den ausgewählten Roboter):

- „Roboter im gespeicherten Saal nicht angelegt: Speichern Sie zuerst.“: Klicken Sie auf **Speichern**.
- „Warte auf die Meldung des Roboters im Netzwerk (UDP 5211)… Läuft der Dienst dreamshow_robot.py? Gleiches Netzwerk wie die Showsteuerung?“: DreamShow hat noch keine Meldung erhalten.
- „Nicht erreichbar: Adresse:Port“, gefolgt vom Fehler, in Rot: Die Adresse ist bekannt, aber der Roboter antwortet nicht.
- „Verbunden Adresse:Port“ in Grün, dann:
    - „(SIMULATION, ohne SDK)“, wenn der Dienst läuft, ohne einen echten Roboter zu steuern;
    - **Mode** (Modus, zum Beispiel Damping für gedämpft, Prepare für stehend) und **Batterie** in %;

    - „⚠ AU SOL“ (am Boden) in Rot, wenn der Roboter umgefallen ist;
    - „En cours : …“ (läuft: laufende Aktion) oder „Inactif“ (inaktiv);
    - „SCHARF“ oder „entschärft“;
    - der Leerlauf: „Leerlauf beendet“, „Leerlauf: Kopf“ oder „Leerlauf: Kopf + Arme“, mit „(warte auf Laufmodus)“, wenn er auf den Laufmodus wartet;
    - gegebenenfalls „Letzter Fehler: …“.

Die Testschaltflächen

- **Verbindung testen**: sendet einen einfachen Aufruf an den Roboter (geht auch im entschärften Zustand durch).
- **STAND — aufstehen lassen** (Tooltip „Versetzt den Roboter in den Stehmodus (PREP). Fragt nach Bestätigung.“): Ein Warnfenster erinnert daran, dass sich der Roboter VERSTEIFEN und die stehende Position einnehmen wird, dass man ihn mit flachen Füßen auf den Boden stellen oder am Griff auf dem Rücken halten muss, 2 m freihalten und den Controller in der Hand behalten muss (LT + BACK versetzt ihn wieder in den gedämpften Modus), dass er seine Haltung hält, aber ein Ungleichgewicht NICHT auffängt (das macht der Laufmodus, LT + RT + A) und dass er SCHARF geschaltet sein muss, damit der Befehl gesendet wird. **OK** sendet den Befehl, **Abbrechen** (Standardauswahl) sendet nichts.
- **Stummschalten**: stoppt den Ton, den der Roboter abspielt (geht auch im entschärften Zustand durch).
- **STOP** (in Rot): sofortiger Stopp von Bewegung und Ton, auch im entschärften Zustand.

Der Text unten erinnert daran, dass der Dienst auf dem Roboter unter systemd läuft (Protokolle: `journalctl -u dreamshow-robot -f`), dass die Audiodateien der Blöcke „Sagen“ automatisch gesendet werden und dass der Versatz zwischen der Stimme des Roboters und dem Mund einer Maske unter **Saal > LED-Masken…** eingestellt wird.

- **Speichern**: speichert die Roboter im Saal (Roboter ohne Namen werden entfernt) und baut die Verbindung neu auf.

- **Schließen**: Gibt es noch Änderungen, fragt DreamShow „Nicht gespeicherte Änderungen. Speichern?“.

Unten im Fenster: „Die „Roboter…“-Blöcke der Timeline adressieren diese Namen. An einen Roboter wird nichts gesendet, solange er nicht SCHARF geschaltet ist.“

Der Testmodus

Bevor Sie eine Bewegung in eine Show übernehmen, probieren Sie sie hier aus, um zu sehen, ob sie **den Roboter verschiebt**. Ein Tritt, ein Tanz oder ein Hochheben können ihn rutschen oder sich drehen lassen, und der Rest der Show spielt dann an der falschen Stelle.

1. Stellen Sie den Roboter auf seine Markierung und klicken Sie auf 📍 **Position markieren**. Er merkt sich, wo er steht, ohne sich zu bewegen.
2. Wählen Sie eine Bewegung in der Liste (Tritte, Tänze, Gesten, aufstehen, bereit machen) und klicken Sie auf ▶ **Ausprobieren**. Ein Fenster beschreibt die Bewegung und erinnert an die Vorsichtsmaßnahmen, bevor der Befehl abgeht.
3. Unter den Knöpfen steht, wie weit er sich verschoben hat, zum Beispiel „Seit der Markierung: 23 cm nach vorn, 8 cm nach links, um 15° nach links gedreht“. Ab 10 cm oder 10° wird die Anzeige orange.
4. ↩ **Zurück zur Markierung** lässt ihn geradewegs zur Markierung gehen, ohne sich umzudrehen, und seine frühere Ausrichtung wieder einnehmen; er korrigiert in höchstens zwei oder drei kleinen Durchgängen. Immer nur eine Rückkehr: Der Knopf bleibt unterwegs ausgegraut. Er muss im Gehmodus sein und die Markierung höchstens 1,5 m entfernt; weiter weg stellen Sie ihn von Hand zurück.

Wenn eine Bewegung den Roboter verschiebt, fügen Sie der Timeline zwei **Roboter…**-Blöcke hinzu: **Position markieren** am Anfang der Show und **Zurück zur Markierung** nach dieser Bewegung.

Die Position stammt aus der Odometrie des Roboters: rechnen Sie mit einigen Zentimetern Abweichung, nach einer ruckartigen Bewegung etwas mehr. Der Roboter muss **scharfgeschaltet** sein, damit die Bewegungen abgehen; das Markieren funktioniert auch ohne, da es ihn nicht bewegt.

Der Testmodus braucht eine aktuelle Version des Roboterdienstes; bei einem älteren Dienst weist das Fenster darauf hin: Bitten Sie den Support um ein Update.

Das Scharfschalten 🤖

Sobald der Saal einen Roboter angibt, erscheint oben rechts im Hauptfenster neben **LIVE** eine Schaltfläche:

- 🤖 **entschärft** (normales Aussehen): Die Roboter-Blöcke der Timeline werden **ignoriert**. Sie proben Licht und Ton, ohne dass sich der Roboter bewegt. Das Protokoll vermerkt jeden verworfenen Befehl: „… ENTSCHÄRFT — Befehl ignoriert: …“.

- 🤖 **SCHARF** (roter Hintergrund): Die Roboter-Blöcke werden ausgeführt.

Ein Klick schaltet zwischen beiden um. Die Schaltfläche zeigt auch den Zustand des ersten Roboters: „ · nicht gefunden“, „ · hors ligne“ (offline) oder den Modus und die Batterie (zum Beispiel „ · Prepare 82 %“), „⚠ AU SOL“, „(simu)“ (Simulation).

Das Protokoll vermerkt „Roboter SCHARF — die Roboter-Blöcke werden ausgeführt“ oder „Roboter entschärft — die Roboter-Blöcke werden ignoriert“.

DreamShow startet immer **entschärft**: Sie müssen in jeder Sitzung bewusst scharf schalten.

Im Ablauffenster (Show-Modus)

Das Ablauffenster zeigt außerdem:

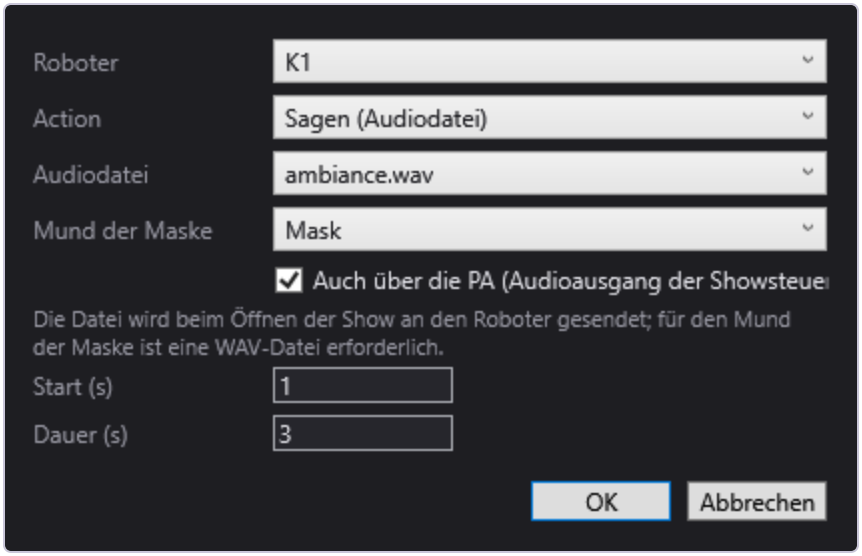
- die Schaltfläche 🤖 **Roboter entschärft** / 🤖 **Roboter SCHARF** (rot, wenn scharf) mit dem Zustand des Roboters; ein Klick schaltet scharf oder entschärft;
- eine rote Schaltfläche ⛔ **NOT-AUS — <Name>** pro Roboter (und ⛔ **NOT-AUS — ALLE**, wenn es mehrere gibt): „Not-Aus: sofortiger Stopp, dann Motoren aus (der Roboter sackt zusammen). Wirkt auch im unscharfen Zustand.“.

> Der Not-Aus schaltet die Motoren ab: Der Roboter sackt zusammen. Verwenden Sie ihn nur, wenn der Roboter sofort stillgelegt werden muss.

Die Roboter…-Blöcke

Im Bereich **Bibliotheken** enthält die Liste **Sonstige** den Eintrag **Roboter…**. Ziehen Sie ihn auf eine Spur der Timeline: Das Fenster **Roboter-Block** öffnet sich sofort (brechen Sie es ab, wird kein Block erstellt). Um einen Block zu ändern: Doppelklick oder Rechtsklick > **Eigenschaften…**.

Auf der Timeline zeigt der Block 🤖, den Namen des Roboters und die Aktion, zum Beispiel „🤖 K1 : Danse : Michael Jackson (partie 1)“ (Tanz: Michael Jackson, Teil 1), mit „+ 🎭 <Maske>“ und „+ sono“ (PA) für einen begleiteten Satz.



Die gemeinsamen Einstellungen

- **Roboter**: der angesprochene Roboter. Gibt der Saal keinen an, zeigt das Fenster dies an.
- **Action** (Aktion): die Aktion (Liste unten). Ein Wechsel der Aktion baut die zur Aktion gehörenden Einstellungen neu auf.
- **Start (s)**: der Zeitpunkt ab Beginn der Szene, zu dem der Befehl gesendet wird.
- **Dauer (s)**: die Länge des Blocks auf der Timeline. Sie wird automatisch je nach Aktion ausgefüllt (und nach der Dauer der Datei bei „Sagen"), solange Sie sie nicht selbst ändern. Sie dient zum Platzieren der folgenden Blöcke; der Roboter selbst führt seine Aktion in seinem eigenen Tempo aus.
- **OK** / **Abbrechen**.

Die Aktionen

Aktion	Einstellungen	Vorgeschlagene Dauer
Vorbereiten (bereit zur Bewegung)	—	5 s
Se lever (aufstehen)	—	8 s
Hinlegen ⚠ nicht auf K1	—	6 s
Sagen (Audiodatei)	**Audiodatei**, **Mund der Maske**, **Auch über die PA (Audioausgang der Showsteuerung)**	Dauer der Datei
Danser (tanzen)	**Danse** (Tanz)	je nach Tanz
Boxen / Fußtritt	**Mouvement** (Bewegung)	6 s
Geste	**Geste**	je nach Geste

Kopf (Neigung, Drehung)	**Neigung (°)**, **Drehung (°)**	1 s
Avancer / reculer (m) (vorwärts / rückwärts gehen)	**Distance (m)** (Strecke)	Strecke ÷ 0,2 m/s + 1 s
Drehen (°)	**Winkel (°)**	Winkel ÷ 25 °/s + 1 s
Mode (debout, marche, amorti) (Modus: stehend, Laufen, gedämpft)	**Mode** (Modus)	1 bis 3 s
Veille (petits mouvements) (Leerlauf, kleine Bewegungen)	**Veille** (Leerlauf)	0 s
Stopp (Bewegung und Ton)	—	0 s
Roboter stummschalten	—	0 s

Einzelheiten der Aktionen:

- **Vorbereiten (bereit zur Bewegung)**: bringt den Roboter in die bewegungsbereite Haltung. Das ist vor einem Tanz, einem Tritt, einer Geste oder einem Gang unerlässlich.
- **Se lever**: richtet den sitzenden oder liegenden Roboter auf, aus der Rückenlage ebenso wie aus der Bauchlage.
- **Hinlegen ⚠ nicht auf K1**: Das Fenster warnt in Rot, dass der K1 sich nicht hinlegen kann (der Befehl ist beim Hersteller leer, und der stehende Roboter könnte umfallen): Der Dienst lehnt ihn ab. Legen Sie den Roboter von Hand hin, im gedämpften Modus.
- **Sagen (Audiodatei)**:
  - **Audiodatei**: eine der Audiodateien aus dem Medienordner der Show („Keine Audiodatei im Medienordner der Show.“, wenn es keine gibt). Der Roboter spielt sie über seinen eigenen Lautsprecher ab.
  - **Mund der Maske**: „(keine)“ oder eine LED-Maske des Saals, deren Mund sich zu derselben Datei bewegt. Der Mund erfordert eine WAV-Datei.
  - **Auch über die PA (Audioausgang der Showsteuerung)**: spielt die Datei zusätzlich zur gleichen Zeit über den Tonausgang des PCs ab, wie ein Ton-Block.
  - Der Hinweis: „Die Datei wird beim Öffnen der Show an den Roboter gesendet; für den Mund der Maske ist eine WAV-Datei erforderlich.“
- **Danser** — **Danse**: Michael Jackson (Teil 1 und 2) 57,6 s, Michael Jackson (partie 1) 21,5 s, Michael Jackson (partie 2) 30,3 s, Michael Jackson (partie 3), Danse arabe (arabischer Tanz), Shan He Gu Ren, Gai Ge Chun Feng (jeweils etwa 30 s). „Roboter steht stabil, 2 m Freiraum. „~“ = Dauer noch zu messen.“: Die mit ~ markierten Dauern sind Schätzungen.
- **Boxen / Fußtritt** — **Mouvement**: Box-Tritt, Roundhouse-Kick. „Roboter steht stabil, 2 m Freiraum: Ein Tritt verlagert den Schwerpunkt.“

- **Geste** — **Geste**: Winken, Händeschütteln (4 s), Neujahrstanz, Danse Nezha (Nezha-Tanz), Danse Towards Future (Tanz „Towards Future“; etwa 20 s), Dab, Ultraman, Salut respectueux (respektvoller Gruß), Encouragement (Anfeuern), Chat porte-bonheur (Winkekatze) (3 s).
- **Kopf (Neigung, Drehung)**: „Positive Neigung = Kopf nach unten; positive Drehung = nach links.“
- **Avancer / reculer (m)**: „Negativ = rückwärts. Geht mit 0,2 m/s, stoppt anhand der Odometrie (± 5 cm).“ Vorgeschlagener Wert: 0,5 m.
- **Drehen (°)**: „Positiv = nach links.“ Vorgeschlagener Wert: 90°.
- **Mode (debout, marche, amorti)**: **Debout (PREP)** (stehend), **Marche (WALK)** (Laufen), **Gedämpft (DAMP) — der Roboter sackt zusammen**.
- **Veille (petits mouvements)** — **Veille**: **Nur Kopf**, **Kopf und Arme**, **Tête, bras et jambes** (Kopf, Arme und Beine), **Gestoppt**. Im Leerlauf blickt der Roboter langsam umher, wenn er nichts anderes zu tun hat (der Kopf dreht sich bis zu 18°), um lebendig zu wirken; mit den Armen kommen eine Atembewegung von 3,5° an den Schultern und ein langsames Wiegen von 7° hinzu, über 6 Sekunden eingeblendet; mit den Beinen (diese Wahl schließt die Arme ein) steuert der Roboter kein Beingelenk — das ist beim K1 unmöglich —, aber alle 15 bis 35 Sekunden gibt er die Arme kurz an seinen eigenen Regler zurück und übernimmt sie wieder, wodurch sich sein Gleichgewicht neu einstellt: Hüften und Unterkörper bewegen sich wirklich, ohne dass er seine Marke verlässt. Der Leerlauf pausiert während jeder Aktion, erfordert den Laufmodus und endet bei einem STOP.
- **Stopp (Bewegung und Ton)**: „Sofortiger Stopp von Bewegung und Ton (wird auch im unscharfen Zustand gesendet).“
- **Roboter stummschalten**: stoppt nur den Ton.

Die Audiodateien und der Mund der Masken

- Beim Öffnen der Show (und nach jeder Änderung) sendet DreamShow dem Roboter im Hintergrund die Dateien der „Sagen“-Blöcke, die er noch nicht hat, sobald der Roboter im Netzwerk gefunden wurde. Das Protokoll vermerkt „„…“ an K1 gesendet“.
- Für einen Satz mit Maskenmund berechnet MaskCtl die Mundsequenz aus der WAV-Datei (siehe Die LED-Masken). Ist die Datei keine WAV-Datei, meldet das Protokoll: „Der Mund der Maske erfordert eine WAV-Datei (MaskCtl liest keine MP3)“.
- Der **Versatz Roboterstimme → Mund (ms)**, eingestellt unter **Saal > LED-Masken…**, stimmt den Mund auf die tatsächliche Stimme des Roboters ab: positiv startet der Mund später; negativ wird der Befehl an den Roboter früher gesendet.

Schritt für Schritt

Den Roboter beim Öffnen des Vorhangs grüßen und sprechen lassen

1. Schalten Sie den Roboter ein und prüfen Sie, ob er sich im selben Netzwerk wie der PC befindet.

2. Öffnen Sie **Saal > Roboter…**, klicken Sie auf **+ Roboter** und dann auf **Speichern**. Warten Sie auf „Verbunden …“ unter **Zustand**; klicken Sie auf **Verbindung testen**.
3. Kopieren Sie den Satz (vorzugsweise als WAV) in den Medienordner der Show.
4. Ziehen Sie in der Szene **Roboter…** bei 0 s auf eine Spur: Aktion **Se lever**, **OK**.
5. Fügen Sie bei 8 s einen Block **Vorbereiten (bereit zur Bewegung)** hinzu.
6. Bei 13 s einen Block **Geste** > **Winken**.
7. Bei 17 s einen Block **Sagen (Audiodatei)** mit dem Satz; haken Sie **Auch über die PA** an, wenn das Publikum ihn über die Beschallungsanlage hören soll.
8. Proben Sie entschärft: Licht und Ton laufen ab, der Roboter bewegt sich nicht.
9. Roboter auf dem Boden, 2 m frei, Controller in der Hand: Klicken Sie auf 🤖 **entschärft**, um auf 🤖 **SCHARF** umzuschalten, und spielen Sie die Szene erneut ab.

Gut zu wissen

- **Sicherheit**: Im entschärften Zustand wird kein Bewegungsbefehl gesendet; nur der Testaufruf, **Stummschalten** und **STOP** gehen immer durch. Der Not-Aus des Ablauffensters geht ebenfalls immer durch.
- Ein an einen nicht erreichbaren Roboter gesendeter Befehl geht verloren: „… nicht erreichbar — Befehl verloren: …“ im Protokoll.
- Die mit „~“ markierten Dauern sind Schätzungen: Messen Sie sie an Ihrem Roboter und passen Sie die Dauer der Blöcke an.
- Die Show kann ohne Roboter vorbereitet und simuliert werden.
- Beim ersten Start kann die Windows-Firewall fragen, ob DreamShow im Netzwerk zugelassen werden soll: Stimmen Sie zu (verwendete Ports: TCP 5210 zum Roboter, UDP 5211 für seine Meldungen).

Siehe auch

- Die LED-Masken
- Die Timeline der Szene
- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Eine Show mit einer KI erstellen
- Fehlerbehebung

Die LED-Masken

DreamShow steuert Bluetooth-LED-Masken der Familie Shining Mask, die von einem Schauspieler getragen oder auf das Gesicht eines Roboters gesetzt werden. Aus der Timeline heraus ändert ein Block **Maske…** das angezeigte Gesicht, zeigt ein Bild oder eine Animation, lässt einen Text durchlaufen oder lässt die Maske **sprechen**: Ihr Mund bewegt sich im Rhythmus einer Audiodatei.

Die Masken werden von **MaskCtl** gesteuert, einem kleinen Programm, das mit DreamShow installiert wird (im Ordner `tools` der Software) und sich per Bluetooth mit den Masken verbindet. DreamShow startet es selbst, wenn der Saal Masken angibt.

Zum Öffnen: Menü **Saal > LED-Masken…** (Tooltip: „LED-Masken (Shining Mask), per Bluetooth von MaskCtl gesteuert. Die „Maske…"-Blöcke der Timeline steuern sie.").



Bevor Sie beginnen

Wie unten im Fenster vermerkt:

- die Maske muss **eingeschaltet** und **nicht in Windows gekoppelt** sein (fügen Sie sie nicht in den Bluetooth-Einstellungen von Windows hinzu);
- MaskCtl verbindet sich per Bluetooth mit ihr, **immer nur eine Verbindung gleichzeitig**: Schließen Sie die mobile App der Maske;
- die Gesichter des Katalogs belegen die 20 Speicherplätze der Maske („faces upload" in MaskCtl);
- ein Block „Sprechen" erfordert eine **WAV**-Datei: Der Mund wird beim Öffnen der Show von MaskCtl berechnet.

Das Fenster LED-Masken

Der Titel nennt den Saal: „LED-Masken: <Saal>". Ein Sternchen * kennzeichnet nicht gespeicherte Änderungen.

Die Liste der Masken

- **+ Maske**: fügt eine Maske mit dem Namen „Maske" hinzu (dann „Maske 2"…), mit der nächsten Nummer in MaskCtl.
- **− Löschen**: entfernt die ausgewählte Maske.
- **Name (der von den Timeline-Blöcken verwendete)**: der Name, den die Maske…-Blöcke verwenden.
- **Nummer in MaskCtl (1, 2… oder = *alle):** die Nummer der Maske in der Liste von MaskCtl (Datei `masks.txt` neben `MaskCtl.exe`); `*` spricht alle Masken gleichzeitig an.
- **Helligkeit (0-255):** die Helligkeit, die die Testschaltfläche **Einschalten** verwendet (standardmäßig 200).

DreamShow leitet die Befehle der Blöcke **Maske…** selbst an MaskCtl weiter: Außer den Masken selbst ist nichts anzugeben.

Live-Tests (die Maske muss mit MaskCtl verbunden sein)

Schaltflächen, um die ausgewählte Maske sofort zu testen:

- **Ruhe**: zeigt das Ruhegesicht.
- **Überraschung**: zeigt das Gesicht Überraschung.
- **Einschalten**: schaltet die Maske mit der eingestellten Helligkeit wieder ein.
- **Blackout**: schaltet die Anzeige aus (Helligkeit 0).
- **Stoppen**: „Stoppt eine laufende Sequenz oder Sprachausgabe".
- **Neu verbinden**: „MaskCtl: verbindet fehlende Masken neu".

Die Zeile **Anzeigen** dient dazu, den Inhalt der Maske zu erkunden:

- wählen Sie **Werksbild Nr.**, **Werksanimation Nr.** oder **Gespeichertes Bild Nr.**;
- geben Sie eine Nummer ein (0 bis 255) und klicken Sie auf **Anzeigen**;
- ◀ und ▶ gehen zur vorherigen oder nächsten Nummer und zeigen sie sofort an.

Wie das Fenster erklärt: „Die Pfeiltasten gehen die Nummern durch: So findet man die Werksbilder und -animationen der Maske, die nirgends dokumentiert sind. Dieselbe Nummer wird dann in einem Block „Maske…“ der Timeline eingestellt.“

Masken in Reichweite

- **Suchen (6 s)**: startet die Bluetooth-Suche von MaskCtl („Bluetooth-Suche läuft…“). Tooltip: „Startet die Bluetooth-Suche von MaskCtl. Eine BEREITS verbundene Maske erscheint nicht: Sie meldet sich nicht mehr.“
- **alle Bluetooth-Geräte**: weitet die Suche auf alle Geräte aus, denn „Eine neue Maske meldet sich nicht unbedingt unter einem Namen, der mit MASK beginnt.“
- Die Liste zeigt jedes gefundene Gerät mit der Signalstärke, zum Beispiel `MASK-BF5F1A -54 dBm` (je näher die Zahl an 0 liegt, desto stärker das Signal).
- **+ Ausgewählte Maske hinzufügen**: trägt die Maske in die Liste von MaskCtl ein (`masks.txt`), was ihre Nummer festlegt, und legt sie hier unter ihrem Bluetooth-Namen an. Meldung: „„…“ als Nr. … eingetragen. Speichern, dann „Neu verbinden“, um sie anzubinden.“ Ist diese Nummer bereits angelegt, zeigt das Fenster dies an und wählt die vorhandene Maske aus.

Wird nichts gefunden: „Keine Maske gefunden. Ist die Maske eingeschaltet und von der mobilen App getrennt? Eine bereits von MaskCtl gesteuerte Maske meldet sich nicht mehr: Es ist normal, dass sie nicht erscheint.“

Einstellungen

- **Versatz Roboterstimme → Mund (ms):** dient, wenn ein Roboter einen Satz spricht und eine Maske den Mund zu derselben Datei bewegt. Tooltip: „Einmal gemessen: positiv, wenn die Stimme des Roboters NACH dem Befehl erklingt (der Mund wird um diesen Wert verzögert), negativ, wenn der Befehl an den Roboter früher gesendet werden muss.“ Standardwert: 0.
- **MaskCtl.exe:** der Pfad des Programms MaskCtl, mit der Schaltfläche **…** zur Auswahl. Bleibt das Feld leer, verwendet DreamShow die mit ihm installierte Kopie (`tools\MaskCtl.exe` im Ordner der Software). Ein relativer Pfad geht vom Datenordner aus. Tooltip: „Pfad zu MaskCtl.exe (Bluetooth-Treiber der Masken). Wird automatisch gestartet, wenn der Saal Masken enthält.“

Unten: „Die „Maske…“-Blöcke der Timeline adressieren diese Namen.“

- **Speichern**: speichert die Masken und die Einstellungen im Saal und startet MaskCtl bei Bedarf neu.

- **Schließen**: Gibt es noch Änderungen, fragt DreamShow „Nicht gespeicherte Änderungen. Speichern?“.

MaskCtl automatisch gestartet

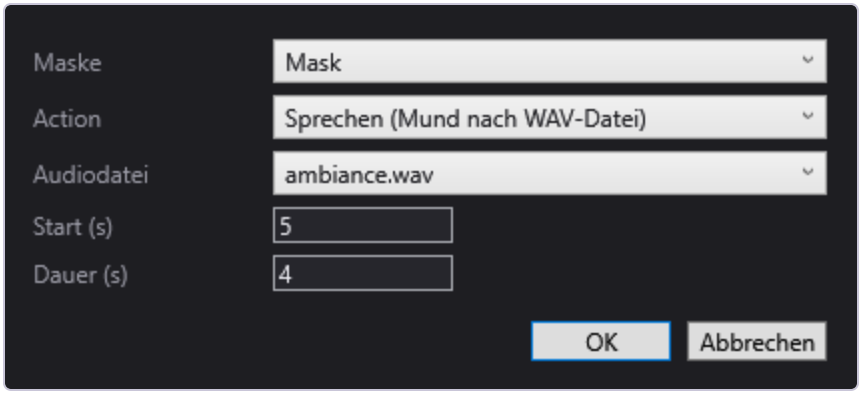
Wenn der Saal mindestens eine Maske angibt und kein MaskCtl läuft, startet DreamShow es minimiert in der Taskleiste. Das Protokoll vermerkt „MaskCtl automatisch gestartet (Pipe maskctl)“. Mögliche Probleme, im Protokoll gemeldet:

- „MaskCtl.exe nicht gefunden: …“ oder „MaskCtl.exe ist nicht angegeben (Saal → LED-Masken…): Die Masken werden nicht gesteuert“;
- „MaskCtl kann nicht gestartet werden: …“.

Die Maske…-Blöcke

Im Bereich **Bibliotheken** enthält die Liste **Sonstige** den Eintrag **Maske…**. Ziehen Sie ihn auf eine Spur: Das Fenster **Masken-Block** öffnet sich sofort (brechen Sie es ab, wird kein Block erstellt). Um einen Block zu ändern: Doppelklick oder Rechtsklick > **Eigenschaften…**.

Auf der Timeline zeigt der Block 🎭, den Namen der Maske und die Aktion, zum Beispiel „🎭 Maske : Visage : Wut“ (Gesicht: Wut).



Die gemeinsamen Einstellungen

- **Maske**: die angesprochene Maske.
- **Action** (Aktion): die Aktion (siehe unten).
- **Start (s)**: der Zeitpunkt ab Beginn der Szene, zu dem der Befehl gesendet wird.
- **Dauer (s)**: die Länge des Blocks auf der Timeline; bei **Sprechen** folgt sie der Dauer der Datei, solange Sie sie nicht ändern.
- **OK** / **Abbrechen**.

Die Aktionen

- **Gesicht aus dem Katalog** — **Gesicht**: eines der 20 Gesichter des MaskCtl-Katalogs, mit ihrem Schlüssel angezeigt:
    - die **Münder** (um eine Sprechbewegung von Hand zusammenzustellen): Repos (Ruhe; rest), Geschlossene Lippen (m/b/p), Zusammengebissene Zähne (s/z), Lippe und Zähne (f/v), Langue aux dents (Zunge an den Zähnen; th), Langue haute (n/d/t) (Zunge oben), i bref (kurzes i; ih), r (rr), oder kleiner Kreis (oo), i/e breit und flach (ee), e ouvert (offenes e; eh), eu ovale (ovales ö; uh), l Zunge angehoben (ll), o rond moyen (mittleres rundes o; oh), o ouvert (offenes o; aw), a large (breites a; ah), a grand ouvert (weit offenes a; aa);
    - die **Ausdrücke**: Wut (colere), Surprise (Überraschung; surprise), Tristesse (Traurigkeit; triste).
- **Gespeichertes Bild (Nummer)** — **Gespeichertes Bild Nr.**: „0-19 = die Gesichter des MaskCtl-Katalogs; darüber hinaus Ihre eigenen gespeicherten Bilder."
- **Werksbild (Nummer)** — **Werksbild Nr.**: ein in die Maske integriertes Bild.
- **Werksanimation (Nummer)** — **Werksanimation Nr.**: eine in die Maske integrierte Animation. Für diese beiden Aktionen: „Nummer im internen Katalog der Maske. Durchblättern unter Saal → LED-Masken… (Pfeile ◀ ▶)."
- **Folge gespeicherter Bilder** — **Emplacements** (Speicherplätze): „Durch Kommas getrennte Nummern (höchstens 10): Die Maske schaltet die Bilder selbstständig in der eingestellten Geschwindigkeit weiter."
- **Sprechen (Mund nach WAV-Datei)** — **Audiodatei**: eine WAV-Datei aus dem Medienordner der Show. Die Liste bietet nur WAV-Dateien an; gibt es keine: „Keine WAV-Datei im Medienordner der Show (der Mund benötigt eine WAV-Datei).". Der Mund bewegt sich im Rhythmus dieser Datei; **der Ton selbst wird von diesem Block nicht abgespielt** (siehe unten).
- **Animiertes Gesicht (Blinzeln)**: ein lebendiges Gesicht, das mit den Augen blinzelt.
- **Animation / Sprachausgabe stoppen**: stoppt die laufende Bilderfolge, Animation oder Sprachausgabe.
- **Lauftext** — **Text**: ein Text, der über die Maske läuft.
- **Helligkeit** — **Pegel (0-255)**: standardmäßig 200.
- **Laufgeschwindigkeit** — **Geschwindigkeit (0-255)**: Geschwindigkeit des Textes und der Bilderfolgen; standardmäßig 50.
- **Mode d'affichage** (Anzeigemodus) — **Mode** (Modus): **Fixe** (statisch), **Clignotant** (blinkend), **Nach links scrollen**, **Nach rechts scrollen**, **Benutzerdefiniert statisch**.
- **Blackout (ausschalten)**: schaltet die Anzeige aus (Helligkeit 0).

Die Lippensynchronisation

Der Mund „spricht" anhand einer Sequenz, die MaskCtl aus einer **WAV**-Datei berechnet:

1. Beim Öffnen der Show und nach jeder Änderung erkennt DreamShow die Blöcke **Sprechen** und die Roboter-Sätze, die einen Maskenmund bewegen.

2. Für jede WAV-Datei, die noch keine Sequenz hat, bittet es MaskCtl, sie zu berechnen. Das Protokoll vermerkt „Mundanalyse durch MaskCtl: …“. MaskCtl schreibt neben die WAV-Datei eine gleichnamige Datei mit der Endung `.seq`.
3. Wenn der Block erreicht wird, spielt die Maske diese Sequenz ab.

Zwei Möglichkeiten, eine Figur sprechen zu lassen:

- **Ein maskierter Schauspieler**: Legen Sie die Audiodatei in einen Ton-Block (für die Beschallung) **und** einen Masken-Block **Sprechen** mit derselben Datei, zum selben Startzeitpunkt.
- **Ein Roboter mit einer Maske**: ein einziger Roboter-Block **Sagen (Audiodatei)**, bei dem **Mund der Maske** auf diese Maske eingestellt ist (siehe Die humanoiden Roboter). Der **Versatz Roboterstimme → Mund (ms)** stimmt dann den Mund auf die tatsächliche Stimme des Roboters ab; er gilt nur in diesem Fall.

Der Versatz Stimme / Mund

Der Lautsprecher eines Roboters kann den Ton etwas nach dem Befehl ausgeben. Um das auszugleichen:

1. Lassen Sie den Roboter einen Satz mit dem Mund der Maske sprechen und beobachten Sie.
2. Ist der Mund der Stimme **voraus**, stellen Sie einen **positiven** Versatz ein (in Millisekunden): Der Mund startet um diesen Wert später.
3. Hinkt der Mund **hinterher**, stellen Sie einen **negativen** Versatz ein: Der Befehl an den Roboter wird früher gesendet.
4. **Speichern** Sie und spielen Sie erneut ab, bis beide übereinstimmen.

Schritt für Schritt

Eine neue Maske anlegen

1. Schalten Sie die Maske ein und schließen Sie ihre mobile App.
2. Öffnen Sie **Saal > LED-Masken…** und klicken Sie auf **Suchen (6 s)** (haken Sie **alle Bluetooth-Geräte** an, wenn nichts erscheint).
3. Wählen Sie die gefundene Maske aus, klicken Sie auf **+ Ausgewählte Maske hinzufügen** und dann auf **Speichern**.
4. Klicken Sie auf **Neu verbinden**: MaskCtl bindet sich an die Maske.
5. Testen Sie mit **Ruhe**, **Überraschung**, **Blackout**, **Einschalten**.

Einen maskierten Schauspieler sprechen lassen

1. Wandeln Sie den Satz in WAV um und kopieren Sie ihn in den Medienordner der Show.
2. Legen Sie die WAV-Datei zum gewünschten Zeitpunkt auf eine Tonspur.

3. Ziehen Sie auf einer anderen Spur, zum selben Startzeitpunkt, **Maske…** mit der Aktion **Sprechen (Mund nach WAV-Datei)**, wählen Sie dieselbe Datei, **OK**.
4. Warten Sie einige Sekunden, bis das Protokoll die Mundanalyse meldet, und spielen Sie dann die Szene ab.

Gut zu wissen

- MaskCtl liest keine MP3-Dateien: Der Mund erfordert eine WAV-Datei. Eine Show mit einer KI erstellen erzeugt diese WAV-Datei selbstständig aus einer m4a- oder mp3-Datei.
- Wenn Sie eine WAV-Datei durch eine neue Version mit demselben Namen ersetzen, löschen Sie ihre `.seq`-Datei: DreamShow berechnet die Sequenz nur neu, wenn sie nicht existiert.
- Eine bereits mit MaskCtl verbundene Maske erscheint nicht in der Suche: Das ist normal.
- Die Show lässt sich ohne Maske vorbereiten und simulieren.

Siehe auch

- Die humanoiden Roboter
- Die Timeline der Szene
- Ton und Video auf der Timeline
- Eine Show mit einer KI erstellen
- Fehlerbehebung

Vernetzte Steckdosen

DreamShow kann während einer Show Steckdosen ein- und ausschalten: den Strom von Architekturleuchten nachts abschalten, ihn vor der Öffnung wieder einschalten, eine Nebelmaschine oder ein Leuchtschild im richtigen Moment starten. Vier Arten von Steckdosen werden unterstützt:

Typ	Was Sie brauchen	Einstellung der Steckdose
Home Assistant	einen Home-Assistant-Server, der die Steckdose bereits kennt (Zigbee über ZHA oder Zigbee2MQTT, WLAN…)	die Entität, zum Beispiel `switch.fassade`
Zigbee2MQTT	einen Zigbee-USB-Stick, Zigbee2MQTT und einen MQTT-Server (Mosquitto…), ohne Home Assistant	das Topic des Geräts, zum Beispiel `zigbee2mqtt/steckdose_fassade`
Shelly (WLAN)	sonst nichts: DreamShow spricht direkt mit der Steckdose	ihre IP-Adresse
Tasmota (WLAN)	sonst nichts: DreamShow spricht direkt mit der Steckdose	ihre IP-Adresse

Zum Öffnen: Menü **Saal > Vernetzte Steckdosen…**.

Gateways

Oben im Fenster die gemeinsamen Einstellungen aller Steckdosen:

- **Home Assistant: Adresse** (zum Beispiel `http://homeassistant.local:8123`) und **Zugriffstoken**. Den Token erstellen Sie in Home Assistant: Ihr Profil → Sicherheit → Langlebige Zugriffstoken → Token erstellen. Er wird in der Saaldatei gespeichert.
- **MQTT-Server: Adresse**, **Port** (meist 1883), **MQTT-Benutzername** und **MQTT-Passwort**: der von Zigbee2MQTT genutzte MQTT-Server. Benutzername leer lassen, wenn er keinen verlangt.

Shelly- und Tasmota-Steckdosen brauchen nichts davon.

Steckdosen

- **+ Steckdose** fügt eine Steckdose hinzu, **– Löschen** entfernt die ausgewählte.

- **Name**: der Name, der in den Timeline-Blöcken gewählt wird (zwei Steckdosen dürfen nicht gleich heißen).
- **Typ**: Home Assistant, Zigbee2MQTT (MQTT), Shelly (WLAN) oder Tasmota (WLAN).
- **Entität**, **Zigbee2MQTT-Topic** oder **IP-Adresse**, je nach Typ. Vergeben Sie die IP-Adresse von WLAN-Steckdosen fest im Router, sonst kann sie sich ändern.
- **Relais Nr.** (Shelly und Tasmota): 0 für das erste Relais; nützlich für Module mit mehreren Relais, zum Beispiel ein Modul im Schaltschrank, das zwei Leuchtenlinien schaltet.
- **An**, **Aus**, **Zustand lesen**: sofortiger Test der ausgewählten Steckdose mit den aktuellen Einstellungen (auch ungespeichert). Das Ergebnis erscheint daneben: « Steckdose: an », « Steckdose: aus » oder der Grund eines Fehlers (Token abgelehnt, keine Antwort, Adresse nicht eingestellt…).
- **Speichern** speichert die Liste im Saal.

Bei Shelly erkennt DreamShow beide Gerätegenerationen selbst (die « RPC »-API von Shelly Plus, Pro und Gen3 und die API der ersten Shelly-Geräte).

Der Block Steckdose…

In **Bibliotheken**, Liste **Andere**, ziehen Sie **Steckdose…** auf eine Spur der Timeline. Wählen Sie die Steckdose und die Aktion: **an**, **aus** oder **umschalten** (kehrt den aktuellen Zustand um). Auf der Timeline zeigt der Block 🔌, den Namen der Steckdose und die Aktion.

Der Befehl geht los, wenn die Abspielmarke den Block erreicht, in der Show wie bei der Wiedergabe im Editor. Er hält die Show nie auf: Antwortet die Steckdose nicht, meldet es das Protokoll (Kategorie « Steckdosen ») und die Show läuft weiter.

Im Dirigentenfenster

Solange das Dirigentenfenster offen ist, listet eine Leiste 🔌 **Steckdosen** unten im großen linken Bereich die Steckdosen des Saals mit ihrem Zustand, alle 10 Sekunden neu gelesen: ● **an** (grün), ○ **aus**, ⚠ **nicht erreichbar** (orange: Steckdose oder Gateway antwortet nicht) oder ◌ **Zustand unbekannt** (noch nicht gelesen). Zigbee2MQTT-Steckdosen melden zusätzlich jede Änderung sofort.

Architekturbeleuchtung: ein Beispiel

Für eine Fassade, die bei Sonnenuntergang angeht und um 1 Uhr ausgeht:

1. Ein Block **Warten auf Zeit, Datum, Sonne…** auf Sonnenuntergang, dann ein Block **Steckdose…** « Fassade » auf **an**, dann ein bis zwei Sekunden später die Lichtblöcke (Zeit zum Hochfahren der Leuchten).
2. Weiter hinten ein Block **Warten…** auf 1:00, Lichtblöcke auf null, dann ein Block **Steckdose…** « Fassade » auf **aus**.

Gut zu wissen

- Der Regie-PC muss im selben Netz sein wie die WLAN-Steckdosen, der Home-Assistant-Server oder der MQTT-Server.
- Mit Zigbee2MQTT kommt der tatsächliche Zustand der Steckdose über MQTT zurück: Das Fenster zeigt ihn nach **Zustand lesen**.
- Der Home-Assistant-Token und das MQTT-Passwort stehen im Klartext in der Saaldatei: Geben Sie diese Datei nicht außerhalb Ihres Teams weiter.

Siehe auch

- Wartezeiten
- Architekturbeleuchtung

Shows, Dateien und Projekte

Diese Seite beschreibt das Menü **Datei** (eine Show erstellen, öffnen, speichern, ein vollständiges Projekt exportieren oder importieren) und erklärt, wo DreamShow Ihre Säle, Ihre Shows, Ihre Medien und Ihre Einstellungen ablegt.

So öffnen Sie es: Menü **Datei**. Tastenkürzel: Ctrl+S zum Speichern.

Show, Saal, Projekt: Wovon ist die Rede?

- Eine **Show** ist Ihre Vorstellung: die Folge der Szenen, ihre Timelines und ihre Endzustände. Das ist eine Datei `<nom>.show.json`.
- Ein **Saal** beschreibt den Ort und das Material: Scheinwerfer, Adressen, Positionen, Gruppen, Bildschirme, DMX-Verbindungen. Das ist eine Datei `<nom>.venue.json`. Ein Saal kann für mehrere Shows dienen.
- Eine Show ist mit ihrem Saal **über den Namen des Saals** verknüpft. Wenn Sie eine Show öffnen, wechselt DreamShow automatisch zu ihrem Saal (sofern er existiert).
- Das **Projekt** ist der gesamte Datenordner von DreamShow: alle Säle, alle Shows, die Medien, die Effekte, die Paletten, die Bahnen und die Einstellungen.

Das Menü Datei

Neue Show…

Erstellt eine leere Show im aktiven Saal.

1. Hat die aktuelle Show ungespeicherte Änderungen, fragt DreamShow **Änderungen an der Show speichern?**.
2. Ein kleines Fenster **Neue Show** fragt nach **Name der Show:**. Geben Sie den Namen ein und klicken Sie auf **OK**. Wird dieses Fenster ohne Namen geschlossen, wird der Vorgang abgebrochen.
3. Existiert bereits eine Show mit diesem Namen: „Eine Show „…“ existiert bereits. Überschreiben?“. **Nein** bricht ab.
4. Die Show wird mit einer einzigen Szene, „Szene 1“, erstellt, sofort gespeichert und geöffnet.

Die Datei wird im selben Ordner wie die aktuelle Show angelegt.

Show öffnen…

Öffnet eine Datei `*.show.json` (Dateiauswahl, Filter „Show DreamShow“ (DreamShow-Show)), ausgehend vom Ordner der aktuellen Show. DreamShow bietet zuerst an, die aktuelle Show zu speichern, falls sie geändert wurde.

Beim Öffnen:

- wurde die Show für einen anderen Saal als den aktiven Saal vorbereitet, wechselt DreamShow zu diesem Saal; ist er nicht auffindbar, behält DreamShow den aktuellen Saal bei und schreibt dies ins **Protokoll** („Die Show verweist auf den Saal „…“, der nicht gefunden wurde — aktueller Saal beibehalten (…)“);
- die erste Szene wird ausgewählt und die Wiedergabe auf null zurückgesetzt;
- die Show wird an den Anfang der Liste **Zuletzt geöffnete Shows** gesetzt.

Zuletzt geöffnete Shows

Die 10 zuletzt geöffneten Shows, die neueste zuerst, nummeriert („1 nom.show.json“, „2 …“): Tippen Sie die Ziffer, um sie per Tastatur zu öffnen, wenn das Untermenü geöffnet ist. Die geöffnete Show ist fett dargestellt. Der Tooltip zeigt den vollständigen Pfad. **(keine)** wird angezeigt, wenn die Liste leer ist.

Eine Datei, die nicht mehr existiert, wird mit der Meldung „Datei nicht gefunden: …“ aus der Liste entfernt.

Speichern (Ctrl+S)

Speichert die aktuelle Show. Eine Meldung „✓ Show gespeichert (HH:mm:ss)“ erscheint einige Sekunden lang neben dem Titel der Show, und das Sternchen `*`, das Änderungen anzeigte, verschwindet.

Bei jedem Speichern:

- schreibt DreamShow zuerst eine temporäre Datei und ersetzt dann die alte: Ein Stromausfall während des Speicherns kann die vorherige Version nicht zerstören;
- behält DreamShow eine Kopie der vorherigen Version im Unterordner `autosave` (siehe weiter unten);
- vermerkt DreamShow in der Show den Namen des aktiven Saals (dieser wird mit dieser Show wieder geöffnet).

Speichern unter…

Speichert die Show unter einem anderen Namen (Filter „Show DreamShow“, Endung `.show.json` wird bei Bedarf ergänzt) und arbeitet danach mit dieser neuen Datei weiter.

Jede Show hat ihren eigenen Medienordner: DreamShow **kopiert** die Medien der alten Show in den Medienordner des neuen Namens (nur die Dateien, die dort noch nicht vorhanden sind). Eine

Meldung zeigt „… Medien nach … kopiert“ an. Die unter einem anderen Namen gespeicherte Show ist so vollständig und unabhängig vom Original.

Fernbedienung (GO-Tasten)…

Die Tasten einer 2,4-GHz-Fernbedienung den Aktionen GO / Vorheriger Schritt / Blackout des Ablaufs zuweisen. Siehe Die Fernbedienung (GO-Tasten).

Medienordner der Show öffnen

Öffnet im Windows-Explorer den Medienordner der aktuellen Show (`data\medias\<nom du show>`) und legt ihn an, falls er nicht existiert. Dorthin gehören die Sounds, Videos und DMX-Streams, die die Show verwendet. Medien werden **nur über ihren Namen** aufgerufen, nie über einen vollständigen Pfad: Ein Projekt lässt sich von einem PC auf einen anderen verschieben, ohne dass etwas kaputtgeht.

Um Medien hinzuzufügen, verwenden Sie vorzugsweise die Schaltfläche **Medien importieren…** im Medienbereich, die sie in diesen Ordner kopiert. Siehe Ton und Video auf der Timeline.

Gesamtes Projekt exportieren (zip)…

Saal-Patch, Scheinwerfer, Shows, Effekte und Medien — zur Übertragung auf einen anderen PC.

1. Hat die aktuelle Show Änderungen, wird sie zuerst gespeichert, ohne Rückfrage.
2. Wählen Sie, wo die Zip-Datei gespeichert werden soll (vorgeschlagener Name: `<nom de la salle>-dreamshow.zip`, Leerzeichen durch Bindestriche ersetzt).
3. DreamShow packt **den gesamten Datenordner** einschließlich der Unterordner in das Zip, außer den Kopien im Ordner `autosave` und der Bildschirmanordnung (`dreamshow.ui.json`).
4. Eine Meldung zeigt die Größe des Zips und seinen Speicherort an: „Projekt exportiert (… MB): …“.

Projekt importieren (zip)…

Lädt ein Projekt, das auf einem anderen PC exportiert wurde (oder eine Sicherung).

1. Wählen Sie die Zip-Datei (Filter „Projet DreamShow“ (DreamShow-Projekt)).
2. Bestätigen Sie: „Der Import ersetzt die gleichnamigen Dateien des aktuellen Projekts (Saal, Shows, Effekte, Medien). Fortfahren?“
3. Die Dateien des Zips werden in den Datenordner kopiert und ersetzen die gleichnamigen Dateien. Dateien, die nicht im Zip enthalten sind, bleiben erhalten.
4. „Projekt importiert — die Anwendung wird zum Laden neu gestartet.“: DreamShow startet von selbst neu.

Show mit einer KI erstellen…

Siehe Eine Show mit einer KI erstellen.

DMX-Stream durch eine KI…

Anweisung zum Einfügen in einen KI-Chat (Saal, Scheinwerfer, Musik), danach geprüfter Import des erhaltenen Streams. Siehe DMX-Stream durch eine KI.

Für einen eigenständigen Player exportieren…

DMX-Stream (.DmxStreaming), ohne PC wiedergegeben von einem ESP32, einem Raspberry Pi oder einem Mini-PC. Siehe Der Standalone-Player.

ppshow-Show importieren…

Für Anwender der Software ppshow: Erstellt eine DreamShow-Show aus einem ppshow-Showordner neu (die Datei `dmx.ini` und die Sounds) und ordnet die Scheinwerfer dem aktuellen Saal **über die DMX-Adresse** zu. Der aktive Saal muss daher exakt den ppshow-Gerätepark abbilden.

1. Wählen Sie den Ordner der ppshow-Show (Titel der Auswahl: „Ordner der ppshow-Show (mit dmx.ini)"). Ohne `dmx.ini`: „Dieser Ordner enthält keine dmx.ini (es ist keine ppshow-Show)."
2. Geben Sie den **Name der DreamShow-Show:** an (der Ordnername wird vorgeschlagen). Existiert diese Show bereits, fragt DreamShow, ob sie überschrieben werden soll.
3. Die Sounds werden in den Medienordner der neuen Show kopiert.
4. Eine Bilanz wird angezeigt: Anzahl der ppshow-Schritte und der erstellten Szenen (Schritte in automatischer Folge können zusammengeführt werden), zugeordnete Zustände von Scheinwerfern und Moving Heads, Zustände von Kanälen (Dimmer), benannte Schritte, zusätzliche Befehle, Sounds und Lautstärkeänderungen. ppshow-Scheinwerfer ohne DreamShow-Scheinwerfer an derselben Adresse werden ignoriert und gezählt.

Wo die Dateien abgelegt sind

Alles befindet sich im Ordner `data` neben `DreamShow.exe` (bei einer normalen Installation: `C:\Users\<vous>\AppData\Local\Programs\DreamShow\data`). Der einfachste Weg dorthin: **Datei > Medienordner der Show öffnen** und dann zwei Ebenen nach oben gehen.

Element	Speicherort
Säle	`data\<nom>.venue.json` (eine Datei pro Saal)
Shows	`data\<nom>.show.json`
Medien einer Show	`data\medias\<nom du show>\` (ein Ordner pro Show)
Effekte	`data\effects.json` (gemeinsam für alle Shows)
Paletten	`data\palettes.json` (gemeinsam für alle Shows)

Bahnen	`data\trajectoires\<nom>.traj.json` (eine Datei pro Bahn)
Scheinwerferdefinitionen	`data\fixtures\` ; Ihre geänderten Definitionen in `data\fixtures\custom\` , die online aktualisierten in `data\fixtures\online\`
Kopien der vorherigen Versionen	`data\autosave\`
Einstellungen von DreamShow	`data\dreamshow.settings.json` (Sprache, zuletzt geöffnete Shows, GO-Tasten, MIDI, OSC, Web-Fernsteuerung…)
Bildschirmanordnung	`data\dreamshow.ui.json`
Übersetzungen	`data\lang\`
Markierung für die Wiederaufnahme nach einem Absturz	`recovery.json` , im Ordner `DreamShow` der lokalen Daten Ihres Windows-Kontos (`%LOCALAPPDATA%\DreamShow`) (siehe Fortsetzung nach einem Absturz oder Stromausfall)

Der Ordner autosave: die vorherigen Versionen

Jedes Mal, wenn eine Show, ein Saal oder die Paletten gespeichert werden, kopiert DreamShow zuerst die Version, die ersetzt wird, nach `data\autosave` , mit Datum und Uhrzeit im Namen. Wird zum Beispiel `concert.show.json` am 5. Oktober 2026 um 14:32:10 Uhr gespeichert, bleibt die alte Version als `concert.show-20261005-143210.json` erhalten.

DreamShow speichert die Show nicht von selbst in regelmäßigen Abständen: Denken Sie an Ctrl+S. Der Ordner `autosave` wird nie automatisch geleert.

Schritt für Schritt

Von einer bestehenden Show für eine neue Vorstellung ausgehen

1. Öffnen Sie die Ausgangsshow (**Datei > Show öffnen…**).
2. **Datei > Speichern unter…**, geben Sie den neuen Namen ein.
3. Sie arbeiten jetzt an der Kopie, mit ihrer eigenen Kopie der Medien. Das Original wird nicht verändert.

Ein Projekt auf den Regie-PC übertragen

1. Auf dem Vorbereitungs-PC: **Datei > Gesamtes Projekt exportieren (zip)…**, speichern Sie das Zip auf einem USB-Stick.
2. Auf dem Regie-PC (mit installiertem DreamShow): **Datei > Projekt importieren (zip)…**, wählen Sie das Zip, bestätigen Sie.

3. DreamShow startet neu. Öffnen Sie die Show über **Datei > Show öffnen…**, falls nicht sie geöffnet wird.
4. Prüfen Sie **Saal > DMX-Verbindungen…**: Die Interfaces des Regie-PCs können andere sein.

Zu einer vorherigen Version einer Show zurückkehren

1. Öffnen Sie in DreamShow eine andere Show (oder beenden Sie DreamShow), damit Sie nicht an der Datei arbeiten, die Sie ersetzen werden.
2. Öffnen Sie im Explorer den Ordner `data`. Um die aktuelle Version zu behalten, benennen Sie zum Beispiel `concert.show.json` in `concert-actuel.show.json` um.
3. Öffnen Sie den Unterordner `autosave` und suchen Sie die Kopie mit dem richtigen Datum und der richtigen Uhrzeit, zum Beispiel `concert.show-20261005-143210.json`.
4. Kopieren Sie sie in den Ordner `data` und benennen Sie sie exakt wie die ursprüngliche Show: `concert.show.json`. So findet sie ihren Medienordner `medias\concert` wieder.
5. In DreamShow: **Datei > Show öffnen…** und wählen Sie `concert.show.json`.

Gut zu wissen

- Das Sternchen `*` hinter dem Titel der Show zeigt ungespeicherte Änderungen an. DreamShow fragt nach dem Speichern, bevor eine andere Show geöffnet, eine neue erstellt oder ein Assistent gestartet wird, sowie beim Beenden.
- Beim Beenden fragt DreamShow „DreamShow beenden?“ (oder „Eine Show LÄUFT GERADE. DreamShow trotzdem beenden?“, wenn das Ablauffenster geöffnet ist).
- Der Medienordner einer Show hängt vom **Namen ihrer Datei** ab. Wenn Sie eine Datei `.show.json` im Explorer umbenennen, benennen Sie auch ihren Ordner in `medias` um, oder verwenden Sie besser **Speichern unter…**.
- Eine Show ist über den Namen des Saals mit ihrem Saal verknüpft. Benennen Sie einen Saal über **Saal > Saal umbenennen…** um; dabei werden die Shows aktualisiert, die auf ihn verweisen: siehe Einen Saal wechseln, umbenennen, duplizieren.
- Der Projektexport enthält den gesamten Datenordner, einschließlich der Scheinwerferbibliothek und Ihrer Einstellungen (Sprache, Tasten, MIDI, OSC…). Der Import ersetzt daher auch die Einstellungen des PCs, der ihn empfängt.
- Speichern Sie Ihre Show, bevor Sie ein Projekt importieren: Beim Neustart nach dem Import bietet DreamShow an, die aktuelle Show zu speichern, und die Antwort **Ja** würde diese Show über eine gleichnamige Datei schreiben, die der Import gerade mitgebracht hat.
- Exportieren Sie das Projekt vor einem Update von DreamShow: siehe Installation, Sprachen und Updates.

Siehe auch

- Fortsetzung nach einem Absturz oder Stromausfall
- Einen Saal wechseln, umbenennen, duplizieren

- Ton und Video auf der Timeline
- Die Bibliotheken
- Installation, Sprachen und Updates

Fehlerbehebung

Diese Seite fasst die häufigsten Probleme und das jeweilige Vorgehen zusammen. Der erste Reflex ist immer derselbe: ein Blick in den Bereich **Protokoll**, in dem DreamShow festhält, was es tut und was nicht stimmt (Zeilen **WRN** für Warnungen, **ERR** für Fehler).

Das Protokoll, Ihr erstes Werkzeug

Der Bereich **Protokoll** zeigt die Meldungen von DreamShow mit Uhrzeit und Quelle an (DMX, Video, Audio, Roboter, Masken, Anzeigen…).

- Die Kästchen **Infos**, **Warn.**, **Fehler** und **Debug** wählen die angezeigten Meldungen aus (Debug ist sehr gesprächig und standardmäßig deaktiviert).
- **Löschen** leert die Anzeige.
- **Kopieren**: „Kopiert das angezeigte Protokoll in die Zwischenablage“. Fügen Sie diese Zeilen in eine Supportanfrage ein: Sie sagen genau, was passiert ist.
- **Folgen** scrollt das Protokoll zu den neuesten Meldungen.

Siehe Protokoll, Audio und Uhr.

Nichts kommt bei den Scheinwerfern an (DMX)

Prüfen Sie in dieser Reihenfolge:

1. **Die Taste LIVE** oben rechts. Ist sie eingeschaltet, wird die ausgewählte Szene an die Interfaces gesendet; ist sie ausgeschaltet, „Es werden keine Frames mehr gesendet, nur die Simulation läuft weiter“. Im Show-Modus ist sie ohne Wirkung.
2. **Der Visualisierungsmodus.** Während **DMX > Visualisierungsmodus (Art-Net / sACN Eingang)…** schweigt DreamShow: Seine Ausgabe ist abgeschaltet. Beenden Sie diesen Modus.
3. **Die Verbindungen.** Neben der Schaltfläche **Verbindungen…** (oben im Bildschirm) fasst ein Text die aktiven Ausgänge zusammen; sein Tooltip listet eventuelle Fehler auf. Öffnen Sie **Saal > DMX-Verbindungen…** und prüfen Sie, dass jedes verwendete Universum ein Interface hat (und nicht „Keine“). Siehe Die DMX-Verbindungen.
4. **Was DreamShow sendet.** Öffnen Sie **DMX > DMX-Werte…**: Bewegen sich die Werte, während die Szene läuft, sendet DreamShow korrekt; das Problem liegt zwischen PC und Scheinwerfern.
5. **Je nach Interface:**
    - **Art-Net**: Die IP-Adresse des Knotens muss im selben Netzwerk wie der PC liegen, und die Nummer des Netzwerk-Universums muss mit der im Knoten eingestellten

übereinstimmen. Die Windows-Firewall muss DreamShow zulassen (siehe weiter unten).
    - **sACN**: Prüfen Sie die Nummer des Universums (1 bis 63 999) und dass das Netzwerk Multicast durchlässt, oder geben Sie die IP-Adresse des Empfängers an.
    - **USB DMX PRO**: Der COM-Port des Interfaces muss in der Liste „Ports COM : …“ (COM-Ports: …) des Fensters **DMX-Verbindungen** erscheinen; andernfalls prüfen Sie den Anschluss und den Treiber des Interfaces.
    - **uDMX**: Das Interface verwendet den Treiber libusbK.
6. **Die Scheinwerfer.** Die an jedem Scheinwerfer eingestellte DMX-Adresse und der Modus (Anzahl der Kanäle) müssen denen unter **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…** entsprechen. Prüfen Sie die Kabel und den Abschlusswiderstand am Ende der Linie.
7. **Einen Kanal testen. DMX > DMX-Fader…** setzt Kanäle von Hand über den Ablauf hinweg: Ziehen Sie den Intensitätskanal eines Scheinwerfers hoch, um zu prüfen, ob er reagiert. Siehe DMX-Werte und DMX-Fader.



Ein Scheinwerfer macht, was er will

- Falscher DMX-Modus: Der Scheinwerfer ist auf eine andere Anzahl von Kanälen eingestellt als im Saal angegeben. Gleichen Sie beides an.
- Überlappende Adressen: Zwei Scheinwerfer teilen sich Kanäle. Prüfen Sie die Adressen unter **Saal > Scheinwerfer, Adressen, Positionen…**.
- Fehlerhafte Definition: Korrigieren Sie sie unter **Saal > Scheinwerferbibliothek…**. Siehe Die Scheinwerferbibliothek.
- Ein Moving Head zielt falsch: Prüfen Sie seine Position, seine Ausrichtung und seine Hängung im Saal, oder kalibrieren Sie ihn. Siehe Die Kalibrierung der Moving Heads.

Das Video startet nicht

Videos auf Monitoren werden von **ppvideoplayer** abgespielt, das mit DreamShow installiert wird. DreamShow startet es von selbst, **minimiert in der Taskleiste**, wenn die Show Videos enthält. Lesen Sie das Protokoll (Quelle „Video“):

- „ppvideoplayer automatisch gestartet (die Show enthält Videos)“, dann „ppvideoplayer bereit — Medienordner und Ladebefehle übermittelt“: Beim Start ist alles in Ordnung.
- „Die Show enthält Videos, aber ppvideoplayer wurde nicht gefunden (…)“: Der Player befindet sich nicht an den angegebenen Orten; installieren Sie DreamShow neu.
- „ppvideoplayer gestartet, aber seine Pipe antwortet nicht (15 s) — neuer Versuch in 30 s.“: Der Player startet schlecht; warten Sie den neuen Versuch ab oder starten Sie ihn neu (siehe unten).
- „ppvideoplayer läuft (…), aber seine Pipe fehlt — Instanz tot, sie wird beendet und neu gestartet.“: DreamShow hat das Problem selbst behoben.

Prüfen Sie außerdem:

1. Dass sich die Videodatei tatsächlich im Medienordner der Show befindet (**Datei > Medienordner der Show öffnen**).
2. Dass der gewählte Bildschirm existiert: **Saal > Bildschirme…**, Schaltfläche 🔎 **Bildschirm identifizieren** (ein Testbild erscheint auf dem Monitor; ein Klick oder eine Taste schließt es), dann ▶ **Video testen**.
3. **ppvideoplayer sieht nur die Monitore, die bei seinem Start angeschlossen waren.** Schließen Sie einen Bildschirm nachträglich an, klicken Sie unter **Saal > Bildschirme…** auf ⟳ **ppvideoplayer neu starten**.

Siehe Die Videobildschirme und Ton und Video auf der Timeline.

Kein Ton

- DreamShow spielt die Sounds selbst ab, über den **Standard-Audioausgang von Windows**: Es hat keine eigene Ausgangseinstellung. Ändern Sie bei Bedarf den Standardausgang in den Soundeinstellungen von Windows.
- Sehen Sie sich die Pegel im Bereich **Audio** an (links / rechts): Ein Block **Lautstärke** auf der Timeline könnte sie abgesenkt haben.
- Das Protokoll (Quelle „Audio“) meldet eine fehlende Datei: „Datei nicht gefunden: …“. Die Datei muss sich im Medienordner der Show befinden.
- 🔇 **Ton aus** (Bereich **Audio** und Ablauffenster) stoppt sofort alle laufenden Sounds.

Siehe Protokoll, Audio und Uhr.

DreamShow ist langsam, die Simulation ruckelt

- **Simulation abschalten: Taste** ⏻ oben im Bereich **Saal** (die Simulation). Ausgeschaltet gilt: „Der Saal wird weder berechnet noch gezeichnet (2D wie 3D), was Prozessor und Grafikkarte während einer Vorstellung entlastet. Der DMX-Ausgang ist nicht betroffen.“ Der Bereich zeigt „Simulation aus — die Taste ⏻ schaltet sie wieder ein. Der DMX-Ausgang läuft normal weiter.“ an. Diese Einstellung bleibt beim nächsten Start erhalten: Bleibt die Simulation schwarz, prüfen Sie diese Taste.
- **3D-Qualität senken**: In der 3D-Ansicht bietet die Liste neben **2D / 3D** die Stufen **Basic** (flache Kegel), **Standard** (Kern und Halo mit Verlauf, weiche Auftreffflecken) und **Maximal** (Rendering durch die Grafikkarte, volumetrische Lichtstrahlen). Wählen Sie Basic auf einem schwächeren PC.
- **Auf 2D umschalten**, deutlich ressourcenschonender als 3D.
- Die kleine Zeile unter der Simulation zeigt die Bildwiederholrate und den Aufwand pro Bild an; die obere Leiste des Hauptfensters zeigt die tatsächliche Taktrate der Engine.
- Die Engine spielt die Show weiter, auch wenn die Anzeige langsam ist: Das Licht wird durch die Simulation nicht verlangsamt.

Siehe Die 2D- und 3D-Simulation.

Windows-Firewall und Netzwerk

Mehrere Funktionen von DreamShow laufen über das Netzwerk: Art-Net, sACN, die Web-Fernsteuerung, die OSC-Fernsteuerung, die Verfolger-Tablets, die Backstage-Anzeigen, die IP-Videoplayer, die Roboter, der Visualisierungsmodus. Beim ersten Mal fragt Windows möglicherweise, ob DreamShow im Netzwerk zugelassen werden soll: **Akzeptieren Sie** (zumindest für private Netzwerke). Falls Sie abgelehnt haben, lassen Sie DreamShow in den Einstellungen der Windows-Firewall zu.

Verwendete Ports (für einen Netzwerkadministrator):

Funktion	Port
Art-Net (Ausgang und Visualisierungsmodus)	UDP 6454
sACN (Ausgang und Visualisierungsmodus)	UDP 5568
OSC-Fernsteuerung	standardmäßig 8000 (einstellbar)
Web-Fernsteuerung	standardmäßig 8092 (einstellbar)
Verfolger-Tablets	TCP 8090
Backstage-Anzeigen	TCP 8091
IP-Videoplayer	TCP 5555
Roboter	TCP 5210 (zum Roboter), UDP 5211 (Ankündigungen)

Für Tablets und Anzeigen: Die von DreamShow angezeigte Adresse ist die erste Netzwerkadresse des PCs. Hat er mehrere Netzwerkkarten (WLAN und Kabel, virtuelle Karte…), verwenden Sie seine Adresse im Netzwerk der Geräte.

Tablets, Anzeigen, Roboter, Masken

- **Ein Verfolger-Tablet verbindet sich nicht**: gleiches Netzwerk, Firewall, Adresse mit `:8090`. Siehe Der Verfolger auf dem Tablet.
- **Eine Anzeige bleibt leer**: Prüfen Sie den Zonennamen in der Adresse und dass ein Block Backstage-Anzeige… tatsächlich diese Anzeige anspricht. Siehe Die Backstage-Anzeigen.
- **Der Roboter bewegt sich nicht**: Ist er **SCHARF** geschaltet (Taste 🤖)? Andernfalls vermerkt das Protokoll „… ENTSCHÄRFT — Befehl ignoriert: …“. Siehe Die humanoiden Roboter.

- **Die Maske reagiert nicht**: eingeschaltet, nicht in Windows gekoppelt, Smartphone-App geschlossen, Schaltfläche **Neu verbinden**. Siehe Die LED-Masken.

Nach einem Absturz oder Stromausfall

Starten Sie DreamShow neu. Wurde es während einer Vorstellung oder einer Bearbeitung beendet (innerhalb der letzten 6 Stunden), zeigt es das Fenster **Fortsetzen nach einer Unterbrechung** an: „DreamShow wurde … beendet (letzter Punkt: …).“ mit der Show, der Szene und der Position, und bietet an, **genau an dieser Stelle fortzufahren** (**Ja, fortsetzen** / **Nein**). Siehe Fortsetzung nach einem Absturz oder Stromausfall.

Ihre Dateien sind geschützt: Jedes Speichern legt zusätzlich eine datierte Kopie im Unterordner `autosave` des Datenordners ab.

Tritt der Absturz erneut auf, notieren Sie die Version (**? > Über DreamShow…**) und was Sie gerade getan haben, und kopieren Sie das Protokoll (Schaltfläche **Kopieren**) für den Support.

Die Bildschirmanordnung ist verloren

Die Schaltfläche ↺ **UI** oben rechts stellt die Standardanordnung der Bereiche wieder her. Siehe Überblick über das Hauptfenster.

Siehe auch

- Die DMX-Verbindungen
- DMX-Werte und DMX-Fader
- Die Videobildschirme
- Die 2D- und 3D-Simulation
- Fortsetzung nach einem Absturz oder Stromausfall
- Installation, Sprachen und Updates

Tastenkürzel

Diese Seite listet alle Tastatur- und Mauskürzel von DreamShow auf, Fenster für Fenster. Die Tasten des Ablauffensters (GO, zurück, Blackout) werden unter **Datei > Fernbedienung (GO-Tasten)...** geändert; die übrigen sind fest.

Überall im Hauptfenster (Editor)

Taste	Aktion
Leertaste	**GO**: wechselt zur nächsten Szene, wie die Schaltfläche **GO (Leertaste)** im Bereich **Szenen**. Ohne Wirkung, wenn sich der Cursor in einem Textfeld, auf einem Kontrollkästchen oder in einer Dropdown-Liste befindet.
Ctrl+S	Speichert die Show (wie **Datei > Speichern**).
Von einem Block „Auf eine Taste warten…" erwartete Taste	Hält die Timeline an diesem Block an, setzt die gewählte Taste die Wiedergabe fort. Sie hat Vorrang vor allen anderen Kürzeln.

Im Editor löst nur die Leertaste GO aus; die Eingabetaste und die Fernbedienungstasten wirken nur im Show-Modus.

Ablauffenster (Show-Modus)

Taste	Aktion
Leertaste oder **Eingabetaste** (Standard)	**GO**.
Rücktaste (Standard)	◀ **Zurück**: kehrt zur vorherigen Szene zurück.
N (Standard)	**BLACKOUT**: allgemeiner Blackout, ein zweiter Druck hebt ihn auf.
F9	Wechselt zwischen dem vollständigen Fenster und der ▭ **Miniatur** (kleiner Streifen, immer im Vordergrund).
F11	Vollbild (ohne Rahmen) oder zurück zum normalen Fenster; verlässt bei Bedarf zuerst die Miniatur.

Von einem Block „Auf eine Taste warten…“ erwartete Taste	Setzt den Ablauf fort; sie hat Vorrang vor allen anderen Kürzeln.

Die Schaltflächen des Ablaufs zeigen die erste Taste jeder Aktion an: „GO (Leertaste)“, „◀ Zurück (Rücktaste)“, „BLACKOUT (N)“.

GO bleibt bei der letzten Szene ohne Wirkung und, bei manuellem GO, solange die Timeline der aktuellen Szene nicht beendet ist (die Schaltfläche ist dann ausgegraut).

Tasten ändern (Fernbedienung)

Datei > Fernbedienung (GO-Tasten)… öffnet das Fenster **Fernbedienung** mit drei Rubriken: „GO (pas suivant)“ (GO (nächster Schritt)), **Vorheriger Schritt** und **Blackout**.

- **+ Taste…**, dann drücken Sie die Taste (oder die Taste einer 2,4-GHz-Präsentationsfernbedienung, die Tastaturtasten sendet): Sie wird der Aktion hinzugefügt.
- **Esc** während der Erfassung bricht sie ab, statt die Taste hinzuzufügen.
- Die kleine Schaltfläche jeder Taste entfernt diese.
- **OK** speichert. GO behält immer mindestens eine Taste: Entfernen Sie alle, wird die Leertaste wieder eingesetzt.

Siehe Die Fernbedienung (GO-Tasten).

Timeline der Szene

Geste	Aktion
Ctrl + Mausrad	Horizontaler Zoom der Timeline, zentriert auf die Maus.
Mausrad auf dem Lineal (oben auf der Timeline)	Zoom, ohne Ctrl.
Klick auf das Lineal	Setzt die rote Linie auf diesen Zeitpunkt.
Einen Block ziehen	Verschiebt seinen Start (Schritte von 0,1 s, magnetisch am Anfang oder Ende der benachbarten Blöcke).
Den rechten Rand eines Blocks ziehen	Ändert seine Dauer (Schritte von 0,1 s).
Doppelklick auf einen Block	Öffnet seine Eigenschaften; bei einem Effektblock wird in die Bearbeitung des Effekts gewechselt; bei einer Bahn wird ihr Editor geöffnet; bei einem dynamischen Effekt oder einem Pixel-Mapping wird sein Einstellungsfenster geöffnet.

Rechtsklick auf einen Block	Menü: **Eigenschaften…**, **Löschen** und je nach Block **Effekt bearbeiten…**, **Bahn bearbeiten…**, **Durch die Auswahl + aktuelle Einstellungen ersetzen**.
Aus Bibliotheken ziehen	Eine Gruppe, ein Medium, ein Effekt, eine Bahn oder ein Element der Liste **Sonstige**, auf einer Spur abgelegt, erzeugt einen Block.

Bibliotheken

Taste oder Geste	Aktion
Entf in der Liste **Bahnen**	Löscht die ausgewählte Bahn (nach Bestätigung).
Doppelklick auf eine Bahn	Öffnet ihren Editor.
Doppelklick auf einen Effekt	Bearbeitet den Effekt.
Rechtsklick auf ein Medium	Menü des Mediums; der Rechtsklick wählt zuerst das Element unter der Maus aus.

Simulation (Bereich Saal)

2D-Ansicht (Plan):

Geste	Aktion
Klick auf einen Scheinwerfer	Wählt ihn aus oder hebt die Auswahl auf.
Auf dem Plan ziehen	Auswahl per Rechteck: ersetzt die Auswahl.
Ctrl + ziehen	Fügt die Scheinwerfer im Rechteck der Auswahl hinzu.
Mit gedrückter Schaltfläche **Ausrichten**: **klicken und ziehen**	Die ausgewählten Moving Heads folgen der Maus.
Mit dem Werkzeug **Zone**: **klicken und ziehen**	Zeichnet, verschiebt oder skaliert die Zone.

3D-Ansicht:

Geste	Aktion
Ziehen (linke oder rechte Maustaste)	Dreht die Ansicht um den Saal.

Umschalt + ziehen oder **mit gedrücktem Mausrad ziehen**	Verschiebt die Ansicht.
Mausrad	Hinein- / Herauszoomen.
Klick (ohne Bewegung) auf einen Scheinwerfer	Wählt ihn aus oder hebt die Auswahl auf.
Mit **Ausrichten** oder dem Werkzeug **Zone**: **klicken und ziehen**	Wie in 2D, auf der Fläche unter der Maus.

Drehung der Zone: Im Drehungsfeld (in Grad) bestätigt die **Eingabetaste** den Wert.

Siehe Die 2D- und 3D-Simulation und Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken.

Bahn-Editor

Taste oder Geste	Aktion
Doppelklick auf eine leere Stelle des Schlüsselbild-Streifens	Fügt an diesem Zeitpunkt ein Schlüsselbild hinzu.
Klick auf ein Schlüsselbild	Wählt es aus; **Ziehen** verschiebt es zeitlich.
Ziehen auf einer leeren Stelle	Scrollt die Vorschau.
Eingabetaste im Feld „Schlüssel — Zeit (s):“	Übernimmt die eingegebene Zeit.

Siehe Die Bahnen.

Scheinwerfer, Adressen, Positionen (Saal-Editor)

Taste	Aktion
Ctrl+Z	Rückgängig (Schaltfläche ↶).
Ctrl+Y	Wiederholen (Schaltfläche ↷).

Im Fenster **Scheinwerfer hinzufügen — QLC+-Bibliothek**: Geben Sie Ihren Suchbegriff ein, dann blättern Sie mit **Pfeil nach unten / Pfeil nach oben** durch die Liste, ohne das Feld zu verlassen; **Eingabetaste** (Schaltfläche **Hinzufügen**) oder **Doppelklick** zum Auswählen.

DMX-Werte und DMX-Fader

Taste oder Geste	Fenster	Aktion

Doppelklick auf einen Kanal	**DMX-Werte…**	Öffnet die Fader auf diesem Kanal.
Eingabetaste in „Erster Kanal“	**DMX-Fader…**	Zeigt die Seite an, die mit diesem Kanal beginnt.
Eingabetaste im Wertfeld eines Faders	**DMX-Fader…**	Übernimmt den eingegebenen Wert.
Mausrad auf einem Fader	**DMX-Fader…**	±1.
Umschalt + Mausrad	**DMX-Fader…**	±10.

Siehe DMX-Werte und DMX-Fader.

Weitere Fenster

Taste	Fenster	Aktion
T	**Sound-to-Light und Tempo…**	Tap-Tempo (wie die Schaltfläche **TAP**), außer wenn sich der Cursor in einem Textfeld befindet.
Esc, eine beliebige Taste oder ein Klick	Testbild 🔎 **Bildschirm identifizieren** (**Saal > Bildschirme…**)	Schließt das Testbild (es schließt sich auch nach einigen Sekunden von selbst).
Die zu erwartende Taste	Eigenschaften eines Blocks **Auf eine Taste warten**	Nach einem Klick auf **Festlegen…** wird die gedrückte Taste zur erwarteten Taste.

In allen Dialogfenstern

- Die **Eingabetaste** bestätigt die Standardschaltfläche (**OK**, **Hinzufügen**, **Speichern**… je nach Fenster).
- **Esc** schließt ohne Bestätigung (Schaltfläche **Abbrechen** oder **Schließen**), in den Fenstern, die eine solche haben.
- Die üblichen Textfelder akzeptieren Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+A usw.

Siehe auch

- Der Show-Modus und das Ablauffenster
- Die Fernbedienung (GO-Tasten)
- Die Timeline der Szene

- Warte-Blöcke (Taste, Uhrzeit, Datum, Sonne)
- Die 2D- und 3D-Simulation

Glossar

Die Fachbegriffe der Bühnentechnik und die von DreamShow, jeweils mit einer kurzen Definition. Die Begriffe sind alphabetisch geordnet.

A

- **Ablauf**: die Folge der Szenen der Vorstellung, in der Reihenfolge, in der der Techniker sie abfährt. Im weiteren Sinne das **Ablauffenster** des Show-Modus.
- **Ablauf-Nachricht**: Text, der im Show-Modus während einer Szene groß angezeigt wird: worauf der Techniker wartet, bevor er GO drückt.
- **Art-Net**: Protokoll, das DMX über ein Computernetzwerk (Ethernet, WLAN) zu einem Art-Net-**Knoten** transportiert, der es wieder als DMX-Kabelsignal ausgibt. Jedes Universum hat eine Netzwerknummer (0 bis 32 767 in DreamShow).
- **Auslösung**: die Art, wie eine Szene zur nächsten wechselt: **Manuelles GO**, **Auto** (nach einer Verzögerung) oder **Verkettet** (wenn alles, was sie enthält, beendet ist).
- **Ausrichten**: Werkzeug, das die ausgewählten Moving Heads auf den im Plan oder in der 3D-Ansicht angeklickten Punkt ausrichtet. Siehe Ausrichten und eine Zone mit den Moving Heads abdecken.
- **Auto**: Auslösung einer Szene, die nach einer Verzögerung von selbst zur nächsten wechselt.
- **Auto-Fade auskuppeln**: Kästchen, das jede automatische Verkettung verhindert: Man schaltet alles mit GO weiter.
- **Autosave**: Unterordner, in dem DreamShow eine datierte Kopie jeder gespeicherten Datei aufbewahrt.

B

- **Backstage-Anzeige**: Informationsbildschirm hinter der Bühne oder in den Garderoben, der eine von DreamShow bereitgestellte Webseite anzeigt; die Blöcke „Backstage-Anzeige…“ der Timeline senden Nachrichten dorthin. Siehe Die Backstage-Anzeigen.
- **Bahn**: Bewegung von Moving Heads, beschrieben durch Schlüsselbilder und wie ein Block auf der Timeline platziert. Siehe Die Bahnen.
- **Bereit**: Zustand vor der Vorstellung (Blackout, Medien gestoppt); das nächste GO startet Szene 1. **Zurücksetzen (Bereit)** führt dorthin zurück.
- **Bibliotheken** (Bereich): Bereich des Hauptfensters, der die Gruppen, die Medien, die Effekte, die Bahnen und die Liste **Sonstige** enthält, die man auf die Timeline zieht.
- **Bildschirm**: im Saal deklarierter Videoausgang: ein Windows-Monitor (abgespielt von ppvideoplayer) oder ein IP-Videoplayer. Siehe Die Videobildschirme.

- **Blackout**: Abschalten des Lichts. **BLACKOUT** (Ablauffenster) ist der allgemeine Not-Blackout, den ein zweiter Druck aufhebt; die manuellen Geräte bleiben unverändert.
- **Block**: Element auf einer Spur der Timeline, mit einem Start und oft einer Dauer: Licht, Effekt, Ton, Video, Warten, Sprung, Roboter, Maske, Backstage-Anzeige…
- **BPM**: Beats per Minute (Schläge pro Minute), das Tempo einer Musik.

D

- **Definition (eines Scheinwerfers)**: die Beschreibung eines Modells: seine Modi, seine Kanäle und was jeder Wert bewirkt. Importierte Formate: GDTF, QLC+ (.qxf), DJworld (.fxt).
- **DMX (DMX512)**: die Standardsprache der Scheinwerfer: eine Folge von 512 Kanälen, die fortlaufend gesendet wird, in DreamShow etwa 40-mal pro Sekunde.
- **DMX-Adresse**: Nummer des ersten Kanals, den ein Scheinwerfer in seinem Universum belegt (von 1 bis 512). Ein Scheinwerfer mit 8 Kanälen an Adresse 17 belegt die Kanäle 17 bis 24. Die am Scheinwerfer eingestellte Adresse muss der im Saal angegebenen entsprechen.
- **DMX-Fader**: Fenster, das Kanäle von Hand über den Ablauf hinweg setzt. Siehe DMX-Werte und DMX-Fader.
- **DMX-Modus**: Konfiguration eines Scheinwerfers, die die Anzahl seiner Kanäle und deren Funktion festlegt (zum Beispiel 8 Kanäle oder 16 Kanäle). Der im Saal gewählte Modus muss dem am Gerät eingestellten entsprechen.
- **DMX-Stream**: Bild für Bild aufgezeichneter DMX-Datenstrom (Datei .DmxStreaming), abgespielt von einem Block ▦ der Timeline. Siehe DMX-Stream durch eine KI.
- **DMX-Werte**: Fenster, das live die 512 Kanäle jedes Universums so anzeigt, wie sie gesendet werden.
- **.DmxStreaming**: Dateiformat von DreamShow, das einen DMX-Stream Bild für Bild aufzeichnet. Es dient dem Standalone-Player und dem DMX-Stream durch eine KI.
- **Dynamischer Effekt**: Block, der eine Einstellung (Intensität, Farbe, Regenbogen, Pan, Tilt, Kreis, Acht) nach einer Wellenform variiert, wobei jeder Scheinwerfer gegenüber den anderen versetzt ist, um eine Welle, ein Lauflicht, einen Fächer… zu erzeugen. Siehe Die dynamischen Effekte.

E

- **Effekt**: benannte Einstellung eines oder mehrerer Scheinwerfer oder Gruppen, in der Bibliothek gespeichert und in allen Shows wiederverwendbar.
- **Endzustand**: die stabile Beleuchtung einer Szene, nachdem ihre Timeline beendet ist. Das erhält man auch, wenn man direkt zu der Szene springt. Ein im Endzustand nicht eingestellter Scheinwerfer steht auf null (außer einer Seilwinde, die beibehalten wird).

F

- **Feinkanal (16 Bit)**: zweiter Kanal, der eine Einstellung verfeinert (Pan, Tilt, Intensität): Beide zusammen ergeben 65 536 Stufen statt 256, für ruckfreie Bewegungen und Überblendungen.
- **Fernbedienung (GO-Tasten)**: 2,4-GHz-Präsentationsfernbedienung, deren Tasten Tastaturtasten senden, die GO, dem vorherigen Schritt und dem Blackout zugewiesen sind. Siehe Die Fernbedienung (GO-Tasten).
- **Fixture**: englisches Wort für „Beleuchtungsgerät"; DreamShow verwendet es für jedes im Saal gepatchte Gerät (Scheinwerfer, Moving Head, Nebelmaschine, Relais…).
- **Frontlicht**: Scheinwerfer vor den Darstellern, auf der Publikumsseite.

G

- **GDTF**: offenes Format zur Beschreibung von Scheinwerfern, das von zahlreichen Herstellern bereitgestellt wird.
- **Gegenlicht**: Scheinwerfer hinter den Darstellern, der sie von hinten beleuchtet.
- **Go (GO)**: der Befehl, zur nächsten Szene zu wechseln, über die Schaltfläche **GO**, die Leertaste oder eine Fernbedienung.
- **Gobo**: ausgeschnittenes Muster vor der Lampe eines Moving Heads, das eine Form projiziert (Stern, Blattwerk…).
- **Gruppe**: benannte Zusammenstellung von Scheinwerfern des Saals („Frontlicht", „Moving Heads"…), die man auf einmal einstellt.

H

- **Hinterbühne**: der Teil der Bühne, der am weitesten vom Publikum entfernt ist.
- **HTP** („Highest Takes Precedence", der höchste Wert gewinnt): Mischregel, bei der zwischen zwei Quellen die stärkere Intensität gewinnt. DreamShow wendet sie auf die Intensität zwischen dem Ablauf und einer parallelen Sequenz an.
- **Humanoider Roboter**: Roboter Booster K1, der von der Timeline aus über Roboter-Blöcke gesteuert wird. Siehe Die humanoiden Roboter.

I

- **IP-Videoplayer**: mit dem Netzwerk verbundenes Videogerät, das auf ihm gespeicherte Videos auf Befehl von DreamShow abspielt.

K

- **Kalibrierung (eines Moving Heads)**: Einstellung, die speichert, wohin ein Moving Head auf vier Ecken der Bühne zeigt (plus zwei optionale Punkte an der Rückwand), damit er genau zielt. Siehe Die Kalibrierung der Moving Heads.

- **Kanal (DMX)**: einer der 512 Werte eines Universums, von 0 bis 255. Ein Scheinwerfer belegt einen oder mehrere davon (Intensität, Rot, Grün, Blau, Pan, Tilt…).
- **Kennung**: kurzer, fester Name einer Szene (zum Beispiel „regen“); Sprünge und parallele Sequenzen zielen über diesen Namen auf die Szene, auch wenn Szenen eingefügt oder verschoben werden. Siehe Sprünge und Szenenkennungen.
- **Knoten (Art-Net)**: Gerät, das DMX über das Netzwerk empfängt und an DMX-Buchsen wieder ausgibt.

L

- **LED-Maske**: Maske mit LED-Bildschirm, über Bluetooth von MaskCtl gesteuert, die Gesichter, Bilder oder einen sprechenden Mund anzeigt. Siehe Die LED-Masken.
- **Links (vom Publikum)**: die linke Bühnenseite, vom Publikum aus gesehen (französisch „jardin“).
- **LIVE**: Schaltfläche im Hauptfenster; eingeschaltet wird die ausgewählte Szene an die DMX-Interfaces gesendet; ausgeschaltet läuft nur die Simulation weiter.
- **LTC** (Linear Time Code): Timecode, der als Audiosignal übertragen wird, auf einer Tonspur oder über ein Audiokabel.
- **LTP** („Latest Takes Precedence“, der letzte Wert gewinnt): Mischregel, bei der die jüngste Quelle gewinnt. DreamShow wendet sie auf alles außer der Intensität (Farbe, Position…) zwischen dem Ablauf und einer parallelen Sequenz an.

M

- **Manuelle Steuerung**: Fenster, das die als „manuell“ deklarierten Geräte (Seilwinde, Stromversorgung von Moving Heads, Shutter) von Hand steuert, dauerhaft gesetzt, außerhalb der Sequenz. Siehe Die manuelle Steuerung.
- **MaskCtl**: mit DreamShow geliefertes Programm, das die LED-Masken per Bluetooth mit dem PC verbindet.
- **Medien**: die Ton-, Video- und DMX-Stream-Dateien einer Show, abgelegt im Ordner `medias\<nom du show>`.
- **MIDI**: Kommunikationsnorm für Musikinstrumente und -controller; DreamShow akzeptiert MIDI-Controller (Tasten, Fader) und gibt den Zustand auf deren LEDs zurück. Siehe Die MIDI-Controller.
- **MIDI-Clock**: von einem MIDI-Gerät gesendetes Tempo-Signal, dem DreamShow folgen kann.
- **Mix**: Auf derselben Spur gehen zwei sich überlappende Lichtblöcke während der Überlappung ineinander über: Farben und Positionen gleiten vom einen zum anderen. Siehe Überblendungen und Mix.
- **Moving Head**: Scheinwerfer mit motorisiertem Kopf, der sich fernsteuern lässt (Pan und Tilt), oft mit Farben, Gobos und Zoom.
- **MTC** (MIDI Time Code): Timecode, der über eine MIDI-Verbindung übertragen wird.

O

- **Ohne Richtung**: Einstellung eines Geräts im Saal (Nebelmaschine, LED-Band, Saalbeleuchtung…), das ohne ausgerichteten Lichtstrahl leuchtet.
- **OSC** (Open Sound Control): Netzwerk-Steuerprotokoll, das von TouchOSC, Companion, QLab… verwendet wird, um DreamShow zu steuern. Siehe Die OSC-Fernsteuerung.

P

- **Palette**: benannte Farbe, Position oder Lichtstrahl-Einstellung, die man mit einem Klick anwendet; eine Änderung der Palette ändert alle Szenen, die sie verwenden. Siehe Die Paletten.
- **Pan**: horizontale Drehung eines Moving Heads.
- **PAR**: fester Scheinwerfer mit breitem Lichtstrahl, heute meist mit farbigen LEDs.
- **Parallele Sequenz**: zweite Wiedergabe, die aus einer Szene gestartet wird und gleichzeitig mit dem Hauptablauf läuft. Siehe Parallele Sequenzen.
- **Patch**: die Zuordnung der Scheinwerfer zu ihren DMX-Universen und -Adressen.
- **Pixel-Mapping**: Block, der ein animiertes Bild (Verlauf, Regenbogen, Welle, Feuer, Bild…) über die Zellen von LED-Leisten, Matrizen oder Scheinwerfern laufen lässt. Siehe Das Pixel-Mapping.
- **ppvideoplayer**: der mit DreamShow installierte Videoplayer, der die Videos auf den Monitoren abspielt.
- **Prisma**: optisches Element eines Moving Heads, das den Lichtstrahl vervielfacht.
- **Protokoll**: Bereich, der die Meldungen von DreamShow anzeigt (Informationen, Warnungen, Fehler). Siehe Protokoll, Audio und Uhr.
- **Publikumseinlass**: Lichtstimmung vor der Vorstellung: der Saal sanft beleuchtet, die Bühne im Halbdunkel.

Q

- **QLC+**: freie Lichtsoftware, deren Definitionsbibliothek (Dateien .qxf) DreamShow übernimmt.

R

- **Rechts (vom Publikum)**: die rechte Bühnenseite, vom Publikum aus gesehen (französisch „cour“).
- **Rote Linie**: die senkrechte Linie der Timeline, die den gespielten Zeitpunkt anzeigt.

S

- **Saal**: der in DreamShow beschriebene Ort: seine Abmessungen, seine in Metern platzierten Scheinwerfer, deren Adressen, deren Gruppen, seine Bildschirme, seine DMX-Verbindungen.

Ein Saal kann für mehrere Shows dienen.

- **sACN** (E1.31): ein weiteres Protokoll, das DMX über ein Netzwerk transportiert; Universen von 1 bis 63 999 nummeriert.
- **Scharf schalten (einen Roboter)**: den Roboter-Blöcken erlauben, den Roboter zu bewegen. Ist er entschärft, werden sie ignoriert. Siehe Die humanoiden Roboter.
- **Scheinwerfer**: Bühnenbeleuchtungsgerät (siehe auch Fixture, Moving Head, PAR, Wash).
- **Scheinwerferbibliothek**: die Gesamtheit der DreamShow bekannten Scheinwerferdefinitionen (mehr als 1 600, aus QLC+ und Polux), die man ergänzen kann. Siehe Die Scheinwerferbibliothek.
- **Schleife**: Einstellung einer Szene, deren Timeline von selbst wieder von vorn beginnt, bis zum GO (oder bis zu einer maximalen Dauer).
- **Schlüsselbild**: gespeicherter Schritt einer Bahn (Position und Einstellungen der Moving Heads zu einem Zeitpunkt); DreamShow berechnet den Übergang von einem Schlüsselbild zum nächsten.
- **Show**: die Vorstellung in DreamShow: eine Folge von Szenen, gespeichert in einer Datei `.show.json`.
- **Show-Modus**: Einsatz während der Vorstellung, mit dem Ablauffenster. Siehe Der Show-Modus und das Ablauffenster.
- **Shutter**: Kanal eines Scheinwerfers, der den Lichtstrahl öffnet, schließt oder blinken lässt (Stroboskop).
- **Simulation**: der in 2D oder 3D gezeichnete Saal mit seinen Lichtstrahlen und Bildschirmen, synchron zur roten Linie. Die Taste ⏻ schaltet sie ab. Siehe Die 2D- und 3D-Simulation.
- **Slot**: Platz eines IP-Videoplayers, dem man eine Videodatei zuordnet.
- **Sound-to-Light**: Funktion, bei der die Musik (Mikrofon, Line-Eingang oder Ton des PCs) die Intensität einer Gruppe variiert, mit Tempoerkennung. Siehe Sound-to-Light und Tempo.
- **Sprung**: Block „Zur Szene springen…“, der den Ablauf zu einer anderen Szene wechseln lässt, wenn die rote Linie ihn erreicht.
- **Spur**: horizontale Zeile der Timeline, die Blöcke trägt. Eine Szene kann mehrere Spuren haben, die gleichzeitig laufen.
- **Standalone-Player**: kleines Gerät (ESP32, Raspberry Pi, Mini-PC), das eine exportierte Show ohne PC wiedergibt. Siehe Der Standalone-Player.
- **Stimmung**: Gesamteinstellung des Lichts (Volles Licht, Tag, Abend, Nacht, Warme Innenszene, Kühle Außenszene, Geheimnisvoll, Publikumseinlass, Blackout), die von den Assistenten und bei der Erstellung einer Show mit einer KI verwendet wird.
- **Stroboskop**: Gerät oder Shutter-Einstellung, das bzw. die schnelle Blitze erzeugt. DreamShow löst es nie automatisch aus einem Assistenten oder einer KI heraus aus.
- **Szene**: ein Schritt der Show, ausgelöst durch GO, automatisch oder verkettet. Sie hat eine Timeline und einen Endzustand.

T

- **Tap-Tempo**: das Tempo angeben, indem man im Rhythmus auf eine Schaltfläche (**TAP**) oder eine Taste tippt.
- **Tilt**: vertikale Neigung eines Moving Heads.
- **Timecode**: Zeitsignal (Stunden:Minuten:Sekunden:Frames) von einer Tonspur, einem Pult oder einer Software, das jede Szene zu ihrer Zeit startet. Siehe Der Timecode (LTC / MTC).
- **Timeline**: die Zeitleiste einer Szene mit ihren Spuren und Blöcken. Siehe Die Timeline der Szene.

U

- **Überblendung**: allmählicher Übergang von einer Beleuchtung zu einer anderen. Die **Überblendung zur nächsten** einer Szene ist die Dauer des Übergangs zur nächsten Szene, bei GO oder automatisch; die **Einblendung** und die **Ausblendung** eines Blocks fahren nur seine Intensität hoch bzw. herunter. Siehe Überblendungen und Mix.
- **uDMX**: kleines USB-DMX-Interface mit einem Universum.
- **Universum**: eine Einheit von 512 DMX-Kanälen, also eine DMX-Linie. Ein großer Saal verwendet mehrere davon.
- **Unsichtbar**: Einstellung eines Geräts im Saal, das weder im Plan noch in der Simulation gezeichnet wird (Relais, Stromversorgung…), aber gepatcht und gesteuert bleibt.
- **USB DMX PRO**: USB-DMX-Interface (Typ Enttec DMX USB PRO), von Windows als COM-Port erkannt.

V

- **Verfolger**: Scheinwerfer, der einem Künstler folgt. In DreamShow sind das Moving Heads, die per Finger von einem Tablet aus gesteuert werden. Siehe Der Verfolger auf dem Tablet.
- **Verkettet**: Auslösung einer Szene, die zur nächsten wechselt, sobald alles, was sie enthält, beendet ist.
- **Visualisierungsmodus**: Modus, in dem DreamShow das DMX einer anderen Software oder eines Lichtpults (Art-Net oder sACN) empfängt und in seiner Simulation anzeigt, ohne etwas zu senden. Siehe Der Visualisierungsmodus.
- **Volles Licht**: die ganze Bühne maximal ausgeleuchtet.
- **Vorbühne**: der Teil der Bühne, der dem Publikum am nächsten ist.

W

- **Warte-Block**: Block der Timeline, der die Wiedergabe anhält, bis eine Taste gedrückt wird, eine Dauer abgelaufen ist, eine Uhrzeit oder ein Datum erreicht ist oder die Sonne auf- bzw. untergeht. Siehe Warte-Blöcke.
- **Wash**: Scheinwerfer (oft ein Moving Head) mit breitem, weichem Lichtstrahl, der eine Fläche mit Licht „flutet“.

- **Web-Fernsteuerung**: Smartphone oder Tablet im Netzwerk, das die Show über seinen Browser steuert. Siehe Die Web-Fernsteuerung.

Z

- **Zelle**: Teil eines Scheinwerfers, der sich getrennt einstellen lässt (jede LED einer Leiste, jedes Pixel einer Matrix, jeder Kopf eines Mehrstrahl-Scheinwerfers).
- **Zone**: Werkzeug, das eine Zone auf den Plan zeichnet; die ausgewählten Moving Heads decken sie ab. In den Stimmungen: links, Mitte, rechts, Vorbühne, Hinterbühne oder die ganze Bühne.
- **Zoom**: Einstellung des Öffnungswinkels des Lichtstrahls, vom engsten bis zum breitesten.

Siehe auch

- Willkommen bei DreamShow
- Überblick über das Hauptfenster
- Tastenkürzel