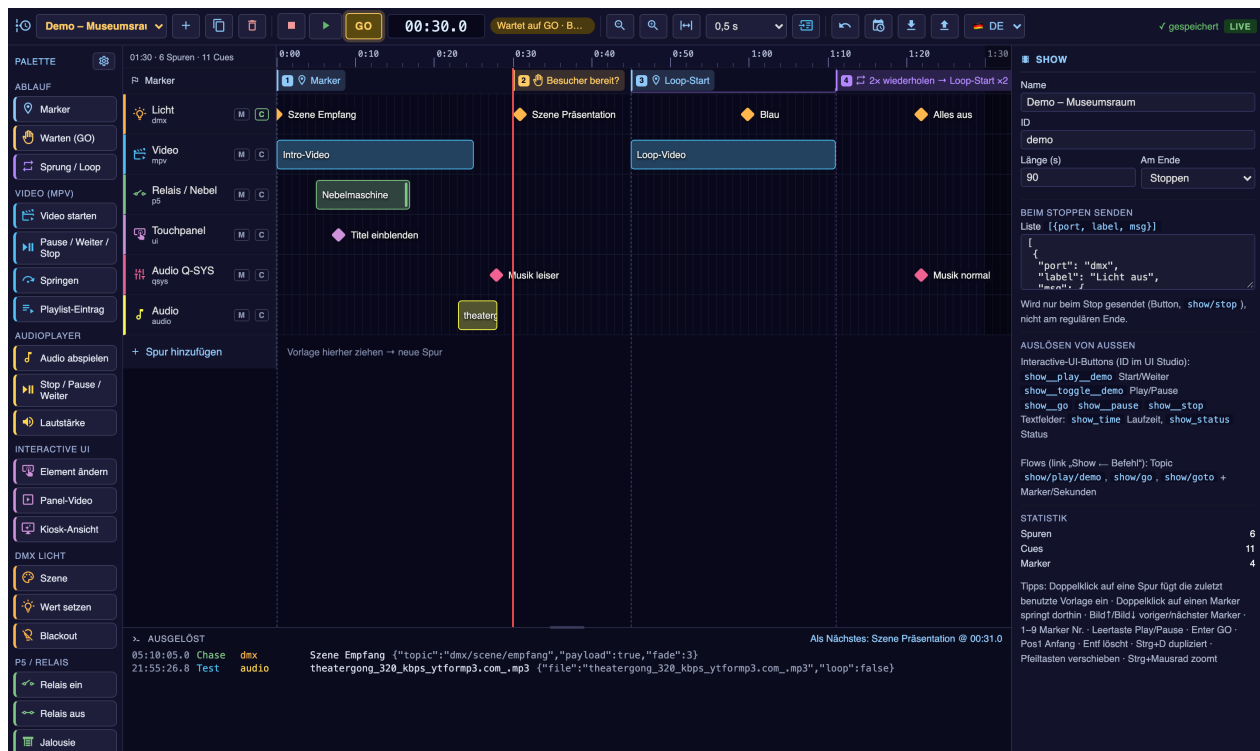




nanoblue® Show Studio

Handbuch – Shows erstellen und abspielen



Stand: September 2026 · Screenshots: Gerät 876475 mit der Demo-Show „Museumsraum“

Inhalt

Inhalt.....	2
1 Überblick.....	3
Begriffe	3
Show Studio öffnen.....	3
2 Die Oberfläche	4
Header	4
Palette.....	5
Zeitleiste	6
Protokoll.....	6
3 Schritt für Schritt: die erste Show	7
4 Cues bearbeiten	8
Mit der Maus	8
Beispiel Video.....	9
Beispiel Audio	9
5 Marker: Warten, Sprung und Loop	10
Zu einem Marker springen.....	11
6 Spuren.....	12
7 Show-Einstellungen.....	13
8 Abspielen und Steuern von außen	13
Im Show Studio	13
Vom Touchpanel (UI Studio).....	13
Von Tastern, Sensoren und anderen Flows	14
Zeitplan	14
9 Palette verwalten und eigene Vorlagen.....	15
Eigene Vorlage anlegen.....	16
10 Sprache	17
11 Tastenkürzel.....	17
12 Tipps und Fehlerbehebung	17

1 Überblick

Das Show Studio ist der Editor für den nanobblue Show Controller. Eine **Show** ist ein zeitlicher Ablauf: Auf einer Zeitleiste liegen Aktionen, die zu festen Zeitpunkten an die angeschlossenen Geräte gehen. Die Show läuft auf dem nanobblue-Player selbst; der Editor dient nur zum Bearbeiten und Steuern.

Begriffe

Begriff	Bedeutung
Show	Ein kompletter Ablauf mit Länge, Spuren, Cues und Markern. Ein Gerät kann mehrere Shows speichern; es läuft immer eine.
Spur	Eine Zeile der Zeitleiste, meist pro Gerät oder Gewerk (Licht, Video, Relais ...). Jede Spur hat einen Port.
Cue	Eine Aktion auf einer Spur: Zeitpunkt, optional Dauer, und die Nachricht, die gesendet wird.
Marker	Eine Markierung in der Marker-Zeile: Sprungziel, Warte-Punkt (GO) oder Sprung/Loop.
Port	Das Ziel einer Nachricht, z. B. dmx, p5, mpv, ui, qsys. Er bestimmt, an welchen Treiber-Flow der Befehl geht.
Vorlage	Fertiger Baustein in der Palette, der aus wenigen Eingaben die passende Nachricht baut.
Abspielposition	Die rote senkrechte Linie – dort steht die Show gerade.

Show Studio öffnen

- **Über das Portal:** Geräteseite öffnen und auf **Show Studio** klicken.
- **Direkt:** <https://core.nanobblue.cloud/device/<Geräte-ID>/ui/show.html>
- **Im Netzwerk vor Ort:** <http://<IP des Players>:1880/ui/show.html>

Rechts oben zeigt ein Hinweis den Verbindungsstatus: **LIVE** = verbunden mit dem Gerät, **OFFLINE** = Gerät gerade nicht erreichbar, **SIMULATION** = kein Gerät gefunden; Shows liegen dann nur im Browser und Befehle erscheinen nur im Protokoll.

2 Die Oberfläche

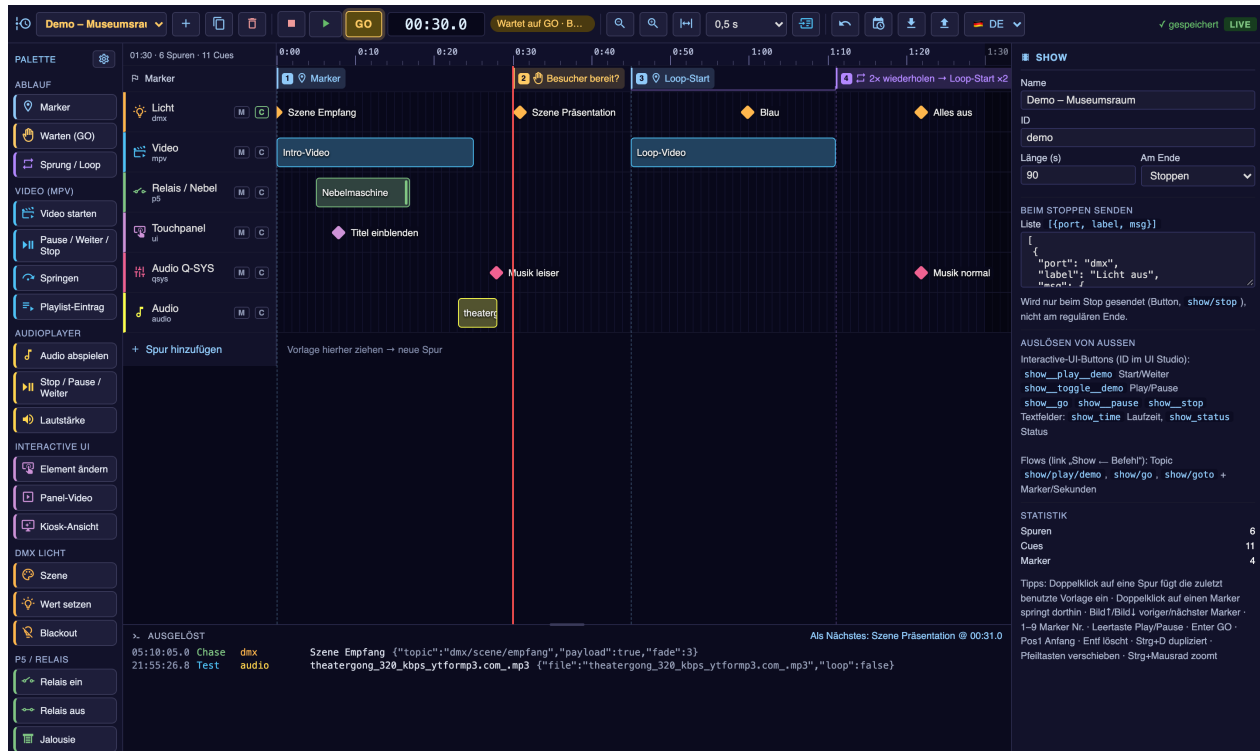


Abbildung 1 – Gesamtansicht

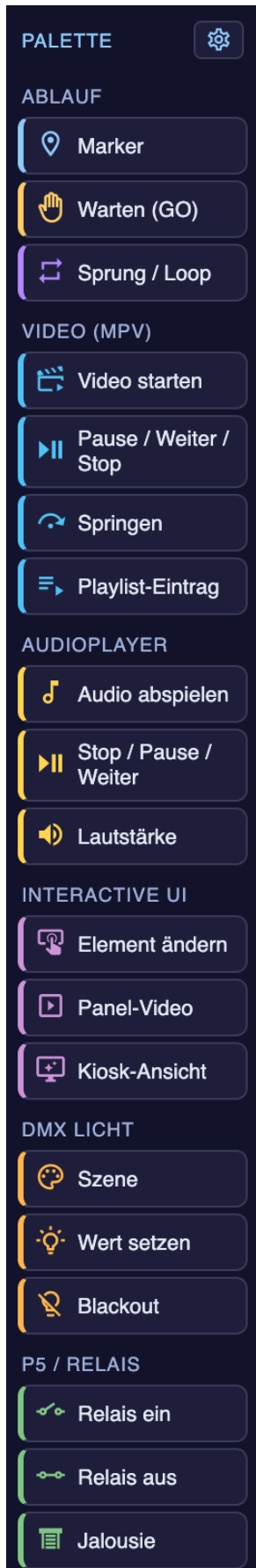
Bereich	Funktion
Header (oben)	Show-Auswahl, Transport (Stop, Play/Pause, GO), Zeitanzeige, Status, Zoom, Raster, Zeitplan, Import/Export, Sprache
Palette (links)	Marker-Typen und Vorlagen zum Einfügen – nach Gruppen sortiert
Zeitleiste (Mitte)	Lineal, Marker-Zeile und Spuren mit den Cues; die rote Linie ist die Abspielposition
Eigenschaften (rechts)	Einstellungen des ausgewählten Elements – oder der Show, wenn nichts ausgewählt ist
Protokoll (unten)	Alle ausgelösten Befehle mit Uhrzeit, Art, Port und Inhalt

Header



Element	Funktion
Show-Auswahl	Show zum Bearbeiten wählen; daneben + (neue Show), Kopieren (duplizieren), Papierkorb (löschen)
■ Stop	Show stoppen und an den Anfang setzen; sendet die Stopp-Aktionen der Show (Esc)
▶ / Play/Pause	Abspielen bzw. anhalten (Leertaste)
GO	An einem Warte-Marker weiterspielen (Enter); blinkt gelb, wenn die Show wartet
00:30.0	Aktuelle Position in Minuten: Sekunden. Zehntel
Status	Gestoppt · Läuft · Pause · Wartet auf GO (mit Name des Markers)
Lupen / Pfeil	Heraus- und hineinzoomen, ganze Show einpassen (auch Strg + Mausrad)
0,5 s	Raster, auf das Cues und Marker einrasten (aus, 0,1 s ... 5 s)
Seiten-Symbol	Ansicht folgt der Abspielposition (blau = an)
↶	Rückgängig (Strg+Z)
Kalender	Zeitplan öffnen
↓ / ↑	Show als JSON-Datei exportieren bzw. importieren
DE / EN	Sprache der Oberfläche
✓ gespeichert	Speicherstatus – Änderungen werden automatisch gesichert

Palette



Die Palette enthält alle Bausteine, gruppiert nach Bereich.

- **Ablauf:** Marker, Warten (GO), Sprung/Loop
- **Video, Audioplayer, Interactive UI, DMX Licht, P5/Relais, Audio/Q-SYS, Strom/Bild, Allgemein:** die Vorlagen für die Geräte

Einfügen:

- **Ziehen** auf eine Spur – der Cue landet an der Stelle, wo die Maus losgelassen wird.
- **Ziehen auf „Vorlage hierher ziehen → neue Spur“** – legt dafür eine neue Spur an.
- **Klicken** – fügt den Baustein an der Abspielposition ein, auf der passenden Spur.

Das Zahnrad oben öffnet die Palettenverwaltung (Kapitel 8).

Zeitleiste

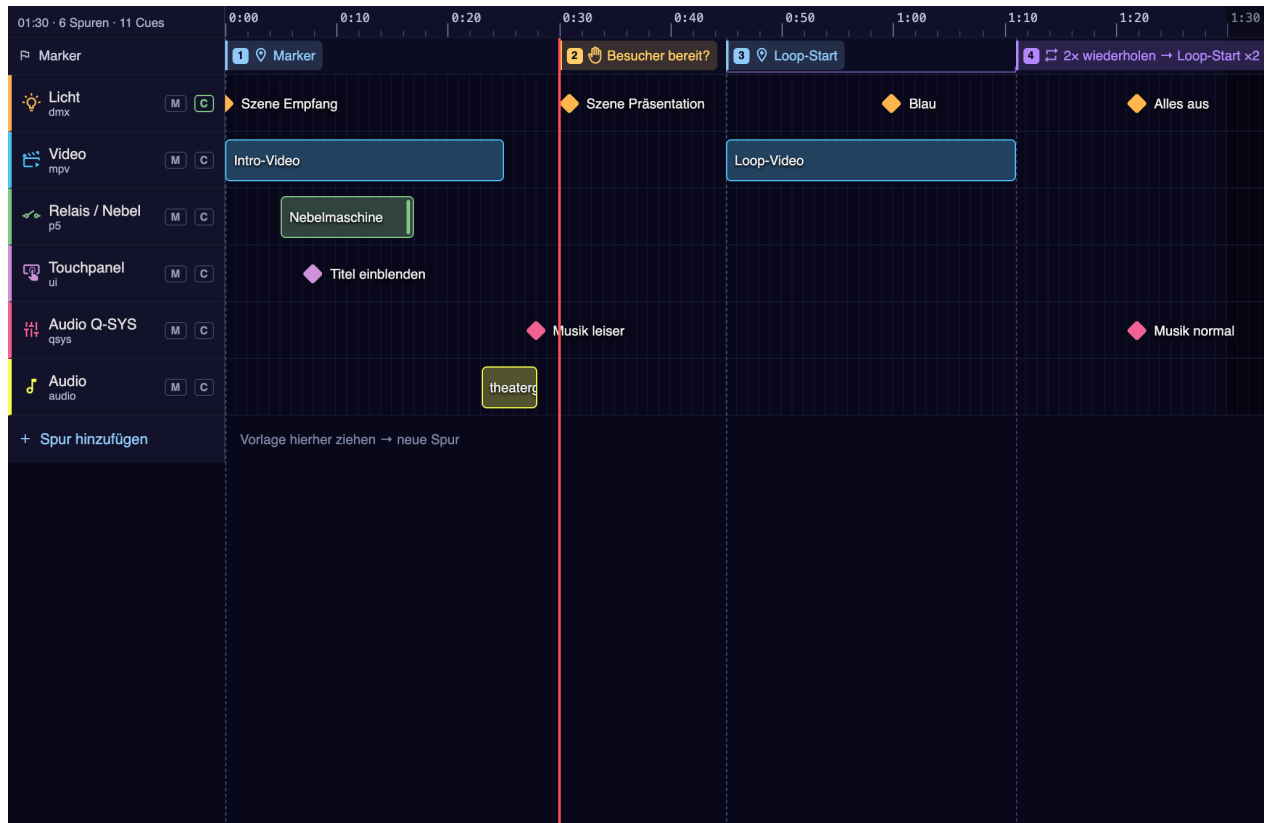


Abbildung 2 – Zeitleiste mit Lineal, Marker-Zeile und Spuren

- **Lineal:** klicken oder ziehen setzt die Abspielposition.
- **Spurkopf** (links): Name, Port, **M** = stumm, **C** = Chase. Ein Klick auf den Namen zeigt die Spur-Eigenschaften.
- **Punkt-Cue** (Raute): Aktion ohne Dauer. **Balken-Cue:** Aktion mit Dauer; eine helle Kante rechts bedeutet, dass am Ende eine Nachricht gesendet wird.
- **Gestrichelte Linien** zeigen die Marker über alle Spuren.
- Doppelklick auf eine freie Stelle einer Spur fügt die zuletzt benutzte Vorlage ein.

Protokoll

```

> AUSGELOST
05:10:05.0 Chase dmx Szene Empfang {"topic":"dmx/scene/empfang","payload":true,"fade":3}
21:55:26.8 Test audio theatergong_320_kbps_ytformp3.com_.mp3 {"file":"theatergong_320_kbps_ytformp3.com_.mp3","loop":false}
  
```

Jede Zeile ist ein gesendeter Befehl: Uhrzeit, Art (**Start**, **Ende**, **Chase**, **Test**, **Stop**), Port, Cue-Name und die Nachricht. Rechts steht, was als Nächstes kommt. Die Höhe lässt sich am kleinen Strich an der Oberkante ziehen (Doppelklick = Standardhöhe); ein Klick auf „Ausgelöst“ klappt das Protokoll ein.

3 Schritt für Schritt: die erste Show

Beispiel: Ein Raum wird für Besucher vorbereitet. Licht geht an, ein Intro-Video läuft, eine Nebelmaschine läuft 12 Sekunden, dann wartet die Show auf den Guide, und danach folgt die Präsentation.

1. **Show anlegen.** Im Header auf + klicken und einen Namen vergeben, z. B. „Museumsraum“. Die neue Show hat eine Spur „Licht“ und ist 60 Sekunden lang.
2. **Länge einstellen.** Ohne Auswahl zeigen die Eigenschaften rechts die Show. Bei **Länge (s)** z. B. 90 eintragen, bei **Am Ende** „Stoppen“, „Von vorn (Loop)“ oder „Stehen bleiben“ wählen.
3. **Licht einschalten.** Aus der Palette **DMX Licht → Szene** ganz an den Anfang der Spur „Licht“ ziehen. Rechts die Szenen-ID eintragen (z. B. „empfang“) und die Fade-Zeit setzen.
4. **Video starten.** **Video (mpv) → Video starten** auf die freie Fläche unter den Spuren ziehen – es entsteht eine Spur „Video“. Rechts den Dateipfad am Player eintragen.
5. **Nebel mit Dauer.** **P5 / Relais → Relais ein** einfügen, Gerät und Kanal eintragen. Den Balken am rechten Rand auf 12 Sekunden ziehen. „Am Cue-Ende ausschalten“ ist angehakt – nach 12 s geht das Relais von selbst aus.
6. **Auf den Guide warten.** **Ablauf → Warten (GO)** auf die Marker-Zeile ziehen, z. B. bei 30 s, und einen Namen vergeben („Besucher bereit?“).
7. **Präsentation.** Nach dem Warte-Marker eine weitere Licht-Szene setzen (z. B. „praesentation“).
8. **Einzeln testen.** Cue anklicken und rechts **Test Start** drücken – der Befehl geht sofort raus und erscheint im Protokoll.
9. **Aufräumen beim Stopp.** In den Show-Eigenschaften unter **Beim Stoppen senden** z. B. „Licht aus“ und „Video stoppen“ eintragen (siehe Kapitel 7).
10. **Abspielen.** **Play** drücken. Am Warte-Marker blinkt **GO** – mit GO geht es weiter.

Gespeichert wird automatisch. Jede Änderung wird nach einer halben Sekunde am Gerät gesichert („✓ gespeichert“). Auch eine laufende Show übernimmt Änderungen sofort, ohne zu unterbrechen.

4 Cues bearbeiten

Einen Cue anklicken – rechts erscheinen seine Eigenschaften:

- **Bezeichnung:** Name auf der Zeitleiste. Solange er nicht selbst geändert wurde, passt er sich den Eingaben an.
- **Start / Dauer** in Sekunden. Dauer 0 = Punkt-Cue.
- **Spur** und **Aktiv** (inaktive Cues werden übersprungen).
- **Vorlage** und ihre Felder, z. B. Gerät, Kanal, „Am Cue-Ende ausschalten“.
- **Nachricht an den Treiber:** Port sowie die Nachrichten bei Start und am Ende – aus der Vorlage erzeugt.
- **Test Start / Test Ende** senden sofort.
- → **Abspielposition, Duplizieren, Löschen.**

Wer die Nachricht direkt ändert, macht aus dem Cue eine „Freie Nachricht“ – für Sonderfälle, die keine Vorlage abdeckt.

Mit der Maus

- **Verschieben:** Cue ziehen – auch auf eine andere Spur.
- **Dauer ändern:** am rechten Rand eines Balkens ziehen.
- **Feinjustieren:** Pfeiltasten ← → verschieben um einen Rasterschritt.
- **Duplizieren:** Strg+D (Mac: ⌘+D) – die Kopie landet direkt dahinter.

Beispiel Video

The screenshot shows the 'CUE' configuration window for a video cue. It includes fields for 'Bezeichnung' (Intro-Video), 'Start (s)' (0), 'Dauer (s)' (25), 'Spur' (Video (mpv)), and a checked 'Aktiv' checkbox. Under 'AKTION', the 'Vorlage' is 'Video (mpv) · Video starten' and the 'Datei (Pfad am Player)' is '/home/nanoblue/videos/intro.mp4'. The 'Endlos wiederholen' checkbox is unchecked. The 'NACHRICHT AN DEN TREIBER' section shows a 'Port' of '- wie Spur (mpv) -' and a 'Nachricht beim Start' JSON object:

```
{
  "commands": [
    {
      "set_property",
      "loop-file"
    }
  ]
}
```

. The 'Nachricht am Ende' field contains 'leer = keine'. At the bottom, there are buttons for 'Test Start', 'Test Ende', '→ Abspielposition', 'Duplizieren', and 'X Löschen'.

Die Vorlage „Video starten“ lädt eine Datei am Player und spielt sie ab – wahlweise endlos.

Die Dauer des Balkens dient nur der Übersicht (die Länge des Videos). Ein Video läuft weiter, bis ein anderer Video-Cue oder eine Stopp-Aktion kommt.

Für Video-Spuren kein Chase einschalten – sonst startet ein Video nach jedem Sprung neu.

Beispiel Audio

Die Vorlage **Audioplayer → Audio abspielen** spielt eine Audiodatei über den Audioplayer des Geräts – z. B. einen Gong, einen Sprechertext oder eine Atmosphäre. Einstellbar sind die Datei (Name aus den Medien des Players, Pfad oder URL), „Endlos wiederholen“, die Lautstärke und „Am Cue-Ende stoppen“. Weitere Vorlagen: **Stop / Pause / Weiter** und **Lautstärke**.

Beim Springen in der Zeitleiste wird Audio nicht an die passende Stelle gespult – für Gong, Sprecher und Effekte ist das auch nicht nötig.

5 Marker: Warten, Sprung und Loop

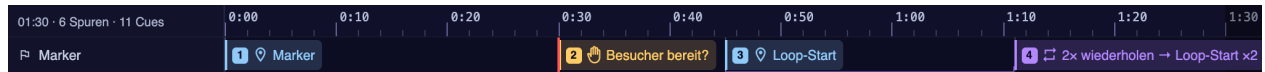


Abbildung 3 – Marker-Zeile: nummerierte Marker, Warte-Marker (GO), Sprungziel und Sprung mit Wiederholungen

Art	Wirkung
Marker	Nur ein benannter Punkt – Sprungziel für Loops und für den Befehl show/goto.
Warten (GO)	Die Show hält an dieser Stelle an, bis GO kommt. Cues genau am Marker werden erst mit GO ausgelöst.
Sprung / Loop	Springt zu einem anderen Marker (oder zum Anfang). Wiederholungen: Anzahl, 0 = endlos.

WARTEN (GO)

Name

Zeit (s)

Art

Warten (GO)

Die Show hält hier an, bis **GO** kommt: Button im Show Studio, Interactive-UI-Button `show__go` oder Topic `show/go` (z. B. vom PuKK-Taster).

Springen: Doppelklick auf den Marker, Bild1/Bild↓ (vorheriger/nächster) oder Taste 1–9 (Nummer an der Fahne).

→ Abspielposition

Duplizieren

× Löschen

Warte-Marker

GO kann kommen von:

- dem GO-Button oder der Enter-Taste im Show Studio,
- einem Touchpanel-Button mit der ID `show__go`,
- einem Taster, NFC-Punkt oder anderen Flow über das Topic `show/go`.

Im Status steht dann „Wartet auf GO“ mit dem Namen des Markers.

 **SPRUNG / LOOP**

Name

Zeit (s)

Art

Springen zu

Wiederholungen (0 = endlos)

Nach der letzten Wiederholung läuft die Show weiter.
Endlos-Loop mit GO verlassen geht nicht – dafür einen
Warte-Marker oder **goto** nutzen.

Springen: Doppelklick auf den Marker, Bild1/Bild↓
(vorheriger/nächster) oder Taste 1–9 (Nummer an der
Fahne).

Sprung / Loop

„Springen zu“ wählt das Ziel, „Wiederholungen“ die Anzahl. Nach der letzten Wiederholung läuft die Show weiter.

Ein Endlos-Loop lässt sich nicht mit GO verlassen – dafür einen Warte-Marker einbauen oder von außen mit [show/goto](#) springen.

Zu einem Marker springen

- **Doppelklick** auf die Marker-Fahne.
- **Bild↑ / Bild↓** (Mac: Fn+↑ / Fn+↓): voriger bzw. nächster Marker.
- **Tasten 1–9**: Marker Nummer 1–9 – die Nummer steht an der Fahne.

Proben-Tipp: Springt man auf einen Warte-Marker, steht die Show danach auf „Wartet auf GO“. Ein einziges GO spielt ab genau dieser Stelle weiter.

6 Spuren

The screenshot shows a configuration window for a track named 'Licht'. The interface is dark-themed. At the top, it says 'SPUR' with a small icon. Below that, the 'Name' field contains 'Licht'. The 'Port (Ziel-Flow)' dropdown is set to 'dmx · DMX Licht'. The 'Farbe' (color) field shows a yellow bar. There are two checkboxes: 'Stumm (Spur feuert nicht)' which is unchecked, and 'Chase – beim Springen letzten Zustand herstellen' which is checked. Below the checkboxes, there is a paragraph explaining the 'Chase' function: 'Chase: Wird die Position verschoben (Seek, Sprung-Marker), sendet die Spur ihren letzten Cue vor der neuen Position erneut. Sinnvoll für Licht und Relais, nicht für Videos.' At the bottom, it says '4 Cues auf dieser Spur.' and there are three buttons: '▲ Hoch', '▼ Runter', and '× Löschen'.

Ein Klick auf den Spurnamen zeigt die Spur-Eigenschaften:

- **Name und Farbe.**
- **Port (Ziel-Flow):** wohin die Cues dieser Spur gehen.
- **Stumm:** Die Spur feuert nicht – praktisch zum Proben ohne Nebel oder Ton.
- **Chase:** Nach einem Sprung oder Seek sendet die Spur ihren letzten Cue vor der neuen Position erneut. Für Licht und Relais sinnvoll, damit der Raum immer im richtigen Zustand ist.
- **Hoch / Runter** ändern die Reihenfolge, **Löschen** entfernt die Spur samt Cues.

Die Kürzel M (stumm) und C (Chase) lassen sich auch direkt im Spurkopf umschalten.

7 Show-Einstellungen

SHOW

Name

Demo – Museumsraum

ID

demo

Länge (s)

90

Am Ende

Stoppen

BEIM STOPPEN SENDEN

Liste [{port, label, msg}]

```
[
{
  "port": "dmx",
  "label": "Licht aus",
  "msg": f
}
```

Wird nur beim Stop gesendet (Button, show/stop), nicht am regulären Ende.

AUSLÖSEN VON AUSSEN

Interactive-UI-Buttons (ID im UI Studio):

show__play__demo Start/Weiter

show__toggle__demo Play/Pause

show__go show__pause show__stop

Textfelder: show_time Laufzeit, show_status Status

Flows (link „Show — Befehl“): Topic

show/play/demo, show/go, show/goto + Marker/Sekunden

STATISTIK

Spuren 6

Cues 11

Marker 4

Tipps: Doppelklick auf eine Spur fügt die zuletzt benutzte Vorlage ein · Doppelklick auf einen Marker springt dorthin · Bild↑/Bild↓ voriger/nächster Marker · 1–9 Marker Nr. · Leertaste Play/Pause · Enter GO · Pos1 Anfang · Entf löscht · Strg+D dupliziert · Pfeiltasten verschieben · Strg+Mausrad zoomt

Ohne Auswahl zeigen die Eigenschaften die Show selbst:

- **Name** (die ID bleibt fest).
- **Länge** in Sekunden.
- **Am Ende**: Stoppen, Von vorn (Loop) oder Stehen bleiben.
- **Beim Stoppen senden**: Liste von Befehlen, die bei einem Stopp ausgeführt werden – nicht am regulären Ende. Beispiel:

```
[{"port": "dmx", "label": "Licht aus", "msg": {"topic": "dmx/scene/aus", "payload": true}}]
```

- **Auslösen von außen**: die IDs und Topics, mit denen Touchpanels und Flows diese Show steuern.
- **Statistik** und Tipps zur Bedienung.

8 Abspielen und Steuern von außen

Im Show Studio

Play/Pause, Stop und GO im Header oder per Tastatur. Der Editor zeigt immer die Show an, die am Gerät gerade läuft. Arbeitet man an einer anderen Show und drückt Play, wird diese geladen und gestartet.

Vom Touchpanel (UI Studio)

Button-ID im UI Studio	Wirkung
show__play__<ID der Show>	Show starten bzw. fortsetzen
show__toggle__<ID der Show>	Play/Pause umschalten
show__go	GO an einem Warte-Marker
show__pause	Pause
show__stop	Stop (mit Stopp-Aktionen)
Textfeld show_time	zeigt die Laufzeit (mm:ss)
Textfeld show_status	zeigt den Status, z. B. „Läuft – Museumsraum“

Der Play-Button der laufenden Show wird automatisch als aktiv markiert.

Von Tastern, Sensoren und anderen Flows

Über den Link „Show ← Befehl“ im nanobblue Editor mit Topics wie [show/play/<ID>](#), [show/go](#), [show/stop](#) oder [show/goto](#) (Payload: Sekunden oder Markername). So kann z. B. ein PuKK-Taster GO geben.

Zeitplan

Zeitplan

Startet oder stoppt Shows zur vollen Minute – läuft direkt am Gerät, auch ohne geöffnetes Show Studio. Keine Wochentage gewählt = täglich.

AKTIV	UHRZEIT	TAGE	AKTION	SHOW
☒	10:00	Mo Di Mi Do Fr Sa So	Start	Demo – Museumsraum
☒	18:00	Mo Di Mi Do Fr Sa So	Stop	Demo – Museumsraum

+ Eintrag Abbrechen Speichern

Abbildung 4 – Zeitplan: werktags 10:00 Start, täglich 18:00 Stopp

Das Kalender-Symbol im Header öffnet den Zeitplan. Jeder Eintrag hat Uhrzeit, Wochentage (keiner gewählt = täglich), Aktion (Start, Neustart, Stop) und Show. Der Zeitplan läuft am Gerät – auch wenn niemand den Editor offen hat.

9 Palette verwalten und eigene Vorlagen

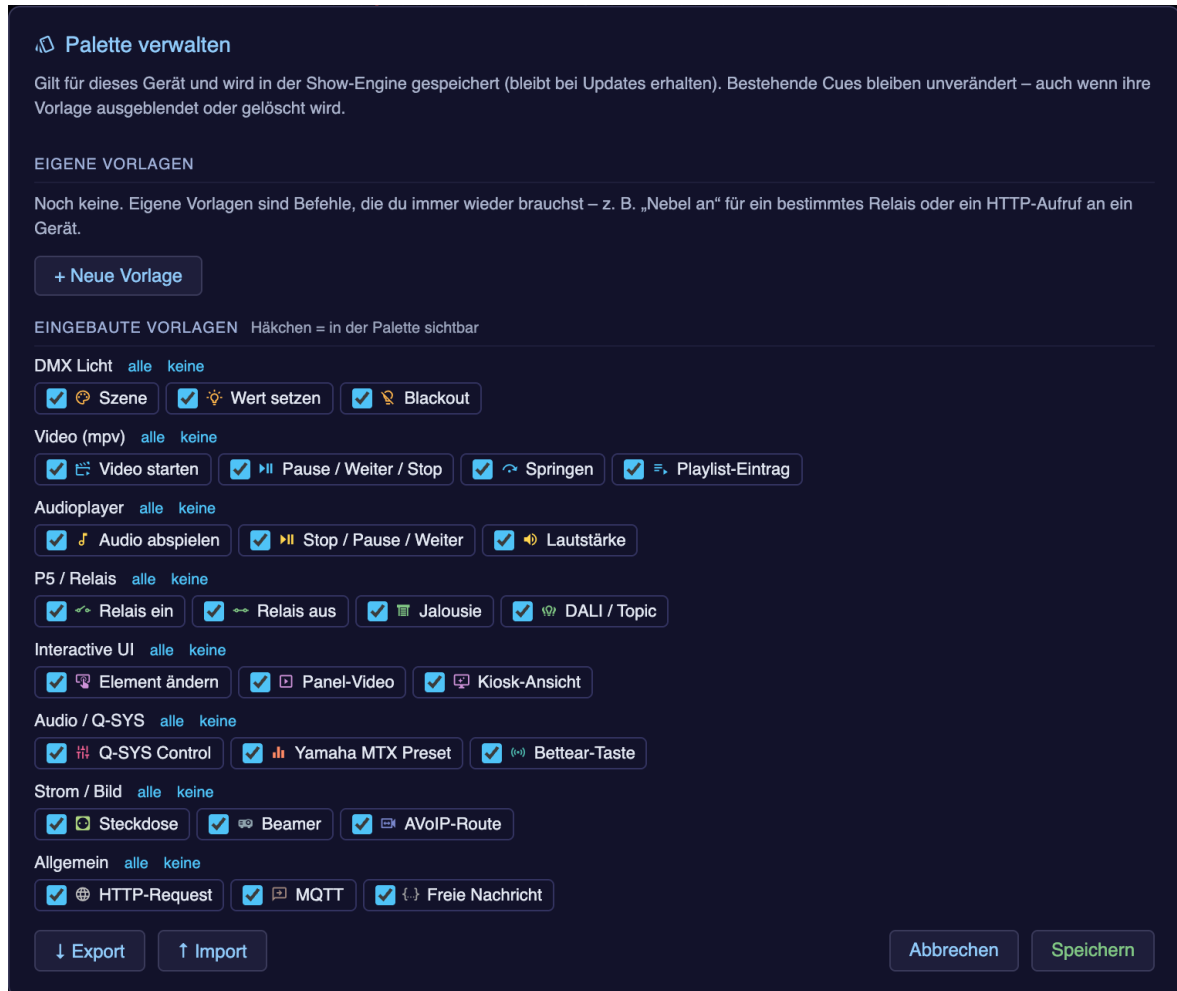


Abbildung 5 – Palette verwalten

- **Eingebaute Vorlagen ein-/ausblenden:** Häkchen setzen oder entfernen, pro Gruppe mit „alle“/„keine“. So zeigt jedes Gerät nur die Vorlagen, die es wirklich braucht.
- **Eigene Vorlagen:** „+ Neue Vorlage“ – für Befehle, die man immer wieder braucht.
- **Export / Import:** Palette als Datei sichern und auf andere Geräte übertragen. Übernommen wird erst mit „Speichern“.

Die Palette gilt pro Gerät. Bestehende Cues bleiben unverändert, auch wenn ihre Vorlage ausgeblendet oder gelöscht wird.

Eigene Vorlage anlegen

Neue Vorlage

Name in der Palette
Nebel an

Gruppe
Effekte

Port (Ziel-Flow)
p5 · P5 Relais / Jalousie / [...]

Symbol
weather-fog

Standard-Dauer (s)
8

Bezeichnung auf der Zeitleiste (optional)
Nebel K{{kanal}}

Nachricht beim Start (JSON)

```
{
  "payload": {
    "cmd": "on",
    "dev": "{{geraet:rel1}}",
    "ch": "{{kanal:1}}"
  }
}
```

Nachricht am Ende (optional, bei Start + Dauer)

```
{
  "payload": {
    "cmd": "off",
    "dev": "{{geraet:rel1}}",
    "ch": "{{kanal:1}}"
  }
}
```

← Zurück

Übernehmen

Platzhalter werden zu Eingabefeldern im Cue:
{{name}} oder mit Vorgabe {{name:Wert}} .
Immer in Anführungszeichen schreiben. Steht der Platzhalter allein, wird der Wert umgewandelt: "{{kanal:1}}" → Zahl 1, "{{an:true}}" → true (Checkbox).
Beispiel P5-Relais:
Start: {"payload":{"cmd":"on","dev":"{{geraet:rel1}}","ch":"{{kanal:3}}"}}
Ende: {"payload":{"cmd":"off","dev":"{{geraet:rel1}}","ch":"{{kanal:3}}"}}
Eingabefelder
geraet = rel1 kanal = 1 · Zahl
Beispiel mit Vorgaben → Port p5
Label: Nebel K1
Start: {"payload":{"cmd":"on","dev":"rel1","ch":1}}
Ende: {"payload":{"cmd":"off","dev":"rel1","ch":1}}

Abbildung 6 – Eigene Vorlage „Nebel an“ mit Platzhaltern

1. **Name, Gruppe, Port, Symbol** und optional eine Standard-Dauer festlegen.
2. **Nachricht beim Start** als JSON eintragen. Werte, die im Cue einstellbar sein sollen, werden Platzhalter: `"{{kanal:1}}"` – Name „kanal“, Vorgabe 1.
3. **Optional eine Nachricht am Ende** – sie wird bei Start + Dauer gesendet.
4. **Optional eine Bezeichnung** mit Platzhaltern, z. B. `Nebel K{{kanal}}`.
5. **Vorschau prüfen** (rechts: erkannte Eingabefelder und fertige Nachricht), dann „Übernehmen“ und „Speichern“.

Platzhalter-Regeln: Immer in Anführungszeichen schreiben. Steht ein Platzhalter allein, wird der Wert umgewandelt: Zahl → Zahlenfeld, true/false → Checkbox. Steht er mitten im Text (z. B. `"dmx/{{ziel}}/dim"`), wird er als Text eingesetzt.

10 Sprache

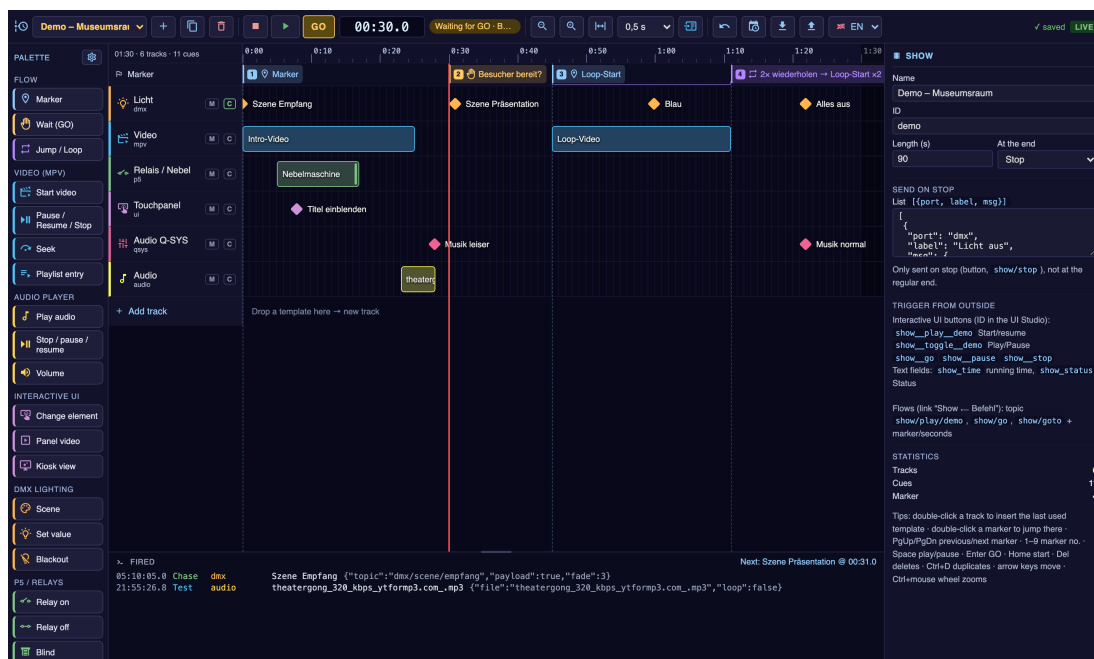


Abbildung 7 – Show Studio auf Englisch

Die Auswahl DE/EN im Header schaltet die Oberfläche um. Die Einstellung wird im Browser gemerkt und gilt auch für das UI Studio. Eigene Inhalte (Namen von Shows, Cues und Vorlagen) bleiben, wie sie eingegeben wurden.

11 Tastenkürzel

Taste	Funktion
Leertaste	Play / Pause
Enter	GO
Esc	Auswahl aufheben – ohne Auswahl: Stop
Pos1	An den Anfang
Bild ↑ / Bild ↓ (Mac: Fn+↑ / Fn+↓)	Voriger / nächster Marker
1 – 9	Zu Marker Nr. 1–9
← / →	Ausgewählten Cue oder Marker um einen Rasterschritt verschieben
Entf / Rücktaste	Auswahl löschen
Strg+D (Mac: ⌘+D)	Auswahl duplizieren
Strg+Z (Mac: ⌘+Z)	Rückgängig
Strg+S (Mac: ⌘+S)	Sofort speichern
+ / – · Strg + Mausrad	Zoom
Doppelklick Spur	Zuletzt benutzte Vorlage einfügen
Doppelklick Marker	Zum Marker springen
Doppelklick Marker-Zeile	Neuen Marker setzen

12 Tipps und Fehlerbehebung

Beobachtung	Ursache / Lösung
Ein Cue erscheint im Protokoll, am Gerät passiert nichts.	Der Ausgang „Show → ...“ im Flow „Show Controller“ (nanoblu Editor) ist noch nicht mit dem Treiber-Flow verbunden (link-in setzen und

	verknüpfen). Video (mpv), Audioplayer und Touchpanel funktionieren ohne weitere Verbindung.
Das laufende Video stoppt beim Abspielen der Demo-Show.	Die Demo verwendet Beispielpfade. Pfade der Video-Cues auf echte Dateien am Player ändern oder die Video-Spur stumm schalten.
Nach einem Sprung ist das Licht falsch.	Chase für die Licht-Spur einschalten.
GO muss zweimal gedrückt werden.	Nicht mehr nötig: Beim Springen auf einen Warte-Marker genügt ein GO.
„OFFLINE“ rechts oben.	Gerät nicht erreichbar – Verbindung prüfen. Änderungen erst nach dem Wiederverbinden bearbeiten.
„SIMULATION“ rechts oben.	Kein Gerät gefunden (z. B. Datei lokal geöffnet). Die Shows liegen dann nur im Browser.
Die Show steht nach einem Neustart des Geräts.	So gewollt – nach einem Neustart startet keine Show von selbst. Für automatischen Betrieb den Zeitplan verwenden.

Weitere technische Details (Nachrichtenformate je Port, Einrichtung am Gerät) stehen in der Projektdokumentation [showcontroller/DOKUMENTATION.md](#).