

Ein kleiner PC-Dimmer-Lichtkurs

Inhalt	
1. Das Projekt «Schiffmann»	1
1.1 Vorwort	1
1.2 Das Stück	1
1.3 Die Szenerie	1
1.4 Beleuchtungskonzept	3
2. Einrichten des PC-Dimmers für die Lichtsteuerung:	5
2.1 Das USB-DMX-Interface	5
2.2 Gerätebilder definieren	5
2.3 Geräte in «Geräteliste» definieren	6
3. Die grafische Bühnenansicht	8
4. Einrichten von Szenen	9
4.1 Geräteszenen	9
4.2 Kombinationsszenen	11
5. Effekt Sequenzer	12
5.1 Lauflicht Schritte einrichten	12
5.2 Lauflicht Steuerung definieren	12
6. Cuelist	13
6.1 Öffnen und füllen der «Cuelist»	13
6.2 Spezielle Einstellungen	13
7. Kontrollpanel	14
8. Energiekontrolle	15
9. Einrichten auf der Bühne und Einleuchten	16
9.1 Einrichten und Einleuchten	16
9.2 Generalprobe	16
10. Blockschema	17

Das Projekt finden sie auch unter

http://www.pcdimmer.de, Wiki, Tutorials, Lichtkurse.

Der Audio und Video Teil folgt in einem weiteren Dokument

Erich Affolter Theatertechniker CH-3414 Oberburg

e.affolter@besonet.ch www.szenerie.ch



1. Das Projekt «Schiffmann»

1.1 Vorwort

Als begeisterter PC-Dimmer-Anwender vermisste ich eine Schritt für Schrittanleitung zu einem Theaterprojekt, wie es viele Laienbühnen zur Aufführung bringen. Deshalb möchte ich hier meinen persönlichen Weg, von der Idee bis zur Premierenaufführung beschreiben. Als Vorlage dient das Theaterstück Schiffmann, welches von der Szenerie Burgdorf (CH) im Mai 2014 auf die Bühne gebracht wurde. Also, es können sich Techniker angesprochen fühlen, die ein Schauspiel licht- und tontechnisch, ohne viele Effekte, entwickeln und dieses Projekt dann mittels dem PC-Dimmer bei den Vorstellungen auch abfahren.

1.2 Das Stück



1902. Eine Teegesellschaft, 6 Personen, trifft sich im Salon von Schiffmann. Technisch bedeutet dies für das Licht neben dem normalen, ein abgedämpftes Raumlicht für eine Diaprojektion. Die Diaprojektion folgt ab Beamer und Tonanlage. Letztere wird auch für kurze Übergangsmusik eingesetzt.

Nach gewissen Wirrungen verwandelt sich der Raum im Opiumrausch in ein japanisches Schloss. Diese Verwandlung geschieht im Nebel und farbig wechseldem Licht.

Die Schlossszene geschieht mehrheitlich im Gegenlicht vor der eingeschobenen Japanwand.

Am Ende verabschieden sich die geläuterten Gäste draussen vor der Villa. Diese Schlussszene findet auf einer Nebenbühne statt.



Hauptbühne, Salon Villa Schiffmann

Die Hauptbühne zeigt den, reich mit Sammelstücken ferner Länder, eingerichteten Salon von Schiffmann. Zwei Wände seitlich und eine Fensterfront hinten mit Ausblick in den Garten bilden eine Spielfläche von 5,5 x 4 m.

Zur Verwandlung nach Japan wird eine transparente Schiebewand eingesetzt und im Gegenlicht beleuchtet.

Die Aussenszene spielt auf einem niederen Podest von 2,5 x 4 m, begrenzt durch einen Durchgang und einer Aussenwand.

Besondere Herausforderung: Raumhöhe ab Bühnenpodest nur 2,9 m, keine Vorrichtung für Scheinwerfer vor der Bühne und nur 2 Steckdosen mit 3x10A Absicherung.



Japanszene, Schloss Nisho



Nebenbühne, Aussenszene

1.3 Die Szenerie





1.4 Beleuchtungskonzept

Der geringen Raumhöhe und kurzen Distanzen wegen, beschloss ich:

- Vorne 2 asymmetrische Fluter (A1a, A1b) nach links als Führungslicht
- Vorne 2 asymmetrische Fluter (A2a,A2b) nach rechts als Aufheller
- Unterstützend wirken die beiden Profiler (A5, B1) im Saal um starke Schattenwürfe in den Gesichtern zu dämpfen.
- Für den hinteren Bühnenraum und die Fensterfront dienen 2 einfache Bauscheinwerfer (A4a, A4b)
- Tageslicht im Garten (Fototapete) mit 4 tageslicht FL ergeben den gewünschten Farbeindruck (Tageslicht). Alle FL direkt DMX gesteuert.
- Diaschau: An die Decke montierter Beamer, Projektion auf mobile Leinwand.
- Japanszene: Transparente Wand mit Gegenlicht (4 Bauscheinwerfer B11a bis B11d)
- 2 Nebelgeräte, Boden, mittig, sprühen durch eine Aussparung in der Wand (DMX direkt)
- 2 LED RGB Fluter über DMX angesteuert.
- Aussenszene: 1 asymmetrischer Fluter (A3) steil von oben und 1 PC (B8) von der anderen Saalseite als Aufheller.
- 2 Dimmerpack (A und B), 6 Kanal an je 3x380 10A (6x 2200 W)
- 1 Laptop mit PC-Dimmer und USB-DMX Interface (NanoDMX USB Interface von DMX4all)

Das ganze Konzept habe ich so entwickelt, dass

- die 220 V-Speisung von je 10A pro Phase nicht überschritten wird
- eine vernünftige Kanalaufteilung für kurze Leitungen gewährleistet ist.



1000ms / 60 BPM 1 Einschalten 🤗 Paused Scheduler im Leerlau

	D ()	Spielfeld	Dimmer		T .		Le	eistur	ng Wa	itt		Dim	E. J. J	E al Car
Nr.	Befestigung		Kanal		Тур	R1	S1	T1	R2	S2	Т2	Gerät	Farbe	FUNKTION
A1a	Vorne oben Rechts	steiles Licht nach links	1		Selecon Acclaim cyc	500						Α		Führungslicht
A1b	Vorne oben Mitte	steiles Licht nach links	1		Selecon Acclaim cyc	500						Α		Führungslicht
A2a	Vorne oben Mitte	steiles Licht nach rechts	2	I	Selecon Acclaim cyc		500					Α		Aufheller
A2b	Vorne oben Links	steiles Licht nach rechts	2		Selecon Acclaim cyc		500					Α		Aufheller
A 3	Aussenbühne oben	steiles Licht nach unten	3	I	Selecon Acclaim cyc			500				Α		Führungslicht
A4a	Mitte oben Rechts	steiles Licht nach hinten	4		Fluter	500						Α		Raumlicht
A4b	Mitte oben Links	steiles Licht nach hinten	4	Ì	Fluter	500						Α		Raumlicht
A5	Saal rechts	Aufheller nach links	5	Profil ()	SELECON		500					Α		Aufheller
A6	Hauptbühne	Ständerlampe	6	-	Requsite			60				Α		Speisung direkt
B7	Saal links	Aufheller nach rechts	7	Profil ()	SELECON				500			в		Aufheller
B 8	Saal links	Aufheller Aussenszene	8	PC I	Selecon Acclaim-PC 650W					650		в		Aufheller
B11a	Hinten oben Rechts	Gegenlicht	11		Fluter					300		В		Japanwand
B11b	Hinten oben Mitte rechts	Gegenlicht	11	I	Fluter					300		в		Japanwand
B11c	Hinten oben Mitte links	Gegenlicht	11	I	Fluter					300		в		Japanwand
B11d	Hinten oben Links	Gegenlicht	11	Ì	Fluter					300		в		Japanwand
B12	leer	leer	12									в		leer
13a	Hinten Rechts	Horizont	13	D	FL Kaltweiss						50	DMX		Fensterdurchsicht
13b	Hinten halbrechts	Horizont	13	D	FL Kaltweiss						50	DMX		Fensterdurchsicht
13c	Hinten halblinks	Horizont	13	D	FL Kaltweiss						50	DMX		Fensterdurchsicht
13d	Hinten links	Horizont	13		FL Kaltweiss						50	DMX		Fensterdurchsicht
14	Unten rechts	Nebel nach links	14		Le maitre G150, Nebelmaschine							DMX		Nebel
15	Unten links	Nebel nach rechts	15		Le maitre G150, Nebelmaschine							DMX		Nebel
16	Oben rechts	RGB nach links	16 17 18 19 20		LED Farbstahler		100					DMX	Rot Grün Blau Intens	Farbfabntasie
21	Oben rechts	RGB nach links	21 22 23 24 25		LED Farbstahler					100		DMX	Rot Grün Blau Intens	Farbfabntasie
	Unten rechts	Nebel nach links			Le maitre G150, Nebelmaschine			1100				220V		Speisung Nebelmaschine
	Unten links	Nebel nach rechts			Le maitre G150, Nebelmaschine						1100	220V		Speisung Nebelmaschine
	Mitte oben	Diaprojektion			Beamer				300			220V		Diashow
	Audio								500			220V		
						2000	1600	1660	1300	1950	1300			



2. Einrichten des PC-Dimmers für die Lichtsteuerung:

2.1 Das USB-DMX-Interface

Vor dem Start des PC-Dimmers muss das USB-DMX-Interface (NanoDMX USB Interface von DMX4all) installiert und angeschlossen sein. Nach der Begrüssung und der Wahl eines neuen Projektes erscheint der Assistent, den ich mal schliesse.

- Öffnen von Menu «Einstellungen», «erweiterte Einstellungen». Am Bildschirm erscheinen direkt die Plugins.
- Mit der Wahl des Plugins (DMX4ALL DMX Interface) sucht das System den entsprechenden Anschluss.
- Klick auf "Konfigurieren" zeigt oben z.B. Port 4 und COM 4 Nano DMX Interface.
- Klick auf **"Infos abrufen**" zeigt entsprechende Infos.

Somit scheint das Interface zu funktionieren. Ich empfehle jedoch den DMX-Ausgang mit einem beliebigen DMX-Gerät zu prüfen, denn das ganze Projekt wird ja zu Hause in der guten Stube entwickelt und es wäre ärgerlich wenn bei der Inbetriebnahme auf der Bühne die DMX-Steuerung nicht funktionieren sollte.

Wenn das funktioniert würde ich mal das Projekt speichern (Projekt-Schiffmann Licht.pcdproj).

Plugins Startup Hardware Allgemein	S	ound	Sonstig	es Fehler Netzwerk	Been	de
Ausgabeplugins für PC_DIMMER						
itatus Beschreibung	Versio	n Start	Stop	Dateiname	Ignories	ter
Art-Net Transceiver	v1.1	1	512	ArtNet.dll		1
Cinetix USB DMX512	v2.0	1	512	Cinetix_USBDMX512.dll		
Cypress PSoC USB2DMX Interface	v1.0	1	512	Cypress_USB2DMX.dll		
DasLight DVC (Siudi1x, Siudi2x)	v1.2	1	512	DasLight_Siudi12.dll		
DasLight DVC (Siudi5x/6x/8x)	v2.0	1	512	DasLight_Siudi568.dll		
DiscoLiteZ Outputplugin	v3.5	1	512	discolitez.dll		
DMX4ALL DMX Interface	v5.0	1	512	dmx4all_interface.dll		
DMXChaser128	v2.1	1	512	dmxchaser128.dll		
DMXControl Bridge	v1.3	1	512	dmxcontrol_bridge.dll		
Digital Enlightenment DM×512 (F×5)	v6.0	1	512	dmx_de_interface.dll		
Dworkin DMX 1	v2.0	1	512	dworkindmx1.dll		
Dworkin DMX Pro 2 (RS232/USB)	v2.0	1	512	dworkindmxpro2.dll		
Elektor MoMoLight-Protokoll	v4.1	1	512	elektor_momolight.dll		
Elektor Oksidizer DMX	v4.1	1	512	elektor_oksidizer_dmx.dll		
Enttec OpenDMX / JMS USB2DMX / eBay-IF	v4.1	1	512	enttec_opendmx_hp.dll		
Enttec Pro DMX512	v1.8	1	512	enttec_prodmx.dll		~



2.2 Gerätebilder definieren

Fakultative Vorarbeit: Um später mit einer vernünftigen Bühnenansicht arbeiten zu können habe ich den Aufwand nicht gescheut, Icons von Scheinwerfern und anderen Geräten mal nach meinen Ansprüchen zu bearbeiten. Unter C:\Programme\PHOENIXstudios\ PC_DIMMER\Devicepictures finden sich die Gerätebilder in 4 Auflösungen. Unter 96x96 suche ich meine gewünschten Gerätebilder, kopiere und bearbeite sie und speichere sie mit persönlichem Kürzel (z.B. Ar-Originalbezeichnung) im selben Ordner. Damit der PC-Dimmer diese auch findet sind die gleichen Operationen auch im Ordner 32x32 zu machen.

Aber es geht natürlich auch ohne diese aufwendige Arbeit.





2.3 Geräte in «Geräteliste» definieren

Anhand der vorbereiteten Geräteliste (Exceltabelle Seite 4) können nun die geplanten Kanäle mit Geräten verbunden werden.

Menu "Geräte / Gerätesteuerung", "+" unten links. Bei der nun geöffneten Geräteliste können die Geräte eingelesen werden.

Die ersten 12 Kanäle steuern die 2 Dimmerpacks.

Gerätewerte

🗐 Gerateleistung

📔 Gerätebild

L Dimmerkurve

Farbmanager

Positionskalibrierung

Kalibrieren

Umbenennen

ID Sortieren

Grundeinstellungen Adresse: Farbe

AMANANA

7///

Deaktiv

- Generic/Dimmer, Anzahl 12, Gruppenbildung deaktivieren, • hinzufügen.
 - Anschliessend sind die einzelnen zu definieren. z.B.:
 - «Geräteleistung» Geräteleistung für Geräteübersicht aktivieren,
 - Summe der beiden Fluter = 1000
 - Phase 2

Gerätesteuerung

Suchtest hier eingeben

S Generic 8

🖻 岁 Dimme

Geräter

Gerate

<

Geräte Gruppen DDFs Geräteeditor

Sy 1 Vorne rechts Flu... 1

Sy 2 Vome links Fluter 2

S Aussenbühne FL.

Se Neuer Dimmer

Sy Neuer Dimmer

Sever Dimmer

Neuer Dimmer

Se Neuer Dimmer

Se Neuer Dimmer

Se Neuer Dimmer

Neuer Dimmer

Se Neuer Dimmer

Erweiterte Einstellungen

Anzahl in Bühnenansicht

Zeige Gerätebild in Bühnenansicht

Farbe/Helligkeit mit Autoszene ändern

😔 🗶 🚹 👎

-+

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

1

Adresse Lei

10

10

50

01

01

01

01

01

01

01

01

01

5 2

- «Gerätebild» nun kann der vorbereitete Scheinwerfer leicht aufgefunden und eingelesen werden
- In Kanal 6, der Ständerlampe muss die «Dimmerkurve» auf Schalter eingestellt, damit diese nicht mitgedimmt wird. - "Umbenennen" (2 Vorne links Fluter)
- "Farbwahl" individuell (Hauptbühne = Gelb/Orange-Töne, Aussenbühne = Hellblau, Horizont = Grün, Gegenlicht = Rosa und Nebel = Hellgrau).

Genit & Stand

OK

Gerätegruppen:

Name

Suchtext hier einge

Gerätesteuerung

Din

300

Geräte Gruppen DDFs Geräteeditor

Dimmer Sr 1 Vorne rechts Flu... Sr 2 Vorne links Fluter Sr 3 Aussenbühne FL.. Sr 4 Mitte Fluter Sr 5 Saal rechts Profi... Sr 5 Saal rechts Profi... Sr 5 Saal nick s Profiler Sr 7 Saal links Profiler Sr 8 Saal floter PT A

7 Saal links Profiler
 8 Saal links PC A...

13 Horizon/beleuc...
 14 Nebel nach re...
 15 Nebel nach re...

nicht Jan

🚱 11 Ge

reiterte Einstellunger

Anzahl in Bühnenansicht:

💠 🔀 👘

13 Hor

Beschreibung

Adresse Leistung

1000 W

1000 W 500 W

1000 W

500 W w m

500 W 650 W

ow

ow

1200 W

0W 200W

1100 W

1100 W

11

14

15

3

C Dimmkurve anpassen



1000

Ge

Gerate eistung

100

F Gerätebild

Farbmanager

ositionskalibrierung

Kalk

St Linhe

Sortieren

Farbe 7774 -

Gerà

4

0K

Die leeren Kanäle 9,10 und 12 in der Liste löschen zur besseren Übersicht im Faderpanel.



 Da die FL f
ür den Horizont wie auch die Steuerung der Nebelmaschinen nur einen Kanal belegen habe ich die Kan
äle 13, 14 und 15 auch unter Dimmer definiert und entsprechende Bilder f
ür die B
ühnenansicht zugeordnet.



Die Gerätesteuerung ist nun abgeschlossen.



3. Die grafische Bühnenansicht

Die geöffnete Grafische Bühnenansicht zeigt erst mal eine Traversenkonstruktion als Bühnenansicht und alle Scheinwerfer als kleine Icons, teilweise überlagert. Ich brauche aber eine übersichtliche Bühnenansicht, nach der ich dann auch mit der Regie zusammen die verschiedenen Lichtstimmungen beim Einleuchten einregeln kann. Ich ging wie folgt vor:



Ich suchte eine Skizze, einen Entwurf oder eine Fotomontage, mit der ganzen Bühne. Dann setzte ich diese bei einem Bildschirmformat von 1400x900 Pixel, auf z.B. 1200 x 600 Pixel bei 72 dpi. Ich liess auch genügend Raum rundherum um die Geräte sinnvoller platzieren zu können.



- Rechte Maustaste innerhalb der Bühnenansicht oder auf der rechten Seite «erweitert/Hintergrund ändern» öffnet den Explorer. Einlesen der vorbereiteten Bühnenansicht.
- Verschieben der Geräte-Icons (in 32x32) an die gewünschten Orte im Bühnenbild. Bei "Setup" liess ich den Raster auf 32 Pixel und (Am Raster ausrichten) aktiv.
- Alle Geräte selektieren, indem wir mit der Maus ein Rechteck über alle aufziehen. Gerätebezeichnung nun rot. Unter «Erweitert» ziehe ich nun den Regler nach rechts, bis die Icons auf 96x96 stehen. Falls ich alle Icons auch in dieser Auflösung erstellt habe sieht die Bühnenansicht wie Bild aus. Bei Zufriedenheit klicke ich unter «Setup» auf (Icons verriegeIn». Mit dieser Übersichtlichkeit kann ich leicht Stimmungen generieren, indem ich den unteren Rand des Balkens mit der Maus ziehe und den entsprechenden Scheinwerfer aufziehe.

Ausnahme bilden die beiden RGB-Fluter. Das Icon ist nur mit dem 4.Kanal, Helligkeit verbunden. Die RGB-Farbwerte sind einzeln im Faderpanel zu steuern. ED Fluter

Eingescannte Zeichnung 1200 x 600 Pixel

Obschon die Dimmerkurve bei Kanal 6, (Ständerlampe) auf Schalter steht sieht man dies beim Aufziehen des Faders in der Bühnenansicht kein Schalteffekt. Um sicher zu gehen habe ich probehalber 2 Szenen definiert, Null und voll mit einer Fadezeit von 5 Sekunden und die Bühnenansicht zeigte beim abspielen das korrekte Resultat.



4. Einrichten von Szenen

4.1 Geräteszenen

Anhand des Spielablaufes, durch Studium vom Textbuch und ev. Probenbesuch, erstelle ich mal verschiedene Szenenbeleuchtungen in der «Szenenverwaltung». Als erste Szene definiere ich mal RESET als Notausstieg bei Pannen. In der Bühnenansicht oder der Faderbank setze ich mal alles auf null. Danach öffne ich die «Szenenverwaltung». Klick auf das 🚱, (Geräteszenen) wählen, es erscheint die Gerätemaske.

RESET:

In der Liste rechts erkenne ich, dass alle Kanäle 0% haben. Das ist gut so. Nun gebe ich mal den **Szenennamen RESET** ein, setze die **,Einfade-Zeit**' auf **0**.

Nun habe ich die Wahl verschiedener Modi. Aus den 4 Modi wähle ich **«Gesamte Szene / ...beinhaltet alle Ka**näle», **«OK»**. Bei meinem bescheidenen Projekt kann ich gut alle Kanäle einbinden und bin dann sicher, aus jeder Situation die gewünschte Einstellung zu erreichen. Danach fahre ich mit den Hauptlichtszenen weiter.



Normallicht Hauptbühne:

Wiederum in der Bühnenansicht eine gedachte Lichtstimmung einstellen. In der Geräteszenenmaske sind nun rechts die Kanalwerte ersichtlich. Nach Namensgebung, Fadezeit wieder **«Gesamte Szene / ...beinhaltet alle Kanäle»** wählen und **«OK»**.

Nun können wir bereits testen. Klick auf ,Geräteszene-RESET' und abspielen Alle Kanäle sofort 0. ,Normallicht Hauptbühne', Licht wird eingeblendet.





deräteszene						
Geräteszene Enrichten von gerätesbil	sängigen Lichtszer	•• 1771				
Gerille	West	Eade	Delas		Kanaleinstellungen	Geänderte Kanale
Consider Consider Consider Consider Consider DIMMER Consider Consider Consider Consider <td>255 (1003;) 159 (62%) 0 (03;) 168 (66%) 176 (69%) 255 (1003;) 96 (383)</td> <td>Szene Szene Szene Szene Szene Szene Szene</td> <td>04 04 04 04 05 05</td> <td></td> <td>Abbient Zulaka Walt (12/6)da Sequala S</td> <td>Kanati (0) (0) 10 Kanati (0) (0) 10 <td< td=""></td<></td>	255 (1003;) 159 (62%) 0 (03;) 168 (66%) 176 (69%) 255 (1003;) 96 (383)	Szene Szene Szene Szene Szene Szene Szene	04 04 04 04 05 05		Abbient Zulaka Walt (12/6)da Sequala S	Kanati (0) (0) 10 Kanati (0) (0) 10 <td< td=""></td<>
B 88 85aal irka P DIMMER	0 (0%)	Szene	Os		Gesante Sze	itet nur seit letzter Szene geändert: itet nur derzeit selektierte Geräte
E Statistics	0 (0%)	Szene	Os		Matrix-Eing	itet seit letzter Szene geänderte Ka itet alle Kanisle
Szenernene Normalicht Hexptbilhne Szenenbeschreibung	Spece b	sten	Einlade-Zeit (htm ami	ec)		



Szene Auftritt Besucher:

Während dem Normallicht auf der Hauptbühne brauchen die Schauspieler für ihre Ankunft kurz auch Licht auf der Aussenbühne. Da dies ja nur ein zeitlicher Einschub in der Szene ist ändert man den Kanalwert nur beim betroffenen Scheinwerfer (3 Aussenszene Fluter).

- «Neue Geräteszene», Name und Fadezeit eingeben
- Mit dem Pluszeichen (+) oben alle Kanäle öffnen.
 Klick auf irgend einen Kanal,
- Taste (Ctrl-A) wählt nun alle Kanäle.
- Kanäle aktivieren und gleich wieder deaktivieren. So stellen wir sicher, dass keine aktiviert sind.
- Kanal 3 Aussenszene-Fluter aktivieren.
- Mit «aktivierte Kanäle / ...auf aktuelle Kanalwerte» einlesen oder Wert direkt eingeben.

1000er/30899	tung Szenen und Elfek	Geräteszene Evsichten von gerätesich	ängigen Lichtszer			
Suchtest him eingeben		George	Wet	Eade	Delay	Kasaleinstellungen
Serve	Zeit Reach 500me 12a 6a 5a 5a 5a 1a 0a 0a 0a 0a 0a 5a 1a 1a 0a 0a 0a	■ Service ● Difference ● 20 The robit ● 20 The robit <td>117 (462)</td> <td>Same</td> <td>b.</td> <td>3 Tuber Austenzene DIMER OMACE Mer Chines 4 17 Carling Souther Faberel Int: Oder (m): 1 0 Extense Austechinen Abtreats Spails - View Gesates Spails - View Gesates Spails - View Gesates Spails - View</td>	117 (462)	Same	b.	3 Tuber Austenzene DIMER OMACE Mer Chines 4 17 Carling Souther Faberel Int: Oder (m): 1 0 Extense Austechinen Abtreats Spails - View Gesates Spails - View Gesates Spails - View Gesates Spails - View
Unbauch Audoszenen	500ms	Szenername			Erfade-Zeit (hm zmiec)	
Reserverses		Authin besucher Szenerbeschreibung OK	Szene ti	osten		

Test:

Normallicht 🕟 , Auftritt Besucher 🕟 wieder Normallicht 🕟

Durch erneutes faden des Normallichtes verschwindet das Aussenlicht wieder.

Wenn wir alle Kanäle aktiviert hätten ginge eine spätere Änderung im Normallicht beim Auftritt verloren, oder müsste manuell nachgetragen werden.

Umbaulicht oder Szenenwechsel:

Ein schwaches, blaues Licht sollte für einen Bühnenumbau genügen. Das erzeugen wir mit den beiden RGB-Fluter. Nun ist zu beachten, dass sie einzeln, wie auch als Gruppe angesprochen werden können. Da bei beiden dieselben Einstellungen zu definieren sind ist es einfacher diese über die Gruppe zu definieren. Dadurch ergibt sich ein anderes Vorgehen:

- Alle Scheinwerfer wieder auf 0 (am einfachsten RESET abspielen).
- «Neue Geräteszene» aktivieren, Name und Fadezeit eingeben.
- In der Maske oben rechts das (+) anklicken. Alle Geräte sind geöffnet.
- Klick in Kanal 1 und mit ,Shift-Klick' auf Kanal 15 alle markieren.
- Setzen sie alle auf aktiv (Haken bei ,aktiviert').
- Kontrolle, ob die RGB-Kanäle 16 bis 25 <u>nicht</u> aktiv sind.
- «Aktivierte Kanäle/...auf aktuelle Kanalwerte» setzen.
- Nun die Kanäle R,G,B und Dimmer in der Gruppe aktivieren und die entsprechenden
- Werte oben eintragen.
- Wenn sie nun auf «Szene testen» klicken sehen sie den Blauwert im RGB-Icon bei der grafischen Bühnenansicht.

Ist das Umbaulicht beim Einleuchten auf der Bühne zu korrigieren, sind nur die Werte in der Gruppe zu verändern.







In dem Sinne werden weitere Gräteszenen definiert, bis zum Applauslicht. Dabei ist immer zu überlegen, ob pro Szene immer alle Kanalwerte gespeichert werden sollen. Bei den tragenden Grundstimmungen macht es meiner Meinung nach Sinn. Bei kleineren Wechseln ist es aber durchaus sinnvoll, nur die geänderten Kanäle zu speichern.

4.2 Kombinationsszenen

Beispiel mit <5 Monolog Ruth Schoch> :

Ein weiteres Argument für die eingeschränkte Kanalaktivierung bei der Szenenverwaltung. Eine Szene ,Salon Abend' hat eine Fadezeit von 3 Minuten (für die Programmtest bestimmen wir bloss 30 Sekunden). In dieser Zeit soll aber ein Scheinwerfer speziell auf eine Person aufmerksam machen (z.B. mit <7 Profiler links) auf 100% in 1 Sekunde). Der Wechsel zur Abendstimmung wird bei den übrigen Kanälen fortgesetzt. Beim erneuten abspielen der Szene (Salon Abend) wird Kanal 7 mit der Rest-Fadezeit auf den Endwert gedimmt. Die anderen Kanäle setzen den Dimmvorgang fort.

Geräteszene

Geräteszene

Einrichten von geräteabhängigen Lichtszener

Ich habe dazu folgendes programmiert:

- Umbenennen der bestehenden Szene (5 Monolog EIN), Fadezeit 1s.
- Kopie dieser Szene, (5 Monolog AUS), etwas über dem Endwert von (Salon Abend) (42%) ca. 45%, Fadezeit bleibt 1s.



 <Salon Abend> öffnen und in Kanal 7 ein Delay von min. 1000ms eingeben (grösser-gleich Fadezeit von (Monolog AUS).

 «Neue Kombinaionsszene», Name (5 Monolog ENDE). Mit dem erst Szene (5 Monolog AUS), dann (Salon Abend) einfügen. Da letztere nun eine Verzögerung (Delay) in Kanal 7 von min. 1 Sekunde hat, kann der Fade von (5 Monolog AUS) ausgeführt werden.



Test; Abspielen von (Salon Normallicht), (Salon Abend), nach kurzer Pause (5 Monolog EIN) nach kurzer Pause Kombinationsszene (5 Monolog Ende). Verfolgen sie die Fader auf der Faderbank. Wenn alles richtig ist, geht Kanal 7 auf Normallicht, danach beginnt der langsame Fade, danach auf 100%, danach auf 45% und sinkt mit der Restfadezeit von Salon Abend auf 42%.



5. Effekt Sequenzer

Während dem Übergang vom Salon zur Traumszene (Opiumrausch) im Schloss Nisho in Japan wird die Bühne eingenebelt und mit einem Lauflicht beleuchtet. Dieses soll gemächlich und in warmen Farben ablaufen. Also keine giftigen Grün- und Blautöne. Dazu erstelle ich mal noch eine Geräteszene (RGB Helligkeit 100%) um den Weisskanal während dem ganzen Spektakel maximal leuchten zu lassen. Wenn wir den Effektsequenzer nun starten erscheint eine etwas verwirrliche Maske. Folgen sie nun Schritt für Schritt in unserem Beispiel.

5.1 Lauflicht Schritte einrichten

- Oben rechts. Name (Farbwechsel).
 Links erscheint der Effekt (Farbwechsel).
- Anwählen und mit , Mitte einen Effektschritt generieren. Typ (Direktszene) und mit dem die Geräteszene öffnen.
- Unter (Programm intern/Gerätegruppen/ RGB Fluter) die 3 Kanäle R,G,B aktivieren und entsprechende Werte manuell eingeben Bei Blau z.B. sind dies (0%), (0%) und (100%).
- Name (Blau) eingeben
- Direktszenenzeit = <800> ms
- Für markierte Schritte auf Zeitsteuerung aktivieren
- Wartezeit (900) ms (die gesamte Zeit vor dem Farbwechsel sollte dann unter 2 Sekunden Liegen)
- Wichtig, dass auch Vorhergehender Effektschritt beenden aktiviert ist.
- Nun den Effektschritt «kopieren», neuer Name und neue RGB-Werte in der Gruppe vergeben.

In unserem	Beispie	I	
	Rot	Grün	Blau
Blau	0%	0%	100%
Lila	50%	50%	100%
Magenta	100%	0%	100%
Rot	100%	0%	0%
Lindengrün	70%	100%	0%
Altrosa	100%	50%	50%
Orange	100%	60%	0%





5.2 Lauflicht Steuerung definieren

- Oben rechts Abspielmodus auf (zufällig),
- «Beim Starten immer mit Schritt 1 beginnen» zeigte bei mir keine Wirkung und ist auch egal.
- Auch *Auch out bei* Stop hat keine Wirkung.
- Mit <u>mitte links</u> Bei Start die (Szene RGB Helligkeit 100) einlesen. Sichert die volle Helligkeit der Farben und könnte bei Bedarf generell reduziert werden.
- Start des Effektes und mit dem Schieberegler die Geschwindigkeit anpassen.

Der Regler Intensität steuert alle aktiven Kanäle, würde also auch die Farben abschwächen.

So haben wir das Lauflicht definiert und können dieses in der Szenenverwaltung als Effekt ansprechen. 12



6. Cuelist

Mit der Definition der verschiedenen Lichtstimmungen und angenommenen Fadezeiten in der Szenenverwaltung schufen wir die Voraussetzungen, um nun den Spielablauf zu programmieren. Darin werden die Stimmungen schrittweise, wie auf einer Zeitachse, für das ganze Stück aufgelistet. So wird die lichttechnische Begleitung des Stückes sehr einfach und sicher. Es vermittelt den Schauspielern auch eine gewisse Sicherheit, die Abläufe absolut präzise zu erleben, vorausgesetzt der Beleuchter startet diese auch entsprechend präzise.

6.1 Öffnen und füllen der «Cuelist»

• Wit dem den Namen (Schiffmann) für die Liste eingeben.

Wir haben nun die Möglichkeit, Teile eines Stückes in einzelnen Listen zu definieren. z.B. 1. Teil (vor der Pause) und mit dem grünen Plus und Bleistift 2. Teil (nach der Pause. So werden die Listen weniger lang und dadurch übersichtlicher. Da in unserem Stück keine Pause vorgesehen ist verzichte ich auf diese Möglichkeit.

- Mit dem neu erschienen offnen wir die Szenenliste.
- Darin (Geräteszenen/RESET) abrufen.
- Weitere Geräteszenen (Umbau), (Salon Normallicht), (Auftritt Besucher), (Salon Normallicht), und (Umbau).
 Der erste Akt ist nun im Ablauf definiert.
- Die (eigene Beschreibung) aktivieren wir mit der rechten Maustaste (Beschreibungstext ändern).

Cue-Li	ste						
Position	Bid	Name Beschreibung	Blendzeit. Typ	Eigene Beschreibung Stichworte	Verwende Fadezeit	Eigene Einblendzeit	Louizei
1	6	RESET	Or Geräteizene			01	00
2	0	Under	500ms Geräkeizene	Start bei Saalverdunkeln und mit Eingangsmusik			
3	6	Salon Nomallicht	1s Gerateszere				
4	6	Aubit Besucher	3e Geräteszene				
5	5	Salon Normallicht	1: Gerateszene				
6	8	Umbau	500mi Garillerana	Übergang 1. au 2. Akt		0:	00
Cue-Liste Zet bis a	Schil) 🙌 🍙 🕭 🕅 Me	~ D(

So erstellen wir die provisorische Schnittliste an Hand des Textbuches und Regievorgaben gemütlich zu Hause. Während des ganzen Spieles werden die Szenen mit **GO** aktiviert und bereits zur nächsten Szene geschaltet. **Achtung!** Die blau eingefärbte Zeile zeigt den kommenden Schritt. Die aktuelle Szene ist oberhalb angegeben.

6.2 Spezielle Einstellungen

Die speziellen Einstellungen während des Ablaufes seien nun nachstehend aufgelistet:

- Zeile 2; spezielle Fadezeit von 8 Sekunden mit dem Hacken verwendete Fadezeit.
- Zeilen 8, 9,13 und 14; Auch hier separate
 Fadezeiten abgestimmt auf die Bewegung des Schauspielers beim Vorhang ziehen.
- Zeile 16; Hier im Test habe ich mal eine eigene Fadezeit von 10 Sekunden und in der Szenenverwaltung 5 Sekunden definiert. Der Test im Ablauf zeigte, dass mit dem abspielen der Geräteszene <5 Monolog Ein> und der Kombinationsszene <5 Monolog ENDE> die Fadezeit der Zeile 16 nun von der Geräteszene übernimmt. Beim Einleuchten, gemeinsam mit der Regie, schlage ich vor, die gesamte Fadezeit zu bestimmen (Annahme 3 Minuten) und den Zeitpunkt des Fade-Endes (Annahme 2 Minuten). Somit würden noch 1 Minute Restzeit für den Fade, Zeile 16 bleiben. Diesen Wert nun in der Geräteszene eintragen. So können wir die Gesamtzeit von 3 Minuten ungefähr halten.

Position	Pet.	Nate Beichebung	Blendaek Tjip	Eigene Bescheebung Stichwate	Verwende Fadezeit	Eigene Einbiendzeit	Ludzek	Stop nach Ende Lautzeit	^
U	6%	PIESE1	Os Gerületzere			04	-		
2	6%	Umbeu	500mr Geseletteren	Stat bei Saalverbinkein und nit Eingergenunk	R.	10			
3	6%	Salon Normalicht	1a Gestieszene						
4	62	Aubit Beacher	De Gettiettette						
5	1	Sainn Normallicht	1+ Gestilettere						
6	5	Unbeu	500ms Gesillessere						
2	5	Salon Nomalicht	1a Geriffetterne						
8	1	DIA abdurénih 1	le Generative		1		00		
9	E.	DIA abdurk win 2	1s Getile corre				-		
10	5	Standerlampe aus	Da						
11	E.	Sladelarge en	0i Galilanara						
12	5	DUA abdunkelisi 1	1a Foreithermore						
13	12	Salor Normalicht	1a Formalization				80		
14	1	Linbau	500mil	Utergang 2, zu 5, Akt (2,4					
15	1	Salan Norsalicht	ha line tarea						
16	1	Salon Abend	10		2	101			
17	12	5 Manalog En	14			N			
10	- M	5 Monolog ENDE							
19	12	Umbeu	Store						
20		Salon Normalicht	1.						
21	1								
22	2	Viebel aus	Os Con Records						
23	K	Faturecturel	Liverdich			6		-	
24	12	- span	De						
25	1	lapan Abgarig	12a						
26	10	Autome on	2) Contractor						
27	1	Umbeu	Soore						
28	15	APPLAUS Autor	12		0	0=	00		
_	-0								
21	+			Meru					
Cue Liste	Schill	nam	<u> </u>	× 1					
nächsten	Cuer	on oomin oos oooms	TOP						



Zeile 23; Der Farbwechsel (Lauflicht) ist ein zeitlich unbegrenzter Ablauf, der mit der Kombinationsszene Zeile 21 gestartet wird. Deshalb definiere ich in der Zeile 23 eine Laufzeit von 0 Sekunden und aktiviere (Stop nach Ende Laufzeit).

Vorgängig hatte ich im Effekt bei Stop die Szene Japan eingefügt.

Szene ausführen b	ei Start/Stop
	Bei Start: Geräteszene: RGB Helligkeit 100% ()
	Bei Stop: Geräteszene: Japan ()
Effektsteuerung	

Der Bedienung ist nun wie folgt:

- Zeile 21; 60, Lauflicht startet und Nebel erscheint. Zeile 23 ist Grün
- Zeile 22; 60, stoppt den Nebelausstoss. Zeile 23 bleibt Grün, d.h. das Lauflicht wird gespielt.

10000	BM	Name Reachrobung	Blendzeit Typ	Eigene Beschreibung Stichworte	Verwende Fadezeit	Expense	Ladzek	Stop nach Ende Lautzeit	
1	Q	Ubergang 6 zu 7, Nebel und Laulicht	Kombinationsszene	So Opumauch (Nebel, Lauficht)	0	04	03	0	1
2	6%	Netel au	Di Gesaletzere	Eb Nebel Hoppen		C.	-		
3	D	Fabrectuel Ubergang 7 zull	Unerdich Effekt						
4	00	dispon	De Gestinssere						
•	*	• 🗷 🗶 🔫 🕻	60	🕨 🤹 🕭 Menu					
ł	Ň	Ubergang 6 zu 7, Nebel und Lauflicht	Kontendionszere	Fo Opumouch (Nebel Louflicht)		•			
2	3	Nebel aus	Qu Gecalestene	6b Nebel stoppen		Di	00		
1	D	Faibwechiel Obergang 7 au 8	Unendlich Ellekt	6c STOP Lauflicht - Gegeblicht		0x	O 1		
1	5%	Japan	Da Gesteranne						
	-								
•	*	• 🛛 🗶 🖽 (60	😥 🔹 Merai					
•	•	Deeperg 6 zz 7, Nobel and Laulich	Konkenstorez	De Grannarch (Hebel Laufscht)				0	
• (Despang 6 av 7, Nobel und Laufle M Nobel au	Konbratorszere Celálezere	Re Cpsursouch (Hebel, Lauficht) Ro Hebel Jacpen			8	0	
<u>ک</u> (Company & av 2, Netherland Loudieth Netherland Factorechnel Discogang 7 av B	Contendionalizarie Cy Gestierezerie Uneendlich Ellett	B (gannauch (Hotel, Laufelt) Ro Hobel Joppen Ge STOP Laufficht - Gegehöicht			00 00 Da	0	
2 2 2 4	2020	Company & 22 7, Nebel and Lookeld Company & 22 7, Nebel and Lookeld Company 7 20 8 Jacon	Konbratonszere Dr Geldeszere Vacendich Minut Dr Geldeszere	Image: Section of the sectio			00 00 00	0	
ه) (ه : :		(Constraint)	Condensional and a constant Restance of the constant Constant of the constant Constant of the constant Constant of the constant Constant of the constant of the constant Constant of the constant of the const	Annual (Heter Lauffeld) Annual (Heter Lauffeld) Heter Heter Carpender Stoff Lauffeld: Gegelide/Me Annuary 6 or 7 Art Aquer Gegelide			8 8 8	0 ×	
		A second se	Condensionatore Conden	Cysurasach Retrol Larkitet			ov 00 00 00	0 0 7 0	
		Company (Car), Neterland Lauker Indeal as: Memory (Car), Neterland Lauker Memory (Car), Neterland Law: Despace (Car), Neterland Lauker Noted as:	60 60	Commence Historic Laufkeld Commence Historic Laufkeld Commence Historic Laufkeld Commence Annual			04 08 09 09 09		
()			CO	Commence (Noted Landon)			00 00 00 00 00 00 00		

- Zeile 23; Abspielen , wird sofort beendet und springt auf Zeile 14, Japan. Entsprechend ist auch die Lichteinstellung.
- Mit erneutem **60** schalten wir auf Zeile 25 und sind bereit für den üblichen Ablauf.

Das Licht steuern wir dann bis zum Schluss mit 60.

7. Kontrollpanel

Das Kontrollpanel dient zur direkten Auslösung von Aktivitäten unabhängig der aktuellen Beleuchtungssituation. In unserem Falle definiere ich RESET als Notausstieg, das Lauflicht und den Nebel zu Testzwecken und vor allem die Begleitung des Applauses.

Öffnen des «Kontrollpanels».

- Der erste Button, bereits eingerahmt, soll «RESET» aktivieren.
- Überschreiben von «Butten 1x1» mit (RESET) und Farbe Rot
- (Szene aus Verwaltung) wählen und Szene (RESET) holen und fertig.

Butten 1x3 aktivieren, **(Lauflicht)** in Altrosa.

- **(Effekt)** aufrufen und **(Farbwechsel)** holen.
- Auf Button klicken und Lauflicht startet. Nochmals klicken stoppt Lauflicht und geht auf Stimmung Japan, wie wir das ja auch programmiert haben.

Button 1x4 aktivieren, **(Nebeltest)** in Senfgelb.

- Da wir vor der Aufführung alles testen wollen, die Bühne aber nicht voll einnebeln, aktivieren wir den Nebel nur für die kurze Dauer des Klicks.
- Wir wählen (Flashobjet aus Verwaltung) und holen, (Nebel ein).
- Solange wir nun klicken, solange strömt Nebel, vorausgesetzt die Nebelmaschinen sind betriebsbereit.

Wir erhöhen die Zeilen auf 2

1	4

atei Ansicht ? Buttonbeschriftung:	Fabe		Hotk	197 🗌 Hotkeys aktiv	Zellen: Spalten:	*	ור
KESET	Szene Sync Button 1x2	aus Verwaltung Bild ände	em Nebel ex		2 2 4 4 5 C Breite Hoher 100 5 60 5	4	jle
Applaus B N	Same and the	Button 2x3	Button 2x4				



Butten 2x1 heisst ,Applaus EIN' in Gelb.

In (Szene aus Verwaltung), (Applaus Auftritt) holen

Butten 2x2 heisst (Applaus ENDE) in Blau

In (Szene aus Verwaltung), (Applaus Abgang) holen

Damit können wir den Applaus beliebig beleuchten, wobei die Fadezeit der Szenen entnommen wird.

Mit der rechten Maustaste auf den aktivierten Butten gibt uns verschieden Möglichkeiten wie Bild ändern, Bild entfernen, Farbe ändern u.a.m.

Wenn alles getestet ist schalten wir unter **«Ansicht»** die **Optionen aus** und verkleinern die Maske, damit wir sie während des Theaters sichtbar haben, die anderen Elemente aber nicht überdecken.

	l		
Datei Ansicht ?			
RESET Geräteszene (0s)	Button 1x2	Farbwechse I Effekt	Nebel ein Flashgeräteszene
Applaus El N Geräteszene (1s)	APPLAUS Ab gang Derittessene (1s)	Button 2x3	Button 2x4
Button 1×1	60 BPM / 1000) ms	

8. Energiekontrolle

Wie bereits aus der Exceltabelle zu entnehmen , ist keine elektrische Überlast zu befürchten. Dennoch habe ich die zu erwartenden Leistungen über alle Szenen mal angesehen. Hierzu sind in allen 6 Phasen unten links die abgesicherte Leistung einzutragen. Da alle Geräte mit 220 V betrieben werden stehen also bei 6 Phasen je 10A zur Verfügung (10A x 220V = 2200W). Spielen sie nun alle Szenen ab und beobachten sie die Balken. Grösster Verbrauch ist bei Salon Normallicht, Phase 1 = 65%

ld	Gerätename	Hersteller	Adresse	Kanäle	P[W]	Phase	Farbrad	Pan/Tilt	RGB	Dimmer	Autoscening	DIP-Switch	
1	1 Vome rechts Fluter Standard Dimmerpack	Generic Dimmer	1	1	1000	1			-	×		With the second	
B	2 Vome links Fluter Standard Dimmerpack	Generic Dimmer	2	1	1000	2				×		WINNI	
1	3 Aussenbühne Fluter Standard Dimmerpack	Generic Dimmer	3	1	500	3				×		WINNIN	
	4 Mitte Fluter Standard Dimmerpack	Generic Dimmer	4	1	1000	1				×		mann	
-	5 Saal rechts Profiler Standard Dimmerpack	Generic Dimmer	5	1	500	2				×		VALUE AND A	
2	6 Ständerlampe Standard Dimmerpack	Generic Dimmer	6	1	60	3				×		winni	
1	7 Saal links Profiler Standard Dimmerpack	Generic Dimmer	7	1	500	4				×		WINNI	
6	8 Saal links PC Aussenszene Standard Dimmerpack	Generic Dimmer	8	1	650	5				×		momm	
1	11 Gegenlicht Japan Fluter Standard Dimmerpack	Generic Dimmer	11	1	1200	5				×		Wavinini	
-	13 Horizontbeleuchtung 4x FL Standard Dimmerpack	Generic Dimmer	13	1	200	6				×		www	
17	14 Nebel nach rechts Standard Dimmerpack	Generic Dimmer	14	1	1100	6				×		NWIIIII	
-	15 Nebel nach rechts Standard Dimmerpack	Generic Dimmer	15	1	1100	3				×		www.mm	
	16 RGB rechts LED Fluter Kanäle: R,G,B,Dimmer,FREI	Generic 5ch RG8 Scheinwerfer	1620	5	100	2			×	×	×	111111111	
Ì,	21 RGB links LED Fluter Kanale: R,G,B,Dimmer,FREI	Generic 5ch RGB Scheinwerfer	2125	5	100	5			×	×	×	www	





9. Einrichten auf der Bühne und Einleuchten

Die Programmierung, als Vorarbeit zu Hause, ist nun vollbracht und spart beim Einrichten der ganzen Anlage viel Zeit.

9.1 Einrichten und Einleuchten

- 1. Sind alle Geräte nach dem ursprünglichen Plan installiert, die DMX-Adressen eingestellt und das USB-DMX-Interface am Anfang der DMX-Leitung angeschlossen kann mit den ersten Tests begonnen werden.
- Reagiert das entsprechende Gerät wenn wir den Faderkanal der Faderbank aufziehen? Wenn nicht, kann die Adressierung nicht stimmen oder auch das Gerät nicht angeschlossen und einsatzbereit sein (Nebelmaschine). Es sind alle Geräte so zu testen. Nach der allfälligen Fehlerbehebung können wir davon ausgehen, dass die ganze Anlage technisch in Ordnung ist.
- 3. Nun müssen alle Scheinwerfer positioniert werden. Am besten geschieht dies, wenn sich eine Person auf der Bühne im Lichtkegel bewegt.
- 4. Nun ist die Regie gefragt. Bitte auf ihre Anwesenheit drängen, denn nun entsteht die eigentliche Szenenbeleuchtung und diese hat die Regie zu bestimmen. Als Vorgehensweise empfehle ich mal die prinzipiellen Stimmungen zu definieren. Spielen wir also mal das "Salon Normallicht" in der "Szenenliste" ab. Mit Hilfe der Bühnenansicht oder der Faderbank wird die Stimmung nach Wunsch der Regie verändert. Gibt sie das OK Klicken wir auf den Bleistift und klicken auf **(Aktivierte Kanäle / ... auf aktuelle Kanalwerte)** und die Einstellung wird in der Szene gespeichert.
- 5. Ausgehend der prinzipiellen Stimmungen können nun die speziellen Szenenlichter (z.B. 5 Monolog) eingestellt werden.
- 6. Parallel dazu können auch schon die Fadezeiten diskutiert und in den Szenen gespeichert werden.
- 7. Danach wechseln wir zu Cuelist. Die ganze Liste wir durchgespielt und immer den Zeitpunkt des Lichtwechsels im Textbuch vermerkt. Wichtig sind auch die Festlegung der Fadzeiten. Generelle, für alle Szenen gleiche werden vorzugsweise in (Szenenverwaltung) definiert, die Abweichenden in der (Cuelist).
- 8. Abweichungen im Ablauf können natürlich jederzeit programmiert werden.
- Beispiel:
 - So erkannten wir zum Beispiel, dass der japanische Kaiser bei seinem Monolog im dunkeln stand.
 - Also einen zusätzlichen PAR-Scheinwerfer montieren, an den noch freien Kanal 12 anschliessen.
 - Das Gerät in der Geräteliste nachtragen und die neue Szene (Japan Kaiserspot) einstellen.
 - Mit dem Grünen Pfeil in der Cuelist die Szene unter Zeile 23, die neue Szene einfügen.
- Bitte nicht vergessen, insbesondere bei (RESET) und (Salon Normallicht) den Kanal 12 mit 0% zu aktivieren.
- 9. Nun ist das ganze Stück im PC-Dimmer programmiert. Die letzten Proben können nun live abgefahren und eventuelle Schwachstellen noch korrigiert werden.

9.2 Generalprobe:

Die ganze Anlage einschalten und jedes Gerät vom PC-Dimmer aus testen. Bildschirm einrichten (Faderbank, Cuelist und Kontrollpanel). Licht abfahren.

Schlusswort

Die ganze Anleitung ist nur einer von vielen Wegen ein PC-Dimmer-Projekt zu entwickeln und programmieren. Hier wurde nur der Lichtteil beschrieben. Die Audio- und Videosteuerung folgt in einem zweiten Dokument. Viele Informationen und weitere Möglichkeiten finden sie im Handbuch oder den vielen Tools die im Internet angeboten werden.

Vielen Dank für ihre Aufmerksamkeit Dezember 2014, Erich Affolter, Theatertechniker e.affolter@besonet.ch www.szenerie.ch











10. Blockschema zu Lichtsteuerung mit PC Dimmer

PC mit PC-Dimmer

- 1. USB-DMX-Interface installieren auswählen, Konfiguration prüfen, praktisch testen
- 2. Geräte einbinden Gerät, Adresse, Geräteleistung, Icon, Dimmerkurve, Name, Farbe, ev Gruppe bilden

3. Bühnenansicht erstellen

Bühnenbild einlesen, Icons positionieren, Grässe anpassen Icons sperren

4. Szenen erstellen

Gesamte Szene oder nur aktivierte Kanälen einlesen generelle Fadezeit vergeben, Name

5. Effekte erstellen

Effekteschritte definieren, Ablauf festlegen, Zeiten definieren ev. Start- und Stopszene definieren

6. Cueliste erstellen

alle Szenen chronologisch einlesen, spezeille Fadezeiten vergeben

7. Kontrollpanel einrichten

direkte Befehle auf Button programmieren

8. Szenen korrigieren, Fadezeiten definiern, Ablauf testen.