DreamShow — manual de usuario

Versión 2026.287

Índice

Empezar

- Bienvenido a DreamShow
- Los primeros pasos
- Crear su primer espectáculo (musical o teatro)
- Declarar sus focos (asistente de sala)
- Instalación, idiomas y actualizaciones
- DreamShow es gratuito

La pantalla principal

- Vista general de la pantalla principal
- El panel Escenas
- Los ajustes de la escena
- Seleccionar los focos y ajustar la luz
- Las paletas
- Las bibliotecas
- Registro, Audio y Reloj
- La simulación 2D y 3D

La línea de tiempo

- La línea de tiempo de la escena
- Los bloques de luz y de efectos
- Fundidos y mezclas
- El sonido y el vídeo en la línea de tiempo
- Las esperas (tecla, hora, fecha, sol)
- Esperar una réplica (sincronización por voz)
- Saltos y etiquetas de escena
- Las secuencias paralelas
- La iluminación arquitectónica
- Los efectos dinámicos
- El pixel mapping

Apuntar, zonas y trayectorias

- Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles
- Las trayectorias
- La calibración de las cabezas móviles

La sala

- Focos, direcciones, posiciones
- La biblioteca de focos
- Las conexiones DMX
- Los controles manuales
- Las pantallas de vídeo
- Cambiar, renombrar, duplicar una sala

DMX y mandos

- Valores DMX y faders DMX
- El modo visualizador
- Audio-ritmo y tempo
- El código de tiempo (LTC / MTC)
- Los controladores MIDI
- El mando web
- El mando OSC
- El mando a distancia (teclas GO)

El espectáculo

- El modo espectáculo y la ventana del guion

- Reanudación tras un bloqueo o un corte

Creación con una IA

- Crear un espectáculo con una IA
- Stream DMX por una IA
- Asistente IA (ajustar la escena)
- Conectar una IA (MCP)

Aparatos de escena

- El reproductor autónomo
- El seguidor en tableta
- Las pantallas de backstage
- El teleprompter
- Los robots humanoides
- Las máscaras LED
- Los enchufes conectados

Archivos

- Espectáculos, archivos y proyectos

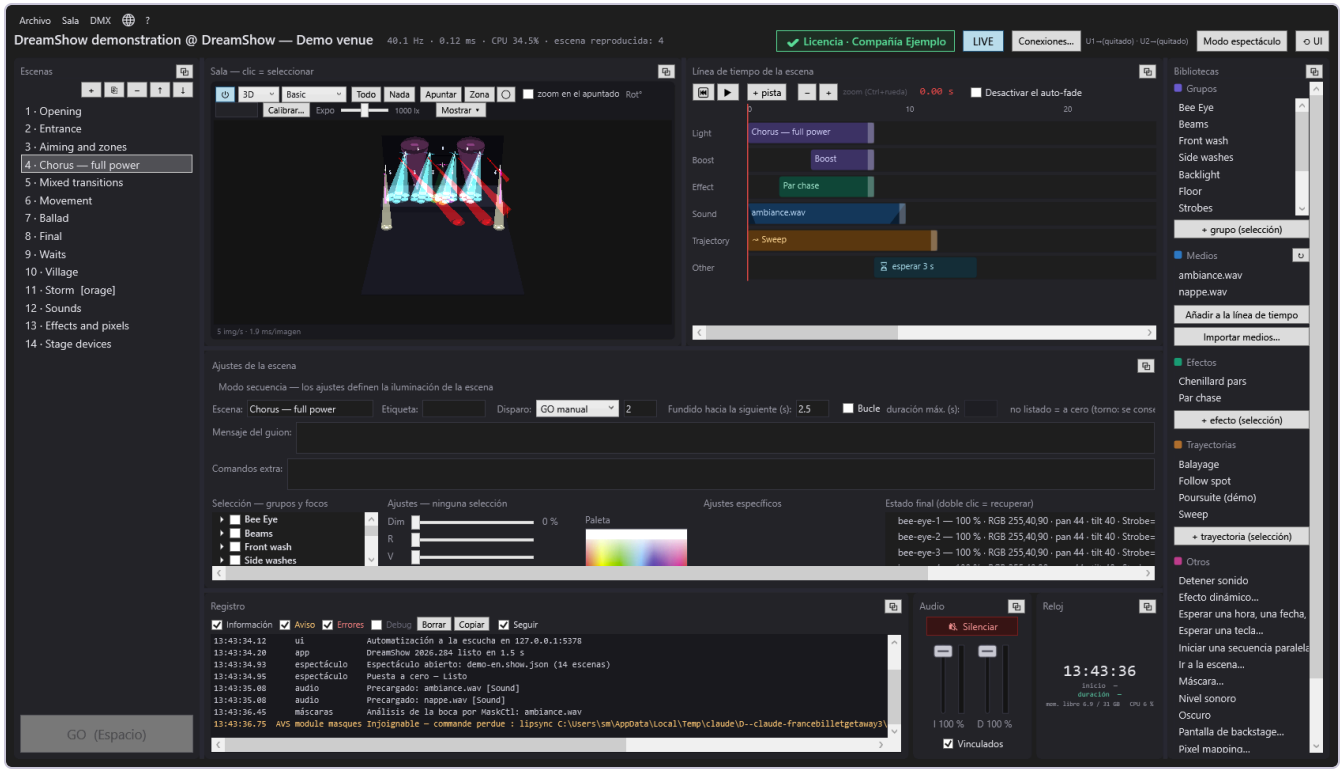
Ayuda

- Solución de problemas
- Atajos de teclado
- Glosario

Bienvenido a DreamShow

DreamShow es un software de control de espectáculos para luz, sonido y vídeo en Windows. Controla sus focos por DMX, reproduce el sonido y el vídeo y coordina otros aparatos de escena. Todo se prepara en una serie de escenas, cada una con su línea de tiempo, y después se reproduce durante la función, escena tras escena, con el botón **GO**.

Este manual explica cada ventana, cada ajuste y cada botón. Está dirigido a regidores, técnicos de sala, DJ e instaladores que descubren DreamShow.



Lo que hace DreamShow

- **La luz**: sus focos (también llamados «fixtures») se declaran en una **sala**, con su dirección DMX y su posición en metros. Usted ajusta colores, intensidades, posiciones de las cabezas móviles (cabezas motorizadas), efectos y trayectorias. DreamShow envía el resultado por DMX a través de la red (Art-Net, sACN) o de una interfaz USB.
- **El sonido y el vídeo**: los archivos de sonido se reproducen en DreamShow; los vídeos se muestran en pantallas (monitores de Windows o players de vídeo en la red).
- **El guion**: un espectáculo es una serie de **escenas**. Cada escena tiene una **línea de tiempo** (pistas y bloques: luz, efectos, sonido, vídeo, esperas…) y un **estado final**. Durante la función,

la ventana del guion (el modo espectáculo) encadena las escenas con **GO**, automáticamente o a una hora fija.
- **La simulación 2D y 3D**: la sala se muestra con sus haces, sincronizada con la línea de tiempo. Puede prepararlo todo sin ningún foco conectado.
- **Los aparatos de escena**: reproductor autónomo (reproducir un espectáculo sin PC), tabletas de seguidor, pantallas de backstage, robots humanoides y máscaras LED.

DreamShow es gratuito: todo el software está disponible, incluido el control del equipo real (salida DMX, players de vídeo IP, reproductor autónomo, tabletas, pantallas de backstage, robots, máscaras). Vea DreamShow es gratuito.

Cómo usar esta ayuda

- **F1** abre la página de la ayuda que corresponde a la ventana activa.
- **La búsqueda** permite encontrar una palabra en todas las páginas.
- **Los enlaces** del texto llevan a otra página del manual. Cada página termina con una sección **Véase también**.

Las convenciones de este manual

- Los textos de la pantalla se escriben en negrita, exactamente como en el software: **Guardar como...**.
- Una ruta de menú se escribe con el signo `>`: **Archivo > Abrir un espectáculo...** significa «abra el menú Archivo y haga clic en Abrir un espectáculo...».
- El menú de ayuda de DreamShow se llama **?**; el menú de idiomas está representado por un globo (su información sobre herramientas dice **Langue / Language**, «Idioma / Language»).

Por dónde empezar

1. Si acaba de instalar DreamShow, la pantalla **Bienvenido a DreamShow** se abre sola: vea la demostración, cree un primer espectáculo sobre una música o declare sus focos. Vea Los primeros pasos.
2. Para escribir un primer espectáculo en dos minutos: Crear su primer espectáculo (musical o teatro).
3. Para describir su equipo real: Declarar sus focos (asistente de sala).
4. Para entender la pantalla: Vista general de la pantalla principal.

Las grandes partes del manual

Empezar

- Los primeros pasos

- Crear su primer espectáculo (musical o teatro)
- Declarar sus focos (asistente de sala)
- Instalación, idiomas y actualizaciones
- DreamShow es gratuito

La pantalla principal

- Vista general de la pantalla principal
- El panel Escenas
- Los ajustes de la escena
- Seleccionar los focos y ajustar la luz
- Las paletas
- Las bibliotecas
- Registro, Audio y Reloj
- La simulación 2D y 3D

La línea de tiempo

- La línea de tiempo de la escena
- Los bloques de luz y de efectos
- Fundidos y mezclas
- El sonido y el vídeo en la línea de tiempo
- Las esperas (tecla, hora, fecha, sol)
- Saltos y etiquetas de escena
- Las secuencias paralelas
- La iluminación arquitectónica
- Los efectos dinámicos
- El pixel mapping

Apuntar, zonas y trayectorias

- Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles
- Las trayectorias
- La calibración de las cabezas móviles

La sala

- Focos, direcciones, posiciones
- La biblioteca de focos
- Las conexiones DMX
- Los controles manuales
- Las pantallas de vídeo
- Cambiar, renombrar, duplicar una sala

DMX y mandos

- Valores DMX y faders DMX
- El modo visualizador
- Audio-ritmo y tempo
- El código de tiempo (LTC / MTC)
- Los controladores MIDI
- El mando web
- El mando OSC
- El mando a distancia (teclas GO)

El espectáculo

- El modo espectáculo y la ventana del guion
- Reanudación tras un bloqueo o un corte

Creación con una IA

- Crear un espectáculo con una IA
- Stream DMX por una IA

Aparatos de escena

- El reproductor autónomo
- El seguidor en tableta
- Las pantallas de backstage
- Los robots humanoides
- Las máscaras LED

Archivos

- Espectáculos, archivos y proyectos

Ayuda

- Solución de problemas
- Atajos de teclado
- Glosario

Conviene saber

- La versión instalada se muestra en la barra de título (por ejemplo «DreamShow 2026.282») y en **? > Acerca de DreamShow...**. Indíquela siempre cuando pida ayuda.

Véase también

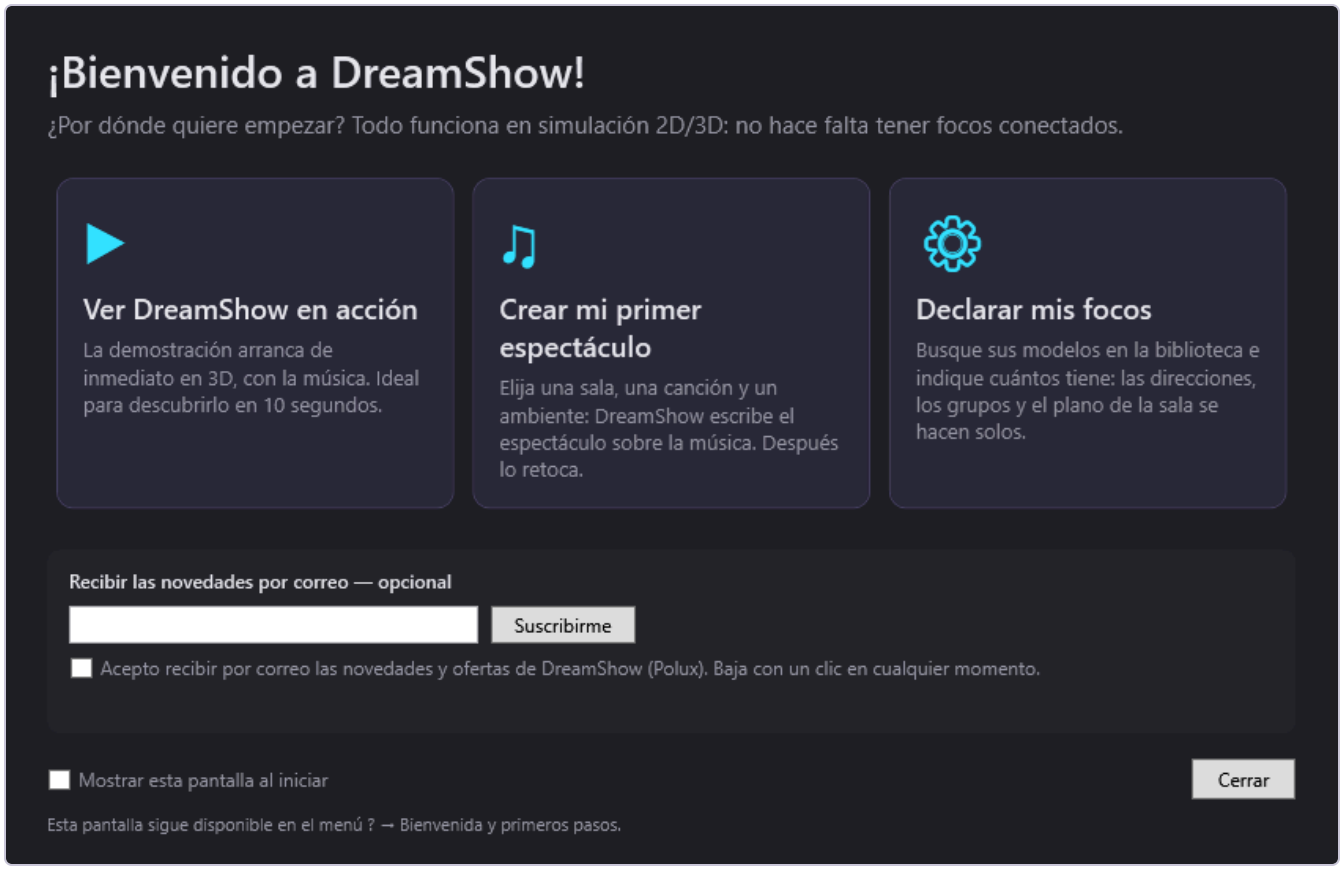
- Los primeros pasos
- Vista general de la pantalla principal
- Glosario

Los primeros pasos

En el primer arranque, DreamShow no le deja ante paneles vacíos: le propone tres formas de empezar y después una pequeña lista de seis gestos que conviene hacer una vez para conocer lo esencial. Nada de esto es obligatorio.

Para abrirlo: la pantalla de bienvenida se abre sola después de una instalación nueva. Después: menú **? > Bienvenida y primeros pasos…** para la pantalla de bienvenida, **? > Lista de primeros pasos…** para la lista de los seis gestos.

La pantalla «Bienvenido a DreamShow»



Arriba, el título **¡Bienvenido a DreamShow!** y la frase: «¿Por dónde quiere empezar? Todo funciona en simulación 2D/3D: no hace falta tener focos conectados.»

Las tres opciones

Tres grandes mosaicos. Un clic en un mosaico cierra la pantalla y lanza la opción.

- ▶ **Ver DreamShow en acción**: la demostración se lanza enseguida en 3D, con la música. DreamShow abre el espectáculo de demostración en el idioma de la interfaz (en francés: «Démonstration DreamShow», en la sala «DreamShow — Salle de démonstration»; en inglés cuando no existe en el idioma de la interfaz), pasa la simulación a **3D**, selecciona la primera escena y la reproduce desde el principio. Si el espectáculo actual tiene cambios sin guardar, DreamShow le pregunta primero **¿Guardar los cambios del espectáculo?**.
- ♫ **Crear mi primer espectáculo**: abre el asistente **Crear mi primer espectáculo**. Usted elige el tipo de espectáculo, una sala, una o varias músicas y un ambiente (o, para el teatro, una lista de momentos); DreamShow escribe el espectáculo. Todo se detalla en Crear su primer espectáculo (musical o teatro).
- ⚙ **Declarar mis focos**: abre el asistente **Declarar mis focos**. Usted busca sus modelos en la biblioteca e indica cuántos tiene; DreamShow crea la sala con las direcciones, los grupos y el plano. Vea Declarar sus focos (asistente de sala).

Recibir las novedades por correo electrónico — opcional

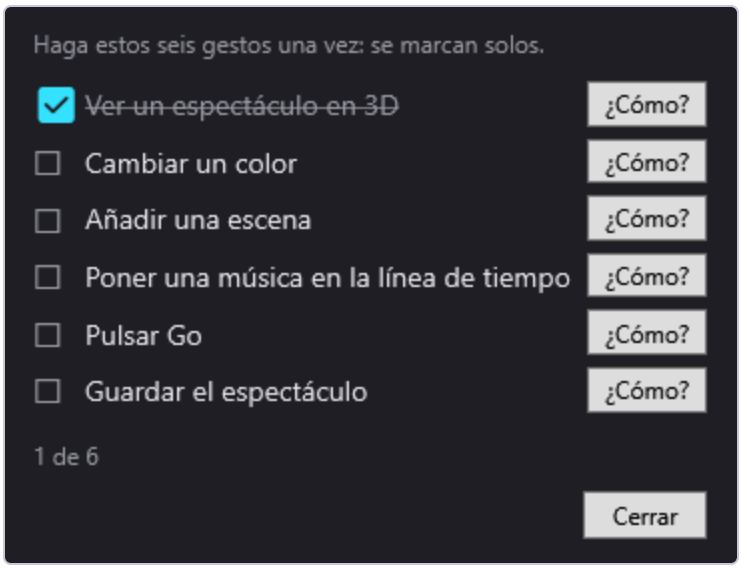
Un recuadro propone recibir las novedades de DreamShow por correo electrónico. Es totalmente opcional y no tiene ningún efecto sobre el software.

- **Campo de dirección**: escriba su dirección de correo electrónico.
- **Acepto recibir por correo las novedades y ofertas de DreamShow (Polux). Baja con un clic en cualquier momento.**: casilla de verificación, obligatoria para suscribirse.
- **Suscribirme**: envía la suscripción. Aparece un mensaje bajo el recuadro:
  - «Indique una dirección de correo válida.» si la dirección no tiene la forma nombre@dominio.ext;
  - «Marque la casilla para dar su consentimiento.» si la casilla no está marcada;
  - «Enviando…» durante el envío y después la respuesta del servicio;
  - «Servicio no disponible: inténtelo más tarde.» si el PC no tiene acceso a Internet o si el servicio no responde.

La parte inferior de la pantalla

- **Mostrar esta pantalla al iniciar**: marcada, la pantalla de bienvenida se abre en cada arranque de DreamShow. Desmarcada, ya no se abre sola. Después de una instalación nueva (ningún espectáculo abierto todavía en este PC), la casilla está marcada; mientras no la haya cambiado nunca, una actualización no hace reaparecer la pantalla en un PC que ya está en uso. La elección se guarda al cerrar la pantalla.
- **Cerrar**: cierra la pantalla sin lanzar nada.
- La última línea recuerda que «Esta pantalla sigue disponible en el menú ? → Bienvenida y primeros pasos.»

La lista de primeros pasos



Una pequeña ventana titulada **Primeros pasos**, que permanece abierta junto a la pantalla principal (abajo a la derecha) mientras trabaja. Indica: «Haga estos seis gestos una vez: se marcan solos.»

Los seis gestos

Cada línea tiene una casilla (☐ y luego ☑ cuando está hecho; el texto aparece entonces tachado) y un botón **¿Cómo?**.

Gesto	Lo que lo marca
Ver un espectáculo en 3D	la simulación está en **3D**, la reproducción está en marcha y la escena reproducida ha superado los 2 segundos
Cambiar un color	un clic en la paleta de colores, o un movimiento de los deslizadores R, V o B (rojo, verde, azul), con focos seleccionados
Añadir una escena	el botón **+** encima de la lista de escenas (duplicar una escena también cuenta)
Poner una música en la línea de tiempo	un medio (sonido o vídeo) añadido a la línea de tiempo, con el botón **Añadir a la línea de tiempo** o arrastrando el archivo
Pulsar Go	el botón **GO (Espacio)** o la barra espaciadora en la pantalla principal
Guardar el espectáculo	**Archivo > Guardar**

Un gesto marcado sigue marcado: la lista se guarda en los ajustes de DreamShow.

El botón ¿Cómo?

Abre una burbuja amarilla pegada al control correspondiente, con la explicación:

- **Ver un espectáculo en 3D**: elegir «3D» en la lista de arriba de la sala y pulsar Go (barra espaciadora). El menú **? > Bienvenida y primeros pasos…**, mosaico **Ver DreamShow en acción**, lo hace por usted.
- **Cambiar un color**: hacer clic en una escena a la izquierda, marcar un grupo en la selección (abajo) y luego hacer clic en la paleta de colores o mover R, V, B.
- **Añadir una escena**: el botón **+** encima de la lista de escenas, a la izquierda. Cada escena es un momento del espectáculo, lanzado con Go.
- **Poner una música en la línea de tiempo**: en **Medios** (a la derecha), **Importar medios…** y luego **Añadir a la línea de tiempo**; o arrastrar el archivo directamente a la línea de tiempo.
- **Pulsar Go**: el gran botón Go abajo a la izquierda, o la barra espaciadora: se pasa a la escena siguiente, como durante el espectáculo.
- **Guardar el espectáculo**: **Archivo > Guardar**, o Ctrl+S.

La burbuja desaparece al cabo de 12 segundos, o en cuanto hace clic en otro sitio. Si el control indicado no está visible (panel oculto), la burbuja se muestra a la izquierda de la ventana **Primeros pasos**.

La parte inferior de la lista

- Un contador indica dónde está, por ejemplo «4 de 6».
- Cuando los seis gestos están hechos, se sustituye por: «¡Bravo! Ya conoce lo esencial. El resto (efectos, trayectorias, vídeo, robots…) se presenta en los vídeos y el folleto del sitio web de DreamShow.»
- **Cerrar**: cierra la lista. Se vuelve a abrir con **? > Lista de primeros pasos…**.

Después de una instalación nueva, la lista se abre sola tras la pantalla de bienvenida, mientras no se hayan hecho los seis gestos.

Los paneles vacíos le guían

Dos indicaciones aparecen por sí solas cuando todavía no hay nada que ver:

- **En la línea de tiempo**, cuando la escena seleccionada está vacía (ningún bloque, ningún ajuste en su estado final) y el modo espectáculo no está abierto: «Escena vacía. Para iluminarla: marque focos en «Selección» (abajo) y ajuste intensidad y color. Para animarla: arrastre una música, un efecto o una trayectoria de la biblioteca (a la derecha) a la línea de tiempo.»
- **En la simulación**, cuando la sala activa no tiene ningún foco: «Esta sala aún no tiene focos.», con un botón **Declarar mis focos…** que abre el asistente de sala.

Estas indicaciones desaparecen en cuanto la escena o la sala dejan de estar vacías.

Paso a paso

Descubrir DreamShow en un minuto

1. Abra **? > Bienvenida y primeros pasos...** (o espere la pantalla de bienvenida en el primer arranque).
2. Haga clic en ▶ **Ver DreamShow en acción**.
3. La demostración se reproduce en 3D con su música. El gesto **Ver un espectáculo en 3D** se marca al cabo de dos segundos.
4. Pulse la barra espaciadora para pasar a la escena siguiente (gesto **Pulsar Go**).

Hacer los seis gestos

1. Abra **? > Lista de primeros pasos...**.
2. Para cada línea sin marcar, haga clic en **¿Cómo?** y siga la burbuja.
3. Termine con **Archivo > Guardar**.

Dejar de ver la pantalla de bienvenida al iniciar

1. Abra **? > Bienvenida y primeros pasos...**.
2. Desmarque **Mostrar esta pantalla al iniciar**.
3. Haga clic en **Cerrar**.

Conviene saber

- Después de un bloqueo, la propuesta de reanudación aparece antes que la pantalla de bienvenida. Vea Reanudación tras un bloqueo o un corte.
- El gesto **Guardar el espectáculo** solo se marca mediante el menú **Archivo > Guardar**: el atajo Ctrl+S guarda el espectáculo, pero no marca la línea.
- La burbuja **¿Cómo?** del gesto **Guardar el espectáculo** habla de un «guardado automático»: DreamShow conserva una copia de la versión anterior en cada guardado (carpeta `autosave`), pero no guarda el espectáculo por sí solo. Vea Espectáculos, archivos y proyectos.

Véase también

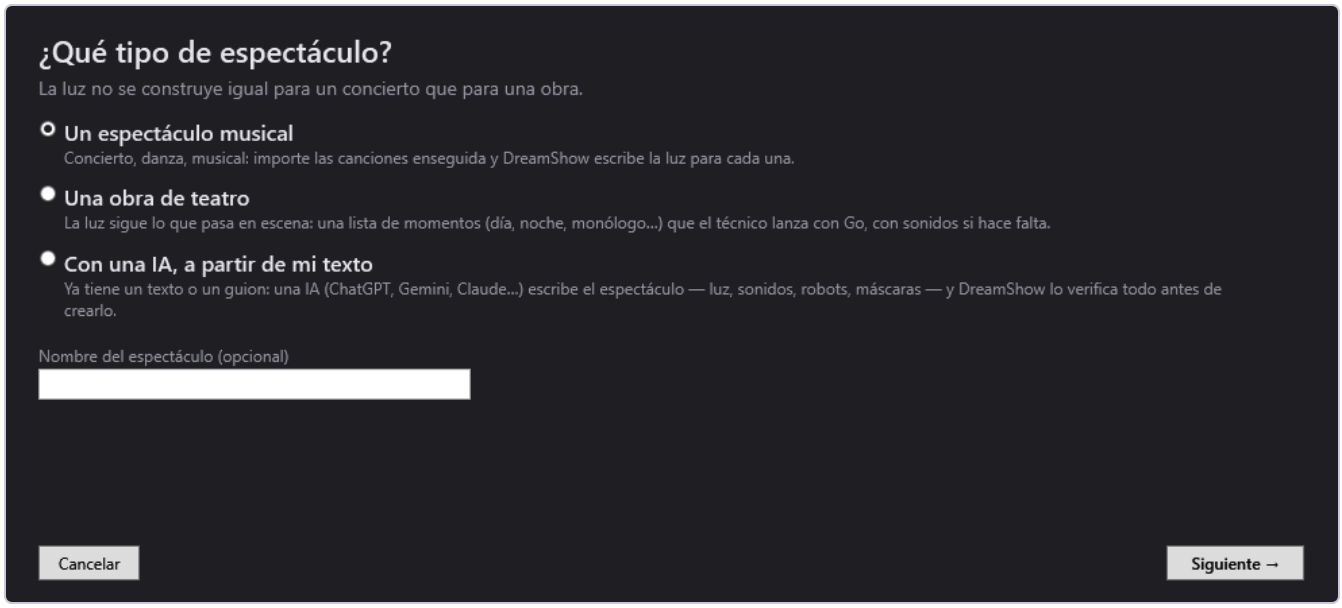
- Crear su primer espectáculo (musical o teatro)
- Declarar sus focos (asistente de sala)
- Vista general de la pantalla principal
- La simulación 2D y 3D
- El panel Escenas

Crear su primer espectáculo (musical o teatro)

El asistente **Crear mi primer espectáculo** escribe por usted un espectáculo completo que funciona enseguida: sobre una o varias músicas para un espectáculo musical, o a partir de una lista de momentos para una obra de teatro. Usted parte de algo que funciona y luego lo retoca en la línea de tiempo.

Para abrirlo: menú **? > Bienvenida y primeros pasos...**, mosaico ♫ **Crear mi primer espectáculo**. También se propone al final del asistente **Declarar mis focos** (vea Declarar sus focos (asistente de sala)).

Si el espectáculo abierto tiene cambios sin guardar, DreamShow pregunta primero **¿Guardar los cambios del espectáculo?**.



La navegación en el asistente

- **Siguiente** →: pasa a la página siguiente. En la última página de ajustes se convierte en **Crear el espectáculo** ✨.
- ← **Atrás**: vuelve a la página anterior (no aparece en la primera página ni en la página de creación).
- **Cancelar**: cierra el asistente sin crear nada. La ventana no se puede cerrar durante la creación.
- El título de cada página va precedido de su número, por ejemplo «2/5 · ¿Dónde tiene lugar el espectáculo?». El espectáculo musical tiene 5 páginas; la obra de teatro, 4.

Página 1: ¿Qué tipo de espectáculo?

«La luz no se construye igual para un concierto que para una obra.» Elija una de las tres opciones:

- **Un espectáculo musical**: concierto, danza, musical. Usted importa enseguida las canciones y DreamShow escribe la luz para cada una. Es la opción por defecto.
- **Una obra de teatro**: la luz sigue lo que pasa en escena. Usted parte de una lista de momentos (día, noche, monólogo…) que el técnico lanza con Go, con sonidos si hace falta.
- **Con una IA, a partir de mi texto**: ya tiene un texto o un guion. Una IA conversacional escribe el espectáculo (luz, sonidos, robots, máscaras) y DreamShow lo verifica todo antes de crearlo. Con esta opción, **Siguiente** → cierra el asistente y abre la ventana **Crear un espectáculo con una IA**: vea Crear un espectáculo con una IA.

- **Nombre del espectáculo (opcional)**: el nombre del espectáculo. Si lo deja vacío, DreamShow toma:
  - para una obra: «Mi obra»;
  - para un espectáculo musical de una sola canción: el nombre del archivo de la canción (sin su extensión);
  - para varias canciones: «Mi espectáculo».

Página 2: ¿Dónde tiene lugar el espectáculo?

«Tome una sala ya preparada para probar: podrá declarar sus focos reales más tarde.» Elija una sala:

- **Small stage** (escenario pequeño): 4 PAR LED frontales, 2 cabezas móviles al fondo del escenario, 2 focos en el suelo sobre la pared del fondo. Sala de 10 × 14 m, escenario de 4 m de fondo. Grupos: **Front** (frontal), **Moving heads** (cabezas móviles), **Back wall** (fondo).
- **Bar, club or party hall** (bar, club o sala de fiestas): 6 PAR LED, 4 cabezas móviles, 4 wash de celdas y 2 estroboscopios. Sala de 14 × 18 m, escenario de 5 m. Grupos: **Front**, **Moving heads**, **Cells** (celdas), **Strobes**.
- **Small theatre (no moving heads)** (teatro pequeño, sin cabezas móviles): lo más habitual en teatro: 6 focos tradicionales (PC en dimmers) frontales, 4 PAR LED a contraluz, 3 focos LED sobre el ciclorama. Ninguna cabeza móvil. Sala de 10 × 14 m, escenario de 5 m. Grupos: **Front**, **Backlight** (contraluz), **Cyclorama** (ciclorama).
- **Mi sala actual: …** (seguido del nombre de la sala activa): los focos ya declarados en DreamShow. Esta opción solo existe si hay una sala cargada.

Las salas ya preparadas y sus grupos se muestran en inglés cuando la interfaz no está en francés; sus nombres en francés son «Petite scène», «Bar, club ou salle des fêtes» y «Petit théâtre (sans lyres)».

La opción propuesta de antemano depende del tipo: **Small stage** para un espectáculo musical, **Small theatre (no moving heads)** para una obra, **Mi sala actual** cuando llega desde el asistente de sala. Si usted ha elegido otra opción, se conserva.

Una sala ya preparada se crea una sola vez en su carpeta de datos: si ya existe (mismo nombre), DreamShow la reutiliza tal cual, sin duplicarla ni sobrescribirla. Sus focos reciben direcciones DMX

consecutivas, a partir de la dirección 1 del universo 1.

Espectáculo musical

Página 3: ¿Qué canciones?

«Añada una o varias canciones de su ordenador (mp3, wav, m4a, wma…), en el orden del espectáculo. También puede arrastrarlas a esta ventana.»

- **Añadir canciones…**: abre el selector de archivos (varios archivos a la vez). Formatos aceptados: mp3, wav, m4a, aac, wma, flac. También puede arrastrar archivos a la ventana; los archivos de otro formato se ignoran.
- **La lista**: las canciones numeradas en el orden del espectáculo («1. ♫ nombre del archivo»).
- **Quitar**: quita de la lista la canción seleccionada (el archivo no se toca).
- ↑ y ↓: mueven la canción seleccionada una posición.
- **Encadenar las canciones solas (si no, Go entre cada canción)**: solo aparece a partir de dos canciones. Marcada, cada canción empieza en cuanto termina la anterior. Desmarcada (por defecto), hace falta un Go entre cada canción.

Si hace clic en **Siguiente** → sin ninguna canción, aparece el mensaje «Añada al menos una canción.».

Página 4: ¿Qué ambiente?

«DreamShow sigue la música: los pasajes tranquilos se mantienen suaves, los estribillos suben de intensidad.»

- **Tranquilo**: colores suaves, fundidos lentos, movimientos amplios. Los cambios de color se hacen en 2 segundos y los efectos van la mitad de rápido.
- **Enérgico** (por defecto): colores vivos, cambios nítidos, pulsos en cada tiempo. Los cambios se hacen en 0,4 segundos y los efectos van el doble de rápido.
- **Festivo**: arcoíris, colores que giran, ambiente de fiesta. Los cambios se hacen en 1 segundo.

Haga clic en **Crear el espectáculo** ✨.

Lo que DreamShow escribe para un espectáculo musical

DreamShow escucha cada canción («Escuchando la canción: tempo, tiempos fuertes, estrofas y estribillos…»): extrae el tempo, los tiempos, los primeros tiempos de los compases y las grandes partes. Después divide cada parte en frases musicales de 8 compases y da a cada frase un nivel de energía (tranquilo, medio, fuerte) comparándola con las otras frases de la misma canción: así, cada canción tiene sus pasajes suaves y sus pasajes fuertes.

Una escena por canción, con el nombre de la canción, lanzada con Go, con la nota de guion «Go inicia la música y la luz.» Su línea de tiempo contiene hasta cuatro pistas (con nombre en inglés si la

interfaz no está en francés):

- **Sound** (sonido): la canción, de principio a fin.
- **Light** (luz): un bloque de luz por frase, que se funde con el siguiente. Para cada frase se eligen dos colores del ambiente: un grupo de color de cada dos toma el primero y los demás el segundo; los grupos de cabezas móviles toman los colores en orden inverso. La intensidad depende de la energía de la frase: 55 % (tranquilo), 80 % (medio), 100 % (fuerte), algo más para las cabezas móviles. La posición de las cabezas móviles cambia ligeramente de una frase a otra, y también según la energía (las frases fuertes tienen su propia inclinación). La primera frase entra con un fundido (de 1 a 3 segundos, hasta el primer tiempo) y la última se apaga con un fundido de 3 segundos al final de la música.
- **Movement** (movimiento, si hay cabezas móviles): un efecto dinámico por frase, ajustado al tempo y arrancado en un tiempo: pequeña oscilación vertical en las frases tranquilas, círculos en las frases medias, figuras en ocho en las frases fuertes.
- **Pulse** (pulsación, si hay focos de color): un efecto dinámico de intensidad por frase: respiración lenta en las frases tranquilas (salvo en el ambiente **Enérgico**, donde se quedan fijas), respiración cada dos tiempos en las frases medias y, en las frases fuertes, pulsos marcados en cada tiempo (**Enérgico**) o cada dos tiempos (**Tranquilo**), o un arcoíris que gira (**Festivo**).

Los colores: azul profundo, anaranjado, violeta, azul cielo y melocotón en el ambiente **Tranquilo**; rojo, cian, magenta, blanco, naranja y azul en **Enérgico**; todos los tonos del arcoíris en **Festivo**. Cada canción empieza en un lugar distinto de la paleta, para que dos canciones no se parezcan.

Una última escena «Saludo», lanzada con Go, para los aplausos: los focos de color en blanco cálido a plena intensidad y las cabezas móviles en blanco al 80 % hacia el centro del escenario.

El encadenamiento: sin la casilla **Encadenar las canciones solas**, cada canción espera un Go. Con la casilla, las canciones se encadenan solas; después de la última canción, un Go lleva al **Saludo**.

Los focos utilizados: DreamShow examina cada grupo de la sala (según su primer foco). Los grupos de cabezas móviles reciben los movimientos; los grupos de focos de color y los que solo tienen intensidad (PC en dimmer, por ejemplo) reciben los colores y las pulsaciones. Si la sala no tiene ningún grupo utilizable, trabaja foco por foco.

El asistente nunca enciende:

- los estroboscopios: un flash es siempre una decisión del técnico;
- las máquinas y aparatos marcados como **sin dirección**, **invisible** o **manual** en la sala (humo, ventiladores, UV, relés…), ni los láseres y máquinas de humo reconocidos por su tipo.

Obra de teatro

Página 3: Los momentos de la obra

«Ya hay un guion tipo: renombre, reordene, elimine, añada. Cada momento se convierte en una escena lanzada con Go; las cabezas móviles, si las hay, apuntan a la zona elegida y se colocan en oscuro.»

Cada línea es un momento. Las columnas:

- **Momento**: el nombre de la escena que se creará.
- **Ambiente**: la luz del momento (vea la tabla más abajo): **Luz plena**, **Día**, **Tarde**, **Noche**, **Interior cálido**, **Exterior frío**, **Misterio**, **Entrada del público**, **Oscuro**.
- **Zona**: la parte del escenario iluminada: **Todo el escenario**, **Izquierda (vista del público)**, **Centro**, **Derecha (vista del público)**, **Proscenio**, **Fondo del escenario**.
- **Fundido (s)**: la duración, en segundos, del fundido que lleva a este momento (de 0 a 600; se aceptan la coma y el punto).
- **Nota para el técnico**: un texto libre que se muestra en el guion durante el espectáculo (por ejemplo, la réplica que lanza el Go).
- **Sonido**: un sonido que se reproduce al inicio del momento. El botón **Añadir…** abre el selector de archivos (mp3, wav, m4a, aac, wma, flac); después muestra «♪» y el nombre del archivo. Un clic derecho en el botón quita el sonido (información sobre herramientas: «Un sonido al inicio de este momento (clic derecho: quitar)»).
- ↑ y ↓: mueven el momento una posición. ✕: elimina el momento.

- **+ Momento** (bajo la lista): añade un momento al final, llamado «Escena» seguido de su número, con el ambiente **Día**, en **Todo el escenario**, con un fundido de 3 segundos.

El guion tipo propuesto:

Momento	Ambiente	Zona	Fundido (s)	Nota para el técnico
Entrada del público	Entrada del público	Todo el escenario	3	Entrada del público. Go cuando la sala esté llena y se haya hecho el anuncio.
Oscuro de sala	Oscuro	Todo el escenario	4	Go: oscuro, los actores se colocan.
Escena 1 — día	Día	Todo el escenario	3	Go en cuanto los actores estén en su sitio.
Escena 2 — interior	Interior cálido	Centro	3	Go en la réplica del cambio de lugar.
Escena 3 — tarde	Tarde	Todo el escenario	8	Lento: cae la tarde durante la escena.
Monólogo	Misterio	Proscenio	2	Go cuando el actor avanza.

Escena 4 — noche	Noche	Todo el escenario	5	
Oscuro final	Oscuro	Todo el escenario	3	Go en la última réplica.
Saludo	Luz plena	Todo el escenario	2	Go con los primeros aplausos.
Salida del público	Entrada del público	Todo el escenario	4	

Si no queda ningún momento, **Crear el espectáculo** ✨ no hace nada.

Lo que DreamShow escribe para una obra

Una escena por momento, en orden, cada una lanzada con Go, con su nota de guion. La luz se ajusta en el **estado final** de cada escena, foco por foco. Si se ha elegido un sonido, la escena recibe una pista **Sound** (sonido) con el archivo al principio de la línea de tiempo; el archivo se copia en la carpeta de medios del espectáculo.

Para cada ambiente, DreamShow distingue tres familias de focos: los que iluminan el escenario, los del fondo (situados en la mitad trasera del escenario, o a menos de 1,5 m del suelo: focos de suelo, pared del fondo, ciclorama) y las cabezas móviles.

Ambiente	Escenario	Fondo	Cabezas móviles
Luz plena	blanco cálido, 100 %	blanco cálido, 90 %	blanco, 90 %
Día	blanco cálido, 85 %	azul cielo, 70 %	blanco cálido, 70 %
Tarde	naranja, 65 %	violeta, 55 %	anaranjado, 60 %
Noche	azul noche, 30 %	azul profundo, 35 %	azul claro, 45 %
Interior cálido	naranja cálido, 75 %	naranja, 40 %	blanco cálido, 60 %
Exterior frío	blanco azulado, 75 %	azul, 60 %	blanco azulado, 60 %
Misterio	violeta, 30 %	violeta oscuro, 40 %	blanco, 90 %
Entrada del público	blanco cálido, 45 %	apagado	apagadas
Oscuro	apagado	apagado	apagadas

Los focos solo blancos (PC en dimmer, por ejemplo) no pueden volverse azules: en **Noche**, **Misterio** y **Tarde**, DreamShow baja en cambio su intensidad (60 %, 50 % y 85 % del valor de la tabla).

La zona: DreamShow calcula dónde cae el haz de cada foco de color, como la simulación. Los focos cuyo haz cae en la zona toman la intensidad de la tabla; los demás bajan al 12 % de esa intensidad. Un frontal colgado en la sala cuya orientación no se ha declarado se considera que cubre todo el ancho para **Izquierda (vista del público)**, **Centro** y **Derecha (vista del público)**. Con **Todo el escenario**, todos los focos toman la intensidad de la tabla.

Las cabezas móviles apuntan realmente al centro de la zona (con su calibración si existe; si no, según su posición, como la herramienta de apuntado). Con **Todo el escenario**, se reparten a lo ancho del escenario. Durante un momento **Oscuro** o **Entrada del público**, permanecen apagadas pero ya se orientan hacia la zona del siguiente momento iluminado: se colocan en oscuro.

El fundido: en DreamShow, el fundido pertenece a la escena que se abandona. Por eso el fundido que ha indicado para un momento se guarda en la escena que lo precede. El fundido del primer momento no se utiliza: en el primer Go del espectáculo, la luz del primer momento llega sin fundido.

Los focos marcados como **Averiada** en la sala se ignoran, así como los estroboscopios y los aparatos **sin dirección**, **invisible** o **manual**.

La última página: creación del espectáculo

DreamShow muestra su progreso («Escuchando la canción 2 de 3: …» y después «Escribiendo la luz…») y luego **¡Su espectáculo está listo!** seguido de un resumen:

- una canción: el tempo (BPM), el número de partes, la duración y el recordatorio de que al final Go pasa a la escena «Saludo»;
- varias canciones: el número de canciones, la duración total y, según su elección, «Las canciones se encadenan solas.» o «Go (barra espaciadora) pasa a la siguiente canción.»;
- una obra: el número de momentos, cada uno lanzado con Go, y el recordatorio de que la nota de cada momento se muestra en el guion.

El botón **Ver y escuchar el espectáculo ▶** (espectáculo musical) o **Ver el espectáculo ▶** (obra) cierra el asistente, abre el espectáculo, pasa la simulación a 3D, selecciona la primera escena y la reproduce desde el principio.

En caso de problema, aparece el mensaje «La creación ha fallado:» seguido del motivo, y el error se anota en el **Registro**.

Dónde se guardan los archivos creados

- El espectáculo: `<nombre del espectáculo>.show.json` en la carpeta de datos de DreamShow. Si ese nombre ya existe, DreamShow añade «(2)», «(3)»…: un espectáculo existente nunca se sobrescribe.
- Las canciones y los sonidos: se copian en `medias\<nombre del espectáculo>\`; sus archivos originales no se tocan.

- La sala ya preparada: `<nombre de la sala>.venue.json`, creada una sola vez.

Vea Espectáculos, archivos y proyectos.

Paso a paso

Un primer espectáculo sobre una canción

1. Menú **? > Bienvenida y primeros pasos...**, mosaico ♫ **Crear mi primer espectáculo**.
2. Deje **Un espectáculo musical** y haga clic en **Siguiente** →.
3. Deje **Small stage**, **Siguiente** →.
4. **Añadir canciones...**, elija su canción, **Siguiente** →.
5. Elija **Enérgico** y luego **Crear el espectáculo** ✨.
6. Espere a **¡Su espectáculo está listo!** y haga clic en **Ver y escuchar el espectáculo** ▶.
7. Al final de la canción, pulse la barra espaciadora: se enciende la escena **Saludo**.

Un concierto de varias canciones encadenadas, con sus focos

1. Declare primero sus focos: vea Declarar sus focos (asistente de sala).
2. Abra el asistente, elija **Un espectáculo musical** y escriba el nombre del concierto en **Nombre del espectáculo (opcional)**.
3. Elija **Mi sala actual: ...**.
4. Añada las canciones, póngalas en orden con ↑ y ↓ y marque **Encadenar las canciones solas (si no, Go entre cada canción)**.
5. Elija el ambiente, **Crear el espectáculo** ✨ y luego **Ver y escuchar el espectáculo** ▶.

Una obra de teatro

1. Abra el asistente, elija **Una obra de teatro** y dé nombre a la obra.
2. Deje **Small theatre (no moving heads)** o elija su sala.
3. En **Los momentos de la obra**, renombre los momentos según su guion, cambie los ambientes y las zonas, ajuste los fundidos, escriba las notas de Go y añada los sonidos (**Añadir...**).
4. Elimine los momentos innecesarios (✕), añada otros con **+ Momento** y reordene con ↑ ↓.
5. **Crear el espectáculo** ✨ y luego **Ver el espectáculo** ▶.
6. Para representar la obra, abra el modo espectáculo: vea El modo espectáculo y la ventana del guion.

Conviene saber

- Todo lo que escribe el asistente se modifica después como un espectáculo normal: haga clic en un bloque de la línea de tiempo para cambiar un color, un efecto o un fundido; seleccione una escena para ajustar su estado final, su fundido o su nota. Vea La línea de tiempo de la escena y Los ajustes de la escena.

- Si cierra el asistente en la última página sin hacer clic en el botón final, el espectáculo queda guardado igualmente: ábralo con **Archivo > Abrir un espectáculo…**.
- El análisis de una canción larga puede tardar unos segundos; la ventana no se puede cerrar durante ese tiempo.
- Una sala ya preparada utiliza modelos de focos concretos de la biblioteca. Para controlar sus focos reales, declárelos con el asistente de sala y vuelva a lanzar el asistente de primer espectáculo sobre **Mi sala actual**.

Véase también

- Los primeros pasos
- Declarar sus focos (asistente de sala)
- Crear un espectáculo con una IA
- Los efectos dinámicos
- Fundidos y mezclas
- Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles
- El modo espectáculo y la ventana del guion

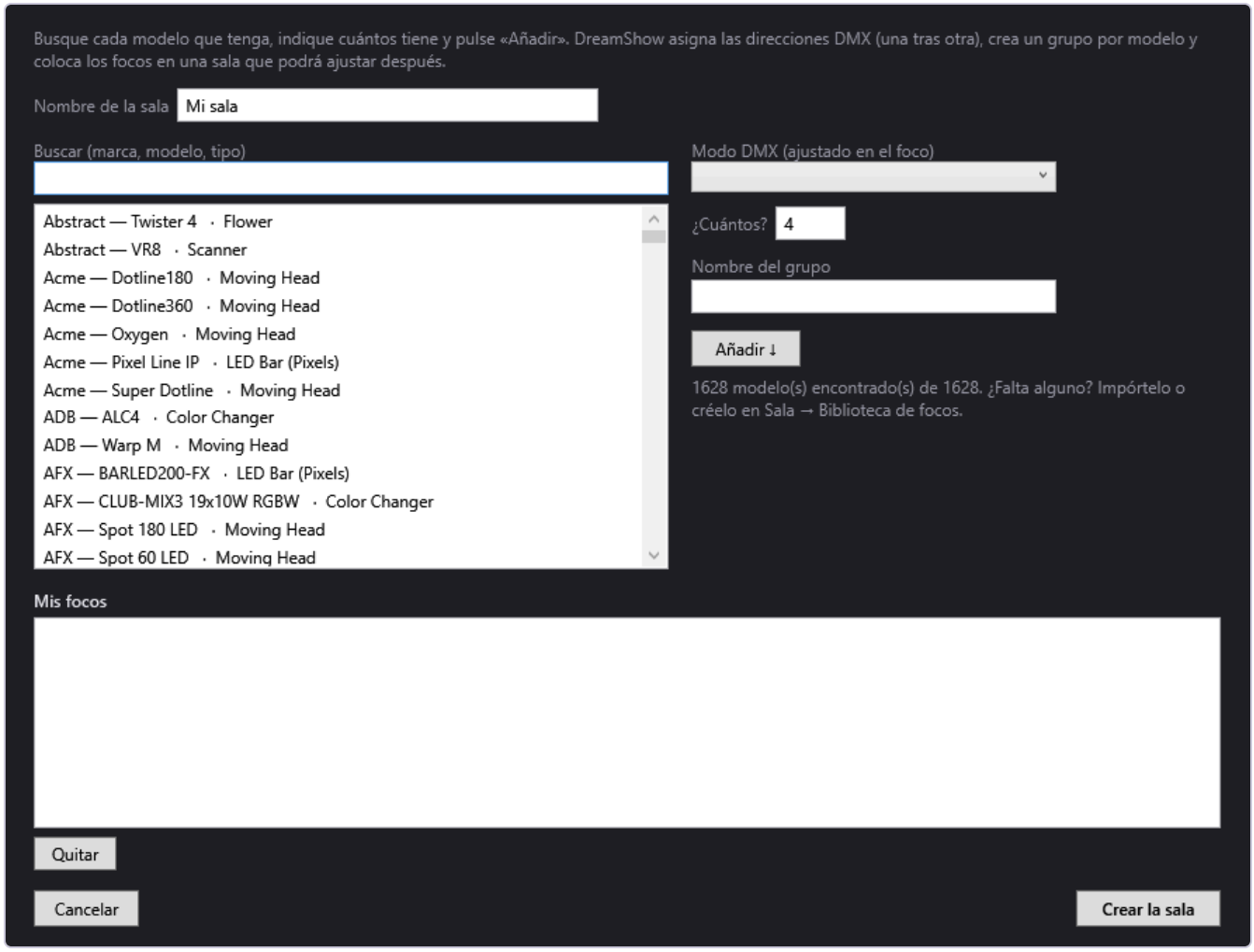
Declarar sus focos (asistente de sala)

El asistente **Declarar mis focos** crea en un minuto una sala con su equipo real: usted busca cada modelo de foco que tiene, indica su modo DMX y cuántos tiene. DreamShow asigna las direcciones DMX, crea un grupo por modelo y coloca los focos en un plano de sala que podrá ajustar después.

Para abrirlo:

- menú **? > Bienvenida y primeros pasos...**, mosaico ⚙ **Declarar mis focos**;
- o el botón **Declarar mis focos...** que aparece en medio de la simulación cuando la sala activa no tiene ningún foco.

Si el espectáculo abierto tiene cambios sin guardar, DreamShow pregunta primero **¿Guardar los cambios del espectáculo?**.



La ventana

Arriba, el recordatorio: «Busque cada modelo que tenga, indique cuántos tiene y pulse «Añadir». DreamShow asigna las direcciones DMX (una tras otra), crea un grupo por modelo y coloca los focos en una sala que podrá ajustar después.»

- **Nombre de la sala**: el nombre de la sala que se va a crear. Por defecto «Mi sala». Si se deja vacío, también es «Mi sala». Debe ser distinto de las salas que ya existen.

A la izquierda: buscar un modelo

- **Buscar (marca, modelo, tipo)**: escriba una o varias palabras. La lista solo conserva los modelos que contienen todas las palabras, en la marca, el modelo o el tipo (por ejemplo `par rgbw`, `moving head`, `beam 230`). Las mayúsculas no importan.
- **La lista de resultados**: cada línea indica «Marca — Modelo · Tipo». Se muestran como máximo 300 resultados: afine la búsqueda si su modelo no aparece. Un doble clic en una línea hace lo mismo que **Añadir** ↓.
- Bajo el botón **Añadir** ↓, una línea indica el número de modelos encontrados: «12 modelo(s) encontrado(s) de … ¿Falta alguno? Impórtelo o créelo en Sala → Biblioteca de focos.»

La lista procede de la biblioteca de focos de la sala activa. Vea La biblioteca de focos.

A la derecha: ajustar el modelo elegido

- **Modo DMX (ajustado en el foco)**: la lista de modos del modelo seleccionado, con su número de canales, por ejemplo «10 Channel (10 canales)». Elija el modo ajustado en sus focos (menú del aparato): las direcciones dependen de él. Por defecto, el primer modo de la lista.
- **¿Cuántos?**: el número de focos de este modelo, de 1 a 200. Por defecto 4.
- **Nombre del grupo**: el nombre del grupo que reunirá estos focos. Se rellena con el nombre del modelo cuando selecciona uno; puede cambiarlo (por ejemplo «Frontal», «Contras», «Cabezas izquierda»). Si se deja vacío, es el nombre del modelo.
- **Añadir** ↓: añade la línea a **Mis focos**.

Mensajes posibles:

- «Elija primero un modelo de la lista.»: no hay ningún modelo (o ningún modo) seleccionado.
- «Número no válido (1 a 200).»: el campo **¿Cuántos?** no es un número entre 1 y 200.
- Después de cada adición: el total, por ejemplo «10 foco(s), 136 canales DMX en total.»

Abajo: Mis focos

- **Mis focos**: una línea por adición, por ejemplo «4 × Marca Modelo (10 Channel) → grupo « Frontal »». Puede añadir varias veces el mismo modelo (en otro modo o en otro grupo).
- **Quitar**: quita la línea seleccionada.
- **Cancelar**: cierra el asistente sin crear nada.

- **Crear la sala**: crea la sala. Si la lista está vacía: «Añada al menos un foco.» Si ya hay una sala con ese nombre: «Ya existe una sala «…»: elija otro nombre.»

Lo que crea DreamShow

Las direcciones DMX

Los focos se direccionan uno tras otro, en el orden de la lista **Mis focos**, a partir de la dirección 1 del universo 1. Cada foco ocupa el número de canales de su modo. Un foco nunca se reparte entre dos universos: si ya no cabe en los 512 canales, empieza en la dirección 1 del universo siguiente. El número de universos de la sala se ajusta en consecuencia.

Ejemplo: 4 focos de 10 canales y luego 2 cabezas móviles de 18 canales → direcciones 1, 11, 21, 31 y luego 41 y 59, todas en el universo 1.

Los grupos y los nombres

- Un grupo por línea de **Mis focos**, con el nombre elegido. Si dos líneas tienen el mismo nombre de grupo, la segunda pasa a ser «Nombre 2».
- Cada foco recibe el nombre de su grupo: «Frontal 1», «Frontal 2»…

El plano de la sala

DreamShow dibuja una sala del tamaño de su parque:

- anchura: 4 m más 0,9 m por foco, entre 8 y 24 m; longitud: 1,3 veces la anchura; altura: 6,5 m; fondo del escenario: 0,4 veces la anchura;
- cada línea de **Mis focos** forma una fila regular sobre el 80 % de la anchura, a 5,5 m de altura;
- el primer modelo de cabezas móviles va en una vara al fondo del escenario; los siguientes modelos de cabezas móviles y los estroboscopios, en una vara en medio del escenario;
- todos los demás focos (PAR, wash, recortes, dimmers…) van en una vara frontal, 1,5 m por delante del borde del escenario.

Después de «Crear la sala»

1. La sala se guarda en la carpeta de datos (`<nombre de la sala>.venue.json`) y pasa a ser la sala activa.
2. Se crea para ella un espectáculo vacío, con el nombre de la sala y una sola escena «Escena 1», y se abre: ningún espectáculo sigue haciendo referencia a la sala anterior.
3. La simulación pasa a 3D.
4. Un mensaje resume: «Su sala «…» está lista: … focos, agrupados por modelo.» Recuerda que la interfaz se configura en **Sala > Conexiones DMX…** y las posiciones en **Sala > Focos,**

direcciones, posiciones…, y después pregunta: «¿Crear ahora un primer espectáculo sobre una canción con estos focos?»
    - **Sí**: se abre el asistente **Crear mi primer espectáculo**, con **Mi sala actual** ya elegida. Vea Crear su primer espectáculo (musical o teatro).
    - **No**: se queda en el espectáculo vacío.

La creación se anota en el **Registro**, con el número de focos y de universos.

Paso a paso

Declarar un parque pequeño

1. Abra **? > Bienvenida y primeros pasos…** y haga clic en ⚙ **Declarar mis focos**.
2. En **Nombre de la sala**, escriba el nombre de su local.
3. En **Buscar (marca, modelo, tipo)**, escriba la marca o el modelo de sus PAR.
4. Haga clic en el modelo correcto de la lista.
5. En **Modo DMX (ajustado en el foco)**, elija el modo que muestran sus focos.
6. En **¿Cuántos?**, escriba su número; cambie **Nombre del grupo** si lo desea (por ejemplo «Frontal»).
7. Haga clic en **Añadir** ↓.
8. Repita los pasos 3 a 7 para sus cabezas móviles y luego para cada otro modelo.
9. Compruebe **Mis focos** y el total de canales y haga clic en **Crear la sala**.
10. Anote las direcciones asignadas (en **Sala > Focos, direcciones, posiciones…**) y ajuste cada foco a su dirección.

Después, para controlar los focos reales

1. Conecte su interfaz DMX (USB o nodo de red).
2. Configúrela en **Sala > Conexiones DMX…**: vea Las conexiones DMX.
3. Ajuste las posiciones reales y la orientación de los focos en **Sala > Focos, direcciones, posiciones…**: vea Focos, direcciones, posiciones.

Conviene saber

- El orden de **Mis focos** decide las direcciones: declare los modelos en el orden de su cableado DMX si quiere direcciones consecutivas a lo largo de la línea.
- Si sus focos ya tienen otras direcciones, consérvelas: cámbielas después en **Sala > Focos, direcciones, posiciones…** en lugar de volver a direccionar todo el parque.
- El plano es una base de trabajo: las alturas, las posiciones y los ángulos deben corregirse para que la simulación y el apuntado de las cabezas móviles correspondan a la realidad.
- Un modelo que no está en la lista se crea o se importa (GDTF, QLC+, DJworld) en **Sala > Biblioteca de focos…**; después vuelva a lanzar el asistente.

- El asistente siempre crea una sala nueva; nunca modifica una sala existente.

Véase también

- Focos, direcciones, posiciones
- La biblioteca de focos
- Las conexiones DMX
- Cambiar, renombrar, duplicar una sala
- Crear su primer espectáculo (musical o teatro)

Instalación, idiomas y actualizaciones

Esta página explica cómo instalar DreamShow, qué se instala y dónde, cómo elegir el idioma de la interfaz, cómo saber que hay una versión más reciente y cómo instalarla sin perder su trabajo.

Para abrirlo: menú **Idioma** (el icono en forma de globo), **? > Buscar actualizaciones...**, **? > Acerca de DreamShow...**.

Requisitos

- Windows 10 u 11, 64 bits.
- Una tarjeta gráfica reciente mejora la simulación 3D.
- No hace falta ningún derecho de administrador para instalar DreamShow.
- No hace falta ninguna conexión a Internet para trabajar. Internet solo sirve para buscar actualizaciones, para la suscripción opcional a las novedades y para actualizar en línea la biblioteca de focos.

Instalar DreamShow

1. Ejecute el instalador `DreamShow-Setup-<version>.exe`.
2. **Seleccione el Idioma de la Instalación**: elija el idioma de la instalación (francés, inglés, alemán, español, italiano o chino).
3. **Seleccione la Carpeta de Destino**: «¿Dónde debe instalarse DreamShow?». La carpeta propuesta está en su perfil de Windows (`%LOCALAPPDATA%\Programs\DreamShow`), lo que evita pedir derechos de administrador. Haga clic en **Siguiente**.
4. **Seleccione las Tareas Adicionales**: la casilla **Crear un acceso directo en el escritorio** está desmarcada por defecto.
5. **Listo para Instalar**: haga clic en **Instalar**. Si en el PC falta el componente Visual C++ de Microsoft, el instalador también lo instala; Windows puede pedir entonces una autorización.
6. **Completando la instalación de DreamShow**: deje marcada la casilla **Ejecutar DreamShow** para iniciarlo enseguida y haga clic en **Finalizar**.

Dónde se instala DreamShow

La instalación se hace para el usuario de Windows actual, en su carpeta de programas personal (normalmente `C:\Users\<usted>\AppData\Local\Programs\DreamShow`). Esta carpeta admite escritura: DreamShow guarda en ella también sus espectáculos y sus ajustes, en la subcarpeta `data`.

Carpeta o archivo	Contenido

`DreamShow.exe`	el software (contiene todo lo que necesita, no hay nada más que instalar)
`data\`	su carpeta de datos: salas, espectáculos, medios, efectos, trayectorias, ajustes (vea Espectáculos, archivos y proyectos)
`data\fixtures\`	la biblioteca de definiciones de focos
`data\lang\`	los catálogos de traducción de la interfaz
`tools\`	las herramientas complementarias: el reproductor de vídeo ppvideoplayer (con los módulos de reproducción de VLC; no hace falta instalar VLC) y MaskCtl, el controlador Bluetooth de las máscaras LED
`tools\dsplayer\`	el reproductor autónomo para Windows, Raspberry Pi y ESP32 (vea El reproductor autónomo)
`licenses\` y `THIRD-PARTY-NOTICES.md`	las licencias de los componentes de terceros
`DreamShow-Manuel.docx`	el manual en formato Word

El instalador añade también la demostración (en francés y en inglés) en `data`: la sala de demostración y su espectáculo «Démonstration DreamShow», una gran sala de 120 focos con su espectáculo, y el espectáculo «Ouverture Showtime» escrito por una IA, con sus sonidos y trayectorias.

En el menú Inicio, la carpeta **DreamShow** contiene: DreamShow, el manual y la desinstalación.

En un PC con dos tarjetas gráficas (integrada y dedicada), el instalador indica a Windows que ejecute DreamShow en la tarjeta más potente. DreamShow comprueba también este ajuste en cada arranque; si acaba de escribirlo, se reinicia solo una vez antes de mostrar su ventana (el primer arranque es entonces algo más largo).

El primer arranque

1. Una pequeña ventana de inicio indica las etapas: «Cargando la sala y el espectáculo…», «Preparando la interfaz…», «Iniciando el motor DMX…».
2. **El idioma**: en el primer arranque, DreamShow usa el idioma de visualización de Windows si es uno de sus seis idiomas (francés, inglés, alemán, español, italiano, chino); si no, arranca en inglés.
3. **El espectáculo abierto**: la demostración en el idioma de la interfaz (en francés o en inglés; para los demás idiomas, la demostración en inglés).
4. **La pantalla de bienvenida Bienvenido a DreamShow** se abre y después la lista de primeros pasos. Vea Los primeros pasos.

En los arranques siguientes, DreamShow vuelve a abrir el último espectáculo en el que trabajó, con su sala.

El cortafuegos de Windows

DreamShow usa la red para la salida Art-Net y sACN, el modo visualizador, el mando web, el mando OSC, las tabletas de seguidor, las pantallas de backstage y los players de vídeo IP. La primera vez que DreamShow abre una de estas funciones, Windows puede pedir que se autorice a DreamShow en la red. Acepte, al menos para las redes privadas; si no, los aparatos de la red no podrán comunicarse con DreamShow.

Si lo rechazó por error, autorice DreamShow en los ajustes del cortafuegos de Windows.

El menú Idioma

El menú de idiomas no tiene nombre escrito: es un **globo**, para que cualquiera lo encuentre incluso ante una interfaz en un idioma que no lee. Su información sobre herramientas indica **Langue / Language** («Idioma / Language»).

Muestra los seis idiomas, cada uno escrito en su propio idioma: **English**, **Deutsch**, **Español**, **Français**, **Italiano**, **中文**. El idioma actual aparece marcado.

Cuando elige otro idioma, DreamShow guarda la elección y pregunta: «Idioma: … El cambio se aplicará al reiniciar DreamShow. ¿Reiniciar ahora?»

- **Sí**: DreamShow se cierra correctamente (propone guardar el espectáculo si se ha modificado) y se vuelve a iniciar en el idioma elegido.
- **No**: sigue en el idioma actual; el idioma elegido se aplicará en el próximo arranque.

DreamShow no cambia de idioma sobre la marcha: nunca impone un reinicio, para no cerrar el control en plena función.

Buscar actualizaciones

? > Buscar actualizaciones… compara su versión con la última versión publicada. Nunca se descarga ni se instala nada sin su consentimiento.

- Si ya tiene la última versión: «Tiene la última versión (…).»
- Si hay una versión más reciente: un mensaje indica «DreamShow … está disponible (usted tiene la …).», seguido de las novedades de esa versión, y luego pregunta **¿Abrir la página de descarga?**. **Sí** abre la página en su navegador.

La comprobación automática

Al arrancar, DreamShow comprueba por sí solo, como máximo una vez al día aproximadamente (no antes de 20 horas después de la comprobación anterior), si existe una versión más reciente. Solo lee el número de la última versión. Si existe una versión más reciente:

- la entrada del menú pasa a ser **Nueva versión … disponible…**;
- se añade una línea al **Registro**;
- aparece unos segundos un mensaje breve junto al título del espectáculo: «DreamShow … está disponible: menú ?».

Sin Internet (PC de control fuera de línea), la comprobación falla en silencio.

Estadísticas anónimas de uso

DreamShow es gratuito; para saber cuántas personas lo usan, envía al arrancar y luego como máximo una vez al día un pequeño mensaje anónimo: un número sacado al azar en este PC (renovado cada año), la versión, el idioma, la versión de Windows y unos contadores (tiempo de uso, número de GO, de peticiones al asistente IA y de acciones de una IA conectada, número de universos DMX configurados). Ningún nombre de espectáculo, sala o archivo, nada que le identifique y ninguna publicidad.

Para desactivarlo: menú **?** → desmarque **Estadísticas anónimas de uso**. Ya no se envía nada.

Instalar una actualización

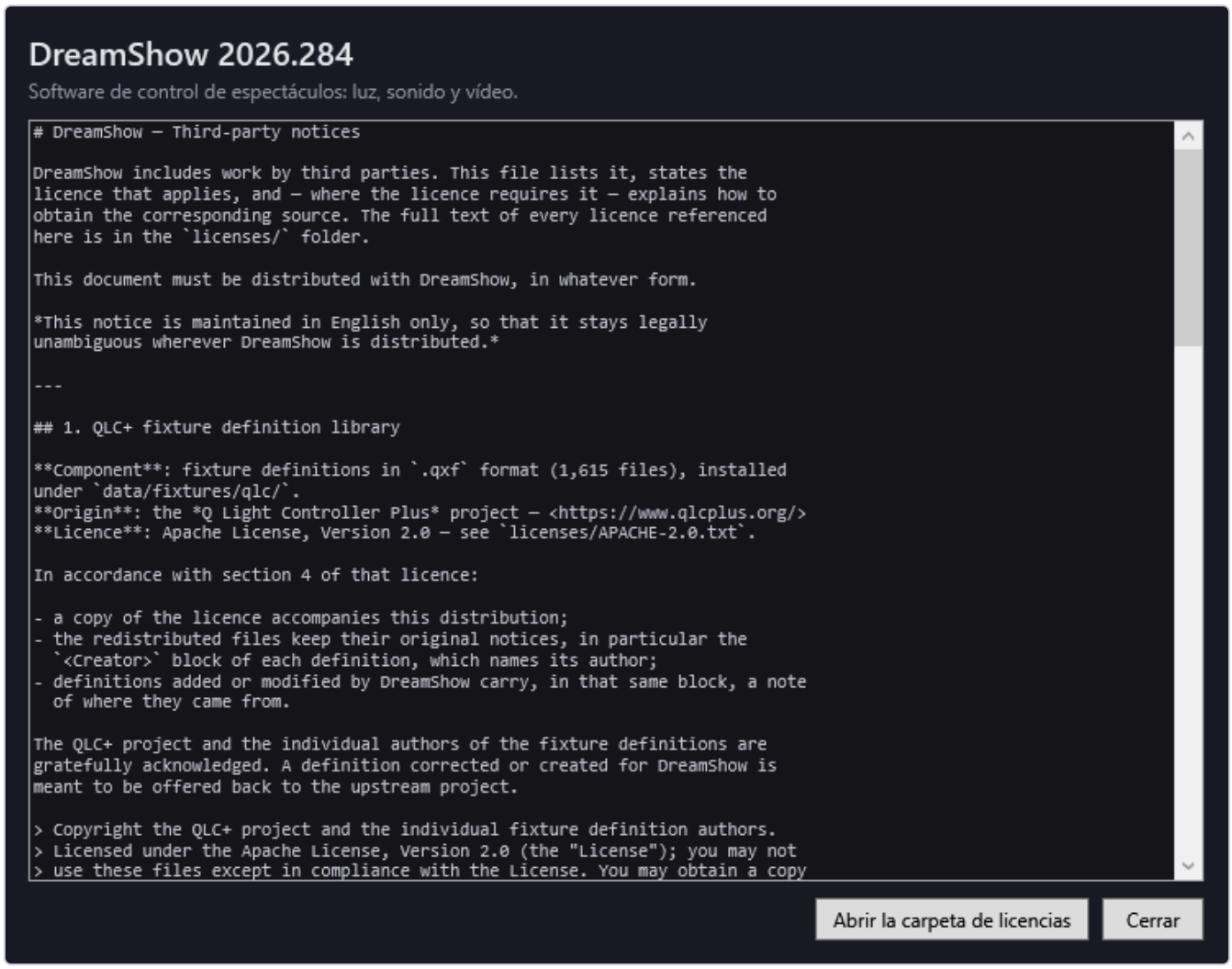
1. Guarde su espectáculo (**Archivo > Guardar**) y, por precaución, exporte su proyecto: **Archivo > Exportar el proyecto completo (zip)…** (vea Espectáculos, archivos y proyectos).
2. Cierre DreamShow.
3. Descargue la versión más reciente desde la página de descarga y ejecute el instalador.
4. Instálela encima de la versión anterior, en el mismo lugar.
5. Vuelva a iniciar DreamShow y compruebe el número de versión en la barra de título.

Sus espectáculos, salas, medios, paletas, trayectorias y ajustes se conservan.

Acerca de DreamShow

? > Acerca de DreamShow… abre la ventana **Acerca de DreamShow**:

- arriba, «DreamShow» y el número de versión, y después «Software de control de espectáculos: luz, sonido y vídeo.»;
- en el centro, el texto de los avisos de los componentes de terceros y de sus licencias (archivo `THIRD-PARTY-NOTICES.md`); si no se encuentra ese archivo: «No se encuentra el archivo THIRD-PARTY-NOTICES.md junto a la aplicación.»;
- **Abrir la carpeta de licencias**: abre la carpeta `licenses` en el Explorador;
- **Cerrar**.



Paso a paso

Pasar la interfaz al inglés

1. Haga clic en el globo de la barra de menús.
2. Haga clic en **English**.
3. Responda **Sí** a la pregunta de reinicio.

Comprobar que tiene la última versión antes de un espectáculo

1. Conecte el PC a Internet.
2. Menú **? > Buscar actualizaciones...**.
3. Si se propone una versión, lea sus novedades antes de decidir. No actualice justo antes de una función.

Conviene saber

- **Una actualización no toca su trabajo.** Los archivos de la demostración (espectáculos, salas, trayectorias y efectos de demostración) solo se instalan si todavía no existen: si los ha modificado, sus cambios se conservan. Sus propios espectáculos, salas, medios y efectos nunca se sustituyen.
- Las definiciones de focos que haya modificado (carpeta `data\fixtures\custom`) y las actualizadas en línea (`data\fixtures\online`) no se ven afectadas por una actualización.
- DreamShow es gratuito: una licencia instalada por una versión anterior ya no es necesaria. Vea DreamShow es gratuito.
- La comprobación automática de actualizaciones se puede desactivar poniendo `"checkUpdates": false` en el archivo `data\dreamshow.settings.json` (con DreamShow cerrado). El menú **? > Buscar actualizaciones...** sigue disponible.
- Si la comprobación manual no puede acceder a Internet, DreamShow también muestra «Tiene la última versión (...).»: compruebe la conexión antes de fiarse.

Véase también

- DreamShow es gratuito
- Los primeros pasos
- Espectáculos, archivos y proyectos
- Solución de problemas

DreamShow es gratuito

DreamShow es gratuito: todas sus funciones están disponibles, sin límite y sin límite de tiempo. No hay ninguna licencia que instalar ni ninguna compra que hacer.

Lo que incluye

Todo el software: salas, biblioteca de focos, escenas y líneas de tiempo, efectos, paletas, trayectorias, simulación 2D y 3D, sonido, creación de espectáculos con una IA, ventana del guion (modo espectáculo), mandos a distancia, MIDI, OSC, código de tiempo, audio-ritmo.

Y el control del equipo real:

- la salida DMX en todos los universos de la sala (Art-Net, sACN, USB DMX PRO, uDMX): vea Las conexiones DMX;
- los reproductores de vídeo IP: vea Las pantallas de vídeo;
- la exportación para un reproductor autónomo: vea El reproductor autónomo;
- las tabletas del seguidor: vea El seguidor en tableta;
- las pantallas de backstage y el teleprompter: vea Las pantallas de backstage;
- los robots humanoides, las máscaras LED y los enchufes conectados: vea Los robots humanoides, Las máscaras LED y Los enchufes conectados;
- el asistente IA, que utiliza su propia clave API de Claude, introducida en su ventana: vea Asistente IA (ajustar la escena);
- el conector MCP: vea Conectar una IA (MCP).

Una licencia instalada por una versión anterior

Si una versión anterior de DreamShow le hizo instalar una licencia (archivo `licence.txt` en la carpeta `DreamShow` de los datos locales de su cuenta de Windows, `%LOCALAPPDATA%\DreamShow`), ya no es necesaria: no tiene que hacer nada.

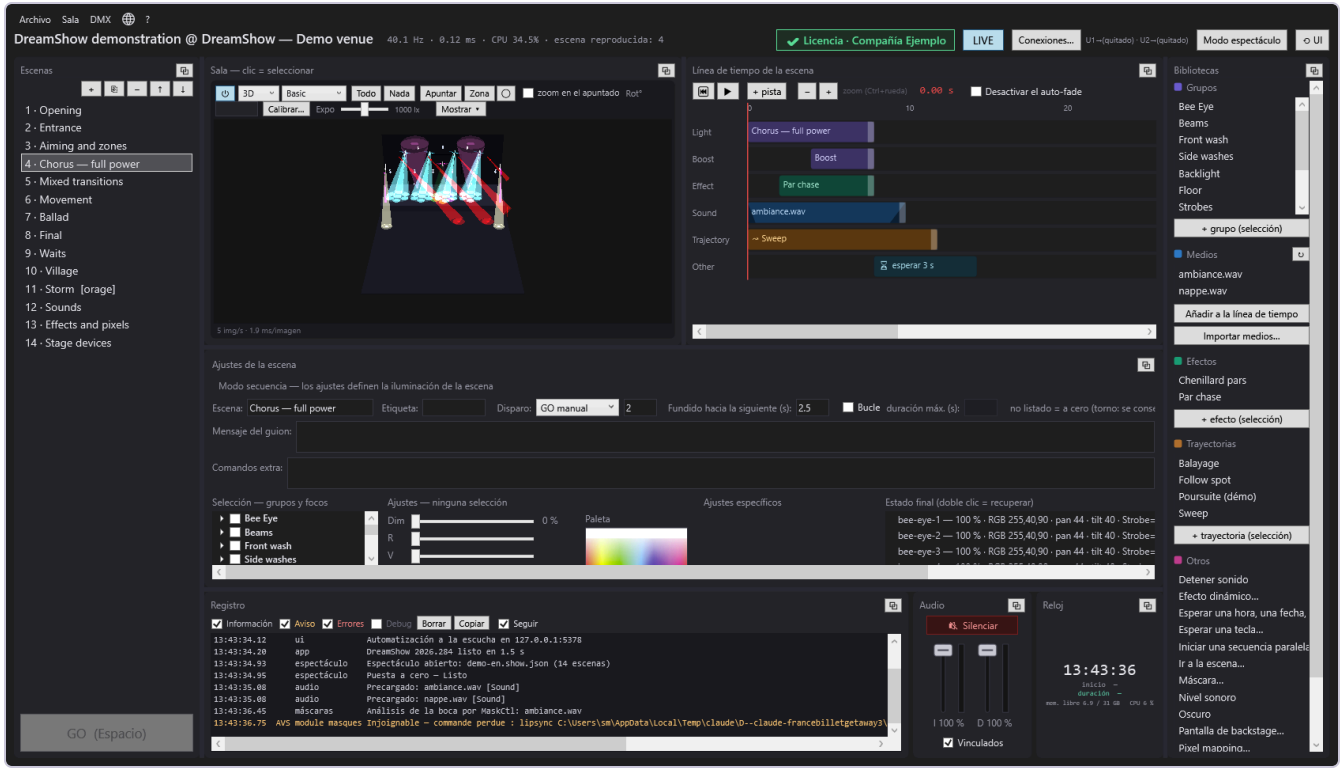
Véase también

- Instalación, idiomas y actualizaciones
- Las conexiones DMX
- El reproductor autónomo
- El seguidor en tableta
- Las pantallas de backstage
- Solución de problemas

Vista general de la pantalla principal

La pantalla principal de DreamShow es el editor: ahí es donde escribe el espectáculo, escena por escena, ajusta la luz, coloca el sonido y el vídeo en la línea de tiempo y ve el resultado en la simulación. Esta página presenta cada zona de la pantalla y remite a las páginas detalladas.

Para abrirla: es la ventana que se abre al iniciar DreamShow.



La barra de título de Windows

Arriba del todo, la barra de título de la ventana recuerda permanentemente:

- la versión de DreamShow (por ejemplo «DreamShow 2026.282»);
- el nombre del archivo del espectáculo abierto (por ejemplo `Mi espectáculo.show.json`), o «nuevo espectáculo»;
- el nombre de la sala activa;
- eventualmente, menciones entre corchetes: «[visualizador — salida desactivada]» cuando el modo visualizador está activo, «[audio-ritmo]» cuando el audio-ritmo está en marcha, «[código de tiempo]» cuando el espectáculo sigue un código de tiempo.

La barra de menús

Bajo la barra de título, cinco menús:

- **Archivo**: crear, abrir y guardar los espectáculos (**Nuevo espectáculo…**, **Abrir un espectáculo…**, **Espectáculos recientes**, **Guardar** (Ctrl+S), **Guardar como…**), **Mando a distancia (teclas GO)…**, **Abrir la carpeta de medios del espectáculo**, **Exportar el proyecto completo (zip)…**, **Importar un proyecto (zip)…**, **Crear un espectáculo con una IA…**, **Stream DMX generado por una IA…**, **Exportar para un player autónomo…**, **Importar un espectáculo ppshow…**. Vea Espectáculos, archivos y proyectos, El mando a distancia (teclas GO), Crear un espectáculo con una IA, Stream DMX por una IA y El reproductor autónomo.
- **Sala**: todo lo que describe el lugar. **Conexiones DMX…** (Las conexiones DMX), **Controles manuales…** (Los controles manuales), **Seguidor (tabletas)…** (El seguidor en tableta), **Focos, direcciones, posiciones…** (Focos, direcciones, posiciones), **Biblioteca de focos…** (La biblioteca de focos), **Pantallas…** (Las pantallas de vídeo), **Robots…** (Los robots humanoides), **Máscaras LED…** (Las máscaras LED), **Pantallas de backstage…** (Las pantallas de backstage), **Importar las calibraciones (lyrescal.ini)…** y **Exportar las calibraciones…** (La calibración de las cabezas móviles), y después **Cambiar de sala**, **Cambiar nombre de la sala…**, **Duplicar la sala…** y **Eliminar la sala…** (Cambiar, renombrar, duplicar una sala).
- **DMX**: **Valores DMX…** y **Faders DMX…** (Valores DMX y faders DMX), **Modo visualizador (Art-Net / sACN recibido)…** (El modo visualizador), **Audio-ritmo y tempo…** (Audio-ritmo y tempo), **Código de tiempo (LTC / MTC)…** (El código de tiempo), **Controladores MIDI…** (Los controladores MIDI), **Mando web…** (El mando web), **Mando OSC…** (El mando OSC).
- **Idioma**: este menú no muestra ninguna palabra sino un pequeño icono de globo (información sobre herramientas «Langue / Language», es decir «Idioma / Language»), para encontrarlo incluso ante una interfaz en un idioma que no se lee. Muestra los idiomas, cada uno escrito en su propio idioma, con el idioma actual marcado. Vea Instalación, idiomas y actualizaciones.
- **?**: **Bienvenida y primeros pasos…** y **Lista de primeros pasos…** (Los primeros pasos), **Buscar actualizaciones…** (Instalación, idiomas y actualizaciones), **Acerca de DreamShow…** (versión y avisos de los componentes de terceros).

La barra superior

Bajo los menús, una barra reúne el estado del espectáculo a la izquierda y los mandos generales a la derecha.



A la izquierda: el espectáculo y las estadísticas

- **Nombre del espectáculo @ sala**: en letras grandes, el nombre del espectáculo seguido de «@» y del nombre de la sala (por ejemplo «Concierto del 14 @ Small stage»).
- **Asterisco**: aparece un «*» naranja después del nombre en cuanto el espectáculo contiene cambios sin guardar. Desaparece al guardar.

- **Confirmación de guardado**: después de guardar, el texto verde «✓ espectáculo guardado (hh:mm:ss)» se muestra unos dos segundos y medio.
- **Estadísticas** (línea de estado): una línea en letra pequeña, actualizada dos veces por segundo:
  - la cadencia real del motor DMX en Hz (el número de imágenes DMX calculadas por segundo);
  - el tiempo medio de cálculo de una imagen, en milisegundos;
  - «CPU … %»: la parte del procesador que usa DreamShow;
  - «escena reproducida: …»: el número de la escena que reproduce el motor («—» cuando no hay ninguna escena en curso, por ejemplo en el estado «Listo» antes del primer Go);
  - «· OSCURO» cuando el oscuro general está activo;
  - «· ⇉ en paralelo: …» con la lista de las secuencias paralelas en curso.

Esta misma línea muestra también, muy brevemente, ciertos mensajes (por ejemplo «Apuntar: seleccione primero una o varias cabezas móviles», «Calibrar: seleccione una cabeza móvil», «3 medio(s) importado(s) en medias\…») o un error de compilación del espectáculo («error de compilación: …»).

A la derecha: los mandos generales

De izquierda a derecha:

- **Modo simple**: un botón de dos estados, para los primeros pasos. Activado, la pantalla se reduce a lo esencial: las escenas, la sala, la línea de tiempo y los ajustes de la escena. El menú **DMX** y las funciones avanzadas (mando a distancia, teleprompter, exportación de proyecto, robots, pantallas, máscaras, enchufes, displays, calibraciones, gestión de salas) quedan ocultos, igual que las herramientas **Apuntar**, **Zona**, **Calibrar…** y **Expo** de la sala, las **Bibliotecas** y la franja inferior (registro, audio, reloj). Desactivado, todo vuelve. No se borra ni se convierte nada: el show es el mismo en los dos modos. El modo simple se ofrece en la primera instalación; una instalación existente sigue en modo completo. Su elección se recuerda.
- **LIVE**: un botón de dos estados, encendido al arrancar.
  - Encendido: la escena seleccionada en la lista **Escenas** se envía en directo a las interfaces DMX (Art-Net, sACN, USB, uDMX). Seleccionar otra escena hace saltar el motor a ella, y cada ajuste que haga sale inmediatamente hacia los focos.
  - Apagado: ya no sale ninguna trama hacia las interfaces. La simulación continúa. Seleccionar una escena ya no mueve el motor: la simulación muestra entonces el estado final de la escena seleccionada, calculado aparte.
  - En modo espectáculo (ventana del guion abierta), **LIVE** no tiene ningún efecto: la salida siempre está activa, para que un clic desafortunado no deje un espectáculo a oscuras.
  - En modo visualizador, DreamShow no envía nada, sea cual sea el estado de **LIVE**.
- 🤖 **desarmado** / 🤖 **ARMADO**: solo aparece si la sala declara al menos un robot. Desarmado, los bloques Robot de la línea de tiempo se ignoran (se ensayan luz y sonido sin que el robot se mueva); armado (fondo rojo), se ejecutan. El estado del primer robot sigue al texto («· hors ligne», es decir fuera de línea; «· no encontrado»…). Vea Los robots humanoides.

- **Conexiones…**: abre la misma ventana que **Sala > Conexiones DMX…** (universos e interfaces de la sala actual). Al validar, las conexiones se guardan en el archivo de la sala y el motor se reinicia con las salidas nuevas. Vea Las conexiones DMX.
- **Salidas en servicio**: justo a la derecha del botón, un pequeño texto gris resume las salidas abiertas, universo por universo, por ejemplo «U1→Art-Net hacia 192.168.1.50»; varios universos se separan con «·». «U3→(quitado)» señala un universo que la sala usa pero sin salida. La información sobre herramientas repite el texto completo y los errores de apertura de las interfaces.
- **Modo espectáculo**: abre la ventana del guion, que se puede colocar en una segunda pantalla. Vea El modo espectáculo y la ventana del guion.
- ↺ **UI**: restaura la disposición predeterminada de los paneles (vea más abajo).

Los paneles

El resto de la ventana está dividido en ocho paneles. Cada uno lleva un título en letra pequeña gris arriba a la izquierda y un botón ⧉ arriba a la derecha.

Panel (título exacto)	Lugar por defecto	Función	Página detallada
Escenas	columna izquierda	la lista de escenas del espectáculo, los botones para añadirlas, duplicarlas, eliminarlas y moverlas, y el gran botón **GO**	El panel Escenas
Sala — clic = seleccionar	arriba en el centro, a la izquierda	la simulación 2D o 3D de la sala, la selección de los focos, las herramientas Apuntar y Zona	La simulación 2D y 3D
Línea de tiempo de la escena	arriba en el centro, a la derecha	las pistas y los bloques de la escena seleccionada, la línea roja de reproducción	La línea de tiempo de la escena
Ajustes de la escena	en el centro	el nombre, la etiqueta, el disparo, el fundido, el bucle, el mensaje y los mandos de la escena, y después la selección de los focos, los deslizadores, la paleta de colores, los ajustes específicos y el estado final	Los ajustes de la escena y Seleccionar los focos y ajustar la luz
Bibliotecas	columna derecha	los grupos, medios, efectos, trayectorias y otros eventos que se arrastran a la línea de tiempo	Las bibliotecas
Registro	abajo, a la izquierda	los mensajes de DreamShow	Registro, Audio y Reloj

Audio	abajo, en el centro	silenciar todos los sonidos, volúmenes izquierdo y derecho, vúmetros	Registro, Audio y Reloj
Reloj	abajo, a la derecha	la hora, el inicio y la duración del espectáculo, la memoria y el procesador	Registro, Audio y Reloj

Organizar los paneles

Cambiar el tamaño

Entre los paneles, unas finas bandas grises sirven de separadores: arrástrelas para agrandar un panel a costa de su vecino. Cada panel tiene un tamaño mínimo.

El reparto simulación / línea de tiempo

La simulación (**Sala — clic = seleccionar**) y la **Línea de tiempo de la escena** se reparten la fila superior, a mitades por defecto. El separador vertical entre ambas ajusta la proporción, que se memoriza. Cuando uno de los dos paneles se separa en una ventana flotante, el otro ocupa todo el ancho de la fila.

Intercambiar dos paneles

Haga clic en el título de un panel (el cursor toma la forma de una cruz de cuatro flechas), mantenga pulsado el botón y suéltelo sobre otro panel: los dos paneles intercambian su lugar. Por ejemplo, puede poner la **Línea de tiempo de la escena** en la gran zona central y los **Ajustes de la escena** arriba.

Separar un panel en una ventana flotante

- El botón ⧉ (información sobre herramientas «Separar en ventana flotante») saca el panel a una ventana aparte, titulada «DreamShow —» seguido del título del panel. El lugar que ocupaba se devuelve a los demás paneles.
- Puede mover esta ventana a otra pantalla y cambiar su tamaño. Permanece por encima de la pantalla principal.
- Para devolver el panel a su lugar, simplemente cierre su ventana flotante.

Disposición memorizada

La disposición se guarda automáticamente en el archivo `dreamshow.ui.json` de la carpeta de datos: tamaño de la ventana (y si estaba maximizada), lugar de cada panel, tamaños de los separadores, ventanas flotantes (posición y tamaño). En el siguiente arranque, todo vuelve a estar como lo dejó, ventanas flotantes incluidas. El mismo archivo guarda también ajustes de la simulación: categorías mostradas, plano de fondo, exposición, calidad 3D y la casilla **zoom en el apuntado**.

Volver a la disposición predeterminada: ↺ UI

El botón ↺ **UI** (información sobre herramientas «Restaurar la disposición predeterminada»):

1. cierra todas las ventanas flotantes y devuelve sus paneles a la ventana principal;
2. devuelve cada panel a su lugar original (vea la tabla de arriba) y a su tamaño original;
3. borra el archivo de disposición.

No cambia los ajustes de la simulación (categorías mostradas, exposición, calidad 3D, zoom en el apuntado): se vuelven a guardar la próxima vez que se guarde la disposición, por ejemplo al cerrar DreamShow.

El botón GO del editor

En la parte inferior del panel **Escenas**, el gran botón **GO (Espacio)** pasa a la escena siguiente, como durante el espectáculo. La barra espaciadora hace lo mismo, salvo cuando el cursor está en una zona de texto, una casilla de verificación o una lista desplegable.

- El botón aparece atenuado mientras no es posible un Go: en la última escena, o mientras la línea de tiempo de la escena en curso no se ha reproducido hasta el final (la línea roja debe haber alcanzado el final del último bloque y no debe haber ningún fundido en curso). Siempre está activo en una escena en **Bucle** (el Go sale del bucle) y antes de la primera escena (estado «Listo»).
- El Go aplica el fundido de la escena que se abandona (**Fundido hacia la siguiente (s)**) y después reproduce la línea de tiempo de la escena de llegada.
- Si la casilla **Desactivar el auto-fade** de la línea de tiempo está marcada, el Go llega a la escena siguiente **sin** reproducir su línea de tiempo: la escena se muestra congelada en su estado final, sin sonido ni bloques. Esto permite recorrer el espectáculo a mano.

El detalle está en El panel Escenas.

Atajos de la pantalla principal

Tecla	Efecto
Espacio	Go (misma regla que el botón **GO**)
Ctrl+S	guardar el espectáculo
Ctrl+rueda (sobre la línea de tiempo)	zoom de la línea de tiempo
Supr (en la lista **Trayectorias**)	eliminar la trayectoria seleccionada

Cuando un bloque «Esperar una tecla…» espera una tecla en el editor, esa tecla tiene prioridad para liberar la espera. Vea Las esperas y Atajos de teclado.

Paso a paso

Poner la línea de tiempo en grande y la simulación en una segunda pantalla

1. Haga clic en ⧉ arriba a la derecha del panel **Sala — clic = seleccionar**.
2. La simulación se abre en su propia ventana; la línea de tiempo ocupa ahora toda la fila superior.
3. Arrastre la ventana de simulación a la segunda pantalla y maximícela.
4. En el siguiente arranque, la ventana de simulación se volverá a abrir en el mismo lugar.
5. Para devolverla a la pantalla principal, cierre su ventana.

Intercambiar la línea de tiempo y los ajustes de la escena

1. Haga clic en el título **Línea de tiempo de la escena** y mantenga pulsado el botón.
2. Arrastre hasta el panel **Ajustes de la escena** y suelte.
3. Los dos paneles han intercambiado su lugar.

Recuperar una disposición limpia

1. Haga clic en ↺ **UI** arriba a la derecha.
2. Todos los paneles vuelven a su lugar y a su tamaño originales.

Conviene saber

- Cerrar DreamShow siempre pide una confirmación («¿Salir de DreamShow?»). Si la ventana del guion está abierta, la pregunta pasa a ser «Hay un espectáculo EN CURSO. ¿Salir de DreamShow de todos modos?». Si el espectáculo tiene cambios sin guardar, DreamShow propone a continuación guardarlos.
- Los paneles siguen funcionando cuando están separados: la simulación, la línea de tiempo y el registro siguen el espectáculo igual que en la ventana principal.
- Si la simulación ralentiza el PC, desactive su renderizado con el botón ⏻ del panel Sala: la salida DMX no se ve afectada. Vea La simulación 2D y 3D.
- El motor sigue reproduciendo el espectáculo incluso cuando hay una ventana de ajustes abierta.

Véase también

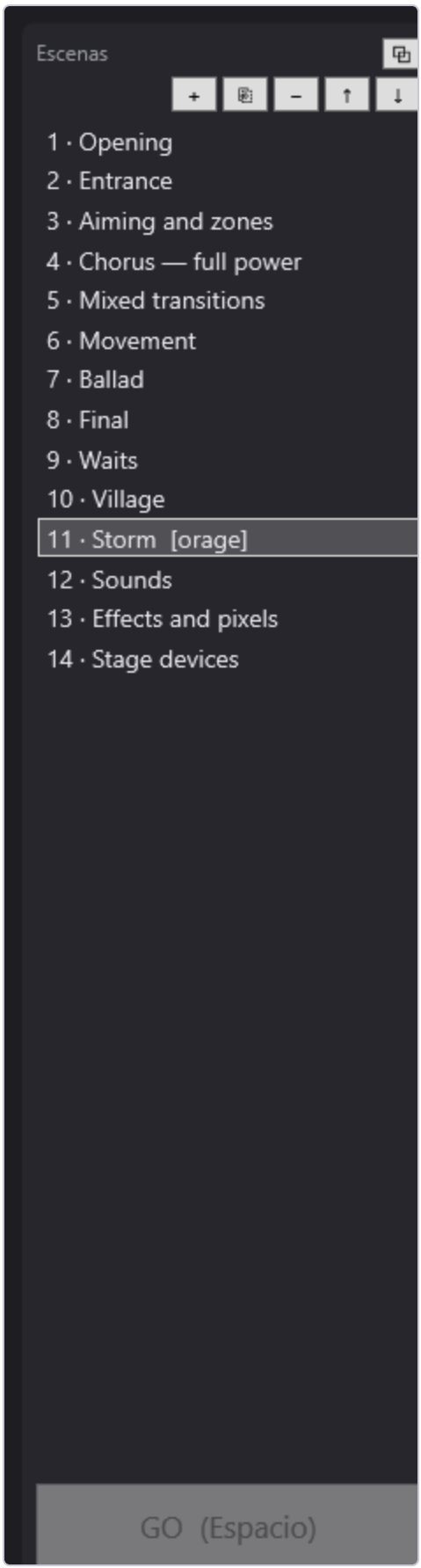
- El panel Escenas
- Los ajustes de la escena
- Seleccionar los focos y ajustar la luz
- La simulación 2D y 3D
- La línea de tiempo de la escena

- Las bibliotecas
- Registro, Audio y Reloj
- El modo espectáculo y la ventana del guion

El panel Escenas

Un espectáculo de DreamShow es una serie de escenas, reproducidas una tras otra con Go, automáticamente o encadenadas. El panel **Escenas** muestra su lista: ahí es donde añade, copia, elimina y ordena las escenas, donde elige la que va a modificar y donde prueba el paso de una escena a otra con el botón **GO**.

Para abrirlo: el panel está en la columna izquierda de la pantalla principal (disposición predeterminada).



La lista de escenas

Cada línea muestra:

- el número de la escena en el espectáculo (1, 2, 3…);
- un punto «·» y después el nombre de la escena;
- si la escena tiene una etiqueta, esa etiqueta entre corchetes, por ejemplo `4 · Tormenta [lluvia]`. La etiqueta es un nombre corto y estable que sirve para los saltos y las secuencias paralelas (vea Los ajustes de la escena y Saltos y etiquetas de escena).

El nombre y la etiqueta se modifican en el panel **Ajustes de la escena**; la lista se actualiza con cada pulsación de tecla.

Los botones de arriba

Botón	Información sobre herramientas	Lo que hace
+	Añadir una escena	inserta una escena vacía justo después de la escena seleccionada (o al final si no hay ninguna seleccionada), llamada «Escena N», donde N es el número de escenas más uno, y la selecciona
⎘	Duplicar la escena (insertada justo después, llamada #2, #3…)	copia completa de la escena seleccionada (ajustes, estado final, pistas y bloques), insertada justo después de ella
−	Eliminar	elimina la escena seleccionada, previa confirmación
↑	—	sube la escena seleccionada una posición
↓	—	baja la escena seleccionada una posición

Detalles de cada botón

- **+**: la escena añadida no tiene pistas ni ajustes de luz. Su disparo es **GO manual**, sin fundido.
- ⎘: la copia lleva el nombre del original seguido de «#2». Si ya existen copias («Final #2», «Final #3»), la siguiente toma el número siguiente («Final #4»). Duplicar «Final #3» también da «Final #4»: el número continúa a partir de la copia más alta con el mismo nombre.
- **−**: DreamShow pregunta «¿Eliminar la escena «…»?». Si había saltos «Ir a la escena…» que apuntaban a esta escena, un mensaje avisa de que hay que corregirlos: se muestran en rojo con ⚠ en la línea de tiempo. La escena siguiente toma la selección (la anterior si ha eliminado la última).
- ↑ y ↓: intercambian la escena seleccionada con su vecina. No ocurre nada en la primera escena (↑) ni en la última (↓).

Cuando inserta o elimina una escena con **+**, ⎘ o **−**, DreamShow renumera los saltos («Ir a la escena…») y las secuencias paralelas que apuntan a una escena por su número, para que sigan apuntando a la escena correcta.

Seleccionar una escena

Un clic en una escena (o las flechas del teclado en la lista) la selecciona. Toda la pantalla se ajusta entonces a ella:

- el panel **Ajustes de la escena** muestra sus ajustes (nombre, etiqueta, disparo, fundido, bucle, mensaje, comandos extra);
- la lista **Estado final** muestra sus ajustes de luz, y los deslizadores se colocan en el destino seleccionado si ya tiene un ajuste;
- la **Línea de tiempo de la escena** muestra sus pistas y sus bloques, y vuelve al principio;
- la simulación muestra esta escena.

Si **LIVE** está encendido (arriba a la derecha), el motor salta inmediatamente a esta escena, sin fundido, y la salida DMX la muestra en directo. La línea de tiempo permanece en pausa (salvo si la reproducción ▶ está en curso): la sala muestra el estado final de la escena y los bloques presentes bajo la línea roja.

Si **LIVE** está apagado, el motor no se mueve: la simulación muestra el estado final de la escena seleccionada, calculado aparte, y no sale nada hacia los focos.

El botón GO

En la parte inferior del panel, el gran botón **GO (Espacio)** pasa a la escena siguiente, exactamente como durante la función. La barra espaciadora hace lo mismo, salvo cuando el cursor está en una zona de texto, una casilla de verificación o una lista desplegable.

Cuándo es posible el GO

El botón aparece atenuado (y la barra espaciadora no tiene efecto) cuando:

- el motor ya reproduce la última escena;
- la línea de tiempo de la escena en curso no ha terminado: la línea roja debe haber alcanzado el final del último bloque y no debe haber ningún fundido en curso.

Siempre está activo:

- antes de la primera escena, en el estado «Listo» (el Go lanza la escena 1);
- en una escena en **Bucle** (el Go sale del bucle).

Una escena sin ningún bloque está «terminada» de inmediato: por tanto, el Go es posible inmediatamente.

Lo que hace el GO en el editor

1. El motor pasa a la escena que sigue a **la que está reproduciendo** (y no necesariamente a la que usted ha seleccionado, si **LIVE** está apagado).
2. Se aplica el fundido de la escena abandonada (**Fundido hacia la siguiente (s)**): la luz se desliza hacia el estado final de la escena de llegada.
3. Al final del fundido, arranca la línea de tiempo de la escena de llegada: sonidos, vídeos, bloques, comandos extra.
4. Si **LIVE** está encendido, la lista **Escenas** sigue: la escena de llegada queda seleccionada.

Si la casilla **Desactivar el auto-fade** (barra de herramientas de la línea de tiempo) está marcada, el Go llega a la escena siguiente **sin reproducir su línea de tiempo**: la escena se queda en pausa en su estado final, sin sonido, sin bloques, y ninguna escena se encadena sola. Es útil para recorrer un espectáculo escena por escena durante la escritura.

Lo que ocurre en la reproducción

La reproducción de una escena en el editor se lanza con el botón ▶ de la línea de tiempo (o con un Go). Durante la reproducción:

- la línea roja avanza por la línea de tiempo; los sonidos, vídeos y bloques se disparan cuando los alcanza;
- la simulación sigue la línea roja: lee la salida DMX real, fundidos incluidos;
- una escena en **GO manual**, sin bucle, se detiene por sí sola al final de su último bloque: la línea roja se queda ahí y la reproducción se pone en pausa, como un reproductor multimedia al final de una canción;
- una escena **Auto** o **Encadenada** pasa sola a la siguiente en el momento previsto (salvo si **Desactivar el auto-fade** está marcado o si es la última escena); la lista **Escenas** sigue si **LIVE** está encendido;
- una escena en **Bucle** vuelve a empezar su línea de tiempo al final, hasta el Go o hasta su duración máxima.

En modo espectáculo (ventana del guion abierta), es el guion el que manda: la lista **Escenas** sigue la escena reproducida, y llegar a una escena siempre la reproduce. Vea El modo espectáculo y la ventana del guion.

Paso a paso

Crear tres escenas y probarlas

1. Haga clic en **+**: aparece «Escena 2» bajo la escena seleccionada. Vuelva a hacer clic en **+** para «Escena 3».
2. Seleccione cada escena y ajuste su luz (vea Seleccionar los focos y ajustar la luz).
3. Seleccione la escena 1 y, en **Ajustes de la escena**, ponga **Fundido hacia la siguiente (s)** a 3.
4. Pulse la barra espaciadora: la luz se desliza en 3 segundos hacia la escena 2 y la lista selecciona la escena 2.

Hacer una variante de una escena

1. Seleccione la escena que quiere copiar.
2. Haga clic en ⎘: la copia, llamada por ejemplo «Saludo #2», se inserta justo después.
3. Modifique la copia a su gusto; el original no se toca.
4. Si el original tenía una etiqueta, dé otra etiqueta a la copia (vea Conviene saber).

Reordenar las escenas

1. Seleccione la escena que quiere mover.
2. Haga clic en ↑ o ↓ tantas veces como sea necesario.

Conviene saber

- ⎘ también copia la **Etiqueta** de la escena. Dos escenas con la misma etiqueta: los saltos y las secuencias paralelas apuntan a la primera, y el registro lo indica («Etiqueta «…» usada por varias escenas: se conserva la primera (…).»). Cambie la etiqueta de la copia.
- ↑ y ↓ no renumeran los saltos: un salto «Ir a la escena…» guardado por número (escena sin etiqueta) sigue apuntando a la misma **posición** en la lista y, por tanto, a otra escena después de un desplazamiento. Dé una **Etiqueta** a las escenas a las que apuntan saltos: así el salto las sigue estén donde estén.
- Un salto desde el editor (clic en la lista) es instantáneo: no se aplica ningún fundido. El fundido solo actúa con el Go o en un encadenamiento automático.
- Que el GO aparezca atenuado es normal mientras la línea de tiempo no se haya reproducido hasta el final: lance la reproducción con ▶, o vaya a una escena sin bloques.
- Cualquier modificación marca el espectáculo como modificado («*» después de su nombre). Guarde con Ctrl+S o **Archivo > Guardar**.

Véase también

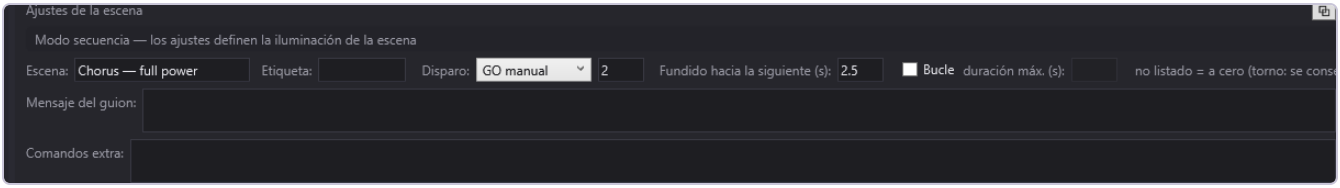
- Los ajustes de la escena
- La línea de tiempo de la escena
- Saltos y etiquetas de escena
- Fundidos y mezclas
- El modo espectáculo y la ventana del guion

- Vista general de la pantalla principal

Los ajustes de la escena

La parte superior del panel **Ajustes de la escena** describe la escena seleccionada: su nombre, su etiqueta, la forma de salir de ella (con Go, automáticamente o encadenada), el fundido hacia la escena siguiente, el bucle, el mensaje mostrado al técnico y los comandos que se lanzan al entrar. La parte inferior del mismo panel (selección de focos, deslizadores, estado final) se describe en Seleccionar los focos y ajustar la luz.

Para abrirlo: seleccione una escena en el panel **Escenas**; sus ajustes se muestran en el panel **Ajustes de la escena** (en el centro de la pantalla principal en la disposición predeterminada).



La banda de modo

Arriba del todo del panel, una banda recuerda lo que modifican los ajustes de luz:

- «Modo secuencia — los ajustes definen la iluminación de la escena» (fondo gris): es el modo normal. Los deslizadores y la paleta escriben en el estado final de la escena seleccionada.
- «MODO EFECTO — «nombre»: los ajustes modifican el efecto, no la secuencia» (fondo naranja): está modificando un efecto de la biblioteca (doble clic en un efecto en **Bibliotecas**). Vea Las bibliotecas.
- «MODO TRAYECTORIA — «nombre»: los ajustes modifican la imagen clave seleccionada» (fondo naranja): está modificando una imagen clave de una trayectoria. Vea Las trayectorias.

En los dos modos naranjas aparece un botón **✓ Terminar la edición del efecto** a la derecha de la banda; vuelve al modo secuencia.

La línea de ajustes

Todos estos campos se guardan en el espectáculo en cuanto los modifica (el espectáculo queda marcado con «*» hasta el siguiente guardado). Solo se pueden modificar si hay una escena seleccionada.

Escena:

- **Escena:** el nombre de la escena, libre. Aparece en la lista **Escenas**, en el guion y en el registro. La lista se actualiza con cada pulsación de tecla.

Etiqueta:

- **Etiqueta:** un nombre corto y estable para la escena, por ejemplo `lluvia` o `final` (información sobre herramientas: «Nombre corto y estable de la escena (p. ej. lluvia): los saltos y las secuencias paralelas la apuntan por este nombre, aunque se inserten o muevan escenas»).
    - Se muestra entre corchetes en la lista **Escenas**: `4 · Tormenta [lluvia]`.
    - Se eliminan los espacios al principio y al final, así como una «@» colocada al principio (en los bloques, una etiqueta se escribe `@lluvia`).
    - Vacío = sin etiqueta.
    - Dos escenas no deben tener la misma etiqueta: si no, se apunta a la primera y el registro lo indica.
    - Vea Saltos y etiquetas de escena y Las secuencias paralelas.

Disparo:

La lista **Disparo:** indica cómo se **sale** de esta escena hacia la siguiente. Tres opciones:

- **GO manual** (valor por defecto): la escena espera a que el técnico pulse Go. No ocurre nada por sí solo.
- **Auto**: la escena pasa sola a la siguiente después del retardo indicado en la pequeña casilla justo a la derecha (información sobre herramientas «Retardo automático (s)», 2 por defecto). El retardo se cuenta en segundos **desde el principio de la línea de tiempo de la escena**, es decir, una vez terminado el fundido de entrada (la línea de tiempo de una escena arranca al final del fundido que lleva a ella). Se aceptan la coma y el punto como separador decimal. Un valor ilegible equivale a 2 segundos.
- **Encadenada**: la escena pasa sola a la siguiente en cuanto termina su línea de tiempo, es decir, al final del bloque que termina más tarde. Una escena encadenada sin ningún bloque pasa a la siguiente inmediatamente (en cuanto termina su fundido de entrada).

La pequeña casilla del retardo permanece visible sea cual sea la opción, pero solo se usa en **Auto**.

En todos los casos:

- al salir de la escena, se aplica **su** fundido (**Fundido hacia la siguiente (s)**);
- **Auto** y **Encadenada** no tienen efecto en la última escena del espectáculo;
- **Auto** y **Encadenada** quedan suspendidos cuando la casilla **Desactivar el auto-fade** está marcada (barra de herramientas de la línea de tiempo, o ventana del guion): entonces solo se avanza con Go;
- un Go sigue siendo posible en una escena **Auto** o **Encadenada**, en cuanto termina su línea de tiempo (vea El panel Escenas).

Fundido hacia la siguiente (s):

- **Fundido hacia la siguiente (s):** la duración, en segundos, del fundido aplicado al **salir** de esta escena (con Go o en encadenamiento automático), hacia el estado final de la escena siguiente. Información sobre herramientas: «Como en ppshow: duración del fundido aplicado al SALIR de esta escena (con GO o en automático), hacia el estado de la escena siguiente. La línea de tiempo de la escena siguiente arranca al final del fundido.»
    - 0 (por defecto) = paso instantáneo.
    - Se aceptan coma o punto. Un valor ilegible se ignora (se conserva el valor anterior).
    - La línea de tiempo de la escena siguiente (sonidos, vídeos, bloques, comandos extra) solo arranca **al final** del fundido.
    - El primer Go desde el estado «Listo» llega a la escena 1 sin fundido. Un clic en la lista **Escenas** en el editor también es instantáneo.
    - La forma en que cada tipo de canal atraviesa el fundido (intensidad, color, posición, obturador…) se detalla en Fundidos y mezclas.

Bucle

- **Bucle** (casilla de verificación): la línea de tiempo de la escena vuelve a empezar automáticamente desde el principio cuando llega a su final (el final del bloque que termina más tarde), hasta el Go o hasta la duración máxima. Información sobre herramientas: «La línea de tiempo vuelve a empezar automáticamente hasta el GO (o hasta la duración máxima)».
    - En cada vuelta, todos los eventos de la línea de tiempo se vuelven a reproducir: los sonidos y vídeos vuelven a empezar desde el principio, los comandos extra se relanzan.
    - Una escena en bucle **ignora su disparo Auto o Encadenada**: se sale de ella con un Go o por la duración máxima.
    - El Go siempre es posible en una escena en bucle, incluso en mitad de una vuelta.
    - Una escena en bucle sin ningún bloque no hace bucle (no hay nada que reproducir): su **Disparo** se aplica normalmente.

duración máx. (s):

- **duración máx. (s):** solo se puede modificar si **Bucle** está marcado. Información sobre herramientas: «Vacío = bucle hasta el GO; si no, la escena enlaza con la siguiente tras este tiempo total».
    - Vacío (o 0): la escena hace bucle hasta el Go.
    - Una duración: después de este tiempo total (contando todas las vueltas, desde el principio de la línea de tiempo), la escena pasa a la siguiente como una escena **Auto**, con su fundido. Este paso también queda suspendido con **Desactivar el auto-fade**.

El recordatorio «no listado = a cero»

A la derecha de la línea, el recordatorio gris «no listado = a cero (torno: se conserva)» resume una regla importante del estado final: un foco que no tiene ningún ajuste en el estado final de una escena se pone a cero (apagado) en ella. Solo los focos ajustados en «mantener» en la sala (campo «Si no se menciona en una escena» de Focos, direcciones, posiciones, típicamente un torno) conservan el valor de la escena anterior.

Mensaje del guion:

- **Mensaje del guion:** un texto libre, en varias líneas, que se muestra en grande en la ventana del guion durante esta escena. Información sobre herramientas: «Se muestra en grande durante esta escena en modo espectáculo — lo que se espera antes de pulsar GO». Por ejemplo: «GO cuando la actriz se siente». Vea El modo espectáculo y la ventana del guion.

Comandos extra:

- **Comandos extra:** una zona de texto (fuente de ancho fijo) para comandos que se lanzan al entrar en la escena. La sintaxis es la del software ppshow.

Cuándo se ejecutan

- Se lanzan al **principio de la línea de tiempo** de la escena, es decir, una vez terminado el fundido que lleva a ella.
- Solo durante la reproducción: una escena simplemente seleccionada en el editor, con la línea de tiempo en pausa, no los lanza. Se lanzan con el Go, en un encadenamiento o cuando inicia la reproducción (▶) con la línea roja al principio.
- Una escena en **Bucle** los relanza en cada vuelta.

Sintaxis

- Un comando por línea.
- Una línea que empieza por `;` o `#` es un comentario y se ignora.
- Las líneas vacías se ignoran.
- La palabra clave, en mayúsculas o minúsculas, va seguida de `=` y de su valor.

Comando	Efecto
`EXEC=<ligne de commande Windows>`	lanza un programa o abre un archivo, como lo haría Windows. La primera palabra es el programa (póngala entre comillas si contiene espacios) y el resto sus argumentos. El registro escribe «EXEC: …», o un error si el lanzamiento falla.
`VP=<commande ppvideoplayer>`	envía la línea tal cual al reproductor de vídeo ppvideoplayer, por ejemplo `VP=play:intro.mp4` o `VP=stop:intro.mp4`.

`HOLOFAN=<commande ppholofan>`	envía la línea tal cual al programa ppholofan.
`CHAIN=<spectacle>, <n° de scène>`	encadena con otro espectáculo: DreamShow abre el archivo del espectáculo (buscado en la carpeta del espectáculo actual; se añade la extensión `.show.json` si hace falta) y se coloca en la escena indicada (número a partir de 1; 1 si falta). Si el espectáculo actual tiene cambios sin guardar, DreamShow propone primero guardarlos. Un espectáculo que no se encuentra se indica en el registro («CHAIN: espectáculo no encontrado …»).
`PPIP={[ip;ip…]} <commande>`	envía un comando a los equipos de vídeo IP (ppip), que se conectan a DreamShow por el puerto TCP 5555. Entre corchetes, la lista de los equipos destinatarios, identificados por el **último número** de su dirección IP, separados por `;` (por ejemplo `PPIP=[101;102]…`); sin corchetes, el comando va a todos los equipos conectados.
`AMBILIGHT=<adr>{W}{@<master>}{;…}/<adr>… ou OFF`	hace que unos focos sigan los colores de los vídeos marcados (AMBI): vea más abajo.
`REPLAYDMX=<fichier bin>`	reproduce una grabación DMX en bruto. La ruta es relativa a la carpeta del proyecto (la carpeta de datos que contiene las salas y los espectáculos).

Las palabras clave del equipo histórico de ppshow (`SMOKE=`, `MISC1=` a `MISC4=`, `LOAD=`, `MATRIX=`, `RANDOM=` …) y, en general, cualquier línea no reconocida, no hacen nada: el registro muestra «Comando ppshow no admitido: …» en el momento en que la línea debería haberse ejecutado.

AMBILIGHT en detalle

Un vídeo se marca añadiendo `(AMBI)` al nombre de su archivo, por ejemplo `ouverture (AMBI).mp4` (vea El sonido y el vídeo en la línea de tiempo). Cuando el reproductor de vídeo reproduce un vídeo así, devuelve a DreamShow el color dominante de la izquierda y de la derecha de la imagen. `AMBILIGHT=` indica qué focos toman esos colores.

- Antes de la `/`: los focos que toman el color de la **izquierda**; después de la `/`: los que toman el color de la **derecha**.
- Cada foco se indica con la dirección DMX de su canal rojo, en el **primer universo**; el verde y el azul siguen en las dos direcciones siguientes.
- `W` justo después de la dirección: el foco también tiene un canal blanco (en la dirección +3), ajustado al mínimo de R, V, B.
- `@<master>`: la dirección del canal de intensidad general del foco. Su nivel, ajustado por la escena, dosifica los colores, y el propio canal se lleva al máximo.
- Varios focos de un mismo lado se separan con `;`.

- `AMBILIGHT=OFF` desactiva el seguimiento.
- El ajuste se **conserva de una escena a otra** hasta una nueva línea `AMBILIGHT=`.
- Cuando no llega ningún color reciente (más de medio segundo sin vídeo marcado), los focos recuperan lo que les da la escena.

Ejemplo: `AMBILIGHT=1W@5;20/40;60` — a la izquierda, un foco RGB+W en la dirección 1 con su intensidad general en 5, y un foco RGB en la dirección 20; a la derecha, dos focos RGB en las direcciones 40 y 60.

REPLAYDMX en detalle

- El archivo es una grabación DMX en bruto en el formato de ppshow, leída a razón de una imagen cada 10 ms, en el **primer universo**.
- Durante la reproducción, **sustituye** todo lo que la escena calcula en ese universo, hasta el final del archivo. El registro anuncia el inicio («REPLAYDMX: reproduciendo …») y el final.
- Una pausa congela la reproducción; una puesta a cero del espectáculo la detiene.

Paso a paso

Una escena de entrada que hace bucle hasta el Go

1. Seleccione la escena de entrada en **Escenas**.
2. Coloque en su línea de tiempo una música y algunos bloques de luz (vea La línea de tiempo de la escena).
3. Marque **Bucle**; deje **duración máx. (s):** vacío.
4. En **Mensaje del guion:**, escriba «GO cuando la sala esté llena».
5. Ponga **Fundido hacia la siguiente (s):** a 5.
6. Durante la función, la música y los bloques giran en bucle; el Go lanza un fundido de 5 segundos hacia la escena siguiente.

Encadenar tres escenas por sí solas

1. Escena 1: **Disparo: Auto**, retardo 10: pasa a la escena 2 diez segundos después de su inicio.
2. Escena 2: **Disparo: Encadenada**: pasa a la escena 3 al final de su último bloque.
3. Escena 3: **GO manual**: espera al técnico.
4. Para probar sin que las escenas se encadenen, marque **Desactivar el auto-fade** en la barra de herramientas de la línea de tiempo.

Lanzar un programa al entrar en una escena

1. En **Comandos extra:**, escriba por ejemplo: ``` ; ouvre le diaporama de l'entracte EXEC="C:\Programmes\Diaporama\diapo.exe" entracte.txt ```

2. Lance la escena (Go o ▶ al principio de la línea de tiempo): el programa arranca y el registro muestra «EXEC: …».

Conviene saber

- El disparo indica cómo se **sale** de una escena, y el fundido también pertenece a la escena que se **abandona** (como en ppshow). Para ajustar la llegada a la escena 5, ajuste el fundido de la escena 4.
- Para que una escena se quede mucho tiempo en un estado fijo sin reproducir nada, déjela en **GO manual** sin bloques: mantiene su estado final hasta el Go.
- Las esperas de hora, fecha, tecla o puesta de sol no se ajustan aquí, sino con bloques de la línea de tiempo: vea Las esperas.
- Los comandos `CHAIN=`, `AMBILIGHT=` y `REPLAYDMX=` solo se ejecutan en el guion principal, no en una secuencia paralela.
- `EXEC=` lanza cualquier programa del PC: compruebe la línea antes del espectáculo y mire el registro en caso de duda.

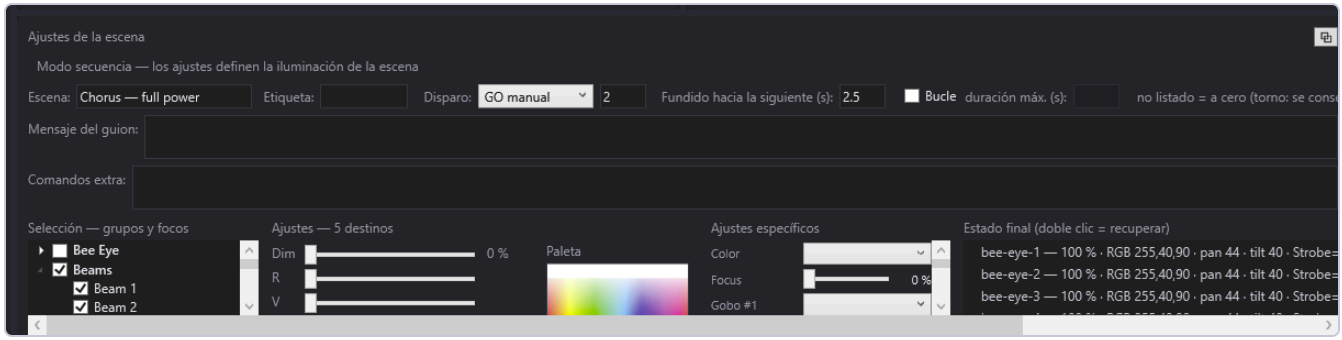
Véase también

- El panel Escenas
- Seleccionar los focos y ajustar la luz
- Fundidos y mezclas
- Saltos y etiquetas de escena
- Las secuencias paralelas
- Las esperas (tecla, hora, fecha, sol)
- El modo espectáculo y la ventana del guion
- El sonido y el vídeo en la línea de tiempo

Seleccionar los focos y ajustar la luz

Para iluminar una escena, primero se marcan los focos (o los grupos) que se van a ajustar y después se ajustan su intensidad, su color, su posición y sus canales particulares. Estos ajustes forman el **estado final** de la escena: la iluminación estable que adopta cuando se llega a ella. Todo se hace en la parte inferior del panel **Ajustes de la escena**.

Para abrirlo: seleccione una escena en el panel **Escenas**; la selección y los ajustes de luz están bajo la línea de ajustes de la escena, en el panel **Ajustes de la escena**.



Cómo se define la luz de una escena

La luz de una escena procede de dos fuentes:

1. **El estado final**: la lista de ajustes (intensidad, color, posición, canales particulares) de cada grupo o foco para esta escena. Es el estado estable hacia el que se desliza el fundido cuando se llega a la escena, y el que conserva una vez terminada su línea de tiempo. Saltar directamente a la escena da siempre este mismo estado.
2. **Los bloques de la línea de tiempo**: variaciones temporales colocadas por encima del estado final mientras se reproduce la línea de tiempo (bloques de luz, efectos, trayectorias, efectos dinámicos, oscuro…). Vea Los bloques de luz y de efectos.

Un foco que no aparece en el estado final se pone a cero en esta escena, salvo si está ajustado en «mantener» en la sala (un torno, por ejemplo), en cuyo caso conserva el valor de la escena anterior. Es el recordatorio «no listado = a cero (torno: se conserva)» que se muestra en la parte superior del panel.

Los ajustes descritos aquí escriben en el estado final de la escena seleccionada. Excepción: en modo efecto o en modo trayectoria (banda naranja en la parte superior del panel), escriben en el efecto o en la imagen clave que se está modificando.

Cada ajuste se aplica casi de inmediato (menos de una décima de segundo): la simulación lo muestra y, si **LIVE** está encendido, también los focos reales.

Selección — grupos y focos

La columna izquierda, **Selección — grupos y focos**, es un árbol con casillas de verificación:

- cada **grupo** de la sala, en negrita, con debajo los focos que lo componen (haga clic en la flecha para desplegar);
- después, también en negrita, cada foco que no pertenece a ningún grupo.

Las reglas de marcado:

- Marcar un grupo marca todos sus focos; desmarcarlo los desmarca todos.
- Desmarcar un solo foco de un grupo marcado desmarca la casilla del grupo, sin tocar los demás focos.
- Un foco que pertenece a varios grupos aparece varias veces en el árbol: sus casillas están vinculadas, marcar una marca las demás.
- Marcar un grupo nunca marca otro grupo que comparta los mismos focos.

Cuando un grupo **y** sus focos están marcados, el ajuste se escribe una sola vez, a nombre del grupo.

El menú del clic derecho

Un clic derecho en el árbol (o en el plano 2D de la simulación) abre un menú:

- **Seleccionar todo**: marca todos los grupos y todos los focos fuera de grupo;
- **No seleccionar nada**: lo desmarca todo;
- para cada grupo, **＋ seleccionar** *grupo* y **－ deseleccionar** *grupo*: añade o quita ese grupo de la selección, sin tocar el resto;
- **Importar la calibración ppshow (lyrescal.ini)…**: vea La calibración de las cabezas móviles.

Seleccionar en la simulación

También se puede seleccionar desde la sala:

- un clic en un foco del plano 2D, o en un foco de la vista 3D, marca o desmarca ese foco;
- en 2D, trazar un rectángulo con el ratón marca todos los focos que contiene (y desmarca los demás); con la tecla Ctrl, el rectángulo **añade** a la selección;
- los botones **Todo** y **Nada** de la simulación hacen lo mismo que **Seleccionar todo** y **No seleccionar nada**.

Cuando todos los focos de un grupo quedan seleccionados así, la casilla del grupo se marca y el árbol se abre en la selección. Vea La simulación 2D y 3D.

Ajustes

Encima de los deslizadores, una línea recuerda el destino: «Ajustes — ninguna selección», «Ajustes —» seguido del nombre del destino cuando solo hay uno marcado, o «Ajustes — 4 destinos».

Los deslizadores propuestos dependen de los focos seleccionados:

- **Dim**: la intensidad, de 0 a 100 % (el valor se muestra a la derecha). Presente si un foco seleccionado tiene un canal de intensidad.
- **R**, **V**, **B**: el color, en rojo, verde y azul, de 0 a 255 cada uno. El pequeño rectángulo a la derecha de **B** muestra el color obtenido. Presentes si un foco seleccionado puede hacer color: LED RGB o CMY, o rueda de colores (DreamShow elige entonces el color de la rueda más cercano).
- **Pan** y **Tilt**: la orientación horizontal y vertical de una cabeza móvil (cabeza motorizada), de 0 a 100 (50 = mitad del recorrido). Presentes si un foco seleccionado es una cabeza móvil.

El canal blanco de un foco RGB+blanco no tiene deslizador: DreamShow lo ajusta solo al mínimo de R, V y B.

Cómo escriben los deslizadores

- Cuando hay **un solo** destino marcado y ya tiene un ajuste en el estado final, los deslizadores se colocan en sus valores: usted parte de donde está.
- Con varios destinos marcados, los deslizadores no se mueven: el valor que ajuste se da a todos los destinos.
- **Primer ajuste de un destino**: si el destino todavía no tiene ninguna entrada en el estado final, tocar uno de los deslizadores **Dim**, **R**, **V**, **B**, **Pan**, **Tilt** (o hacer clic en la **Paleta**) le da **todos** los valores mostrados (Dim, R, V, B, y Pan/Tilt para una cabeza móvil). Así que compruebe los deslizadores antes de tocar un destino sin ajustar.
- Después, cada deslizador solo escribe su propio valor: mover el color no toca la posición, y viceversa.
- Una cabeza móvil ajustada recibe también su obturador abierto, y su velocidad de pan/tilt al máximo si la tiene, para que su haz sea visible donde se envía.
- Cuando ajusta la intensidad o el color de un grupo, los focos del grupo que tenían su propio ajuste (creado por ejemplo con **Apuntar**) reciben la misma intensidad o el mismo color; su posición, en cambio, no se modifica.
- Mover el color a mano separa el destino de su paleta de color; mover **Pan** o **Tilt** lo separa de su paleta de posición (vea Las paletas).

Quitar del estado final

- **Quitar del estado final**: elimina del estado final los ajustes de los destinos marcados. Esos focos vuelven a cero en la escena (o a mantener, para un torno).
- **Quitar los ausentes**: elimina del estado final los ajustes de focos o grupos que no existen en la sala actual (restos de otra sala). Si no hay ninguno, la línea de estado de la parte superior de

la pantalla muestra brevemente «Estado final: ningún foco ausente».

Paleta

A la derecha de los deslizadores, la **Paleta** es una imagen de colores (visible cuando la selección puede hacer color):

- haga clic en un color, o arrastre el ratón manteniendo pulsado el botón: los deslizadores **R**, **V**, **B** toman el color bajo el puntero y la selección cambia en directo;
- si hay casillas **Celda** o **Anillo** marcadas en **Ajustes específicos**, la paleta colorea **solo** esas celdas (vea más abajo);
- sin ninguna casilla marcada, la paleta colorea todo el foco y borra los colores particulares de las celdas.

El botón **Paletas…** de debajo abre las paletas con nombre (colores, posiciones, haces): vea Las paletas.

La imagen de la paleta es el archivo `colorpalette.png` de la carpeta de datos. Si falta, la zona queda vacía.

Ajustes específicos

La columna **Ajustes específicos** muestra los demás canales de los focos seleccionados: obturador, rueda de colores, gobo, prisma, zoom, macros, velocidad, posición de un torno… El título solo aparece si hay canales de este tipo. Los canales «finos» (segundo byte de un canal de 16 bits) y los canales reservados no figuran.

Cada canal toma una forma adaptada:

- **Canal con rangos con nombre** (al menos dos rangos en la definición del foco): una lista desplegable que propone los rangos por su **nombre** («Abierto», «Strobe lento a rápido», «Rojo»…). La información sobre herramientas de cada rango da sus valores DMX. Elegir un rango ajusta el canal en mitad del rango.
    - Si el rango elegido es una verdadera extensión (una velocidad de strobe, una rotación continua…), aparece debajo una línea adicional con un deslizador que va del principio al final del rango, y el valor DMX a la derecha: ajuste ahí el valor exacto. Este deslizador no aparece para un rango «Ninguno» ni para un obturador abierto.
- **Canal continuo** (sin rangos): un deslizador de 0 a 255. El valor que se muestra a la derecha es un porcentaje, o un **ángulo en grados** para el zoom cuando la definición del foco indica la apertura de su óptica. La información sobre herramientas del deslizador da el valor DMX y el nombre del rango correspondiente.
- **Foco multicelda** (varios módulos de color, cuyos canales se llaman por ejemplo Red 1, Green 1, Blue 1, Red 2…): una línea **Celda N** por módulo, con una casilla de verificación y un

rectángulo con el color actual de la celda (información sobre herramientas «Marcar y luego hacer clic en la paleta para colorear esta celda»).
- **Anillo luminoso** (corona de acento de algunas cabezas móviles): una línea **Anillo**, con una casilla y un rectángulo de color (información sobre herramientas «Marcar y luego hacer clic en la paleta para colorear el anillo»). Un posible segundo canal de intensidad propio del anillo aparece como una línea aparte.

Como los deslizadores, cada ajuste específico se escribe para todos los destinos marcados, y un grupo transmite el valor a los focos del grupo que ya tienen sus propios canales particulares en el estado final. Cambiar un canal de haz (zoom, foco, gobo…) separa el destino de su paleta de haz si esa paleta ajusta ese canal.

Estado final (doble clic = recuperar)

La columna derecha, **Estado final (doble clic = recuperar)**, muestra los ajustes de la escena, una línea por grupo o foco:

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

- ► al principio de la línea: este destino está marcado en este momento.
- El nombre del grupo o del foco.
- La intensidad en %, el color («RGB r,v,b»), el pan y el tilt (de 0 a 100), y después los canales particulares con la forma `nombre=valor`.
- Entre corchetes, las paletas utilizadas (color, posición, haz).

Un **doble clic** en una línea recupera ese ajuste: el destino de la línea pasa a ser el único marcado y los deslizadores se colocan en sus valores.

Si el estado final contiene ajustes de focos ausentes de la sala actual (un espectáculo procedente de otra sala), una última línea los cuenta: «(N ajuste(s) de focos ausentes en esta sala — conservados en el espectáculo, no reproducidos)». Permanecen en el archivo del espectáculo y volverán si abre de nuevo el espectáculo en su sala de origen; **Quitar los ausentes** los elimina definitivamente.

En modo efecto, el título pasa a ser «Contenido del efecto «…»»; en modo trayectoria, «Imagen clave de «…»».

Crear un grupo a partir de la selección

El botón **+ grupo (selección)** está en el panel **Bibliotecas**, bajo la lista **Grupos**:

1. Marque los focos del futuro grupo (en el árbol o en la simulación).
2. Haga clic en **+ grupo (selección)**.
3. Dé un nombre («Nombre del grupo (N focos):») y valide con **OK**.

4. El grupo se añade a la sala y se guarda inmediatamente en el archivo de la sala. Aparece en el árbol **Selección — grupos y focos** y en la lista **Grupos**.

El nombre no debe ser ni el de un grupo existente ni el identificador de un foco («Este nombre ya existe.»). Sin ningún foco marcado, DreamShow responde «Seleccione primero los focos del futuro grupo.».

Paso a paso

Ajustar un frontal en ámbar al 70 %

1. Seleccione la escena en **Escenas**.
2. Marque el grupo frontal en **Selección — grupos y focos**.
3. Ajuste **Dim** al 70 %.
4. Haga clic en la **Paleta** sobre un naranja suave, o ajuste **R** 255, **V** 150, **B** 40.
5. La línea del grupo aparece en **Estado final**; la simulación muestra el frontal encendido.

Colocar una cabeza móvil sobre un actor

1. Marque la cabeza móvil.
2. Ajuste **Pan** y **Tilt**, o más sencillo, use **Apuntar** en la simulación (vea Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles).
3. En **Ajustes específicos**, elija un gobo en su lista y ajuste el zoom en grados.

Recuperar y corregir un ajuste existente

1. Haga doble clic en la línea deseada de **Estado final**.
2. Solo queda marcado ese destino y los deslizadores muestran sus valores.
3. Corrija; la línea se actualiza.

Colorear cada celda de una barra LED de forma distinta

1. Marque la barra.
2. En **Ajustes específicos**, marque solo **Celda 1** y haga clic en el rojo de la **Paleta**.
3. Desmarque **Celda 1**, marque **Celda 2**, haga clic en el azul, y así sucesivamente.
4. Para volver a un color único, desmarque todas las celdas y haga clic en la **Paleta**: todas las celdas toman ese color.

Conviene saber

- La selección es común a toda la pantalla: la simulación, **Apuntar**, **Zona**, **Calibrar...**, **+ efecto (selección)**, **+ trayectoria (selección)** y las paletas actúan sobre los destinos marcados.

- Un foco marcado como «averiado» o «invisible» en la sala no aparece en la simulación, pero sigue en el árbol de selección.
- Los ajustes de una escena solo se guardan en el disco con **Archivo > Guardar** (Ctrl+S). Los grupos, en cambio, se guardan inmediatamente en la sala.
- Para una cabeza móvil, la casilla **zoom en el apuntado** de la simulación decide si **Apuntar** toca también el zoom.

Véase también

- Los ajustes de la escena
- Las paletas
- La simulación 2D y 3D
- Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles
- Los bloques de luz y de efectos
- Las bibliotecas
- Focos, direcciones, posiciones

Las paletas

Una paleta es un ajuste con nombre que se reutiliza en todas las escenas: un **color** («Ámbar», «Azul noche»), un juego de **posiciones** de cabezas móviles («Frontal», «Cantante») o un ajuste de **haz** (zoom, enfoque, gobo, prisma…). Un clic aplica la paleta a los focos seleccionados. Sobre todo, las escenas conservan el vínculo con la paleta: si la actualiza (se ha movido una cabeza móvil, el tono ya no gusta), todas las escenas que la usan cambian de una vez.

Para abrirla: botón **Paletas…** bajo la paleta de colores, en el panel **Ajustes de la escena**. Este botón solo aparece si la selección contiene un foco que puede hacer color. La ventana **Paletas** no es bloqueante: puede quedarse abierta mientras programa las escenas.



La ventana Paletas

Arriba, un recordatorio: «Clic = aplicar a la selección de la escena. Clic derecho = actualizar desde la selección, renombrar, eliminar. Una escena que usa una paleta sigue sus actualizaciones; un ajuste manual en la escena la desvincula.»

Abajo, una línea de estado muestra el resultado de la última acción (paleta aplicada, guardada, error…).

En el centro, tres secciones. Cada una tiene un botón **+ Guardar la selección** a la derecha de su título y la lista de sus paletas en forma de botones («(ninguna)» cuando la sección está vacía).

Colores

- Lo que se guarda: el color (R, V, B) de la selección. Información sobre herramientas del botón: «El color de la selección (deslizadores R, G, B o paleta).»
- DreamShow toma el color que tiene en la escena el primer foco seleccionado; si no, el color que muestran los deslizadores **R**, **V**, **B**.
- El botón de la paleta muestra una franja del color y después el nombre.

Posiciones

- Lo que se guarda: el pan y el tilt de **cada** cabeza móvil seleccionada, tal como está en la escena. Información sobre herramientas: «El pan/tilt de cada foco seleccionado: cada uno recupera su propia posición.»
- Aplicada más tarde, la paleta devuelve cada cabeza móvil a **su** posición guardada. Una cabeza móvil que no estaba en la selección en el momento de guardar recibe la media de las posiciones guardadas.
- El botón indica el número de focos («4 foco(s)») y después el nombre.
- Si ninguna cabeza móvil seleccionada tiene posición en la escena: «Ninguno de los focos seleccionados tiene posición (pan/tilt) en esta escena.»

Haz

- Lo que se guarda: los canales de haz de la selección, tal como están ajustados en la escena: zoom, enfoque, iris, frost, gobo, prisma. Información sobre herramientas: «Zoom, enfoque, iris, frost, gobo y prisma ajustados en «Ajustes específicos».»
- El botón muestra los nombres de los tres primeros canales y después el nombre de la paleta.
- Si la selección no tiene ninguno de estos canales ajustado en la escena: «No hay ajustes de haz (zoom, enfoque, gobo, prisma, frost, iris) en la selección en esta escena: ajústelos primero en «Ajustes específicos».»

Las acciones

Guardar una paleta

1. Seleccione los focos y ajústelos en la escena.
2. Haga clic en **+ Guardar la selección** en la sección correcta.
3. Una pequeña ventana propone un nombre («Color 3», «Posición 2», «Haz 1»…). Cámbielo si lo desea y pulse **OK**.
4. La paleta aparece en la sección. Mensaje: «Paleta «…» guardada. Aplíquela a la selección para que la escena la siga.»

Atención: guardar una paleta todavía no vincula la escena a ella. Haga clic después en la paleta para aplicarla, si quiere que la escena siga sus actualizaciones.

Si una paleta del mismo tipo ya tiene ese nombre, se sustituye.

Aplicar una paleta (clic)

Un clic en una paleta la aplica a los destinos marcados de la escena (o del efecto, o de la imagen clave que se está modificando):

- el destino toma los valores de la paleta **y** conserva una referencia a la paleta;
- un destino sin ajuste en la escena se crea, con la intensidad del deslizador **Dim**;
- una paleta de posiciones solo se aplica a los destinos que tienen pan/tilt;
- aplicar un color borra los colores particulares de las celdas;
- cuando aplica una paleta a un grupo, los focos de ese grupo que tenían su propio ajuste del mismo atributo también reciben la paleta.

Mensaje: ««…» aplicada a la selección.» Sin selección: «Seleccione primero focos o un grupo en la escena.»

Las paletas que usa un destino se recuerdan entre corchetes al final de su línea en **Estado final**.

La información sobre herramientas de una paleta indica cuántos ajustes la usan: «Usada N vez/veces en este show y los efectos».

Actualizar una paleta (clic derecho)

Clic derecho en la paleta y luego **Actualizar desde la selección**:

- la paleta toma los valores actuales de la selección (misma regla que para guardarla);
- todas las escenas del espectáculo abierto y todos los efectos que usan esta paleta toman inmediatamente los valores actualizados;
- mensaje: ««…» actualizada: N ajuste(s) de escena la siguen.»

Renombrar una paleta (clic derecho)

Renombrar…: indique el nombre nuevo. Las referencias del espectáculo abierto y de los efectos siguen el nombre nuevo. Un nombre ya usado en la misma sección se rechaza («Ya existe una paleta

con este nombre.»).

Eliminar una paleta (clic derecho)

Eliminar: previa confirmación, la paleta desaparece. Los ajustes de escena que la usaban conservan sus valores actuales, pero ya no siguen nada («Los N ajuste(s) de escena que la usan conservan sus valores actuales.»).

Desvincular una escena de su paleta

Un ajuste manual en la escena desvincula el destino de la paleta correspondiente, y solo de esa:

- mover **R**, **V**, **B** o hacer clic en la imagen de la **Paleta** desvincula la paleta de color;
- mover **Pan** o **Tilt**, usar **Apuntar**, trazar una **Zona** o el asistente **Calibrar…** desvincula la paleta de posición;
- cambiar en **Ajustes específicos** un canal que ajusta la paleta de haz desvincula la paleta de haz.

El destino conserva sus valores; simplemente deja de seguir las actualizaciones de la paleta. Para volver a vincularlo, aplique de nuevo la paleta.

Paso a paso

Una posición «Cantante» para cuatro cabezas móviles, reutilizada en todas partes

1. Seleccione una escena y marque las cuatro cabezas móviles.
2. Apunte al cantante (botón **Apuntar** de la simulación, o deslizadores **Pan**/**Tilt**).
3. **Paletas…** y luego, en **Posiciones**, **+ Guardar la selección**; llámela «Cantante».
4. Haga clic en **Cantante** para vincular esta escena a la paleta.
5. En cada una de las demás escenas en las que las cabezas móviles deban apuntar al cantante: seleccione la escena, marque las cabezas móviles y haga clic en **Cantante**.
6. El día que el pie de micro cambie de sitio: apunte al sitio nuevo en cualquier escena y luego clic derecho en **Cantante** > **Actualizar desde la selección**. Todas las escenas vinculadas siguen.

Corregir un tono en todo el espectáculo

1. Marque un foco que use la paleta «Ámbar» en una escena.
2. Ajuste **R**, **V**, **B** (este ajuste desvincula momentáneamente el destino).
3. Clic derecho en **Ámbar** > **Actualizar desde la selección**: la paleta toma el tono corregido, y todas las escenas vinculadas también.
4. Vuelva a hacer clic en **Ámbar** para volver a vincular el destino que acaba de ajustar.

Conviene saber

- Las paletas se guardan en el archivo `palettes.json` de la carpeta de datos: son comunes a todas las salas y a todos los espectáculos de esa carpeta.
- Una paleta de posiciones guarda posiciones por **foco**: tiene sentido en la sala en la que se hizo.
- Una escena conserva siempre los valores concretos de sus paletas: si falta una paleta (eliminada, o archivo ausente en otro PC), la escena se reproduce como antes.
- **Renombrar…** solo actualiza el espectáculo abierto y los efectos. En los demás espectáculos guardados, los ajustes que apuntaban al nombre anterior conservan sus valores pero ya no siguen la paleta.
- La actualización de una paleta cambia también los efectos de la biblioteca que la usan; el archivo de efectos se vuelve a guardar entonces.
- El botón **Paletas…** está oculto cuando ningún foco de la selección puede hacer color (por ejemplo, una selección de cabezas móviles sin color): seleccione al menos un foco de color para abrirla y luego mantenga la ventana abierta.

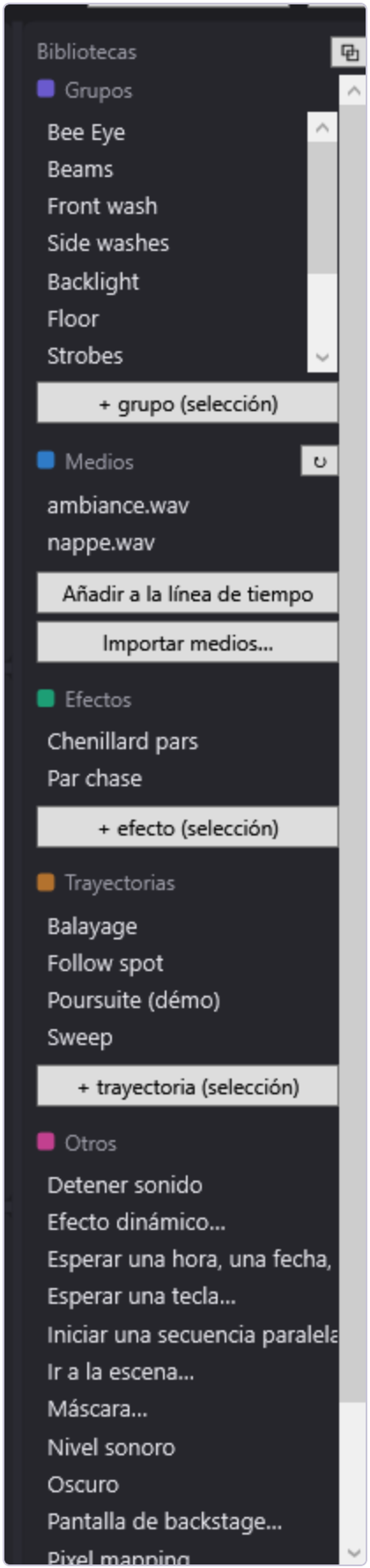
Véase también

- Seleccionar los focos y ajustar la luz
- Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles
- Las bibliotecas
- Los bloques de luz y de efectos

Las bibliotecas

El panel **Bibliotecas** reúne todo lo que se coloca en la línea de tiempo de una escena: los grupos de focos, los medios (sonidos, vídeos, imágenes, flujos DMX), los efectos, las trayectorias y los demás eventos (saltos, esperas, oscuro, volumen…). Se arrastran a una pista de la línea de tiempo; algunos también se crean directamente aquí, a partir de la selección.

Para abrirlo: el panel está en la columna derecha de la pantalla principal (disposición predeterminada).



El panel tiene cinco secciones. Delante de cada título, un pequeño cuadrado de color recuerda el color de los bloques correspondientes en la línea de tiempo (la información sobre herramientas del cuadrado lo dice).

Sección	Color de los bloques	Información sobre herramientas del cuadrado
Grupos	violeta	Color de los bloques de luz en la línea de tiempo
Medios	azul	Color de los bloques de medios en la línea de tiempo
Efectos	verde	Color de los bloques de efecto en la línea de tiempo
Trayectorias	naranja	Color de los bloques de trayectoria en la línea de tiempo
Otros	rosa	Color de los eventos «Otros» en la línea de tiempo

Arrastrar un elemento a la línea de tiempo

El gesto es el mismo para todas las listas:

1. Haga clic en un elemento de la lista y, sin soltar, mueva el ratón unos píxeles.
2. Llévelo a una pista de la **Línea de tiempo de la escena**, en el lugar (en el instante) deseado.
3. Suelte: el bloque se crea en ese lugar.

El detalle de los bloques (duración, fundidos, propiedades) está en La línea de tiempo de la escena y en las páginas siguientes.

Grupos

La lista de los grupos de la sala.

- **Arrastrar un grupo** a una pista crea un **bloque de luz** de 10 segundos para ese grupo. El bloque toma el ajuste del grupo en el estado final de la escena seleccionada; si no lo hay, su ajuste en otra escena del espectáculo; si tampoco, blanco al 100 %. Vea Los bloques de luz y de efectos.
- **+ grupo (selección)** (información sobre herramientas «Crea un grupo con los focos seleccionados»): crea un grupo con los focos marcados. DreamShow pide su nombre («Nombre del grupo (N focos):»). El grupo se guarda inmediatamente en la sala y aparece en el árbol de selección. Un nombre ya usado por un grupo o por un foco se rechaza. Vea Seleccionar los focos y ajustar la luz.
- **Clic derecho > Eliminar el grupo**: quita el grupo de la sala, previa confirmación. Los focos se quedan; solo los ajustes del espectáculo que apuntaban a ese grupo dejan de tener destino.

Los grupos también se gestionan en **Sala > Focos, direcciones, posiciones…** (vea Focos, direcciones, posiciones).

Medios

La lista de archivos de la carpeta de medios del espectáculo: `medias\<nombre del espectáculo>` en la carpeta de datos (la carpeta se abre con **Archivo > Abrir la carpeta de medios del espectáculo**). Cada espectáculo tiene su propia carpeta de medios. Se listan todos los archivos de la carpeta, por orden alfabético.

La lista se actualiza sola cuando se añade, elimina o renombra un archivo en la carpeta (por ejemplo desde el Explorador de Windows).

- ↻ (información sobre herramientas «Actualizar la lista de medios»): vuelve a leer la carpeta a mano. Los bloques de la línea de tiempo cuyo archivo falta se señalan de nuevo, y el reproductor de vídeo vuelve a leer su carpeta.
- **Añadir a la línea de tiempo**: añade el medio seleccionado a la escena, en el instante 0.
    - El bloque va a la pista elegida en la línea de tiempo; si no hay ninguna, a una pista llamada «Medio» (creada si hace falta).
    - Su duración es la duración real del archivo (redondeada a la décima de segundo superior), o 30 segundos si se desconoce; DreamShow la afina en cuanto ha podido abrir el archivo.
    - Un archivo de flujo DMX (`.DmxStreaming`, `.bin`, `.dmx`) se convierte en un bloque DMX, en la pista elegida o en una pista «DMX», con la duración real de la grabación.
    - Si no hay ningún medio seleccionado, se muestra una ventana para abrir un archivo; el archivo elegido se **copia** en la carpeta de medios del espectáculo (si no está ya) y después se añade.
- **Importar medios…** (información sobre herramientas «Copia uno o varios archivos en la carpeta de medios del espectáculo»): elija uno o varios archivos; se copian en la carpeta de medios del espectáculo. Un archivo con el mismo nombre ya presente se **sustituye**. La línea de estado de la parte superior de la pantalla confirma «N medio(s) importado(s) en medias\…».
    - Los tipos propuestos: «Medios» (`.mp4`, `.avi`, `.mov`, `.mkv`, `.mp3`, `.wav`, `.flac`), «Streaming DMX» (`.DmxStreaming`, `.bin`, `.dmx`) y «Todos».
- **Arrastrar un medio** a una pista: crea un bloque de medio (o un bloque DMX para un flujo DMX) en el instante en que lo suelta.

El menú del clic derecho sobre un medio

El clic derecho selecciona el medio bajo el puntero y abre:

- ▶ **Reproducir**: escucha o ve el medio enseguida, para probarlo. Un sonido lo reproduce DreamShow; un vídeo se envía al reproductor de vídeo ppvideoplayer (lanzado si hace falta).
- ■ **Detener**: detiene todos los sonidos y el vídeo seleccionado.
- **Editar con GoldWave**: abre el archivo en el editor de audio GoldWave, si está instalado. DreamShow lo busca en las carpetas de instalación habituales; si no lo encuentra, pregunta dónde está `GoldWave.exe` y lo recuerda.

- **Abrir la carpeta del medio**: abre el Explorador de Windows en la carpeta de medios, con el archivo seleccionado.
- **Eliminar el medio**: borra el archivo de la carpeta de medios, previa confirmación. Si el medio se usa en una línea de tiempo, la confirmación avisa: «ATENCIÓN: este medio se usa en la línea de tiempo — los bloques pasarán a estado de error.»

Vea El sonido y el vídeo en la línea de tiempo.

Efectos

Un efecto es un ajuste de luz con nombre (unos grupos o focos y sus valores), reutilizable en todas las escenas y todos los espectáculos. Los efectos se guardan en el archivo `effects.json` de la carpeta de datos.

- **Arrastrar un efecto** a una pista crea un **bloque de efecto** de 10 segundos. El bloque remite al efecto por su nombre: modificar el efecto modifica todos los bloques que lo usan.
- **+ efecto (selección)** (información sobre herramientas «Guarda la selección y sus ajustes como efecto con nombre (doble clic = modificar un efecto)»):
    1. Marque grupos o focos y haga sus ajustes.
    2. Haga clic en **+ efecto (selección)** y dé un nombre («Nombre del efecto:»).
    3. El efecto guarda, para cada destino marcado, los valores de los deslizadores **Dim**, **R**, **V**, **B** (y **Pan**, **Tilt** para las cabezas móviles), más los canales particulares que el destino tiene en el estado final de la escena.

Sin ningún destino marcado: «Marque grupos/focos y haga sus ajustes, y luego cree el efecto.» Un nombre ya usado se rechaza.

- **Doble clic** en un efecto, o **clic derecho > Modificar el efecto**: pasa a **modo efecto**. La banda del panel **Ajustes de la escena** se vuelve naranja («MODO EFECTO — «…»: los ajustes modifican el efecto, no la secuencia»), los destinos del efecto quedan marcados y todos los ajustes (deslizadores, paleta, ajustes específicos, **Apuntar**…) modifican el efecto. La simulación muestra el efecto por encima de la escena seleccionada. La lista de la derecha se titula «Contenido del efecto «…»».
- **✓ Terminar la edición del efecto** (a la derecha de la banda): guarda los efectos y vuelve al modo secuencia.
- **Clic derecho > Eliminar el efecto**: elimina el efecto, previa confirmación.

Vea Los bloques de luz y de efectos.

Trayectorias

Una trayectoria es un movimiento de cabezas móviles descrito por imágenes clave (posiciones, colores, zonas) en el tiempo. Cada trayectoria es un archivo de la carpeta `trajectoires` de la

carpeta de datos.

- Información sobre herramientas de la lista: «Doble clic = abrir el editor de imágenes clave; arrastrar a una pista = insertar; Supr = borrar».
- **Arrastrar una trayectoria** a una pista crea un **bloque de trayectoria** de la duración de la trayectoria.
- **Doble clic**: abre el editor de imágenes clave y pasa a modo trayectoria.
- **Supr** (tecla): elimina la trayectoria seleccionada, previa confirmación.
- El **clic derecho** propone:
  - **Abrir el editor**;
  - **Duplicar…**: guarda una copia con otro nombre (propuesto: el nombre seguido de «(copia)»); el original y sus bloques no se tocan;
  - **Eliminar…**: borra definitivamente el archivo, previa confirmación. Los bloques ya colocados en una línea de tiempo se quedan, pero ya no reproducen nada.
- **+ trayectoria (selección)** (información sobre herramientas «Crea una trayectoria para las cabezas móviles marcadas: su estado actual se convierte en la primera imagen clave y luego se abre el editor»): marque y coloque primero las cabezas móviles, haga clic, dé un nombre; se abre el editor.

Todo el detalle está en Las trayectorias.

Otros

Eventos que se arrastran a una pista (información sobre herramientas de la lista: «Arrastre a una pista: eventos instantáneos»). La lista, ordenada alfabéticamente, contiene:

Elemento	En resumen	Página detallada
Pantalla de backstage…	envía un mensaje a los monitores de backstage	Las pantallas de backstage
Ir a la escena…	salta a otra escena (DreamShow pregunta cuál en el momento de soltar)	Saltos y etiquetas de escena
Esperar una hora, una fecha, el sol…	detiene el espectáculo hasta una duración, una hora, una fecha o la salida/puesta del sol	Las esperas
Esperar una tecla…	detiene el espectáculo hasta que se pulsa una tecla	Las esperas
Iniciar una secuencia paralela…	lanza una segunda reproducción a partir de una escena	Las secuencias paralelas

Efecto dinámico…	una forma de onda aplicada a un atributo de un grupo de focos (ola, persecución, abanico de círculos…)	Los efectos dinámicos
Máscara…	controla una máscara LED	Las máscaras LED
Nivel sonoro	cambia el volumen izquierdo/derecho	El sonido y el vídeo en la línea de tiempo
Oscuro	fuerza todas las intensidades a cero durante la duración del bloque (posiciones sin cambios)	Los bloques de luz y de efectos
Pixel mapping…	reproduce un contenido (motivo o imagen) en las celdas de barras, matrices y focos vistos como una imagen	El pixel mapping
Robot…	controla un robot humanoide	Los robots humanoides
Silencio	silencia todos los sonidos con un fundido, durante la duración del bloque (un bloque de anchura nula corta en seco)	El sonido y el vídeo en la línea de tiempo
Detener sonido	detiene los sonidos en curso (todos, o los de ciertas pistas)	El sonido y el vídeo en la línea de tiempo
Terminar la secuencia paralela…	detiene una secuencia paralela con un fundido	Las secuencias paralelas

Para la mayoría de los elementos, se abre una ventana de ajuste en el momento de soltarlos, porque el bloque no tiene sentido sin ella: **Pantalla de backstage…**, **Ir a la escena…**, las dos esperas, las dos secuencias paralelas, **Efecto dinámico…**, **Pixel mapping…**, **Robot…** y **Máscara…**. Cancelar esta ventana no añade nada. **Nivel sonoro**, **Oscuro**, **Silencio** y **Detener sonido** se colocan directamente; después se ajustan en la línea de tiempo.

Paso a paso

Poner una música en una escena

1. Haga clic en **Importar medios…** y elija el archivo `.mp3` o `.wav`.
2. El archivo aparece en **Medios**.
3. Seleccione la escena y arrastre el archivo a una pista en el instante 0 (o selecciónelo y haga clic en **Añadir a la línea de tiempo**).
4. El bloque azul toma la duración de la canción.

Crear y reutilizar un efecto «Ambiente azul»

1. Marque los grupos implicados y ajuste **Dim** y el color.
2. Haga clic en **+ efecto (selección)** y llámelo «Ambiente azul».
3. Arrastre «Ambiente azul» a la línea de tiempo de cualquier escena, de cualquier espectáculo.
4. Para retocarlo en todas partes: haga doble clic en él, ajústelo y luego **✓ Terminar la edición del efecto**.

Conviene saber

- Los medios se referencian solo por su **nombre** de archivo, en la carpeta de medios del espectáculo: copiar el proyecto a otro PC (**Archivo > Exportar el proyecto completo (zip)…**) lo mantiene todo en su sitio.
- **Importar medios…** sustituye sin avisar un archivo que ya tenga el mismo nombre en la carpeta.
- Los efectos y las trayectorias son comunes a todos los espectáculos de la carpeta de datos; los medios pertenecen a un espectáculo.
- Las modificaciones de un efecto se guardan en `effects.json` cuando hace clic en **✓ Terminar la edición del efecto**.
- **Eliminar el medio** y **Eliminar…** (trayectoria) borran realmente los archivos del disco.

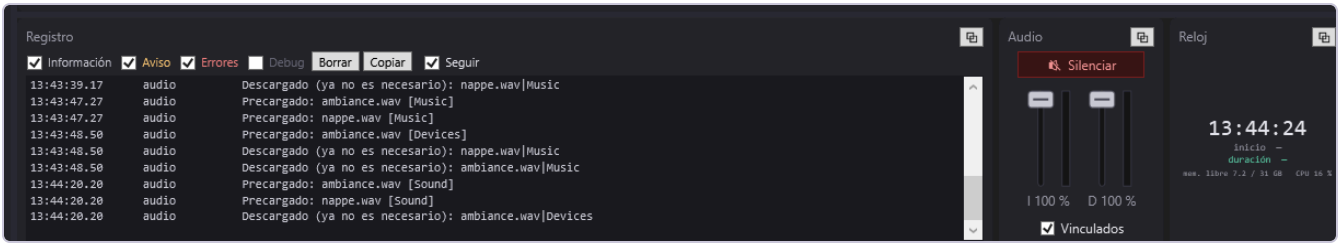
Véase también

- La línea de tiempo de la escena
- Los bloques de luz y de efectos
- El sonido y el vídeo en la línea de tiempo
- Las trayectorias
- Seleccionar los focos y ajustar la luz
- Espectáculos, archivos y proyectos

Registro, Audio y Reloj

Tres pequeños paneles ocupan la parte inferior de la pantalla principal. El **Registro** cuenta lo que hace DreamShow (escenas reproducidas, sonidos lanzados, errores de interfaz…). El panel **Audio** ofrece un botón de emergencia para cortar los sonidos, los volúmenes izquierdo y derecho, y vúmetros. El **Reloj** muestra la hora, la hora de comienzo y la duración del espectáculo, y el estado del PC.

Para abrirlos: los tres paneles están en la parte inferior de la pantalla principal, de izquierda a derecha: **Registro**, **Audio**, **Reloj** (disposición por defecto). Como todos los paneles, se pueden separar en una ventana flotante con ⧉ (véase Vista general de la pantalla principal).



El panel Registro

Las líneas del registro

Cada línea se lee así:

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

- la hora, con centésimas de segundo;
- el nivel del mensaje: nada para una información, «AVS» para un aviso, «ERR» para un error, «dbg» para un mensaje de diagnóstico;
- el origen: la parte de DreamShow que habla (show, dmx, audio, vídeo, sala, extra, robot…);
- el mensaje.

Los colores ayudan a localizar: gris claro para las informaciones, amarillo anaranjado para los avisos, rojo para los errores, gris oscuro para el diagnóstico.

Ahí se lee, por ejemplo: el inicio de DreamShow, cada Go («GO → escena 3 (Tormenta), fundido 2 s»), los encadenados automáticos, los sonidos y vídeos lanzados y detenidos (con su pantalla), los comandos extra ejecutados, el guardado del show, el final del espectáculo («FIN DEL ESPECTÁCULO: última escena alcanzada — duración …») y las interfaces DMX que no han podido abrirse.

Los filtros y botones

En la parte superior del panel:

- **Información** (marcada por defecto): muestra los mensajes de información.
- **Aviso** (marcada por defecto): muestra los avisos.
- **Errores** (marcada por defecto): muestra los errores.
- **Debug** (desmarcada por defecto): muestra los mensajes de diagnóstico (tiempos de recompilación, cadencia de la simulación, detalles del apuntado…). Útil para buscar una lentitud o para el soporte.
- **Borrar**: vacía el registro.
- **Copiar** (información sobre herramientas «Copia el registro mostrado al portapapeles»): copia al portapapeles todas las líneas **mostradas** (según los filtros), para pegarlas en un correo o en una solicitud de ayuda.
- **Seguir** (marcada por defecto): el registro se desplaza solo para mostrar la última línea. Desmárquela para leer con calma un mensaje más antiguo mientras llegan otros.

Los filtros actúan también sobre los mensajes ya recibidos: marcar **Debug** hace aparecer los mensajes de diagnóstico de los minutos anteriores.

Conviene saber sobre el registro

- El registro conserva los 1 000 últimos mensajes. Los más antiguos desaparecen.
- No se guarda en el disco: se vacía al cerrar DreamShow. Para conservar un rastro (por ejemplo, tras un incidente), utilice **Copiar** antes de salir.
- Los mensajes emitidos durante la carga, antes de abrirse la ventana, también figuran en él.

El panel Audio

El panel **Audio** ajusta los sonidos que reproduce el propio DreamShow (músicas, efectos de sonido de los bloques de medios).

- 🔇 **Silenciar** (botón rojo; información sobre herramientas «Detiene inmediatamente TODOS los sonidos en curso (tanto en el editor como en showtime).»): detiene en seco todos los sonidos que reproduce DreamShow, tanto en edición como en espectáculo. La ventana del guion tiene un botón que hace lo mismo.
- **Volumen izquierdo** y **volumen derecho**: dos faders verticales, de 0 a 100 %. Arriba = más fuerte. El valor se muestra debajo: «I 100 %» y «D 100 %». Un clic en la guía lleva directamente el fader hasta ahí.
- **Vúmetros**: a la derecha de cada fader, una barra verde muestra el nivel del sonido que envía DreamShow, lado izquierdo y lado derecho. Mide el sonido **antes** de los faders: se mueve aunque un fader esté abajo. No muestra el sonido de otros programas (ni el del reproductor de vídeo).

- **Vinculados** (casilla bajo los faders): marcada, los dos faders se mueven juntos; en el momento en que la marca, el fader derecho se alinea con el izquierdo.

Los volúmenes y la casilla **Vinculados** se memorizan y se recuperan en el siguiente inicio.

Un evento **Nivel sonoro** colocado en la línea de tiempo cambia el volumen durante el espectáculo: los faders del panel se mueven entonces con él. Véase El sonido y el vídeo en la línea de tiempo.

Conviene saber sobre el audio

- **Silenciar** y los faders conciernen a los sonidos que reproduce DreamShow. Los vídeos los reproduce el reproductor de vídeo ppvideoplayer, que este botón no detiene.
- El volumen general de Windows y el de la mesa de mezclas se suman a estos faders.

El panel Reloj

El panel **Reloj** se agranda con su espacio: su contenido se escala para llenar el panel, lo que permite convertirlo en un gran reloj de control (separándolo con ⧉ en una pantalla aparte, por ejemplo).

- **La hora**: la hora del PC, en grande (hh:mm:ss).
- **inicio**: la hora de comienzo del espectáculo, es decir, del primer Go dado desde el estado «Listo» (antes de la primera escena, por ejemplo al abrir la ventana del guion). «inicio —» mientras el espectáculo no ha comenzado.
- **duración** (en verde): el tiempo transcurrido desde el comienzo, en h:mm:ss. Cuando el show llega a su **última escena**, la duración se detiene y se muestra «FIN hh:mm:ss» a su lado: es la hora de fin del espectáculo. «duración —» mientras el espectáculo no ha comenzado.
- **mém. libre … / … Go CPU … %**: la memoria libre y la memoria total del PC, y la carga del procesador de todo el PC (mientras que la línea de estado de la parte superior de la pantalla da la parte de DreamShow solo).

El reloj se pone a cero («—») cuando el show vuelve al estado «Listo», por ejemplo cuando se abre la ventana del guion para una nueva salida.

Paso a paso

Enviar el registro a alguien que le ayuda

1. En el **Registro**, marque **Debug** si se lo han pedido.
2. Reproduzca el problema.
3. Haga clic en **Copiar**.
4. Pegue (Ctrl+V) en su mensaje.

Bajar la música a la mitad durante un ensayo

1. Compruebe que **Vinculados** está marcada.
2. Baje uno de los faders hasta «I 50 %»: el otro lo sigue.

Mostrar un gran reloj en el control

1. Haga clic en ⧉ en la parte superior derecha del panel **Reloj**.
2. Coloque la ventana en la pantalla deseada y agrándela: la hora, el inicio y la duración crecen con ella.

Véase también

- Vista general de la pantalla principal
- El sonido y el vídeo en la línea de tiempo
- El modo espectáculo y la ventana del guion
- Solución de problemas

La simulación 2D y 3D

El panel **Sala** muestra la sala y sus focos, vistos desde arriba (2D) o en volumen (3D), con sus haces, sus colores y las pantallas de vídeo. Sirve para ver el espectáculo sin el equipo, para seleccionar los focos con un clic y para apuntar las cabezas móviles con el ratón. Se puede escribir y ensayar todo el espectáculo sin ningún foco conectado.

Para abrirla: el panel, titulado **Sala — clic = seleccionar**, está arriba en el centro de la pantalla principal, a la izquierda de la línea de tiempo (disposición por defecto). Se separa en una ventana flotante con ⧉, por ejemplo para mostrarlo en grande en una segunda pantalla.



La barra de herramientas

De izquierda a derecha:

Elemento	Función
⏻	enciende o apaga el renderizado de la simulación
2D / **3D**	elige la vista

Basic / **Estándar** / **Máxima**	calidad de los haces en 3D (visible solo en 3D)
Todo / **Nada**	selecciona todos los focos / ninguno
Apuntar	un clic en la sala apunta las cabezas móviles seleccionadas
Zona	trazar una zona que se reparten las cabezas móviles seleccionadas
◯	zona en elipse (desmarcado = rectángulo)
zoom en el apuntado	**Apuntar** ajusta también el zoom para un spot de aproximadamente 1 m
Rot°	rotación de la zona, en grados
Calibrar…	calibración de 4 puntos de la cabeza móvil seleccionada
Expo	exposición de la simulación, en lux
Mostrar ▾	categorías de focos visibles, plano de fondo

⏻ — renderizado de la simulación

Botón encendido por defecto. Información sobre herramientas: «Representación de la simulación. Apagada: la sala ya no se calcula ni se dibuja (2D y 3D), lo que alivia el procesador y la tarjeta gráfica durante un espectáculo. La salida DMX no se ve afectada.»

- Apagado: el panel muestra «Simulación desactivada — el botón ⏻ la vuelve a encender. La salida DMX continúa con normalidad.» Los vídeos de las pantallas de la simulación se ponen en pausa. El registro anota «Simulación desactivada (la salida DMX continúa)».
- Vuelto a encender: la sala se vuelve a dibujar de inmediato (en 3D, la vista se reencuadra sobre toda la sala).
- Esta opción se **memoriza**: si sale de DreamShow con la simulación apagada, sigue apagada en el siguiente arranque.

2D / 3D

- **2D**: el plano de la sala visto desde arriba. Es la vista al arrancar.
- **3D**: la sala en volumen (suelo, escenario, pared del fondo), los focos, los haces en el aire y sus manchas en las superficies. Cada vez que se pasa a 3D, la vista se reencuadra: se mira el escenario desde la sala, con toda la sala en el campo.

La opción 2D / 3D no se memoriza de una sesión a otra.

Basic / Estándar / Máxima — calidad 3D

Visible solo en 3D. Información sobre herramientas: «Calidad del renderizado 3D de los haces: Basic (conos planos), Standard (núcleo y halo con degradado, manchas de impacto suaves), Maximal (renderizado GPU con shaders, haces volumétricos con degradado continuo).»

- **Basic**: el más ligero; para elegir en un PC modesto.
- **Estándar**: haces más realistas, con un coste moderado.
- **Máxima**: los haces los dibuja directamente la tarjeta gráfica. Si la tarjeta gráfica no lo permite, DreamShow vuelve a **Estándar** y el registro lo indica («Renderizado GPU no disponible (…) — se usa la calidad Standard.»).

La elección se memoriza.

Todo / Nada

- **Todo**: marca todos los grupos y todos los focos que no pertenecen a un grupo.
- **Nada**: desmarca todo.

Apuntar, Zona, ◯, zoom en el apuntado, Rot°

Estas herramientas apuntan las cabezas móviles seleccionadas desde la sala. **Apuntar** y **Zona** se excluyen mutuamente: encender una apaga la otra.

- **Apuntar** (información sobre herramientas «Clic en la sala = apuntar las cabezas móviles seleccionadas»): un clic, o un arrastre con el botón pulsado, apunta todas las cabezas móviles seleccionadas a ese punto; convergen. En 3D, el punto apuntado es la superficie bajo el puntero: suelo, escenario o una pared (altura incluida).
- **Zona**: trace una zona en el plano; las cabezas móviles seleccionadas se la reparten. La zona permanece visible y se mueve, se redimensiona y gira con el ratón. En 2D, el plano muestra entonces las paredes desplegadas alrededor del suelo (bandas «pared del fondo», «pared delantera», «Izquierda (vista del público)», «Derecha (vista del público)»): una zona empujada contra una pared sube progresivamente por ella.
- ◯: zona en elipse; desmarcado, la zona es un rectángulo.
- **zoom en el apuntado**: desmarcado (por defecto), **Apuntar** solo ajusta el pan y el tilt y se conserva su zoom; marcado, el apuntado cierra también el haz para un spot de aproximadamente 1 m sobre el objetivo. La herramienta **Zona**, por su parte, dimensiona siempre el haz. Esta opción se memoriza.
- **Rot°**: la rotación de la zona en grados; escriba un valor y pulse Intro. Se permiten valores superiores a 360 (720 = dos vueltas), útiles para las trayectorias.

Todo el detalle está en Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles.

Calibrar…

Información sobre herramientas: «Calibración de 4 puntos de la cabeza móvil seleccionada: coloque el haz en cada esquina del escenario (deslizadores Pan/Tilt) y capture; el modelo geométrico rellena previamente». Debe haber seleccionada una sola cabeza móvil; de lo contrario, la línea de estado muestra «Calibrar: seleccione una cabeza móvil» o «Calibrar: una sola cabeza móvil a la vez». Véase La calibración de las cabezas móviles.

Expo — exposición

Un deslizador seguido del valor en lux (1000 lx por defecto, en medio del deslizador). Información sobre herramientas: «Exposición de la simulación: nivel de iluminancia (lux) que se muestra como «bien iluminado»».

- El deslizador va de 100 lx (a la izquierda) a 10 000 lx (a la derecha), en escala logarítmica.
- Cuanto más **baja** es la cifra, más iluminada parece la sala: un haz débil parece ya fuerte. Cuanto más **alta** es, más luz hace falta para que una superficie parezca bien iluminada.
- La exposición solo actúa sobre los focos cuya potencia luminosa se conoce (flujo indicado en su definición o en la sala); los demás se muestran según su solo color e intensidad.
- El valor se memoriza.

Mostrar ▾

Un botón que abre una pequeña lista (información sobre herramientas «Categorías de focos visibles en la sala»):

- **Todo** / **Nada**: muestra todas las categorías / las oculta todas;
- una casilla por categoría de focos presente en la sala, del color de la categoría: **«Lyres»** (cabezas móviles), **LED de color**, **«Dimmers»** (dímers), **«Scanners»** (escáneres), **Humo**, **«Relais»** (relés), **«Autres»** (otros) (los nombres de categoría que no están traducidos en el programa aparecen en francés);
- **Plano de fondo**: muestra bajo la sala la imagen de plano definida para la sala (casilla atenuada si la sala no tiene imagen de plano).

Cuando hay categorías ocultas, el botón pasa a ser «Mostrar (N ocultas) ▾ ». Ocultar una categoría solo cambia la visualización: los focos siguen recibiendo su DMX. Estas opciones se memorizan.

Qué muestra la vista 2D

- La sala a escala, adaptada al tamaño del panel. El **escenario** es un rectángulo más oscuro marcado «Escena:». El fondo del escenario está arriba, la sala (el público) abajo.
- El **plano de fondo**, si existe y si **Plano de fondo** está marcado.
- Cada foco es una pastilla del color que emite (gris si está apagado). Pase el ratón por encima: se muestra su nombre.
- Los focos **seleccionados** tienen un halo naranja.

- **Las flechas**: cada cabeza móvil, y cada foco fijo orientado, lleva una flecha que muestra la dirección de su haz, esté encendido o no. La flecha gira con el haz y se acorta cuando el haz se vuelve vertical (una cabeza móvil que apunta justo debajo de sí misma tiene una flecha corta). Toma el color de la luz cuando el foco ilumina, el naranja cuando está seleccionado y el gris en los demás casos.
- Los **haces**: un cono con degradado desde la fuente hasta la mancha de impacto, en el suelo o en una pared. Su anchura sigue el zoom real cuando la definición del foco indica su óptica. Un foco multicelda tiene un cono rayado con sus colores. Los LED de color y los dímers (focos fijos) muestran también su haz en cuanto iluminan.
- Los **anillos luminosos** de algunas cabezas móviles se muestran como un círculo de color alrededor de la pastilla.
- El **estroboscopio** está animado, incluso con la línea de tiempo en pausa, como hace la salida DMX.
- Las **pantallas de vídeo** colocadas en la sala son un trazo grueso con un pequeño guion del lado hacia el que miran, y su nombre. El trazo se ilumina en azul claro cuando se reproduce en él un vídeo o una imagen. Véase Las pantallas de vídeo.

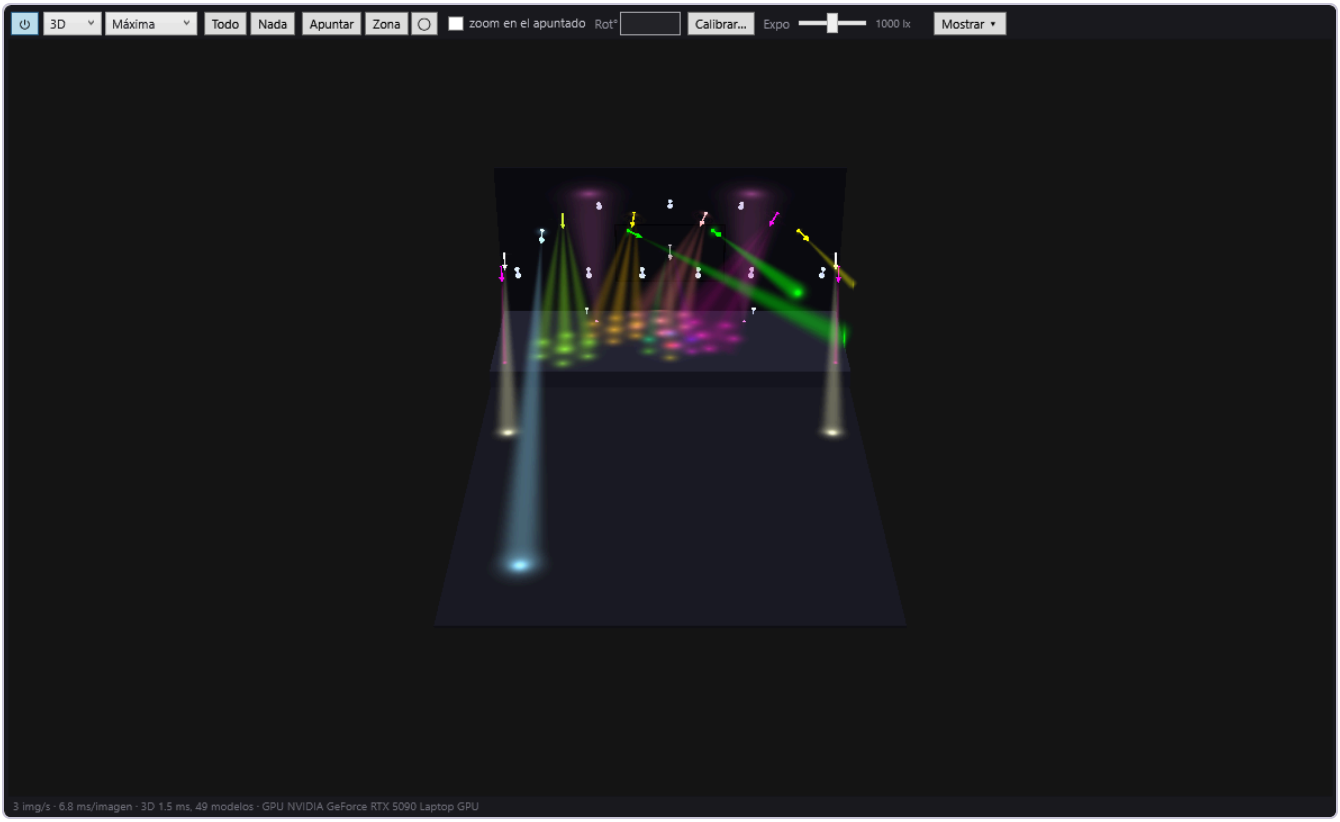
Los focos marcados como «Averiada» o «Invisible» en la sala, y los que no tienen posición, no aparecen.

El ratón en 2D

- **Clic en un foco**: lo marca o lo desmarca (sin **Apuntar** ni **Zona**).
- **Arrastrar en el vacío**: traza un rectángulo; al soltar, los focos que contiene quedan seleccionados y los demás deseleccionados. Con **Ctrl** pulsado al soltar: el rectángulo **añade** a la selección.
- **Clic derecho**: menú **Seleccionar todo**, **No seleccionar nada**, **＋ seleccionar** / **－ deseleccionar** cada grupo, **Importar la calibración ppshow (lyrescal.ini)…**.
- Con **Apuntar**: clic o arrastre = apuntar. Con **Zona**: trazar, mover, redimensionar, girar la zona.

La vista 2D no tiene zoom ni desplazamiento: encuadra siempre toda la sala en el panel. Agrande el panel (o sepárelo) para verlo más grande.

Qué muestra la vista 3D



- El suelo, el escenario, la pared del fondo.
- Cada cabeza móvil y cada foco orientado es una **flecha** en volumen, en el eje de su haz, visible incluso apagada; un foco sin dirección sigue siendo un cubo. Color de una flecha: el de la luz cuando el foco ilumina, naranja si está seleccionado (y apagado), gris en los demás casos. Un cubo toma el color de su luz y un halo naranja cuando está seleccionado.
- Los **haces** en el aire y sus manchas en el suelo y las paredes, según la calidad elegida.
- Las **pantallas de vídeo** colocadas en la sala muestran el vídeo o la imagen reproducidos en la posición de la línea roja, con los fundidos del bloque, sin el sonido (el sonido pertenece a la cadena de reproducción real). En pausa, la imagen sigue a la línea roja cuando usted la mueve. Véase Las pantallas de vídeo.

El ratón en 3D

Gesto	Efecto
arrastrar con el botón izquierdo (sin **Apuntar** ni **Zona**)	girar alrededor de la sala
arrastrar con el botón derecho	girar alrededor de la sala, siempre (incluso con **Apuntar** o **Zona**)
rueda	acercar / alejar
arrastrar con el botón central, o **Mayús** + arrastrar	desplazar la vista paralelamente a la pantalla

clic izquierdo sin mover sobre un foco	lo marca o lo desmarca
clic o arrastre izquierdo con **Apuntar**	apuntar las cabezas móviles seleccionadas a la superficie apuntada
clic o arrastre izquierdo con **Zona**	trazar o modificar la zona en la superficie bajo el puntero

- La cámara permanece siempre por encima del suelo: no se puede pasar por debajo.
- El zoom con la rueda está limitado (entre unos 4 m y 400 m del centro de la vista).
- Volver a 2D y después a 3D, o volver a encender ⏻, reencuadra la vista sobre toda la sala.

La línea de información

Bajo la sala, una línea en caracteres pequeños y grises indica la fluidez de la simulación (información sobre herramientas: «Frecuencia de refresco de la sala y coste de una imagen en el hilo de interfaz (3D: reconstrucción de los haces fuera de la interfaz + aplicación, número de modelos, GPU usada en calidad Máxima)»):

```
18 img/s · 6.2 ms/imagen · 3D 4.1 ms, 212 modèles · GPU …
```

- **img/s**: el número de imágenes de la sala dibujadas por segundo;
- **ms/imagen**: el tiempo más largo empleado en preparar una imagen, durante el último segundo;
- en 3D: el tiempo de construcción de los haces y el número de modelos 3D;
- en **Máxima**: el nombre de la tarjeta gráfica utilizada.

La sala solo se vuelve a dibujar cuando algo cambia (reproducción en curso, ajuste, estroboscopio…): un pequeño número de imágenes por segundo en reposo es normal.

Qué muestra la simulación según la situación

- **La escena seleccionada es la que reproduce el motor** (caso normal con **LIVE** encendido, tanto en edición como en espectáculo): la simulación lee la salida DMX real, imagen por imagen. Sigue a la línea roja: fundidos, bloques, trayectorias, efectos dinámicos, estroboscopios. Durante la reproducción, las cabezas móviles se desplazan a una velocidad realista (limitada, y más lenta si su canal de velocidad pan/tilt está ajustado lento), como el equipo real; en pausa o cuando usted mueve la línea roja, se muestran directamente en su posición.
- **La escena seleccionada no se reproduce** (**LIVE** apagado, por ejemplo): la simulación muestra el **estado final** de la escena seleccionada, calculado como lo haría la salida DMX.
- **Modo efecto** o **modo trayectoria**: la simulación muestra el efecto (o la imagen clave) **por encima** del estado final de la escena, incluso en pausa o con **LIVE** apagado.

- **Modo visualizador**: la simulación muestra el DMX enviado por la red por otro software u otro aparato, y DreamShow ya no envía nada. Véase El modo visualizador.
- **Seguidor en tableta**: las cabezas móviles controladas con el dedo se siguen en directo, incluso con la línea de tiempo en pausa. Véase El seguidor en tableta.
- En **modo espectáculo**, la simulación de la pantalla principal sigue la escena que reproduce el guion.

Paso a paso

Ver el espectáculo en 3D

1. Elija **3D** en la lista de la parte superior del panel.
2. Elija **Estándar** (o **Máxima** si el PC lo permite).
3. Pulse la barra espaciadora (Go) o inicie la reproducción ▶ de la línea de tiempo.
4. Gire alrededor de la sala arrastrando con el botón derecho; acérquese con la rueda.

Seleccionar todas las cabezas móviles del lado derecho (cour)

1. Pase a **2D**.
2. Trace un rectángulo alrededor de las cabezas móviles deseadas: quedan seleccionadas (halo naranja) y marcadas en el árbol de selección.
3. Para añadir otras, trace un segundo rectángulo manteniendo **Ctrl**.

Aliviar un PC lento durante el espectáculo

1. Pase la calidad 3D a **Basic** o pase a **2D**.
2. Si no basta, apague ⏻: la sala ya no se dibuja y la salida DMX continúa con normalidad.

Mostrar solo las cabezas móviles

1. Haga clic en **Mostrar** ▾.
2. Haga clic en **Nada** y después marque **«Lyres»**.
3. El botón indica «Mostrar (N ocultas) ▾». Para volver a mostrarlo todo: **Mostrar** ▾ y después **Todo**.

Conviene saber

- La simulación es una herramienta de trabajo: se aproxima al resultado real (colores, zoom, potencia si se conoce), pero no sustituye una prueba en el escenario.
- Mientras traza un rectángulo de selección o hace girar la vista 3D, la simulación deja de seguir la reproducción: la retoma en cuanto usted suelta.
- Las categorías de focos proceden del tipo declarado en su definición (cabeza móvil, LED de color, dímer, escáner, humo); un modelo cuyo nombre empieza por «Relais» se clasifica como

«Relais» (relé).

- Una tarjeta gráfica reciente mejora claramente el 3D. En el primer arranque, DreamShow pide a Windows que utilice la tarjeta gráfica más potente del PC (el ajuste «alto rendimiento» de la configuración gráfica de Windows) y después se reinicia solo para aprovecharla.

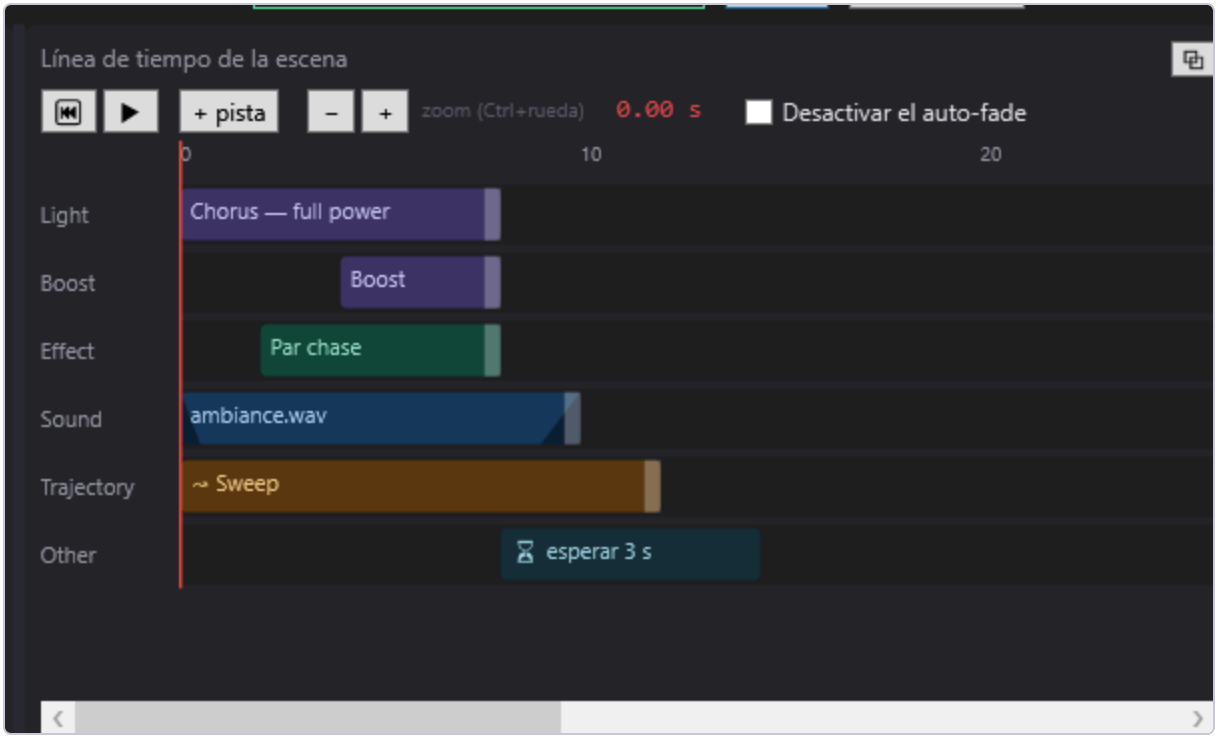
Véase también

- Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles
- La calibración de las cabezas móviles
- Seleccionar los focos y ajustar la luz
- Las pantallas de vídeo
- Focos, direcciones, posiciones
- El modo visualizador
- Vista general de la pantalla principal

La línea de tiempo de la escena

Cada escena de su espectáculo tiene su propia línea de tiempo: una cinta del tiempo, dividida en pistas, en la que usted deposita bloques (luz, efectos, sonidos, vídeos, esperas, saltos…). Cuando la escena arranca, una línea roja recorre la línea de tiempo de izquierda a derecha y dispara cada bloque en el momento en que lo encuentra. Cuando la línea de tiempo termina, la escena se estabiliza en su **estado final** (el ajuste de luz definido en **Ajustes de la escena**).

Para abrirla: la línea de tiempo es el panel **Línea de tiempo de la escena** de la pantalla principal (arriba, a la derecha de la simulación). Muestra siempre la escena seleccionada en el panel **Escenas**.



Lo que hay que entender primero

- **Una línea de tiempo por escena.** Cambiar de escena en el panel **Escenas** muestra otra línea de tiempo.
- **El tiempo cero** de la línea de tiempo es el final del fundido de entrada de la escena. Durante el fundido (ajustado con **Fundido hacia la siguiente (s)** de la escena anterior), no se dispara nada; la línea de tiempo arranca cuando la escena ha llegado por completo. Véase Fundidos y mezclas.
- **Un bloque es una excursión temporal.** Un bloque de luz actúa durante su duración, por encima del estado final; al terminar, el estado final recupera el control. Véase Los bloques de luz y de efectos.

- **El final de la línea de tiempo** es el final del último bloque, todas las pistas juntas.
- Cualquier modificación de la línea de tiempo se tiene en cuenta de inmediato (en menos de un segundo), incluso durante la reproducción.

La barra de herramientas

Permanece arriba del panel, no se desplaza con la línea de tiempo.

- ⏮: «Devolver la línea de ejecución a cero». La línea roja vuelve al principio de la escena seleccionada. Si el motor reproducía otra escena, salta primero a la escena seleccionada. Los bloques colocados exactamente en 0 s se reproducen de nuevo (incluidos los comandos extra de la escena).
- ▶ / ⏸: «Reproducir / pausar la línea de tiempo (edición: en pausa por defecto)». Un clic inicia la reproducción (el botón pasa a ⏸); un segundo clic la pone en pausa. El botón sigue el estado real del motor: si un GO reanuda la reproducción desde la ventana del guion, pasa a ⏸ por sí solo.
- **+ pista**: añade una pista vacía al final de la escena, llamada «Pista N» (N = número de pistas + 1).
- **−** y **+**: alejar y acercar el zoom de la línea de tiempo (cada clic multiplica o divide la escala por 1,25).
- **zoom (Ctrl+rueda)**: recordatorio del atajo. Ctrl + rueda del ratón, en cualquier punto de la línea de tiempo, hace zoom manteniendo fijo el instante situado bajo el puntero. La rueda sola, encima de la regla graduada, también hace zoom.
- **Posición de la línea roja** (texto rojo, información sobre herramientas «Posición de la línea roja»): muestra el tiempo de la línea roja, por ejemplo «12,35 s» o «1:05,20» pasado un minuto. Muestra «fundido 2,4 s» durante el fundido de entrada de la escena y el texto de la espera en curso cuando la escena está detenida en un bloque de espera (véase Las esperas). Está vacío cuando el motor reproduce una escena distinta de la mostrada.
- **Desactivar el auto-fade**: véase más abajo, sección dedicada.

La regla graduada

Arriba de las pistas, la regla indica los segundos (después «1:00», «1:30»… pasado un minuto). El espaciado de las graduaciones se adapta al zoom.

- **Clic en la regla**: «Clic = situar el cabezal de reproducción». La línea roja salta a ese instante. Si el motor reproducía otra escena, salta primero a la escena seleccionada. Los sonidos y los vídeos se reajustan a la posición correcta en el archivo.
- La línea de tiempo muestra al menos 60 segundos, y siempre 10 segundos más que el final del último bloque.

La línea roja

La línea roja atraviesa la regla y todas las pistas. Muestra en qué punto está la reproducción de la escena **que reproduce el motor**. Solo aparece si la escena mostrada es la que reproduce el motor.

- Durante la reproducción, la línea de tiempo se desplaza para mantener visible la línea roja (se recoloca al 20 % del ancho cuando sale de la pantalla).
- La simulación 2D/3D sigue la línea roja: mover la línea roja con el ratón muestra la iluminación de ese instante.
- En pausa, se muestra entero el estado final de la escena (el fundido de entrada se considera terminado), lo que permite ajustar y pasearse por la línea de tiempo.

Las pistas

Una pista es una línea horizontal de la línea de tiempo. Cada pista puede recibir cualquier tipo de bloque: no hay ninguna pista reservada a la luz o al sonido. El nombre de la pista se muestra a la izquierda.

Las pistas sirven para organizar, pero también tienen efectos reales:

- dos bloques de luz que se solapan **en la misma pista** hacen una mezcla (fundido encadenado de uno hacia otro); en dos pistas distintas, se superponen (véase Fundidos y mezclas);
- dos sonidos que se solapan en la misma pista hacen un fundido encadenado;
- el bloque **Detener sonido** puede cortar solo los sonidos lanzados desde ciertas pistas, designadas por su nombre;
- un bloque **OSCURO** solo apaga los focos encendidos por los bloques de su propia pista (o todo, si su pista no tiene luz).

Añadir una pista

- Haga clic en **+ pista**.
- O, si la escena todavía no tiene ninguna pista, suelte un elemento en la banda gris «Arrastre un elemento aquí para crear una pista»: DreamShow crea «Pista 1» y coloca en ella el bloque. Si cancela la ventana de ajuste del bloque, la pista no se crea.
- El botón **Añadir a la línea de tiempo** de la lista **Medios** crea, si hace falta, una pista «Medio» (o «DMX» para una grabación DMX).

La pista actual

Un clic en el nombre de una pista la convierte en la **pista actual**: su nombre pasa a naranja, precedido de « ▸ ». Información sobre herramientas: «Clic = pista actual (recibe los bloques nuevos) · clic derecho = renombrar / eliminar».

La pista actual recibe los bloques añadidos con el botón **Añadir a la línea de tiempo** (lista **Medios**). Los bloques arrastrados con el ratón van, en cambio, a la pista donde usted los suelta.

El menú de una pista (clic derecho en su nombre)

- **Subir la pista** / **Bajar la pista**: cambia el orden de las pistas (atenuado para la primera o la última). El orden cuenta: cuando dos pistas ajustan el mismo foco en el mismo instante, gana la pista de abajo (véase Los bloques de luz y de efectos).
- **Duplicar la pista**: copia la pista y todos sus bloques justo debajo; la copia recibe un nombre único («Luz (2)»…).
- **Copiar la pista**: guarda en memoria la pista y sus bloques.
- **Pegar la pista**: añade al final de la escena mostrada la última pista copiada (atenuado mientras no se haya copiado nada). Funciona de una escena a otra: es la manera de reutilizar una pista en otra escena. La pista pegada pasa a ser la pista actual.
- **Cambiar nombre de la pista…**: pide el nuevo nombre («Nombre»). Los bloques **Detener sonido** de la escena que apuntaban al nombre antiguo se actualizan.
- **Eliminar la pista**: elimina la pista y sus bloques. Si la pista contiene bloques, DreamShow pide confirmación («¿Eliminar la pista «…» y sus N elemento(s)?»).

Las pistas de dos niveles

Cuando una pista contiene a la vez bloques **Detener sonido** o **Nivel sonoro** y otros bloques, se muestra en dos niveles: los bloques ordinarios arriba, los bloques **Detener sonido** y **Nivel sonoro** justo debajo. Así un ajuste de nivel nunca oculta el sonido al que acompaña.

Los bloques

Soltar un bloque

Todos los bloques proceden del panel **Bibliotecas** (a la derecha): se **arrastran** con el ratón desde una lista y se **sueltan** en una pista, en el instante deseado.

- Durante el arrastre, un rectángulo de puntos muestra dónde va a llegar el bloque.
- El punto de suelta se redondea a la décima de segundo y tiene **imán**: si cae a menos de 8 píxeles del principio o del final de otro bloque de la escena (en cualquier pista), o de 0 s, se pega a él. Una línea amarilla de puntos muestra el imán.

Lo que deposita cada lista:

Lista	Bloque creado	Duración inicial
Grupos	bloque de luz en ese grupo, con el ajuste del grupo en el estado final	10 s
Efectos	bloque de efecto de la biblioteca	10 s

Trayectorias	bloque de trayectoria	la duración de la trayectoria (10 s si se desconoce)
Medios (sonido o vídeo)	bloque de medio	la duración real del archivo (30 s si se desconoce)
Medios (.DmxStreaming, .bin, .dmx)	bloque de grabación DMX	la duración real de la grabación (10 s en caso contrario)
Otros	según el elemento (véase más abajo)	según el elemento

Algunos elementos de la lista **Otros** abren enseguida su ventana de ajuste (**Ir a la escena…**, las dos secuencias paralelas, las dos esperas, **Pantalla de backstage…**, **Robot…**, **Máscara…**, **Efecto dinámico…**, **Pixel mapping…**). Si cierra esa ventana sin validar, no se crea ningún bloque.

Mover un bloque

- **Arrastre el bloque** horizontalmente: su inicio cambia en pasos de 0,1 s. Durante el gesto, el bloque se vuelve transparente con un contorno de puntos.
- El desplazamiento tiene **imán**: el principio **o el final** del bloque se pega al principio o al final de otro bloque de la escena (todas las pistas) o a 0 s.
- **Para cambiar de pista**, arrastre el bloque verticalmente por encima de otra pista: aparece un rectángulo de puntos en esa pista; al soltar, el bloque se traslada a ella.

Redimensionar un bloque

Los bloques que tienen duración (luz, efecto, trayectoria, medio, grabación DMX, efecto dinámico, pixel mapping, **OSCURO**, **Silencio**) llevan un asa clara en su borde derecho (el puntero se convierte en una doble flecha). Arrástrela para cambiar la duración, en pasos de 0,1 s (mínimo 0,1 s). Durante el gesto, el bloque muestra su duración («⟷ 12,5 s»).

Los demás elementos de la lista **Otros** son **eventos instantáneos**: solo cuenta su inicio, su anchura sirve solo para leer su texto. No tienen asa.

El doble clic

- En un bloque de **efecto**: pasa al modo de edición del efecto (banda anaranjada «MODO EFECTO»), véase Los bloques de luz y de efectos.
- En un bloque de **trayectoria**: abre el editor de la trayectoria, véase Las trayectorias.
- En un bloque de **efecto dinámico**: abre la ventana **Efecto dinámico**, véase Los efectos dinámicos.
- En un bloque de **pixel mapping**: abre la ventana **Pixel mapping**, véase El pixel mapping.
- En un bloque **Robot** o **Máscara**: abre su ventana de ajuste.

- En todos los demás: abre la ventana **Propiedades del bloque** (o la ventana propia del evento: **Ir a la escena**, **Esperar una tecla**…).

El menú de un bloque (clic derecho)

- **Propiedades…**: la ventana de ajuste del bloque (inicio, duración, fundidos y los ajustes propios de su tipo).
- **Modificar el efecto…** (solo bloque de efecto): pasa al modo de edición del efecto.
- **Modificar la trayectoria…** (solo bloque de trayectoria): abre el editor de la trayectoria.
- **Sustituir por la selección + ajustes actuales** (solo bloque de luz): véase Los bloques de luz y de efectos.
- **Eliminar**: quita el bloque de la línea de tiempo, sin confirmación.

La ventana Propiedades del bloque

Para un bloque de luz, de efecto, de trayectoria, de efecto dinámico, de pixel mapping, un **OSCURO** o un **Silencio**:

- **Inicio (s)**: instante de inicio, en segundos desde el principio de la línea de tiempo.
- **Duración (s)**: longitud del bloque.
- **Fundido de entrada (s)** y **Fundido de salida (s)**: subida y bajada progresivas del bloque (véase Fundidos y mezclas). Si la suma de los dos fundidos supera la duración, DreamShow acorta el fundido de salida (y el fundido de entrada si por sí solo supera la duración).

Los bloques de medio tienen ajustes adicionales, descritos en El sonido y el vídeo en la línea de tiempo. Un bloque de grabación DMX solo tiene **Inicio (s)** y **Duración (s)**.

Los valores negativos o ilegibles se ignoran (se conserva el valor anterior). Se aceptan el punto y la coma como separador decimal.

Qué muestra un bloque

- Su **texto**: el nombre del grupo o del efecto, del archivo de medio o un resumen del evento («→ 3 · Final», « ⏳ esperar hasta las 18:30», «♪ Nivel 80 %»…).
- Sus **fundidos**: un triángulo oscuro en la esquina izquierda (fundido de entrada) y en la esquina derecha (fundido de salida), a escala.
- Una **cruz** (como en un programa de edición de vídeo) allí donde dos bloques se solapan en la misma pista. Entre dos bloques de luz, señala una mezcla; entre dos sonidos, un fundido encadenado; entre dos **Nivel sonoro**, una transición de nivel.
- Su **información sobre herramientas** (al pasar el ratón): tipo, inicio, duración, fundidos, posición de reproducción en el archivo.
- Un bloque **rojo precedido de** ⚠ señala un problema: medio ausente de la carpeta de medios del espectáculo («MEDIO NO ENCONTRADO en la carpeta de medios del espectáculo»), efecto eliminado de la biblioteca («EFECTO NO ENCONTRADO en la biblioteca»), trayectoria ausente

(«TRAYECTORIA NO ENCONTRADA»), salto o secuencia paralela cuya escena de destino ya no existe.

Los colores de los bloques se describen en Los bloques de luz y de efectos.

Los tipos de bloques

Bloque	De dónde procede	Página
Luz (grupo)	lista **Grupos**	Los bloques de luz y de efectos
Efecto	lista **Efectos**	Los bloques de luz y de efectos
Trayectoria (↝)	lista **Trayectorias**	Las trayectorias
Sonido, vídeo	lista **Medios**	El sonido y el vídeo en la línea de tiempo
Grabación DMX (▦)	lista **Medios**	El sonido y el vídeo en la línea de tiempo, Stream DMX por una IA
OSCURO (⚫)	lista **Otros**	Los bloques de luz y de efectos
Detener sonido, Nivel sonoro, Silencio	lista **Otros**	El sonido y el vídeo en la línea de tiempo
Esperar una tecla..., Esperar una hora, una fecha, el sol...	lista **Otros**	Las esperas
Ir a la escena...	lista **Otros**	Saltos y etiquetas de escena
Iniciar / Terminar una secuencia paralela...	lista **Otros**	Las secuencias paralelas
Efecto dinámico... (∿)	lista **Otros**	Los efectos dinámicos
Pixel mapping... (⣿)	lista **Otros**	El pixel mapping
Pantalla de backstage... (▭)	lista **Otros**	véase más abajo
Robot... (🤖), Máscara... (🎭)	lista **Otros**	véase más abajo

Pantalla de backstage...

Envía un mensaje a las pantallas de información de los bastidores y los camerinos (pantallas de backstage) en el momento en que la línea roja lo alcanza. Su ventana (**Pantalla de backstage**) contiene el texto del mensaje (**Mensaje (vacío = borra la pantalla):**), botones para insertar valores automáticos (**{heure}** hora, **{durée}** duración, **{fin}** fin, **{scène}** escena, **{suivante}** siguiente) y

colores (**{rouge}** rojo, **{vert}** verde, **{jaune}** amarillo, **{orange}** naranja, **{bleu}** azul, **{blanc}** blanco, **{alerte}** alerta, para un fondo rojo; estas etiquetas no están traducidas en el programa), y después la lista **Pantallas de destino:** que hay que marcar. Un bloque sin destinatario no hace nada. Las pantallas se declaran en **Sala > Pantallas de backstage...**. Detalles: Las pantallas de backstage.

Robot... y Máscara...

Un bloque **Robot...** da una orden a un robot humanoide de la sala (gesto, frase, baile...), un bloque **Máscara...** controla una máscara LED (cara, boca animada con un sonido...). Su ventana (**Bloque Robot** o **Bloque Máscara**) pide el aparato al que se apunta, la acción y su ajuste. Un robot solo se mueve si el control lo ha armado. Los robots y las máscaras se declaran en el menú **Sala**. Detalles: Los robots humanoides y Las máscaras LED.

Desactivar el auto-fade

La casilla **Desactivar el auto-fade** (a la derecha de la barra de herramientas) corta los encadenados automáticos. Su información sobre herramientas: «Marcado: ninguna escena se encadena sola (auto-fade / encadenada), y un GO llega a la escena SIN reproducir su línea de tiempo (estado final congelado, sin sonido, sin bloques). Todo se avanza y se reproduce a mano — útil para editar/probar.»

Lo que hace exactamente cuando está marcada:

- Las escenas ajustadas en **Auto** o **Encadenada** ya no pasan solas a la siguiente, ni tampoco la **duración máxima** de una escena en **Bucle** (el bucle, en cambio, sigue girando).
- Las secuencias paralelas tampoco se encadenan ya de una escena a otra.
- En el editor, un GO (botón **GO (Espacio)** o barra espaciadora) llega a la escena siguiente **en pausa, en 0 s**: usted ve su estado final y no sale ningún sonido; haga clic en ▶ para reproducir su línea de tiempo.
- En modo espectáculo, un GO lanza siempre la escena siguiente con normalidad: la casilla solo bloquea en él los encadenados automáticos.

La misma casilla existe en la ventana del guion; las dos están vinculadas. Se desmarca en cada arranque de DreamShow.

Qué ocurre al final de la línea de tiempo (en el editor)

Cuando reproduce una escena con ▶:

- **Escena en «GO manual», sin Bucle**: la reproducción se detiene sola justo después del último bloque, como un reproductor multimedia al final de un tema. La línea roja queda aparcada al final, ▶ vuelve a la posición de reproducción. Para reproducir de nuevo, haga clic en ⏮ (o en la regla) y después en ▶. Una escena vacía se queda en 0 s.

- **Escena en Auto o Encadenada**: la reproducción continúa y la escena pasa sola a la siguiente, con su fundido (salvo si **Desactivar el auto-fade** está marcado). La selección del panel **Escenas** la sigue (si el botón **LIVE** está encendido).
- **Escena en Bucle**: la línea de tiempo vuelve a empezar desde el principio, hasta el GO o hasta la duración máxima.

El bloqueo al final de la línea de tiempo pone en pausa **todo el motor**, incluidas las secuencias paralelas. Para ver evolucionar una secuencia paralela durante mucho tiempo, pase a modo espectáculo (véase Las secuencias paralelas).

El botón **GO (Espacio)** permanece atenuado mientras la línea de tiempo de la escena en curso no ha terminado (salvo en una escena en **Bucle**, que el GO puede abandonar siempre, y salvo antes de la primera escena). La misma regla se aplica en la ventana del guion.

Reproducción en el editor y en modo espectáculo

	En el editor	**En modo espectáculo (ventana del guion)**
Elegir una escena	el motor salta a ella (botón **LIVE** encendido), sin fundido, en 0 s	se avanza con GO; ◀ Anterior vuelve atrás
Reproducción	en pausa por defecto; ▶ reproduce	siempre en reproducción
Final de la línea de tiempo	parada al final de la línea de tiempo (escena en GO manual)	la línea roja permanece al final del último bloque; la escena mantiene su estado final hasta el GO
GO	reproduce la escena siguiente (fundido y después línea de tiempo) o la muestra en pausa si **Desactivar el auto-fade** está marcado	reproduce siempre la escena siguiente
Salida DMX	sigue el botón **LIVE**	siempre activa

Al abrir la ventana del guion, el espectáculo parte del estado «Listo» (escena a oscuras) o retoma donde lo había dejado si cerró el guion en pleno espectáculo. Al cerrarla, el editor vuelve a la escena seleccionada, en pausa. Véase El modo espectáculo y la ventana del guion.

Paso a paso

Construir una primera línea de tiempo

1. En el panel **Escenas**, seleccione la escena.

2. Ajuste en **Ajustes de la escena** la iluminación de un grupo (por ejemplo «Frontal» al 80 % en ámbar): es su estado final.
3. Arrastre el grupo «Frontal» desde la lista **Grupos** a la banda «Arrastre un elemento aquí para crear una pista», hacia los 2 s. DreamShow crea «Pista 1» y un bloque de 10 s que reproduce el ajuste del grupo.
4. Clic derecho en el bloque > **Propiedades...**: ponga **Fundido de entrada (s)** en 2 y **Fundido de salida (s)** en 3 y después **OK**.
5. Arrastre un sonido desde la lista **Medios** a la misma pista o a una nueva (**+ pista**), en 0 s.
6. Haga clic en ⏮ y después en ▶: la línea roja avanza, el sonido arranca, la luz sube y baja en la simulación. La reproducción se detiene después del último bloque.

Reorganizar una línea de tiempo

1. Cambie el nombre de las pistas (clic derecho en el nombre > **Cambiar nombre de la pista...**): «Frontal», «Contras», «Música».
2. Arrastre un bloque a otra pista para moverlo.
3. Pegue los bloques uno tras otro ayudándose del imán (línea amarilla).
4. Haga zoom con Ctrl + rueda para colocar con precisión un bloque corto.

Reutilizar una pista en otra escena

1. Clic derecho en el nombre de la pista > **Copiar la pista**.
2. Seleccione la otra escena en el panel **Escenas**.
3. Clic derecho en el nombre de cualquier pista > **Pegar la pista** (si la escena no tiene ninguna pista, añada primero una con **+ pista**).

Conviene saber

- No hay deshacer (Ctrl+Z) en la línea de tiempo. **Eliminar** quita un bloque sin confirmación. Guarde a menudo (Ctrl+S).
- La tecla Supr no elimina un bloque: utilice el clic derecho > **Eliminar**.
- **+ pista** numera según el número de pistas: tras una eliminación, dos pistas pueden llevar el mismo nombre. Cámbieles el nombre, sobre todo si utiliza **Detener sonido** por pista.
- Con el botón **LIVE** apagado, elegir una escena en el panel **Escenas** ya no hace saltar el motor a ella; ⏮ o un clic en la regla sí lo hacen.
- Un bloque de trayectoria se estira a la duración del bloque: un bloque más largo reproduce la trayectoria más despacio. El último movimiento de una pista conserva su posición final hasta el final de la escena. Véase Las trayectorias.
- El panel puede separarse en una ventana flotante (botón ⧉ de su encabezado), véase Vista general de la pantalla principal.

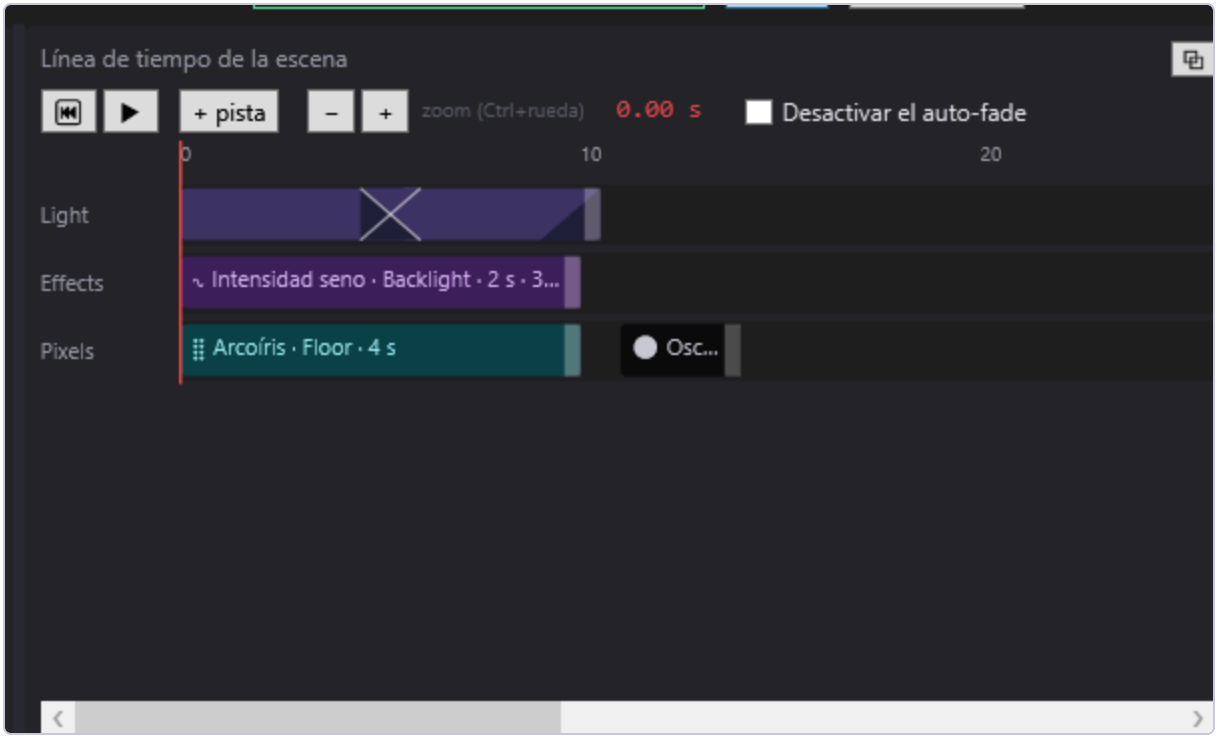
Véase también

- Los bloques de luz y de efectos
- Fundidos y mezclas
- El sonido y el vídeo en la línea de tiempo
- Las esperas (tecla, hora, fecha, sol)
- Saltos y etiquetas de escena
- Las secuencias paralelas
- Los ajustes de la escena
- El panel Escenas
- Las bibliotecas
- El modo espectáculo y la ventana del guion

Los bloques de luz y de efectos

Los bloques de luz hacen evolucionar la iluminación durante la escena: un grupo que sube y luego baja, un color que cambia, un recorte que se enciende durante una réplica. Se colocan en la línea de tiempo, por encima del **estado final** de la escena, y duran el tiempo que se les dé. Esta página describe también el bloque **Oscuro** y los colores de los bloques.

Para abrirla: arrastre un grupo desde la lista **Grupos**, o un efecto desde la lista **Efectos** (panel **Bibliotecas**), a una pista del panel **Línea de tiempo de la escena**. El bloque **Oscuro** se encuentra en la lista **Otros**.



Los dos tipos de bloques de luz

El bloque de grupo

Es un bloque que contiene su propio ajuste, para uno o varios grupos o focos.

- **Creación**: arrastre un grupo de la lista **Grupos** a una pista. El bloque dura 10 s, sin fundido, y lleva el nombre del grupo.
- **Su contenido inicial**: el ajuste de ese grupo en el estado final de la escena mostrada (intensidad, color, posición, canales particulares como la rueda de colores o el zoom). Si el grupo no está en el estado final de esta escena, DreamShow toma su ajuste de otra escena del

show; si no encuentra ninguno, el bloque pone el grupo al 100 % en blanco (y abre el obturador de las cabezas móviles).
- **El bloque conserva una copia** de estos valores: modificar después el estado final no cambia el bloque.
- **Las paletas siguen**: si el grupo usaba paletas de color, de posición o de haz, el bloque las conserva. Modificar una paleta actualiza, por tanto, también el bloque, y con una paleta de posiciones cada cabeza móvil conserva su propia posición.

El bloque de efecto

Un **efecto** es un ajuste con nombre (uno o varios grupos con sus ajustes) guardado en la lista **Efectos** y reutilizable en todos los shows.

- **Creación de un efecto**: marque los grupos o focos en **Selección — grupos y focos**, ajústelos y luego haga clic en **+ efecto (selección)** en la lista **Efectos**; póngale un nombre (ventana **Nuevo efecto**, «Nombre del efecto:»). Dos efectos no pueden tener el mismo nombre («Ya existe un efecto con ese nombre.»).
- **Creación del bloque**: arrastre el efecto de la lista **Efectos** a una pista. El bloque dura 10 s y lleva el nombre del efecto.
- **El bloque sigue al efecto**: no contiene una copia, sino que designa el efecto por su nombre. Modificar el efecto modifica todos los bloques que lo usan, en todos los shows.
- Si el efecto se elimina de la biblioteca, el bloque se pone rojo con ⚠ («EFECTO NO ENCONTRADO en la biblioteca») y ya no ilumina nada.

Modificar el contenido de un bloque

Bloque de efecto: el modo efecto

Haga doble clic en el bloque (o clic derecho > **Modificar el efecto…**). Aparece una banda anaranjada en la parte superior de **Ajustes de la escena**: «MODO EFECTO — «nombre»: los ajustes modifican el efecto, no la secuencia». Los grupos del efecto están marcados y la lista de la derecha pasa a ser «Contenido del efecto «nombre»».

1. Ajuste los deslizadores (Dim, R, V, B, Pan, Tilt, ajustes específicos), como para un estado final. La simulación muestra el efecto por encima de la escena.
2. Haga clic en **✓ Terminar la edición del efecto**: el efecto se guarda y vuelve al modo secuencia.

Véase Seleccionar los focos y ajustar la luz para los deslizadores y Las bibliotecas para la lista **Efectos** (doble clic = modificar, clic derecho > **Eliminar el efecto**).

Bloque de grupo: Sustituir por la selección + ajustes actuales

Un bloque de grupo no se abre para editarlo. Para cambiar su contenido, clic derecho > **Sustituir por la selección + ajustes actuales**: el bloque recibe, para cada grupo o foco marcado, su ajuste en el estado final, con la intensidad, el color (R, V, B) y la posición (Pan, Tilt, para las cabezas móviles) de los deslizadores actuales. El texto del bloque pasa a ser la lista de objetivos («Frontal + Contras»). Si no hay nada marcado, DreamShow responde «Marque primero objetivos y ajuste el panel.».

Atención: en modo secuencia, los deslizadores modifican el **estado final** de la escena. Si el bloque debe ser distinto del estado final, acuérdese de dejar el estado final como estaba después de la sustitución, o mejor utilice un efecto (véase el paso a paso).

Los ajustes de un bloque (Propiedades...)

Clic derecho > **Propiedades...** (o doble clic en un bloque de grupo) abre **Propiedades del bloque**:

- **Inicio (s)**: instante en que empieza el bloque.
- **Duración (s)**: longitud del bloque. También se ajusta con el ratón mediante el tirador del borde derecho.
- **Fundido de entrada (s)**: tiempo de subida. 0 = el bloque se impone de golpe.
- **Fundido de salida (s)**: tiempo de bajada, que termina al final del bloque. 0 = el bloque desaparece de golpe.

Los fundidos se dibujan como triángulos oscuros en las esquinas del bloque. La suma de los dos fundidos no puede superar la duración: DreamShow la corrige si es necesario.

Cómo se combinan un bloque y el estado final

La imagen enviada a los focos se construye en cada instante (40 veces por segundo), por capas:

1. **El estado final de la escena**, alcanzado mediante el fundido de entrada de la escena.
2. **Los bloques de luz y de efectos**, pista tras pista de arriba abajo y, en cada pista, en orden de inicio. Cada bloque se coloca sobre lo que hay debajo.
3. **Las trayectorias, los efectos dinámicos y los pixel mappings**, por encima de todos los bloques de luz.
4. **Los bloques Oscuro**.
5. **Las grabaciones DMX** (bloques ▦).
6. **Las secuencias paralelas**, mezcladas con el guion (véase Las secuencias paralelas).
7. El oscuro general y los controles manuales prevalecen sobre todo lo demás.

Para cada canal que ajusta un bloque:

- **Canales de intensidad** (dimmer, mezcla de colores rojo, verde, azul, blanco...): el valor pasa progresivamente de lo que hay debajo al valor del bloque durante el fundido de entrada, se mantiene en el valor del bloque y luego vuelve a lo que hay debajo durante el fundido de salida.

- **Otros canales** (pan, tilt, zoom, ruedas de colores y de gobos, obturador…): toman el valor del bloque **desde el primer instante** del bloque, sin esperar al final del fundido, y lo conservan hasta el final del bloque. Una cabeza móvil se coloca, por tanto, antes de que suba la luz.
- Los canales que el bloque no ajusta se quedan como están debajo.

Al final del bloque, lo que hay debajo vuelve a tomar el control:

- la intensidad vuelve al estado final (tras el fundido de salida);
- una posición que ajusta el estado final vuelve enseguida al valor del estado final; una posición que el estado final no ajusta se queda donde el bloque la dejó (una cabeza móvil no vuelve al tope);
- un foco ausente del estado final cae a cero («no listado = a cero», salvo los aparatos configurados para conservar su valor, como un cabrestante).

Ejemplos:

- Estado final: Frontal al 30 %. Bloque: Frontal al 100 %, fundido de entrada 2 s, fundido de salida 3 s. → Frontal sube del 30 al 100 % en 2 s, se queda ahí y luego baja al 30 % en 3 s.
- Estado final: Frontal al 80 %. Bloque: Frontal al 0 %, fundidos de 1 s. → un valle: Frontal baja a 0 y luego vuelve a subir al 80 %.
- Estado final vacío. Bloque: Contras azules al 100 %. → los contras se encienden durante el bloque y luego se apagan.

Cuando dos bloques ajustan el mismo foco

- **En la misma pista y que se solapan**: es una **mezcla** (mix), uno se funde con el otro (color y posición incluidos). Véase Fundidos y mezclas.
- **En dos pistas distintas**: se superponen; a plena intensidad, **prevalece el bloque de la pista más baja**. Durante su fundido de entrada, se mezcla con el de encima. Utilice **Subir la pista** / **Bajar la pista** para elegir cuál pasa por delante.

El bloque Oscuro

El bloque **Oscuro** (texto «⚫ Oscuro», bloque negro) apaga la luz durante toda su duración, sin tocar las posiciones, los colores, las ruedas ni los obturadores: las cabezas móviles conservan su apuntado y solo la intensidad cae a 0.

- **Creación**: arrastre **Oscuro** de la lista **Otros** a una pista. Dura 10 s y se redimensiona como un bloque de luz.
- **Qué apaga**:
    - colocado en una pista que también contiene bloques de luz o trayectorias, apaga **solo los focos que enciende esa pista**;
    - colocado en una pista sin luz, apaga **todos los focos** (oscuro general durante su duración).

- También apaga el estado final de esos focos, y lo que hacen las trayectorias y los efectos dinámicos.
- **Sus fundidos**: puede ajustar **Fundido de entrada (s)** y **Fundido de salida (s)** en **Propiedades...**. Además, en su propia pista, DreamShow añade fundidos automáticos:
  - si una luz de la pista está encendida cuando empieza el Oscuro, la luz baja hacia el negro durante el solape, en lugar de cortarse;
  - si una luz de la pista continúa después del final del Oscuro, vuelve a subir durante el solape.
- Las secuencias paralelas, mezcladas después, no se apagan con un Oscuro del guion.

Los colores de los bloques

Color del bloque	Tipo
Violeta	bloque de luz (grupo)
Verde	bloque de efecto
Marrón anaranjado (↝)	trayectoria
Violeta intenso (∿)	efecto dinámico
Azul verdoso (⣿)	pixel mapping
Azul	sonido o vídeo
Ciruela (▦)	grabación DMX
Negro (⚫)	Oscuro
Burdeos	Detener sonido, Nivel sonoro, Silencio
Azul verdoso oscuro (→)	Ir a la escena
Azul (⇉, ⇥)	secuencias paralelas
Verde oscuro (⌨)	Esperar una tecla
Azul grisáceo (⌛)	Esperar una hora, una fecha, el sol
Azul violáceo (▭)	Pantalla de backstage
Rojo ladrillo (🤖)	Robot
Malva (🎭)	Máscara
Rojo vivo con ⚠	bloque con error (archivo, efecto o escena no encontrados)

En el panel **Bibliotecas**, un pequeño cuadrado de color delante de **Grupos**, **Medios**, **Efectos**, **Trayectorias** y **Otros** recuerda la familia de bloques de cada lista.

Paso a paso

Hacer subir un recorte durante una réplica

1. En el estado final de la escena, deje apagado el recorte «Ducha» (o quítelo con **Quitar del estado final**).
2. Cree un efecto «Ducha cálida»: marque «Ducha», ajuste Dim al 90 %, un color cálido, y luego **+ efecto (selección)**, nombre «Ducha cálida».
3. Arrastre «Ducha cálida» de la lista **Efectos** a una pista, en 12 s.
4. Clic derecho > **Propiedades…**: **Duración (s)** 20, **Fundido de entrada (s)** 3, **Fundido de salida (s)** 4. **OK**.
5. ⏮ y luego ▶: la ducha sube en 12 s, se mantiene y se apaga en 4 s a los 32 s.

Dar un toque de color sobre un fondo ya encendido

1. Estado final: «Ciclorama» en azul al 60 %.
2. Arrastre «Ciclorama» de la lista **Grupos** a una pista: el bloque toma el azul al 60 %.
3. Marque «Ciclorama», ponga los deslizadores en un rojo al 100 % y luego clic derecho en el bloque > **Sustituir por la selección + ajustes actuales**.
4. Vuelva a poner los deslizadores de «Ciclorama» en el azul al 60 % (es el estado final que acaba de modificar).
5. Ajuste fundidos de 1 s: el ciclorama pasa al rojo durante el bloque y luego vuelve al azul.

Hacer un oscuro en mitad de una escena

1. Arrastre **Oscuro** de la lista **Otros** a una pista **sin** bloque de luz, en el instante deseado.
2. Ajuste su duración a la longitud del oscuro.
3. En **Propiedades…**, dé un **Fundido de entrada (s)** (bajada) y un **Fundido de salida (s)** (regreso de la luz).

Conviene saber

- Un Oscuro colocado **en la misma pista** que un bloque de luz más largo, y totalmente dentro de este, recibe fundidos automáticos de entrada y de salida tan largos como él: la luz solo baja entonces a media altura en medio del Oscuro. Para un oscuro franco, ponga el Oscuro en otra pista y ajuste usted mismo sus fundidos.
- Los bloques no tienen un botón «mantener el ajuste tras el final». Para que un ajuste permanezca, póngalo en el estado final de la escena. En un show importado de ppshow, el último bloque de una serie de pasos sí conserva su ajuste después de su final.
- Para que una cabeza móvil ilumine, su obturador debe estar abierto: los bloques creados a partir de un grupo de cabezas móviles lo abren por defecto.

- Los bloques de luz de una pista solo se mezclan en mix entre ellos: un sonido o un vídeo colocado entre dos bloques de luz no estorba la mezcla.

Véase también

- La línea de tiempo de la escena
- Fundidos y mezclas
- Seleccionar los focos y ajustar la luz
- Los ajustes de la escena
- Las bibliotecas
- Las paletas
- Los efectos dinámicos
- El pixel mapping
- Las trayectorias

Fundidos y mezclas

DreamShow hace pasar la luz de un estado a otro de tres maneras, que no se comportan igual: el **fundido de escena** (cuando se pasa de una escena a la siguiente), el **fundido de un bloque** (su subida y su bajada) y el **mix** (dos bloques que se solapan en una misma pista). Distinguirlos bien evita sorpresas desagradables: una cabeza móvil que salta en lugar de deslizarse, o un cambio de color que hace un valle.

Para abrirla: el fundido de escena se ajusta en **Ajustes de la escena**, campo **Fundido hacia la siguiente (s)**. Los fundidos de un bloque se ajustan en su ventana **Propiedades…** (clic derecho en el bloque). El mix se hace solapando dos bloques en una misma pista del panel **Línea de tiempo de la escena**.

En resumen

	Fundido de escena	**Fundido de un bloque**	**Mix**
Dónde se ajusta	**Fundido hacia la siguiente (s)** de la escena que se abandona	**Fundido de entrada (s)** / **Fundido de salida (s)** del bloque	solapamiento de dos bloques de luz en la misma pista
Cuándo	al hacer GO, o en el encadenado automático	al principio y al final del bloque	durante el solapamiento
Intensidad y mezcla de colores	progresivo	progresivo	progresivo
Posición, zoom, enfoque (cabezas móviles)	progresivo: las cabezas móviles se deslizan	inmediato: valor del bloque desde su inicio	progresivo: las cabezas móviles se deslizan
Ruedas, gobos, obturador	cambian al principio del fundido (o al final si pasan a 0)	inmediato	progresivo (atención, véase más abajo)

Las familias de canales

Para saber qué «funde» y qué «salta», DreamShow clasifica cada canal de cada foco en una familia, según su definición en la biblioteca de focos:

- **Intensidad**: dimmer, mezcla de colores (rojo, verde, azul, blanco, ámbar, UV, cian, magenta, amarillo…), celdas de una barra o de una matriz.
- **Parámetros continuos**: pan, tilt, zoom, enfoque, iris, frost y un canal de color simple (un nivel de 0 a 255 sin posiciones con nombre).
- **Parámetros discretos**: obturador y estroboscopio, ruedas de colores y de gobos, prismas, macros y todos los demás canales.

Los canales de 16 bits (pan y pan fino, por ejemplo) se tratan siempre juntos, como un único valor: una cabeza móvil no tiembla durante un fundido.

El fundido de escena: «Fundido hacia la siguiente»

El campo **Fundido hacia la siguiente (s)** pertenece a la escena que se **abandona**. Su información sobre herramientas: «duración del fundido aplicado al SALIR de esta escena (con GO o en automático), hacia el estado de la escena siguiente. La línea de tiempo de la escena siguiente arranca al final del fundido.»

Lo que ocurre al hacer GO (o en el encadenado automático):

1. DreamShow parte de lo que está **realmente en escena** en ese instante (estado final de la escena abandonada, más los bloques aún activos).
2. Durante la duración del fundido, todo se desliza hacia el **estado final de la escena siguiente**:
    - la intensidad y los parámetros continuos pasan progresivamente de un valor a otro (las cabezas móviles se desplazan durante el fundido);
    - los parámetros discretos toman su nuevo valor **al principio** del fundido; si pasan a 0 (obturador cerrado, rueda en reposo), solo cambian **al final**, para que la luz no desaparezca antes de que su intensidad haya bajado.
3. Al final del fundido, la línea de tiempo de la escena siguiente arranca en 0 s.

Durante el fundido, el editor y la ventana del guion muestran «fundido 2,4 s» (tiempo restante). El guion también recuerda el fundido de una escena («→ fundido 5 s»).

Lo que **no** hace fundido: elegir una escena en el panel **Escenas** del editor, ◀ **Anterior** en el guion, un bloque **Ir a la escena…**, la reanudación tras un bloqueo. Estos saltos son instantáneos.

Los vídeos de la escena abandonada se detienen al comienzo del fundido; los sonidos continúan (véase El sonido y el vídeo en la línea de tiempo).

El fundido de un bloque

Fundido de entrada (s) y **Fundido de salida (s)** ajustan la subida y la bajada de un bloque de luz, de efecto, de trayectoria, de efecto dinámico o de pixel mapping. Afectan **únicamente a la intensidad**:

- la intensidad del bloque sube desde lo que hay debajo durante el fundido de entrada, y vuelve a bajar a ello durante el fundido de salida;
- la posición, el zoom, las ruedas y el obturador toman el valor del bloque **desde su primer instante** y lo conservan hasta su final.

Es deliberado: una cabeza móvil se coloca mientras sube su luz, en lugar de barrer la escena; y un obturador nunca atraviesa sus valores de estroboscopio.

El fundido de salida termina al final del bloque. La suma de los dos fundidos nunca supera la duración del bloque.

El mix

Cuando **dos bloques de luz o de efecto se solapan en la misma pista**, el primero se funde con el segundo, como dos planos que se solapan en un programa de edición de vídeo. La línea de tiempo dibuja una cruz en el solapamiento.

Durante el solapamiento:

- **Lo que ajustan los dos bloques** (los mismos canales de los mismos focos) se desliza del valor del primer bloque al del segundo, **sea cual sea la familia del canal**: intensidad, color, posición, zoom… El primer bloque permanece a plena intensidad durante ese tiempo (sin valle en medio).
- **Lo que solo ajusta el primer bloque** se apaga durante el solapamiento: su fundido de salida se sustituye por la duración del solapamiento.
- **Lo que solo ajusta el segundo bloque** sube durante el solapamiento: su fundido de entrada dura al menos lo que dura el solapamiento.

El mix solo se hace entre dos bloques **consecutivos de una misma pista**. En dos pistas distintas, dos bloques no se mezclan: se superponen (véase Los bloques de luz y de efectos).

Otros solapamientos también hacen un fundido automático, cada uno en su familia:

- dos **sonidos** en la misma pista: fundido encadenado (véase El sonido y el vídeo en la línea de tiempo);
- dos **Nivel sonoro** en la misma pista: el nivel pasa de uno a otro;
- un **Oscuro** y una luz de la misma pista: la luz baja hacia el negro o vuelve a subir de él.

Ejemplos

Un color que gira suavemente

Pista «Ciclorama»: bloque A, ciclorama rojo al 100 %, de 0 a 10 s; bloque B, ciclorama azul al 100 %, de 8 a 20 s. → De 8 a 10 s, el ciclorama pasa del rojo al azul pasando por el violeta, sin bajar. La cruz

cubre 8–10 s.

Si B está en otra pista (más abajo), no hay mix: a los 8 s, B se coloca por encima de A. Sin fundido de entrada, el ciclorama pasa al azul de golpe; con un fundido de entrada, la intensidad de los colores se desliza hacia el azul durante ese fundido.

Cabezas móviles que se deslizan del cantante al piano

Pista «Cabezas móviles»: bloque A, cabezas móviles apuntando al cantante, de 0 a 15 s; bloque B, cabezas móviles apuntando al piano, de 13 a 30 s. → De 13 a 15 s, las cabezas móviles se desplazan del cantante al piano, con el haz encendido.

Lo mismo sin solapamiento (A de 0 a 15 s, B de 15 a 30 s con un fundido de entrada de 2 s): a los 15 s, las cabezas móviles saltan directamente al piano y solo su intensidad vuelve a subir en 2 s.

Un paso de día a tarde al hacer GO

Escena 1 «Día»: **Fundido hacia la siguiente (s)** = 8. Escena 2 «Tarde»: estado final más cálido y más bajo, cabezas móviles reposicionadas. → Al hacer GO, en 8 s, la luz baja y se calienta, las cabezas móviles se deslizan hacia sus nuevas posiciones. Un cambio de gobo, en cambio, se hace al principio del fundido. La línea de tiempo de «Tarde» arranca después.

Un «oscuro entre dos» voluntario

Pista «Frontal»: bloque A de 0 a 10 s con **Fundido de salida (s)** 2; bloque B de 10 a 20 s con **Fundido de entrada (s)** 2, sin solapamiento. → El frontal baja hasta el estado final (o hasta el negro si el estado final no lo enciende) entre 8 y 10 s y luego vuelve a subir con el ajuste de B entre 10 y 12 s.

Paso a paso: ajustar un fundido encadenado de dos bloques

1. Coloque los dos bloques en la **misma pista**.
2. Arrastre el segundo bloque hacia la izquierda hasta que se solape con el final del primero durante el tiempo deseado (por ejemplo 3 s). Aparece una cruz.
3. Deje el **Fundido de entrada (s)** del segundo bloque en 0 (el solapamiento hace el trabajo).
4. ⏮ y luego ▶ para comprobarlo en la simulación.

Conviene saber

- Durante un mix, incluso las ruedas de colores y de gobos, y el obturador, se deslizan de un valor a otro si los dos bloques los ajustan de forma distinta: la rueda gira, el obturador puede atravesar valores de estroboscopio. Dé a ambos bloques los mismos valores para esos canales, o separe los bloques.

- Si el segundo bloque de un mix tiene un fundido de entrada más largo que el solapamiento, los focos ajustados por ambos bloques se quedan en el nivel alcanzado al final del mix; los que solo enciende el segundo bloque siguen su fundido de entrada hasta el final.
- En una secuencia paralela, dos bloques que se solapan solo hacen un fundido de intensidad: el color y la posición cambian de golpe.
- Durante una pausa (editor detenido, bloque de espera), el fundido de escena se considera terminado: el editor muestra directamente el estado final.

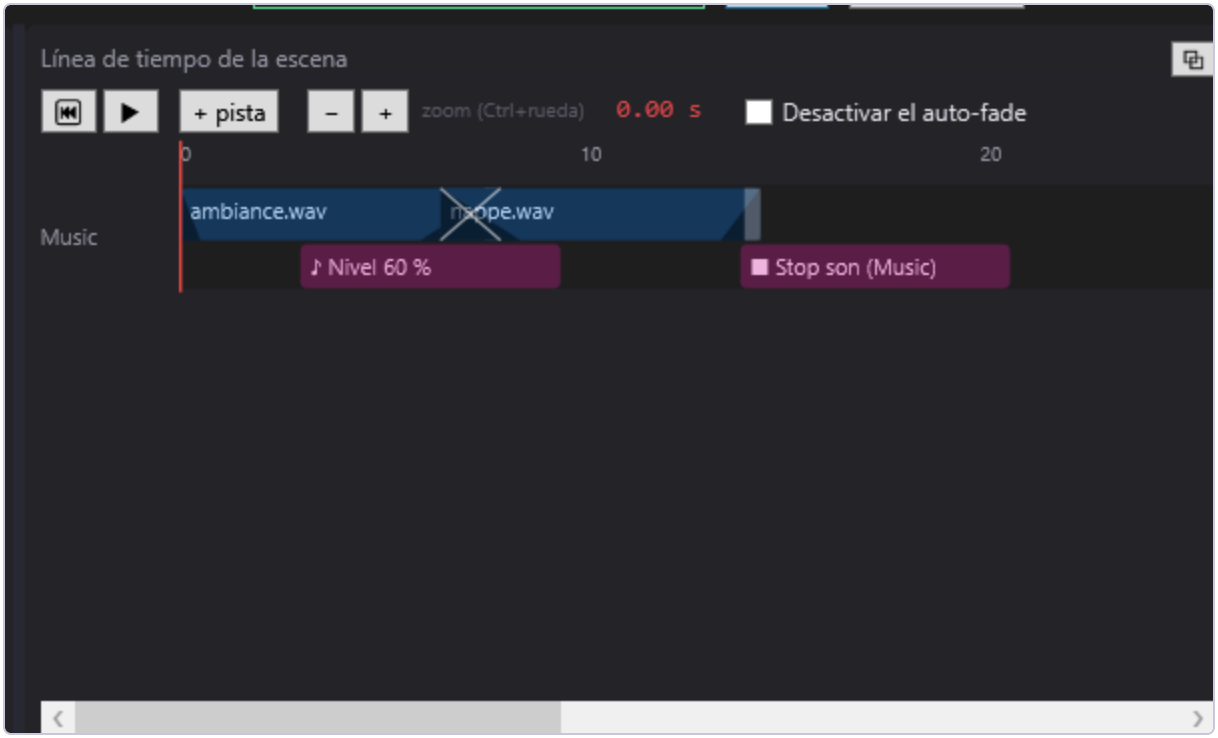
Véase también

- Los bloques de luz y de efectos
- La línea de tiempo de la escena
- Los ajustes de la escena
- El sonido y el vídeo en la línea de tiempo
- Las trayectorias
- Glosario

El sonido y el vídeo en la línea de tiempo

Los sonidos y los vídeos de su espectáculo se colocan en la línea de tiempo de las escenas, igual que los bloques de luz: salen cuando la línea roja los alcanza, con sus fundidos, y siguen la línea roja cuando se desplaza por la línea de tiempo. Esta página describe también los bloques **Detener sonido**, **Silencio** y **Nivel sonoro** de la lista **Otros**, y las grabaciones DMX.

Para abrirla: arrastre un archivo de la lista **Medios** (panel **Bibliotecas**) a una pista del panel **Línea de tiempo de la escena**, o selecciónelo y haga clic en **Añadir a la línea de tiempo**. **Detener sonido**, **Silencio** y **Nivel sonoro** se arrastran desde la lista **Otros**.



Los archivos multimedia

Los medios de un show se guardan en su carpeta de medios (**Archivo > Abrir la carpeta de medios del espectáculo**). La lista **Medios** muestra esa carpeta.

- **Importar medios...**: copia uno o varios archivos en la carpeta de medios del show.
- ↻: «Actualizar la lista de medios».
- **Añadir a la línea de tiempo**: coloca el medio seleccionado en 0 s en la pista actual (o en una pista «Medio», creada si hace falta). Si no hay nada seleccionado, se abre una ventana de selección de archivo; el archivo elegido se copia en la carpeta de medios del show y luego se coloca en la línea de tiempo.

- Clic derecho en un medio: ▶ **Reproducir** (escucha o muestra el archivo como prueba), ■ **Detener**, **Editar con GoldWave**, **Abrir la carpeta del medio**, **Eliminar el medio**. Véase Las bibliotecas.

DreamShow reconoce el tipo según la extensión:

- **Sonido**: .mp3, .wav, .flac, .ogg, .m4a, .aac, .wma. Lo reproduce el propio DreamShow, por la salida de sonido de Windows.
- **Grabación DMX**: .DmxStreaming, .bin, .dmx (véase más abajo).
- **Vídeo**: todos los demás archivos (.mp4, .avi, .mov, .mkv...). Lo reproduce el reproductor de vídeo de DreamShow (ppvideoplayer) en una pantalla de la sala, o un reproductor de vídeo IP.

El bloque de medio

Un bloque de medio es azul y lleva el nombre del archivo. Su duración inicial es la duración real del archivo (30 s si se desconoce; se corrige sola en cuanto el archivo se ha leído una primera vez). Si el archivo falta en la carpeta de medios, el bloque es rojo con ⚠ («MEDIO NO ENCONTRADO en la carpeta de medios del espectáculo»).

Los ajustes (Propiedades...)

Clic derecho > **Propiedades...** o doble clic:

- **Inicio (s)**: instante en que arranca el medio.
- **Duración (s)**: tiempo de reproducción. Al final del bloque, el medio se detiene, aunque el archivo sea más largo. Un bloque más largo que el archivo no alarga el archivo.
- **Fundido de entrada (s)**: subida del sonido desde el silencio, o aparición del vídeo desde el negro.
- **Fundido de salida (s)**: bajada del sonido hacia el silencio, o fundido a negro del vídeo; termina al final del bloque. Para un vídeo, 0 deja que el reproductor de vídeo aplique su ajuste por defecto.
- **Reproducir a partir de (s)**: posición de inicio dentro del archivo (por ejemplo 12 para saltarse los 12 primeros segundos). 0 = desde el principio.
- **Chargement** (carga): cuándo se abre el archivo por adelantado, para que el inicio sea inmediato:
  - **Al cargar la escena** (por defecto): se abre cuando la escena pasa a ser la escena en curso, o la que la precede; se libera al salir de ella;
  - **Al cargar el proyecto**: se abre al abrir el show y se mantiene;
  - **Sin precarga**: se abre solo en el momento de su reproducción (posible ligero retraso).
- **Pantalla** (solo vídeos): la pantalla de la sala donde se reproduce el vídeo. **(etiqueta del archivo / por defecto)** deja que el reproductor de vídeo elija según el nombre del archivo o, si no, su pantalla por defecto; las demás opciones son las pantallas declaradas en **Sala > Pantallas...**. Véase Las pantallas de vídeo.

Indicaciones en el nombre de un archivo de vídeo

El reproductor de vídeo lee las indicaciones escritas entre paréntesis en el nombre del archivo, por ejemplo `generique (M=2) (FI=1500) (LOOP).mp4`. Se usan cuando el bloque deja **(etiqueta del archivo / por defecto)**.

Indicación	Efecto
`(M=2)`	reproduce el vídeo en el monitor 2 de Windows
`(LOOP)`	reproduce el vídeo en bucle
`(FI=1500)`	fundido de entrada de 1 500 milisegundos (1 000 por defecto)
`(FO=800)`	fundido de salida de 800 milisegundos (500 por defecto)
`(PI=500)`	al ponerlo en pausa, el vídeo se ralentiza progresivamente durante 500 milisegundos antes de detenerse
`(PO=500)`	al reanudarlo, el vídeo se acelera progresivamente durante 500 milisegundos
`(AMBI)`	activa el ambilight: véase `AMBILIGHT=` en Los ajustes de la escena

Los fundidos de entrada y de salida ajustados en un bloque de la línea de tiempo sustituyen a los del nombre de archivo.

No hay ajuste de volumen ni de bucle por bloque:

- el volumen es general (deslizadores del panel **Audio** y bloques **Nivel sonoro**);
- para repetir un sonido o un vídeo, marque **Bucle** en los ajustes de la escena: en cada vuelta, la línea de tiempo vuelve a empezar desde 0 y los medios se reinician (véase Saltos y etiquetas de escena).

Los sonidos

- **Siguen la línea roja**: hacer clic en la regla en mitad de un sonido hace que suene a partir de ese punto; ponerlo en pausa lo pausa.
- **Dos sonidos que se solapan en la misma pista** hacen un fundido encadenado: el primero baja y el segundo sube durante el solapamiento (se conserva un fundido ajustado más largo). Aparece una cruz en el solapamiento.
- **En dos pistas distintas**, dos sonidos suenan a la vez. Incluso el mismo archivo puede sonar dos veces al mismo tiempo desde dos pistas.
- **Un sonido continúa tras el cambio de escena**: un GO no lo corta. Si aún suena cuando pasa a la escena siguiente, continúa hasta el final del archivo (si tiene un fundido de salida, se apaga donde terminaba su bloque). Para detenerlo, coloque en la escena siguiente un **Detener sonido** o un **Silencio**.

- El botón **Silenciar** del panel **Audio** (y del guion) detiene inmediatamente todos los sonidos. Véase Registro, Audio y Reloj.

Los vídeos

- Un vídeo se detiene al salir de su escena (el reproductor hace un fundido a negro).
- En una pantalla de Windows, el vídeo sigue la línea roja: hacer clic en la regla en mitad del bloque lo reinicia en la imagen correcta; en pausa, la imagen se queda congelada en la posición de la línea roja.
- En un reproductor de vídeo IP, el vídeo sale del archivo asociado a una ubicación (slot) del reproductor: el bloque muestra entonces «· slot A» junto al nombre. El archivo debe estar asociado a un slot en **Sala > Pantallas...**. Un reproductor IP no sigue los desplazamientos de la línea roja.
- Dos vídeos que se solapan no hacen un fundido encadenado automático: cada uno conserva sus propios fundidos.
- Con una pantalla colocada en la sala, el vídeo aparece también en la simulación 2D/3D, sincronizado con la línea roja. Véase La simulación 2D y 3D.

Detener sonido

Corta sonidos en un instante preciso.

- **Creación**: arrastre **Detener sonido** de la lista **Otros** a una pista. Es un evento instantáneo.
- **Ajustes** (ventana **Detener sonido — pistas que detener**):
  - **Inicio (s)**: instante del corte.
  - **Duración (s)**: anchura del bloque solo en pantalla; el corte es inmediato.
  - **Todas las pistas** (marcado por defecto): corta todos los sonidos.
  - una casilla por pista de la escena (activas cuando **Todas las pistas** está desmarcado): corta solo los sonidos lanzados desde las pistas marcadas. Si no hay ninguna marcada, se cortan todos los sonidos.
- El bloque muestra «■ Detener sonido (todas)» o la lista de las pistas afectadas.
- Las pistas se reconocen por su **nombre**: un sonido lanzado en una escena anterior desde una pista del mismo nombre también se corta. Es la forma de detener, en la escena 3, la música lanzada por la pista «Música» de la escena 2.
- Un **Detener sonido** y un sonido nuevo colocados en el mismo instante: primero se corta el sonido antiguo y luego sale el nuevo.

Silencio

Silencia todos los sonidos, con fundido si hay un sonido de la escena sonando.

- **Creación**: arrastre **Silencio** de la lista **Otros** a una pista. El bloque dura 3 s y se redimensiona.

- **Qué hace**: al empezar, detiene **todos** los sonidos. Si en ese momento suena un sonido de la escena, todos los sonidos bajan con fundido durante la duración del bloque (o hasta el final de ese sonido si termina antes). Si no, el corte es inmediato.
- El bloque muestra « 🔇 Silencio — fundido 3 s».
- Su ventana **Propiedades…** ofrece **Fundido de entrada (s)** y **Fundido de salida (s)**, pero solo cuenta la **Duración (s)**.

Nivel sonoro

Cambia el volumen general de los sonidos de DreamShow, como si moviera los deslizadores I y D del panel **Audio** (que, de hecho, se mueven en pantalla).

- **Creación**: arrastre **Nivel sonoro** de la lista **Otros** a una pista. El bloque toma los niveles actuales del panel **Audio** y dura 5 s.
- **Ajustes** (ventana **Nivel sonoro**):
  - **Inicio (s)**: instante del cambio.
  - **Volume gauche (%)** (volumen izquierdo) y **Volume droit (%)** (volumen derecho): de 0 a 100.
  - **Duración (s)**: sirve para las transiciones (véase más abajo).
- **Comportamiento**: el nivel cambia de golpe al comienzo del bloque. Cuando dos bloques **Nivel sonoro** se solapan en la misma pista, el nivel se desliza del primero al segundo durante el solapamiento (información sobre herramientas «solapamiento = fundido»).
- El nivel es un **estado**: sigue en vigor, incluso en las escenas siguientes, hasta el próximo **Nivel sonoro** o hasta que mueva los deslizadores. Cuando desplaza la línea roja, DreamShow vuelve a aplicar el último nivel colocado antes de ella.
- El bloque muestra «♪ Nivel 80 %», o «♪ Nivel I 80 % D 60 %» si los dos lados difieren. En un show importado de ppshow, «· fundido del máster» indica un nivel que sigue el fundido de entrada de la escena.
- En una pista que contiene también otros bloques, **Detener sonido** y **Nivel sonoro** se muestran en un nivel inferior.

Detener sonido, **Silencio** y **Nivel sonoro** actúan sobre los sonidos reproducidos por DreamShow (archivos de sonido). No ajustan el sonido de los vídeos.

Las grabaciones DMX

Un archivo .DmxStreaming (flujo DMX, por ejemplo producido por una IA o por el modo visualizador) o una grabación .bin / .dmx depositada desde la lista **Medios** se convierte en un bloque ciruela «▦ nombre del archivo».

- Su duración inicial es la duración real de la grabación.
- **Propiedades…**: solo **Inicio (s)** y **Duración (s)** (sin fundido).

- Mientras la línea roja está dentro del bloque, la grabación se reproduce en la posición correcta: un .DmxStreaming solo controla sus propios canales, en cualquier universo; un .bin o .dmx sustituye por completo el primer universo. La pausa congela la imagen y un clic en la regla la recoloca.

Véase Stream DMX por una IA y El modo visualizador.

Paso a paso

Una música de entrada que se encadena con una segunda

1. Importe «entree.mp3» y «valse.mp3» (**Importar medios...**).
2. Cree una pista «Música» (**+ pista** y luego clic derecho > **Cambiar nombre de la pista...**).
3. Arrastre «entree.mp3» a «Música» en 0 s; dele un **Fundido de entrada (s)** de 3.
4. Arrastre «valse.mp3» a la misma pista, de modo que se solape con los 4 últimos segundos de «entree.mp3»: aparece una cruz y las dos músicas se funden una en la otra.
5. ⏮ y luego ▶ para escuchar.

Cortar la música de la escena anterior

1. En la escena 2, la pista «Música» lanza una música que dura más que la escena.
2. En la escena 3, añada una pista y arrastre **Detener sonido** en 0 s.
3. Haga doble clic en él, desmarque **Todas las pistas** y marque «Música» si existe una pista con ese nombre en la escena 3 (si no, ponga primero el nombre «Música» a una pista). **OK**.
4. Al hacer GO hacia la escena 3, la música se detiene; los demás sonidos continúan.

Para un final suave, utilice mejor **Silencio**: colocado mientras aún suena un sonido de la escena, hace bajar todos los sonidos durante su duración.

Bajar la música bajo una réplica

1. En una misma pista, coloque un **Nivel sonoro** en 10 s (100 %, duración 2 s) y luego un segundo en 11 s ajustado al 40 %: se solapan 1 s y el nivel baja del 100 al 40 % en 1 s.
2. Más adelante en la misma pista, en 30 s, coloque un **Nivel sonoro** al 40 % (duración 3 s) y luego otro en 31 s al 100 %: el nivel vuelve a subir en 2 s.

Proyectar un vídeo en la pantalla del fondo

1. Declare la pantalla en **Sala > Pantallas...** (por ejemplo «Fondo»).
2. Arrastre el vídeo a una pista «Vídeo».
3. **Propiedades...**: **Pantalla** = «Fondo», **Fundido de entrada (s)** 2, **Fundido de salida (s)** 2.
4. El vídeo aparece con fundido al comienzo del bloque y se va a negro al final.

Conviene saber

- Un sonido lanzado en una escena no se corta con el GO: prevea un **Detener sonido** o un **Silencio** donde deba detenerse, o ajuste la duración de su bloque.
- Durante un bloque de espera, los sonidos y los vídeos de la escena se ponen en pausa con la línea de tiempo (véase Las esperas).
- El botón **Silenciar** lo detiene todo, tanto en el editor como en espectáculo.
- Un robot puede decir un texto grabado y hacerlo oír también en la megafonía: véase Los robots humanoides.

Véase también

- La línea de tiempo de la escena
- Fundidos y mezclas
- Las pantallas de vídeo
- Registro, Audio y Reloj
- Las bibliotecas
- Espectáculos, archivos y proyectos
- Stream DMX por una IA

Las esperas (tecla, hora, fecha, sol)

Un bloque de espera detiene la línea de tiempo de la escena en un punto preciso, hasta que se cumple una condición: que se pulse una tecla elegida (**Esperar una tecla…**) o que llegue un momento del calendario (**Esperar una hora, una fecha, el sol…**): una duración, una hora, una fecha del año, la salida o la puesta del sol. El segundo tipo de espera se reanuda solo, sin nadie en el control: es la base de la iluminación arquitectónica.

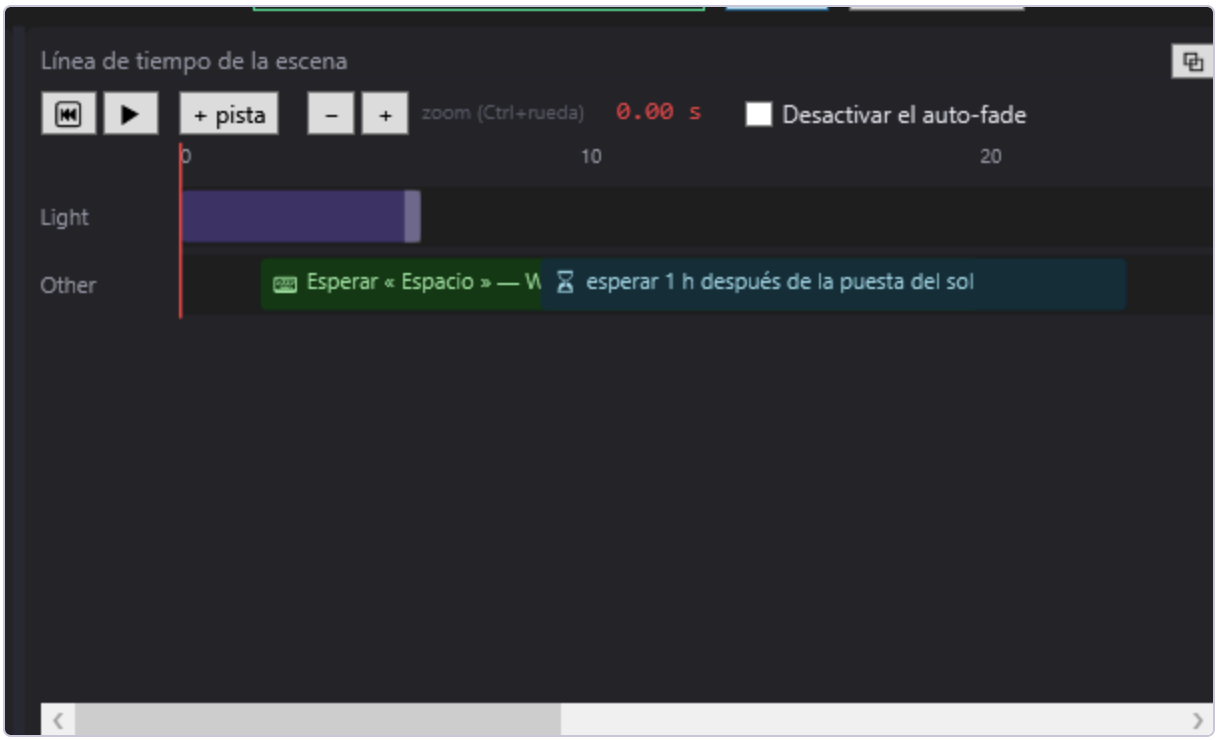
Para abrirla: arrastre **Esperar una tecla…** o **Esperar una hora, una fecha, el sol…** desde la lista **Otros** (panel **Bibliotecas**) a una pista del panel **Línea de tiempo de la escena**. La ventana de ajustes se abre al instante; haga doble clic en el bloque para volver a abrirla.

Qué ocurre durante una espera

Cuando la línea roja llega a un bloque de espera:

- la **línea de tiempo de la escena se detiene** en ese punto: los bloques siguientes no salen;
- la luz **se queda tal como está** en ese instante (estado final, más los bloques en curso, congelados en su posición; un efecto dinámico se detiene donde está); la salida DMX continúa con normalidad;
- los **sonidos y vídeos de la escena se ponen en pausa** y se reanudan cuando termina la espera;
- las **secuencias paralelas** en curso también se congelan hasta la reanudación;
- al reanudarse, la línea de tiempo continúa exactamente donde se había detenido.

Una espera es un evento instantáneo: solo cuenta su inicio.



Esperar una tecla…

Detiene la escena hasta que el operador pulsa una tecla concreta del teclado. Es útil para esperar una señal del escenario sin salir de la escena (fin de un aplauso, entrada de un actor).

La ventana «Esperar una tecla»

- **Inicio (s)**: instante en que se detiene la escena.
- **Tecla**: la tecla esperada (**Espacio** por defecto). Para cambiarla, haga clic en **Definir…** (el botón muestra «Pulse una tecla…») y luego pulse la tecla deseada. Esta captura voluntaria evita registrar por error Tab, Intro o Esc al moverse por la ventana. Las teclas se muestran con su nombre: **Espacio**, **Intro**, **Esc**, **Retroceso**, **Av Pág** ↓, **Re Pág** ↑, ← **Izquierda**, **Derecha** →; las demás, con su nombre de Windows (por ejemplo «F5», «A», «D1» para la tecla 1 del teclado principal).
- **Mensaje durante la espera:** texto que se muestra durante la espera (opcional), por ejemplo «Esperar el fin de los aplausos».
- **OK** / **Cancelar**.

El bloque muestra «⌨ Esperar «Espacio» — inicio del mensaje».

Durante la espera

- **En la ventana del guion**, la zona de mensaje muestra su mensaje en grande, con la tecla («⌨ «Espacio»»); sin mensaje, muestra «⌨ Pulse «Espacio»».
- **En el editor**, la posición de la línea roja se sustituye por «⌨ espera «mensaje» → «Espacio»».

- La espera se libera al pulsar **esa** tecla, con la ventana de DreamShow (editor o guion) en primer plano. Otra tecla no hace nada.
- La tecla esperada se atiende en primer lugar: si es también la tecla del GO, libera la espera **sin** hacer GO.
- Un mando OSC también puede liberar la espera con el comando `/dreamshow/key` seguido del nombre Windows de la tecla (Space, F5…). Véase El mando OSC.
- Un mando de presentaciones suele enviar **Av Pág** ↓: elija esa tecla para liberar la espera con el mando. Véase El mando a distancia (teclas GO).

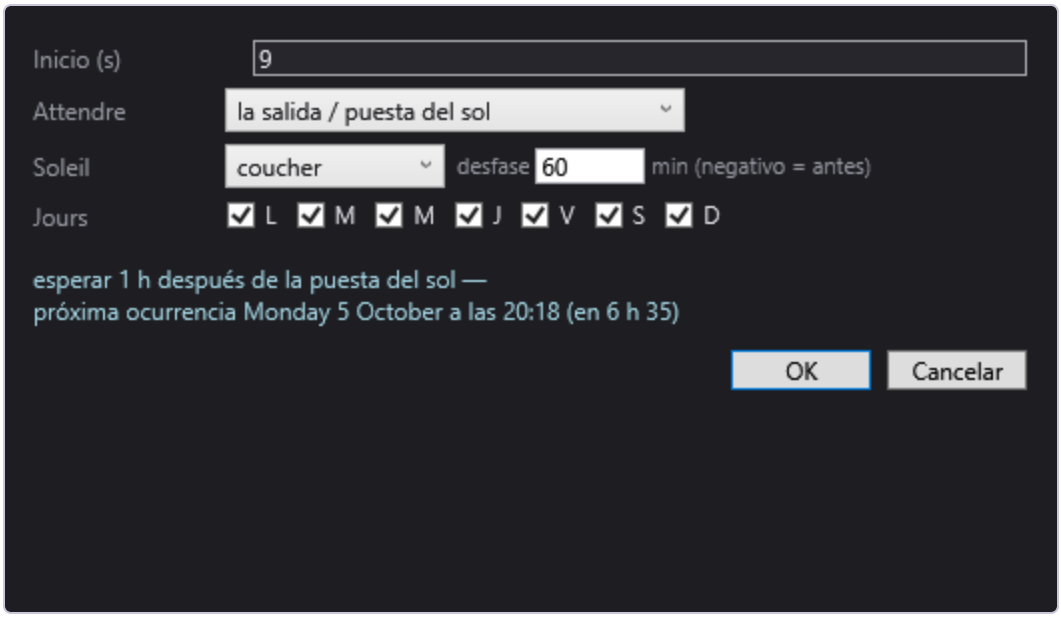
Esperar una hora, una fecha, el sol…

Detiene la escena hasta un momento dado y luego **se reanuda sola**, sin GO. Información sobre herramientas del bloque: «El espectáculo se reanuda solo al llegar la hora; GO lo omite.»

La ventana «Esperar una hora, una fecha, el sol»

- **Inicio (s)**: instante en que se detiene la escena.
- **Esperar**: el tipo de regla. Según la elección, solo se muestra una de las líneas siguientes.
  - **una duración**: línea **Duración**. El tiempo de espera, contado a partir del momento en que la línea roja llega al bloque. Formatos aceptados: «90» o «90 s» (segundos), «5 min» (o «5 m», «5 mn»), «2 h», «1h30», «1:30» (= 1 h 30), «01:30:00». Valor propuesto: «1 h».
  - **una hora** (opción por defecto al crear): línea **Heure** (hora), en el formato «hh:mm» («18:30»; también se aceptan «18h30» y «18h»). Valor propuesto: 18:30.
  - **una fecha (cada año)**: línea **Date** (fecha), en el formato «jj/mm [hh:mm]» (día/mes [hora:minutos]), por ejemplo «24/12 18:00». La hora es opcional (sin hora: medianoche, al principio del día). La regla se repite cada año. El 29/02 solo se alcanza en los años bisiestos. Valor propuesto: «24/12 18:00».
  - **la salida / puesta del sol**: línea **Soleil** (sol), con la lista **coucher** (puesta) / **lever** (salida) y el **desfase** en minutos («min (negativo = antes)»): 60 = una hora después, -15 = un cuarto de hora antes. Valor propuesto: 60.
- **Jours** (días; solo para **una hora** y **la salida / puesta del sol**): casillas **L M M J V S D** (lunes a domingo). Desmarque los días en los que la regla no debe aplicarse: por ejemplo, todos salvo **S** y **D** para «solo entre semana». Todas marcadas, o todas desmarcadas, significa «todos los días».
- **La vista previa** (texto azul en la parte inferior): la regla en lenguaje claro y su **próxima ocurrencia**, por ejemplo «esperar hasta las 18:30 (salvo sáb., dom.) — próxima ocurrencia lunes 6 de octubre a las 18:30 (dentro de 3 h 12)». Se actualiza con cada modificación. Si la regla es imposible (hora mal escrita…), muestra «regla imposible de cumplir: el bloque se ignoraría al llegar a él».
- **OK** / **Cancelar**.

El bloque muestra la regla: « ⌛ esperar hasta las 18:30 (salvo sáb., dom.)», « ⌛ esperar 1 h después de la puesta del sol», « ⌛ esperar hasta el 24 de diciembre a las 18:00 (cada año)», « ⌛ esperar 5 min»…



La próxima ocurrencia

La ocurrencia se calcula **en el momento en que la línea roja llega al bloque**, nunca antes: un show preparado a mediodía espera de verdad «las próximas 18:30» cuando pasa por el bloque a medianoche.

Y siempre es la **próxima** ocurrencia, nunca una ya pasada. Si el bloque «esperar hasta las 18:30» se alcanza a las 18:31, o si el ordenador se reinicia a las 23:00, espera hasta las 18:30 **del día siguiente** (respetando los días marcados). Esta regla fija hace que las instalaciones sin vigilancia sean predecibles.

La salida y la puesta del sol

Se calculan para el lugar de la sala, cada día, sin Internet (horas oficiales, con una precisión inferior a un minuto; el horario de verano lo gestiona Windows).

Ajuste el lugar en **Sala > Focos, direcciones, posiciones…**, campos **Ubicación (°) — latitud** y **longitud** («norte y este positivos — sirve para calcular la salida y la puesta del sol»). Ejemplo: París = 48,85 y 2,35. Sin ajuste, la sala tiene unas coordenadas del sur de Francia (44,126 y 4,082). Véase Focos, direcciones, posiciones.

Durante la espera

- **En el editor**, la posición de la línea roja se sustituye por la regla y la ocurrencia: « ⌛ esperar hasta las 18:30 → lun. 18:30 (dentro de 3 h 12)».

- El **Registro** anota el comienzo («Espera: … → reanudación … (dentro de …).») y el final («Espera terminada (…) — reanudación.»).
- Al llegar la hora, el motor se reanuda solo, aunque no haya nadie y aunque haya una ventana abierta.
- Una regla imposible nunca bloquea el espectáculo: el bloque se ignora al llegar a él, con un aviso en el **Registro** («Bloque de espera imposible de cumplir (…): se ignora.»).

GO, cambio de escena y esperas

- Un **GO** hace salir de la escena hacia la siguiente y cancela la espera en curso. Pero GO solo está permitido cuando la línea de tiempo de la escena ha terminado (o cuando la escena está en **Bucle**): si el bloque de espera es el último elemento de la línea de tiempo, GO es posible durante la espera; si hay otros bloques después, el botón GO permanece atenuado hasta la reanudación.
- Entrar en otra escena (GO, salto, elección de una escena en el editor) cancela siempre la espera en curso.
- En el editor, ▶ cancela la espera y reanuda la reproducción sin esperar a la hora ni a la tecla: la posición de la línea roja vuelve a mostrarse en lugar del texto de la espera.

Espera y encadenado automático

Una escena configurada como **Auto** o **Encadenada** cuenta su retardo en tiempo de línea de tiempo, y ese tiempo se detiene durante la espera:

- **Auto**: coloque la espera **antes** del retardo. Ejemplo: espera en 0 s, **Auto** con un retardo de 2 s → la escena espera y luego pasa a la siguiente 2 s después de la reanudación, con su fundido.
- **Encadenada**: la escena sale al final de su último bloque; por tanto, hace falta al menos un bloque que termine **después** de la espera.

No coloque nunca la espera **al final del todo** de la línea de tiempo de una escena **Encadenada** (ni en el mismo instante del retardo de una escena **Auto**): la escena saldría enseguida hacia la siguiente, sin esperar, y la siguiente se quedaría detenida en 0 s hasta un GO.

En una secuencia paralela

Una secuencia paralela no puede esperar: los bloques de espera (de tecla o de calendario) que encuentra se ignoran, con un aviso en el **Registro**. En cambio, una espera del guion principal también congela las secuencias paralelas hasta la reanudación. Véase Las secuencias paralelas.

Paso a paso

Esperar el fin de los aplausos

1. En la escena «Saludo», coloque **Esperar una tecla…** en 4 s.
2. Deje **Espacio** y escriba el mensaje «Reanudar al terminar los aplausos». **OK**.
3. Coloque después, en 5 s, el bloque de luz del bis.
4. En espectáculo, la escena se detiene en 4 s y el guion muestra el mensaje; Espacio reanuda lo que sigue.

Encender una fachada un cuarto de hora antes de la puesta del sol, entre semana

1. Ajuste la latitud y la longitud de la sala (**Sala > Focos, direcciones, posiciones…**).
2. Escena 1 «Espera de la tarde»: línea de tiempo vacía, estado final apagado. Coloque **Esperar una hora, una fecha, el sol…** en 0 s.
3. Elija **la salida / puesta del sol**, **coucher** (puesta), desfase **-15**, desmarque **S** y **D**. Compruebe la vista previa. **OK**.
4. En **Ajustes de la escena**, **Disparo: Auto**, retardo 2; **Fundido hacia la siguiente (s):** 10.
5. Escena 2 «Fachada»: la iluminación deseada.
6. Al caer la tarde, la escena 1 se libera y después la fachada se enciende en 10 s.

La receta completa, con el apagado y el reinicio cada día, está en La iluminación arquitectónica.

Una pausa cronometrada

1. Coloque **Esperar una hora, una fecha, el sol…**, elija **una duración** y escriba «20 min».
2. El espectáculo se reanuda solo 20 minutos después de llegar al bloque. Si el bloque es el último elemento de la escena, un GO permite pasar a la escena siguiente sin esperar al final.

Conviene saber

- Durante una espera, la imagen está congelada: un efecto dinámico, una trayectoria o un pixel mapping se detiene donde está. Para una iluminación que deba seguir animada durante una espera larga, prefiera una escena en **Bucle** con una **duración máx. (s):** (véase La iluminación arquitectónica).
- La ventana del guion no muestra la cuenta atrás de una espera de hora: es visible en el editor (posición de la línea roja) y en el **Registro**.
- La exportación para un reproductor autónomo calcula el show por adelantado: las esperas de hora se ignoran. El reproductor tiene su propio programa horario, véase El reproductor autónomo.
- Las reglas de fecha no tienen filtro de días; las de duración tampoco.
- Los shows importados pueden contener un antiguo bloque « ⏸ Pausa» (título de ventana «Pausa (esperar)»): detiene la línea de tiempo hasta ▶ en el editor o un GO. Ya no se ofrece en la lista **Otros**; sustitúyalo por **Esperar una tecla…**.

Véase también

- Esperar una réplica (sincronización por voz)
- La línea de tiempo de la escena
- La iluminación arquitectónica
- Los ajustes de la escena
- Saltos y etiquetas de escena
- El modo espectáculo y la ventana del guion
- El mando a distancia (teclas GO)
- Focos, direcciones, posiciones

Esperar una réplica (sincronización por voz)

El bloque **Esperar una réplica…** detiene la línea de tiempo hasta que un intérprete ha dicho una réplica concreta al micrófono. DreamShow reconoce la voz por sí mismo, sin internet: un diálogo entre un intérprete y un robot, o una serie de efectos sincronizados con un texto, puede desarrollarse sin nadie en el control.

Para abrirlo: arrastre **Esperar una réplica…** desde la lista **Otros** (panel **Bibliotecas**) a una pista del panel **Línea de tiempo de la escena**. La ventana de ajustes se abre al instante; haga doble clic en el bloque para volver a abrirla.

El principio

- Durante el bloque, y **solo durante el bloque**, DreamShow escucha el micrófono. En cuanto reconoce la réplica, la línea de tiempo continúa.
- Fuera de los bloques no se escucha nada: una voz reproducida por el propio espectáculo (la réplica de un robot, un sonido) no puede desencadenar nada, siempre que esté colocada **después** del bloque.
- Para un diálogo: un bloque **Esperar una réplica…** por cada réplica del intérprete, seguido de los bloques de la respuesta (bloque **Robot** «Dire» (Decir), sonido, luz…), y luego el bloque de la réplica siguiente.

Como las demás esperas, el bloque congela la luz y pone en pausa los sonidos y vídeos de la escena durante la escucha (véase Las esperas (tecla, hora, fecha, sol)).

Los ajustes del bloque

- **Réplica esperada**: el texto, tal como se dirá. Si el espectáculo tiene un texto de teleprompter, la lista **Tomar una réplica del texto del teleprompter…** lo copia.
- **Aceptar una réplica dicha aproximadamente** (marcada por defecto):
  - si el **final** de la réplica se dice tal como está escrito, el espectáculo continúa al instante (normalmente menos de medio segundo después de la última palabra);
  - si no, basta con **lo esencial**: aproximadamente la mitad de las palabras importantes, en orden, incluida una del final de la réplica. El espectáculo continúa entonces tras **1,5 s de silencio**: una simple pausa en mitad de la frase no lo hace arrancar.
  - Desmarcada: solo cuenta el final exacto.
- **Frase clave de reserva** (opcional): una frase que el intérprete puede decir si la réplica salió mal o no se reconoció, por ejemplo «voilà voilà». Hace pasar a lo siguiente al instante. Debe

decirse tal cual, y sus palabras no deben figurar en la réplica (si no, la ventana avisa). Un bloque nuevo toma la frase clave ya usada en el espectáculo.
- **Plazo de reserva (s)**: si la réplica no se reconoce en este plazo, el espectáculo continúa de todos modos y lo anota en el registro. Vacío: espera sin límite.
- **Micrófono**: el micrófono escuchado, el mismo para todos los bloques de este PC (ajuste guardado en el PC, no en el espectáculo).
- **Idioma hablado**: el idioma de los actores (francés, inglés, alemán, español o italiano), el mismo para todo el espectáculo, bloques y teleprompter por voz. El francés viene con DreamShow; otro idioma se descarga una sola vez (de 40 a 50 MB) en cuanto se elige o se abre un espectáculo que lo usa: hágalo durante la preparación, con Internet. Después todo funciona en el PC, sin Internet.
- **Inicio (s)**: la posición del bloque en la línea de tiempo.

En la línea de tiempo, el bloque muestra 🎤, el comienzo de la réplica y su plazo de reserva.

Durante el espectáculo

En la ventana del guion, durante la escucha, la réplica esperada aparece bajo el nombre de la escena con lo que oye DreamShow («escuchando…», luego «oído: …») y la cuenta atrás del plazo de reserva.

Si se dice la frase clave de reserva, el espectáculo continúa y el registro lo anota como advertencia: así se encuentran después las réplicas que hay que trabajar.

GO libera la espera en cualquier momento: el técnico siempre puede retomar el control. Si no se encuentra el micrófono, la ventana lo indica («escucha imposible») y la réplica espera el GO o el plazo de reserva.

El registro (categoría **réplicas**) anota cada escucha, cada réplica reconocida (con la parte de palabras oídas y «aproximada» si procede) y cada plazo de reserva agotado.

Consejos

- **El micrófono es lo más importante**: un micrófono de diadema inalámbrico, lo más cerca posible de la boca, da el mejor reconocimiento. Un micrófono ambiente oye al público y los altavoces.
- **Cuide el final de las réplicas**: es lo que hace arrancar el espectáculo sin esperar. Un final con una palabra bien distinta se reconoce mejor que un «sí» o un «eh».
- Las réplicas muy cortas («Oui.», «Ah ?») deben decirse tal cual: prevea un plazo de reserva.
- El texto puede contener acotaciones entre paréntesis o corchetes: no se esperan.
- Ensaye con el micrófono real y observe la línea «oído: …» de la ventana del guion: muestra lo que entiende DreamShow.

Límites

- Cinco idiomas reconocidos: francés, inglés, alemán, español e italiano. Un solo idioma por espectáculo.
- Se espera una sola voz a la vez, en un solo micrófono.
- Una réplica saltada no se recupera: el bloque espera su réplica, luego el plazo de reserva o el GO.

Véase también

- Las esperas (tecla, hora, fecha, sol)
- Los robots humanoides
- El teleprompter
- El modo espectáculo y la ventana del guion
- La línea de tiempo de la escena

Saltos y etiquetas de escena

Un **salto** hace pasar el guion de una escena a otra en el momento en que la línea roja lo alcanza, sin GO: para volver atrás, saltarse un pasaje o hacer que varias escenas den vueltas en bucle. La **etiqueta** de una escena es un nombre corto y estable que permite a los saltos (y a las secuencias paralelas) apuntar siempre a la escena correcta, aunque se inserten o se muevan escenas. Esta página presenta también las dos maneras de hacer un bucle.

Para abrirlo: arrastre **Ir a la escena…** desde la lista **Otros** (panel **Bibliotecas**) hasta una pista del panel **Línea de tiempo de la escena**. La etiqueta se ajusta en **Ajustes de la escena**, campo **Etiqueta:**.

El bloque «Ir a la escena…»

Crearlo

1. Arrastre **Ir a la escena…** de la lista **Otros** a una pista, en el instante del salto.
2. Se abre una pequeña ventana **Ir a la escena**: «Saltar a la escena:», con la lista de las escenas («3 · Final»). Se propone la escena que sigue a la escena seleccionada.
3. Elija la escena y haga clic en **OK**. Cerrar la ventana sin **OK** cancela: no se crea ningún bloque.

El bloque (verde azulado) muestra la escena de destino como la lista **Escenas**: «→ 3 · Final [final]» (número, nombre y etiqueta entre corchetes si la hay).

Ajustarlo

Un doble clic en el bloque (o clic derecho > **Propiedades…**) abre la ventana **Ir a la escena**:

- **Inicio (s)**: instante del salto.
- **Escena de destino**: la escena a la que se apunta.

Es un evento instantáneo: solo cuenta su inicio.

Qué ocurre en el salto

- En cuanto la línea roja alcanza el bloque, la escena en curso se **abandona de inmediato** y la escena de destino arranca en 0 s.
- El salto es **instantáneo, sin fundido**: la luz pasa de golpe al estado final de la escena de destino. Para suavizarlo, dé un fundido de entrada a los bloques del principio de la escena de

destino o utilice mejor un encadenado automático (**Auto** o **Encadenada**, que aplican el **Fundido hacia la siguiente**) cuando se trate de ir a la escena siguiente.
- Los bloques colocados **después** del salto en la escena abandonada no se reproducen nunca.
- Como en un GO: los vídeos de la escena abandonada se detienen, los sonidos continúan.
- Un salto a la propia escena la hace empezar de nuevo en 0 s.
- En el editor y en modo espectáculo, la selección del panel **Escenas** sigue a la escena de destino (en el editor, cuando el botón **LIVE** está encendido).

Salto roto

Si la escena de destino ya no existe, el bloque se vuelve rojo con ⚠ y muestra «→ ¿escena? (no encontrada)». Al pasar, el salto se ignora y el **Registro** lo indica («Salto a «…»: escena no encontrada — ignorado.»). Haga doble clic en el bloque para elegir otra escena.

La etiqueta de una escena

El campo **Etiqueta:** se encuentra junto al nombre de la escena, en **Ajustes de la escena**. Información sobre herramientas: «Nombre corto y estable de la escena (p. ej. lluvia): los saltos y las secuencias paralelas la apuntan por este nombre, aunque se inserten o muevan escenas».

- Escriba una palabra corta: «lluvia», «final», «espera». Las mayúsculas no cuentan. Una «@» escrita al principio se quita.
- La etiqueta aparece entre corchetes en la lista **Escenas** y en las listas de elección de escena («5 · Tormenta [tormenta]»).
- Deje el campo vacío en una escena que no es destino de ningún salto.

Por qué es importante

Un salto conserva la escena de destino de dos maneras:

- **por su etiqueta**, si la escena tenía una en el momento en que validó el bloque: el salto apunta siempre a esa escena, esté donde esté en la lista;
- **por su número** en caso contrario. DreamShow actualiza estos números cuando usted añade (**+**), duplica (⎘) o elimina (**−**) una escena. Pero **no** cuando mueve una escena con ↑ o ↓: el salto apunta entonces a la escena que ha ocupado ese lugar.

Dé, por tanto, una etiqueta a toda escena a la que apunte un salto o una secuencia paralela.

Pasar un salto existente a la etiqueta

Un salto creado antes de que la escena de destino tuviera una etiqueta sigue vinculado al número. Para vincularlo a la etiqueta:

1. Dé una etiqueta a la escena de destino.

2. Haga doble clic en el bloque de salto, compruebe la **Escena de destino** y después **OK**: el bloque guarda ahora la etiqueta.

Renombrar, eliminar, duplicar

- **Cambiar una etiqueta**: los saltos que utilizaban la etiqueta antigua se vuelven rojos (⚠). Vuelva a abrirlos y valídelos de nuevo.
- **Eliminar una escena de destino**: un salto por etiqueta se vuelve rojo; para un salto por número, DreamShow avisa («N «ir a la escena» apuntaba(n) a la escena eliminada: hay que corregirlo (se muestra en rojo ⚠ en la línea de tiempo).»).
- **Duplicar una escena** (⎘) copia también su etiqueta: dos escenas llevan entonces la misma. El **Registro** lo señala («Etiqueta «…» usada por varias escenas: se conserva la primera (…).») y los saltos apuntan a la primera. Cambie o borre la etiqueta de la copia.

Los bucles

Una escena que da vueltas sobre sí misma

En **Ajustes de la escena**:

- **Bucle**: «La línea de tiempo vuelve a empezar automáticamente hasta el GO (o hasta la duración máxima)». Cuando la línea roja alcanza el final del último bloque, la línea de tiempo arranca de nuevo desde 0: los bloques se reproducen otra vez, los sonidos y vídeos se reinician (en cada vuelta, los sonidos y vídeos en curso se detienen primero).
- **duración máx. (s):** «Vacío = bucle hasta el GO; si no, la escena enlaza con la siguiente tras este tiempo total». El tiempo se cuenta sobre el conjunto de las vueltas; al llegar el plazo, la escena pasa a la siguiente con su **Fundido hacia la siguiente**, incluso a mitad de una vuelta.

El GO está siempre permitido en una escena en bucle: la abandona en cualquier momento. **Encadenada** no tiene sentido en una escena en bucle (nunca termina): solo el GO y la duración máxima la hacen salir. La ventana del guion muestra la vuelta en curso («↻ bucle 3 (máx. 600 s)»). Véase Los ajustes de la escena.

Un bucle de varias escenas

Para hacer que una serie de escenas dé vueltas:

1. Dé una etiqueta a la primera escena del ciclo (por ejemplo «ciclo»).
2. Ajuste las escenas del ciclo en **Auto** o **Encadenada**, para que se encadenen solas.
3. En la última escena del ciclo, coloque **Ir a la escena…** al final de su línea de tiempo, hacia «ciclo».

El guion gira entonces sin fin: escena 1, 2, 3, salto a 1…

Un bucle así no se abandona con GO: el GO solo está permitido al final de la línea de tiempo, y el salto sale en ese momento. Para salir de él, salte directamente a otra escena desde un mando a distancia (web, OSC, MIDI) o ponga el guion a cero. Si el ciclo debe abandonarse con el GO, prefiera una sola escena en **Bucle**.

Paso a paso

Repetir un pasaje hasta la señal del director

1. Escena 4 «Ensayo»: active **Bucle** y deje **duración máx. (s):** vacío.
2. Durante el espectáculo, la escena gira en bucle; a la señal, GO pasa a la escena 5, con el fundido de la escena 4.

Saltarse un cuadro algunas noches

1. Escena 6 «Cuadro corto»: coloque **Ir a la escena…** en 0 s hacia la escena 9 (dele la etiqueta «despues-cuadro»).
2. Las noches en que se representa el cuadro completo, elimine el salto o muévalo después del final de la línea de tiempo.

Una animación de escaparate que gira sin fin

1. Escenas 1 «Rojo», 2 «Oro», 3 «Blanco»: disparo **Auto** (por ejemplo 30 s), **Fundido hacia la siguiente (s):** 5.
2. Etiqueta «escaparate» en la escena 1.
3. En la escena 3, coloque **Ir a la escena…** hacia «escaparate» en 30 s.
4. El ciclo Rojo → Oro → Blanco gira indefinidamente; la vuelta de Blanco a Rojo es instantánea (es un salto). Para una vuelta con fundido, añada a la escena 1 un bloque de luz con un fundido de entrada.

Conviene saber

- Colocado en una escena reproducida por una secuencia paralela, un salto hace saltar a la propia secuencia, sin tocar el guion principal; ese salto tampoco tiene fundido (véase Las secuencias paralelas).
- El final del espectáculo («FIN DEL ESPECTÁCULO» en el guion y en el **Registro**) se anota cuando el guion llega a la última escena de la lista mediante un GO o un encadenado automático.
- La exportación para un player autónomo calcula el espectáculo por adelantado, escena tras escena: un salto a una escena ya reproducida termina la exportación tras un solo ciclo, que el player reproduce en bucle desde el principio del clip. Véase El reproductor autónomo.

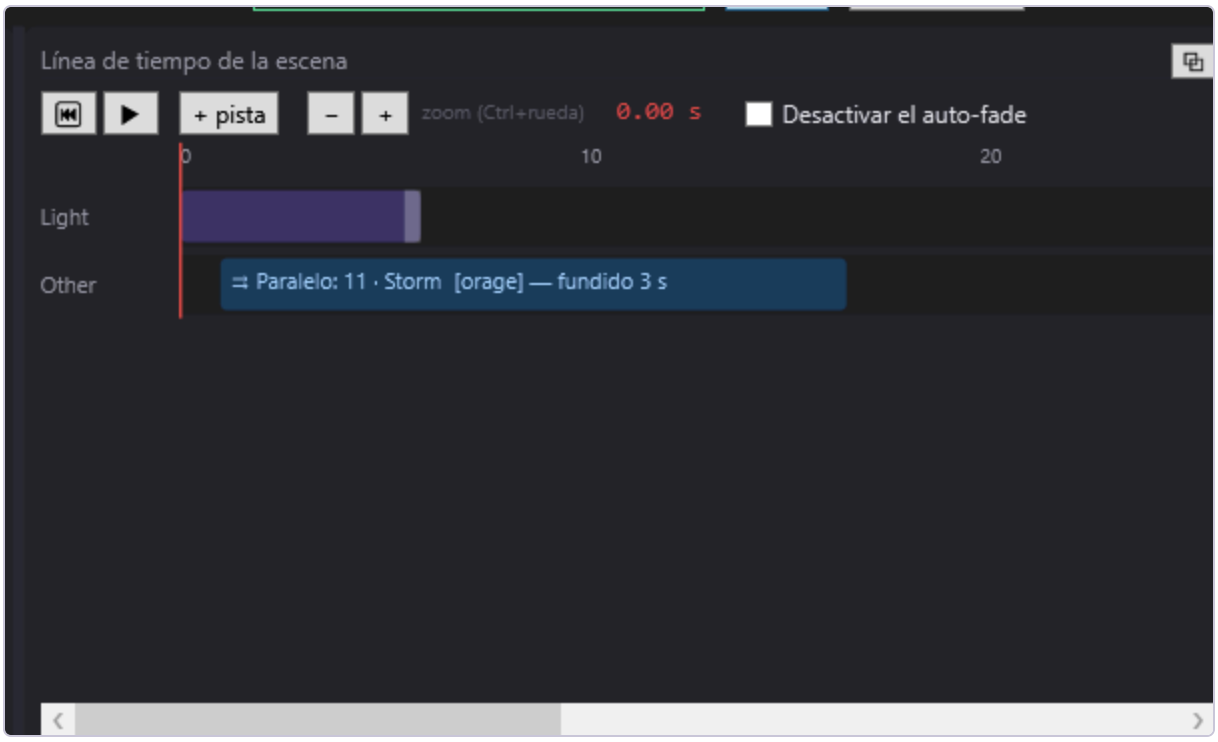
Véase también

- La línea de tiempo de la escena
- Los ajustes de la escena
- El panel Escenas
- Las secuencias paralelas
- La iluminación arquitectónica
- Fundidos y mezclas
- El mando web

Las secuencias paralelas

Una secuencia paralela es una segunda reproducción que funciona **al mismo tiempo** que el guion: reproduce una escena y después las siguientes según sus encadenados automáticos, mientras usted sigue avanzando el guion con el GO. Ejemplo típico: una tormenta (relámpagos, trueno, lluvia) que empieza durante una escena y continúa durante las tres escenas siguientes, pase lo que pase en el guion, hasta que una escena la detiene con un fundido.

Para abrirla: arrastre **Iniciar una secuencia paralela…** o **Terminar la secuencia paralela…** desde la lista **Otros** (panel **Bibliotecas**) hasta una pista del panel **Línea de tiempo de la escena**. La ventana de ajustes se abre enseguida; haga doble clic en el bloque para volver a abrirla.



El principio

- Las escenas que reproduce una secuencia paralela son **escenas ordinarias** del espectáculo: usted las crea y las ajusta como las demás (estado final, línea de tiempo, sonidos…).
- El bloque **Iniciar una secuencia paralela…**, colocado en una escena del guion, lanza la secuencia a partir de una escena elegida (su **escena de inicio**).
- La secuencia reproduce esa escena y después pasa a las siguientes **por sí sola**, según sus disparos automáticos: **Auto**, **Encadenada**, **Bucle** (y su duración máxima) y los saltos **Ir a la escena…** colocados en sus escenas. Una escena ajustada en **GO manual** se queda donde está: **GO solo hace avanzar el guion principal**.

- El bloque **Terminar la secuencia paralela…** la detiene, con un fundido.
- Una secuencia se identifica por su escena de inicio. Varias secuencias con escenas de inicio distintas pueden funcionar al mismo tiempo.

Dé una **etiqueta** a la escena de inicio (campo **Etiqueta:** de los **Ajustes de la escena**, por ejemplo «tormenta»): los bloques la encuentran aunque inserte o mueva escenas. Véase Saltos y etiquetas de escena.

Iniciar una secuencia paralela…

La ventana «Iniciar una secuencia paralela»

- **Inicio (s)**: instante en que arranca la secuencia, en la línea de tiempo de la escena que lleva el bloque.
- **Escena de inicio**: la escena con la que empieza la secuencia (lista «5 · Tormenta [tormenta]»). Al crear el bloque, DreamShow propone la escena que sigue a la escena seleccionada.
- **Fundido de entrada (s)**: tiempo de subida de la secuencia (se propone 1 s). 0 = aparece de golpe.
- Texto de ayuda: «La secuencia reproduce esta escena y luego las siguientes según su disparo automático, al mismo tiempo que el guion principal. Go solo hace avanzar el guion principal. Dé una etiqueta a la escena para que siga apuntada si cambia el orden.»
- **OK** / **Cancelar** (cancelar al crear = sin bloque).

El bloque muestra «⇉ Parallèle : 5 · Orage [orage] — fondu 3 s» (paralela: escena de inicio y fundido; el texto del bloque está en francés en el programa).

Si la misma secuencia ya está en marcha (misma escena de inicio), el bloque la **reinicia desde su primera escena** (se detienen sus sonidos y vídeos en curso), con el nuevo fundido de entrada.

Terminar la secuencia paralela…

La ventana «Terminar la secuencia paralela»

- **Inicio (s)**: instante en que la secuencia empieza a apagarse.
- **Secuencia que terminar**:
  - **(la secuencia paralela donde está este bloque)**: para usar cuando el bloque está colocado **en una escena de la secuencia** misma; la secuencia termina por sí sola;
  - una escena de la lista: para usar cuando el bloque está colocado **en el guion**; termina la secuencia iniciada en esa escena.
- **Fundido de salida (s)**: tiempo durante el que se desvanece la secuencia (se propone 2 s). 0 = desaparece de golpe.
- Texto de ayuda: «Colocado en la secuencia paralela, este bloque la termina; colocado en el guion, termina la secuencia iniciada en la escena elegida.»

El bloque muestra «⇥ Fin parallèle : cette séquence — fondu 2 s» (fin de la paralela: esta secuencia) o «⇥ Fin parallèle : 5 · Orage [orage] — fondu 6 s».

Al terminar el fundido de salida, la secuencia desaparece y se detienen sus sonidos y vídeos (en seco: el fundido de salida afecta a la luz).

Si la secuencia a la que se apunta no está en marcha, el bloque no hace nada. Un bloque ajustado en **(la secuencia paralela donde está este bloque)** pero colocado en el guion tampoco hace nada, y el **Registro** lo señala: «« Terminer la séquence parallèle » sans séquence à terminer : placez-le dans la séquence parallèle, ou nommez sa scène de départ.» (en francés en el programa; significa: «Terminar la secuencia paralela» sin secuencia que terminar: colóquelo en la secuencia paralela o indique el nombre de su escena de inicio).

La ⏮ **Puesta a cero (Listo)** de la ventana del guion detiene todas las secuencias paralelas. Un GO, un salto o un cambio de escena en el guion no las detienen.

Qué reproduce una secuencia

En cada una de sus escenas, una secuencia reproduce:

- **el estado final** de la escena, pero solo en lo que ajusta (los focos ausentes de su estado final no se ponen a cero: se quedan con el guion);
- sus **bloques de luz y de efectos**, **trayectorias**, **efectos dinámicos**, **pixel mappings** y **OSCURO** (un Oscuro solo apaga en ella la propia secuencia);
- sus **sonidos** y **vídeos** (se anotan en el **Registro**: ««orage»: lecture tonnerre.wav»), los bloques **Pantalla de backstage**, **Robot**, **Máscara**, los bloques que inician o terminan otras secuencias y el comando extra **EXEC=**.

Pasa de una escena a la siguiente con el **Fundido hacia la siguiente** de la escena abandonada; un salto **Ir a la escena…** es en ella instantáneo.

Lo que una secuencia **ignora** (con un aviso en el **Registro**, una vez por secuencia): las esperas (**Esperar una tecla…**, **Esperar una hora, una fecha, el sol…**), el antiguo bloque Pausa y los comandos extra que toman el control de todo el espectáculo (CHAIN=, REPLAYDMX=, AMBILIGHT=). Mensaje: «Séquence parallèle « … » : « … » ignoré (seule la conduite principale peut attendre ou enchaîner).» (en francés en el programa; significa: secuencia paralela «…»: «…» ignorado, solo el guion principal puede esperar o encadenar).

Tampoco se reproducen en una secuencia las grabaciones DMX (bloques ▦). Y dos bloques de luz que se solapan solo hacen en ella un fundido de intensidad (sin mezcla de color ni de posición).

La mezcla con el guion

La secuencia se mezcla con el guion según las reglas habituales de la iluminación de espectáculos:

- **Intensidad y mezcla de colores** (dímer, rojo, verde, azul, blanco…; canal por canal): **gana el más fuerte** (modo «HTP», de *highest takes precedence*). La secuencia solo puede, por tanto, añadir luz: nunca oscurece el guion. Ejemplo: el guion pone el frontal en rojo, la secuencia lo pone en azul en los mismos focos → el frontal se vuelve magenta.
- **Todos los demás canales** (posición, zoom, ruedas de colores y de gobos, obturador…): **gana la secuencia** en los canales que ajusta (modo «LTP», de *latest takes precedence*). Durante el fundido de entrada o de salida de la secuencia, una posición se desliza entre el guion y la secuencia; una rueda o un obturador cambia a mitad del fundido.
- El **oscuro general** (botón **OSCURO** del guion) y los **controles manuales** prevalecen sobre ambos.
- Un bloque **OSCURO** del guion no apaga las secuencias paralelas.

Para evitar sorpresas, haga que una secuencia reproduzca focos que le sean propios (por ejemplo las contras para una tormenta) o acepte que la posición de esos focos proceda de la secuencia mientras esta funcione.

Dónde ver las secuencias en curso

- **En el editor**: la línea de información de la parte superior de la ventana (a la derecha del nombre del espectáculo) añade « · ⇉ en parallèle : orage» (la etiqueta de la escena de inicio, o su nombre; texto en francés en el programa, «en paralelo»).
- **En la ventana del guion**: la línea superior añade «⇉ en parallèle : orage».
- **En el Registro**: «Séquence parallèle « orage » démarrée (scène 5), fondu 3 s» (secuencia paralela «orage» iniciada, escena 5, fundido de 3 s), y después «Séquence parallèle « orage » terminée, fondu 6 s» (terminada).

Pausas y editor

Una secuencia paralela sigue el reloj del motor: **se congela cada vez que el guion está en pausa** (botón ⏸ del editor, parada al final de la línea de tiempo en el editor, bloque de espera del guion) y reanuda con él.

En el editor, una escena en **GO manual** detiene la reproducción al final de su línea de tiempo: la secuencia paralela se detiene, por tanto, también. Para ver evolucionar una secuencia durante mucho tiempo, pase a **Modo espectáculo** (el guion funciona sin detenerse) o ajuste la escena del guion en **Bucle** durante el ensayo.

La casilla **Desactivar el auto-fade** bloquea también los encadenados automáticos de las secuencias (una escena en **Bucle** sigue haciendo bucle).

Ejemplo completo: una tormenta que continúa mientras avanza el guion

El espectáculo: un pueblo apacible, la tormenta estalla durante la escena 1, dura durante la discusión de la escena 2 y se calma al principio de la escena 3. Los grupos «Frontal», «Ciclorama» y «Contras» existen en la sala; las contras están reservadas para la tormenta. Los sonidos «pluie.wav» (lluvia) y «tonnerre.wav» (trueno) están en los medios del espectáculo.

Las escenas

N.º	Nombre	Etiqueta	Disparo	Función
1	Pueblo		GO manual	inicia la tormenta
2	Discusión		GO manual	la tormenta continúa
3	Calma		GO manual	termina la tormenta
4	Saludo		GO manual	última escena que reproduce el guion
5	Tormenta	tormenta	GO manual, **Bucle**	la secuencia paralela

Paso a paso

1. **Cree la escena 5 «Tormenta»** (después de «Saludo»):
    - **Etiqueta:** «tormenta»; marque **Bucle** y deje **duración máx. (s):** vacío.
    - Estado final: vacío (la tormenta solo ilumina con sus bloques).
    - Pista «Relámpagos»: arrastre «Contras» desde **Grupos** a 2 s. Si «Contras» no está ajustado en ninguna escena, el bloque es de oficio blanco al 100 %; si no, póngalo en blanco al 100 % con **Sustituir por la selección + ajustes actuales** (véase Los bloques de luz y de efectos). Ajuste su **Duración (s)** a 0,2. Suelte del mismo modo otros dos relámpagos, a 2,4 s y a 7,5 s.
    - Pista «Sonidos»: «tonnerre.wav» a 2,6 s; en una pista «Lluvia», «pluie.wav» de 0 a 12 s con **Fundido de entrada (s)** y **Fundido de salida (s)** de 0,5.
    - La línea de tiempo dura 12 s (final del sonido de lluvia): la escena hace bucle cada 12 s.
2. **Escena 1 «Pueblo»**: estado final Frontal 70 % cálido, Ciclorama azul cielo. Arrastre **Iniciar una secuencia paralela…** a una pista en 15 s; **Escena de inicio**: «5 · Tormenta [tormenta]»; **Fundido de entrada (s)**: 3.
3. **Escena 2 «Discusión»**: su iluminación habitual. No hay que hacer nada por la tormenta: continúa.
4. **Escena 3 «Calma»**: arrastre **Terminar la secuencia paralela…** a 0 s; **Secuencia que terminar**: «5 · Tormenta [tormenta]»; **Fundido de salida (s)**: 6.
5. **Pruebe en modo espectáculo**: haga clic en **Modo espectáculo** y después en GO. A los 15 s en «Pueblo», la línea superior muestra «⇉ en parallèle : tormenta», y los relámpagos y la lluvia suben en 3 s. GO hacia «Discusión»: el frontal cambia, la tormenta continúa (hace bucle cada 12 s). GO hacia «Calma»: la tormenta se desvanece en 6 s y después se detiene la lluvia.

Durante la tormenta, las contras proceden de la secuencia; el frontal y el ciclorama siguen siendo los del guion (la secuencia no ajusta esos focos).

Variante: una secuencia que termina por sí sola

Para unos fuegos artificiales en dos tiempos: escena «Fuego 1» (etiqueta «fuego», **Encadenada**) y después «Fuego 2»; al final de la línea de tiempo de «Fuego 2», coloque **Terminar la secuencia paralela…** ajustado en **(la secuencia paralela donde está este bloque)**. La secuencia reproduce «Fuego 1», encadena con «Fuego 2» y después se desvanece.

Conviene saber

- Las escenas de una secuencia forman parte de la lista del espectáculo: el guion también puede alcanzarlas con GO. Colóquelas **después** de la última escena del guion y no haga GO más allá de esta. La mención «FIN DEL ESPECTÁCULO» del guion solo aparece al llegar a la última escena de la lista.
- Para ajustar una escena de secuencia, selecciónela en el panel **Escenas**: el editor la reproduce entonces en el guion principal, como cualquier escena.
- Una secuencia paralela puede iniciar o terminar a su vez otras secuencias.
- Si la secuencia llega a la última escena de la lista, se queda en ella.

Véase también

- La línea de tiempo de la escena
- Saltos y etiquetas de escena
- Las esperas (tecla, hora, fecha, sol)
- Fundidos y mezclas
- El modo espectáculo y la ventana del guion
- Los ajustes de la escena

La iluminación arquitectónica

Una fachada, un vestíbulo, un escaparate o un jardín se iluminan todas las noches, sin nadie en el control: encendido a la puesta del sol, animaciones en bucle, paso a una iluminación fija, apagado a una hora fija y luego todo vuelve a empezar al día siguiente. Esta página explica cómo construir este programa con los bloques de espera, los bucles y los saltos de DreamShow.

Para abrirla: no hay una ventana específica: es un show ordinario, construido en el panel **Escenas** y en la **Línea de tiempo de la escena** con los elementos de la lista **Otros** (**Esperar una hora, una fecha, el sol…**, **Ir a la escena…**). Después funciona en **Modo espectáculo**.

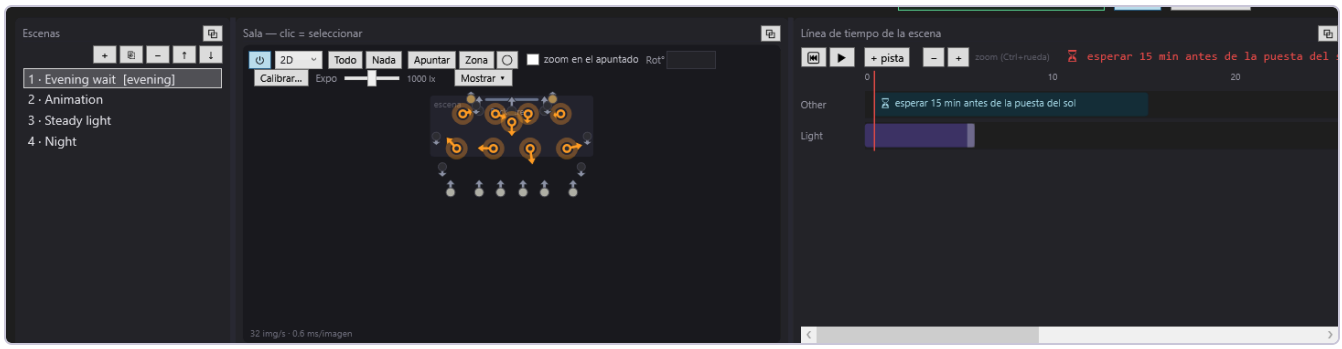
El principio

El show gira en círculo, con cuatro escenas:

N.º	Escena	Etiqueta	Contenido	Disparo
1	Espera de la tarde	tarde	oscuro; bloque de espera «puesta del sol» en 0 s	**Auto**, 2 s
2	Animación		animaciones de luz	**Bucle** con **duración máx.**
3	Iluminación fija		iluminación fija; bloque de espera «23:30» en 0 s	**Auto**, 2 s
4	Noche		oscuro; bloque **Ir a la escena…** hacia «tarde»	GO manual

1. La escena 1 espera la próxima puesta del sol y luego pasa a la escena 2 con un fundido.
2. La escena 2 repite en bucle sus animaciones durante la duración elegida y luego pasa a la escena 3.
3. La escena 3 mantiene una iluminación fija hasta las 23:30 y luego pasa a la escena 4 con un fundido (el apagado).
4. La escena 4 salta a la escena 1, que espera la puesta del sol **del día siguiente** (una espera apunta siempre a la próxima ocurrencia).

Estos mecanismos se detallan en Las esperas y Saltos y etiquetas de escena.



Antes de empezar

- **El lugar de la sala**: ajuste **Ubicación (°) — latitud** y **longitud** en **Sala > Focos, direcciones, posiciones...** (norte y este positivos). Sin esto, la puesta del sol se calcula para otras coordenadas. Véase Focos, direcciones, posiciones.
- **La salida DMX** hacia los focos: véase Las conexiones DMX.
- **El ordenador** debe permanecer encendido, sin suspensión, con DreamShow abierto sobre el show en **Modo espectáculo**. Para prescindir del ordenador, véase más abajo la sección sobre el reproductor autónomo.

Paso a paso

1. La escena de espera de la tarde

1. Cree la escena 1, llámela «Espera de la tarde», **Etiqueta:** «tarde».
2. Deje su estado final vacío: todo apagado.
3. Arrastre **Esperar una hora, una fecha, el sol...** a una pista, en 0 s.
4. En la ventana: **Esperar** = **la salida / puesta del sol**, **coucher** (puesta), desfase **-15** (un cuarto de hora antes). Deje marcados todos los **Jours** (días) (o desmarque aquellos en los que la fachada debe permanecer apagada). Compruebe la vista previa («próxima ocurrencia ...») y luego **OK**.
5. En **Ajustes de la escena**: **Disparo:** = **Auto**, retardo **2**; **Fundido hacia la siguiente (s):** = **20** (el encendido se hará en 20 s).

El retardo **Auto** debe ser mayor que la posición del bloque de espera: la escena espera y luego se reanuda 2 s después de la hora. No ponga esta escena en **Encadenada**: con la espera como único elemento, saldría sin esperar.

2. La escena de animación

1. Cree la escena 2 «Animación». Ajuste su estado final (la iluminación de base de la fachada).
2. Construya una línea de tiempo animada, por ejemplo:
    - una pista «Colores» con tres bloques de luz que se solapan (mix) para hacer girar los colores durante 2 minutos (véase Fundidos y mezclas);

    - un **Efecto dinámico…** lento sobre los focos de la cornisa (véase Los efectos dinámicos);
    - o un **Pixel mapping…** sobre barras LED (véase El pixel mapping).
3. Marque **Bucle**. En **duración máx. (s):**, indique la duración total de la animación, por ejemplo **5400** (1 h 30).
4. **Fundido hacia la siguiente (s):** = **10**.

Elija la duración máxima para que la animación termine **antes de la hora de apagado, incluso en el día más largo del año**: si la escena 3 se alcanza después de las 23:30, su espera apuntaría a las 23:30 del día siguiente, y la fachada se quedaría encendida toda la noche y todo el día. Ejemplo: puesta del sol hacia las 21:55 a finales de junio, encendido 15 min antes, es decir, hacia las 21:40 → la animación debe durar menos de 1 h 50.

3. La escena de iluminación fija

1. Cree la escena 3 «Iluminación fija», con el estado final deseado para el final de la velada.
2. Arrastre **Esperar una hora, una fecha, el sol…** en 0 s: **una hora**, **23:30**. **OK**.
3. **Disparo:** = **Auto**, retardo **2**; **Fundido hacia la siguiente (s):** = **60** (apagado lento en un minuto).

Durante una espera, la imagen está congelada: por eso la iluminación de esta escena es fija, y las animaciones están en la escena 2.

4. La escena de noche y la vuelta al principio

1. Cree la escena 4 «Noche», estado final vacío (oscuro).
2. Arrastre **Ir a la escena…** en 5 s, destino «1 · Espera de la tarde [tarde]».
3. Deje el disparo en **GO manual**.

Con el salto, la escena 1 vuelve a empezar y calcula la **próxima** puesta del sol: la del día siguiente.

5. Poner en marcha

1. Compruebe que **Desactivar el auto-fade** está **desmarcado** (si no, no se encadena nada).
2. Guarde el show (Ctrl+S).
3. Haga clic en **Modo espectáculo** y luego en **GO**: el guion entra en la escena 1 y espera.
4. Controle en el editor la posición de la línea roja (« ⏳ esperar 15 min antes de la puesta del sol → lun. 18:47 (dentro de 2 h 05)») o en el **Registro** («Espera: … → reanudación …»). La ventana del guion, en cambio, no muestra esta cuenta atrás.

Si arranca una tarde después de la hora de encendido, la escena 1 esperaría al día siguiente: haga un segundo **GO** y el guion pasa directamente a la escena 2. Del mismo modo, un **GO** en la escena 3 apaga sin esperar a las 23:30.

Variantes

- **Solo entre semana**: en el bloque de espera de la escena 1, desmarque **S** y **D**. El viernes por la noche, tras el apagado, la escena 1 espera la puesta del sol del lunes.
- **Sin animación**: elimine la escena 2; la escena 1 conduce directamente a la iluminación fija de la escena 3.
- **Apagar a la salida del sol**: en la escena 3, ajuste la espera en **la salida / puesta del sol**, **lever** (salida), desfase 0 (o negativo para apagar antes).
- **Encender a una hora fija** en lugar de a la puesta del sol: en la escena 1, ajuste la espera en **una hora**.
- **Una iluminación en una fecha precisa** (un show dedicado): la espera **una fecha (cada año)**, por ejemplo «24/12 17:00».

Probar sin esperar a la tarde

- En el editor, seleccione una escena: se muestra con su estado final; ▶ reproduce su línea de tiempo. Al llegar a una espera, la reproducción se detiene: un nuevo clic en ▶ la hace continuar sin esperar a la hora.
- Mientras hace las pruebas, sustituya la regla de la espera por **una duración** corta («30 s») y vea girar todo el ciclo en **Modo espectáculo**. Acuérdese de volver a poner la regla real después.
- La vista previa de la ventana de espera indica siempre la próxima ocurrencia: es la forma más segura de comprobar una regla con días excluidos.

Con el reproductor autónomo

El reproductor autónomo reproduce el show sin ordenador, en un pequeño módulo: **Archivo > Exportar para un player autónomo…**. La exportación calcula el show por adelantado en un flujo DMX; las esperas de hora se **ignoran** y una escena en bucle no se repite indefinidamente.

Para una instalación arquitectónica, exporte solo la escena de animación (campos **Escenas de** … **a** …) y confíe los horarios al reproductor, que tiene su propio programa semanal y un disparo a la puesta del sol. Véase El reproductor autónomo. El programa se ajusta en el archivo `player.ini` del reproductor, que su página web permite modificar. Cada línea de la sección `[schedule]` describe un tramo: los días (siete cifras, de lunes a domingo, 1 = sí), el inicio, el final, el clip que reproducir y luego `loop` (en bucle) o `once` (una vez). El inicio y el final pueden ser una hora, o `sunset` / `sunrise` (puesta / salida del sol) con un desfase en minutos; un tramo puede pasar de medianoche. Ejemplo: todas las tardes, desde la puesta del sol menos 15 minutos hasta las 23:30, el clip «soir» en bucle:

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

Fuera de los tramos, el reproductor hace el oscuro (`idle = black`) o conserva la última imagen (`idle = hold`). La latitud y la longitud del lugar se ajustan en la sección `[player]` del mismo archivo.

Conviene saber

- Tras un corte de corriente, DreamShow pregunta al reiniciar si debe reanudar en la misma escena: hace falta alguien que responda. Si el corte se produjo durante una espera, la reanudación vuelve a reproducir esa espera; si su hora pasó durante el corte, el show continúa directamente. Véase Reanudación tras un bloqueo o un corte.
- El horario de verano lo gestiona el reloj de Windows: compruebe que el ordenador está en hora y en la zona horaria correcta.
- Una espera cuya regla es imposible (hora mal escrita) se ignora al llegar a ella: compruebe siempre la vista previa antes de validar.
- Las secuencias paralelas se congelan durante las esperas del guion: no las utilice para animar una escena de espera.

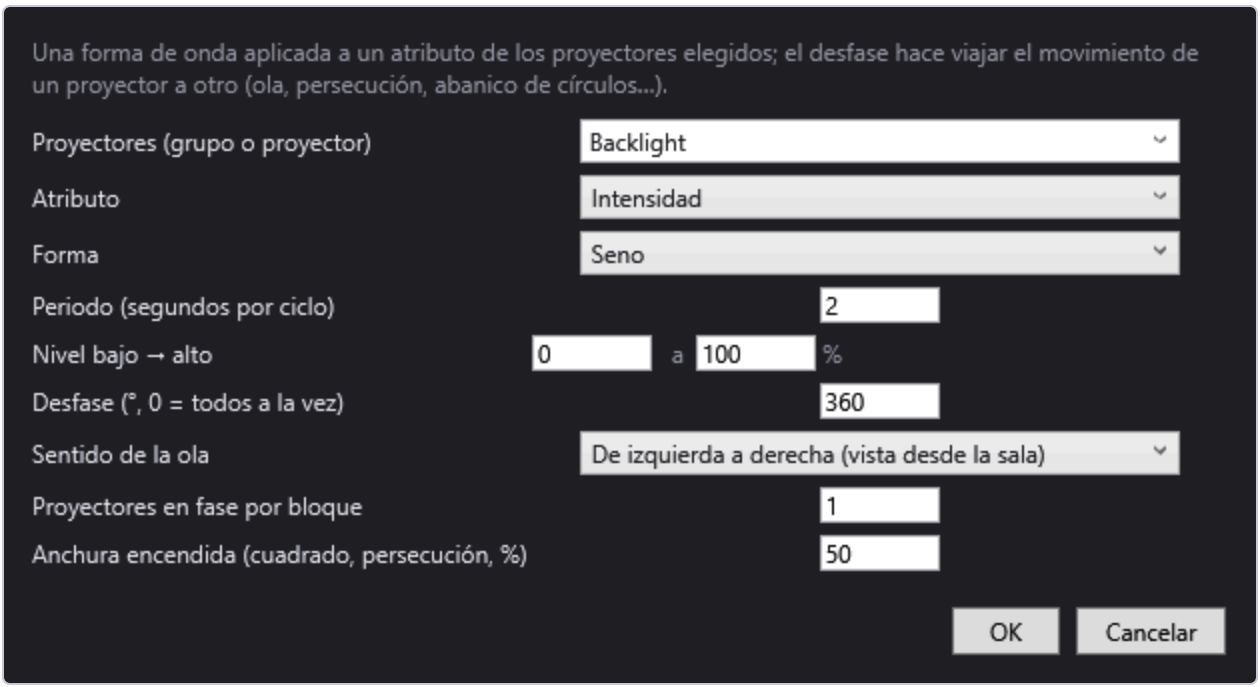
Véase también

- Las esperas (tecla, hora, fecha, sol)
- Saltos y etiquetas de escena
- Los ajustes de la escena
- Los efectos dinámicos
- El pixel mapping
- El reproductor autónomo
- El modo espectáculo y la ventana del guion

Los efectos dinámicos

Un efecto dinámico aplica una forma de onda (seno, cuadrado, persecución, aleatorio…) a un atributo de un grupo de focos: su intensidad, su color, su posición. Un desfase hace viajar el movimiento de un foco a otro: ola de intensidad, persecución, arcoíris que desfila, abanico de círculos de las cabezas móviles. El efecto es un bloque de la línea de tiempo: se coloca, se redimensiona y se funde como los demás.

Para abrirla: arrastre **Efecto dinámico…** desde la lista **Otros** (panel **Bibliotecas**) a una pista del panel **Línea de tiempo de la escena**. Se abre la ventana **Efecto dinámico**; un doble clic en el bloque la vuelve a abrir.



La ventana «Efecto dinámico»

Arriba, un recordatorio: «Una forma de onda aplicada a un atributo de los proyectores elegidos; el desfase hace viajar el movimiento de un proyector a otro (ola, persecución, abanico de círculos…).»

Proyectores (grupo o proyector)

El grupo o el foco que reproduce el efecto. La lista ofrece primero los grupos de la sala y luego cada foco por su identificador; también puede escribir el nombre. Es obligatorio («Elija un grupo o un proyector.»). Un solo grupo o foco por efecto: para dos grupos, coloque dos efectos.

Atributo

Lo que hace variar el efecto:

- **Intensidad** (por defecto): el dimmer de los focos.
- **Color (pulsación)**: el color elegido en la línea **Color**, más o menos luminoso según la onda.
- **Arcoíris**: el matiz recorre el círculo de colores en cada periodo.
- **Pan**: la posición horizontal de las cabezas móviles.
- **Tilt**: la posición vertical de las cabezas móviles.
- **Círculo (pan + tilt)**: cada cabeza móvil describe un círculo.
- **Ocho (pan + tilt)**: cada cabeza móvil describe un ocho tumbado (∞).

El efecto ajusta **únicamente** los canales de ese atributo. El resto (color, obturador, intensidad…) viene del estado final de la escena o de los demás bloques: para ver moverse las cabezas móviles con **Pan** o **Círculo**, deben estar encendidas por otra vía.

Forma

La forma de la onda, a lo largo de un periodo (atenuada para **Arcoíris**, **Círculo** y **Ocho**, que tienen su propio movimiento):

- **Seno** (por defecto): subida y bajada suaves; cada ciclo empieza en el nivel bajo.
- **Triángulo**: subida y luego bajada en línea recta.
- **Cuadrado**: encendido (nivel alto) durante la **anchura encendida** y luego apagado (nivel bajo).
- **Diente de sierra**: subida regular y luego regreso brusco abajo.
- **Rampa descendente**: regreso brusco arriba y luego bajada regular.
- **Persecución**: como **Cuadrado**; con un desfase y una anchura corta, una sola luz corre de un foco a otro.
- **Aleatorio**: un nivel sacado al azar en cada periodo, distinto para cada foco (o cada bloque), mantenido durante todo el periodo.

Periodo (segundos por ciclo)

Duración de un ciclo de la onda, en segundos (2 por defecto). Mínimo 0,05 s («Periodo no válido (al menos 0,05 s).»). Periodo pequeño = efecto rápido.

Nivel bajo → alto

Los dos límites de la onda, en % (0 a 100 por defecto):

- **Intensidad**: intensidad mínima y máxima;
- **Color (pulsación)**: del color apagado (0 %) al color pleno (100 %);
- **Pan** y **Tilt**: la amplitud del movimiento, en % del recorrido total de la cabeza móvil (por ejemplo 30 a 70 %);

- **Arcoíris**: solo cuenta el nivel alto (la luminosidad de los colores);
- **Círculo** y **Ocho**: no se usan (véase **Centro y tamaño**).

Desfase (°, 0 = todos a la vez)

El desfase entre los focos, en grados de ciclo (360 por defecto):

- **0**: todos los focos hacen lo mismo al mismo tiempo;
- **360**: los focos se reparten regularmente a lo largo de un ciclo completo: una ola que recorre todo el grupo;
- **180**: repartidos a lo largo de medio ciclo;
- por encima de 360: varias olas a la vez sobre el grupo.

Con un desfase positivo, la ola recorre los focos en el orden elegido en **Sentido de la ola** (por ejemplo de izquierda a derecha con «De izquierda a derecha (vista desde la sala)»); con un desfase negativo (-360), los recorre en el otro sentido.

Sentido de la ola

El orden en el que los focos reciben su desfase, según su posición en la sala:

- **De izquierda a derecha (vista desde la sala)** (por defecto);
- **De derecha a izquierda (vista desde la sala)**;
- **Del proscenio al fondo**;
- **Del centro hacia fuera**: primero los más cercanos al centro; los focos simétricos reciben fases próximas, lo que da un efecto espejo;
- **Orden del patch**: el orden de los focos en el grupo.

Las posiciones son las de **Sala > Focos, direcciones, posiciones…**.

Proyectores en fase por bloque

Número de focos vecinos (en el orden elegido) que comparten la misma fase (1 por defecto). Con 2, los focos van de dos en dos; con 4 en una barra de 12, la ola avanza por bloques de 4.

Anchura encendida (cuadrado, persecución, %)

Para **Cuadrado** y **Persecución**: la parte del ciclo en que el foco está en el nivel alto (50 % por defecto, mínimo 2 %). Para una persecución con un solo foco encendido de N, ponga aproximadamente 100/N %.

Color

Visible solo con **Color (pulsación)**: el color, en «rojo,verde,azul 0-255» (255,255,255 por defecto, por ejemplo «255,80,0» para un naranja).

Centro y tamaño

Visible solo con **Círculo** y **Ocho**:

- **pan** y **tilt**: el centro del movimiento, en % del recorrido (50 y 50 por defecto: el medio);
- **radio**: el tamaño del movimiento, en % del recorrido (10 por defecto, como máximo 50).

Para el **Ocho**, el radio es la amplitud en pan; la amplitud en tilt es la mitad.

OK / Cancelar

OK comprueba los valores y crea (o actualiza) el bloque. **Cancelar** en la creación: no se crea ningún bloque.

El bloque en la línea de tiempo

- Color violeta intenso, texto «∿ Intensidad seno · Contras · 2 s · 360°» (atributo, forma, destino, periodo, desfase).
- Duración inicial: 10 s. Redimensiónelo con el tirador del borde derecho: la onda continúa durante toda la duración (20 minutos como máximo).
- **Fundidos**: clic derecho > **Propiedades…** da **Inicio (s)**, **Duración (s)**, **Fundido de entrada (s)** y **Fundido de salida (s)**. Como en un bloque de luz, el fundido solo afecta a la intensidad; una posición (Pan, Círculo…) se aplica desde el comienzo del bloque.
- El efecto se calcula por adelantado, a 25 imágenes por segundo: sigue la línea roja, se reproduce de forma idéntica y se muestra en la simulación.
- Se coloca **por encima** de los bloques de luz y del estado final, en los canales que ajusta (véase Los bloques de luz y de efectos). Un **Oscuro** lo apaga.
- Durante un bloque de espera, el efecto se detiene donde está.

Paso a paso

Una ola suave sobre un ciclorama LED

1. En el estado final de la escena, encienda el grupo «Ciclorama» en azul al 100 %.
2. Arrastre **Efecto dinámico…** a una pista en 0 s.
3. **Proyectores (grupo o proyector)**: «Ciclorama»; **Atributo**: **Intensidad**; **Forma**: **Seno**; **Periodo (segundos por ciclo)**: 4; **Nivel bajo → alto**: 20 a 100; **Desfase (°, 0 = todos a la vez)**: 360; **Sentido de la ola**: **De izquierda a derecha (vista desde la sala)**. **OK**.
4. Redimensione el bloque a la duración de la escena; clic derecho > **Propiedades…**, **Fundido de entrada (s)** 3.

Si los focos del ciclorama no tienen canal de dimmer (solo rojo, verde, azul), **Intensidad** no tiene efecto: utilice **Color (pulsación)** con el color «0,0,255».

Una persecución sobre una barra de 8 focos

1. **Atributo**: **Intensidad**; **Forma**: **Persecución**; **Periodo (segundos por ciclo)**: 1; **Nivel** 0 a 100; **Desfase**: 360; **Anchura encendida (cuadrado, persecución, %)**: 12 (aproximadamente 100/8).
2. Encienda la barra en el estado final (color), mientras el efecto hace la intensidad.

Un abanico de círculos con las cabezas móviles

1. En el estado final, encienda las cabezas móviles (intensidad, color, obturador abierto) y apunte al centro del escenario.
2. **Efecto dinámico...**: **Atributo**: **Círculo (pan + tilt)**; **Periodo (segundos por ciclo)**: 6; **Desfase**: 90; **Centro y tamaño**: pan 50, tilt 40, radio 8.
3. Las cabezas móviles describen círculos desfasados un cuarto de vuelta unos respecto a otros.

Relámpagos aleatorios

1. **Atributo**: **Intensidad**; **Forma**: **Aleatorio**; **Periodo (segundos por ciclo)**: 0,3; **Nivel** 0 a 100; **Desfase**: 0; **Proyectores en fase por bloque**: 1.
2. Cada foco toma un nivel al azar cada 0,3 s.

Conviene saber

- Un efecto dinámico solo apunta a un grupo o a un foco. Para encadenar dos efectos, coloque dos bloques; dos bloques que se solapan no hacen mix entre sí (el mix solo afecta a los bloques de luz y de efectos de la biblioteca).
- **Cuadrado** y **Persecución** dan el mismo resultado; el nombre solo ayuda a recordar la intención.
- Con **Color (pulsación)** en una cabeza móvil con rueda de colores, DreamShow elige el color de rueda más cercano: la pulsación puede hacer cambiar la rueda de posición.
- Los efectos de la lista **Efectos** (biblioteca) son ajustes fijos; los efectos dinámicos son movimientos. No se guardan en la biblioteca: copie la pista (clic derecho en su nombre > **Copiar la pista**) para reutilizarlos en otra escena.

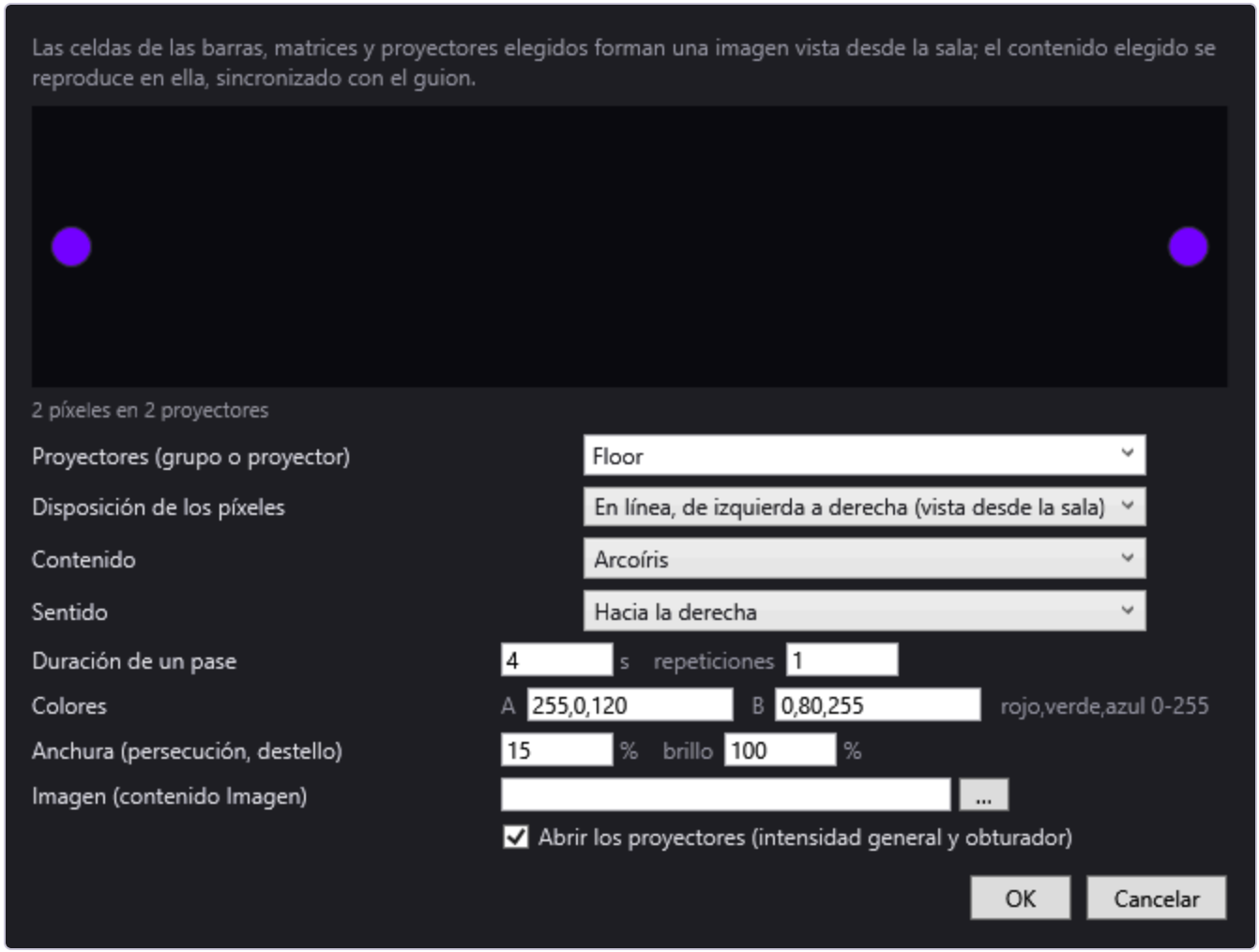
Véase también

- La línea de tiempo de la escena
- Los bloques de luz y de efectos
- Fundidos y mezclas
- El pixel mapping
- Las trayectorias
- Focos, direcciones, posiciones

El pixel mapping

El pixel mapping trata las celdas de sus barras LED, matrices y focos LED como los píxeles de una pantalla, vista desde la sala, y reproduce en ella una imagen animada: degradado que se desplaza, arcoíris, ola, plasma, persecución, destello, fuego o una imagen de su elección. Es un bloque de la línea de tiempo, sincronizado con el guion.

Para abrirlo: arrastre **Pixel mapping…** desde la lista **Otros** (panel **Bibliotecas**) hasta una pista del panel **Línea de tiempo de la escena**. Se abre la ventana **Pixel mapping**; un doble clic en el bloque la vuelve a abrir.



Qué es un píxel aquí

Cada **celda de color** de un foco se convierte en un píxel: una barra LED de 8 celdas da 8 píxeles, una matriz de 5 × 5 da 25 y un foco LED ordinario (un solo color para todo el foco) da 1. DreamShow

localiza las celdas según la definición del foco (canales rojo, verde, azul y blanco de cada celda). Véase La biblioteca de focos.

La ventana «Pixel mapping»

Arriba, un recordatorio: «Las celdas de las barras, matrices y proyectores elegidos forman una imagen vista desde la sala; el contenido elegido se reproduce en ella, sincronizado con el guion.»

La vista previa

Bajo el recordatorio, un recuadro negro muestra cada píxel con un punto, en su sitio, y reproduce el contenido en directo: cada ajuste modificado se ve al instante. Debajo, un contador: «48 píxeles en 6 proyectores» o «Ninguna celda de color en este destino.» si el destino no contiene ningún foco utilizable.

Proyectores (grupo o proyector)

El grupo o el foco que recibe la imagen (lista de los grupos y después de los focos; puede escribir el nombre). Obligatorio («Elija un grupo o un proyector.»).

Disposición de los píxeles

Cómo se ordenan los píxeles en la imagen:

- **En línea, de izquierda a derecha (vista desde la sala)** (por defecto): todos los píxeles en una sola línea, foco tras foco, de izquierda a derecha vistos desde la sala (orden de las posiciones en la sala), celda tras celda.
- **Una fila por proyector (matrices desplegadas)**: cada foco forma una fila, el más alto arriba; una matriz cuadrada (4 celdas o más: 2 × 2, 5 × 5, 8 × 8…) se despliega en cuadrado.
- **Según la posición de los proyectores (vista desde la sala)**: cada píxel en su sitio real, visto de frente: de izquierda a derecha según la posición en la sala, de arriba abajo según la altura. Las celdas de una barra se reparten a lo largo de la barra (10 cm entre dos celdas, teniendo en cuenta su orientación).

Las posiciones y las alturas proceden de **Sala > Focos, direcciones, posiciones…**.

Contenido

La imagen que se reproduce en los píxeles:

- **Degradado A → B en movimiento**: un degradado suave del color A al color B y vuelta, que avanza.
- **Arcoíris** (por defecto): todos los tonos, que se desplazan. Los colores A y B no se utilizan.
- **Ola del color A**: el color A que se enciende y se apaga en ola, con negro entre una y otra.

- **Plasma A / B**: una mezcla móvil y ondulante de los colores A y B (el **Sentido** no cambia nada).
- **Persecución del color A**: una banda de color A que corre sobre fondo negro; su anchura se ajusta con **Anchura**.
- **Destello A sobre B**: píxeles que se encienden al azar en color A sobre un fondo de color B; la proporción de píxeles encendidos se ajusta con **Anchura** y el ritmo con **Duración de un pase** (un nuevo sorteo cada veinteavo de pase).
- **Fuego**: llamas anaranjadas, más cálidas abajo, que vacilan (unas 12 veces por segundo). Los colores, el sentido y la duración de un pase no se utilizan.
- **Imagen**: la imagen elegida en **Imagen (contenido Imagen)**, que se desplaza en el sentido elegido.

Sentido

En qué sentido avanza el contenido:

- **Hacia la derecha** (por defecto);
- **Hacia la izquierda**;
- **Hacia arriba**;
- **Hacia abajo**.

Hacia arriba y **Hacia abajo** solo tienen sentido con una disposición de varias filas (**Una fila por proyector** o **Según la posición de los proyectores**): en línea, todos los píxeles tomarían el mismo color.

Duración de un pase

- **s**: el tiempo, en segundos, que tarda el contenido en atravesar una vez la imagen (4 por defecto; mínimo 0,05). Más pequeño = más rápido.
- **repeticiones**: cuántas veces se repite el motivo a lo ancho de la imagen (1 por defecto). Con 2, se ven dos arcoíris uno al lado del otro. Para **Plasma**, este ajuste cambia la finura de las ondulaciones.

Colores

A y **B**, cada uno en «rojo,verde,azul 0-255» (por defecto A = 255,0,120, un rosa, y B = 0,80,255, un azul). Un valor mal escrito se ignora (se conserva el anterior).

Anchura (persecución, destello)

- **%**: para **Persecución**, la anchura de la banda (en % de la imagen, 15 por defecto); para **Destello**, la proporción de píxeles encendidos en A.
- **brillo**: la intensidad general del contenido, en % (100 por defecto).

Imagen (contenido Imagen)

El archivo de imagen que se va a reproducir (.png, .jpg, .jpeg, .bmp, .gif). El botón **…** abre el selector de archivo (en la carpeta de medios del espectáculo) y pasa automáticamente el **Contenido** a **Imagen**. Una imagen de la carpeta de medios se guarda solo por su nombre (el espectáculo sigue siendo trasladable con su carpeta); una imagen tomada de otro sitio se guarda con su ruta completa. La imagen se reduce a 256 píxeles de ancho como máximo. Con el contenido **Imagen**, el archivo es obligatorio («Elija la imagen que se va a reproducir.»).

La imagen se lee como una banda: con **Hacia la derecha** o **Hacia la izquierda**, se desplaza horizontalmente por todo el ancho de los píxeles; con **Hacia arriba** o **Hacia abajo**, verticalmente.

Abrir los proyectores (intensidad general y obturador)

Marcado (por defecto): el bloque también pone el dímer general de los focos al 100 % y abre su obturador, para que la imagen sea visible aunque nada más los encienda. Desmarcado: solo se ajustan los colores de las celdas; la intensidad general debe venir del estado final o de otro bloque.

OK / Cancelar

OK verifica los ajustes y crea (o actualiza) el bloque. **Cancelar** al crear: no se crea ningún bloque.

El bloque en la línea de tiempo

- Color verde azulado, texto «⣿ Arcoíris · Barras · 4 s» (contenido, destino, duración de un pase).
- Duración inicial: 10 s; se puede redimensionar (20 minutos como máximo).
- Clic derecho > **Propiedades…**: **Inicio (s)**, **Duración (s)**, **Fundido de entrada (s)**, **Fundido de salida (s)**. Los fundidos hacen subir y bajar la imagen.
- La imagen se calcula por adelantado, a 25 imágenes por segundo: sigue la línea roja y se muestra en la simulación. Si sustituye el archivo de imagen, DreamShow lo tiene en cuenta en el siguiente recálculo del espectáculo (en la próxima modificación de la línea de tiempo o de los ajustes).
- El bloque se coloca por encima de los bloques de luz y del estado final, en los canales que ajusta. Un **OSCURO** lo apaga. Durante un bloque de espera, la imagen se congela.

Paso a paso

Un arcoíris que atraviesa las barras LED del fondo

1. Cree un grupo «Barras» con sus barras LED (véase Las bibliotecas).
2. Arrastre **Pixel mapping…** a una pista en 0 s.
3. **Proyectores**: «Barras»; **Disposición**: **En línea, de izquierda a derecha (vista desde la sala)**; **Contenido**: **Arcoíris**; **Sentido**: **Hacia la derecha**; **Duración de un pase**: 6 s, **repeticiones** 1. Mire la vista previa y después **OK**.

4. Estire el bloque a lo largo de la duración del tema; **Propiedades…**: **Fundido de entrada (s)** 2, **Fundido de salida (s)** 4.

Un logotipo que se desplaza por una matriz

1. Ponga «logo.png» en la carpeta de medios del espectáculo.
2. **Pixel mapping…**: **Proyectores**: la matriz; **Disposición**: **Una fila por proyector (matrices desplegadas)**; **…** para elegir «logo.png» (el contenido pasa a **Imagen**); **Sentido**: **Hacia la izquierda**; **Duración de un pase**: 8.

Un fuego de chimenea en una pared de PAR LED

1. Coloque los PAR a su altura real en la sala.
2. **Disposición**: **Según la posición de los proyectores (vista desde la sala)**; **Contenido**: **Fuego**; **brillo** 80.
3. Los focos de abajo arden con más fuerza que los de arriba y vacilan.

Conviene saber

- Un foco sin canal de color (dímer solo) cuenta como un píxel pero no muestra nada: el pixel mapping ajusta colores. Con un canal de blanco solo, el píxel recibe la media de los tres colores.
- En una celda roja, verde, azul y blanca, el blanco recibe el menor de los tres colores.
- La vista previa de la ventana funciona en continuo; en escena, la imagen empieza al principio del bloque.
- Los píxeles de la disposición **En línea** se ordenan según la posición izquierda-derecha de los focos: ajuste las posiciones en la sala para que el orden sea el correcto.

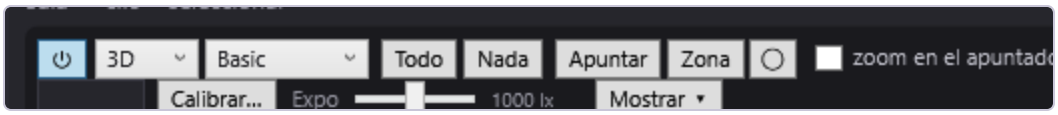
Véase también

- La línea de tiempo de la escena
- Los efectos dinámicos
- Los bloques de luz y de efectos
- La biblioteca de focos
- Focos, direcciones, posiciones
- La simulación 2D y 3D

Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles

Dos herramientas del panel **Sala** ajustan el pan y el tilt de las cabezas móviles (cabezas motorizadas) sin tocar los deslizadores: **Apuntar** dirige todas las cabezas móviles seleccionadas a un mismo punto, **Zona** reparte las cabezas móviles seleccionadas sobre una superficie que usted dibuja (rectángulo o elipse), en el suelo, en el escenario o en una pared. DreamShow calcula los ángulos a partir de la posición de cada cabeza móvil, de su montaje y de sus recorridos pan / tilt, o de su calibración si existe.

Para acceder a ellas: botones **Apuntar** y **Zona** de la barra de herramientas del panel **Sala** (la simulación), en la pantalla principal.



Qué modifican estas herramientas

Apuntar y Zona escriben el pan y el tilt en **lo que usted está editando**:

- en tiempo normal, el **estado final de la escena** seleccionada (el espectáculo queda entonces marcado como modificado);
- en la edición de un efecto, ese efecto;
- en modo trayectoria, la **imagen clave** seleccionada (véase Las trayectorias).

Para cada cabeza móvil apuntada, DreamShow añade también, si no los tiene ya en ese estado: la intensidad al 100 %, el obturador abierto y la velocidad pan / tilt más rápida. Una posición procedente de una paleta se desvincula de la paleta (véase Las paletas).

Si **LIVE** está encendido y la escena editada es la que se reproduce, las cabezas móviles reales se mueven de inmediato.

Solo afectan a las **cabezas móviles**: los focos cuya definición tiene un **Pan máx.** superior a 0 y que están colocados en la sala. Los demás focos seleccionados se ignoran.

Seleccionar las cabezas móviles

Antes de apuntar, seleccione las cabezas móviles que se van a dirigir. Hay varios medios:

- el árbol **Selección — grupos y focos** del panel **Ajustes de la escena**: marque focos o grupos enteros;

- un clic en el punto de un foco en el panel **Sala** marca o desmarca ese foco;
- en 2D, un arrastre en el vacío (herramientas **Apuntar** y **Zona** apagadas) traza un rectángulo de selección; mantenga **Ctrl** para añadir a la selección en lugar de sustituirla;
- en 3D, un clic (sin arrastrar) en un foco lo marca o lo desmarca;
- **Todo** selecciona todos los grupos y los focos que no pertenecen a un grupo, **Nada** vacía la selección.

Véase también Seleccionar los focos y ajustar la luz.

Apuntar

- **Apuntar**: botón de alternancia. Encendido, un clic en la sala dirige **todas** las cabezas móviles seleccionadas al punto en el que se ha hecho clic: sus haces convergen. Mantenga pulsado el botón del ratón y muévalo: el punto sigue al ratón.
- En 2D, el punto apuntado está en el suelo, bajo el ratón.
- En 3D, el punto apuntado es la superficie bajo el ratón: el escenario, el suelo de la sala o una pared. En 3D, el clic izquierdo apunta; el clic derecho arrastrado hace siempre girar la vista, lo que permite apuntar y girar alrededor de la sala sin cambiar de herramienta.
- Si no hay ninguna cabeza móvil seleccionada, la línea de información de la parte superior de la pantalla principal muestra «Apuntar: seleccione primero una o varias cabezas móviles».
- Encender **Apuntar** apaga **Zona**.

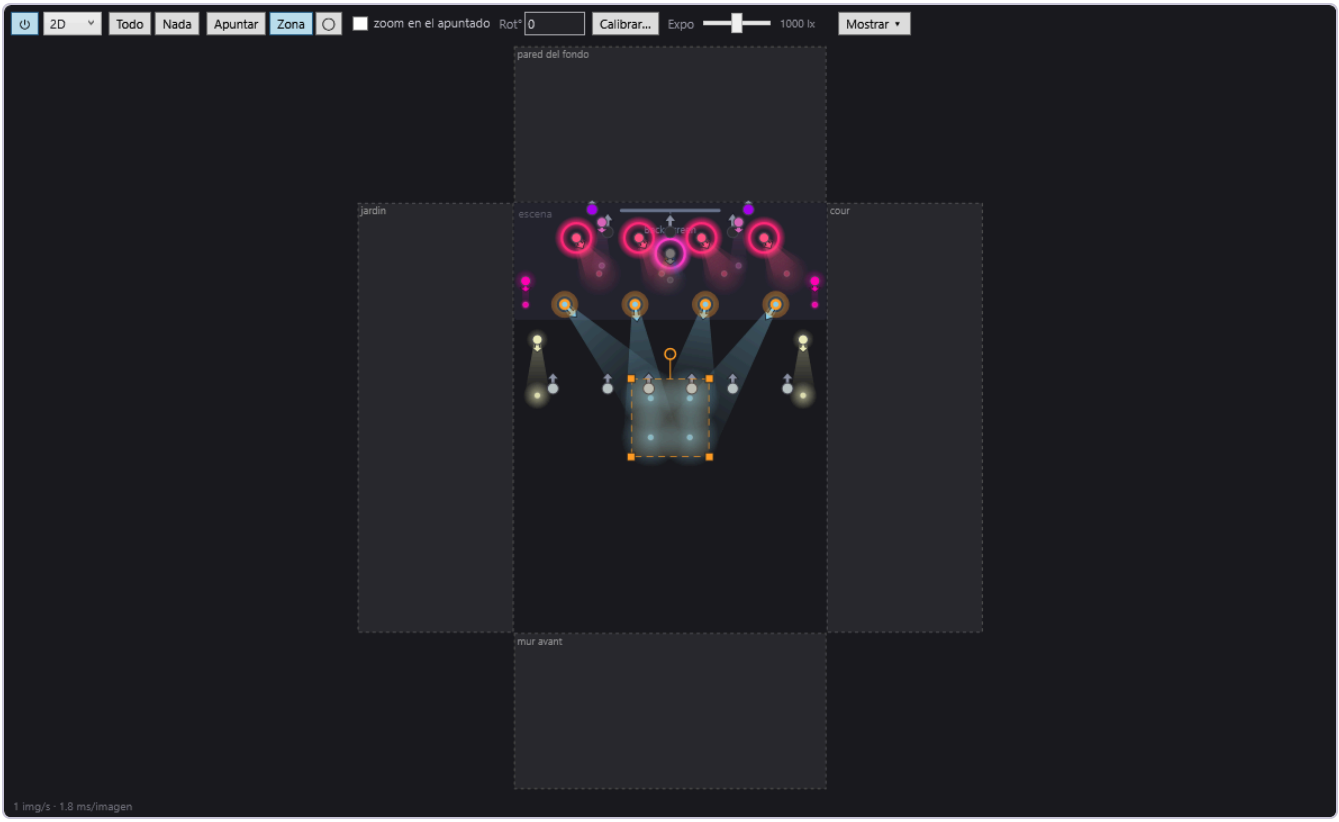
zoom en el apuntado (casilla, desmarcada por defecto, recordada de una sesión a otra):

- desmarcada, **Apuntar** solo ajusta el pan y el tilt: se conserva su zoom;
- marcada, el apuntado cierra también el haz para hacer una mancha de aproximadamente 1 m sobre el objetivo. Esto solo funciona con una cabeza móvil cuya definición declara sus ángulos de haz (**Haz (°) de … a …**) y cuyo modo tiene un canal de zoom (o de enfoque).

Cuando una cabeza móvil tiene una calibración y el punto apuntado está en el escenario, DreamShow utiliza la calibración, más exacta que el cálculo geométrico. Véase La calibración de las cabezas móviles.

Zona

Zona: botón de alternancia. Encendido, usted traza una zona en la sala y las cabezas móviles seleccionadas se reparten sobre ella.



El plano con las paredes desplegadas

En modo Zona, el plano 2D se agranda: alrededor del suelo de la sala, las cuatro paredes se «despliegan» en plano, como una caja abierta (cada banda tiene la altura de la sala). Una zona trazada en la banda de la pared del fondo está en esa pared; una zona empujada desde el suelo contra una pared **sube progresivamente** por ella en lugar de saltar. A lo largo del escenario, la subida empieza a la altura del suelo del escenario.

En 3D, la zona se traza directamente sobre la superficie que hay bajo el ratón (escenario, suelo o pared).

Trazar y modificar la zona

- **Trazar**: pulse y arrastre en un lugar vacío: la zona es el rectángulo (o la elipse) entre el punto de partida y el punto de llegada. Un simple clic sin arrastrar no crea nada.
- **Mover**: arrastre **por el interior** de la zona. Las cabezas móviles siguen en directo.
- **Redimensionar**: arrastre una de las cuatro **asas de esquina** (pequeños cuadrados naranjas). La zona crece o se encoge de forma simétrica alrededor de su centro; su centro y su ángulo no se mueven.
- **Girar**: arrastre el **círculo** situado encima de la zona. Las vueltas se suman: girar dos veces hace 720°.
- ◯: forma de la zona. Pulsado = elipse, suelto = rectángulo (por defecto). Cambiar la forma se aplica también a la zona ya trazada.

- **Rot°**: ángulo de la zona en grados, escrito con el teclado. Se permiten valores superiores a una vuelta (360 = 1 vuelta, 720 = 2 vueltas, 1080 = 3 vueltas). Valide con **Intro** o saliendo del campo. El campo muestra el ángulo actual cuando gira con el ratón. En una trayectoria, entre dos imágenes clave, el ángulo se interpola tal cual: de 0 a 720, la zona da dos vueltas.

La zona permanece visible mientras **Zona** esté encendido: es el asa la que controla las cabezas móviles. Apagar **Zona** borra la zona; las cabezas móviles conservan su apuntado.

Cómo se reparten las cabezas móviles

- La zona se divide en una cuadrícula de filas lo más cuadradas posible y las cabezas móviles se reparten equitativamente entre las filas (por ejemplo 13 cabezas móviles en 3 filas: 5 + 4 + 4, con la fila más llena en el medio).
- Las cabezas móviles se asignan a las casillas en el orden de su posición (de «jardin» a «cour», es decir, de izquierda a derecha vistas desde el público, y después de delante hacia atrás), para que los haces no se crucen. Esta asignación sigue siendo la misma cuando la zona gira o se desplaza: cada cabeza móvil conserva su lugar en la zona.
- Si la definición de la cabeza móvil declara sus ángulos de haz y su modo tiene un canal de zoom (o de enfoque), la apertura del haz se ajusta para cubrir su casilla (la diagonal de la casilla). El modo Zona ajusta siempre el zoom así: es su función, a diferencia de **Apuntar**.
- Las cabezas móviles marcadas como **Averiada** en la sala se ignoran.
- La línea de información de la parte superior de la pantalla principal resume el resultado, por ejemplo «Zona (suelo, rectángulo): 6 cabeza(s) móvil(es) sobre 4.0 × 2.0 m (3×2)» (superficies afectadas, forma, número de cabezas móviles, tamaño, casillas). Sin cabeza móvil seleccionada: «Zona: seleccione primero una o varias cabezas móviles».

Otros botones de la barra

- **Calibrar…**: calibración de 4 puntos de la cabeza móvil seleccionada. Véase La calibración de las cabezas móviles.
- Los demás ajustes de la barra (⏻, 2D / 3D, calidad, **Expo**, **Mostrar** ▾) se describen en La simulación 2D y 3D.

Paso a paso

Hacer converger 4 cabezas móviles sobre un actor en el centro del escenario

1. Seleccione la escena en el panel **Escenas**.
2. Seleccione las 4 cabezas móviles (marque el grupo «Cabezas móviles», por ejemplo).
3. Ajuste su intensidad y su color en **Ajustes de la escena** si es necesario.
4. Encienda **Apuntar**.

5. Haga clic en el centro del escenario (evite hacer clic justo en el punto de un foco: ese clic marca o desmarca el foco). Mantenga pulsado y ajuste moviendo el ratón.
6. Para una mancha cerrada, marque **zoom en el apuntado** antes de hacer clic.
7. Apague **Apuntar** y guarde el espectáculo.

Cubrir todo el proscenio con una alfombra de luz

1. Seleccione la escena y después las cabezas móviles que se van a utilizar.
2. Encienda **Zona** (el plano se agranda con las paredes desplegadas).
3. Trace un rectángulo en el proscenio, de un borde al otro.
4. Ajuste con las asas de esquina hasta que las manchas se toquen sin solaparse demasiado.
5. Apague **Zona** y guarde.

Decorar la pared del fondo

1. Seleccione las cabezas móviles y encienda **Zona**.
2. Trace la zona en la banda de la pared del fondo (por encima del suelo en el plano 2D) o pase a 3D y trace directamente en la pared.
3. Para hacerla girar lentamente durante la escena, cree una trayectoria con dos imágenes clave de zona, una con **Rot°** 0 y la otra con 360 (véase Las trayectorias).

Conviene saber

- **Posiciones exactas indispensables**: el apuntado se calcula a partir de las posiciones X, Y, Z de las cabezas móviles, de su orientación, de **Cabeza arriba (apoyado en el suelo)** y de los recorridos **Pan máx.** / **Tilt máx.** de la definición. Una cabeza móvil mal colocada en la sala apuntará al lado. Para una precisión de centímetros en el escenario, calibre.
- Un clic en el punto de un foco selecciona ese foco en lugar de apuntar: empiece sus gestos en el vacío.
- **Apuntar** y **Zona** no se encienden nunca a la vez.
- Lo que usted apunta se guarda en la escena (o el efecto, o la imagen clave) en edición: compruebe en **Escenas** que es la correcta antes de apuntar.
- El zoom solo se ajusta si la definición declara sus ángulos de haz y tiene un canal de zoom o de enfoque.
- Una calibración sirve para **Apuntar** y para **Zona** en cualquier punto situado en el escenario, incluso elevado.

Véase también

- Las trayectorias
- La calibración de las cabezas móviles
- Focos, direcciones, posiciones

- La biblioteca de focos
- Seleccionar los focos y ajustar la luz
- La simulación 2D y 3D
- El seguidor en tableta

Las trayectorias

Una trayectoria anima cabezas móviles (u otros focos) en el tiempo: usted coloca **imágenes clave**, cada una con un estado de los focos (posición, color, intensidad, zoom…), y DreamShow calcula todo lo que ocurre entre dos claves. Colocada en la línea de tiempo en forma de bloque, la trayectoria hace, por ejemplo, barrer el escenario, girar una alfombra de luz o deslizar un color durante una escena.

Las imágenes clave se ajustan con las herramientas habituales de la pantalla principal (**Apuntar**, **Zona**, deslizadores, paletas, calibración): durante la edición, esas herramientas escriben en la clave seleccionada.

Para acceder a ellas: panel **Bibliotecas**, sección **Trayectorias**: botón **+ trayectoria (selección)**, lista de las trayectorias (doble clic para abrir el editor). En la línea de tiempo, un doble clic en un bloque de trayectoria abre también su editor.



La biblioteca de trayectorias

Las trayectorias son archivos aparte (carpeta `trajectoires` de los datos, un archivo `nombre.traj.json` por trayectoria). Son comunes a todos los espectáculos: una misma trayectoria

puede colocarse en varias escenas y varios espectáculos.

En el panel **Bibliotecas**, sección **Trayectorias**:

- **La lista**: las trayectorias por orden alfabético. Doble clic = abrir el editor; arrastrar una trayectoria a una pista de la línea de tiempo = insertarla en ella; tecla **Supr** = borrar.
- **Clic derecho** en la lista:
  - **Abrir el editor**;
  - **Duplicar…**: copia la trayectoria con un nombre nuevo («Nombre de la copia de «…»:», propuesto «nombre (copia)»). La original y los bloques que la utilizan no cambian: es la manera segura de hacer una variante;
  - **Eliminar…**: tras confirmación, el archivo se borra definitivamente. Los bloques ya colocados en una línea de tiempo permanecen, pero ya no reproducen nada.
- **+ trayectoria (selección)**: crea una trayectoria para los focos o grupos marcados. Su estado actual pasa a ser la primera imagen clave (en 0 s) y después se abre el editor.

Crear una trayectoria

1. Marque las cabezas móviles (o grupos) que se van a mover y colóquelas donde debe empezar la trayectoria (Apuntar, Zona, deslizadores…).
2. Haga clic en **+ trayectoria (selección)**. Sin selección, DreamShow lo recuerda: «Marque primero las cabezas móviles (o grupos) de la trayectoria y colóquelas: su estado pasa a ser la primera imagen clave.»
3. Escriba el **Nombre de la trayectoria:**. Un nombre ya ocupado se rechaza («Ya existe una trayectoria con ese nombre.»).
4. El editor se abre en **modo trayectoria**.

Los focos a los que se apunta (los «destinos») se fijan al crear; se recuerdan en la parte superior del editor.

El modo trayectoria

Mientras el editor está abierto, la pantalla principal está en modo trayectoria:

- la banda del panel **Ajustes de la escena** es naranja: «MODO TRAYECTORIA — «nombre»: los ajustes modifican la imagen clave seleccionada»;
- la lista del estado final pasa a ser «Imagen clave de «nombre»»;
- la selección se sustituye por los destinos de la trayectoria;
- **Apuntar**, **Zona**, los deslizadores, las paletas y la calibración escriben en la imagen clave seleccionada, y la simulación la muestra.

Cuando hay una clave seleccionada, la banda indica «… — clave en t = 2.00 s» (seguido de «(zona)» si es una clave de zona). Durante una vista previa entre dos claves, indica «… — vista previa en t = …

s (no es una clave)»: lo que ajuste en ese momento **no se conserva**. Seleccione una clave (o cree una) antes de ajustar.

El modo termina al cerrar el editor (botón **Cerrar** o botón **✓ Terminar la edición del efecto** de la banda, que cierra el editor en este modo).

La ventana Trayectoria

El título es «Trayectoria — nombre». Arriba, un recordatorio de los destinos y de los gestos.

Reproducción

- **⏮ Inicio**: lleva la marca de vista previa a 0 s.
- **▶ Reproducción** / **⏸ Pausa**: reproduce la trayectoria interpolada en la simulación: las cabezas móviles se mueven y cambian de color. La reproducción se detiene al final, en la última pose. Hacen falta al menos dos claves en instantes distintos («Añada al menos dos claves en instantes distintos.»).

Las claves

- **◀ Clave** / **Clave ▶**: selecciona la clave anterior / siguiente.
- **+ Clave en la vista previa**: nueva imagen clave en el tiempo de la marca de vista previa, con el estado interpolado en ese instante (y la zona interpolada, en un tramo controlado por una zona).
- **+ Clave al final (+2 s)**: nueva clave 2 s después de la última, copia del estado final.
- **Duplicar**: copia la clave seleccionada 1 s más allá.
- **− Eliminar**: elimina la clave seleccionada. Una trayectoria conserva al menos una clave.

Una clave nunca se coloca exactamente sobre otra: si el tiempo ya está ocupado, se desplaza justo después.

Las propiedades de la clave seleccionada

- **Clave — tiempo (s):**: el tiempo de la clave, en segundos desde el principio de la trayectoria. Valide con **Intro** o saliendo del campo; las claves se reordenan.
- **Hacia la clave siguiente:**: la manera de ir de esta clave a la siguiente:
  - **lineal** (por defecto): a velocidad constante;
  - **suavizado**: arranca y llega con suavidad;
  - **mantener**: se queda en esta clave hasta la siguiente y después salta. En la cinta, el segmento aparece punteado.
- A la derecha, «previsualización t = … s / … s»: el tiempo de la marca y la duración total.

La cinta de claves

- Una regla de segundos arriba; cada clave es un **rombo** numerado; la clave seleccionada es naranja; la marca de vista previa es la línea roja.
- **Hacer clic en un rombo**: selecciona la clave. Sus ajustes siguen entonces las herramientas de la ventana principal.
- **Arrastrar un rombo**: mueve la clave en el tiempo (a la centésima de segundo). La simulación lo sigue.
- **Hacer clic o arrastrar en el vacío**: mueve la marca de vista previa; la simulación muestra el estado interpolado.
- **Doble clic en el vacío**: nueva clave en ese punto.

La parte inferior de la ventana

- **Guardar**: guarda la trayectoria. Si ya está colocada en líneas de tiempo, DreamShow pregunta qué hacer: **Sí** sustituye la trayectoria en todas partes (todos esos bloques cambian), **No** la guarda con un **nuevo** nombre (la original queda intacta y el editor continúa con la copia), **Cancelar** no guarda nada.
- **Pista:**: la pista de la escena seleccionada donde insertar el bloque.
- **Insertar en la línea de tiempo**: guarda la trayectoria si es necesario y después añade un bloque de trayectoria en la pista elegida, en el tiempo de la línea roja si la escena seleccionada es la que se reproduce (si no, en 0 s). El bloque dura lo que la trayectoria (redondeada a la décima de segundo superior, 0,5 s como mínimo). Debe haber una escena seleccionada.
- **Cerrar**: cierra el editor y sale del modo trayectoria. Si quedan modificaciones: «¿Guardar la trayectoria antes de cerrar?» (**Sí**, **No**, **Cancelar**).
- Una línea de ayuda confirma las acciones («Trayectoria guardada.», «Bloque insertado en la línea de tiempo.», «Clave N seleccionada: …»).

Qué se interpola

Entre dos claves vecinas, DreamShow mezcla cada ajuste de cada destino: intensidad, pan, tilt, color y los canales ajustados a mano (zoom, celdas…).

- Un ajuste presente en una sola de las dos claves conserva su valor durante todo el tramo. Excepción: el color de una celda (Red 1, Green 2…) ajustado en una sola clave se funde desde el color general de la otra clave.
- Antes de la primera clave se aplica la primera clave; después de la última, la última.

Las claves de zona

Si utiliza la herramienta **Zona** en una clave, la zona se guarda en la clave: es una **clave de zona**. Entre dos claves de zona, es la propia zona la que se interpola (centro, tamaño, rotación) y las cabezas móviles se reparten de nuevo sobre ella en cada instante: una rotación hace girar las manchas alrededor del centro de la zona, en lugar de que cada cabeza móvil tome el camino más

corto. El color y la intensidad, en cambio, siguen interpolándose con normalidad. Un tramo en el que solo una clave tiene zona conserva esa zona de un extremo a otro.

El ángulo de una zona se interpola tal cual: de **Rot°** 0 a **Rot°** 720, la zona da dos vueltas completas. Para los movimientos de zona, DreamShow elige para cada cabeza móvil el sentido de pan que se mantiene en medio de su recorrido durante todo el movimiento, para evitar que choque con el tope y vuelva a salir una vuelta hacia atrás.

Durante la vista previa y la reproducción, la zona interpolada se dibuja en el plano y en la vista 3D.

El bloque de trayectoria en la línea de tiempo

- **Inserción**: **Insertar en la línea de tiempo** en el editor, o arrastrar la trayectoria desde la lista **Trayectorias** a una pista (el bloque toma la duración de la trayectoria, o 10 s si no tiene duración).
- **Duración**: toda la trayectoria se estira a la duración del bloque. Un bloque más largo que la trayectoria la reproduce más despacio, uno más corto más rápido.
- **Final**: si el bloque es el último en terminar en su pista, los focos conservan la última pose después del final del bloque.
- **Fundidos**: el bloque tiene, como los demás, un fundido de entrada y de salida (véase Fundidos y mezclas).
- **Doble clic** en el bloque, o clic derecho > **Modificar la trayectoria…**: abre el editor con esa trayectoria. Si el archivo ya no existe: «Trayectoria «…» no encontrada o ilegible.»
- Modificar y después guardar una trayectoria actualiza todos los bloques que la utilizan (salvo que elija guardarla con otro nombre).

Véanse Los bloques de luz y de efectos y La línea de tiempo de la escena.

Paso a paso

Un barrido de izquierda a derecha en 6 segundos

1. Seleccione la escena y marque las cabezas móviles.
2. Con **Apuntar**, apúntelas al lado «jardin» (izquierda vista desde el público) del escenario.
3. **+ trayectoria (selección)**, llámela «Barrido».
4. En el editor, **+ Clave al final (+2 s)**: aparece una clave 2 a los 2 s. Escriba **6** en **Clave — tiempo (s):** y después **Intro**.
5. Con la clave 2 seleccionada, apunte al lado «cour» (derecha vista desde el público) con **Apuntar**.
6. Seleccione la clave 1 y elija **suavizado** en **Hacia la clave siguiente:**.
7. ▶ **Reproducción** para comprobarlo en la simulación.
8. Elija la **Pista:**, coloque la línea roja, **Insertar en la línea de tiempo** y después **Cerrar**.

Una alfombra de luz que gira

1. Marque las cabezas móviles, encienda **Zona** y trace un rectángulo en el escenario.
2. **+ trayectoria (selección)**, llámela «Alfombra giratoria».
3. Seleccione la clave 1 y toque después la zona (muévala ligeramente o valide **Rot°** en 0): la clave se convierte en una clave de zona.
4. **+ Clave al final (+2 s)**, ajuste su tiempo (por ejemplo 20 s) y escriba después **360** en **Rot°** y **Intro**.
5. ▶ **Reproducción**: las manchas giran alrededor del centro de la zona.
6. Inserte el bloque en la línea de tiempo.

Cambiar de color en un instante preciso sin fundido

1. Cree dos claves con la misma posición, una roja y otra azul.
2. En la primera, elija **mantener**: el rojo se mantiene hasta el tiempo de la segunda clave y después llega el azul de golpe.

Conviene saber

- Ajuste siempre **una clave seleccionada**: los ajustes hechos durante una vista previa entre dos claves se pierden.
- Una trayectoria es un archivo común a todos los espectáculos. Para modificar una trayectoria ya utilizada sin cambiar las demás escenas, **Duplicar…** primero o responda **No** a la pregunta de guardado.
- Eliminar una trayectoria deja sus bloques en las líneas de tiempo, pero ya no reproducen nada: elimínelos también.
- La duración del bloque manda sobre la velocidad: alargar el bloque ralentiza todo el movimiento.
- Una trayectoria solo se reproduce en los destinos elegidos al crearla.
- Seleccionar una clave cuenta como una modificación: al cerrar, DreamShow propone casi siempre guardar. Responda **No** si no ha cambiado nada.

Véase también

- Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles
- La calibración de las cabezas móviles
- La línea de tiempo de la escena
- Los bloques de luz y de efectos
- Los efectos dinámicos
- Las bibliotecas

La calibración de las cabezas móviles

Para apuntar, DreamShow calcula el pan y el tilt de una cabeza móvil a partir de su posición en la sala, de su montaje y de los recorridos pan / tilt de su definición: es el **modelo geométrico**. Es bueno, pero una cabeza móvil colgada un poco torcida, una barra que no está exactamente a la altura medida o una definición aproximada la hacen apuntar al lado. La **calibración de 4 puntos** corrige esto: usted le muestra a DreamShow, para cada esquina del escenario, qué valores de pan y de tilt envían realmente el haz hasta allí. Después, cualquier punto del escenario se apunta por interpolación entre esas mediciones, con la mayor exactitud.

Para abrirla: seleccione **una sola** cabeza móvil y luego el botón **Calibrar…** de la barra de herramientas del panel **Sala**. Si no hay ninguna cabeza móvil seleccionada, la línea de información de la parte superior de la pantalla principal muestra «Calibrar: seleccione una cabeza móvil»; si hay varias, «Calibrar: una sola cabeza móvil a la vez». La cabeza móvil debe tener una posición en la sala y una definición con pan.

Cuándo calibrar

- Cuando el apuntado debe ser preciso en el escenario: convergencias, seguidor en tableta, zonas ajustadas.
- Cuando una cabeza móvil apunta visiblemente al lado aunque su posición es correcta.
- Después de volver a colgar las cabezas móviles.

La calibración se hace con el equipo real: la salida DMX debe funcionar (**LIVE** encendido) y debe ver el escenario.

Los seis puntos

La ventana «Calibración — (nombre de la cabeza móvil)» permanece sobre las demás ventanas y no bloquea la pantalla principal. Ofrece seis puntos:

1. **Esquina izquierda (vista desde el público) – fondo del escenario**
2. **Esquina derecha (vista desde el público) – fondo del escenario**
3. **Esquina izquierda (vista desde el público) – proscenio**
4. **Esquina derecha (vista desde el público) – proscenio**
5. **Pared del fondo – izquierda (arriba)** (opcional)
6. **Pared del fondo – derecha (arriba)** (opcional)

Las cuatro esquinas son las del escenario declarado en la sala (anchura, desplazamiento, profundidad), sobre la superficie del suelo. Los dos puntos de la pared del fondo están a media

altura entre el escenario y el techo, a plomo de los bordes izquierdo y derecho del escenario. Bastan las cuatro esquinas; los dos puntos de la pared amplían el apuntado a la pared del fondo.

Para cada punto, la línea muestra a la derecha el valor capturado («pan 48.2 tilt 31.5», como porcentaje del recorrido) en verde, o «—» si no hay nada, y tres botones:

- **Modelo**: coloca la cabeza en ese punto según el modelo geométrico. La cabeza móvil real se dirige allí: es el punto de partida, solo queda corregir la diferencia.
- **Capturar**: retiene el pan y el tilt actuales de la cabeza móvil para ese punto. Si la cabeza móvil aún no tiene pan / tilt ajustado: «Ningún valor de pan/tilt actual para esta cabeza móvil: ajústela primero (deslizadores o «Modelo»).»
- ×: olvida ese punto.

Bajo la lista, una línea de ayuda indica en qué punto está: «N/4 esquinas del escenario capturadas — se necesitan las cuatro para guardar.», y después «Ya están las cuatro esquinas: puede guardar» («(con la extensión en la pared del fondo).» si los dos puntos de la pared también están capturados).

Botones inferiores:

- **Rellenar todo (modelo)**: rellena los seis puntos según el modelo geométrico (posición de la cabeza móvil, recorridos pan / tilt, montaje), sin mover la cabeza móvil. Guardado tal cual, es una calibración «por defecto».
- **Guardar la calibración**: guarda la calibración en la sala (de inmediato, en su archivo) y cierra la ventana. Se necesitan las cuatro esquinas («Capture primero las cuatro esquinas del escenario.»). Los puntos de la pared solo se conservan si están capturados los dos. El registro anota «(nombre): calibración guardada» («(con pared del fondo)» en su caso).
- **Eliminar (modelo geométrico)**: quita la calibración de la cabeza móvil; el apuntado vuelve al modelo geométrico. El registro anota «calibración eliminada (modelo geométrico)».
- **Cerrar**: cierra sin guardar.

Si la cabeza móvil ya tiene una calibración, sus puntos se muestran al abrir.

Cómo se controla la cabeza móvil durante la calibración

Modelo y los deslizadores **Pan** y **Tilt** del panel **Ajustes de la escena** escriben en el estado final de la escena seleccionada (o en el efecto o la imagen clave que se esté editando), como cualquier ajuste. La cabeza móvil recibe además, si no los tiene, la intensidad al 100 %, el obturador abierto y la velocidad pan / tilt máxima. Si **LIVE** está encendido y esa escena es la que se está reproduciendo, la cabeza móvil real se mueve.

Calibre, por tanto, en una escena de trabajo (o una escena que pueda limpiar) y quite después la cabeza móvil del estado final si no debe figurar en él (botón **Quitar del estado final** del panel **Ajustes de la escena**).

Paso a paso: calibrar una cabeza móvil

1. Compruebe la posición de la cabeza móvil y las dimensiones del escenario en **Sala > Focos, direcciones, posiciones...**.
2. Encienda **LIVE**, seleccione una escena de trabajo en el panel **Escenas**. Apague los demás focos para ver bien el haz.
3. Seleccione la cabeza móvil sola y luego **Calibrar...**.
4. En la línea **1. Esquina izquierda (vista desde el público) – fondo del escenario**, haga clic en **Modelo**: la cabeza móvil se coloca cerca de la esquina.
5. Corrija con los deslizadores **Pan** y **Tilt** hasta que el centro del haz toque exactamente la esquina (una marca en el suelo ayuda).
6. Haga clic en **Capturar**: el valor se muestra en verde.
7. Repita para las otras tres esquinas.
8. Opcional: haga lo mismo con los dos puntos de la pared del fondo.
9. **Guardar la calibración**.
10. Compruebe con **Apuntar**: haga clic en distintos puntos del escenario; el haz debe caer bajo el ratón.
11. Haga lo mismo con cada cabeza móvil.

Para qué sirve después la calibración

Una cabeza móvil calibrada utiliza su calibración, en lugar del modelo geométrico, para:

- **Apuntar** a un punto del escenario (véase Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles);
- el seguidor en tableta cuando el dedo está sobre el suelo (véase El seguidor en tableta);
- los apuntados escritos automáticamente por el asistente del primer show;
- la simulación: el punto de impacto del haz dibujado en el escenario sigue la calibración.

La herramienta **Zona** la usa de la misma manera, para cualquier punto de la zona situado en el escenario.

Fuera del escenario (sala, paredes laterales), y por encima si los puntos de la pared no están capturados, apunta el modelo geométrico.

Guardar y recargar las calibraciones

Las calibraciones forman parte de la sala: acompañan a **Duplicar la sala...** y a la exportación del proyecto. Para guardarlas aparte o recuperarlas de una instalación de ppshow: **Sala > Exportar las calibraciones...** y **Sala > Importar las calibraciones (lyrescal.ini)...** (véase Cambiar, renombrar, duplicar una sala).

Conviene saber

- Una calibración vale para **una** posición de montaje: si la cabeza móvil se mueve o se vuelve a colgar, vuelva a calibrarla.
- **Duplicar** un foco en la sala no copia su calibración.
- Cambiar el identificador de un foco no le hace perder su calibración (se guarda con el foco), pero un archivo de calibraciones exportado antes ya no lo encontrará por su identificador anterior.
- Si la ventana **Focos, direcciones, posiciones…** está abierta durante la calibración, guardar después la sala desde ella borraría la nueva calibración: ciérrela antes de calibrar.
- La ventana de calibración permanece en primer plano: muévala para ver los deslizadores **Pan** y **Tilt**.

Véase también

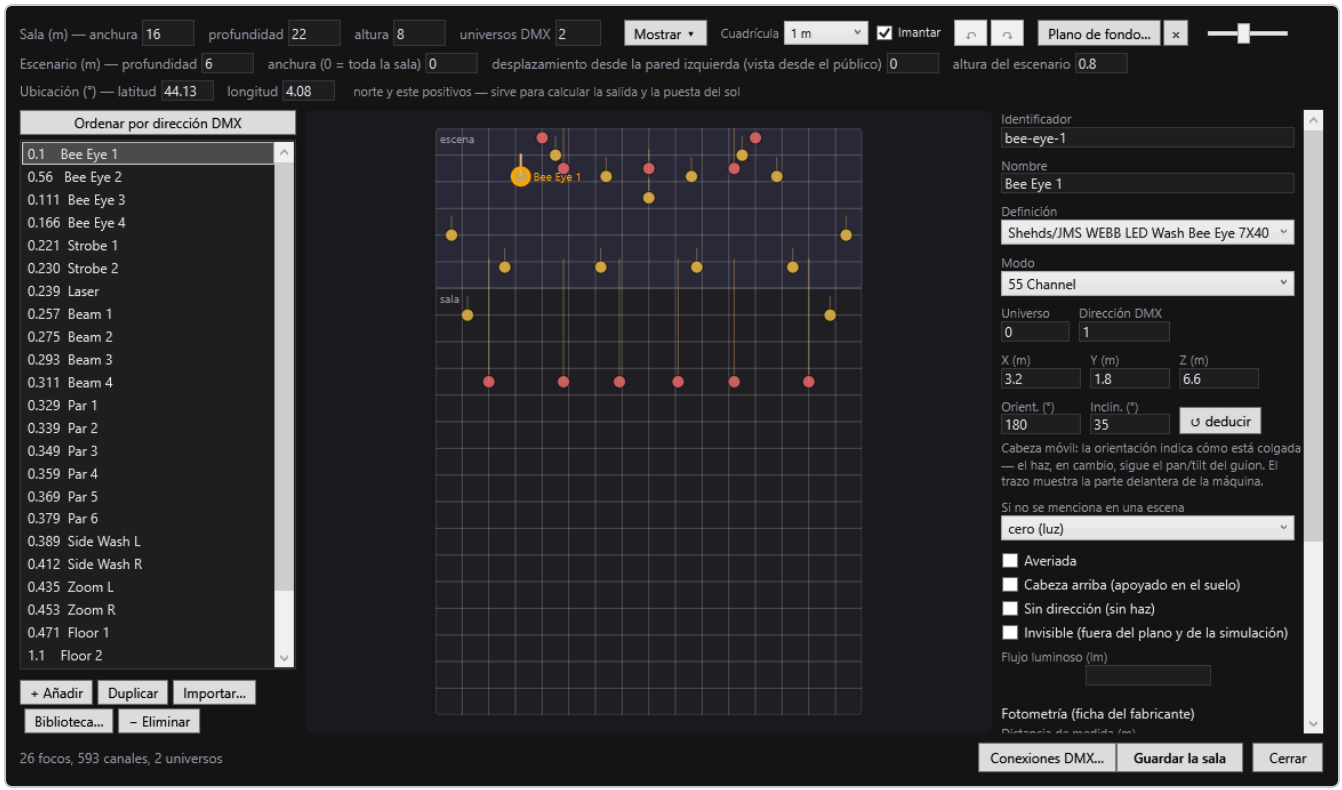
- Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles
- Focos, direcciones, posiciones
- Cambiar, renombrar, duplicar una sala
- El seguidor en tableta
- Seleccionar los focos y ajustar la luz

Focos, direcciones, posiciones

Esta ventana describe la sala: sus dimensiones, su escenario, su lugar en la Tierra y, sobre todo, la lista de sus focos («fixtures») con su modelo, su modo DMX, su dirección y su sitio en la sala. Aquí es donde se hace el «patch» de la sala, es decir, donde le dice a DreamShow qué foco responde a qué dirección DMX y dónde está colgado. Todo lo que sigue (escenas, simulación, apuntado de las cabezas móviles) se apoya en este patch.

Para abrirla: menú **Sala > Focos, direcciones, posiciones...**.

La ventana se titula «DreamShow (versión) — Sala: (nombre de la sala)». No bloquea la pantalla principal: la simulación sigue visible al lado mientras trabaja. Si la ventana ya está abierta, el menú simplemente la trae al primer plano.



La ventana tiene cuatro zonas:

- arriba, la barra de la sala (dimensiones, escenario, lugar, universos, visualización, plano de fondo, cuadrícula, deshacer / rehacer);
- a la izquierda, la lista de focos y sus botones;
- en el centro, el plano de la sala visto desde arriba;
- a la derecha, la ficha del foco seleccionado;
- abajo, la línea de estado y los botones **Conexiones DMX...**, **Guardar la sala** y **Cerrar**.

Importante: la ventana trabaja sobre una copia

Sus modificaciones solo se aplican a la sala (archivo, simulación, salida DMX) al hacer clic en **Guardar la sala**. Mientras no haya guardado, la línea de estado muestra «— modificado». Si cierra la ventana con modificaciones pendientes, DreamShow pregunta «Cambios de la sala sin guardar. ¿Guardar?»: **Sí** guarda, **No** descarta las modificaciones, **Cancelar** deja la ventana abierta.

La copia se toma al abrir la ventana. Véase «Conviene saber» más abajo: lo que cambie en otro lugar de la sala mientras esta ventana está abierta (grupo creado, calibración, controles manuales, conexiones ajustadas desde el menú) se sobrescribe si guarda después desde esta ventana.

La barra de la sala (arriba)

Primera línea

- **Sala (m) — anchura**, **profundidad**, **altura**: dimensiones interiores de la sala, en metros. La anchura va de la pared izquierda (vista desde el público) a la pared derecha; la profundidad va de la pared del fondo del escenario a la pared del fondo de la sala; la altura es la del techo. Los valores deben ser superiores a 0. Una sala nueva mide 12 × 18 × 6 m. El plano se redibuja al instante. Se acepta la coma o el punto como separador decimal.
- **universos DMX**: número de universos DMX de la sala (un universo = 512 canales). Este número sube solo si coloca un foco en un universo más alto: un foco fuera de los universos declarados no sacaría nada. Una sala nueva tiene 1 universo.
- **Mostrar** ▾ : filtro de visualización por categoría de focos. Se abre como una lista de casillas, una por cada categoría presente en la sala, con dos botones **Todo** (mostrar todo) y **Nada** (ocultar todo, para volver a marcar solo lo que quiera ver). El filtro actúa sobre el plano **y** sobre la lista de la izquierda. Cuando hay categorías ocultas, el botón pasa a ser «Mostrar (N ocultas) ▾ ». El foco seleccionado siempre permanece visible. Al principio, el filtro toma el de la simulación de la pantalla principal. Las categorías se deducen del tipo de la definición: **cabezas móviles** (cabezas motorizadas), **LED de color**, **dimmers**, **scanners**, **Humo**, **relés** (definiciones cuyo modelo empieza por «Relais») y **Otros**. Cada categoría tiene su color de punto en el plano.
- **Cuadrícula**: paso de la cuadrícula dibujada en el plano: 0.1 m, 0.25 m, 0.5 m, 1 m (por defecto), 2 m o 5 m. Las líneas de cada metro están más marcadas. Este ajuste no se guarda en la sala: se conserva mientras DreamShow permanezca abierto.
- **Imantar** (marcado por defecto): los focos que arrastra por el plano se ajustan a la cuadrícula. Desmarcado, se desplazan en pasos libres de 10 cm.
- ↶ (Deshacer, **Ctrl+Z**) y ↷ (Rehacer, **Ctrl+Y**): deshacen o restablecen sus últimas modificaciones en esta ventana, hasta 100 pasos. Una ráfaga de modificaciones próximas (un arrastre por el plano, una entrada por teclado) cuenta como un solo paso.
- **Plano de fondo…**: elige una imagen (plano, foto: .png, .jpg, .jpeg, .bmp, .gif) estirada sobre todo el rectángulo de la sala, bajo los focos. También aparece en la simulación de la pantalla

principal. La ruta de la imagen se muestra a la derecha del botón; si la imagen está en la carpeta de la sala o en una de sus subcarpetas, la ruta se guarda como relativa.
- × (a la derecha de **Plano de fondo…**): quita el plano de fondo.
- Deslizador a la derecha de la ruta: **Opacidad del plano de fondo**, del 10 % al 100 % (50 % por defecto).

Con un plano de fondo, el escenario ya no se pinta por completo en el plano: solo se tiñe, para dejar ver la imagen.

Segunda línea: el escenario

- **Escenario (m) — profundidad**: profundidad del tablado, medida desde la pared del fondo del escenario (4,5 m para una sala nueva). Debe ser superior a 0.
- **anchura (0 = toda la sala)**: anchura del tablado. 0 = toda la anchura de la sala.
- **desplazamiento desde la pared izquierda (vista desde el público)**: distancia entre la pared izquierda y el borde izquierdo del tablado (0 = tablado pegado a la pared izquierda).
- **altura del escenario**: altura del suelo del escenario sobre el suelo de la sala (0,6 m para una sala nueva). Sirve para la vista 3D y para los cálculos de apuntado: una cabeza móvil que apunta a un punto del escenario apunta a la superficie del suelo, no al suelo de la sala.

En el plano, el escenario es el rectángulo marcado «escena», arriba; el resto está marcado «sala».

Tercera línea: el lugar

- **Ubicación (°) — latitud** y **longitud**: posición de la sala en la Tierra, en grados decimales, norte y este positivos (oeste y sur negativos). Estos dos valores solo sirven para calcular la salida y la puesta del sol mediante los bloques de espera «sol» de la línea de tiempo (véase Las esperas y La iluminación arquitectónica). Una sala nueva tiene los valores 44.126 y 4.082.

La lista de focos (a la izquierda)

Cada línea muestra: símbolos de estado, luego `universo.dirección` y luego el nombre. Ejemplo: `0.17 Cabeza 3`.

Símbolos al principio de la línea:

Símbolo	Significado
⛔	foco marcado como **Averiada**
∅	foco marcado como **Invisible**
◌	foco marcado como **Sin dirección**

⚠	rango DMX en conflicto con otro foco (la línea está entonces en naranja, con la información sobre herramientas «Rango DMX en conflicto con otro foco»)

«(sin colocar)» se añade al nombre de un foco que aún no tiene posición.

Selección:

- un clic selecciona un foco y muestra su ficha a la derecha;
- **Ctrl**+clic y **Mayús**+clic seleccionan varios focos; la ficha muestra el último en el que se ha hecho clic. Una selección múltiple se desplaza en bloque por el plano y se elimina de golpe.

Botones:

- **Ordenar por dirección DMX** (sobre la lista): reordena los focos por universo y luego por dirección. Este orden se guarda con la sala.
- **+ Añadir**: abre el selector «Añadir un foco — biblioteca QLC+». Escriba en el campo de búsqueda (fabricante, modelo o tipo; se pueden usar varias palabras, todas deben figurar); las flechas arriba / abajo recorren la lista sin salir del campo, **Intro** o un doble clic valida. Bajo la lista, una línea recuerda el tipo y los modos del modelo elegido con su número de canales. El foco creado recibe:
  - el nombre del modelo;
  - un identificador tomado del nombre del modelo (minúsculas, guiones) seguido de `-1`, `-2`…;
  - el primer modo de la definición;
  - la primera dirección libre del universo 0 lo bastante ancha para todos sus canales;
  - una posición en el centro de la sala, a 3 m de altura.

Si su categoría estaba oculta por **Mostrar** ▾, se vuelve a mostrar.

- **Duplicar**: duplica el foco seleccionado **en serie** (véase más abajo).
- **Importar…**: importa un perfil de foco GDTF (.gdtf), QLC+ (.qxf) o DJworld (.fxt). Se convierte en una definición QLC+ y se incorpora a la biblioteca de la sala (véase La biblioteca de focos). Un mensaje resume la importación: número de canales (incluidos los canales de precisión), pan / tilt máximo, modos, observaciones y carpeta de guardado. El modelo aparece después en la lista **Definición** y en el selector de **+ Añadir**. Los canales no reconocidos (macros, modos) se importan tal cual, sin función particular: compruébelos. Un archivo .ssl2 no es legible: utilice el .fxt que lo acompaña.
- **Biblioteca…**: abre la biblioteca de focos. Al cerrarla, se refrescan las listas de definiciones de esta ventana.
- **− Eliminar**: quita de la sala el foco seleccionado (o todos los de la selección múltiple), tras la confirmación «¿Eliminar … de la sala?». Los focos eliminados también se quitan de los grupos. (Como todo lo demás, la eliminación solo es definitiva al guardar la sala; ↶ la deshace.)

Duplicar en serie

El botón **Duplicar** abre la pequeña ventana «Duplicar en serie». Es la forma rápida de hacer el patch de una fila de focos idénticos en una barra.

- «Modelo: nombre (identificador)» recuerda el foco copiado.
- **Número de copias**: 5 por defecto.
- **Paso X (m)**, **Paso Y (m)**, **Paso Z (m)**: desplazamiento de posición entre dos copias (1 m en X por defecto). Las posiciones permanecen dentro de la sala.
- **Direcciones DMX encadenadas** (marcado por defecto): cada copia toma la dirección que sigue a la anterior (la información sobre herramientas indica el número de canales por foco). Desmarcado, o si ya no hay sitio en el universo, cada copia toma la primera dirección libre que se encuentre.
- **Incrementar el índice del nombre** (marcado por defecto): se aumenta el número al final del nombre («Cabeza1» da «Cabeza2», «Cabeza3»…; se conservan los ceros iniciales: «PAR 01» da «PAR 02»); un nombre sin número recibe un índice («Wash» da «Wash 2», «Wash 3»…). Desmarcado, cada copia se llama «nombre (copia)».
- Una línea de vista previa muestra los primeros nombres y la dirección de inicio.
- **Duplicar** crea las copias; **Cancelar** cierra sin hacer nada.

Cada copia recibe un identificador libre (la misma raíz que el original, seguida de `-n`). **No** heredan la calibración del original: una cabeza móvil se calibra desde su propio sitio.

El plano de la sala (en el centro)

El plano muestra la sala vista desde arriba, con la pared del fondo del escenario arriba. X va de la izquierda (lado jardin, izquierda vista desde el público) a la derecha (lado cour), Y del fondo del escenario (arriba) hacia el fondo de la sala (abajo).

- Cada foco es un punto del color de su categoría. Un punto discontinuo es un foco aún sin colocar (se dibuja en el centro). La selección está rodeada de naranja y se muestra su nombre; los nombres de todos los focos se muestran cuando el plano está suficientemente ampliado.
- Un foco **Averiada** o **Invisible** se dibuja con transparencia. Un foco **Invisible** no aparece en absoluto en el plano, salvo cuando está seleccionado (como «fantasma»), para poder encontrarlo.
- Un anillo naranja discontinuo alrededor de un punto señala un conflicto de direcciones DMX.
- Una información sobre herramientas en cada punto da el nombre, la definición, la dirección y los estados particulares.

Gestos:

- **Arrastrar un punto**: desplaza el foco (X e Y). Los campos de posición se actualizan. Con **Imantar**, la posición se ajusta a la cuadrícula.
- **Arrastrar un punto de una selección múltiple**: desplaza todo el grupo en bloque, conservando las distancias; el grupo se detiene en bloque contra las paredes.

- **Arrastrar en el vacío**: traza un rectángulo de selección; se seleccionan todos los focos (visibles según el filtro) cuyo punto queda dentro.
- **Arrastrar el tirador** ◇: orienta un foco (véase «Orientación» más abajo).

Las líneas de orientación

- Para un foco fijo, una línea sale del punto y llega hasta el lugar exacto que ilumina la simulación. **Continua**, la orientación se ha ajustado; **discontinua**, es «deducida»: nadie la ha ajustado todavía y la simulación supone que el foco apunta al escenario (o, para un COB de sala, que baña su pared). Las líneas deducidas solo se dibujan para la selección, para no recargar el plano.
- Para el foco seleccionado, un rombo ◇ termina la línea. Tire de él: el foco se orienta hacia ese punto (información sobre herramientas «Tire para apuntar: el foco se orienta hacia este punto»). Si el punto está en el escenario, el objetivo es la superficie del tablado; si no, el suelo de la sala.
- Para una cabeza móvil (definición con pan), solo se dibuja un trazo corto: muestra la parte delantera de la máquina, es decir, cómo está colgada. El haz de una cabeza móvil sigue el pan / tilt del guion, no su montaje; por eso no hay tirador.
- No se dibuja nada para un foco **Sin dirección**, **Invisible** o **Averiada**.

La ficha del foco (a la derecha)

La columna se desplaza si no cabe en altura. Todos los campos se aplican al foco seleccionado.

- **Identificador**: nombre técnico único del foco en la sala (por ejemplo `lyre-3`). Es la clave duradera: las escenas, los grupos y las calibraciones se refieren a él. Un identificador ya utilizado se rechaza («⚠ identificador «…» ya utilizado — no aplicado»); el foco conserva el anterior hasta que el texto vuelva a ser único. Cuando cambia un identificador, los grupos de la sala lo siguen, **pero no los espectáculos**: los ajustes de escenas que apuntaban al identificador anterior ya no encuentran el foco.
- **Nombre**: nombre que se muestra en todas partes (lista, simulación, selección). Puede repetirse, a diferencia del identificador.
- **Definición**: el modelo de foco, con la forma «Fabricante/Modelo», elegido en la biblioteca. Cambiar de definición devuelve el primer modo del nuevo modelo.
- **Modo**: el modo DMX (número y orden de los canales) **configurado en el propio foco**. Debe ser idéntico al del aparato; si no, los canales quedarán desplazados.
- **Universo**: universo DMX del foco, **contado a partir de 0**: 0 es el primer universo, que se llama **U1** en la ventana Conexiones DMX; 1 corresponde a U2, etc. Si introduce un universo más allá del número declarado, el campo **universos DMX** de la parte superior sube solo.
- **Dirección DMX**: primer canal del foco en su universo, de 1 a 512, como en la pantalla del foco. Un valor fuera de 1–512 no se tiene en cuenta.

- **X (m)**, **Y (m)**, **Z (m)**: posición del foco en metros. X = anchura desde la pared izquierda (vista desde el público), Y = profundidad desde la pared del fondo del escenario, Z = altura desde el suelo de la sala. Arrastrar por el plano rellena X e Y; Z se escribe (3 m para un foco añadido).

Orientación

- **Orient. (°)**: rotación alrededor de la vertical, en grados. 0 = la parte delantera del foco girada hacia la sala, 180 = hacia el fondo del escenario. La línea del plano muestra el resultado.
- **Inclin. (°)**: inclinación del haz. 0 = horizontal, 90 = totalmente hacia abajo, negativo = hacia arriba.
- ↺ **deducir**: borra la orientación ajustada. La simulación vuelve a su suposición (foco dirigido al escenario, COB de sala bañando su pared). El botón solo está activo si se ha ajustado una orientación.

Cuando la orientación no está ajustada, los dos campos muestran los ángulos de la suposición: la primera modificación parte, por tanto, de lo que está dibujado, sin saltos. Bajo los campos, una línea de ayuda explica la situación:

- «Orientación definida: la simulación ilumina el punto al final de la línea.»
- «Orientación deducida (línea punteada): …. Tire del tirador ◇ para fijarla.»
- para una cabeza móvil: la orientación indica cómo está colgada; el haz sigue el pan / tilt del guion;
- para un foco **Sin dirección** o **Invisible**, los campos de orientación están desactivados y la ayuda lo dice.

Para una cabeza móvil, la orientación cuenta también para el apuntado: las herramientas **Apuntar** y **Zona** la tienen en cuenta (véase Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles).

Comportamiento y atributos

- **Si no se menciona en una escena**: lo que hace el foco cuando el estado final de una escena no lo ajusta.
  - **cero (luz)** (por defecto): pasa a cero, como cualquier foco.
  - **mantener**: conserva los valores de la escena anterior. Además, el oscuro general (blackout) no pone sus canales a cero. Es el ajuste de los aparatos que se mueven físicamente o que no deben apagarse: torno, alimentaciones.
- **Averiada**: el foco está fuera de servicio. Desaparece de la simulación (2D y 3D) y se dibuja con transparencia en este plano, pero su patch, sus grupos y su salida DMX no cambian: basta con desmarcar la casilla tras la reparación. La herramienta **Zona** ignora las cabezas móviles averiadas.
- **Cabeza arriba (apoyado en el suelo)**: para una cabeza móvil apoyada con la base abajo y la cabeza hacia arriba (en el suelo, sobre una tarima), en lugar de estar colgada boca abajo. El apuntado y la simulación tienen en cuenta la inversión; la cara delantera sigue girada hacia la sala.

- **Sin dirección (sin haz)**: máquina de humo o de burbujas, tira LED, iluminación de sala, alimentación… Ninguna orientación en el plano, ningún haz en la simulación. El foco sigue siendo visible y se enciende cuando emite.
- **Invisible (fuera del plano y de la simulación)**: relé, alimentación, equipo cuyo DMX cuenta pero no su posición en el escenario. No se dibuja nada, ni en el plano ni en la simulación. Patch, grupos y salida DMX sin cambios. El foco seleccionado se sigue mostrando como fantasma para poder encontrarlo.

Los focos **Sin dirección**, **Invisible** o **manuales** nunca los enciende el ambiente escrito automáticamente (asistente del primer show).

El atributo **manual** no se ajusta aquí: un foco pasa a ser manual en **Sala > Controles manuales…** (véase Los controles manuales).

Fotometría

Estos campos hacen la simulación más realista (efecto del zoom, de la distancia, de la incidencia). No cambian nada en la salida DMX.

- **Flujo luminoso (lm)**: flujo realmente emitido por el foco, en lúmenes. Vacío = el valor de la biblioteca o, en su defecto, una estimación a partir de la potencia.
- **Fotometría (ficha del fabricante)**: medición de la ficha técnica, en los dos extremos del zoom:
  - **Distancia de medida (m)** (5 m si está vacío);
  - **Haz abierto (°)** y **lux a esta distancia**;
  - **Haz cerrado (°)** y **lux a esta distancia**.

Ejemplo dado en la información sobre herramientas: 545 lux a 5 m a 60°, 14335 lux a 5 m a 5°. La medición solo se tiene en cuenta si está completa y es coherente (los dos valores de lux y el ángulo cerrado superiores a 0, el ángulo abierto mayor que el ángulo cerrado). Sustituye entonces a la estimación a partir del flujo **y** de los ángulos de la biblioteca.

Bajo estos campos, una línea indica lo que la simulación utiliza realmente: la fotometría del fabricante, el flujo introducido, el flujo de la biblioteca, una estimación a partir de la potencia (con una invitación a introducir el valor real) o «Sin datos fotométricos» (la simulación mantiene entonces una iluminación neutra para este foco).

En la parte inferior de la columna, un recordatorio: arrastrar un foco por el plano para colocarlo, y el significado de **mantener**.

La línea de estado y el guardado (abajo)

La línea de estado resume la sala: «N focos, N canales, N universos», seguido de «— modificado» si quedan modificaciones sin guardar. Si hay problemas, pasa a naranja y cita los tres primeros tras ⚠

(el número de los siguientes se indica entre paréntesis).

Las comprobaciones se refieren a:

- un identificador vacío o duplicado;
- una definición desconocida (ausente de la biblioteca) o un modo desconocido;
- una dirección que hace que el foco salga del rango 1–512;
- dos focos cuyos canales se solapan en el mismo universo («canal N (universo U): A y B se solapan»).

Botones:

- **Conexiones DMX…**: ajusta los universos y las interfaces de salida de esta sala (véase Las conexiones DMX). Aquí, las conexiones se guardan **con la sala**, al hacer clic en **Guardar la sala**.
- **Guardar la sala**: aplica y guarda. Un identificador vacío o duplicado, una definición o un modo desconocidos **impiden** el guardado (mensaje «No se puede guardar:» con la lista). Los solapamientos de direcciones piden confirmación («Hay rangos DMX que se solapan: … ¿Guardar de todos modos?»). Tras el guardado, la pantalla principal recarga el patch, el árbol de selección y la simulación, y reinicia la salida DMX si el número de universos o las conexiones han cambiado. «Sala guardada» se muestra en la parte superior de la pantalla principal.
- **Cerrar**: cierra la ventana (con la pregunta de guardado si quedan modificaciones).

Los grupos

Los grupos (por ejemplo «Cabezas móviles», «Frontal», «Contra») permiten ajustar varios focos de golpe en las escenas. Pertenecen a la sala, pero no se crean en esta ventana: se crean en el panel **Bibliotecas** de la pantalla principal.

1. Seleccione los focos del futuro grupo (árbol «Selección — grupos y focos», clic en los puntos del panel **Sala**, o rectángulo de selección).
2. En el panel **Bibliotecas**, sección **Grupos**, haga clic en **+ grupo (selección)**.
3. Escriba el nombre del grupo. Un nombre ya tomado por un grupo o por un identificador de foco se rechaza («Este nombre ya existe.»).

El grupo se guarda de inmediato en la sala. Los grupos aparecen en el orden de su creación; no hay ningún comando para reordenarlos. Para eliminar un grupo: clic derecho en su nombre en la lista **Grupos**, **Eliminar el grupo**; los focos permanecen, solo las entradas de espectáculo que apuntaban a ese grupo dejan de apuntar a nada. Véase también Las bibliotecas.

Cuando elimina un foco de la sala, se quita de todos los grupos. Cuando cambia su identificador, los grupos lo siguen.

Paso a paso

Hacer el patch de una fila de 6 PAR LED idénticos en una barra frontal

1. Abra **Sala > Focos, direcciones, posiciones…**.
2. Haga clic en **+ Añadir**, escriba el fabricante o el modelo, elíjalo y pulse **Añadir**.
3. En la ficha, elija el **Modo** configurado en sus PAR y compruebe **Universo** (0 = U1) y **Dirección DMX** (por ejemplo 1).
4. Coloque el primer PAR: arrastre su punto por el plano hasta el extremo izquierdo (vista desde el público) de la barra y luego escriba su altura en **Z (m)** (por ejemplo 6).
5. Haga clic en **Duplicar**. Ponga **Número de copias** en 5 y **Paso X (m)** en la separación entre dos PAR (por ejemplo 1,5), deje marcadas **Direcciones DMX encadenadas** e **Incrementar el índice del nombre** y pulse **Duplicar**.
6. Compruebe la línea de estado: ningún ⚠.
7. Si es necesario, oriente cada PAR: selecciónelo y tire de su tirador ◇ hasta la zona que debe iluminar.
8. Haga clic en **Guardar la sala**.
9. Ajuste físicamente cada PAR en la dirección que se muestra en la lista.
10. Cree un grupo «Frontal»: seleccione los 6 PAR en la pantalla principal y luego **+ grupo (selección)**.

Ajustar la sala a un plano de arquitecto

1. Mida (o tome del plano) la anchura y la profundidad interiores y escríbalas en **Sala (m) — anchura** y **profundidad**.
2. Haga clic en **Plano de fondo…** y elija una imagen del plano, recortada exactamente sobre las paredes interiores (la imagen se estira sobre todo el rectángulo de la sala).
3. Ajuste la opacidad con el deslizador para ver bien los puntos.
4. Ajuste **Escenario (m) — profundidad**, **anchura**, **desplazamiento desde la pared izquierda (vista desde el público)** y **altura del escenario** hasta que el rectángulo «escena» coincida con el escenario dibujado.
5. Coloque los focos en el plano y luego **Guardar la sala**.

Resolver un conflicto de direcciones

1. Localice las líneas en naranja marcadas con ⚠ en la lista (y los anillos naranjas en el plano). La línea de estado indica el canal y los dos focos implicados.
2. Seleccione uno de los dos y corrija su **Dirección DMX** (o su **Modo**, si es más largo de lo previsto).
3. **Ordenar por dirección DMX** ayuda a ver el encadenamiento de las direcciones.
4. Cuando ya no quede ningún ⚠, **Guardar la sala**.

Conviene saber

- **Universo contado a partir de 0**: el campo **Universo** y la lista (`0.17`) empiezan en 0, mientras que la ventana Conexiones DMX y los controles manuales muestran U1, U2… para los mismos universos. Universo 0 = U1.
- **El modo debe ser el del aparato.** Si el foco está configurado en 8 canales y la sala en 12, todo queda desplazado: colores erróneos, cabezas móviles que se van en todas las direcciones.
- **Cambiar un identificador** rompe el vínculo con las escenas ya escritas para ese foco (los grupos, en cambio, lo siguen). Prefiera cambiar el **Nombre**.
- **Copia al abrir**: la ventana trabaja sobre una copia de la sala tomada al abrirla, y **Guardar la sala** reescribe toda la sala con esa copia. Si, mientras está abierta, crea un grupo, calibra una cabeza móvil, ajusta controles manuales o cambia las conexiones desde el menú, guardar después desde esta ventana deshace esos cambios. Cierre la ventana antes de esas operaciones, o vuelva a abrirla después.
- Si la ventana **Controles manuales** está abierta cuando guarda la sala aquí, se actualiza sola (direcciones, lista de focos manuales, valores).
- Un foco **Averiada** sigue saliendo por DMX: solo cambia la visualización.
- **Duplicar** no copia la calibración de las cabezas móviles.
- La cuadrícula y el imantado son ajustes de trabajo, no datos de la sala.
- La simulación necesita las posiciones: un foco «(sin colocar)» se dibuja en el centro.

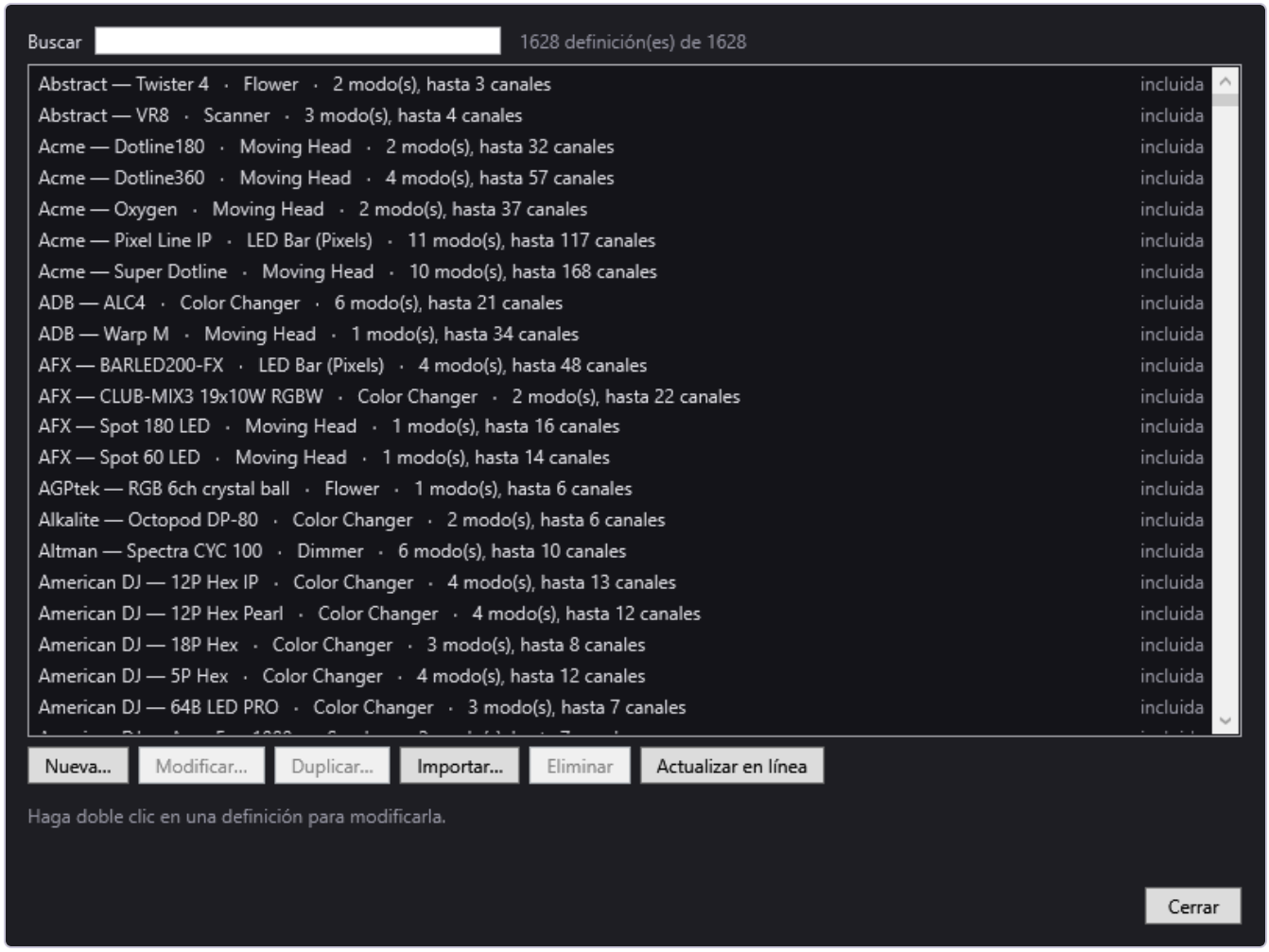
Véase también

- La biblioteca de focos
- Las conexiones DMX
- Los controles manuales
- Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles
- La calibración de las cabezas móviles
- Declarar sus focos (asistente de sala)
- Cambiar, renombrar, duplicar una sala
- La simulación 2D y 3D
- Las bibliotecas

La biblioteca de focos

La biblioteca contiene las **definiciones** de focos: para cada modelo, sus canales DMX, sus funciones, sus modos, sus celdas y algunos datos físicos. Cuando añade un foco a la sala, elige aquí su definición. DreamShow se entrega con más de 1 600 definiciones en formato QLC+; puede importar otras, crearlas, modificarlas y actualizarlas en línea.

Para abrirla: menú **Sala > Biblioteca de focos...**, o botón **Biblioteca...** en la ventana **Sala > Focos, direcciones, posiciones...**.



De dónde vienen las definiciones

La biblioteca es una carpeta (por defecto la carpeta `fixtures` junto a los archivos de sala), compartida por todas las salas que la usan. Cada definición tiene un origen, que se muestra a la derecha de su línea:

Origen mostrado	De dónde viene
incluida	instalada con DreamShow
en línea	descargada con **Actualizar en línea** (carpeta «online»)
importada	importada desde un archivo GDTF, QLC+ o DJworld (carpeta «imported»)
creada / modificada	creada o modificada en el editor de DreamShow (carpeta «custom»)

Cuando dos definiciones tienen el mismo fabricante y el mismo modelo, prevalece la más «personal», en este orden: creada / modificada, después importada, después en línea y por último incluida. La definición sustituida no se borra: solo queda oculta, y vuelve si elimina la que la sustituye.

Una definición **incluida** o **en línea** nunca se modifica: su versión modificada se guarda aparte, en la carpeta «custom», y la sustituye.

La ventana Biblioteca de focos

- **Buscar**: filtra la lista. Escriba una o varias palabras; una definición se conserva si cada palabra figura en su fabricante / modelo o en su tipo (por ejemplo «Moving Head»). A la derecha, el contador «N definición(es) de M». La lista muestra como máximo 2 000 líneas: afine la búsqueda si es necesario.
- **La lista**: una línea por definición: «Fabricante — Modelo · Tipo · N modo(s), hasta M canales», con el origen a la derecha (en color si no es «incluida»). Un doble clic abre la definición en el editor.
- **La línea de información** (bajo los botones): para la definición seleccionada, sus modos con su número de canales (y de celdas), el archivo y, en su caso, «Sustituye a otra definición con el mismo nombre (eliminar esta la hace volver).» Sin selección: «Haga doble clic en una definición para modificarla.»

Botones:

- **Nueva…**: crea una definición desde cero en el editor.
- **Modificar…**: abre la definición seleccionada en el editor. Para una definición incluida o en línea, la versión modificada se guarda aparte y la sustituye.
- **Duplicar…**: abre una copia de la definición seleccionada (modelo seguido de « (copia)»), para crear otra: otro modelo, otro modo.
- **Importar…**: importa uno o varios perfiles (selección múltiple posible): GDTF (.gdtf), QLC+ (.qxf) o DJworld (.fxt). Un informe lista cada archivo: ✓ con el número de modos y las observaciones, o ✗ con el motivo del fallo.
- **Eliminar**: activo solo para una definición **importada** o **creada / modificada**. Tras la confirmación, se borra el archivo. Si sustituía a una definición del mismo nombre, esta

recupera su lugar; si no, los focos que la usaban se quedan sin definición hasta que se elija otra.
- **Actualizar en línea**: descarga las definiciones nuevas o corregidas publicadas para DreamShow (requiere conexión a Internet). El progreso se muestra en la línea de información y después un balance: número de definiciones publicadas, nuevas, actualizadas, ya al día, retiradas, y los posibles problemas. Cada archivo descargado se comprueba (huella y lectura) antes de sustituir nada. Una definición retirada de la lista publicada se elimina solo de la carpeta «online»; sus definiciones importadas o creadas nunca se tocan.
- **Cerrar**.

Cualquier modificación (creación, modificación, importación, eliminación, actualización) se tiene en cuenta al instante: la sala, la simulación y el show se recalculan con las nuevas definiciones.

La importación

- **GDTF (.gdtf)**: el formato de los fabricantes (sitios web de los fabricantes, GDTF Share). Cada modo DMX se convierte; los canales de 16 o 24 bits pasan a ser un canal principal seguido de canales «fine»; se conservan los colores de las ruedas; el canal de obturador se llama «Shutter» con su rango «abierto». Solo se importa la primera interrupción DMX («DMX break»): lo que se deja de lado se indica en las observaciones.
- **QLC+ (.qxf)**: el archivo se comprueba y luego se copia en la carpeta «imported».
- **DJworld (.fxt)**: se convierte en una definición QLC+. El archivo .ssl2 que acompaña a veces a estos perfiles no es legible: utilice el .fxt.

Las importaciones se guardan en la carpeta «imported» de la biblioteca, por fabricante. Compruebe después la definición en el editor: los canales no reconocidos (macros, modos) se importan tal cual, sin función particular.

El editor de definiciones

Se abre con **Nueva…**, **Modificar…**, **Duplicar…** o con un doble clic. Su título es «Nueva definición de foco», «Definición «modelo»» o «Copia de «modelo»».

Una definición nueva parte de un ejemplo: fabricante «Mi marca», modelo «Nuevo foco», tipo «Color Changer», un modo «4 canales» (Dimmer, Red, Green, Blue).

El encabezado

- **Fabricante** y **Modelo**: obligatorios. Juntos forman el nombre de la definición («Fabricante/Modelo») que usan las salas. No cambie este nombre a la ligera: los focos de sus salas se refieren a él.
- **Tipo**: lista editable: Moving Head, Color Changer, LED Bar (Pixels), LED Bar (Beams), Dimmer, Strobe, Scanner, Smoke, Hazer, Effect, Laser, Flower, Other. Vacío = Other. El tipo coloca el

foco en una categoría de la simulación (Moving Head = **cabezas móviles**, Color Changer = **LED de color**, Dimmer = **dimmers**, Scanner = **scanners**, Smoke = **Humo**, los demás = **Otros**).
- **Pan máx. (°)** y **Tilt máx. (°)**: recorridos totales del pan y del tilt, en grados (por ejemplo 540 y 270), tomados del manual del foco. Un **Pan máx. (°)** superior a 0 convierte la definición en una cabeza móvil para DreamShow: es lo que permite utilizarla con **Apuntar**, **Zona**, las trayectorias y la calibración. Unos valores erróneos falsean todo el apuntado.
- **Haz (°) de … a …**: ángulos del haz en los dos extremos del zoom. Con un canal de zoom, permiten a la herramienta **Zona** (y a **zoom en el apuntado**) ajustar la apertura del haz; también los usa la simulación.
- **Potencia (W)** y **Flujo (lm)**: datos de la ficha técnica, que la simulación usa para estimar la iluminancia. El flujo real de un foco concreto también se puede introducir en la sala.

Los modos

A la izquierda, **Modos DMX** lista los modos con su número de canales. Haga clic en un modo para mostrar sus canales.

- **Nombre del modo**: renombra el modo seleccionado. Es el nombre que elegirá en el campo **Modo** de la sala; dele un nombre claro (por ejemplo «14 canales»). Dos modos no pueden tener el mismo nombre.
- **+ Modo**: añade un modo vacío («Modo N»).
- **Duplicar**: copia el modo seleccionado (nombre seguido de «(2)»), práctico para un modo extendido parecido a otro.
- **Eliminar**: elimina el modo seleccionado (no se puede eliminar el último modo).

Los canales del modo

A la derecha, una tabla con una línea por canal, en orden DMX (la columna **#** indica el número del canal en el modo, a partir de 1).

- **Nombre del canal**: nombre del canal. Es importante: DreamShow reconoce ciertos nombres (véase «Reglas de nomenclatura»). Dos canales de un mismo modo no pueden tener el mismo nombre.
- **Función**: lo que hace el canal. Es la que le dice a DreamShow cómo controlarlo. Opciones posibles:

Función	Uso
Dimmer general	intensidad de todo el foco
Dimmer (de celda)	intensidad de una celda
Rojo, Verde, Azul, Blanco, Ámbar, UV, Lima, Cian, Magenta, Amarillo	componentes de color

Pan, Tilt	movimientos de una cabeza móvil
Velocidad pan/tilt	velocidad de los motores
Obturador / estroboscopio	shutter, strobe
Rueda de colores	rueda de colores
Macros de color	colores preprogramados
Corrección CTO	temperatura de color
Gobo, Rotación de gobo	gobos
Prisma	prisma
Zoom, Enfoque, Iris, Frost	haz
Efecto / otro	todo lo demás
Mantenimiento (reset, lámpara)	comandos de mantenimiento
Byte fino del canal anterior	byte de precisión (16 bits) del canal inmediatamente superior
Reservado	canal sin usar

Una definición importada puede contener una función QLC que la lista no conoce: se muestra como «Preajuste QLC «…»» y se conserva tal cual. Cambiar la función cambia también el nombre del canal mientras no haya escrito uno usted mismo. Elegir **Obturador / estroboscopio** nombra siempre el canal «Shutter».

- **Celda**: número de la celda (píxel, lente) a la que pertenece el canal; vacío = todo el foco. Los canales que llevan el mismo número forman una celda. Si solo se usa un número, el foco se trata como si no tuviera celdas.
- **Rangos (N)…**: abre los rangos de valores del canal (véase más abajo). Inactivo para un byte fino.
- ↑ / ↓: desplaza el canal un puesto en el orden DMX.
- ✕: elimina el canal.

Bajo la tabla:

- **+ Canal**: añade un canal «Effect» al final del modo.
- **+ Celdas…**: añade de golpe una serie de celdas (ventana «Añadir celdas»):
  - **Número de celdas** (8 por defecto);
  - **Composición**: RGB, RGBW, RGBA, RGBWA, RGBWAUV, W o RGB + Dimmer;
  - **Colores de 16 bits (byte fino tras cada color)**.

Los canales se crean y se numeran a continuación de las celdas existentes: «Red 1», «Green 1», «Blue 1», «Red 2»…, cada uno en su celda.

Para un byte fino, el nombre se fija automáticamente («nombre del canal anterior» seguido de «fine») y toma la celda del canal anterior. Un byte fino debe ir justo después de su canal.

Los rangos de valores

La ventana «Rangos de valores — nombre del canal» describe lo que hace cada tramo de valores (0 a 255) del canal.

- **De** y **A**: límites del rango (0 a 255).
- **Etiqueta**: descripción (vacío = el nombre del canal).
- **Tipo**:
  - **Normal**;
  - **Obturador abierto**: el rango que DreamShow envía cuando la luz debe salir;
  - **Obturador cerrado**;
  - **Estroboscopio**;
  - **Color**: para una rueda de colores o una macro; la casilla **Color** pasa a estar activa.
- **Color**: color del rango en hexadecimal (`#FF8800`; el `#` se añade si se olvida), con una vista previa. Se usa en la simulación.
- ✕: elimina el rango.
- **+ Rango**: añade un rango que empieza justo después del último.
- **OK** valida, **Cancelar** descarta. Los rangos se ordenan por valor de inicio.

Los valores no cubiertos se leen como «sin función».

Guardar

En la parte inferior del editor, una línea recuerda dónde se guardará la definición. **Guardar** comprueba la definición y luego la escribe; **Cancelar** cierra sin escribir nada.

El guardado se rechaza, con la lista de problemas, si:

- el fabricante o el modelo están vacíos;
- un modo no tiene nombre, dos modos tienen el mismo nombre o un modo no tiene ningún canal;
- dos canales de un modo tienen el mismo nombre (el mensaje propone numerarlos: «Red 1», «Red 2»);
- un nombre de canal termina en «fine» sin ser un byte fino;
- un byte fino no sigue a su canal;
- un rango empieza después de su final;
- un modo tiene un canal **Obturador / estroboscopio** pero ningún canal llamado «Shutter».

La definición se guarda en la carpeta «custom» de la biblioteca (`custom\Fabricante\Modelo.qxf`). Aparece en todas las salas que usan esta biblioteca. Si renombra una definición que había creado, el archivo antiguo se elimina para evitar un duplicado.

Reglas de nomenclatura

DreamShow reconoce ciertos canales por su **nombre**; respete estas reglas para que un foco se encienda y se coloree correctamente:

- **Shutter**: el canal de obturador debe llamarse exactamente «Shutter». Si no, DreamShow no sabe abrirlo y el foco puede quedarse en negro. Para un foco sin canal «Shutter», DreamShow intenta abrir un canal cuyo nombre empiece por «Strobe»; declare su rango como **Obturador abierto** para que encuentre el valor correcto.
- **Celdas**: los canales de color de cada celda se numeran: «Red 1», «Green 1», «Blue 1», «White 1», y después «Red 2»… (también se reconocen «Red1» y «Red 1 Dimmer»). Es lo que permite ajustar las celdas una a una en la escena y hacerlas evolucionar en las trayectorias. **+ Celdas…** aplica esta regla automáticamente.
- **Bytes finos**: su nombre termina en «fine», y esto está reservado para ellos.
- Para un cabrestante controlado desde los controles manuales, los canales «Position» y «Speed» (y «Position fine») hacen aparecer los mandos del cabrestante.

Paso a paso

Crear la definición de un foco que no está en la biblioteca

1. Abra el manual del foco en la página de su tabla DMX.
2. **Sala > Biblioteca de focos…** y luego **Nueva…**.
3. Rellene **Fabricante**, **Modelo** y **Tipo**. Para una cabeza móvil, rellene **Pan máx. (°)** y **Tilt máx. (°)**; si tiene zoom, **Haz (°) de … a …**.
4. Renombre el modo «4 canales» según el modo configurado en el aparato (por ejemplo «9 canales»).
5. Para cada canal de la tabla, por orden: **+ Canal** si hace falta, elija la **Función**, corrija el **Nombre del canal**. Para un canal de 16 bits, añada justo después un canal de función **Byte fino del canal anterior**.
6. Para el obturador: función **Obturador / estroboscopio** (el nombre pasa a ser «Shutter») y luego **Rangos…**: declare el rango **Obturador abierto** (por ejemplo de 0 a 7 si la tabla lo indica), los rangos **Estroboscopio**, etc.
7. Para una rueda de colores: **Rangos…**, un rango de tipo **Color** por cada color, con su color hexadecimal.
8. Para otro modo del aparato: **Duplicar** el modo, renómbrelo, añada o quite canales.
9. **Guardar**. El modelo se ofrece ahora en **+ Añadir** en la sala.

Describir una barra LED de 8 celdas RGBW

1. **Nueva…**, fabricante, modelo, tipo «LED Bar (Pixels)».
2. En el modo, conserve si lo desea un canal **Dimmer general** y elimine los canales Red / Green / Blue de ejemplo (✕).
3. **+ Celdas…**: **Número de celdas** 8, **Composición** RGBW, OK.
4. Compruebe que los canales se llaman «Red 1» … «White 8» con los números de celda 1 a 8 y luego **Guardar**.

Corregir una definición incluida

1. Búsquela, selecciónela, **Modificar…**.
2. La línea inferior indica que sus modificaciones se guardarán aparte: el original permanece intacto.
3. Corrija (por ejemplo, llame «Shutter» al canal de obturador), **Guardar**. La línea de la definición muestra ahora «creada / modificada».
4. Para volver al original: selecciónela, **Eliminar**.

Importar un perfil GDTF del fabricante

1. Descargue el archivo .gdtf del foco.
2. **Importar…**, elija el archivo.
3. Lea el informe (modos, observaciones sobre lo que no se ha importado).
4. Abra la definición importada con **Modificar…** para comprobar las funciones de los canales y el obturador.

Conviene saber

- La biblioteca es común a todas las salas que la comparten: una definición modificada cambia todas esas salas.
- Una definición eliminada mientras hay focos que la usan deja a esos focos como «definición desconocida» en la ventana de la sala (el guardado de la sala queda entonces bloqueado hasta que elija otra definición).
- **Actualizar en línea** nunca sustituye sus definiciones importadas o creadas: conservan la prioridad.
- Cambiar el fabricante o el modelo de una definición cambia su nombre: los focos que usaban el nombre antiguo ya no la encuentran.
- El editor no permite deshacer una modificación paso a paso: en caso de error, **Cancelar** cierra sin guardar nada.

Véase también

- Focos, direcciones, posiciones
- Declarar sus focos (asistente de sala)
- Seleccionar los focos y ajustar la luz
- Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles
- Los controles manuales
- Glosario

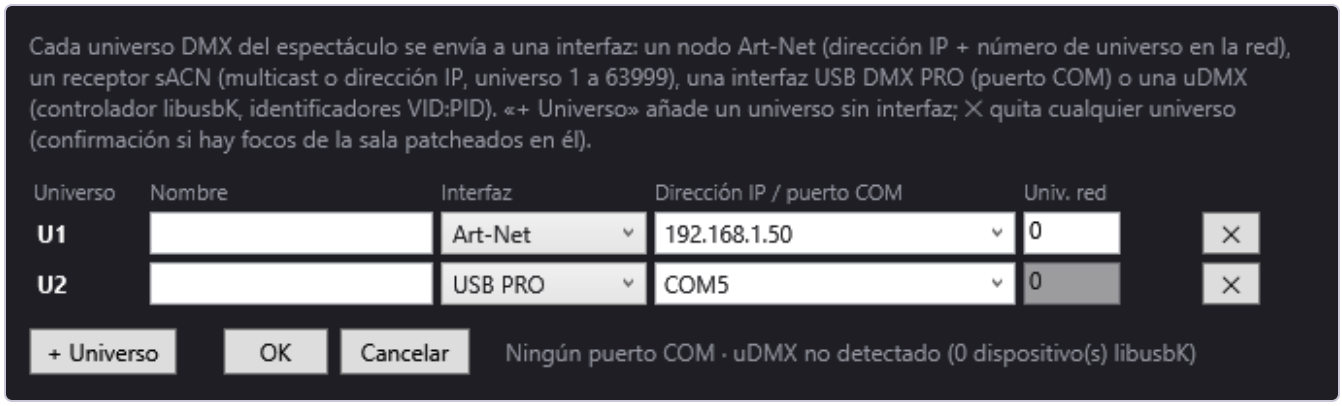
Las conexiones DMX

La ventana Conexiones DMX le dice a DreamShow **por dónde salen** los universos DMX de la sala: un nodo Art-Net en la red, un receptor sACN, una interfaz USB DMX PRO o una interfaz uDMX. Las conexiones pertenecen a la sala: se guardan en su archivo, y cambiar de sala cambia también las salidas.

Para abrirla:

- menú **Sala > Conexiones DMX...**;
- botón **Conexiones...** en la parte superior derecha de la pantalla principal;
- botón **Conexiones DMX...** en la parte inferior de la ventana **Sala > Focos, direcciones, posiciones...**.

La ventana se titula «Conexiones DMX — (nombre de la sala)».



Nociones

- Un **universo** DMX transporta 512 canales. Una instalación pequeña cabe en un universo; si es mayor, hacen falta varios.
- Cada universo de la sala se envía por **una** interfaz. Varios universos pueden compartir el mismo nodo Art-Net o el mismo receptor sACN (cada uno con su número de universo de red). Una interfaz USB tiene un único cable: un solo universo por interfaz USB.
- Los universos se numeran **U1, U2, U3...** en esta ventana. Atención: en la ventana **Focos, direcciones, posiciones...**, el campo **Universo** de un foco empieza en 0. El universo 0 de un foco = **U1** aquí, el universo 1 = **U2**, etc.

La lista de universos

Una línea por universo, con las columnas:

- **Universo**: U1, U2… La información sobre herramientas indica «Universo utilizado por el patch de la sala» o «Universo adicional».
- **Nombre**: nombre libre para orientarse (por ejemplo «Frontal», «Techo», «Nodo derecha»).
- **Interfaz**:
  - **Art-Net**: un nodo Art-Net en la red (protocolo UDP, puerto 6454);
  - **sACN (E1.31)**: un receptor sACN, en multicast o a una dirección IP (puerto 5568);
  - **USB PRO**: una interfaz USB del tipo Enttec DMX USB PRO, en un puerto COM;
  - **uDMX**: una interfaz uDMX (controlador libusbK);
  - **Ninguna**: el universo existe en la sala pero no sale a ninguna parte (práctico para hacer el patch antes de tener el equipo).
- **Dirección IP / puerto COM**: lista editable (puede escribir un valor o elegir uno de los propuestos):
  - en Art-Net: la dirección IP del nodo. Se proponen 127.0.0.1 (el propio PC, para otro programa en el mismo ordenador), 2.255.255.255, 10.255.255.255 y 255.255.255.255 (direcciones de difusión a toda una red);
  - en sACN: `multicast` (envío al grupo multicast del universo, el caso habitual) o la dirección IP de un receptor; se propone 127.0.0.1;
  - en USB PRO: el puerto COM de la interfaz; se proponen los puertos COM presentes;
  - en uDMX: los identificadores USB con la forma VID:PID; se propone el valor estándar `16C0:05DC`;
  - en **Ninguna**: el campo está desactivado.
- **Univ. red**: el número de universo en la red, que debe coincidir con el ajuste del nodo o del receptor. En Art-Net: 0 a 32767. En sACN: 1 a 63999. Desactivado para USB PRO, uDMX y Ninguna.
- ✕: quita el universo. Si hay focos de la sala con patch en él, una confirmación lo recuerda: «Hay focos de la sala patcheados en U… ¿Quitar este universo de todos modos? Ya no saldrán a ninguna parte.»

Cuando cambia de interfaz, DreamShow propone una dirección adecuada: conserva una dirección IP ya introducida (Art-Net, sACN) y, si no, pone 127.0.0.1 (Art-Net) o `multicast` (sACN); propone el primer puerto COM presente (o COM5) para el USB PRO, y `16C0:05DC` para el uDMX. En sACN, si el número de universo de red no es válido, propone el número del universo (U3 → 3).

Los botones y la línea de información

- **+ Universo**: añade un universo al final, con la interfaz **Ninguna**. Elija después su interfaz si es necesario.
- **OK**: comprueba, guarda y aplica.
- **Cancelar**: cierra sin cambiar nada.
- A la derecha de los botones: los puertos COM presentes («Puertos COM: COM3, COM5» o «Ningún puerto COM») y después el estado del uDMX: «uDMX detectado», «uDMX no

detectado (N dispositivo(s) libusbK)» o «falta libusbK.dll (controlador uDMX no instalado)». Esta línea se lee al abrir la ventana: conecte la interfaz antes de abrirla.

Al hacer clic en **OK**, DreamShow rechaza (y le deja corregir):

- una dirección IP no válida en Art-Net o en sACN («U…: dirección IP no válida»);
- un universo de red fuera de los límites («número de universo de red no válido (0 a 32767)» en Art-Net, «universo sACN no válido (1 a 63999)» en sACN);
- una interfaz USB sin puerto COM («indique el puerto COM de la interfaz USB»).

Si se envían varios universos por la misma interfaz USB, DreamShow avisa de que escribirán por turnos en el mismo cable y pregunta si debe continuar.

Qué ocurre después de OK

- Desde el menú **Sala > Conexiones DMX…** o el botón **Conexiones…**: las conexiones se guardan de inmediato en el archivo de la sala y la salida DMX se reinicia con las nuevas interfaces. El registro anota «Conexiones guardadas en …».
- Desde la ventana **Focos, direcciones, posiciones…**: las conexiones forman parte de las modificaciones de la sala; se guardan y se aplican al hacer clic en **Guardar la sala**.

Si una interfaz no se abre (puerto COM ausente, falta el controlador, dirección imposible…), una ventana «Conexiones DMX — interfaces con fallo» lista los universos afectados con el motivo. Los demás universos salen con normalidad: el show continúa con los que funcionan.

Una sala cuyas conexiones nunca se han ajustado utiliza los ajustes guardados en este PC por versiones anteriores; si no, cada universo con patch sale por Art-Net hacia 127.0.0.1, con el universo de red 0 para U1, 1 para U2, etc. Abra la ventana y haga clic en **OK** para fijar las conexiones en la sala.

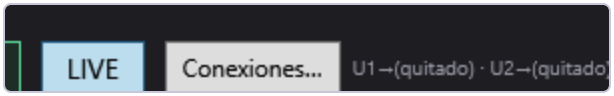
El estado de las salidas en la pantalla principal

En la parte superior derecha de la pantalla principal:

- **LIVE** (encendido por defecto): encendido, la escena seleccionada se envía en directo a las interfaces (Art-Net, USB, uDMX). Apagado, no sale ninguna trama: solo continúa la simulación. Es práctico para programar con calma sin que se mueva el escenario. Este botón no tiene efecto en modo espectáculo (la salida está siempre activa durante el espectáculo). Cuando vuelve a encender **LIVE**, DreamShow salta a la escena seleccionada. El registro anota «LIVE apagado: ya no se envía ninguna trama a las interfaces» o «LIVE: envío de tramas a las interfaces restablecido». Durante el modo visualizador, DreamShow calla, sea cual sea **LIVE**.
- **Conexiones…**: abre esta ventana.
- **El texto gris a la derecha de Conexiones…** resume las salidas en servicio, universo por universo, por ejemplo `U1→Art-Net 192.168.1.50/0 · U2→USB COM5`. La información sobre

herramientas repite este texto con los posibles errores. Signos posibles:

- `U2→—`: universo sin interfaz (**Ninguna**);
- `U1→FALLO`: la interfaz no ha podido abrirse;
- `U3→(quitado)`: universo usado por focos pero quitado de las conexiones;
- «ninguna salida DMX».



Paso a paso

Salir por un nodo Art-Net

1. Ajuste el PC y el nodo en la misma red (por ejemplo PC en 192.168.1.10, nodo en 192.168.1.50, máscara 255.255.255.0).
2. Anote el número de universo configurado en el nodo (a menudo 0 para su primer puerto).
3. **Sala > Conexiones DMX…**. En la línea **U1**: **Interfaz** = **Art-Net**, **Dirección IP / puerto COM** = 192.168.1.50, **Univ. red** = el número anotado.
4. **OK**. Compruebe el resumen de la parte superior derecha: `U1→Art-Net 192.168.1.50/0`.
5. Si Windows pide autorizar DreamShow en la red, acepte.

Salir por una interfaz USB DMX PRO

1. Conecte la interfaz **antes** de iniciar DreamShow y compruebe que su controlador (FTDI para las interfaces tipo Enttec) está instalado.
2. **Sala > Conexiones DMX…**: la línea inferior debe citar su puerto COM.
3. En la línea **U1**: **Interfaz** = **USB PRO**, **Dirección IP / puerto COM** = el puerto COM de la interfaz.
4. **OK**.

Añadir un segundo universo

1. En **Focos, direcciones, posiciones…**, coloque los focos correspondientes en el **Universo** 1 (que será **U2**).
2. **Sala > Conexiones DMX…**: si U2 no aparece, **+ Universo**.
3. Elija su interfaz (por ejemplo Art-Net, el mismo nodo que U1 con **Univ. red** 1, o el segundo puerto del nodo).
4. **OK**.

Solución de problemas: no sale nada

1. **LIVE** debe estar encendido (fuera del modo espectáculo).

2. **Lo que envía DreamShow**: abra **DMX > Valores DMX...**. Si los valores se mueven, DreamShow está enviando de verdad; el problema está entre el PC y los focos. Véase Valores DMX y faders DMX.
3. **El resumen de las salidas**: un `FALLO`, un `—` o un `(quitado)` en el universo afectado explica el silencio. Lea la información sobre herramientas y el registro.
4. **En Art-Net**: misma red para el PC y el nodo, número de universo de red correcto, cortafuegos de Windows que autorice DreamShow.
5. **En sACN**: número de universo correcto (1 a 63999); si la red no deja pasar el multicast, indique la dirección IP del receptor.
6. **En USB**: interfaz conectada antes del inicio, controlador instalado, puerto COM correcto, un solo universo por interfaz.
7. **En uDMX**: la línea inferior debe decir «uDMX detectado»; si no, instale el controlador libusbK.
8. **El universo correcto**: recuerde que el universo 0 de un foco sale por **U1**.
9. **Lado foco**: dirección DMX y modo (número de canales) idénticos a los de la sala, cable DMX en buen estado, terminador al final de la línea.
10. **Para probar un foco solo**: **DMX > Faders DMX...** fuerza canales a mano.

Conviene saber

- Las conexiones siguen a la sala: al cambiar de sala, DreamShow se reinicia con las salidas de la nueva sala.
- Un universo puede existir sin interfaz (**Ninguna**): útil para preparar un patch antes de tener el equipo.
- Se puede quitar un universo en el que hay focos con patch: ya no salen a ninguna parte, y el resumen lo indica con `(quitado)`.
- La ventana **Focos, direcciones, posiciones...** trabaja sobre una copia de la sala: si cambia las conexiones desde el menú mientras está abierta y luego guarda la sala desde ella, se guardan las conexiones de la propia ventana.

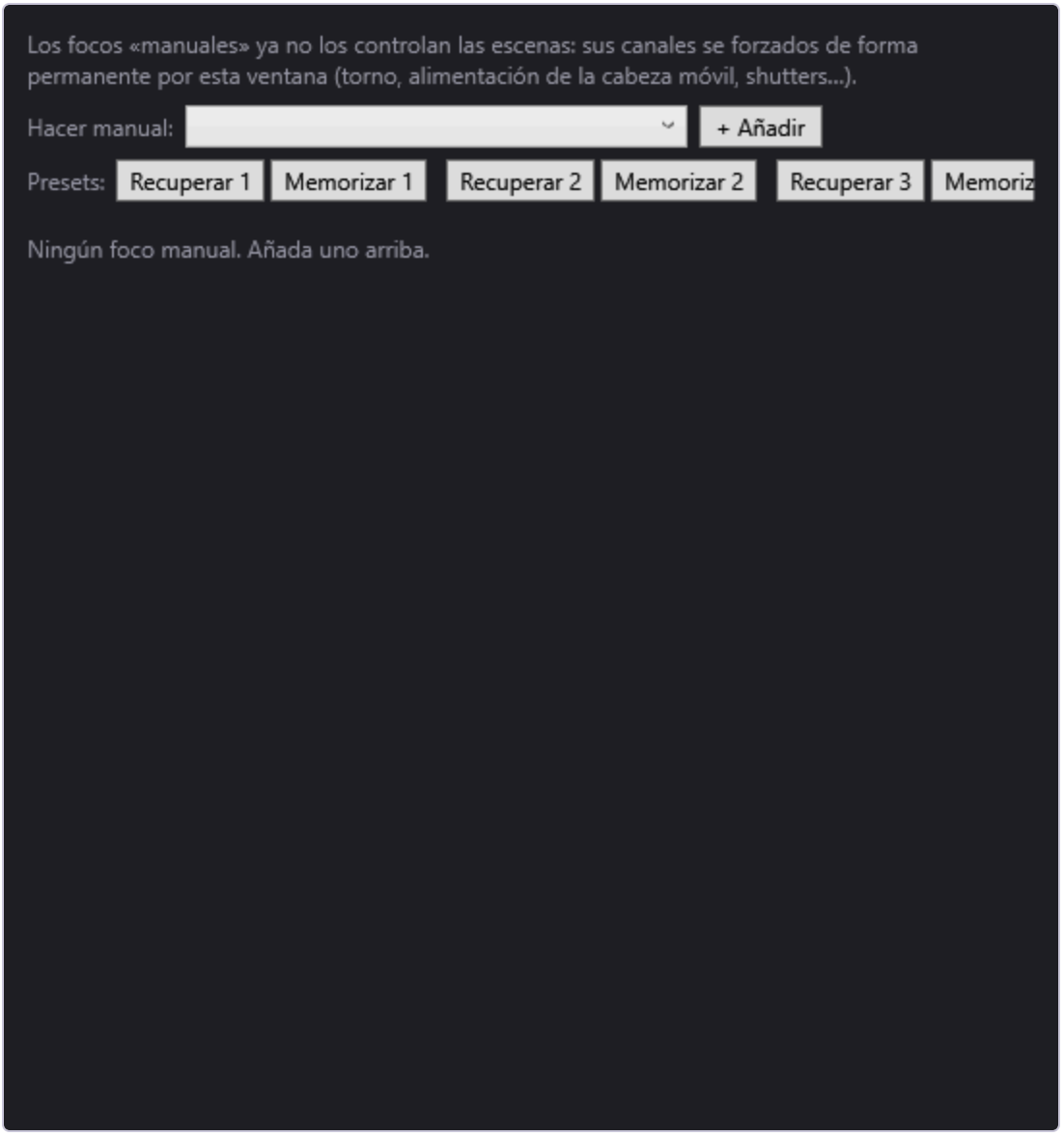
Véase también

- Focos, direcciones, posiciones
- Valores DMX y faders DMX
- El modo visualizador
- El reproductor autónomo
- Solución de problemas

Los controles manuales

Algunos aparatos no deben seguir el guion: un torno, la alimentación de las cabezas móviles, un relé, un obturador mecánico… La ventana Controles manuales los saca del guion y le permite controlarlos a mano. Sus canales se imponen de forma permanente en la salida DMX, sea cual sea la escena que se reproduzca, incluso durante un oscuro general.

Para abrirla: menú **Sala > Controles manuales…**, o botón **Controles manuales…** de la ventana del guion (modo espectáculo). La ventana no bloquea la pantalla principal; si ya está abierta, el menú la trae al primer plano.



El principio

- Un foco **manual** ya no lo controlan las escenas: sus canales toman los valores ajustados en esta ventana, en cada trama DMX, por encima del guion.
- Estos valores pasan **incluso durante un oscuro general** (blackout): un torno no baja y una alimentación no se corta porque haya hecho el oscuro.
- Dos cosas pasan, aun así, por encima de los controles manuales: el seguidor en tableta y los **Faders DMX** (menú DMX), que prevalecen sobre todo.
- Cada ajuste se aplica al instante y se **guarda de inmediato** en el archivo de la sala: se recupera en el próximo inicio.
- Los focos manuales nunca los enciende el ambiente escrito automáticamente (asistente del primer show).

La ventana

Arriba, un recordatorio: «Los focos «manuales» ya no los controlan las escenas: sus canales se imponen de forma permanente desde esta ventana (torno, alimentación de la cabeza móvil, shutters…).»

Hacer manual un foco

- **Hacer manual:** lista de los focos de la sala que todavía no son manuales, por identificador.
- **+ Añadir**: hace manual el foco elegido. Aparece una tarjeta para él en la lista.

Atención: un foco que pasa a ser manual por primera vez arranca con **todos sus canales a 0**, impuestos al instante. Ajústelo enseguida.

Los presets

- **Presets:** tres pares de botones **Recuperar 1** / **Memorizar 1**, **Recuperar 2** / **Memorizar 2**, **Recuperar 3** / **Memorizar 3**.
- **Memorizar N** guarda los valores actuales de **todos** los focos manuales en el preset N (sustituyendo su contenido).
- **Recuperar N** devuelve esos valores a los focos que siguen siendo manuales. Un foco que se hizo manual después de la memorización no se toca. Recuperar un preset vacío no hace nada.

Los presets se guardan con la sala.

Las tarjetas de los focos manuales

Cada foco manual tiene su tarjeta. El encabezado da su identificador, su universo y su dirección con la forma «U1 @17» (U1 = el primer universo, como en la ventana Conexiones DMX), y su número de canales. El botón **Quitar** lo devuelve al guion (sus ajustes se conservan para la próxima vez que vuelva a ser manual). Si no hay ningún foco manual: «Ningún foco manual. Añada uno arriba.»

El contenido de la tarjeta depende del aparato:

Un obturador (shutter) — foco de un solo canal cuyo identificador contiene «shutter»:

- **Mode : AUTO** / **Mode : MANUEL** (modo automático / modo manual): alterna entre los dos. En **Auto**, el obturador sigue el guion (no se impone nada). En «manual», lo impone el botón siguiente.
- **OUVERT** (abierto) / **CERRADO**: alterna el obturador (255 = abierto, 0 = cerrado; un valor a partir de 128 se lee como abierto). Inactivo en modo automático.

Un relé o una alimentación — cualquier otro foco de un solo canal:

- **Sous tension (255)** (con tensión) y **Hors tension (0)** (sin tensión): ponen el canal al máximo o a cero.
- un deslizador 0–255 para un valor intermedio, con el valor mostrado a la derecha.

Un torno — foco que tiene un canal llamado «Position» y un canal llamado «Speed»:

- dos faders verticales, **Position** (posición) y **Velocidad**, de 0 a 255, con su valor;
- **Cero**: devuelve **Position** a 0 (y el canal «Position fine» si existe);
- **Stop**: detiene el torno (pone **Velocidad** en 255, el valor de parada del torno);
- tres filas **Recuperar N** / **Memorizar N** propias de este torno: **Memorizar N** retiene la posición actual (su valor se muestra al final de la fila), **Recuperar N** lleva el fader **Position** a ese valor. Estas posiciones se guardan con el foco;
- los demás canales del torno (dimmer, color…) como deslizadores ordinarios.

Cualquier otro aparato: un deslizador 0–255 por canal, con el nombre del canal a la izquierda y el valor a la derecha.

Paso a paso

Controlar un torno a mano durante todo el espectáculo

1. En la biblioteca de focos, compruebe que la definición del torno tiene canales llamados «Position» y «Speed».
2. **Sala > Controles manuales…**.
3. En **Hacer manual:**, elija el torno, **+ Añadir**.
4. Ajuste **Velocidad** y luego suba **Position** hasta la altura deseada.
5. **Memorizar 1** en la primera fila del torno. Haga lo mismo para otras alturas (**Memorizar 2**, **Memorizar 3**).
6. Durante el espectáculo, abra la ventana desde el guion (**Controles manuales…**) y utilice **Recuperar 1**, **Recuperar 2**… para enviar el torno a las alturas memorizadas.

Mantener encendida la alimentación de las cabezas móviles pase lo que pase

1. Haga el patch del relé de alimentación como un foco de un canal (en la sala, marque **Invisible** si no tiene sitio en el escenario).
2. **Sala > Controles manuales...**, elija el relé, **+ Añadir**.
3. Haga clic en **Sous tension (255)**. El relé permanece alimentado, incluso durante un oscuro general.

Preparar dos configuraciones de sala

1. Haga manuales los aparatos correspondientes y ajústelos para la primera configuración (por ejemplo «ensayo»). **Memorizar 1**.
2. Ajústelos para la segunda («espectáculo»). **Memorizar 2**.
3. Pase de una configuración a otra con **Recuperar 1** y **Recuperar 2**.

Conviene saber

- **Manual = fuera del guion**: lo que dicen las escenas sobre este foco ya no sale (salvo un shutter en **Mode : AUTO**). Para devolverlo al guion, **Quitar**.
- **Diferencia con «mantener»**: el ajuste **Si no se menciona en una escena: mantener** de la sala deja que el foco siga las escenas, pero le hace conservar su valor cuando una escena no lo menciona, y lo protege del oscuro general. Un foco manual, en cambio, ya no sigue las escenas en absoluto. Véase Focos, direcciones, posiciones.
- Los **Faders DMX** prevalecen sobre los controles manuales: un canal forzado por un fader ignora el valor manual mientras no se libere.
- Si guarda la sala desde **Focos, direcciones, posiciones...** (o cambia de sala) mientras esta ventana está abierta, se actualiza sola y sus deslizadores siguen actuando.
- A la inversa, la ventana **Focos, direcciones, posiciones...** trabaja sobre una copia de la sala tomada al abrirla: guardar desde ella deshace los focos hechos manuales y los ajustes realizados aquí entretanto.

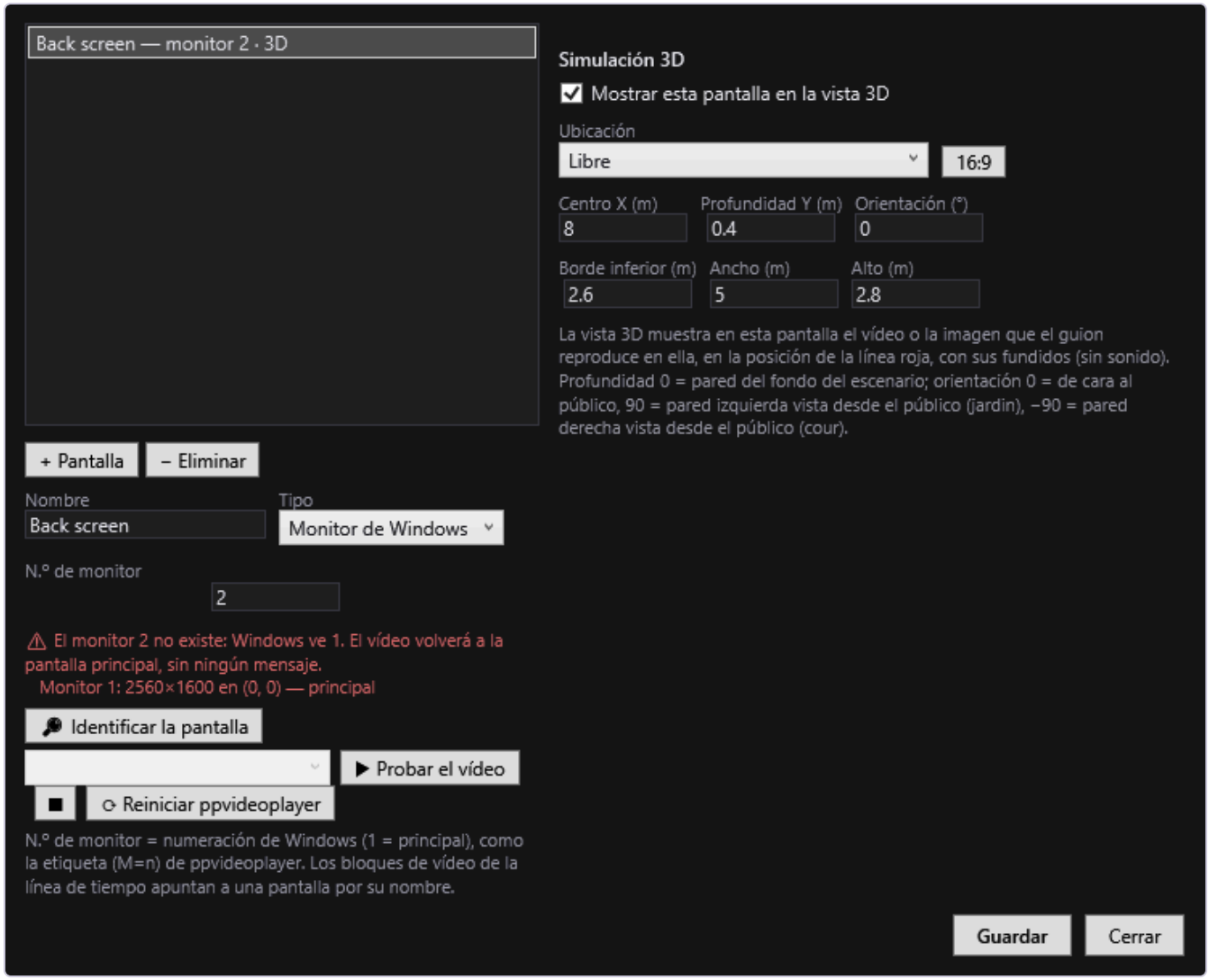
Véase también

- Focos, direcciones, posiciones
- Valores DMX y faders DMX
- El modo espectáculo y la ventana del guion
- El seguidor en tableta
- La biblioteca de focos

Las pantallas de vídeo

Las pantallas son las superficies donde el show difunde sus vídeos e imágenes: un monitor o un videoproyector conectado al PC, o un reproductor de vídeo IP (equipo en la red). Cada pantalla lleva un **nombre**: los bloques de vídeo de la línea de tiempo apuntan a una pantalla por ese nombre. Una pantalla también puede colocarse en la sala para que la simulación 3D muestre el vídeo en su sitio.

Para abrirla: menú **Sala > Pantallas...**. La ventana se titula «DreamShow (versión) — Pantallas: (nombre de la sala)». No bloquea la pantalla principal; si ya está abierta, el menú la trae al primer plano.



Dos tipos de pantallas

- **Monitor de Windows**: una pantalla conectada al PC (monitor, videoproyector, pared LED a través de su tarjeta gráfica). El vídeo lo reproduce el reproductor ppvideoplayer instalado con DreamShow, que arranca minimizado.
- **Reproductor de vídeo IP**: un equipo reproductor en la red (equipo smallvp). Se conecta al control y reproduce un contenido **almacenado en él mismo**, organizado por «slot» (A a P): usted asocia un archivo a cada slot y luego lo sube al equipo desde esta ventana.

La lista y la ficha de la pantalla (a la izquierda)

- **La lista**: una línea por pantalla: «nombre — monitor N» o «nombre — IP: identificador», seguida de «· 3D» si la pantalla está colocada en la sala.
- **+ Pantalla**: añade una pantalla «Pantalla N», de tipo monitor, en el monitor N.
- **− Eliminar**: elimina la pantalla seleccionada (sin confirmación; no se guarda nada antes de **Guardar**).
- **Nombre**: el nombre de la pantalla, el que eligen los bloques de vídeo de la línea de tiempo. Si lo cambia, los bloques ya colocados que apuntaban al nombre antiguo ya no lo encuentran.
- **Tipo**: **Monitor de Windows** o **Reproductor de vídeo IP**.
- **N.º de monitor** (solo monitor de Windows): número del monitor, con la numeración de Windows (1 = principal), la misma que la de ppvideoplayer.

Una nota recuerda: «N.º de monitor = numeración de Windows (1 = principal), como la etiqueta (M=n) de ppvideoplayer. Los bloques de vídeo de la línea de tiempo apuntan a una pantalla por su nombre.»

Herramientas de un monitor de Windows

- **La lista de monitores**: «Windows ve N monitor(es) — misma numeración que ppvideoplayer:» y luego una línea por monitor: «Monitor N: anchura×altura en (x, y)», con «— principal» para la pantalla principal. Si el número elegido no existe, el texto se pone en rojo: «⚠ El monitor N no existe: Windows ve M. El vídeo volverá a la pantalla principal, sin ningún mensaje.»
- 🔎 **Identificar la pantalla**: muestra durante 8 segundos, en ese monitor, un cartón a pantalla completa con su número grande, «MONITOR N», el nombre de la pantalla, su resolución (y «pantalla principal» en su caso). Un clic o una tecla lo cierra antes. Es la forma segura de saber qué pantalla física lleva qué número.
- **La lista de los vídeos del espectáculo** y **▶ Probar el vídeo**: reproduce el vídeo elegido en ese monitor mediante ppvideoplayer, es decir, por el camino real del espectáculo. La prueba se detiene sola al cabo de 10 segundos. Atención: un vídeo que empieza en negro no mostrará nada; use primero **Identificar la pantalla**. Si el show no tiene ningún vídeo, la lista está vacía («Este espectáculo no tiene ningún vídeo: añada uno para probar.»).
- ■: detiene la prueba.
- ⟳ **Reiniciar ppvideoplayer**: reinicia el reproductor. ppvideoplayer solo descubre los monitores al arrancar: hágalo después de conectar o activar una pantalla.

El reproductor de vídeo IP (a la derecha)

Este panel solo aparece para una pantalla de tipo **Reproductor de vídeo IP**.

- **ID o dirección IP**: designe el equipo por su identificador (configurado en el equipo) **o** por su dirección IP. Al lado, el estado en directo: «● conectado» o «○ no conectado».
- Una nota recuerda que el equipo se conecta al control (puerto 5555) y reproduce un contenido local por slot.
- **La lista de equipos conectados**: «Equipos conectados: identificador (dirección IP), …» o «Ningún equipo conectado por ahora.» Le dice qué escribir en **ID o dirección IP**.
- **+ Slot**: añade un slot (la primera letra libre de A a P).
- **Subir todo**: sube todos los slots, uno tras otro.

Los vídeos que el show ya reproduce en esta pantalla (bloques de vídeo que apuntan a su nombre) se añaden automáticamente a la lista de slots, cada uno en una letra libre: solo tiene que comprobarlos y subirlos. Si no hay ninguno: «Ningún vídeo del espectáculo apunta a esta pantalla. Añada un bloque de vídeo en la línea de tiempo (pantalla = este nombre), o «+ Slot» para preparar un contenido.»

Cada slot tiene su línea:

- **Vídeo**: el archivo asociado (escrito, o elegido con **Archivo…**: vídeos .mp4, .mov, .avi, .mkv, .webm o imágenes .png, .jpg, .jpeg, .bmp, .gif). Un archivo tomado de la carpeta de medios del show se guarda con su nombre relativo.
- **Slot**: la letra, de A a P.
- **Tipo**: **Vídeo** o **Imagen**.
- **Subir**: envía el archivo al equipo y espera su confirmación. El estado se muestra bajo la línea: « ⏳ Subida en curso…» y luego ✓ (confirmado), ⚠ (enviado pero no confirmado a tiempo) o ✕ (fallo, con el motivo: servidor no disponible, falta ID o IP, ningún archivo asociado…). La ventana sigue siendo utilizable durante una transferencia grande.
- ▶: prueba, reproduce este slot en el equipo.
- ■: detiene la reproducción en el equipo.
- ✕: quita este slot.

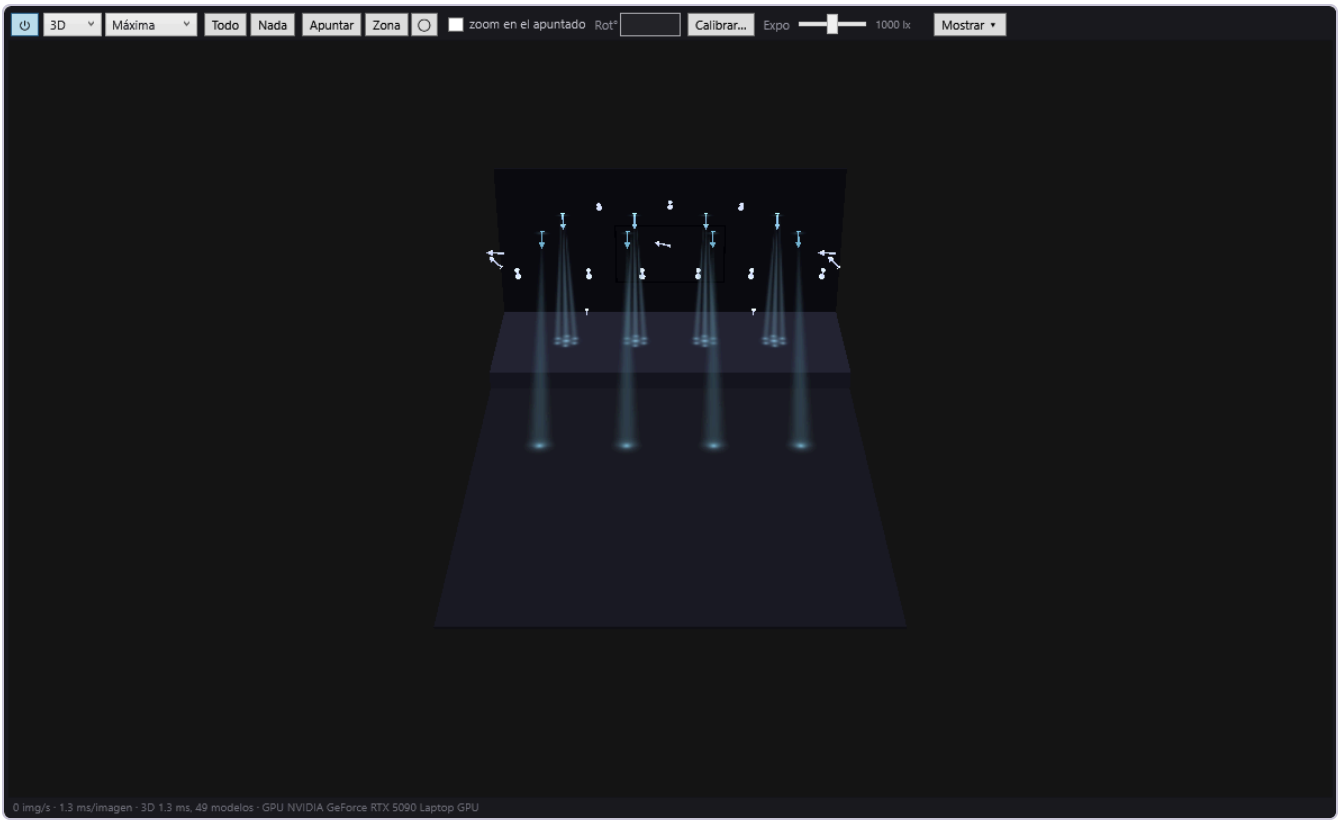
La sección Simulación 3D (a la derecha)

Coloca la pantalla en la sala para que la simulación la muestre.

- **Mostrar esta pantalla en la vista 3D**: marcada, la pantalla queda colocada. Al marcarla por primera vez, se coloca en el centro de la pared del fondo, con su borde inferior a 1 m por encima del escenario, con una anchura de la mitad de la sala (6 m como máximo) y en formato 16:9. Desmarcada, la pantalla ya no se dibuja.

- **Ubicación**: **Pared del fondo (de cara al público)**, **Pared izquierda vista desde el público (jardin)**, **Pared derecha vista desde el público (cour)**, **Fondo de la sala (de cara al escenario)** o **Libre**. Elegir una pared ajusta la orientación y pega la pantalla contra esa pared (conservando su posición a lo largo de la pared cuando es posible). **Libre** se muestra cuando los valores no corresponden a ninguna pared.
- **16:9**: pone la altura en anchura × 9/16.
- **Centro X (m)**: posición del medio de la pantalla en anchura, desde la pared izquierda (vista desde el público).
- **Profundidad Y (m)**: posición en profundidad; 0 = pared del fondo del escenario.
- **Orientación (°)**: 0 = de cara al público, 90 = en la pared izquierda (vista desde el público), −90 = en la pared derecha (vista desde el público), 180 = de cara al escenario.
- **Borde inferior (m)**: altura del borde inferior, desde el suelo de la sala.
- **Ancho (m)** y **Alto (m)**: tamaño de la imagen.

En la vista 3D, la pantalla muestra el vídeo o la imagen que el guion reproduce en ella, en la posición de la línea roja de la línea de tiempo, con sus fundidos, sin sonido. En el plano 2D, la pantalla es un trazo grueso con una pequeña marca del lado hacia el que mira y su nombre; el trazo se ilumina en azul cuando la pantalla reproduce.



Guardar

- **Guardar**: aplica las pantallas a la sala actual y guarda su archivo. Solo afecta a las pantallas: los demás ajustes de la sala no se tocan. Mientras no se haga, un asterisco «*» termina el título de la ventana.

- **Cerrar**: cierra la ventana. Si quedan cambios: «Cambios de las pantallas sin guardar. ¿Guardar?» (**Sí**, **No**, **Cancelar**). Una prueba de vídeo en curso se detiene.

Paso a paso

Declarar un videoproyector conectado al PC

1. Conecte y encienda el videoproyector, ajuste Windows en modo «Extender».
2. **Sala > Pantallas...** y luego **+ Pantalla**.
3. Dele un **Nombre** claro (por ejemplo «Pantalla del fondo»), **Tipo** = **Monitor de Windows**.
4. Escriba un **N.º de monitor** y luego 🔎 **Identificar la pantalla**: el cartón debe aparecer en el videoproyector. Si no, pruebe otro número.
5. Si el videoproyector se conectó después de iniciar el programa, haga clic en ⟳ **Reiniciar ppvideoplayer**.
6. ▶ **Probar el vídeo** para comprobar toda la cadena.
7. **Guardar**. Los bloques de vídeo de la línea de tiempo ya pueden apuntar a «Pantalla del fondo».

Preparar un reproductor de vídeo IP

1. Conecte el equipo a la misma red que el control.
2. **Sala > Pantallas...**, **+ Pantalla**, **Tipo** = **Reproductor de vídeo IP**.
3. En **ID o dirección IP**, escriba el identificador o la dirección que se muestra en «Equipos conectados». El estado debe pasar a «● conectado».
4. Coloque sus bloques de vídeo en la línea de tiempo con esta pantalla: vuelva a abrir la ventana y sus archivos aparecen en los slots.
5. **Subir todo** y espere los ✓.
6. Pruebe un slot con ▶.
7. **Guardar**.

Ver el vídeo en la simulación 3D

1. Seleccione la pantalla y marque **Mostrar esta pantalla en la vista 3D**.
2. Elija la **Ubicación** (por ejemplo **Pared del fondo (de cara al público)**), ajuste **Ancho (m)**, **16:9**, **Borde inferior (m)**.
3. **Guardar**.
4. Pase la simulación a 3D y desplace la línea roja sobre un bloque de vídeo: la imagen aparece en la pantalla.

Conviene saber

- Una pantalla declarada en un monitor que no existe se reproduce **sin ningún mensaje** en la pantalla principal: compruebe la lista de monitores y utilice **Identificar la pantalla**.
- ppvideoplayer solo ve los monitores al arrancar: tras conectar una pantalla, ⟳ **Reiniciar ppvideoplayer**.
- Un reproductor de vídeo IP no lee un archivo por su nombre a través de la red: reproduce lo que se ha **subido** a su slot. Tras cambiar un vídeo, súbalo de nuevo.
- Renombrar una pantalla no actualiza los bloques de vídeo ya colocados.
- Los medios del show se guardan en su carpeta de medios (**Archivo > Abrir la carpeta de medios del espectáculo**).

Véase también

- El sonido y el vídeo en la línea de tiempo
- La simulación 2D y 3D
- Espectáculos, archivos y proyectos
- Solución de problemas

Cambiar, renombrar, duplicar una sala

Una **sala** describe un lugar: sus dimensiones, sus focos y sus direcciones, sus grupos, sus pantallas, sus conexiones DMX, sus calibraciones. Puede tener varias (su teatro, una sala de gira, la oficina para las pruebas) y pasar de una a otra. Una sala puede servir para varios espectáculos.

Para acceder: menú **Sala**, última parte: **Cambiar de sala**, **Cambiar nombre de la sala…**, **Duplicar la sala…**, **Eliminar la sala…**. Las calibraciones se importan y se exportan con **Importar las calibraciones (lyrescal.ini)…** y **Exportar las calibraciones…**, en el mismo menú.

La sala activa se recuerda en el título de la pantalla principal, con la forma «espectáculo @ sala».

El vínculo entre un espectáculo y su sala

- Un espectáculo no contiene direcciones DMX: designa focos (por su identificador) y grupos (por su nombre), declarados en la sala.
- Cada vez que guarda un espectáculo, este retiene el **nombre** de la sala activa.
- Cuando abre un espectáculo, DreamShow cambia solo a su sala si es distinta de la sala activa. Si esa sala ya no existe, se conserva la sala activa y el registro lo indica: «El espectáculo hace referencia a la sala «…», no encontrada — se conserva la sala actual (…)».

Consecuencia: si cambia de sala y luego guarda el espectáculo, este pertenece desde ese momento a la nueva sala.

Cambiar de sala

Sala > Cambiar de sala abre un submenú con una entrada por sala (su nombre; la información sobre herramientas da el nombre del archivo). La sala activa aparece marcada. Haga clic en otra sala para activarla:

- se recargan el patch, el árbol de selección, los filtros y la simulación;
- la salida DMX se reinicia con las conexiones de la nueva sala;
- el registro anota «Sala activa: …».

El espectáculo abierto no se modifica: sus escenas apuntan ahora a los focos y los grupos del mismo nombre en la nueva sala. Lo que no existe en ella no se enciende.

Crear una sala

Al final del submenú, **Nueva sala…** pide el **Nombre de la sala:**. DreamShow crea una sala vacía (12 × 18 × 6 m, un universo, la biblioteca de focos común) y la activa. Solo queda declarar sus focos: asistente de sala o Focos, direcciones, posiciones.

El archivo se nombra según el nombre (minúsculas, guiones), con la extensión `.venue.json`, en la carpeta de datos. Si ya existe un archivo con ese nombre, la creación se rechaza («El archivo … ya existe.»): elija otro nombre.

Cambiar nombre de la sala…

Cambia el nombre de la sala **activa**. Una ventana pide «Nombre nuevo (actual: …):».

- El nuevo nombre se guarda en la sala.
- Todos los espectáculos de la carpeta de datos que referenciaban el nombre antiguo se actualizan, así como el espectáculo abierto: la apertura automática de la sala correcta sigue funcionando. El registro indica el número de espectáculos actualizados.
- El nombre del **archivo** de la sala no cambia.

Duplicar la sala…

Crea una copia completa de la sala activa (focos, grupos, pantallas, calibraciones, conexiones, presets manuales…) con un nombre nuevo. Una ventana pide «Nombre de la copia de «…»:». La copia se crea en un archivo nuevo y **pasa a ser la sala activa**.

Es el buen punto de partida para una sala vecina (el mismo parque de focos en otro lugar) o para probar modificaciones sin tocar el original. Igual que para una sala nueva, el nombre no debe dar un archivo ya existente.

Eliminar la sala…

Elimina el archivo de la sala **activa**, tras la confirmación: «¿Eliminar definitivamente la sala «…» (archivo)? Los espectáculos que la referencian lo indicarán al abrirse.»

- La última sala no se puede eliminar («No se puede eliminar la última sala del proyecto.»).
- DreamShow pasa primero a otra sala (la primera por orden de nombre de archivo) y luego elimina el archivo.
- La eliminación es definitiva: el archivo no va a la papelera. Acuérdese de exportar el proyecto antes (**Archivo > Exportar el proyecto completo (zip)…**) o de duplicar la sala si tiene dudas.

Importar y exportar las calibraciones

Las calibraciones de las cabezas móviles (véase La calibración de las cabezas móviles) se guardan en la sala. Estos dos comandos las guardan en un archivo de texto .ini y las recargan, por ejemplo tras

un cambio de sala o para recuperar las calibraciones de una instalación antigua.

- **Exportar las calibraciones…**: guarda un archivo .ini (por defecto `calibrations.ini`), con una sección por cada cabeza móvil calibrada, con el identificador del foco como nombre. El registro indica el número de calibraciones exportadas.
- **Importar las calibraciones (lyrescal.ini)…**: vuelve a leer un archivo así. Cada sección se asocia al foco que tiene el mismo identificador. También se acepta un archivo `lyrescal.ini` de ppshow (secciones `[lyre1]` a `[lyre5]`): `[lyre1]` va al primer foco del grupo llamado «Lyres», `[lyre2]` al segundo, etc. Solo se recuperan las secciones marcadas como calibradas. Las calibraciones importadas sustituyen a las de los focos afectados, y la sala se guarda de inmediato. Si no se reconoce nada: «No se ha reconocido ninguna calibración en este archivo.»

Paso a paso

Preparar una gira en una segunda sala

1. Abra el espectáculo (DreamShow activa su sala habitual) y luego **Sala > Duplicar la sala…** y dé nombre a la copia (por ejemplo «Gira — Sala de fiestas»).
2. La copia está activa y el espectáculo sigue abierto: ajuste las dimensiones, las posiciones y las direcciones en **Sala > Focos, direcciones, posiciones…**, y las salidas en **Sala > Conexiones DMX…**.
3. Compruebe el espectáculo en la simulación y guárdelo **con otro nombre** (**Archivo > Guardar como…**): esta versión del espectáculo pertenece a la sala de gira, el original sigue vinculado a su sala. (Si volviera a abrir el original antes de este guardado, DreamShow volvería a la sala habitual.)

Devolver un espectáculo a su sala de origen

1. **Sala > Cambiar de sala**, elija la sala de origen.
2. **Archivo > Guardar**: el espectáculo vuelve a retener esa sala.

Conviene saber

- Las salas son archivos `.venue.json` de la carpeta de datos; viajan con **Archivo > Exportar el proyecto completo (zip)…**.
- Cambiar de sala no reescribe el espectáculo mientras no lo guarde.
- La biblioteca de focos es común a las salas: modificar una definición cambia todas las salas que la usan.
- Eliminar una sala no elimina ningún espectáculo: los que la referenciaban permanecen y lo indican al abrirse.

Véase también

- Focos, direcciones, posiciones
- Las conexiones DMX
- La calibración de las cabezas móviles
- Declarar sus focos (asistente de sala)
- Espectáculos, archivos y proyectos

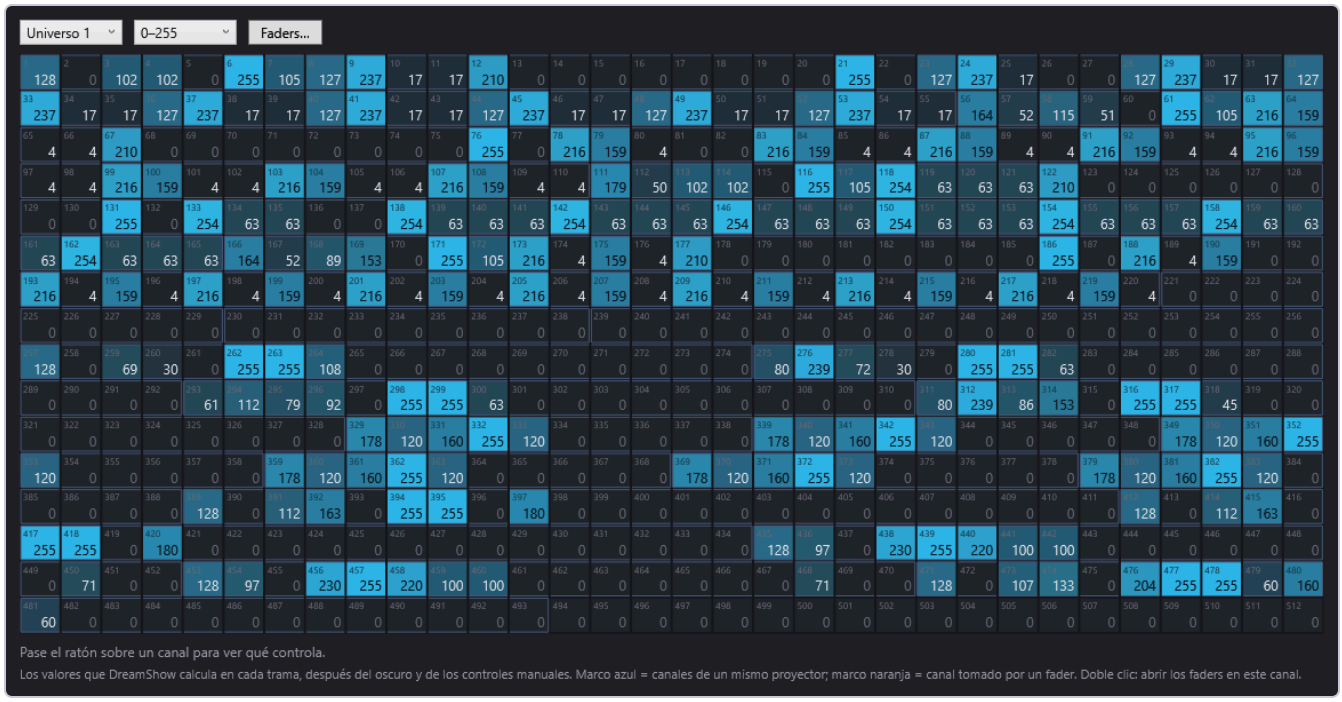
Valores DMX y faders DMX

Dos ventanas del menú **DMX** para ver y forzar lo que DreamShow envía a los focos. **Valores DMX…** muestra en directo los 512 canales de un universo, tal como salen. **Faders DMX…** permite tomar un canal a mano, por encima del guion, para probar un foco o resolver una avería durante un ensayo.

Para abrirlas: menú **DMX > Valores DMX…** o **DMX > Faders DMX…**. Los faders se abren también desde la ventana Valores DMX (botón **Faders…** o doble clic en un canal).

Recordatorio: un **universo** DMX cuenta 512 canales. Cada foco ocupa uno o varios canales consecutivos a partir de su dirección. Un valor DMX va de 0 a 255.

La ventana Valores DMX



La ventana muestra los valores **calculados por DreamShow en cada trama**, es decir, después del oscuro general, los controles manuales y los faders: son exactamente los valores que salen hacia las interfaces. Se actualiza diez veces por segundo.

La barra superior

- **Universo 1**, **Universo 2**…: elige el universo mostrado. La lista contiene todos los universos utilizados por la sala y por sus conexiones.
- **0–255** / **%**: unidad de los valores mostrados en la cuadrícula. **0–255** (por defecto) muestra el valor DMX bruto; **%** lo muestra en porcentaje (255 = 100 %). Esta opción solo cambia la

visualización.
- **Faders…**: abre la ventana Faders DMX en el universo mostrado, a partir del canal 1. Para abrirla directamente en un canal concreto, haga doble clic mejor en ese canal de la cuadrícula.

La cuadrícula

Los 512 canales se ordenan en 16 filas de 32 casillas. En cada casilla:

- el pequeño número de arriba a la izquierda es la dirección del canal (1 a 512);
- el número grande de abajo a la derecha es su valor (0–255 o %);
- la casilla se rellena con un color que va del gris oscuro (0) al cian vivo (255), para localizar de un vistazo los canales encendidos.

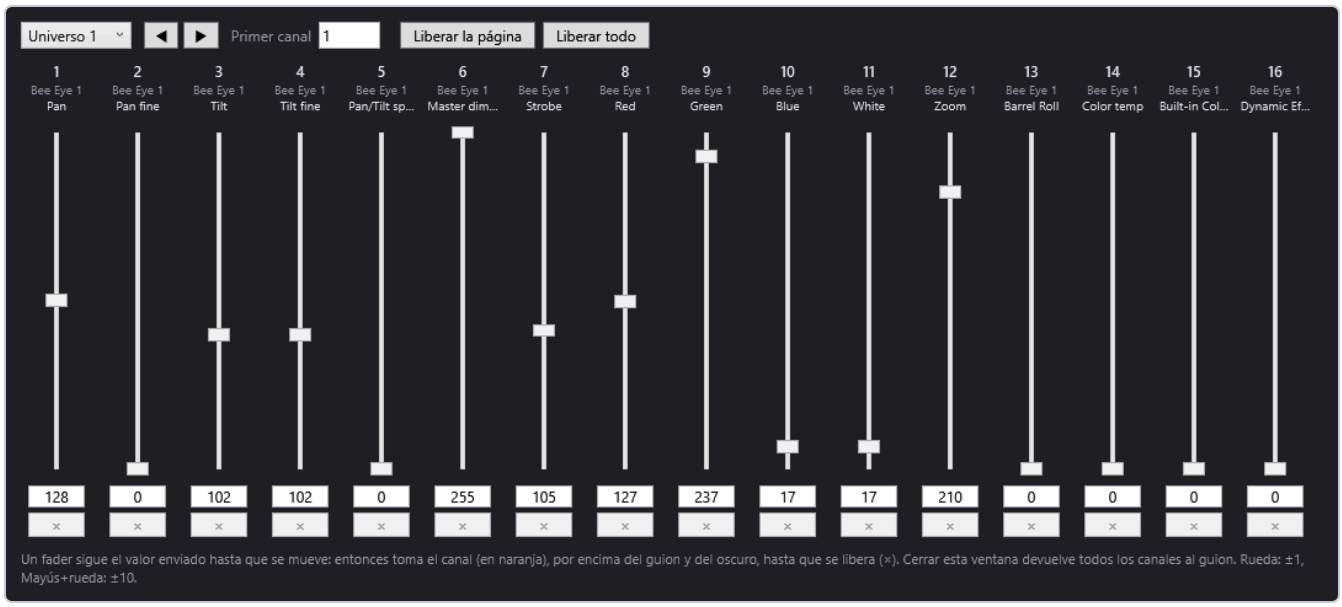
Los recuadros:

- **Recuadro azul**: rodea los canales de un mismo foco, según la dirección y el modo DMX declarados en la sala. Un canal sin recuadro no lo utiliza ningún foco («canal libre»).
- **Recuadro naranja**: el canal está tomado por un fader (véase más abajo). Su valor ya no procede del guion.
- **Recuadro blanco**: la casilla sobre la que está el ratón.

Pasar el ratón y doble clic

- **Pasar el ratón** por una casilla muestra al pie de la ventana lo que controla ese canal, por ejemplo: «U1 · canal 12 = 255 (100 %) — Cabeza 1 · Dimmer». El nombre es el del foco en la sala, seguido del nombre del canal en su definición. Si el canal está tomado por un fader, la línea termina con « · tomado por un fader». Sin pasar el ratón, la línea indica «Pase el ratón sobre un canal para ver qué controla.»
- **Hacer doble clic** en una casilla abre la ventana Faders DMX en la página que contiene ese canal (por ejemplo los canales 33 a 48 para el canal 37).

La ventana Faders DMX



La ventana presenta una página de **16 faders**, uno por canal consecutivo.

El principio: seguir y después tomar

- Un fader **sigue** el valor enviado mientras no se toca: sube y baja con el guion.
- En cuanto se **mueve** (o se escribe un valor), **toma** el canal: su recuadro y su número pasan a naranja y el valor elegido se impone en cada trama, **por encima de todo lo demás**: el guion, el oscuro general, los controles manuales y el seguidor en tableta.
- El canal permanece tomado hasta que se **libera**. Vuelve entonces al guion.

La barra superior

- **Universo 1**, **Universo 2**…: el universo cuyos canales se muestran. Cambiar de universo no libera nada: los canales ya tomados en el otro universo siguen tomados.
- ◀ (Página anterior) y ▶ (Página siguiente): retrocede o avanza 16 canales.
- **Primer canal**: escriba el número del primer canal mostrado (1 a 497) y después Intro o haga clic en otro sitio. La página empieza entonces exactamente en ese canal.
- **Liberar la página**: devuelve al guion los 16 canales mostrados.
- **Liberar todo**: devuelve al guion todos los canales tomados, en todos los universos.

Cada fader

De arriba abajo:

- **el número del canal** (en naranja cuando está tomado);
- **el nombre del foco** que utiliza ese canal o «—» para un canal libre;
- **el nombre del canal** en la definición del foco (Dimmer, Pan, Red…). Una información sobre herramientas recuerda «Canal N — foco · canal»;

- **el deslizador vertical**, de 0 (abajo) a 255 (arriba). Un clic en la guía coloca directamente el deslizador en ese punto;
- **la casilla de valor**: escriba un valor de 0 a 255 y después Intro (o salga de la casilla) para tomar el canal con ese valor. Un signo % eventual se ignora: «50%» da el valor DMX 50, no el 50 %.
- × (Liberar: el canal vuelve al guion): activo solo cuando el canal está tomado.

La **rueda** del ratón sobre un deslizador cambia el valor en 1; **Mayús + rueda** lo cambia en 10. Como cualquier movimiento del deslizador, la rueda toma el canal.

Cerrar la ventana

Cerrar la ventana Faders DMX devuelve todos los canales al guion, en todos los universos. Así, ningún ajuste olvidado queda impuesto durante un espectáculo. El registro anota entonces «Faders: todos los canales devueltos al guion».

Excepción: cuando hace doble clic en otro canal de la ventana Valores DMX estando ya abiertos los faders, la ventana se reconstruye en ese canal **conservando** los canales ya tomados.

Paso a paso

Comprobar que un foco recibe bien sus valores

1. Abra **DMX > Valores DMX...**.
2. Elija el universo del foco.
3. Localice su recuadro azul y pase el ratón por sus casillas: la línea inferior da el nombre de cada canal.
4. Inicie la escena deseada (o haga clic en **GO**): los valores deben moverse en la cuadrícula.
5. Si los valores se mueven pero el foco no reacciona, el problema está entre el PC y el foco: conexiones, dirección o modo del foco, cable. Véanse Las conexiones DMX y Solución de problemas.

Probar un foco canal por canal

1. En **Valores DMX...**, haga doble clic en el primer canal del foco. Los faders se abren en su página.
2. Suba el fader del canal de intensidad (Dimmer): el foco debe encenderse. Si el foco tiene un obturador (Shutter), puede hacer falta abrirlo también.
3. Mueva los demás canales uno a uno (color, Pan, Tilt...) y observe el foco.
4. Haga clic en **Liberar la página** o cierre la ventana para devolverlo todo al guion.

Mantener un canal con un valor fijo durante un ensayo

1. Abra **DMX > Faders DMX...**, elija el universo y escriba el canal en **Primer canal**.
2. Escriba el valor en la casilla bajo el fader y después Intro.
3. Deje la ventana abierta mientras haya que mantener el valor. Haga clic en × para liberarlo.

Conviene saber

- La ventana Valores DMX muestra los valores calculados incluso cuando no sale nada: botón **LIVE** apagado en el editor, o interfaz desconectada. Unos valores que se mueven solo demuestran que DreamShow calcula el guion.
- En modo visualizador, la ventana Valores DMX muestra el DMX **recibido** de la red y no el de DreamShow. Los faders también siguen esos valores recibidos, pero tomar un canal no tiene entonces ningún efecto en la sala, puesto que la salida de DreamShow está desactivada.
- Cortar el renderizado de la simulación (botón ⏻ del panel de simulación) no detiene ni la salida DMX ni la ventana Valores DMX. Véase La simulación 2D y 3D.
- Los faders pasan por delante del oscuro general: un canal tomado permanece encendido incluso durante un **OSCURO**. Acuérdese de liberarlo todo antes de un espectáculo.
- Los mismos canales pueden tomarse también desde un controlador MIDI, el mando web u OSC. Estas tomas se muestran en naranja en las dos ventanas, y cerrar la ventana Faders DMX también las libera.
- Los canales tomados no se guardan: desaparecen al cerrar DreamShow.
- Para aparatos que deben permanecer ajustados a mano de forma permanente (cabrestante, alimentación, relés), utilice mejor los controles manuales, que se guardan con la sala.

Véase también

- Las conexiones DMX
- Los controles manuales
- Focos, direcciones, posiciones
- El modo visualizador
- Los controladores MIDI
- El mando web
- El mando OSC
- Solución de problemas

El modo visualizador

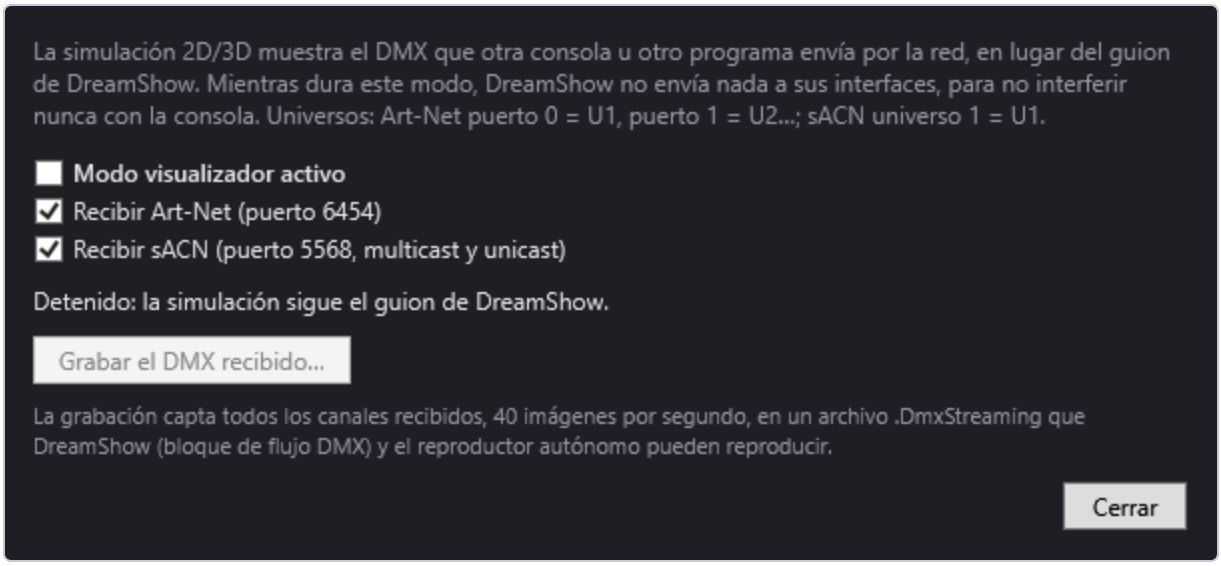
El modo visualizador convierte DreamShow en una pantalla de control para otro software o para otra mesa de luces: la simulación 2D/3D muestra el DMX que ese aparato envía por la red (Art-Net o sACN), en lugar del guion de DreamShow. También permite grabar ese DMX recibido en un archivo que DreamShow y el reproductor autónomo saben reproducir.

Úselo para previsualizar en 3D un espectáculo programado en otro sitio, comprobar lo que envía una consola o capturar un espectáculo existente para reproducirlo más adelante.

Para abrirlo: menú **DMX > Modo visualizador (Art-Net / sACN recibido)…**.

Se reconocen dos protocolos de red:

- **Art-Net**: DMX transportado por la red Ethernet, muy extendido.
- **sACN** (norma E1.31): otro transporte del DMX por la red, a menudo en multicast (un envío recibido por todos los aparatos suscritos).



Qué ocurre cuando el modo está activo

- La simulación 2D/3D y la ventana **Valores DMX** muestran el DMX **recibido**.
- **DreamShow ya no envía nada a sus propias interfaces** (Art-Net, USB, uDMX), para no pelearse nunca con la consola que controla la sala. Esto también vale en modo espectáculo: el modo visualizador prevalece.
- La barra de título de DreamShow lo indica con «[visualizador — salida desactivada]».
- El registro anota «Modo visualizador: la simulación muestra el DMX recibido de la red, la salida de DreamShow está desactivada» y, al detenerlo, «Modo visualizador detenido: DreamShow

vuelve a controlar su salida».

La ventana

- **Modo visualizador activo**: casilla que inicia o detiene el modo. Si la recepción es imposible (por ejemplo, porque otro programa ya ocupa el puerto), un mensaje lo explica y la casilla se desmarca.
- **Recibir Art-Net (puerto 6454)**: escucha el Art-Net. Marcada por defecto.
- **Recibir sACN (puerto 5568, multicast y unicast)**: escucha el sACN, tanto si se envía en multicast como directamente a la dirección de este PC. Marcada por defecto.

Se necesita al menos uno de los dos protocolos; de lo contrario aparece el mensaje «Marque Art-Net, sACN o ambos.». Cambiar un protocolo mientras el modo está activo reinicia la recepción de inmediato. Estas dos opciones se memorizan.

Correspondencia de universos

El texto de ayuda de la ventana lo recuerda: **Art-Net puerto 0 = U1, puerto 1 = U2…**; **sACN universo 1 = U1**. Es decir, el Art-Net cuenta a partir de 0 y DreamShow a partir de 1, mientras que el sACN y DreamShow cuentan ambos a partir de 1.

Solo se muestran los universos de la sala actual. Los paquetes destinados a otros universos se cuentan como ignorados.

La línea de estado

Se actualiza dos veces por segundo:

- «Detenido: la simulación sigue el guion de DreamShow.»: el modo está detenido.
- «Esperando DMX… Compruebe que la consola envía hacia este PC (o en broadcast / multicast).»: el modo está activo, pero no se recibe nada.
- «Recibido: U1, U2 · de 192.168.1.20 · 44 paquetes/s»: los universos que han recibido datos en los últimos 3 segundos, la dirección de los aparatos que los envían y el número de paquetes por segundo. Si hay paquetes dirigidos a universos que no existen en la sala, la línea añade « · N paquetes fuera de los universos de la sala ignorados».

La grabación

- **Grabar el DMX recibido…**: activo solo cuando el modo está activo. Pregunta dónde guardar el archivo; la carpeta propuesta es la de los medios del espectáculo, y el nombre propuesto es del tipo `capture-20261005-2130.DmxStreaming`.
- Durante la grabación, el botón pasa a ser ■ **Detener la grabación (mm:ss)** con la duración grabada. Haga clic en él para terminar: un mensaje indica la ruta del archivo.

La grabación capta **todos los canales recibidos, 40 imágenes por segundo**, en un archivo **.DmxStreaming**. Graba los universos desde U1 hasta el universo más alto que recibe datos en el momento en que usted inicia la grabación.

- **Cerrar**: cierra la ventana. El modo visualizador (y una grabación en curso) continúa; vuelva a abrir la ventana para detenerlo.

Paso a paso

Ver en 3D el espectáculo de otra consola

1. Conecte el PC a la misma red que la consola (o que el software de iluminación).
2. En la consola, ajuste la salida Art-Net o sACN hacia la dirección de este PC, o en broadcast / multicast.
3. Compruebe que la sala de DreamShow declara los mismos focos, en los mismos universos y direcciones (**Sala > Focos, direcciones, posiciones…**).
4. Abra **DMX > Modo visualizador (Art-Net / sACN recibido)…** y marque **Modo visualizador activo**.
5. La línea de estado debe mostrar «Recibido: …». Pase la simulación a 3D para ver los haces.

Grabar un espectáculo para reproducirlo en DreamShow

1. Active el modo visualizador como se ha explicado y compruebe que todos los universos esperados aparecen en «Recibido: …».
2. Haga clic en **Grabar el DMX recibido…** y conserve la carpeta de medios del espectáculo.
3. Ponga en marcha el espectáculo en la consola.
4. Haga clic en ■ **Detener la grabación**.
5. Desmarque **Modo visualizador activo**: DreamShow vuelve a controlar su salida.
6. Guardado en la carpeta de medios del espectáculo, el archivo aparece en la lista **Medios**: arrástrelo a la línea de tiempo de una escena para crear un bloque de grabación DMX (véase La línea de tiempo de la escena). También puede servir para el reproductor autónomo.

Conviene saber

- **El modo visualizador nunca se reactiva en el siguiente arranque**: un espectáculo no puede empezar con la salida desactivada por un ajuste olvidado. Solo se memorizan las opciones Art-Net / sACN.
- Mientras el modo está activo, no sale nada de DreamShow, ni siquiera en modo espectáculo ni con el botón **LIVE** encendido. Acuérdese de desactivarlo antes de recuperar el control de la sala.
- Si una consola funciona en el mismo PC, conserva su propio puerto Art-Net: DreamShow abre la recepción en modo compartido.

- Cuando la consola deja de emitir, la simulación conserva los últimos valores recibidos.
- La primera vez que lo use, el cortafuegos de Windows puede pedirle que autorice DreamShow en la red: acepte, de lo contrario no se recibirá nada.
- Un universo que empieza a emitir después del inicio de la grabación, y cuyo número es más alto que el de todos los universos ya activos, no se graba. Espere a que toda la consola emita antes de iniciar la grabación.

Véase también

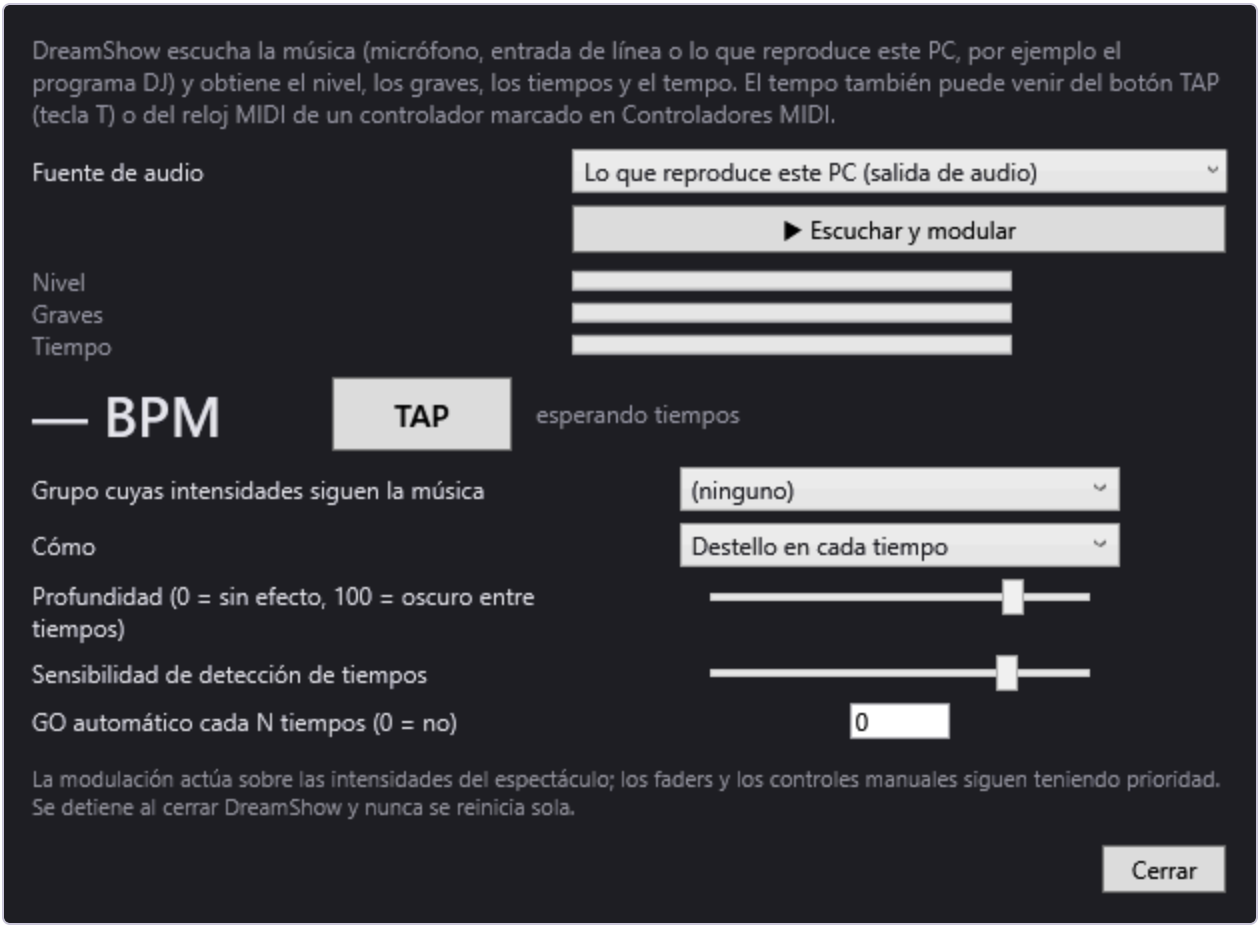
- La simulación 2D y 3D
- Valores DMX y faders DMX
- Las conexiones DMX
- El reproductor autónomo
- Stream DMX por una IA

Audio-ritmo y tempo

DreamShow puede escuchar la música en directo (un micrófono, una entrada de línea o lo que reproduce el PC, por ejemplo un programa de DJ) y utilizarla de dos maneras: hacer variar las intensidades de un grupo de focos al ritmo del sonido y dar un **tempo** (en BPM, pulsaciones por minuto) que puede lanzar un Go cada N tiempos. El tempo también se puede marcar a mano (TAP) o venir del reloj MIDI de una mesa o de un programa.

Útil para una fiesta con baile, un concierto sin guion escrito o para mantener un guion ajustado al ritmo.

Para abrirlo: menú **DMX > Audio-ritmo y tempo...**.



La fuente de audio y la escucha

- **Fuente de audio**: lo que escucha DreamShow.
  - **Lo que reproduce este PC (salida de audio)** (por defecto): el sonido que sale del PC, sea cual sea el programa que lo reproduce.

    - Las demás líneas son las entradas de sonido de Windows (micrófono, entrada de línea de una tarjeta de sonido…), con su nombre de Windows. Cambiar de fuente durante la escucha reinicia de inmediato la escucha en la nueva fuente.
- ▶ **Escuchar y modular**: inicia la escucha y la modulación de las luces. El botón pasa a ser ■ **Dejar de escuchar**. Si la fuente no se puede abrir, un mensaje «Entrada de audio no disponible: …» lo explica.

Durante la escucha, la barra de título de DreamShow muestra «[audio-ritmo]».

Los indicadores

- **Nivel**: el volumen general, relativo al pasaje más fuerte oído recientemente (el indicador se adapta al volumen de la música).
- **Graves**: la energía de los bajos (por debajo de 150 Hz aproximadamente), también relativa.
- **Tiempo**: un destello en cada tiempo, que decae enseguida.
- **El tempo**, en grande: «124 BPM» o «— BPM» mientras no se conoce ningún tempo.
- **TAP**: pulse este botón al ritmo de la música para dar el tempo. La tecla **T** hace lo mismo cuando la ventana tiene el foco (salvo si el cursor está en una casilla de texto).
- A la derecha, el origen del tempo: **tempo marcado**, **reloj MIDI**, **detectado en la música** o **esperando tiempos**.

De dónde viene el tempo

- **Detección en la música**: DreamShow localiza los golpes fuertes en los graves (bombo, bajo) y deduce de ellos el tempo. El resultado se lleva a un valor entre 70 y 180 BPM: un tempo detectado a la mitad o al doble se corrige. Hacen falta algunos golpes para obtener un tempo.
- **TAP**: el tempo es la media de los intervalos entre las últimas pulsaciones (hasta 8). Una pausa de más de 2,5 segundos reinicia la cuenta.
- **Reloj MIDI**: una mesa de mezclas, un programa de DJ o un secuenciador envía 24 impulsos por tiempo. Hace falta que el aparato esté marcado y aplicado en **DMX > Controladores MIDI…** (véase Los controladores MIDI). Un mensaje MIDI «Start» pone a cero la cuenta de los tiempos. Mientras el reloj MIDI funciona, tiene prioridad sobre la detección.

Prevalece la fuente más reciente. Entre dos tiempos reales, DreamShow sigue marcando el compás al último tempo conocido.

El TAP y el reloj MIDI funcionan incluso sin iniciar la escucha: el tempo se muestra entonces en la ventana y en el mando web.

Qué hace la música con las luces

- **Grupo cuyas intensidades siguen la música**: el grupo de focos modulado (los grupos de la sala). **(ninguno)**: no se modula ninguna luz, solo se utiliza el tempo.

- **Cómo**:
  - **Ninguna (solo tempo)**: sin modulación; el tempo y el Go automático funcionan.
  - **Seguir el nivel**: las intensidades siguen el volumen general.
  - **Seguir los graves**: las intensidades siguen los bajos.
  - **Destello en cada tiempo** (por defecto): las intensidades están al máximo en cada tiempo y decaen justo después.
- **Profundidad (0 = sin efecto, 100 = oscuro entre tiempos)**: la fuerza de la modulación, de 0 a 100 (80 por defecto). Con 0, no cambia nada; con 100, los focos bajan hasta el oscuro cuando la música (o el destello) está al mínimo. Entre ambos valores, solo bajan una parte.
- **Sensibilidad de detección de tiempos**: hacia la derecha, DreamShow detecta más fácilmente los tiempos (umbral más bajo); hacia la izquierda, solo retiene los golpes muy marcados. Si la detección pierde tiempos, empuje hacia la derecha; si se inventa algunos, empuje hacia la izquierda.

La modulación solo **reduce** las intensidades que el guion ya da al grupo: un foco apagado en la escena sigue apagado. Actúa solo en los canales de intensidad del grupo (no en los colores ni en las posiciones). Los faders DMX y los controles manuales siguen siendo prioritarios, y el oscuro general también.

El Go automático

- **GO automático cada N tiempos (0 = no)**: escriba un número de tiempos (por ejemplo 32) para que salga un Go cada N tiempos. 0 (por defecto) lo desactiva.

Este Go automático solo funciona durante la escucha (▶ **Escuchar y modular** iniciado), pero los tiempos contados pueden proceder de cualquier fuente (detección, TAP, reloj MIDI). Sigue las mismas reglas que un Go dado a mano: en modo espectáculo, solo pasa si el Go es posible (escena en bucle o línea de tiempo de la escena terminada) y no hace nada en la última escena. Un «Start» del reloj MIDI pone a cero la cuenta de los tiempos.

- **Cerrar**: cierra la ventana. La escucha y la modulación continúan.

Paso a paso

Hacer que unos PAR pulsen con la música del DJ

1. El programa de DJ suena en este PC: elija **Lo que reproduce este PC (salida de audio)** en **Fuente de audio**.
2. En **Grupo cuyas intensidades siguen la música**, elija el grupo de los PAR.
3. En **Cómo**, elija **Destello en cada tiempo**.
4. Ajuste la **profundidad** hacia 80.
5. Haga clic en ▶ **Escuchar y modular**. El indicador **Tiempo** debe parpadear con la música y el tempo mostrarse.

6. Asegúrese de que la escena en curso enciende realmente ese grupo: la modulación solo reduce lo que da la escena.

Cambiar de escena cada 8 compases

1. Prepare escenas en bucle (una escena en bucle acepta el Go en cualquier momento).
2. En **GO automático cada N tiempos (0 = no)**, escriba 32 (8 compases de 4 tiempos).
3. Inicie la escucha o dé el tempo con **TAP** y después inicie la escucha.
4. Abra el modo espectáculo: el guion avanza cada 32 tiempos.

Conviene saber

- **La escucha nunca se reinicia sola** en el siguiente arranque de DreamShow: un espectáculo no puede empezar oscurecido por un ajuste olvidado. Los ajustes (fuente, grupo, modo, profundidad, sensibilidad, Go automático) sí se memorizan.
- Con un micrófono, colóquelo cerca de la fuente de bajos y lejos del público; una sala ruidosa falsea la detección.
- La detección no acepta más de un tiempo cada 0,28 segundos aproximadamente.
- El TAP existe también en un controlador MIDI (acción **Tap tempo**), en el mando web (botón **TAP**) y en OSC (`/dreamshow/tap`).

Véase también

- Los controladores MIDI
- El modo espectáculo y la ventana del guion
- El mando web
- El mando OSC
- Los efectos dinámicos

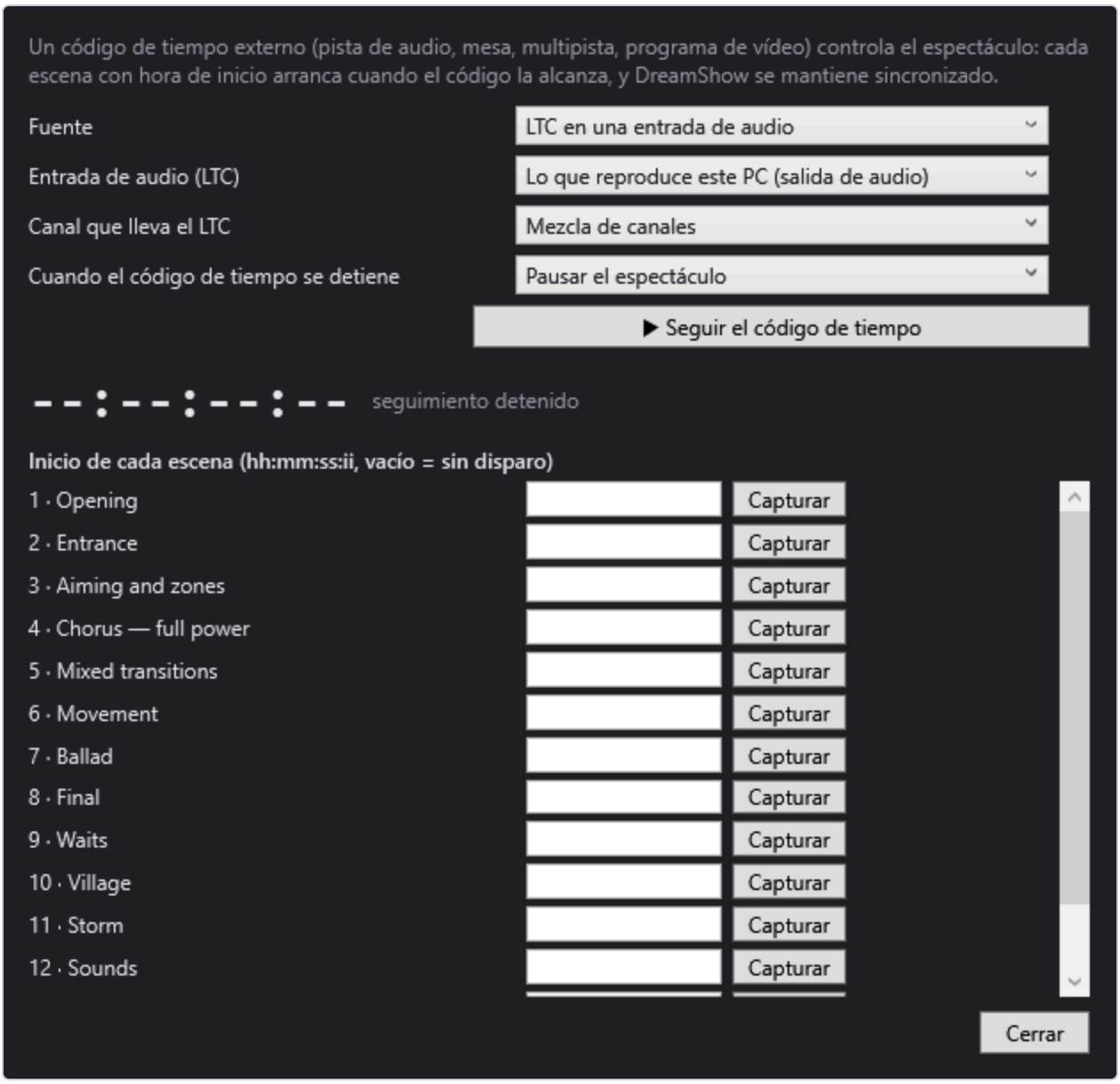
El código de tiempo (LTC / MTC)

El **código de tiempo** (timecode) es una hora (horas:minutos:segundos:imágenes) enviada de forma continua por otro aparato: una pista de sonido, una mesa de mezclas, una grabadora multipista, un programa de vídeo o de música. DreamShow puede seguirlo: cada escena que tiene una hora de inicio arranca cuando el código de tiempo la alcanza, y DreamShow permanece ajustado a él. Es la solución cuando la luz debe caer exactamente con una banda sonora o un vídeo reproducido por otro sistema.

Se reconocen dos formas de código de tiempo:

- **LTC** (código de tiempo lineal): una señal de audio, transportada en una pista de sonido o un cable de audio, que llega a una entrada de sonido del PC.
- **MTC** (código de tiempo MIDI): el mismo tiempo transportado en mensajes MIDI, que llega por un controlador o una interfaz MIDI.

Para abrirlo: menú **DMX > Código de tiempo (LTC / MTC)...**.



La fuente

- **Fuente**:
  - **LTC en una entrada de audio** (por defecto).
  - **MTC por los controladores MIDI**: el MTC llega por los aparatos MIDI marcados y aplicados en **DMX > Controladores MIDI...** (véase Los controladores MIDI).
- **Entrada de audio (LTC)**: la entrada de sonido que recibe el LTC. La primera línea, **Lo que reproduce este PC (salida de audio)**, escucha el sonido que sale del PC; las siguientes son las entradas de Windows (entrada de línea, micrófono...). Ajuste activo solo en LTC.
- **Canal que lleva el LTC**: **Mezcla de canales** (por defecto), **Canal izquierdo** o **Canal derecho**. Elija el canal que lleva el LTC cuando el otro lleva música, por ejemplo una pista estéreo con la música a la izquierda y el código de tiempo a la derecha. Activo solo en LTC.
- **Cuando el código de tiempo se detiene**:

    - **Pausar el espectáculo** (por defecto): cuando el código de tiempo deja de llegar, el guion se congela donde está.
    - **Dejar que el espectáculo continúe**: el guion sigue reproduciéndose por sí solo. El código de tiempo se considera detenido cuando ya no llega ninguna imagen desde hace medio segundo.

Cualquier cambio de fuente, de entrada o de canal reinicia de inmediato la recepción si el seguimiento está en marcha. Estos ajustes se memorizan.

Seguir el código de tiempo

- ▶ **Seguir el código de tiempo**: inicia el seguimiento. El botón pasa a ser ■ **Dejar de seguir el código de tiempo**. Si la entrada de sonido no se puede abrir, un mensaje «Entrada de audio no disponible: …» lo explica.
- **La pantalla grande**: el código de tiempo recibido, en formato hh:mm:ss:ii (ii = imágenes). «--:--:--:--» mientras no se ha recibido nada; cuando el código de tiempo se detiene, permanece mostrado el último valor recibido.
- **La línea de estado** junto a ella:
    - **seguimiento detenido**;
    - **ningún código recibido** seguido de la fuente, cuando el seguimiento funciona pero no llega nada;
    - durante la recepción: la cadencia detectada (por ejemplo «25 i/s»), la fuente y la escena que designa el código de tiempo («escena 3»).

Durante el seguimiento, la barra de título de DreamShow muestra «[código de tiempo]».

Qué hace DreamShow durante el seguimiento

Unas 25 veces por segundo, DreamShow busca **la última escena cuya hora de inicio ha alcanzado** el código de tiempo y calcula en qué punto de esa escena se está. Después:

- si el guion no está en esa escena, salta a ella, a la posición correcta de su línea de tiempo, y la reproduce;
- si está en la escena correcta pero desfasado más de un cuarto de segundo, o en pausa, lo reajusta y lo reanuda;
- una vez alcanzado el final de la línea de tiempo de una escena (escena que no hace bucle), la deja reposar sobre su final sin reiniciarla.

Consecuencias prácticas:

- antes de la hora de inicio de la primera escena, no ocurre nada;
- si el código de tiempo retrocede (rebobinado), DreamShow vuelve a la escena correspondiente;
- una escena sin hora de inicio nunca es elegida por el código de tiempo;

- mientras el código de tiempo avanza, un Go o un clic en otra escena se corrige de inmediato: quien decide es el código de tiempo.

Los saltos se hacen sin fundido, directamente a la posición correcta.

El inicio de cada escena

Bajo el título **Inicio de cada escena (hh:mm:ss:ii, vacío = sin disparo)**, cada escena del espectáculo tiene una línea: su número y su nombre, una casilla de hora de inicio y un botón **Capturar**.

- **La casilla**: escriba la hora de inicio, por ejemplo `00:01:30:00`, y después salga de la casilla. Se aceptan los separadores `:`, `;` y `.`; hacen falta cuatro números (minutos y segundos hasta 59, imágenes hasta 29). Una entrada no válida se anula y vuelve el valor anterior. Una casilla vacía = la escena no la dispara el código de tiempo.
- **Capturar** (Tomar el código de tiempo recibido ahora como inicio de esta escena): copia en la casilla el código de tiempo que llega o, en su defecto, el último recibido.

Las horas de inicio forman parte del espectáculo: lo marcan como modificado y hay que guardarlo (**Archivo > Guardar**, Ctrl+S).

- **Cerrar**: cierra la ventana. El seguimiento continúa.

Paso a paso

Ajustar un espectáculo a una banda sonora que lleva LTC

1. Conecte la salida que lleva el LTC a una entrada de línea del PC.
2. Abra **DMX > Código de tiempo (LTC / MTC)...**, elija **LTC en una entrada de audio**, la entrada de línea y el canal que lleva el LTC.
3. Haga clic en ▶ **Seguir el código de tiempo** y ponga en marcha la banda: la pantalla debe avanzar y mostrarse la cadencia.
4. Para cada escena, en el momento correcto de la banda, haga clic en **Capturar**; o escriba las horas de inicio anotadas en el guion.
5. Guarde el espectáculo (Ctrl+S).
6. Rebobine y vuelva a poner en marcha la banda: las escenas arrancan solas a su hora.

Seguir un programa de música por MTC

1. En **DMX > Controladores MIDI...**, marque la interfaz MIDI que recibe el MTC y después **Aplicar**.
2. En **DMX > Código de tiempo (LTC / MTC)...**, elija **MTC por los controladores MIDI**.
3. Haga clic en ▶ **Seguir el código de tiempo** y después inicie la reproducción en el programa.
4. Rellene las horas de inicio de las escenas como se ha explicado.

Conviene saber

- **El seguimiento nunca se reinicia solo** al arrancar DreamShow. Acuérdese de hacer clic en ▶ **Seguir el código de tiempo** antes del espectáculo. Los ajustes de fuente, en cambio, se memorizan.
- La cadencia (24, 25, 29,97 o 30 imágenes por segundo) se detecta automáticamente.
- Las imágenes escritas a mano en una casilla de inicio se cuentan a 25 imágenes por segundo, sea cual sea la cadencia recibida. Con un código de tiempo a 30 i/s, prefiera **Capturar** u horas sin imágenes (`…:00`).
- El seguimiento funciona en el editor igual que en modo espectáculo. En el editor, no sale nada hacia los focos si el botón **LIVE** está apagado.
- Para el LTC, ajuste un nivel de entrada suficiente: una señal demasiado débil no se decodifica.

Véase también

- Los controladores MIDI
- El modo espectáculo y la ventana del guion
- La línea de tiempo de la escena
- Las esperas (tecla, hora, fecha, sol)

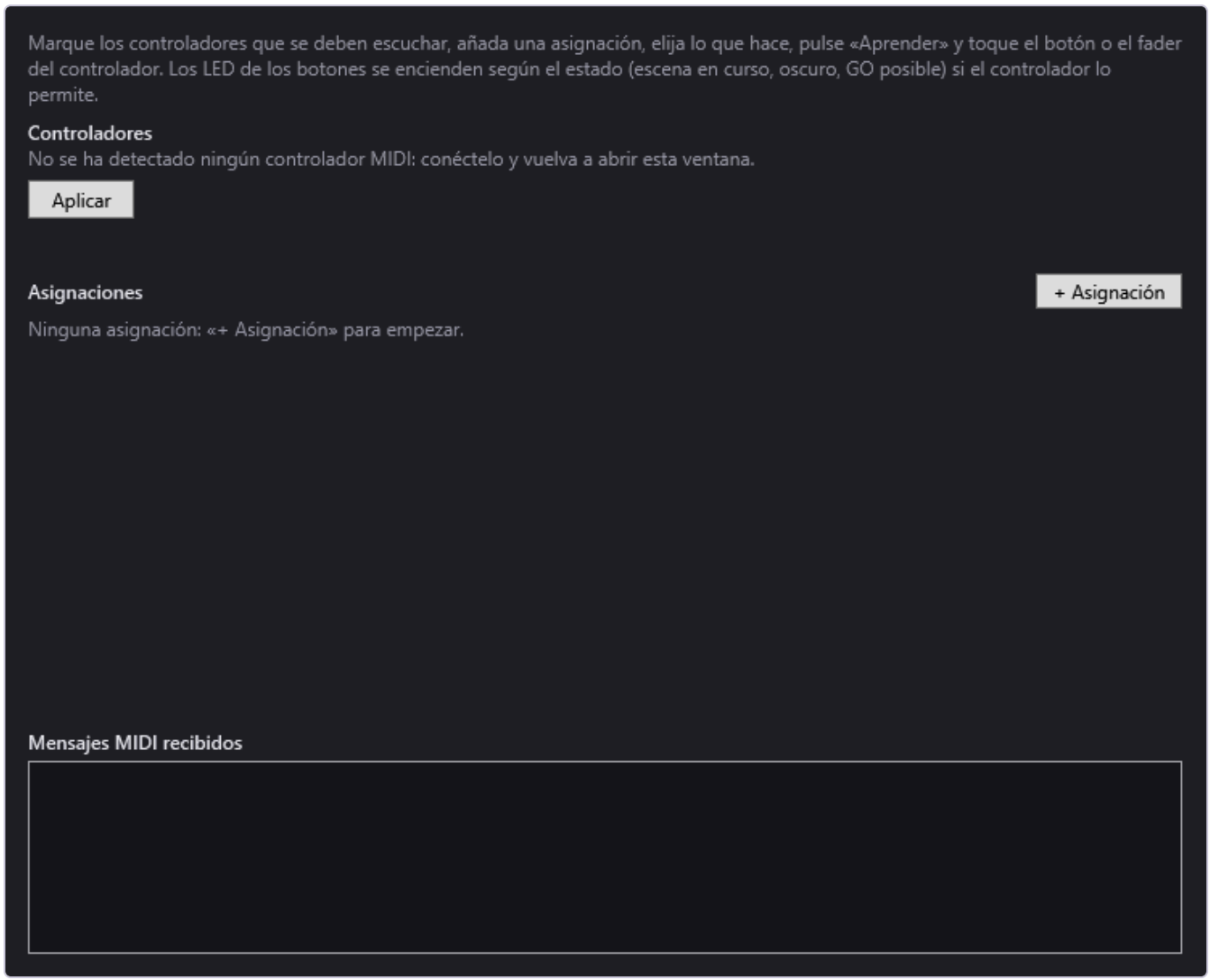
Los controladores MIDI

Un controlador MIDI (superficie de pads, de botones o de faders, conectada por USB) puede controlar DreamShow: Go, escena anterior, salto a una escena, oscuro, pausa, faders DMX… Cada botón o fader se **aprende** tocándolo. Cuando el controlador lo permite, sus LED se encienden según el estado del show (escena en curso, oscuro, Go posible).

Los controladores marcados aquí sirven también de entrada para el **reloj MIDI** (Audio-ritmo y tempo) y para el **MTC** (El código de tiempo).

Para abrirla: menú **DMX > Controladores MIDI…**.

No se necesita ningún controlador particular: los controladores USB reconocidos por Windows como dispositivos MIDI aparecen directamente.



Los controladores

- **Controladores**: la lista de las entradas MIDI detectadas, cada una con una casilla. Marque las que DreamShow debe escuchar. Un controlador marcado en una sesión anterior pero ausente hoy aparece con la mención «(desconectado)».
- Si no se detecta nada: «No se ha detectado ningún controlador MIDI: conéctelo y vuelva a abrir esta ventana.»
- **Aplicar**: abre los controladores marcados y guarda esta elección. **Las casillas solo surten efecto después de Aplicar.**
- La línea de estado bajo el botón indica «MIDI: nombre1, nombre2» para los controladores abiertos, o «Ningún controlador MIDI abierto».

Los controladores marcados se reabren automáticamente al iniciar DreamShow. Un controlador marcado pero ausente se señala en los mensajes con «Controlador ausente: nombre».

Las asignaciones

Una **asignación** vincula un botón o un fader del controlador con una acción de DreamShow.

- **+ Asignación**: añade una línea (acción GO por defecto). Sin ninguna línea: «Ninguna asignación: «+ Asignación» para empezar.»

Cada línea comprende, de izquierda a derecha:

- **La acción** (lista): véase la tabla siguiente.
- **El argumento**: una casilla pequeña, activa solo para las acciones que lo necesitan. Información sobre herramientas: «Escena: su número. Fader: universo.canal, por ejemplo 1.25.» Para un universo y un canal, también se puede escribir `1/25`.
- **El control aprendido**: «—» mientras no se haya aprendido nada; después, por ejemplo, «Note 36 · ch 1 · nombre del controlador» para un pad o un botón que envía notas, o «CC 7 · ch 1 · nombre del controlador» para un fader o un botón que envía «Control Change».
- **Aprender**: pone la línea en espera; el texto pasa a ser «toque el control…» en naranja y el botón pasa a ser **Cancelar**. Toque entonces el botón o el fader del controlador: queda asociado de inmediato a la línea y guardado.
- ✕ (Eliminar esta asignación).

Una asignación solo responde al controlador, al canal MIDI y a la nota (o al número de CC) aprendidos.

Las acciones

Acción	Argumento	Qué hace

GO	—	Go, con las mismas reglas que el botón **GO** (véase más abajo).
Escena anterior	—	Vuelve a la escena anterior, sin fundido.
Ir a la escena n.º	número de escena	Salta a esa escena (1 = primera).
Oscuro	—	Oscuro general. Un botón que envía notas alterna el oscuro en cada pulsación; un control en CC lo enciende a partir de la mitad de su recorrido (64) y lo apaga por debajo.
Pausa	—	Pone el guion en pausa.
Reproducir	—	Reanuda el guion.
Listo (reinicio)	—	Vuelve al estado «Listo»: oscuro, medios detenidos, el siguiente Go lanza la escena 1.
Salida LIVE	—	Enciende o apaga el botón **LIVE** del editor (mismo comportamiento que **Oscuro** entre nota y CC).
Fader DMX (universo.canal)	universo.canal	Toma ese canal DMX, como un fader de **DMX > Faders DMX...**. Un fader (CC de 0 a 127) da un valor de 0 a 255; un pad (nota) da su velocidad (velocity) convertida del mismo modo, y 0 al soltarlo.
Devolver los canales al guion	universo.canal, o vacío	Libera ese canal; sin argumento, libera todos los canales tomados.
Tap tempo	—	Un toque de tempo, como el botón **TAP** de Audio-ritmo y tempo.

Para las acciones de tipo botón (GO, Escena anterior, Ir a la escena, Pausa, Reproducir, Listo, Devolver los canales, Tap tempo), solo cuenta la pulsación: una nota pulsada, o un CC a 64 o más. Soltar no hace nada.

Las reglas son las de todos los mandos a distancia de DreamShow:

- **GO** en modo espectáculo solo sale si el Go es posible (está atenuado en la ventana del guion en caso contrario); en el editor, actúa como la barra espaciadora.
- **Escena anterior** e **Ir a la escena n.º** hacen reproducir la escena alcanzada en modo espectáculo; en el editor, saltan a ella sin cambiar el estado de reproducción o pausa.

El retorno en los LED

Si el controlador tiene una salida MIDI con el mismo nombre que su entrada (el caso más habitual), DreamShow enciende o apaga los LED de los botones aprendidos **con una nota**. Envía una nota de velocidad 127 para encender y 0 para apagar, en el mismo canal y con el mismo número de nota, y solo cuando cambia el estado (comprobado cuatro veces por segundo).

Acción del botón	LED encendido cuando…
GO	el Go es posible
Ir a la escena n.º	esa escena es la escena en curso
Oscuro	el oscuro está activo
Salida LIVE	el botón LIVE está encendido
Pausa	el guion está en pausa
Reproducir	el guion está reproduciendo una escena

Las demás acciones nunca encienden un LED, y los controles aprendidos en CC no reciben retorno. Según el controlador, los LED pueden no reaccionar a estos mensajes; depende del aparato.

Mensajes MIDI recibidos

En la parte inferior de la ventana, **Mensajes MIDI recibidos** lista los últimos mensajes (los 60 más recientes, el más reciente arriba), con la hora, el nombre del controlador y el mensaje («Note 36 on 100 · ch 1», «CC 7 = 64 · ch 1»…). Es útil para comprobar que un controlador envía realmente algo, y qué.

Paso a paso

Convertir el pad 1 en el botón GO

1. Conecte el controlador y abra **DMX > Controladores MIDI…**.
2. Marque el controlador en **Controladores** y haga clic en **Aplicar**. La línea de estado debe mostrar su nombre.
3. Haga clic en **+ Asignación**: aparece una línea **GO**.
4. Haga clic en **Aprender** y pulse el pad 1. La línea muestra «Note … · ch …».
5. Pruebe: en modo espectáculo, el pad lanza el Go; su LED, si lo tiene, se enciende cuando el Go es posible.

Un fader para la intensidad de un foco

1. Localice el universo y el canal de intensidad del foco, por ejemplo en **DMX > Valores DMX…** (universo 1, canal 25).

2. Añada una asignación, elija **Fader DMX (universo.canal)** y escriba `1.25` en la casilla de argumento.
3. **Aprender** y luego mueva el fader del controlador.
4. Añada una segunda asignación **Devolver los canales al guion** (argumento vacío) en un botón, para liberarlo todo de un gesto.

Conviene saber

- Para aprender un control, el controlador debe estar **marcado y aplicado**: DreamShow solo oye los controladores abiertos.
- Las asignaciones se guardan en los ajustes de DreamShow (no en el show): valen para todos los shows.
- Un canal tomado por un fader MIDI permanece tomado hasta que se libera: mediante una asignación **Devolver los canales al guion**, mediante **Liberar todo** o al cerrar la ventana **Faders DMX**. Pasa por delante del oscuro general.
- Los comandos MIDI son los mismos que los del mando OSC y del mando web.

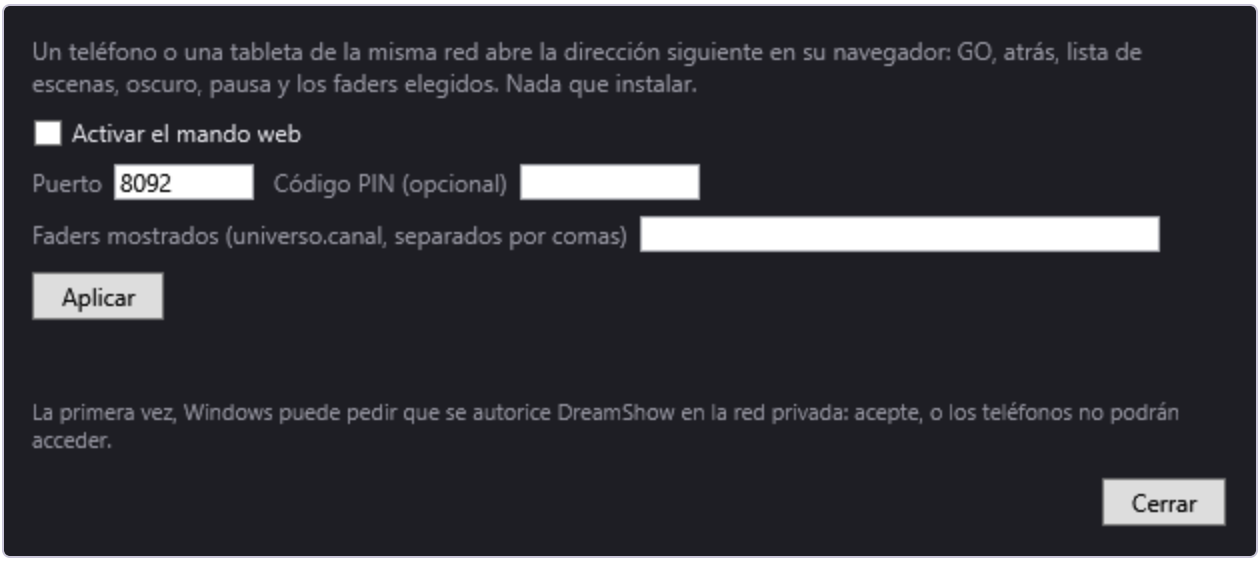
Véase también

- Audio-ritmo y tempo
- El código de tiempo (LTC / MTC)
- Valores DMX y faders DMX
- El mando OSC
- El modo espectáculo y la ventana del guion

El mando web

Un teléfono o una tableta conectados a la misma red que el PC de control controla el espectáculo desde su navegador: Go, atrás, lista de escenas, oscuro, pausa, vuelta a «Listo», tap tempo y algunos faders DMX elegidos. No hay nada que instalar en el teléfono. Práctico para lanzar el espectáculo desde la sala, el escenario o el backstage.

Para abrirlo: menú **DMX > Mando web...**.



La ventana de ajustes

- **Activar el mando web**: pone en servicio el mando. Desactivado por defecto, porque abre un puerto de red en el PC.
- **puerto**: el puerto de red del mando, **8092** por defecto (de 1 a 65535).
- **Código PIN (opcional)**: si escribe un código, el teléfono tendrá que darlo antes de poder leer el estado o enviar un comando. Vacío = sin código.
- **Faders mostrados (universo.canal, separados por comas)**: los canales DMX que aparecerán como faders en la página, por ejemplo `1.6, 1.12` para los canales 6 y 12 del universo 1. Se aceptan los separadores `,` y `;` entre dos canales; hasta 16 faders. Vacío = sin faders.
- **Aplicar**: guarda los ajustes y (re)inicia el mando. **No cambia nada mientras no haga clic en Aplicar.**
- **La línea de estado**: la dirección que hay que abrir en el teléfono, por ejemplo «Mando web: http://192.168.1.10:8092/»; o «Mando web desactivado»; o un mensaje si el puerto ya lo utiliza otro programa.
- **Cerrar**: cierra la ventana; el mando sigue en servicio.

Una nota recuerda: «La primera vez, Windows puede pedir que se autorice DreamShow en la red privada: acepte, o los teléfonos no podrán acceder.»

El mando, una vez activado, se reinicia automáticamente en cada arranque de DreamShow.

La página en el teléfono

De arriba abajo:

- **La escena en curso**: su número y su nombre («Listo» antes del primer Go).
- **Después: …**: el nombre de la escena siguiente.
- **GO**: un botón grande, verde vivo cuando el Go es posible y verde oscuro en caso contrario. Sigue las mismas reglas que el botón **GO** de DreamShow: en modo espectáculo, solo sale si el Go es posible; en el editor, actúa como la barra espaciadora.
- ◀ **Atrás**: vuelve a la escena anterior.
- **OSCURO**: alterna el oscuro general; el botón pasa a rojo cuando el oscuro está activo.
- **Pausa** / **Reproducir**: pone el guion en pausa o lo reanuda; la etiqueta indica lo que hará el botón.
- **Listo**: vuelve al estado «Listo» (oscuro, medios detenidos, el siguiente Go lanza la escena 1), tras la confirmación «¿Volver a «Listo» (escenario a oscuras, medios detenidos)?».
- **TAP**: una pulsación de tempo; cuando se conoce un tempo, el botón lo muestra («TAP · 124 BPM»). Véase Audio-ritmo y tempo.
- **Faders** (solo si hay canales elegidos): para cada canal, su dirección y lo que controla (foco · canal), un deslizador de 0 a 255, el valor y un botón **×** para liberarlo. El deslizador sigue el valor enviado; moverlo **toma** el canal, como en **DMX > Faders DMX…**, y su etiqueta pasa a naranja. **Devolver los canales al guion** libera todos los canales tomados.
- **Escenas**: la lista de todas las escenas; la escena en curso aparece resaltada. Toque una escena para ir directamente a ella.

La página consulta a DreamShow dos veces por segundo. Si el PC ya no responde (Wi-Fi cortado, DreamShow cerrado), muestra «DreamShow no responde».

Las etiquetas de la página están en el idioma de la interfaz de DreamShow.

El código PIN

Cuando hay un código ajustado, el navegador lo pide («Código PIN del mando») en cuanto se abre la página y después lo recuerda. Si el código es erróneo o ha cambiado, lo vuelve a pedir.

Paso a paso

Lanzar el espectáculo desde un teléfono

1. El teléfono y el PC de control deben estar en la misma red (mismo Wi-Fi o mismo router).
2. En DreamShow, abra **DMX > Mando web...**, marque **Activar el mando web**, escriba eventualmente un código PIN y después **Aplicar**.
3. Anote la dirección que se muestra (por ejemplo `http://192.168.1.10:8092/`).
4. En el teléfono, abra el navegador y escriba esa dirección. Si Windows ha pedido autorizar DreamShow en la red, acepte.
5. Abra el modo espectáculo en el PC y lance el espectáculo con el botón **GO** del teléfono.

Añadir un fader para la luz de sala

1. Localice el universo y el canal de la luz de sala (**DMX > Valores DMX...**, pasando el ratón sobre las casillas).
2. En **Faders mostrados**, escriba por ejemplo `1.120` y después **Aplicar**.
3. El fader aparece en la página del teléfono al cabo de un instante.

Conviene saber

- El mando funciona en HTTP simple, en la red local. El código PIN evita las maniobras erróneas de otro teléfono de la red, pero no es un cifrado: no lo exponga en Internet.
- Si el PC tiene varias tarjetas de red, la dirección que se muestra es la de una de ellas; el teléfono debe utilizar la dirección del PC en su propia red.
- Los canales tomados desde el teléfono pasan por delante del guion y del oscuro general. Permanecen tomados hasta **Devolver los canales al guion**, el botón × o el cierre de la ventana **Faders DMX**.
- Tocar una escena en la lista **Escenas** salta directamente a ella, sin fundido.
- Los comandos pasan por el mismo camino que el mando OSC y los controladores MIDI: se comportan igual.

Véase también

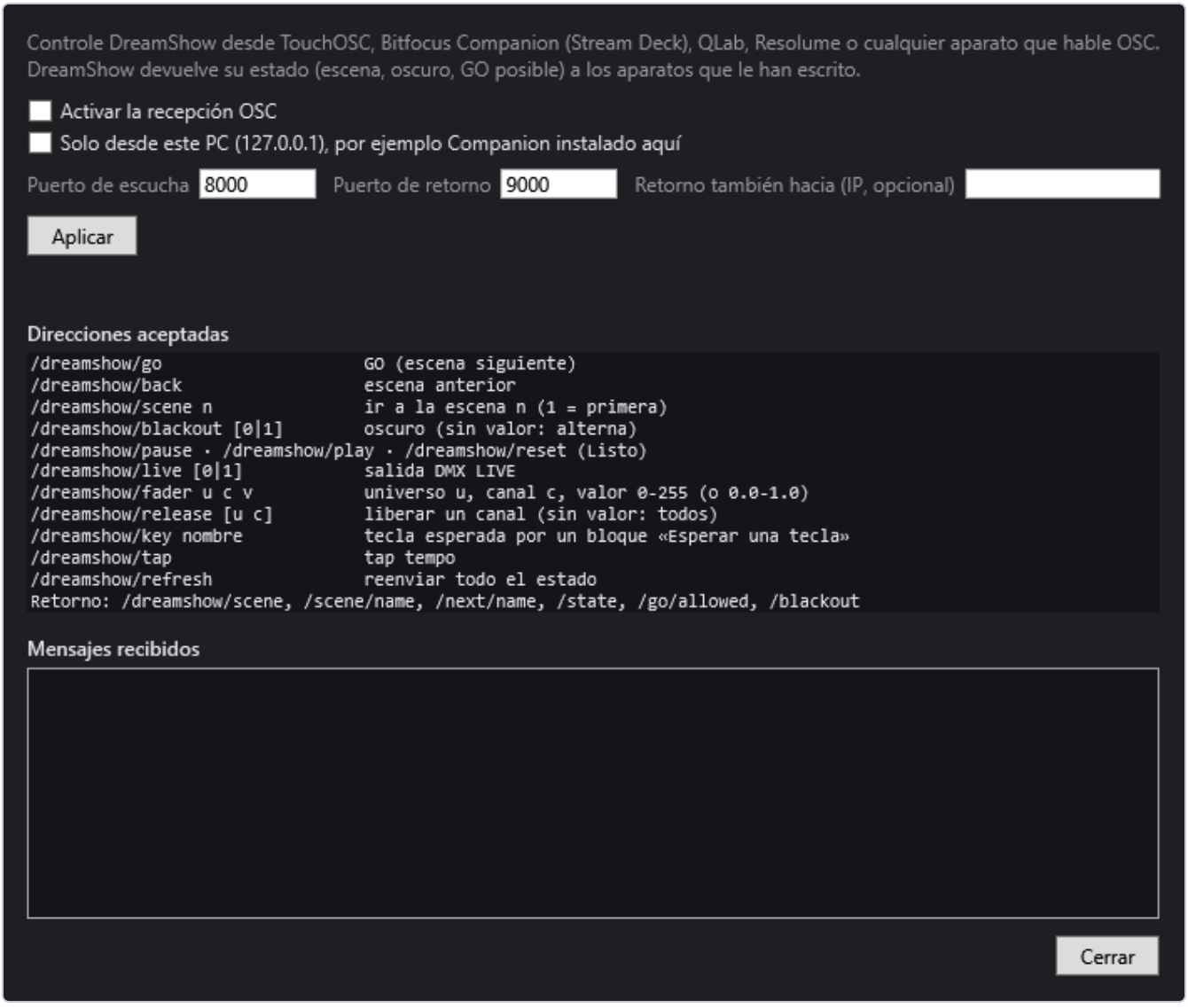
- El modo espectáculo y la ventana del guion
- El mando OSC
- Los controladores MIDI
- Valores DMX y faders DMX
- El seguidor en tableta

El mando OSC

OSC (Open Sound Control) es un lenguaje de comandos de red muy utilizado en el control de espectáculos: aplicaciones para tableta, cajas con botones programables, programas de reproducción de guiones o de vídeo saben enviar mensajes OSC. DreamShow los recibe para lanzar el Go, cambiar de escena, hacer oscuro, forzar canales DMX… y devuelve su estado (escena en curso, oscuro, Go posible) a los aparatos que le escriben, para que lo muestren.

Para abrirlo: menú **DMX > Mando OSC…**.

Un mensaje OSC se compone de una **dirección** que se parece a una ruta (`/dreamshow/go`) y, a veces, de **argumentos** (números o texto). Viaja por UDP hacia una dirección IP y un puerto.



La ventana

- **Activar la recepción OSC**: pone DreamShow a la escucha. Desactivada por defecto, porque abre un puerto de red.
- **Solo desde este PC (127.0.0.1), por ejemplo Companion instalado aquí**: solo acepta los mensajes que proceden de un programa instalado en este mismo PC. Los aparatos de la red ya no pueden contactar con DreamShow y Windows no hace ninguna pregunta de cortafuegos.
- **Puerto de escucha**: el puerto en el que DreamShow recibe, **8000** por defecto.
- **Puerto de retorno**: el puerto por el que DreamShow devuelve su estado a los aparatos, **9000** por defecto.
- **Retorno también hacia (IP, opcional)**: una dirección IP a la que enviar el estado de forma permanente, aunque ese aparato todavía no haya enviado nada. Vacío = solo los aparatos que han escrito.
- **Aplicar**: verifica los valores (puertos de 1 a 65535, dirección IP válida), los guarda y reinicia la escucha. **No cambia nada antes de Aplicar.**
- **La línea de estado**: «OSC desactivado», o «OSC: escuchando en el puerto 8000 — dirección de este PC que hay que indicar en el aparato: 192.168.1.10», o «OSC: el puerto 8000 ya está en uso o ha sido rechazado (…)» si otro programa ocupa ese puerto.
- **Direcciones aceptadas**: el recordatorio de los comandos (detallados más abajo).
- **Mensajes recibidos**: los últimos mensajes llegados (los 60 más recientes, el más reciente arriba), con la hora y la dirección IP del remitente. Una dirección `/dreamshow/…` desconocida se señala allí con «dirección desconocida: …».
- **Cerrar**: cierra la ventana; la escucha continúa.

Una vez activada, la escucha OSC se reinicia automáticamente en cada arranque de DreamShow.

Los comandos recibidos

Todas las direcciones empiezan por `/dreamshow/`. Las mayúsculas y minúsculas son indiferentes y se tolera una barra `/` final. Se aceptan los mensajes agrupados («bundles» OSC); su marca de tiempo se ignora, todo se ejecuta de inmediato.

Dirección	Argumentos	Efecto
`/dreamshow/go`	ninguno, o 1 / 0	Go (escena siguiente).
`/dreamshow/back`	ninguno, o 1 / 0	Escena anterior.
`/dreamshow/prev`	ninguno, o 1 / 0	Igual que `/dreamshow/back`.

`/dreamshow/scene`	n	Ir a la escena n (1 = la primera).
`/dreamshow/blackout`	ninguno, o 0 / 1	Oscuro general. Sin argumento: alterna. Con 1: oscuro; con 0: fin del oscuro.
`/dreamshow/pause`	ninguno, o 1 / 0	Pone el guion en pausa.
`/dreamshow/play`	ninguno, o 1 / 0	Reanuda el guion.
`/dreamshow/reset`	ninguno, o 1 / 0	Puesta a cero: estado «Listo».
`/dreamshow/live`	ninguno, o 0 / 1	Botón **LIVE** del editor. Sin argumento: alterna; 1: encendido; 0: apagado.
`/dreamshow/fader`	u c v	Pone el canal c del universo u en el valor v.
`/dreamshow/release`	u c, o ninguno	Devuelve el canal c del universo u al guion; sin argumento: devuelve todos los canales.
`/dreamshow/key`	nombre	Libera un bloque «Esperar una tecla» que espera esa tecla.
`/dreamshow/tap`	ninguno, o 1 / 0	Una pulsación de tap tempo.
`/dreamshow/refresh`	ninguno	Devuelve todo el estado de inmediato.

Detalles:

- **Botones** (`go`, `back`, `prev`, `pause`, `play`, `reset`, `tap`): muchos aparatos envían 1 al pulsar y 0 al soltar. DreamShow solo actúa al pulsar: sin argumento, o con un valor de 0,5 o más. Un valor inferior a 0,5 se ignora.
- **Valores aceptados**: enteros, números con decimales, números escritos en texto y verdadero / falso (verdadero = 1).
- **`/dreamshow/scene n`**: el número se redondea; una escena inexistente se ignora.
- **`/dreamshow/fader u c v`**: universo y canal contados a partir de 1. El valor v va de 0 a 255; si se envía como número con decimales entre 0.0 y 1.0 (caso de un fader de tableta), se convierte a 0-255. El canal se toma como con **DMX > Faders DMX...**: pasa por delante del guion y del oscuro hasta que se libera.
- **`/dreamshow/release`** sin universo ni canal (o con un solo número, por ejemplo `1` enviado por un botón) devuelve todos los canales.
- **`/dreamshow/key nombre`**: el nombre es un texto, el de la tecla que espera el bloque, por ejemplo `Space`, `A` o `F1`. Véase Las esperas.

Comportamiento según el modo:

- **En modo espectáculo** (ventana del guion abierta): `go` solo sale si el Go es posible (misma regla que el botón **GO** atenuado); `back`, `prev` y `scene` saltan a la escena sin fundido y la reproducen.
- **En el editor**: `go` actúa como la barra espaciadora (incluido el efecto de la casilla **Desactivar el auto-fade**); `back`, `prev` y `scene` saltan a la escena sin cambiar el estado de reproducción o pausa.
- `pause`, `play` y `reset` actúan en ambos casos, **incluso durante un espectáculo**.
- `live` no cambia nada en la salida en modo espectáculo: la salida está siempre activa en él.

El retorno de estado

DreamShow devuelve su estado:

- a **cada aparato que le ha enviado un mensaje en los últimos diez minutos**, a la dirección IP de ese aparato y por el **Puerto de retorno** (9000 por defecto, no el puerto desde el que salió el mensaje);
- y, si está rellenada, a la dirección **Retorno también hacia**.

Lo envía después de cada comando recibido y en cuanto cambia el estado (comprobado cuatro veces por segundo). `/dreamshow/refresh` fuerza un envío completo.

Dirección enviada	Valor
`/dreamshow/scene`	número de la escena en curso (entero); 0 = «Listo»
`/dreamshow/scene/name`	nombre de la escena en curso (texto); «Listo» antes del primer Go
`/dreamshow/next/name`	nombre de la escena siguiente (texto); vacío en la última escena
`/dreamshow/state`	`ready` (listo), `paused` (en pausa) o `playing` (en reproducción)
`/dreamshow/go/allowed`	1 si el Go es posible, si no 0
`/dreamshow/blackout`	1 si el oscuro está activo, si no 0

El texto «Listo» sigue el idioma de la interfaz.

Ejemplos

Los pasos siguientes describen lo que espera DreamShow. La manera de crear un botón o un mensaje en cada aplicación depende de esa aplicación: consulte su documentación.

Una tableta con TouchOSC

1. En DreamShow, marque **Activar la recepción OSC**, deje el puerto 8000 y pulse **Aplicar**. Anote la dirección del PC que se muestra.

2. En la aplicación de la tableta, ajuste la conexión OSC: host = la dirección del PC, puerto de envío = 8000, puerto de recepción = 9000.
3. Cree un botón que envíe `/dreamshow/go`, otro `/dreamshow/back` y un tercero `/dreamshow/blackout`.
4. Para un fader de intensidad, haga que envíe `/dreamshow/fader` con los argumentos universo, canal y después el valor del fader (0.0 a 1.0).
5. Para mostrar el nombre de la escena, vincule una etiqueta a la dirección `/dreamshow/scene/name`; para encender el botón GO cuando el Go es posible, vincúlelo a `/dreamshow/go/allowed`.

Una caja de botones con Companion en el mismo PC

1. En DreamShow, marque **Activar la recepción OSC** y **Solo desde este PC (127.0.0.1), por ejemplo Companion instalado aquí** y después pulse **Aplicar**.
2. En Companion, configure el envío OSC hacia el host 127.0.0.1, puerto 8000.
3. Asigne a cada tecla un mensaje: `/dreamshow/go`, `/dreamshow/back`, `/dreamshow/blackout`, `/dreamshow/scene` con el número de escena…
4. Para que Companion reciba el estado, hágalo escuchar en el puerto de retorno (9000); DreamShow le responde en cuanto ha enviado un primer mensaje.

Lanzar el Go desde un guion de QLab

1. En DreamShow, active la recepción OSC en el puerto 8000 (sin marcar «Solo desde este PC» si QLab funciona en otro ordenador).
2. En QLab, cree una cue de red que envíe el mensaje OSC `/dreamshow/go` a la dirección del PC de DreamShow, puerto 8000.
3. Coloque esa cue en el guion de QLab: cada vez que salga, DreamShow hace un Go (si el Go es posible en modo espectáculo).
4. Para ir a una escena concreta: `/dreamshow/scene 5`.

   Los nombres de los menús y de los ajustes cambian de una versión a otra de TouchOSC, Companion o QLab: consulte su documentación para saber dónde indicar la dirección, el puerto y el mensaje OSC. En el lado de DreamShow, solo cuentan la dirección del PC, el puerto (8000 por defecto) y los mensajes enumerados más arriba.

Conviene saber

- La primera vez que lo use, el cortafuegos de Windows puede pedirle que autorice DreamShow en la red: acepte, salvo si solo utiliza **Solo desde este PC**.
- La lista **Mensajes recibidos** permite comprobar que un aparato envía de verdad y qué envía: si no aparece nada, el problema está en la red (dirección IP, puerto, cortafuegos).
- Los mismos comandos sirven para los controladores MIDI y para el mando web.

- El audio-ritmo envía también sus Go automáticos por este mismo camino: obedecen las mismas reglas.

Véase también

- El mando web
- Los controladores MIDI
- El modo espectáculo y la ventana del guion
- Valores DMX y faders DMX
- Las esperas (tecla, hora, fecha, sol)

El mando a distancia (teclas GO)

Esta ventana elige las teclas que controlan la ventana del guion (modo espectáculo): **GO**, **Paso anterior** y **Blackout**. Sirve sobre todo para conectar un **mando de presentación inalámbrico** (la pequeña caja con llave USB de 2,4 GHz que se utiliza para pasar diapositivas): una caja así se comporta como un teclado y envía teclas (Av Pág, flechas…). Basta con enseñar a DreamShow qué tecla envía cada botón.

Para abrirla: menú **Archivo > Mando a distancia (teclas GO)…** (información sobre herramientas: «Asignar las teclas de un mando a distancia de 2,4 GHz a las acciones GO / Paso anterior / Blackout de la ventana del guion.»).



La ventana

El texto de arriba resume el procedimiento: conecte el mando, haga clic en «+ Tecla…» bajo la acción deseada y después pulse el botón del mando; se añade su tecla. Las teclas del teclado siguen siendo válidas. El control se hace en la ventana del guion (modo espectáculo).

Tres recuadros, uno por acción:

- **«GO (pas suivant)»** (GO, paso siguiente; este título no está traducido en el programa): lanza la escena siguiente (Go).

- **Paso anterior**: vuelve a la escena anterior.
- **Blackout (oscuro)**: alterna el oscuro general.

En cada recuadro:

- **Las teclas ya asignadas**, en pastillas. Cada pastilla lleva el nombre de la tecla y una ✕ (Quitar) para eliminarla.
- **+ Tecla…**: haga clic, el botón pasa a «Pulse una tecla…»; pulse entonces la tecla del teclado o el botón del mando. La tecla se añade a la lista. **Esc** cancela la captura sin añadir nada. Una tecla que ya está en la lista no se añade dos veces.

Una acción puede tener varias teclas: todas funcionan.

Abajo:

- **OK**: guarda las teclas. Si la lista **«GO (pas suivant)»** está vacía, la tecla **Espacio** se restablece de oficio: el Go nunca se queda sin tecla.
- **Cancelar**: cierra sin cambiar nada.

Las teclas por defecto

Acción	Teclas por defecto
GO (paso siguiente)	Espacio, Intro
Paso anterior	Retroceso (la tecla de borrado hacia atrás)
Blackout (oscuro)	N

Los nombres que se muestran

Algunas teclas tienen un nombre en claro: **Espacio**, **Intro**, **Esc**, **Retroceso**, **Av Pág** ↓, **Re Pág** ↑, ← **Izquierda**, **Derecha** →. Las demás aparecen con su nombre técnico (por ejemplo `B`, `F5`, `Down`). Los mandos de presentación suelen enviar **Av Pág** ↓ para «siguiente» y **Re Pág** ↑ para «anterior».

En la ventana del guion

- Los botones grandes de la ventana del guion recuerdan la **primera** tecla de cada acción: «GO (Espacio)», «◀ Anterior (Retroceso)», «OSCURO (N)». Estas etiquetas se actualizan en la próxima apertura del modo espectáculo; las teclas, en cambio, funcionan enseguida.
- Las teclas solo funcionan cuando **la ventana del guion tiene el foco** (es la ventana activa de Windows). Haga clic una vez en su barra de título si otra ventana ha tomado el control.
- **GO** solo actúa si el Go es posible (véase El modo espectáculo y la ventana del guion).
- Si un bloque **Esperar una tecla** está en espera, la tecla que espera sirve primero para liberarlo, antes que cualquier otra acción. Véase Las esperas.

Paso a paso

Conectar un mando de presentación

1. Conecte la llave USB del mando y enciéndalo.
2. Abra **Archivo > Mando a distancia (teclas GO)...**.
3. Bajo **«GO (pas suivant)»**, haga clic en **+ Tecla...** y después pulse el botón «siguiente» del mando. Aparece una pastilla (a menudo **Av Pág** ↓).
4. Bajo **Paso anterior**, haga clic en **+ Tecla...** y pulse el botón «anterior» (a menudo **Re Pág** ↑).
5. Si el mando tiene un botón de «pantalla negra», asígnelo del mismo modo a **Blackout (oscuro)**.
6. Haga clic en **OK**.
7. Abra el **Modo espectáculo**, haga clic en la ventana del guion y pruebe cada botón.

Evitar una maniobra errónea con el teclado

Si la tecla Intro o Retroceso corre el riesgo de pulsarse por error durante el espectáculo, quítela con su ✕ y después **OK**.

Conviene saber

- Estas teclas solo valen en la ventana del guion. En el editor, solo la barra **Espacio** lanza el Go, sea cual sea la lista.
- En la ventana del guion, **F9** (miniatura) y **F11** (pantalla completa) se leen antes que las teclas de la lista: un mando que envíe F9 o F11 no podrá servir para el Go.
- Si una misma tecla está asignada a dos acciones, gana GO, después Paso anterior y después Blackout.
- Las teclas se guardan en los ajustes de DreamShow, no en el espectáculo: valen para todos los espectáculos.
- Para controlar el espectáculo desde un teléfono, un controlador MIDI o una aplicación OSC, véanse El mando web, Los controladores MIDI y El mando OSC.

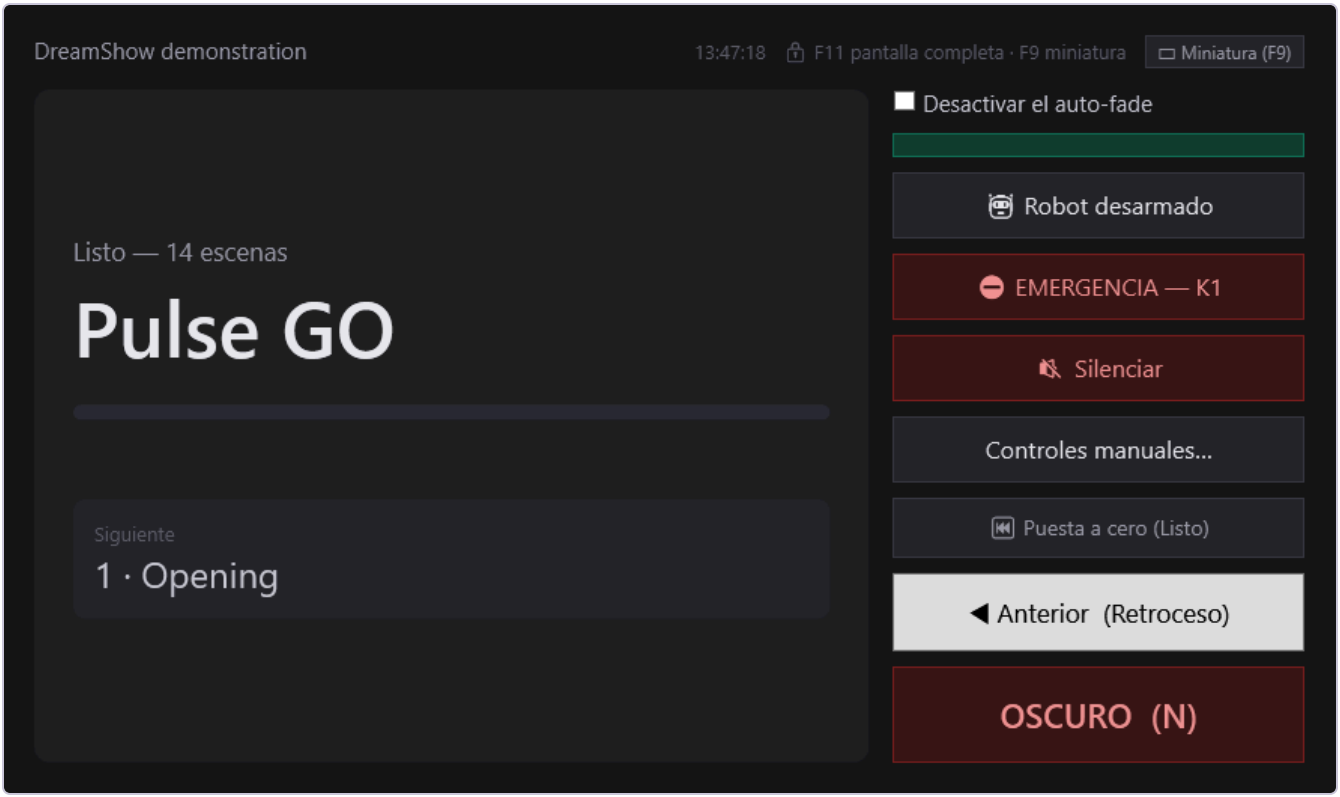
Véase también

- El modo espectáculo y la ventana del guion
- Las esperas (tecla, hora, fecha, sol)
- Atajos de teclado
- El mando web

El modo espectáculo y la ventana del guion

El **modo espectáculo** es la forma de reproducir la obra. Abre la **ventana del guion**: una pantalla depurada, legible de lejos, que muestra la escena en curso, su progreso, la escena siguiente y el mensaje para el regidor, con grandes botones **GO**, **◀ Anterior** y **OSCURO**. Esta ventana nunca modifica el show: solo envía órdenes al motor de reproducción. Puede ir a una segunda pantalla, o reducirse a una pequeña banda (**Miniatura**) para mantener visible el editor.

Para abrirla: botón **Modo espectáculo** en la parte superior derecha de la pantalla principal (información sobre herramientas: «Abre la ventana del guion (posible en una 2.ª pantalla)»).



Abrir el modo espectáculo

Al hacer clic en **Modo espectáculo**:

- **Inicio limpio** (caso habitual): el guion vuelve al estado **«Listo»**: oscuro, medios detenidos, ninguna escena en curso. El primer Go lanzará la escena 1 desde el principio. Atención: si había una escena encendida en el editor, la sala pasa a oscuro en cuanto se abre.
- **Reanudación**: si la ventana del guion se había cerrado en pleno espectáculo, volver a abrirla retoma **exactamente donde estaba el show**: la misma escena, la misma posición en su línea de tiempo, en reproducción.

La ventana se abre delante del editor y se queda ahí (un clic en el editor no la oculta). Si la dejó en miniatura la última vez, se abre en miniatura.

Durante el modo espectáculo, **la salida DMX está siempre activa**, incluso si el botón **LIVE** del editor está apagado: un clic desafortunado en LIVE no puede sumir el espectáculo en la oscuridad. Solo el modo visualizador corta la salida, incluso en modo espectáculo.

La ventana del guion

La banda superior

- A la izquierda, **el nombre del show**.
- A la derecha, una línea de información:
  - antes del primer Go: la hora;
  - después: «21:04:12 · inicio 20:31:05 · duración 0:33:07», es decir, la hora, la hora del primer Go y la duración transcurrida desde entonces;
  - al final del espectáculo, la duración se congela y se añade «· FIN 22:15:40» (véase más abajo);
  - luego el recordatorio « 🔒 F11 pantalla completa · F9 miniatura»;
  - cuando hay secuencias paralelas en marcha: «⇉ en paralelo: …» con sus nombres (véase Las secuencias paralelas).
- ▭ **Miniatura (F9)**: reduce el guion a una pequeña banda (véase más abajo).

La escena en curso

- **El contador**: «Listo — 12 escenas» antes del primer Go y luego «En curso — 3/12».
- **El nombre de la escena**, en muy grande. Antes del primer Go: «Pulse GO».
- **La barra de progreso**:
  - durante un fundido de entrada, muestra el avance del fundido, y el tiempo muestra «fundido 2.4 s» (el tiempo restante);
  - después, muestra el avance en la línea de tiempo de la escena, y el tiempo muestra «1:12 / 3:40» (posición / longitud de la línea de tiempo);
  - si la escena no tiene nada que reproducir (línea de tiempo vacía, o solo elementos instantáneos), la barra permanece vacía y el tiempo indica solamente desde hace cuánto tiempo se está en la escena.
- A continuación del tiempo pueden añadirse:
  - «↻ bucle 2» para una escena que hace bucle (el número de vuelta), con «(máx. 300 s)» si el bucle tiene una duración máxima;
  - «→ fundido 3 s»: el fundido que se utilizará para **salir** de esta escena hacia la siguiente.
- **El mensaje del guion**, en amarillo: el texto escrito en el campo **Mensaje del guion:** de los ajustes de la escena («lo que se espera antes de pulsar GO»). Véase Los ajustes de la escena. Cuando un bloque **Esperar una tecla** está en espera, este mensaje se sustituye por la consigna

del bloque: «⌨ Pulse «Espacio»», o el mensaje del bloque seguido de «⌨ «Espacio»». Véase Las esperas.

- **Siguiente**: el número y el nombre de la escena siguiente, con «(auto)» si sale sola tras un retardo, o «(encadenado)» si se encadena al final de la escena en curso. En la última escena: «— FIN DEL ESPECTÁCULO — última escena alcanzada a las 22:15:40», o «— fin del espectáculo —».

Los botones

- **Desactivar el auto-fade** (casilla): «Marcado: ninguna escena se encadena sola (auto-fade / encadenada) — todo avanza con GO.» Los disparos automáticos (tras un retardo, encadenado) se ignoran; cada cambio de escena se hace con el Go. La casilla es la misma que la de la línea de tiempo del editor: marcar una marca la otra.
- **GO (Espacio)**: lanza la escena siguiente. El primer Go desde «Listo» lanza la escena 1 y marca el **comienzo del espectáculo**. El botón está **atenuado** (y el Go no tiene efecto, ni con clic ni con teclado):
  - en la última escena;
  - mientras la línea de tiempo de la escena en curso no ha terminado (fundido de entrada en curso, o línea roja que aún no ha llegado al final del último elemento). Excepción: una escena **en bucle** acepta el Go en cualquier momento (así se sale de un bucle). El Go sale con el fundido de la escena que se abandona; la línea de tiempo de la nueva escena arranca una vez terminado ese fundido. Véase Fundidos y mezclas.
- 🤖 **Robot desarmado** / 🤖 **Robot ARMADO**: visible solo si la sala declara robots. Arma o desarma los robots: desarmados, los bloques Robot de la línea de tiempo se ignoran. El botón pasa a rojo una vez armado y muestra el estado del primer robot (modo, batería, «⚠ EN EL SUELO», «sin conexión»…).
- ⛔ **EMERGENCIA — nombre del robot**: un botón rojo por cada robot declarado, y ⛔ **EMERGENCIA — TODOS** en primer lugar si hay varios. «Parada de emergencia: parada inmediata y luego motores cortados (el robot se desploma). Pasa incluso desarmado.» Véase Los robots humanoides.
- 🔇 **Silenciar**: «Detiene inmediatamente todos los sonidos en curso.» Misma acción que el botón del panel **Audio** del editor. Este botón solo detiene los sonidos reproducidos por DreamShow: el sonido de un vídeo continúa mientras el vídeo se reproduce.
- **Controles manuales…**: abre los controles manuales (torno, alimentación, obturadores), idénticos a los del editor. Véase Los controles manuales.
- ⏮ **Puesta a cero (Listo)**: «Vuelta al estado previo al espectáculo: oscuro, medios detenidos. El siguiente GO lanza la escena 1.» Las secuencias paralelas se detienen, las esperas en curso se cancelan y el comienzo y el final del espectáculo se borran. Los focos ajustados en **mantener** (por ejemplo un torno) conservan su valor. No hay confirmación.
- ◀ **Anterior (Retroceso)**: vuelve **instantáneamente** (sin fundido) al principio de la escena anterior y la reproduce. Sin efecto en la escena 1 o antes del primer Go.

- **OSCURO (N)**: alterna el oscuro general. El botón se pone rojo vivo mientras el oscuro está activo; una nueva pulsación vuelve a encender. Durante el oscuro, el guion sigue funcionando entre bastidores (línea de tiempo, sonidos), solo los focos están a cero, con la excepción de:
    - los focos ajustados en **mantener** en la sala (campo «Si no se menciona en una escena»), para que un oscuro nunca mueva un torno;
    - los controles manuales, el seguidor en tableta y los canales tomados por los faders DMX, que pasan por delante del oscuro.

Las teclas entre paréntesis son las configuradas en **Archivo > Mando a distancia (teclas GO)…** (véase El mando a distancia (teclas GO)).

Las teclas del teclado

Cuando la ventana del guion tiene el foco:

Tecla	Efecto
Espacio, Intro (por defecto)	GO
Retroceso (borrado hacia atrás, por defecto)	◀ Anterior
N (por defecto)	OSCURO
F9	Miniatura / ventana completa
F11	Pantalla completa / ventana normal

Si un bloque **Esperar una tecla** está en espera, su tecla sirve primero para liberarlo.

La miniatura (F9)

▭ **Miniatura (F9)** («Reduce el guion a una pequeña banda siempre en primer plano: el resto de la pantalla vuelve a verse. F9 para volver.») pliega el guion en una banda estrecha, **siempre en primer plano**. Es útil con una sola pantalla, para mantener visibles la línea de tiempo o la simulación. La banda muestra:

- «3/12 nombre de la escena» y el tiempo a la derecha;
- una barra de progreso fina;
- el mensaje del guion (en amarillo) si lo hay;
- « ▸ » seguido de la escena siguiente;
- tres botones: ◀ (Escena anterior), **GO** y **OSCURO**, que hacen exactamente lo mismo que en la ventana completa;
- ⤢ (Ventana completa (F9)) para volver a la ventana completa.

La primera vez, la banda se coloca en la parte superior derecha de la pantalla. Después, cada presentación (completa o miniatura) vuelve al lugar donde la dejó, mientras la ventana del guion

permanezca abierta. La elección completa / miniatura se memoriza para la próxima apertura del modo espectáculo. Pasar a pantalla completa (F11) sale de la miniatura.

En una segunda pantalla

La ventana del guion es una ventana aparte: arrástrela por su barra de título a la segunda pantalla (la del regidor) y pulse **F11** para que ocupe toda esa pantalla. **F11** de nuevo la devuelve a ventana normal. El editor permanece en la pantalla principal.

Qué sigue activo en el editor durante el espectáculo

El editor **no** está bloqueado durante el modo espectáculo. Lo que hay que saber:

- **La lista de escenas sigue el espectáculo**: la escena en curso se selecciona automáticamente en cada cambio, y la línea roja de la línea de tiempo avanza con ella.
- **Hacer clic en otra escena de la lista, con el botón LIVE encendido, hace saltar el espectáculo a esa escena** (y la reproduce). Evite hacer clic en la lista durante una función.
- **Una modificación de la escena en curso se aplica de inmediato en el escenario** (colores, intensidades, bloques…), sin reiniciar la línea roja.
- La **barra espaciadora** del editor hace un Go, con las mismas reglas que el botón **GO** del guion.
- Siguen siendo utilizables: el botón **Silenciar** del panel **Audio**, el botón de armado de los robots, **Sala > Controles manuales…**, el menú **DMX** (valores, faders, audio-ritmo, código de tiempo…), los mandos web, OSC y MIDI.
- El botón **LIVE** no tiene efecto sobre la salida durante el modo espectáculo (esta permanece activa).
- La casilla **Desactivar el auto-fade** del editor y la del guion son la misma.

La duración y el final del espectáculo

- **Inicio**: el primer Go dado desde el estado «Listo». La hora se muestra en la banda («inicio 20:31:05»), y la duración corre a partir de ahí.
- **Final del espectáculo**: la llegada a la **última escena**, por un Go o por un encadenado automático. En ese momento:
  - la duración se congela y la banda añade «· FIN 22:15:40»;
  - el recuadro **Siguiente** muestra «— FIN DEL ESPECTÁCULO — última escena alcanzada a las 22:15:40»;
  - el registro anota «FIN DEL ESPECTÁCULO: última escena alcanzada — duración 1:44:35»;
  - el botón **GO** está atenuado. La última escena reproduce con normalidad su línea de tiempo hasta el final.
- Una llegada a la última escena mediante un salto (◀ Anterior, clic en una escena, salto programado en la línea de tiempo, mando «ir a la escena», código de tiempo) no marca el

final: **Siguiente** muestra entonces simplemente «— fin del espectáculo —».
- ⏮ **Puesta a cero (Listo)** borra el inicio y el final: la duración volverá a empezar en el próximo primer Go.

Cerrar la ventana del guion

Cierre la ventana (cruz de la barra de título). **No hay confirmación.**

- DreamShow retiene en qué punto estaba el espectáculo: volver a abrir **Modo espectáculo** lo retoma exactamente en esa escena y en esa posición.
- El editor recupera el control: se muestra la escena seleccionada, con el transporte detenido (su estado final permanece visible).
- Si el botón **LIVE** del editor está apagado, **la salida DMX se detiene** en cuanto se cierra el guion.

Para empezar de cero al volver a abrir, haga clic en ⏮ **Puesta a cero (Listo)** antes de cerrar el guion.

Salir de DreamShow durante el modo espectáculo pide una confirmación: «Hay un espectáculo EN CURSO. ¿Salir de DreamShow de todos modos?». En caso de bloqueo o de corte de corriente, véase Reanudación tras un bloqueo o un corte.

Paso a paso

Reproducir una función

1. Antes de la entrada del público, abra el show y compruebe que **LIVE** está encendido.
2. Haga clic en **Modo espectáculo**. El guion muestra «Listo — N escenas» y la sala está a oscuras.
3. Arrastre el guion a la segunda pantalla y pulse **F11**.
4. A la señal, pulse **GO** (o Espacio, o el botón del mando a distancia): arranca la escena 1 y comienza la duración.
5. Siga el mensaje del guion (en amarillo) y la escena siguiente; cuando **GO** vuelve a estar vivo, el siguiente Go es posible.
6. En caso de problema: **OSCURO**, **Silenciar**, o ◀ **Anterior** para retomar la escena anterior.
7. En la última escena, el guion muestra «— FIN DEL ESPECTÁCULO —» y la duración total. Cierre el guion.

Preparar la función siguiente

1. Vuelva a abrir **Modo espectáculo**: el guion retoma donde estaba.
2. Haga clic en ⏮ **Puesta a cero (Listo)**: oscuro, medios detenidos, el guion muestra «Listo».
3. El próximo **GO** volverá a lanzar la escena 1 y una nueva duración.

Mantener visible el editor con una sola pantalla

1. En el guion, pulse **F9**: se convierte en una banda en la parte superior derecha.
2. Coloque la banda donde no moleste; permanece en primer plano.
3. Los botones ◀, **GO** y **OSCURO** y las teclas siguen activos. **F9** o ⤢ para volver a la ventana completa.

Conviene saber

- Un PC lento puede aliviarse desactivando el renderizado de la simulación (botón ⏻ del panel de simulación): la salida DMX no se ve afectada. Véase La simulación 2D y 3D.
- La ventana del guion nunca cambia el show; pero el editor sí sigue siendo modificable durante el espectáculo (véase más arriba).
- Las teclas del guion solo funcionan si tiene el foco. Después de un clic en el editor, haga clic de nuevo en el guion.
- Los mandos (web, OSC, MIDI) siguen las mismas reglas de Go que el guion. Atención: sus comandos **Pausa** y **Listo** actúan también durante el espectáculo.

Véase también

- El mando a distancia (teclas GO)
- Reanudación tras un bloqueo o un corte
- Los ajustes de la escena
- La línea de tiempo de la escena
- Las esperas (tecla, hora, fecha, sol)
- Las secuencias paralelas
- Los controles manuales
- Los robots humanoides
- Fundidos y mezclas

Reanudación tras un bloqueo o un corte

Si DreamShow se detiene bruscamente (bloqueo, cierre forzado, corte de corriente), al reiniciarse le propone reanudar exactamente donde se había detenido: el mismo espectáculo, la misma escena, el mismo segundo de la línea de tiempo. En pleno espectáculo, vuelve a lanzar DreamShow, responde **Sí, reanudar** y el guion arranca de nuevo.

Para abrirla: no hay que hacer nada. La propuesta aparece sola en el arranque que sigue a una detención anormal.

Cómo funciona

Mientras DreamShow está en marcha, anota aproximadamente una vez por segundo un pequeño **marcador de reanudación**: el espectáculo abierto, la escena, la posición en su línea de tiempo y si se trata de un espectáculo (ventana del guion abierta) o de un trabajo de edición.

- **Durante el espectáculo** (ventana del guion abierta, véase El modo espectáculo y la ventana del guion): se anotan la escena que se está reproduciendo realmente y su posición.
- **En edición**: se anota la escena seleccionada en el panel **Escenas**, con su posición si la reproducción está en esa escena (si no, el principio de la escena).

El marcador se borra cuando DreamShow se cierra con normalidad (tras su respuesta **Sí** a «¿Salir de DreamShow?»). También se borra cuando cierra la ventana del guion o abre otro espectáculo. Solo una detención anormal lo deja en su sitio.

La escritura del marcador nunca ralentiza el espectáculo: si falla, DreamShow continúa sin decir nada.

Al reiniciar

Una vez mostrada la ventana principal, si se encuentra un marcador de menos de 6 horas, DreamShow abre la ventana **Reanudación tras una interrupción**, siempre en primer plano (se coloca delante de los demás programas abiertos). Indica:

- «DreamShow se detuvo durante un espectáculo» o «… en edición», con la hora del último punto anotado;
- **Espectáculo:** el nombre del archivo del espectáculo;
- **Escena:** el número de la escena;
- **Posición:** la posición en la línea de tiempo (por ejemplo «1:12.50» para 1 minuto 12,5 segundos, o «8.20 s»);
- la pregunta «¿Reanudar exactamente en ese punto?».

Los botones:

- **Sí, reanudar** (tecla Intro):
    1. DreamShow abre el espectáculo en cuestión si no está ya abierto;
    2. selecciona la escena;
    3. abre la ventana del guion;
    4. coloca la reproducción en la escena y el segundo anotados y **reproduce** a partir de ahí. La luz y el sonido se recalculan para ese instante: un sonido en curso se reanuda en el punto correcto de su archivo.
- **No** (tecla Esc): el marcador se borra y DreamShow arranca con normalidad.

La reanudación tiene prioridad sobre la pantalla de bienvenida **Bienvenido a DreamShow**.

Si la escena anotada ya no existe en el espectáculo (el espectáculo se ha modificado y guardado desde entonces), la reanudación se abandona y el **Registro** lo indica: «No se puede reanudar: la escena ya no existe en este espectáculo.»

Un marcador de más de 6 horas se ignora y se borra: un bloqueo de la víspera no le hace ninguna pregunta al día siguiente. Un marcador ilegible también se ignora. Estos casos se anotan en el **Registro**.

Qué se recupera y qué no

Se recupera:

- el espectáculo, la escena y la posición en la línea de tiempo;
- todo lo que produce la línea de tiempo en ese instante: luz, efectos, sonido, vídeo.
- una espera en curso (una hora, una fecha, la salida o la puesta del sol, una tecla): se vuelve a reproducir y, si su hora ha pasado durante la interrupción, el espectáculo continúa directamente (el **Registro** lo indica).

No se recupera:

- las modificaciones del espectáculo que no se habían guardado: el espectáculo se vuelve a abrir desde su archivo. Guarde a menudo (Ctrl+S);
- los ajustes hechos a mano en directo durante el espectáculo, que no forman parte del marcador:
    - los canales forzados en **Faders DMX**;
    - el **OSCURO** general: la luz vuelve al reiniciar;
    - las secuencias paralelas en curso;
    - las cabezas móviles controladas desde las tabletas de seguidor (el servidor del seguidor se reinicia desde el menú);
- un sonido lanzado en una escena anterior y que continuaba: solo se vuelven a lanzar los sonidos de la escena reanudada;

- el pan y el tilt de las cabezas móviles ajustados por una escena anterior, si la escena reanudada no los ajusta: esas cabezas móviles vuelven a su posición de reposo;
- un nivel sonoro ajustado por una escena anterior.

Los **Controles manuales**, en cambio, se conservan: se guardan en la sala con cada gesto y se vuelven a aplicar al arrancar.

Paso a paso

Reanudar un espectáculo tras un corte de corriente

1. Vuelva a encender el PC y relance DreamShow.
2. Aparece la ventana **Reanudación tras una interrupción**: compruebe el espectáculo, la escena y la posición.
3. Haga clic en **Sí, reanudar** (o pulse Intro).
4. Se abre la ventana del guion y el espectáculo arranca de nuevo en el punto anotado. Retome el guion con normalidad con el **GO**.

Empezar de cero a pesar de todo

1. En la ventana **Reanudación tras una interrupción**, haga clic en **No**.
2. DreamShow arranca con normalidad, con el último espectáculo abierto.

Conviene saber

- Un **Sí** reinicia siempre la reproducción en la ventana del guion, aunque DreamShow se hubiera detenido durante la edición. Si estaba preparando el espectáculo y no quiere que empiece a reproducirse, responda **No**.
- Un error en la interfaz no detiene DreamShow: se anota en el **Registro** y el programa continúa, para que el escenario conserve su luz.
- El marcador se guarda en el archivo `recovery.json` de la carpeta `DreamShow` de los datos locales de su cuenta de Windows (`%LOCALAPPDATA%\DreamShow`). Es común a todas las copias de DreamShow lanzadas por esa cuenta en ese PC. Una copia lanzada con la opción `--no-recovery` no lee ni escribe este marcador (útil para una copia de prueba junto al control).
- Si los bloqueos se repiten, anote la versión (**? > Acerca de DreamShow...**) y copie el **Registro** (botón **Copiar** del panel) para el soporte técnico. Véase Solución de problemas.

Véase también

- El modo espectáculo y la ventana del guion
- Espectáculos, archivos y proyectos
- Registro, Audio y Reloj

- Solución de problemas

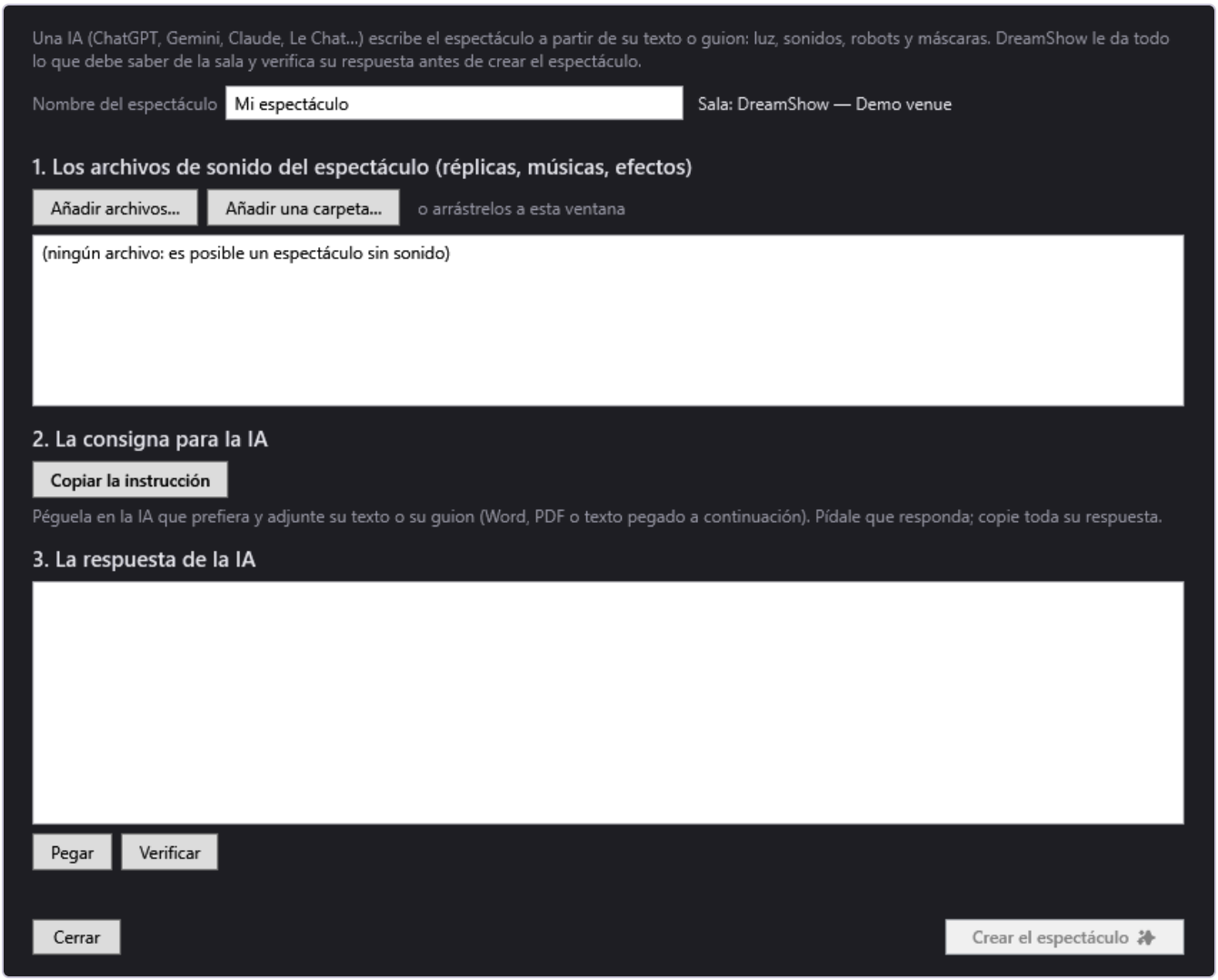
- Solución de problemas

Crear un espectáculo con una IA

Ya tiene el texto de una obra, un guion o un desarrollo del espectáculo: una IA conversacional (ChatGPT, Gemini, Claude, Le Chat…) escribe el espectáculo a partir de ese documento, con la luz, los sonidos y, si la sala los tiene, los robots y las máscaras LED. DreamShow le da todo lo que necesita saber de su sala y después verifica su respuesta línea por línea antes de crear el espectáculo. La IA nunca escribe DMX ni direcciones: elige ambientes, zonas, grupos y archivos, y DreamShow construye el resto con sus focos reales.

Para abrirla: menú **Archivo > Crear un espectáculo con una IA…** o, en el asistente de primer espectáculo, la opción **Con una IA, a partir de mi texto**.

La ventana permanece abierta mientras usted trabaja en su navegador: puede pasar de una a otro tantas veces como haga falta. Debe haber una sala cargada; si no, DreamShow muestra «Ninguna sala cargada.».



El encabezado de la ventana

- **Nombre del espectáculo**: el nombre del espectáculo que se va a crear. Valor propuesto: «Mi espectáculo». Este nombre sirve también para nombrar el archivo del espectáculo y su carpeta de medios (véase más abajo). En cuanto se crea la carpeta de medios (primer archivo añadido, primera instrucción copiada o primera verificación), la casilla pasa a solo lectura; su información sobre herramientas indica entonces «Fijado por la carpeta de medios del espectáculo: …» seguido de la ruta de la carpeta.
- **Sala: …**: recuerda la sala activa. Es la que DreamShow describe a la IA y la que utilizará el espectáculo. Para trabajar con otra sala, cambie de sala (menú **Sala > Cambiar de sala**) antes de abrir esta ventana.

1. Los archivos de sonido del espectáculo (réplicas, músicas, efectos sonoros)

Aquí da usted a DreamShow todos los sonidos que la IA podrá colocar en el espectáculo. Es posible un espectáculo sin sonido: la lista muestra entonces «(ningún archivo: es posible un espectáculo sin sonido)».

- **Añadir archivos…**: abre un selector de archivos (varios a la vez). Formatos propuestos: wav, mp3, m4a, aac, wma, flac.
- **Añadir una carpeta…**: añade todos los archivos de sonido de una carpeta.
- **o arrástrelos a esta ventana**: también puede arrastrar archivos desde el Explorador de Windows hasta la ventana.

Los archivos que no son sonidos se ignoran. Los sonidos retenidos se **copian** en la carpeta de medios del espectáculo (`medias\<nombre del espectáculo>` en la carpeta de datos de DreamShow); un archivo del mismo nombre que ya esté presente se sustituye. El registro anota «… archivo(s) de sonido añadidos a …».

La lista muestra cada archivo precedido de ♪, con su duración en segundos cuando DreamShow sabe leerla, por ejemplo `♪ acte1-scene2.mp3 (12,4 s)`. Estas duraciones se transmiten a la IA: las utiliza para encadenar las réplicas.

> Los archivos WAV que DreamShow fabrica por sí mismo para la boca de una máscara (véase más abajo) no aparecen en la lista: la IA designa siempre el archivo de origen.

2. La instrucción para la IA

- **Copiar la instrucción**: coloca en el portapapeles un texto completo destinado a la IA. El mensaje «¡Copiada! Péguela en su IA, con su texto.» aparece junto al botón.

A continuación, como indica la ventana: «Péguela en la IA que prefiera y adjunte su texto o su guion (Word, PDF o texto pegado a continuación). Pídale que responda; copie toda su respuesta.»

Qué contiene la instrucción

La instrucción está escrita en el idioma de DreamShow si la interfaz está en francés y en inglés en cualquier otro caso (con una interfaz en español, por tanto, en inglés). Comprende:

- **El papel**: la IA es un técnico de luz y sonido que escribe el guion técnico del espectáculo y debe responder **únicamente** con un objeto JSON, sin texto alrededor.
- **La sala**: su nombre, la anchura y la profundidad del escenario, y el recordatorio de que «jardin» es el lado izquierdo visto desde el público y «cour» el lado derecho.
- **Los grupos de focos** de la sala, con su nombre exacto, el número y el modelo de los focos, su función y su emplazamiento:
    - función: cabezas móviles (movimiento, color), focos de color, focos blancos de solo intensidad, estroboscopios o APARATO ESPECIAL (humo, ventilador, UV, máquina…);
    - emplazamiento: en el suelo, frente al escenario (por encima del público), en el fondo del escenario / a contraluz, por encima del escenario o posición desconocida. Los grupos vacíos no se citan.
- **Los robots** de la sala (si declara alguno) con todas sus acciones, su duración habitual, los bailes, los golpes y los gestos disponibles, y el recordatorio de que el robot debe prepararse antes de moverse.
- **Las máscaras LED** de la sala (si declara alguna) con sus acciones y sus caras, y la manera de hacer hablar a un personaje.
- **Los archivos de sonido disponibles**, con su nombre exacto y su duración.
- **El vocabulario de la luz**: ambientes, zonas, ajustes de grupos, efectos (detallados más abajo).
- La frase «NEVER use the strobes unless the script explicitly asks for it.» (en francés: «N'utilise JAMAIS les stroboscopes sauf si le texte le demande explicitement.»; es decir, no usar nunca los estroboscopios salvo que el texto lo pida de forma explícita).
- **El formato de la respuesta**, con un modelo que rellenar.
- Un último apartado «Mi texto / mi guion:» (en inglés «My script / cue sheet:») donde usted adjunta o pega su documento.

3. La respuesta de la IA

- La gran zona de texto recibe la respuesta de la IA. Puede pegarla a mano (Ctrl+V) o con el botón de abajo.
- **Pegar**: sustituye el contenido de la zona por el texto del portapapeles y lanza enseguida la verificación.
- **Verificar**: analiza la respuesta y muestra el informe bajo los botones.

DreamShow tolera el texto que la IA añade a veces alrededor de su respuesta (frases de introducción, etiquetas ``` `json): toma todo lo que se encuentra entre la primera llave {  y la`

`última` }`.

Cualquier modificación de la respuesta desactiva el botón **Crear el espectáculo** ✨: hay que verificar de nuevo.

El informe de verificación

El informe enumera, por orden:

- los **errores**, en rojo, precedidos de ✕: impiden la creación del espectáculo;
- las **advertencias**, precedidas de •: DreamShow ha corregido o ignorado algo y se lo señala;
- un balance: «… escenas, … sonidos, … acciones de robot, … acciones de máscara, … efectos.»;
- y después o bien «Todo está comprendido: puede crear el espectáculo.», o bien «Corrija los errores (o pida a la IA que los corrija pegándole estas líneas) y vuelva a verificar.»

Cada línea empieza por la escena afectada, con la forma «Escena 3 «El salón»: …».

Errores (creación imposible):

Mensaje	Significado
Ningún objeto JSON en la respuesta.	El texto pegado no contiene ningún bloque entre llaves.
JSON ilegible: …	La respuesta está mal formada (a menudo cortada: pida a la IA que la reenvíe completa).
Ninguna escena en la respuesta.	La lista de escenas está vacía.
…: falta el archivo.	Un sonido, una réplica de robot o una palabra de máscara no nombra ningún archivo.
…: el archivo «…» no está en los medios del espectáculo.	El archivo no se añadió en la parte 1.
…: el robot «…» no está en la sala.	El nombre no corresponde a ningún robot declarado en **Sala > Robots…**.
…: acción de robot «…» desconocida.	La acción no existe.
…: baile «…» desconocido. / golpe «…» desconocido. / gesto «…» desconocido.	La opción no existe para ese robot.
…: la máscara «…» no está en la sala.	El nombre no corresponde a ninguna máscara declarada en **Sala > Máscaras LED…**.
…: acción de máscara «…» desconocida.	La acción no existe.
…: cara «…» desconocida.	La cara no está en el catálogo.

Advertencias (el espectáculo se puede crear):

Mensaje	Qué hace DreamShow
Formato «…» en lugar de «dreamshow-show-plan»: se intenta leer igualmente.	Lee la respuesta de todos modos.
…: «archivo» entendido como «otro archivo».	El nombre dado por la IA solo coincide salvo por la extensión (por ejemplo `scene1.wav` por `scene1.mp3`): se utiliza el archivo real.
…: ambiente «…» desconocido, se usa «day».	Se aplica el ambiente Día.
…: zona «…» desconocida, se usa «all».	Se ilumina todo el escenario.
…: disparo «…» desconocido, se usa Go.	La escena esperará el Go.
…: grupo «…» desconocido, ignorado. / … efecto ignorado.	El ajuste o el efecto no se crea.
…: color «…» ilegible.	El color no se aplica (el formato esperado es `#RRGGBB`).
…: el aparato especial «…» se pone en marcha (humo, ventilador, UV…): compruebe que es lo deseado.	El ajuste se aplica, pero compruébelo.
…: ningún efecto sobre el aparato especial «…», ignorado.	No se coloca ningún efecto en un aparato especial.
…: «circle» necesita cabezas móviles, el grupo «…» no tiene.	Los efectos círculo y ocho solo se aplican a las cabezas móviles.
…: efecto «…» desconocido, ignorado.	El efecto no se crea.
Los estroboscopios («…») nunca se disparan desde un plan de IA: ajústelos a mano si el espectáculo lo pide.	Se retira cualquier encendido o efecto pedido en un grupo de estroboscopios.

Crear el espectáculo

- **Crear el espectáculo** ✨: activo solo después de una verificación sin errores. DreamShow guarda el espectáculo en la carpeta de datos con el nombre `<nombre del espectáculo>.show.json` (si ese nombre ya está ocupado, añade «(2)», «(3)»…), lo asocia a la sala activa y después lo abre. Si el espectáculo abierto hasta entonces tiene modificaciones sin guardar, DreamShow le propone primero guardarlo. El espectáculo creado se une a **Archivo >**

Espectáculos recientes, la simulación pasa a 3D y la ventana se cierra. El registro anota «Espectáculo «…» creado a partir de la respuesta de la IA: … escenas».
- **Cerrar**: cierra la ventana sin crear nada. Los archivos ya copiados permanecen en la carpeta de medios.

Qué se crea

Para cada escena de la respuesta, DreamShow crea una escena del espectáculo, en el mismo orden.

El estado final (la luz). DreamShow construye la luz como para un guion de teatro:

- cada foco de color recibe el color y el nivel del ambiente pedido; los focos del fondo (contraluces, aparatos en el suelo) tienen su propio tono;
- los focos blancos de solo intensidad no pueden cambiar de color: para Noche, Misterio y Tarde, simplemente bajan de intensidad;
- con una zona distinta de «todo el escenario», los focos cuyo haz cae fuera de la zona bajan al 12 % de su nivel;
- las cabezas móviles apuntan realmente a la zona (con su calibración si la tienen y, si no, por cálculo a partir de su posición) y, para «todo el escenario», se reparten a lo ancho;
- en una escena a oscuras o de acogida del público, las cabezas móviles permanecen apagadas pero ya se orientan hacia la zona de la siguiente escena iluminada (se colocan a oscuras);
- los focos marcados como fuera de servicio en la sala se dejan de lado;
- los aparatos especiales (función «otro»: humo, ventiladores, UV, relés, aparatos marcados «sin dirección», «invisible» o manuales) nunca los enciende un ambiente;
- después, si la IA ha dado ajustes de grupos, se aplican por encima del ambiente; con «only», todos los focos fuera de los grupos citados se ponen a 0.

Los ajustes de la escena.

- **Disparo:** «go» da **GO manual**, «auto:N» da **Auto** con un retardo de N segundos, «chain» da **Encadenada**.
- **Fundido hacia la siguiente (s):** en DreamShow, el fundido pertenece a la escena que se abandona. El «fade» que la IA da a una escena (fundido de entrada) se coloca, por tanto, en la escena que la precede. El «fade» de la primera escena no se utiliza; la última escena tiene un fundido de 0 s. Los valores se limitan a 0–600 s.
- **Mensaje del guion:** recibe la «note» de la IA, es decir, lo que el técnico espera antes de pulsar Go para la escena siguiente.

Las pistas de la línea de tiempo, creadas solo si tienen contenido:

- **Sonido**: un bloque por archivo, en su inicio, con su duración real (3 s si la duración es desconocida);
- **Robot**: un bloque «Robot…» por acción, con la duración predeterminada de la acción o la duración del archivo para «Decir» (al menos 0,5 s);

- **Máscara**: un bloque «Máscara…» por acción (2 s por defecto o la duración del archivo para una palabra);
- **Efectos**: un bloque de efecto dinámico por efecto, con un fundido de entrada y de salida de 0,5 s. Sin duración dada, el efecto dura hasta el final del último sonido, robot o máscara de la escena (30 s si la escena no tiene ninguno).

Los seis efectos posibles se convierten en estos efectos dinámicos:

Efecto pedido	Efecto dinámico creado
rainbow	arcoíris en el grupo, ciclo de 6 s
chase	persecución de intensidad, ciclo de 1,2 s
pulse	pulsación de intensidad (cuadrada, suelo del 15 %), ciclo de 1 s
wave	ola de intensidad (senoidal, suelo del 30 %), ciclo de 3 s
circle	círculo de las cabezas móviles, ciclo de 4 s (solo cabezas móviles)
eight	ocho de las cabezas móviles, ciclo de 4 s (solo cabezas móviles)

Estas duraciones de ciclo corresponden a la velocidad 1; la velocidad pedida («speed») las divide, entre 0,2 y 5. Un color solo se tiene en cuenta para chase, pulse y wave. Cada bloque creado se modifica después con un doble clic, como cualquier efecto dinámico (véase Los efectos dinámicos).

La boca de las máscaras. La sincronización de los labios de una máscara LED se calcula a partir de un archivo WAV. Cuando la IA hace hablar a una máscara con un archivo m4a, mp3 u otro, DreamShow fabrica, desde la verificación, un WAV del mismo nombre en la carpeta de medios (lo rehace si el archivo de origen es más reciente) y el bloque Máscara utiliza ese WAV. El bloque Sonido, por su parte, conserva el archivo de origen. Véase Las máscaras LED.

El vocabulario que utiliza la IA

No tiene que escribir este formato usted mismo, pero conocerlo ayuda a releer una respuesta o a pedir una corrección precisa.

- **Ambientes** (`ambience`): `full` (a pleno fuego), `day` (día), `evening` (tarde), `night` (noche), `warm` (interior cálido), `cold` (exterior frío), `mystery` (misterio, cabezas móviles cerradas), `audience` (acogida del público), `black` (oscuro), `party` (fiesta: pleno fuego, que hay que completar con efectos). Sin ajuste de luz, una escena está en ambiente Día en todo el escenario.
- **Zonas** (`zone`): `all` (todo el escenario), `jardin` (izquierda vista desde el público), `centre` (o `center`), `cour` (derecha vista desde el público), `front` (proscenio), `back` (fondo).
- **only**: lista de los únicos grupos que utiliza el ambiente.
- **groups**: ajuste preciso de un grupo: `group` , `dimmer` de 0 a 1, `color` en formato `#RRGGBB` .

- **effects**: `type`, `group`, `start`, `duration`, `speed` (1 = normal, 2 = rápido), `color`.
- **sounds**: `file` y `start` (en segundos desde el principio de la escena).
- **robot**: `robot` (nombre), `action`, `param` o `value` según la acción, `file` para «say», `start`. Véase Los robots humanoides.
- **mask**: `mask` (nombre), `action`, `param`, `value` o `file`, `start`. Para hacer hablar a un personaje, la IA pone el archivo en `sounds` (pasa por la sonorización) y una acción de máscara `say` con el mismo archivo y el mismo inicio.
- **trigger**: `go`, `auto:N`, `chain`. **fade**: fundido de entrada en segundos. **note**: mensaje para el técnico.

Ejemplo de respuesta mínima:

```
{
  "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 } ] }
  ]
}
```

Las reglas de seguridad

- La IA solo describe intenciones (ambiente, zona, grupo, archivo, acción): nunca escribe un valor DMX ni una dirección, y no puede controlar nada que la sala no contenga.
- **Los estroboscopios nunca se disparan desde una respuesta de IA**, aunque lo pida: DreamShow retira el encendido y los efectos previstos en ellos y se lo advierte. Ajústelos usted mismo si el espectáculo lo exige.
- Los aparatos especiales (humo, ventiladores, UV, máquinas…) nunca los enciende un ambiente; si la IA los pone en marcha explícitamente, una advertencia le pide que lo compruebe.
- No se crea nada mientras quede un error.
- Los bloques Robot creados solo hacen moverse al robot si el control lo ha armado (véase Los robots humanoides).

Paso a paso

Crear el espectáculo de una obra de teatro

1. Compruebe que la sala correcta está activa y que sus grupos tienen nombres elocuentes («Frontales», «Contras», «Cabezas móviles»…): la IA los utiliza.

2. Abra **Archivo > Crear un espectáculo con una IA...**.
3. Escriba el **Nombre del espectáculo**.
4. Añada los sonidos: **Añadir una carpeta...** y elija la carpeta de las réplicas y músicas, o arrastre los archivos a la ventana. Compruebe que se muestran sus duraciones.
5. Haga clic en **Copiar la instrucción**.
6. En su navegador, abra una conversación con la IA que prefiera, pegue la instrucción y adjunte después su texto (archivo Word o PDF) o péguelo a continuación. Envíe.
7. Cuando la IA haya respondido, copie **toda** su respuesta (muchas IA ofrecen un botón «Copiar» bajo el bloque de código).
8. Vuelva a DreamShow y haga clic en **Pegar**: se lanza la verificación.
9. Si hay errores, copie las líneas rojas, vuelva a pegarlas en la conversación pidiendo a la IA que corrija y reenvíe la respuesta completa, y repita el paso 8.
10. Cuando el informe indique «Todo está comprendido: puede crear el espectáculo.», haga clic en **Crear el espectáculo** ✨.
11. Relea el espectáculo escena por escena: ajuste los niveles, los fundidos y los mensajes del guion, y añada lo que la IA no podía saber. Guarde (Ctrl+S).

Añadir sonidos después

Si la IA reclama un archivo que usted había olvidado: añádalo en la parte 1 (el nombre del espectáculo ya está fijado, el archivo se une a la misma carpeta) y haga clic de nuevo en **Verificar**. No hace falta volver a copiar la instrucción, salvo que quiera que la IA conozca la duración del nuevo archivo.

Conviene saber

- Cuanto más preciso sea el texto sobre los cambios de luz («cae la noche», «un foco sobre el rey a la derecha»), más acertado será el espectáculo. Puede añadir sus propias instrucciones a continuación de la instrucción de DreamShow.
- El nombre del espectáculo queda fijado en cuanto existe la carpeta de medios. Para cambiar de nombre, cierre la ventana y vuelva a abrirla: se creará una carpeta nueva.
- La instrucción describe la sala tal como está en el momento de la copia. Si modifica la sala (grupos, robots, máscaras), copie una instrucción nueva.
- El espectáculo creado es un punto de partida completo pero sencillo: un ambiente por escena. Los movimientos de cabezas móviles, las trayectorias, los vídeos y otros bloques se añaden después en la línea de tiempo.

Véase también

- Crear su primer espectáculo
- Stream DMX por una IA
- La línea de tiempo de la escena

- Los ajustes de la escena
- Los efectos dinámicos
- Los robots humanoides
- Las máscaras LED
- Espectáculos, archivos y proyectos

Stream DMX por una IA

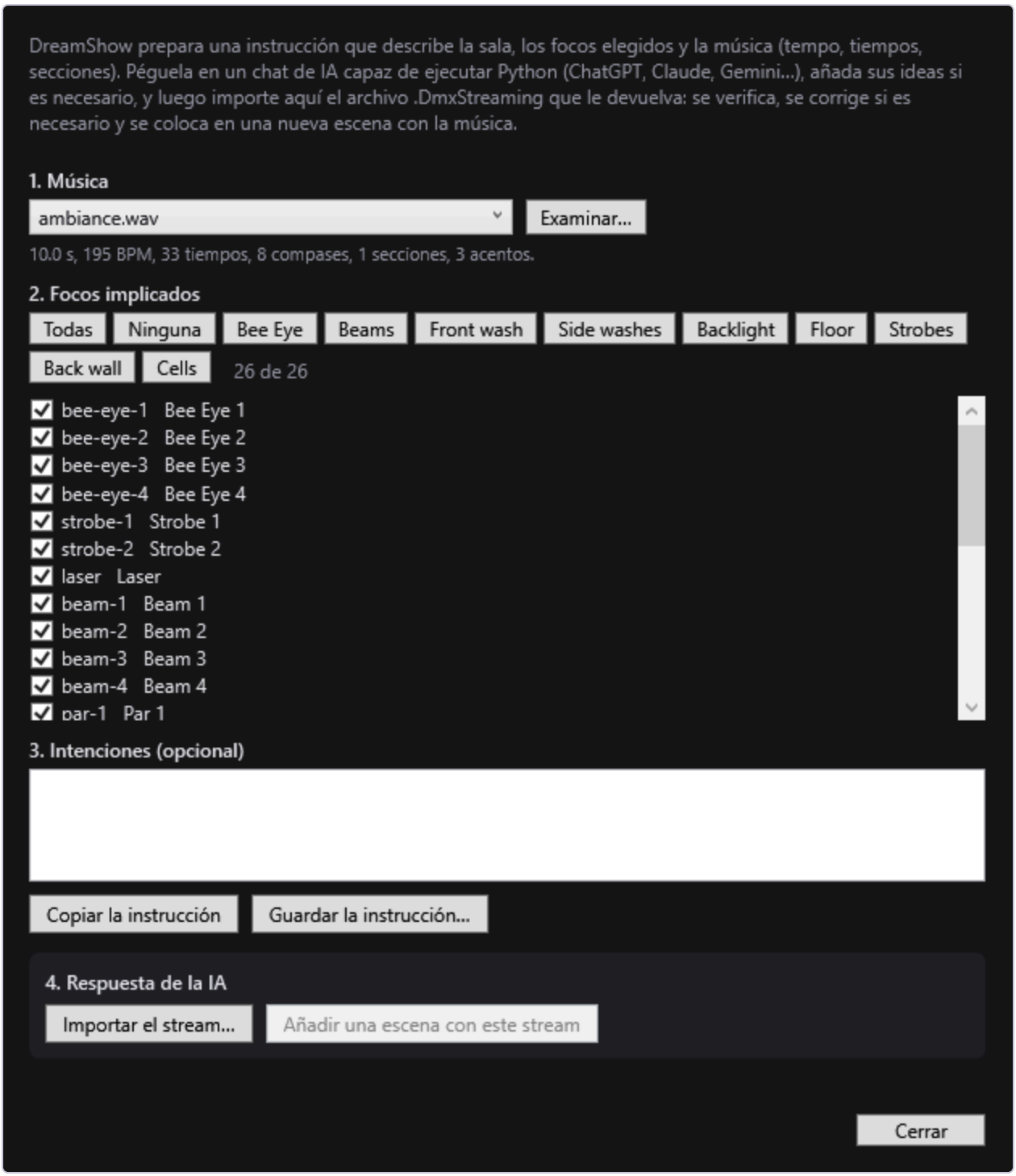
Esta función hace que una IA escriba la iluminación completa de una pieza musical, imagen por imagen, en forma de flujo DMX (un archivo `.DmxStreaming`). DreamShow prepara una instrucción que describe la sala, los focos elegidos canal por canal y el análisis de la música (tempo, tiempos, compases, secciones, acentos). Usted la pega en un chat de IA capaz de ejecutar Python; la IA le devuelve un archivo, que DreamShow verifica, corrige si es necesario y coloca después en una escena con la música.

A diferencia de Crear un espectáculo con una IA, que produce escenas modificables bloque por bloque, aquí el resultado es una grabación DMX: muy rica, perfectamente ajustada a la música, pero que se reproduce tal cual.

Para abrirla: menú **Archivo > Stream DMX generado por una IA...**

El espectáculo debe haberse guardado al menos una vez: el flujo y la música van a su carpeta de medios. De lo contrario, DreamShow muestra «Guarde primero el espectáculo: el stream y la música irán a su carpeta de medios.». Debe haber también una sala cargada.

La ventana permanece abierta mientras usted trabaja en el chat de IA.



1. Música

- La lista desplegable propone los archivos de sonido ya presentes en la carpeta de medios del espectáculo (wav, mp3, m4a, aac, wma, flac). El primero se elige de oficio.
- **Examinar...**: elige un archivo de sonido en otro lugar del disco; se añade a la lista y pasa a ser la música elegida.

En cuanto se elige una música, DreamShow la analiza («Analizando la música...») y después muestra el resultado, por ejemplo: «214,3 s, 124 BPM, 442 tiempos, 110 compases, 7 secciones, 26 acentos.».

Durante el análisis, los botones de instrucción aparecen atenuados. Si el archivo no se puede leer: «Lectura imposible: …».

2. Focos implicados

La lista muestra todos los focos de la sala, salvo los marcados como «Invisible», con la forma `identificador nombre`. Todos están marcados al principio.

- **Todas** / **Ninguna**: marca o desmarca toda la lista.
- Un botón por **grupo** de la sala (información sobre herramientas «Añadir o quitar este grupo»): marca todos los focos del grupo; si ya están todos marcados, los desmarca.
- El contador «… de …» indica cuántos están marcados.

Solo se describen a la IA los focos marcados, y solo se aceptarán a la vuelta sus canales. Desmarque los aparatos que la música no debe controlar (humo, iluminación de sala…).

Un foco cuya definición no se encuentra, o cuyos canales superan la dirección 512 de su universo, se descarta; la línea de estado lo señala: «Ignorados (definición no encontrada o dirección fuera del universo): …».

3. Intenciones (opcional)

Zona de texto libre: describa lo que quiere («ambiente frío y azul al principio, explosión de colores en el estribillo, cabezas móviles en abanico en el puente…»). El texto se inserta tal cual en la instrucción. Si se deja vacía, la instrucción pide a la IA una iluminación que siga la estructura de la pieza, con cuadros variados y movimientos de cabezas móviles originales.

- **Copiar la instrucción**: construye la instrucción y la copia en el portapapeles. La línea de estado muestra su tamaño («Instrucción: … caracteres, … focos, … canales.») y después «Copiada: péguela en el chat de IA. Si rechaza un mensaje tan largo, guárdela y adjunte el archivo.»
- **Guardar la instrucción…**: guarda la misma instrucción en un archivo Markdown (`.md`) o de texto (`.txt`). Nombre propuesto: `<nombre de la música>-ia-consigne.md`. Práctico cuando el chat rechaza un mensaje demasiado largo: adjunte el archivo en su lugar.

Si no se ha analizado ninguna música: «Elija primero la música.». Si no hay ningún foco marcado: «Ningún foco seleccionado.».

Qué contiene la instrucción

- La petición: crear la iluminación de la pieza en forma de archivo `.DmxStreaming`, con un **método obligatorio**: la IA no debe escribir el archivo a mano, sino guardar el módulo Python incluido (`dreamshow_stream.py` , sin modificarlo), escribir un script que describa la iluminación

imagen por imagen, ejecutarlo y darle el archivo para descargar con su resumen. Si no puede ejecutar código, debe darle el script completo.
- El nombre del archivo esperado: `<nombre de la música>-ia.DmxStreaming` (nombre simplificado: minúsculas, sin acentos, guiones).
- Sus intenciones.
- **La música**: nombre, duración, tempo, número de tiempos y de compases, final de la parte audible, acentos y una tabla de las secciones detectadas con su nivel y su registro.
- **La sala**: sus dimensiones, la referencia en metros (x de «jardin» a «cour», es decir, de izquierda a derecha vista desde el público; y del fondo del escenario hacia el público; z desde el suelo) y el lugar del escenario.
- **Los focos**: para cada tipo, el modelo, el modo, el número, la amplitud pan/tilt de las cabezas móviles, las celdas y una tabla de **todos los canales**: función, valor neutro, valores posibles, canales **bloqueados** y rangos **prohibidos**.
- **Las reglas**: cubrir toda la pieza empezando y terminando a oscuras; no tocar nunca los canales bloqueados ni escribir los rangos prohibidos; estroboscopio limitado; movimientos limitados; ser inventivo.
- El formato del archivo y el **módulo Python** completo, con un ejemplo de script.

Canales bloqueados y rangos prohibidos. DreamShow localiza en la definición de cada foco lo que podría hacer que se escape del flujo o que se desajuste: reinicio (reset), programas automáticos o sonoros, modos maestro/esclavo, ajustes de lámpara, de inversión, de calibración, de pantalla, de ventilación… Un canal de mantenimiento entero queda **bloqueado** (permanece siempre en su valor neutro); en otros casos, solo se **prohíben** los rangos peligrosos. El valor neutro deja el canal inofensivo: obturador abierto, pan y tilt centrados, velocidad de movimiento al máximo, sin efecto, rueda de colores en blanco.

4. Vuelta de la IA

- **Importar el stream…**: elija el archivo `.DmxStreaming` que le ha devuelto la IA. DreamShow lo verifica («Verificando el stream…») y escribe una **copia corregida** en la carpeta de medios del espectáculo, con el nombre del archivo importado (con «-2», «-3»… si ese nombre ya existe). Su archivo de origen no se modifica.
- **Añadir una escena con este stream**: activo tras una importación correcta. Añade al espectáculo una escena llamada «IA: <nombre de la música>», colocada justo después de la escena seleccionada en el panel **Escenas** (o al final si no hay ninguna seleccionada). Contiene:
  - una pista «DMX IA» con un bloque de flujo DMX (▦ seguido del nombre del archivo), con la duración del flujo;
  - una pista «Sonido» con la música, con la duración de la pieza. Si la música venía de otro sitio (botón **Examinar…**), se copia en la carpeta de medios del espectáculo. La línea de estado confirma: «Escena «…» añadida al espectáculo.». El botón se atenúa después (una importación = una escena).
- **Cerrar**: cierra la ventana.

Los focos marcados en el momento de la importación son los que cuentan: conserve la misma selección que en el momento de la instrucción.

Las verificaciones y correcciones

El informe se muestra bajo los botones. Cada línea empieza por un símbolo: ✕ error, ⚠ advertencia, • observación, ✓ «No se ha detectado ningún problema.». Una línea resume el archivo: «… imágenes, … s a … imágenes/s, … canales.».

Errores (no se importa nada):

- «Archivo ilegible: …»: no es un archivo `.DmxStreaming` válido.
- «El archivo no contiene ninguna imagen.»
- «Ningún canal del archivo pertenece a los focos elegidos (¿sala o patch equivocados?).»

Correcciones hechas en la copia:

- **Canales ajenos**: «Se han quitado … canales fuera de la selección: habrían controlado otros aparatos.»
- **Canales olvidados**: «Se han añadido con su valor neutro … canales ausentes del archivo.»
- **Valores prohibidos**: todo valor escrito en un canal bloqueado, o en un rango prohibido, se devuelve a neutro: «… valores prohibidos o en canales bloqueados devueltos a neutro (…)», con los cinco canales más afectados.
- **Velocidad de las cabezas móviles**: una cabeza móvil real no sigue más de unos 180° por segundo en cada eje. Si el flujo va más rápido, DreamShow lo señala («Movimiento más rápido: … °/s (…), por encima de lo que puede seguir una cabeza móvil (~180 °/s): la copia lo ralentiza como lo haría el aparato.») y limita cada eje a esa velocidad: la simulación muestra así lo que la cabeza móvil hará realmente.

Avisos (la copia no se modifica):

- «Estroboscopio continuo durante … s (recomendado: 4 s como máximo).»
- «Estroboscopio en el … % de la pieza (recomendado: 10 % como máximo).»
- «Parpadeo a … destellos por segundo (…), por encima de 8.» (parpadeo hecho con la intensidad).
- «Duración … s para una música de … s.» cuando el flujo y la música difieren en más de medio segundo.

Observaciones:

- «… focos elegidos no están en el archivo: siguen controlados por la escena.» (no se fuerzan a neutro, lo que los apagaría).
- «Cadencia del archivo: … imágenes por segundo.» cuando el flujo no está a 40 imágenes por segundo.

Los avisos de estroboscopio son alertas de comodidad y de seguridad del público: si aparece alguno, pida a la IA que lo reduzca o corrija la escena.

Cómo se reproduce el flujo

- Mientras la línea roja atraviesa el bloque de flujo, cada imagen del archivo se aplica en el instante exacto. El flujo solo controla sus propios canales, en todos los universos afectados; el resto de la escena continúa con normalidad.
- La pausa congela la imagen; un clic en la regla de la línea de tiempo reposiciona el flujo. El bloque no tiene fundido: en sus propiedades (doble clic en el bloque) solo se ajustan **Inicio (s)** y **Duración (s)**.
- La música de la pista Sonido arranca en el mismo instante: el flujo permanece sincronizado.

Paso a paso

1. Guarde el espectáculo (Ctrl+S) si es nuevo y copie la música en su carpeta de medios (botón **Importar medios…** del panel **Bibliotecas**) o téngala a mano.
2. Abra **Archivo > Stream DMX generado por una IA…**.
3. Elija la música y espere a la línea de análisis.
4. Marque los focos implicados (los botones de grupo van rápido).
5. Escriba sus intenciones, si las tiene.
6. Haga clic en **Copiar la instrucción** (o **Guardar la instrucción…** si el mensaje es demasiado largo para el chat).
7. En un chat de IA capaz de ejecutar Python, pegue la instrucción (o adjunte el archivo) y envíe. Deje que la IA escriba y ejecute su script.
8. Descargue el archivo `.DmxStreaming` que produce.
9. En DreamShow, haga clic en **Importar el stream…** y elija ese archivo. Lea el informe.
10. Seleccione en el panel **Escenas** la escena después de la cual debe venir la nueva y haga clic en **Añadir una escena con este stream**.
11. Cierre la ventana, seleccione la escena «IA: …» e inicie la reproducción para verla en la simulación.

Si el chat de IA no puede ejecutar código, le da un script Python: ejecútelo en su PC con Python 3, en la misma carpeta que el módulo `dreamshow_stream.py` que contiene, para obtener el archivo.

Conviene saber

- El flujo está ligado a la sala y a las direcciones DMX del momento: si vuelve a hacer el patch de los focos, rehaga una instrucción y un flujo.
- Los movimientos de cabezas móviles se calculan para la posición y el montaje reales de cada cabeza móvil declarados en la sala: colóquelas correctamente en **Sala > Focos, direcciones, posiciones…** antes de hacer la instrucción.

- La instrucción puede ser larga (varias decenas de miles de caracteres con muchos focos): es normal.
- Un flujo `.DmxStreaming` sirve también para el reproductor autónomo.

Véase también

- Crear un espectáculo con una IA
- La línea de tiempo de la escena
- El sonido y el vídeo en la línea de tiempo
- Focos, direcciones, posiciones
- El reproductor autónomo
- Espectáculos, archivos y proyectos

Asistente IA (ajustar la escena)

Describa en pocas palabras la luz que desea, por ejemplo «un lleno azul que cubra la mitad derecha del escenario»: el asistente ajusta la escena seleccionada con sus focos reales. Usa Claude, la IA de Anthropic, y las herramientas de DreamShow: cubrir una zona con las cabezas móviles, apuntar a un punto, colores, intensidades, zoom, estrobo, paletas. Nunca ve una dirección DMX y nunca toca los canales de mantenimiento (reset, programas automáticos, modo sonido).

Para abrirlo: menú **Archivo > Asistente IA (ajustar la escena)…**. El asistente requiere una conexión a Internet.

Antes de la primera solicitud: su clave API

El asistente funciona con **su propia clave API de Anthropic**:

1. Cree una cuenta en **console.anthropic.com** y luego una clave en la sección **API Keys**.
2. En el asistente, haga clic en **Clave API…**, pegue la clave y haga clic en **Guardar**.

Anthropic factura el consumo en su cuenta, unos céntimos por solicitud. Tras cada solicitud, la parte inferior de la ventana indica los tokens enviados (incluidos los servidos desde la caché, más baratos) y recibidos.

Windows cifra la clave para su cuenta de usuario: nunca aparece en claro en los ajustes y solo se envía a Anthropic. **Eliminar la clave** la borra.

Hacer una solicitud

1. Seleccione una escena en la lista de escenas. La parte superior de la ventana indica «Escena: …».
2. Escriba su solicitud y pulse **Intro** (Mayús+Intro para cambiar de línea), o haga clic en **Enviar**.
3. Los cambios se ven al instante en la simulación y en el estado final de la escena.
4. Haga clic en **Conservar** para validarlos, o en **Deshacer los cambios** para devolver la escena exactamente a como estaba antes del asistente.

Ejemplos:

- «Un lleno azul que cubra la mitad derecha del escenario.»
- «Las cabezas móviles en ámbar en el proscenio, al 60 %.»
- «Todas las cabezas móviles al centro, haz cerrado, a la altura de la cara.»
- «Añade un estrobo rápido en las cabezas móviles delanteras.» y después «Para el estrobo.»

- «Apaga los contraluces.»

La conversación mantiene el hilo: tras «un lleno azul a la derecha», puede decir «un poco más claro» o «lo mismo a la izquierda». **Nueva conversación** empieza de cero.

Lo que entiende el asistente

- **Derecha e izquierda** se entienden **vistas desde el público**: derecha = «cour», izquierda = «jardin». Para lo contrario, precise «del lado del actor». El asistente indica en su respuesta qué lado ha tomado.
- **Zonas**: conoce el ancho y el fondo del escenario y la posición de cada foco. Para cubrir una zona, reparte las **cabezas móviles** sobre ella y ajusta su zoom. Los focos fijos no se mueven: elige los que ya iluminan esa zona.
- **Nombres**: solo usa los nombres de grupos y focos de la sala. Un nombre desconocido se rechaza sin modificar nada.
- **Paletas**: puede aplicar las paletas de color, posición o haz de la sala.
- Si la solicitud es ambigua, hace una pregunta en lugar de actuar.

Lo que no hace (por ahora)

El asistente ajusta **una escena a la vez**. No crea escenas, no toca la línea de tiempo (bloques, fundidos, efectos dinámicos, sonidos, vídeos) ni modifica un efecto en edición: cierre el efecto para usarlo.

Si algo falla

- «Clave API rechazada por Anthropic»: la clave es incorrecta o se ha eliminado; péguela de nuevo con **Clave API…**.
- «Sin conexión a Internet»: el asistente necesita Internet; el resto de DreamShow funciona sin él.
- «Demasiadas solicitudes para esta clave API»: espere un minuto.
- Ante cualquier error, la escena vuelve a su estado anterior a la solicitud.

Véase también: Crear un espectáculo con una IA, Paletas, Selección y ajustes de luz.

Conectar una IA (MCP)

La IA que ya usa puede ajustar las escenas de DreamShow cuando se lo pida: «lleno azul a la derecha», «apaga las cabezas móviles del fondo»… Funciona con Claude, ChatGPT, Claude Code, Cursor, VS Code (Copilot), Windsurf, LM Studio, Gemini CLI y cualquier otra IA compatible con MCP (el estándar abierto que permite a una IA usar un programa). No hace falta ninguna clave API: es su IA, con su propia suscripción, la que piensa.

Para abrirlo: menú **Archivo > Conectar una IA (MCP)…**.

Conectar su IA en tres pasos

1. **Elija su IA** en la lista. Las IA instaladas en este PC aparecen marcadas.
2. **Cierre su IA por completo** (Claude, ChatGPT: clic derecho en su icono junto al reloj y luego Salir) y **haga clic en «Conectar DreamShow a …»**. El botón espera a que la IA esté cerrada: si no, borraría la conexión al cerrarse. DreamShow se añade solo a la configuración de su IA (se guarda al lado una copia de la configuración anterior, con la extensión `.avant-dreamshow`).
3. **Vuelva a abrir su IA** como se indica y escríbale la frase propuesta: «¿Qué escenas hay en DreamShow?». En cuanto responde, la ventana muestra **«¡Funciona!»**.

DreamShow debe seguir abierto mientras la IA trabaja. El botón **Desconectar** retira DreamShow de la configuración de la IA.

Trabajar con la IA

Abra la sala y el espectáculo deseados y pida simplemente, por ejemplo: «En la escena 2, pon un lleno azul en la mitad derecha del escenario.» El resultado se ve al instante en la simulación y en la barra de estado («IA (MCP): …»).

- Derecha e izquierda se entienden **vistas desde el público** (derecha = «cour»).
- Los cambios de la IA **se pueden deshacer**: en la ventana, **Conservar** los valida y **Deshacer los cambios** devuelve la escena a como estaba. También puede decirle a la IA «deshaz lo que acabas de hacer».
- La IA tiene las mismas herramientas seguras que el asistente integrado: zonas, apuntado, colores, intensidades, zoom, estrobo, paletas. Nunca ve una dirección DMX.

ChatGPT

Con la aplicación ChatGPT para Windows, DreamShow lo usa Codex. Si una conversación normal no ve DreamShow, haga la pregunta en Codex.

Las IA en un navegador

claude.ai, ChatGPT en la web y las demás IA usadas en un navegador no pueden acceder a un programa instalado en su PC: use su aplicación o el asistente IA integrado de DreamShow.

Ajustes avanzados

Para una IA que no está en la lista, **Ajustes avanzados…** ofrece los bloques de configuración para copiar (arranque por DreamShow, o la dirección `http://127.0.0.1:8097/mcp` con un token). El conector solo escucha en este PC y exige el token; **Nuevo token** crea otro y actualiza las IA conectadas con el asistente.

Si algo falla

- La IA responde que «DreamShow no está abierto o su conector MCP no está activado»: abra DreamShow; el conector se vuelve a activar solo.
- La ventana se queda en «Esperando un primer intercambio»: compruebe que la IA se ha reiniciado por completo.
- «El conector MCP no ha podido abrir el puerto 8097»: otro programa usa ese puerto; ciérrelo o contacte con el soporte.

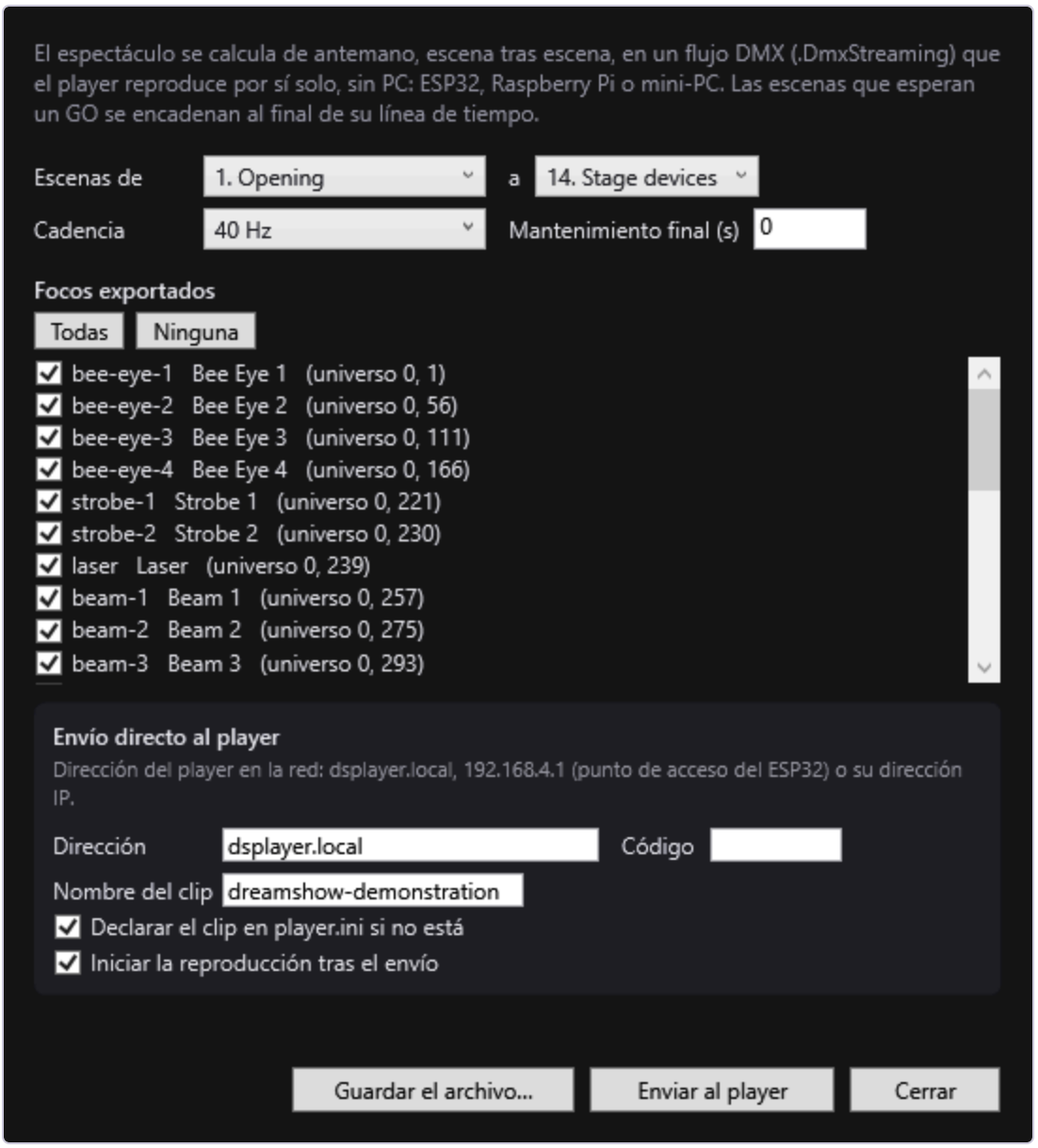
Véase también: Asistente IA (ajustar la escena), Crear un espectáculo con una IA.

El reproductor autónomo

El reproductor autónomo (el «player») reproduce un espectáculo de DreamShow **sin PC**: una fachada, un escaparate, un vestíbulo, un jardín luminoso, un tiovivo… DreamShow calcula el espectáculo por adelantado, escena tras escena, en un flujo DMX (un archivo `.DmxStreaming`) que usted envía a una pequeña caja: un módulo ESP32, una Raspberry Pi o un mini-PC con Windows. El player lo reproduce solo, según su propio programa horario, incluso a la puesta del sol.

Para abrirlo: menú **Archivo > Exportar para un player autónomo…** (información sobre herramientas: «Flujo DMX (.DmxStreaming) reproducido sin PC por un ESP32, una Raspberry Pi o un mini-PC»).

Condiciones: una sala cargada y un espectáculo que contenga al menos una escena (de lo contrario «El espectáculo no contiene ninguna escena.»).



Cómo se calcula el espectáculo

Como explica la parte superior de la ventana: «El espectáculo se calcula por adelantado, escena tras escena, en un flujo DMX (.DmxStreaming) que el player reproduce por sí solo, sin PC: ESP32, Raspberry Pi o mini-PC. Las escenas que esperan un GO se encadenan al final de su línea de tiempo.»

Más concretamente, DreamShow reproduce el espectáculo con su propio motor, lo más rápido que permite el procesador:

- las escenas en **Auto** o **Encadenada** pasan a la siguiente como en el espectáculo;
- una escena en **GO manual** recibe su Go automáticamente cuando termina su línea de tiempo (más el mantenimiento ajustado, véase más abajo);
- una escena cuya línea de tiempo está vacía dura al menos 2 segundos;

- los fundidos entre escenas, los efectos, las trayectorias, los efectos dinámicos, el pixel mapping y los flujos DMX se calculan como en DreamShow;
- solo se exporta la **luz**: el sonido, el vídeo, los robots, las máscaras, las pantallas y los demás aparatos no están en el flujo;
- las esperas de hora, de fecha o de sol se saltan (el player tiene su propia planificación, véase más abajo);
- una escena en **Bucle** con una **duración máxima** se exporta hasta esa duración; sin duración máxima, se exporta una sola vuelta y es el player quien reproduce el clip en bucle;
- un salto **Ir a la escena** hacia una escena ya reproducida termina la exportación: se calcula un solo ciclo, que el player reproduce en bucle desde el principio del clip;
- por seguridad, el cálculo se detiene al cabo de una hora de espectáculo.

Los ajustes

- **Escenas de … a …**: la primera y la última escena exportadas (por defecto: todo el espectáculo). Las escenas se enumeran con la forma «3. Nombre de la escena».
- **Cadencia**: número de imágenes por segundo del flujo: **25 Hz**, **30 Hz** o **40 Hz** (por defecto 40 Hz, la cadencia del motor de DreamShow). Una cadencia más baja da un archivo más pequeño, útil en un ESP32.
- **Mantenimiento final (s)**: número de segundos que se añaden al final de la línea de tiempo de una escena en GO manual antes de su Go automático (por defecto 0). Se aplica a **cada** escena en GO manual exportada, incluida la última: así se mantiene visible un rato el estado final de una escena.

Focos exportados

La lista muestra todos los focos de la sala, con la forma `identificador nombre (universo U, dirección)`, todos marcados al principio.

- **Todas** / **Ninguna**: marca o desmarca todo.

El flujo contiene todos los canales de los focos marcados, y solo ellos. Desmarque los que el player no deba controlar. Si no hay ninguno marcado: «Ningún foco seleccionado.».

Guardar el archivo

- **Guardar el archivo…**: propone un nombre (`<nombre del clip>.DmxStreaming`), calcula el flujo («Calculando el flujo…») y lo guarda. Se muestra el resumen: «Guardado: …» y después «… s, … escenas, … focos, … canales en … universos, … KB.».

Después puede copiar este archivo en la tarjeta SD de una Raspberry Pi, en el disco de un mini-PC o subirlo desde la página web del player.

Si el archivo supera unos 2,4 MB, el resumen añade en naranja: «Demasiado grande para la memoria de un ESP32 de 4 MB: tarjeta SD, módulo de 16 MB o Raspberry Pi.».

Envío directo al player

El recuadro **Envío directo al player** envía el flujo por la red, sin pasar por un archivo.

- **Dirección**: la dirección del player. Como indica la ventana: «Dirección del player en la red: dsplayer.local, 192.168.4.1 (punto de acceso del ESP32) o su dirección IP.». Valor por defecto: `dsplayer.local`. DreamShow recuerda la última dirección utilizada.
- **Código**: el código del player, si tiene uno (ajuste `pin` del player). Déjelo vacío en caso contrario.
- **Nombre del clip**: el nombre con el que el player conocerá este espectáculo. Se propone a partir del nombre del espectáculo (minúsculas, sin acentos, guiones, 40 caracteres como máximo); el archivo enviado se llama `<nombre del clip>.DmxStreaming`.
- **Declarar el clip en player.ini si no está** (marcado por defecto): añade la línea `<nombre del clip> = <archivo>` en la sección `[clips]` de la configuración del player, si no figura en ella ningún clip con ese nombre. El player recarga entonces su configuración.
- **Iniciar la reproducción tras el envío** (marcado por defecto; DreamShow recuerda su elección): pide al player que reproduzca enseguida el clip que lee este archivo. Esta opción requiere que el clip esté declarado en `player.ini`; de lo contrario: «Ningún clip de player.ini reproduce …: marque la declaración del clip.» (texto en francés en el programa: «Aucun clip de player.ini ne joue … : cochez la déclaration du clip.»).
- **Enviar al player**: calcula el flujo, lo envía («Enviando … KB a …»), y después muestra «Enviado al player …: … .», eventualmente «Clip «…» añadido a player.ini.» y «Reproducción de «…» iniciada.», seguidos del resumen.

En caso de fallo: «Envío imposible: …», con el motivo, por ejemplo «sin respuesta del player», «El player ha rechazado el archivo (…).» (el número 403 entre paréntesis significa que el código falta o es erróneo), «El player ha rechazado player.ini (…).» o «El player ha rechazado la reproducción (…).».

Un clip reenviado mientras se reproduce continúa con la nueva versión.

- **Cerrar**: cierra la ventana.

El player en sí

El player es un programa que se entrega con DreamShow para tres tipos de cajas:

Caja	Salidas DMX	Botones / relés	Almacenamiento de los clips

ESP32 (ESP32, ESP32-S3, ESP32-C3)	puerto serie + módulo RS-485, Art-Net por Wi-Fi	pines GPIO	memoria interna (unos 2,4 MB en un módulo de 4 MB, 14 MB en un módulo de 16 MB) o tarjeta SD
Raspberry Pi	puerto serie + RS-485, cable FTDI «Open DMX», interfaz tipo Enttec USB PRO, Art-Net	pines GPIO	tarjeta SD de la Pi
PC con Windows (mini-PC)	interfaz tipo Enttec USB PRO, Art-Net	teclas del teclado	disco

Lo que sabe hacer:

- varios **clips** (un clip = un archivo `.DmxStreaming`);
- un **programa semanal**: franjas por día de la semana, a hora fija o a la **salida / puesta del sol** con un desfase en minutos, incluidas franjas que pasan de medianoche;
- reproducción en **bucle** o una sola vez, **fundido encadenado** entre clips y, fuera de las franjas, **oscuro** o mantenimiento de la última imagen;
- **botones** (GO, siguiente, anterior, oscuro, vuelta a la planificación) y **relés** controlados según el estado (en reproducción, detenido, clip dado);
- varios universos: cada universo del flujo sale hacia un puerto DMX o un universo Art-Net;
- una **página web** de control.

La página web del player

Abra la dirección del player en un navegador (por ejemplo `http://dsplayer.local/`). La página está disponible en francés y en inglés: aparece en francés si el navegador está en francés y en inglés en cualquier otro caso. Con un navegador en español la verá, por tanto, en inglés; abajo se indican los textos en inglés, con su equivalente entre paréntesis la primera vez. Muestra:

- el nombre del player, la hora, las horas de salida y puesta del sol y la versión;
- el modo (**Schedule** [Planificación] o **Manual**), la franja en curso, el clip que se reproduce, una barra de progreso y la posición;
- los botones **GO**, **◀ Previous** (anterior), **Next ▶** (siguiente), **BLACKOUT** (oscuro), **Stop** (parada) y **Schedule** (vuelta al programa horario);
- la lista de **Clips**, con un botón ▶ para reproducir uno, y la mención «missing» (ausente) si falta el archivo; un campo de archivo y el botón **Upload** (subir) para enviar un clip;
- la **Configuration (player.ini)** modificable, con **Save and reload** (guardar y recargar), y un campo **code:** (código) para el código del player.

Sin Internet, el player toma la hora del navegador al abrir la página; con Internet, la toma de la red.

El archivo player.ini

La configuración del player cabe en un archivo de texto, modificable desde la página web. Ejemplo:

```
[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
```

- Los **días** se escriben con siete cifras, de lunes a domingo (1 = activo).
- El **inicio** y el **fin** se escriben `HH:MM`, `sunrise` o `sunset`, con un desfase en minutos opcional (`sunset-15` = un cuarto de hora antes de la puesta del sol).
- La primera franja activa prevalece.
- La latitud y la longitud sirven para calcular el sol.

Las secciones `[wifi]` (ESP32), `[output]` (puertos DMX y Art-Net), `[buttons]` y `[relays]` ajustan el hardware; su detalle se da en la documentación del player.

Primer arranque de un ESP32

Sin red Wi-Fi configurada, el ESP32 abre su propio punto de acceso **DreamShow-Player** (contraseña `dreamshow`); su página está entonces en `http://192.168.4.1/`. Rellene en ella la sección `[wifi]` y guarde: el player se une a su red y responde a partir de entonces en `http://dsplayer.local/`.

Paso a paso

Iluminar una fachada todas las noches sin PC

1. Prepare el espectáculo en DreamShow: una o varias escenas en **Bucle** o encadenadas, comprobadas en la simulación.
2. Abra **Archivo > Exportar para un player autónomo…**.
3. Elija las escenas y deje la cadencia en 40 Hz (25 Hz si el archivo es demasiado grande para un ESP32).

4. Desmarque los aparatos que el player no controla.
5. En **Envío directo al player**, indique la dirección del player, su código si lo tiene y un nombre de clip, por ejemplo `soir`.
6. Deje marcadas las dos casillas y haga clic en **Enviar al player**. El player reproduce el clip enseguida.
7. Abra la página web del player y, en **Configuration (player.ini)**, añada la franja deseada en `[schedule]`, por ejemplo `soiree = 1111111 sunset-15 23:30 soir loop`, y después **Save and reload**.
8. Haga clic en **Schedule**: el player sigue desde ese momento su programa.

Preparar un clip para una tarjeta SD

1. Abra la ventana y ajuste las escenas y los focos.
2. Haga clic en **Guardar el archivo…** y elija la tarjeta SD o una memoria USB.
3. Declare el archivo en la sección `[clips]` del `player.ini` de la caja.

Conviene saber

- Las **esperas de hora, de fecha o de sol** de la línea de tiempo no pasan al flujo: en el player, es su **planificación** la que decide cuándo reproducir cada clip. Haga un clip por cada momento del día.
- El player no reproduce el sonido ni el vídeo.
- El cálculo y el envío se hacen en segundo plano; la ventana sigue siendo utilizable, pero los botones aparecen atenuados mientras dura el trabajo.
- El flujo exportado tiene el mismo formato que el de Stream DMX por una IA.

Véase también

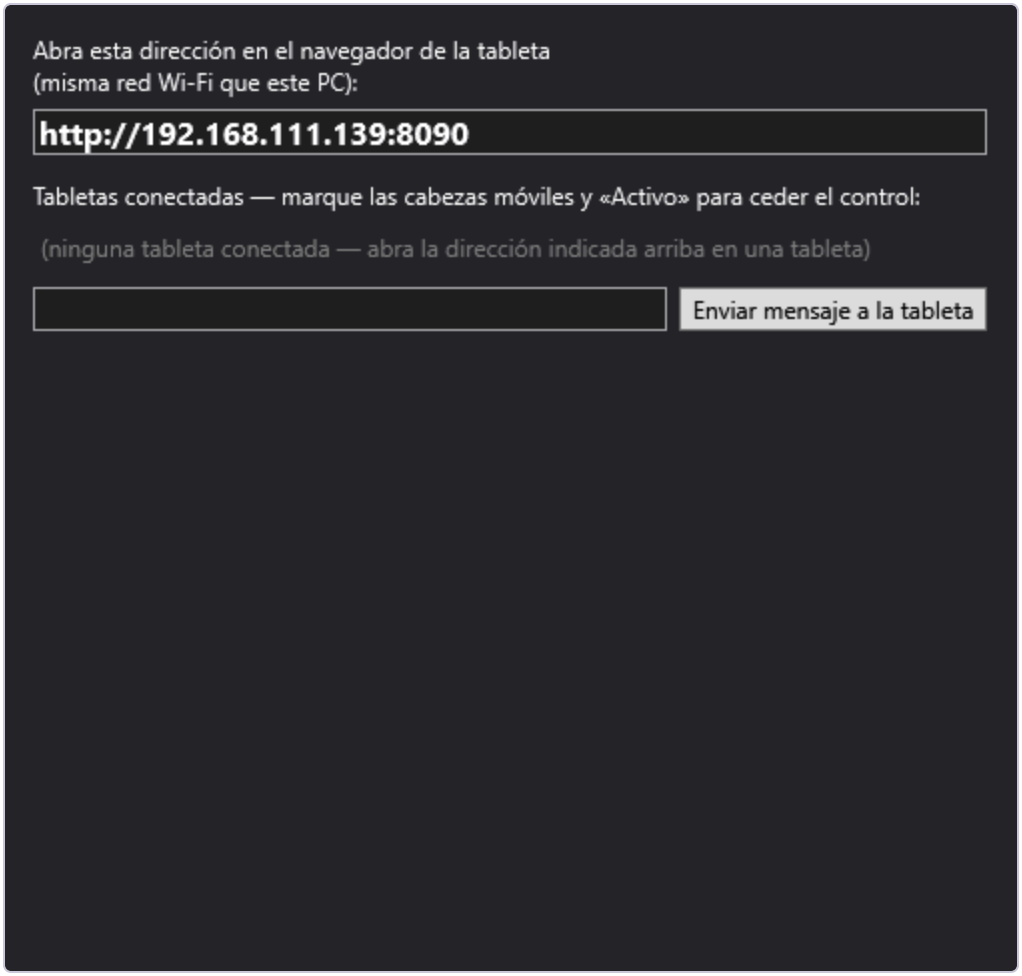
- La iluminación arquitectónica
- Las esperas (tecla, hora, fecha, sol)
- Los ajustes de la escena
- Las conexiones DMX
- Stream DMX por una IA

El seguidor en tableta

Una o varias tabletas (o teléfonos) sirven de «seguidor»: en la pantalla, un plano de la sala; usted apoya el dedo y las cabezas móviles elegidas siguen su dedo en directo. Cada tableta puede controlar sus propias cabezas móviles, con su intensidad y su zoom. Es ideal para seguir a un actor, un cantante o un presentador sin un seguidor tradicional.

Para abrirlo: menú **Sala > Seguidor (tabletas)…** (información sobre herramientas: «Controlar una o varias cabezas móviles con el dedo desde una tableta (navegador, misma red Wi-Fi) — seguidor.»).

No hay nada que instalar en la tableta: utiliza su navegador web. La tableta y el PC de control deben estar en la misma red (el mismo Wi-Fi, o un Wi-Fi conectado a la red del PC).



Qué ocurre al abrirlo

La primera vez que se abre la ventana, DreamShow inicia un pequeño servidor web en el **puerto 8090** del PC. El registro indica «Servidor iniciado: http://<dirección del PC>:8090» (en francés en el

programa: «Serveur démarré : http://<adresse du PC>:8090»). A partir de entonces, el servidor sigue en marcha hasta que se cierra DreamShow, aunque cierre la ventana.

La ventana Seguidor (tabletas)

La dirección que hay que abrir

«Abra esta dirección en el navegador de la tableta (misma red Wi-Fi que este PC):» seguida de la dirección, en negrita, por ejemplo `http://192.168.1.20:8090`. El texto se puede seleccionar y copiar.

DreamShow muestra la primera dirección de red (IPv4) del PC. Si el PC tiene varias tarjetas de red, puede que no sea la de la red de las tabletas: utilice entonces la dirección del PC en esa red, con `:8090`.

Las tabletas conectadas

«Tabletas conectadas — marque las cabezas móviles y «Activo» para ceder el control:»

Cada tableta aparece en un recuadro, identificada por su dirección IP. Si no se ha conectado ninguna: «(ninguna tableta conectada — abra la dirección indicada arriba en una tableta)».

En cada recuadro:

- **El estado** de la tableta, en color:
  - ● verde «EN CONTROL»: la tableta está activa y tiene cabezas móviles; se añade « · pilotage en cours» (control en curso) cuando ha enviado un apuntado en los dos últimos segundos;
  - ● naranja «activo — ninguna cabeza móvil asignada»;
  - ● gris «conectada (inactiva)»;
  - ○ gris oscuro «desconectada»: la tableta ha perdido el enlace, pero se conservan sus ajustes.
- **Activo**: cede el control a esta tableta. Al activarla, DreamShow lee adónde apunta ya la primera cabeza móvil marcada y coloca allí el punto de la tableta: la cabeza móvil no da un salto. Desmarcar devuelve las cabezas móviles al espectáculo.
- **Una casilla por cabeza móvil** de la sala: las cabezas móviles que controla esta tableta. Solo se proponen las cabezas móviles cuyo modo DMX tiene realmente canales pan/tilt. «(no calib.)» señala una cabeza móvil sin calibración: apunta por cálculo, a partir de su posición declarada en la sala. Si la sala no tiene ninguna cabeza móvil orientable: «(ninguna cabeza móvil orientable en esta sala)».
- **Último apuntado**: «último apuntado: u=… v=… · intensidad … %», es decir, la última posición del dedo en el plano (de 0 a 1 en anchura y en profundidad) y la intensidad. Para una tableta desconectada se añade «(enlace cerrado — asignación conservada para la reconexión)».

Una tableta se reconoce por su dirección IP: si se vuelve a conectar (suspensión, Wi-Fi cortado), recupera sus cabezas móviles y su estado activo.

Enviar un mensaje a las tabletas

Abajo: una zona de texto y el botón **Enviar mensaje a la tableta**. El texto se muestra en la parte superior de la pantalla de **todas** las tabletas conectadas («prepárate para la entrada del rey», «seguidor sobre la cantante»…). Envíe un mensaje vacío para borrarlo.

La pantalla de la tableta

Los textos de la pantalla de la tableta están en francés; abajo se indican tal como aparecen, con su traducción entre paréntesis la primera vez.

- **El plano**: la sala vista desde arriba, **desplegada**: el suelo en el centro, el escenario dibujado encima («scène», escenario) y las cuatro paredes abatidas alrededor, como en el plano de DreamShow («mur du fond», pared del fondo, arriba; «mur avant», pared delantera, abajo; «jardin», izquierda vista desde el público, a la izquierda; «cour», derecha vista desde el público, a la derecha). El plano conserva las proporciones de la sala.
- **El punto amarillo**: adonde apuntan las cabezas móviles. Apoye el dedo y deslícelo: las cabezas móviles lo siguen. Deslizarlo por una banda de pared hace subir el haz por esa pared.
- **Int.** (intensidad): control deslizante vertical de la intensidad de las cabezas móviles controladas (100 % al principio).
- **Zoom**: control deslizante vertical del zoom, del más cerrado (abajo) al más abierto (arriba); sin efecto en una cabeza móvil sin canal de zoom.
- **La línea de estado**, abajo a la izquierda: «connecté» (conectado), «déconnecté — reconnexion…» (desconectado — reconexión…; la tableta se reconecta sola cada segundo), la posición del dedo o «position lyre : …» (posición de la cabeza móvil: …) cuando el control ha reajustado el punto.

Cómo se controlan las cabezas móviles

- En el escenario y en el suelo, una cabeza móvil **calibrada** utiliza su calibración (la más precisa); en otros sitios, o sin calibración, DreamShow calcula el apuntado a partir de la posición, de la orientación y del sentido de montaje de la cabeza móvil declarados en la sala.
- Para un barrido horizontal, DreamShow parte siempre de la posición actual de la cabeza móvil: no da ninguna vuelta completa inútil.
- Las cabezas móviles controladas por una tableta activa **pasan por encima del espectáculo**: pan, tilt, intensidad y zoom proceden de la tableta, sea cual sea la escena que se reproduce. Cuando desmarca **Activo** o la cabeza móvil, esta vuelve al guion.
- Varias tabletas pueden estar activas al mismo tiempo, cada una con sus cabezas móviles. Evite dar la misma cabeza móvil a dos tabletas activas.

Paso a paso

1. Calibre preferiblemente las cabezas móviles del seguidor (véase La calibración de las cabezas móviles) y compruebe su posición en **Sala > Focos, direcciones, posiciones…**.
2. Abra **Sala > Seguidor (tabletas)…**.
3. En la tableta, conectada al mismo Wi-Fi, abra el navegador y escriba la dirección que se muestra. La línea de estado de la tableta indica «connecté»; en DreamShow aparece un recuadro con su dirección IP.
4. En ese recuadro, marque la o las cabezas móviles del seguidor.
5. En el momento deseado, marque **Activo**: el estado pasa a «EN CONTROL».
6. En la tableta, apoye el dedo sobre el actor (en el plano) y sígalo. Ajuste **Int.** y **Zoom**.
7. Al final, desmarque **Activo**: las cabezas móviles vuelven al guion.

Conviene saber

- **El OSCURO no corta el seguidor**: las cabezas móviles de una tableta activa pasan por encima de todo, incluido el oscuro general. Para apagarlas, baje **Int.** en la tableta o desmarque **Activo**.
- Cerrar la ventana **no** devuelve el control: el servidor y las tabletas activas continúan. Desmarque **Activo** antes de cerrar.
- La conexión no tiene contraseña: resérvela para una red de confianza.
- En el primer arranque del servidor, el cortafuegos de Windows puede pedirle que autorice DreamShow en la red: acepte, de lo contrario las tabletas no podrán conectarse.
- No existe un bloque de línea de tiempo «Seguidor»: el control se cede y se recupera en esta ventana.

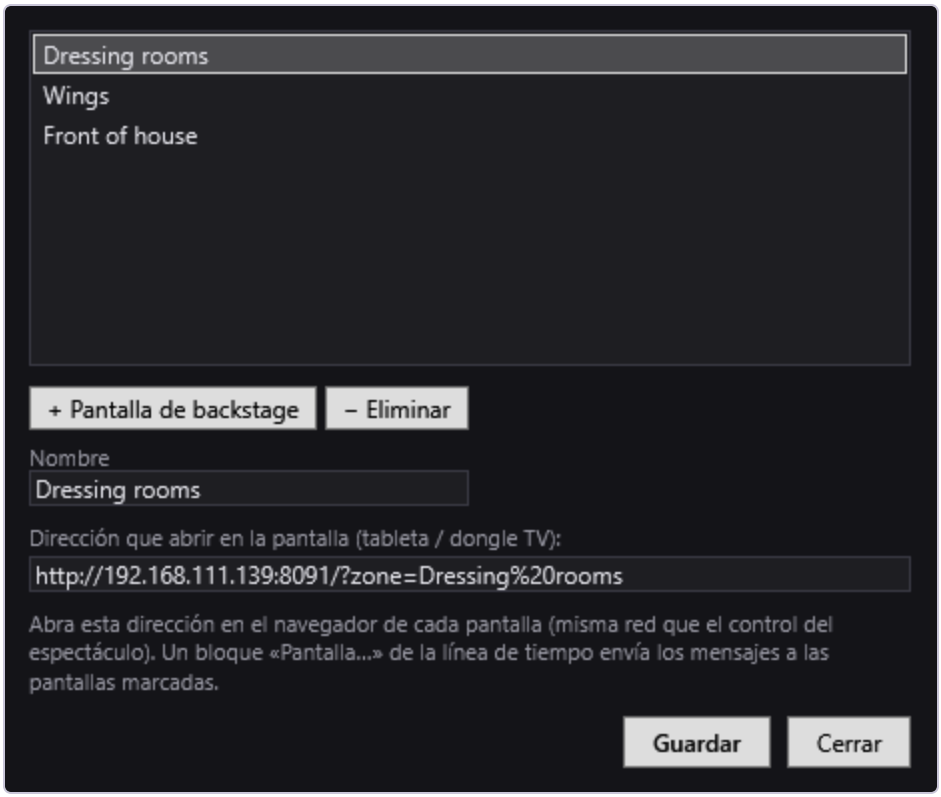
Véase también

- La calibración de las cabezas móviles
- Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles
- Los controles manuales
- El mando web
- Solución de problemas

Las pantallas de backstage

Las pantallas de backstage son monitores de información situados entre bastidores, en los camerinos o en la recepción: «Faltan 5 minutos para que suba el telón», «Descanso — se reanuda a las 21:15», «Escena en curso: Acto II», la hora, la duración del espectáculo… DreamShow sirve él mismo la página que se muestra; cualquier pantalla con navegador (tableta, televisor con llave HDMI, miniPC, teléfono) la muestra a pantalla completa. Los mensajes salen de la línea de tiempo, en el momento exacto del espectáculo, gracias a los bloques **Pantalla de backstage…**.

Para abrirla: menú **Sala > Pantallas de backstage…** (información sobre herramientas: «Monitores de información (bastidores, camerinos): página web servida por DreamShow (puerto 8091). Un bloque «Pantalla de backstage…» de la línea de tiempo le envía los mensajes.»).



El principio

- Cada pantalla lleva un **nombre** (también se habla de «zona»): «Camerinos», «Bastidores izquierda», «Recepción»…
- Cada monitor abre la dirección de **su** pantalla: `http://<dirección del PC de control>:8091/?zone=<nombre>`.
- Un bloque **Pantalla de backstage…** de la línea de tiempo envía un mensaje a una o varias pantallas. El mensaje permanece visible hasta el siguiente bloque que apunte a la misma

pantalla. Un mensaje vacío borra la pantalla.

El servidor de las pantallas arranca cuando la sala declara al menos una pantalla, o al abrir esta ventana. El registro indica entonces «Servidor de pantallas iniciado: http://…:8091».

La ventana Pantallas de backstage

El título recuerda la sala: «Pantallas de backstage: <sala>». Se añade un asterisco * al título mientras haya cambios sin guardar.

- La **lista** de las pantallas de la sala.
- **+ Pantalla de backstage**: añade una pantalla llamada «Pantalla de backstage» (luego «Pantalla de backstage 2», «Pantalla de backstage 3»…) y la selecciona.
- **− Eliminar**: quita la pantalla seleccionada.
- **Nombre**: el nombre de la pantalla seleccionada. Es el nombre que ofrecen los bloques Pantalla de backstage… y el que aparece en la dirección. Prefiera nombres cortos, sin caracteres especiales.
- **Dirección que abrir en la pantalla (tableta / dongle TV):** la dirección completa de esta pantalla, que debe copiar en el navegador del monitor. Se actualiza cuando cambia el nombre. Como recuerda la ventana: «Abra esta dirección en el navegador de cada pantalla (misma red que el control). Un bloque «Pantalla de backstage…» de la línea de tiempo envía los mensajes a las pantallas marcadas.»
- **Guardar**: guarda la lista en la sala. Las pantallas sin nombre se eliminan.
- **Cerrar**: cierra la ventana. Si quedan cambios, DreamShow pregunta «Cambios de las pantallas de backstage sin guardar. ¿Guardar?» (Sí / No / Cancelar).

La dirección que se muestra utiliza la primera dirección de red (IPv4) del PC. Si el PC tiene varias tarjetas de red, sustitúyala si es necesario por su dirección en la red de los monitores.

La pantalla de un monitor

La página se muestra sobre fondo negro, sin nada que ajustar:

- en el centro, **el mensaje**, en caracteres muy grandes, con sus saltos de línea; se atenúa cuando está vacío;
- abajo, una barra con, a la izquierda, el nombre de la pantalla (● Camerinos), en el centro «duración» seguida de la duración del espectáculo y, a la derecha, la hora, con segundos.

La página se actualiza sola. Si se corta la conexión (PC apagado, Wi-Fi perdido), se vuelve a conectar por sí misma aproximadamente cada segundo y medio. Un monitor que se conecta recibe enseguida el último mensaje enviado a su pantalla.

Ponga el navegador del monitor a pantalla completa (tecla F11 en un PC, modo quiosco en una tableta).

Pantalla LED y teleprompter

Una pantalla de backstage también puede ser un **muro o panel LED**: un dongle de TV (Xiaomi TV Stick, Fire TV…) con un navegador sin bordes, conectado a la entrada HDMI de la tarjeta emisora del panel, abre la dirección de la pantalla. El PC de control no cede ninguna salida de vídeo: todo pasa por la red.

Una tarjeta emisora (Novastar MCTRL…) no reescala la imagen: muestra, píxel a píxel, la parte de la imagen HDMI que corresponde al tamaño del panel, a menudo la esquina superior izquierda. En un panel pequeño de 192 × 96, solo se ve esa esquina de una imagen de 1920 × 1080. Ajústelo en la ventana Pantallas de backstage, en **Pantalla LED o zona parcial**, para la pantalla seleccionada:

- **Imagen HDMI del dongle**: la resolución que envía el dongle (por ejemplo 1920 × 1080).
- **Parte visible: X, Y, Anchura, Altura**: la parte de esa imagen que muestra el panel, en píxeles (vacío = hasta el borde).
- **Espejo (teleprompter de cristal)**: invierte el texto de izquierda a derecha.
- **Ocultar la barra (zona, duración, hora)**: deja solo el mensaje, útil en un panel pequeño.
- **Mostrar la carta de ajuste en esta pantalla**: un marco rojo, sus diagonales y sus dimensiones sustituyen al mensaje. El marco debe caer justo en los bordes del panel. La carta no se guarda y desaparece al cerrar la ventana.

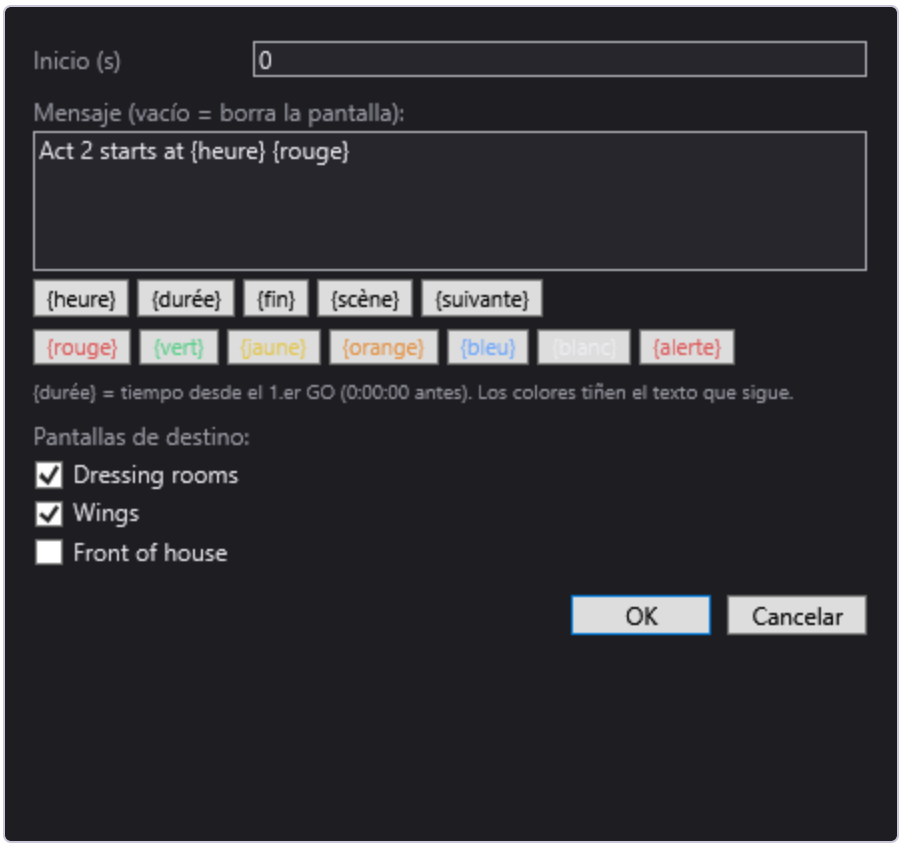
En cuanto se ajusta una parte visible, el mensaje se escribe en negrita, **tan grande como lo permite la zona**, sin cortar palabras, y el resto de la imagen queda en negro. Los cambios aparecen enseguida en la pantalla, sin recargarla. Bajo la dirección, la ventana indica si hay una pantalla conectada.

El ajuste se hace en píxeles de la imagen HDMI, sea cual sea la escala del navegador del dongle. Si el texto aparece desplazado, compruebe que el dongle no aplica zoom, overscan ni ajuste de posición de la pantalla.

El bloque Pantalla de backstage…

En el panel **Bibliotecas**, la lista **Otros** contiene **Pantalla de backstage…**. Arrástrelo a una pista de la línea de tiempo, en el punto donde debe salir el mensaje: la ventana **Pantalla de backstage** se abre al instante. Si la cancela, no se crea ningún bloque. Para modificar un bloque existente: doble clic sobre él, o clic derecho > **Propiedades…**.

En la línea de tiempo, el bloque muestra ▢, el inicio del mensaje y sus destinatarios, por ejemplo «▢ Descanso → Camerinos, Recepción». Un bloque sin mensaje muestra «(borrar)»; sin destinatario, « → (ninguno)».



Los ajustes del bloque

- **Inicio (s)**: el instante, desde el comienzo de la escena, en que sale el mensaje.
- **Mensaje (vacío = borra la pantalla):** el texto, en varias líneas si lo desea (tecla Intro para pasar a la línea siguiente).
- **Los botones de tokens**, que insertan una palabra clave en la posición del cursor; en la pantalla, cada token se sustituye por su valor y se mantiene actualizado:

Token	Se sustituye por
{heure}	la hora, con segundos (reloj del monitor)
{durée}	el tiempo transcurrido desde el primer GO del espectáculo, con la forma 0:00:00 (0:00:00 antes del primer GO)
{fin}	la hora (hh:mm) a la que el show llegó a su última escena, «—» antes
{scène}	la escena en curso, con su número («4 · Acto II»)
{suivante}	la escena siguiente, con su número

- **Los botones de color**: **{rouge}**, **{vert}**, **{jaune}**, **{orange}**, **{bleu}**, **{blanc}** colorean todo el texto que los **sigue** (hasta el siguiente token de color). **{alerte}** pone todo el fondo de la pantalla en rojo (la palabra en sí no se muestra).
- El recordatorio: «{durée} = tiempo desde el 1.er GO (0:00:00 antes). Los colores tiñen el texto que sigue.»

- **Pantallas de destino:** una casilla por cada pantalla de la sala; marque las que deben recibir este mensaje. Si la sala no tiene ninguna: «Ninguna pantalla de backstage declarada (Sala → Pantallas de backstage…).».
- **OK** guarda el bloque, **Cancelar** lo descarta.

Un bloque sin ninguna pantalla marcada no envía nada.

Ejemplos de mensajes

- `Subida de telón en 5 minutos` → Camerinos, Bastidores.
- `{rouge}SILENCIO{blanc}` y luego, en la línea siguiente, `Escena: {scène}` → Bastidores.
- `{alerte}INTERRUPCIÓN DEL ESPECTÁCULO` → todas las pantallas.
- `Comienzo a las 20:30 — duración {durée}` → Recepción.
- Mensaje vacío → borra las pantallas marcadas.

Paso a paso

1. Abra **Sala > Pantallas de backstage…**.
2. Haga clic en **+ Pantalla de backstage** y llámela «Camerinos». Repita la operación para «Bastidores». Haga clic en **Guardar**.
3. En cada monitor, conectado a la misma red que el control, abra su dirección (se muestra bajo el nombre cuando la selecciona) y ponga el navegador a pantalla completa. La barra inferior muestra «● Camerinos» (o «● Bastidores»).
4. En la escena previa al espectáculo, arrastre **Pantalla de backstage…** desde **Otros** a una pista, en el segundo 0. Escriba `Apertura de puertas — comienzo en 15 min`, marque «Camerinos» y «Bastidores», **OK**.
5. En la primera escena del espectáculo, añada un bloque `{vert}EN ESCENA{blanc}` y luego, en la línea siguiente, `{scène} — {durée}`, para «Bastidores».
6. Pase al modo espectáculo y pulse GO: los monitores siguen el espectáculo.

Conviene saber

- {heure} y {durée} las calcula el monitor con su propio reloj: ajuste la hora de los monitores si es incorrecta.
- {durée} sigue avanzando en las pantallas incluso después de llegar a la última escena, mientras que la ventana del guion se detiene en la duración final.
- En la página también funcionan {duree} y {scene} (sin tilde); existen dos colores sin botón: {cyan} y {gris}.
- Los mensajes salen cuando la línea roja pasa sobre el bloque, tanto en espectáculo como durante la reproducción en el editor.
- El servidor escucha en el puerto **8091**; en el primer arranque, el cortafuegos de Windows puede pedir que autorice DreamShow en la red: acepte.

- La página no tiene contraseña: los monitores deben estar en una red de confianza.

Véase también

- La línea de tiempo de la escena
- El modo espectáculo y la ventana del guion
- El mando web
- Solución de problemas

El teleprompter

El teleprompter muestra el texto de la obra, una réplica cada vez, en una pantalla de backstage: una pantalla entre bastidores, una tableta o un panel LED frente a los actores. Avanza **independientemente de la lista de cues**: la persona encargada lo hace avanzar desde un **teléfono**, sin tocar la luz ni el sonido; el regidor también puede hacerlo avanzar con teclas del conductor.

Para abrirlo: menú **Archivo > Teleprompter...**. El texto se guarda en el show.

El texto

Pulse **Importar un texto...** y elija un archivo de texto (UTF-8 o ANSI) en el formato del répétiteur:

- cada réplica empieza por `@NOMBRE` seguido del texto, o por `NOMBRE:` al principio de línea; el nombre va en mayúsculas (`JEAN-CLAUDE`, `L'HOMME` sirven);
- una línea `# título` marca el inicio de una escena (`# Acto II`); no se muestra en la pantalla;
- dos réplicas seguidas del mismo personaje se unen.

La ventana resume el texto: número de réplicas, de personajes, de escenas del texto, y cuántas de esas escenas llevan el nombre de una escena del show. Cada personaje recibe un color. Volver a importar conserva los ajustes; **Quitar** saca el texto del show.

Los ajustes

- **Pantalla**: la pantalla de backstage que muestra el texto (declárela antes en **Sala > Pantallas de backstage...**). Para un panel LED, ajuste allí también la parte visible de la imagen y oculte la barra: vea Las pantallas de backstage.
- **Caracteres máx. por pantalla**: una réplica más larga se corta en varias pantallas, al final de una frase si es posible, si no tras una coma, si no entre dos palabras. 0 = la réplica entera en una sola pantalla. En un panel pequeño, baje este número para que el texto siga siendo legible.
- **Mostrar el nombre del personaje encima del texto**, en su color.
- **Seguir las escenas del show**: cuando el show entra en una escena, el teleprompter salta a la primera réplica de la escena del texto que lleva **el mismo nombre** (sin tener en cuenta mayúsculas ni acentos; el nombre corto de la escena también cuenta). Nombre por tanto sus escenas DreamShow como las marcas `#` del texto. Una escena sin marca correspondiente no mueve el teleprompter.

La lista muestra todas las pantallas; la que se muestra está resaltada. Doble clic en una pantalla para mostrarla. Abajo: ◀ **Anterior**, **OSCURO** (borra la pantalla; **Volver a mostrar el texto** lo recupera) y

Siguiente ▶, con la posición (« Pantalla 12 / 870 »).

Por voz

Marque **Avanzar por voz**: el micrófono de las réplicas (el mismo que el de los bloques Esperar una réplica, que se elige justo debajo) escucha la escena, y el teleprompter pasa solo a la pantalla siguiente.

- La pantalla cambia en cuanto se ha dicho **toda la pantalla salvo su última palabra**, o en la primera pausa cuando se ha dicho lo esencial: una réplica dicha algo distinta del texto también hace avanzar.
- Si se salta un pasaje, o no se oye (una voz que sale de un altavoz lejos del micrófono), el teleprompter se pone al día en cuanto reconoce lo que sigue. Si el texto se retoma más arriba, vuelve atrás.
- Para saltar adelante o atrás hace falta un **pasaje coherente** de varias palabras: unas pocas palabras que aparecen por todo el texto (un nombre, «de», «le») nunca bastan.
- La mano tiene prioridad: un movimiento desde el teléfono, las teclas o esta ventana coloca la escucha en ese punto. Durante **NEGRO** nada se mueve.
- Bajo la casilla, la ventana indica el micrófono escuchado y las últimas palabras oídas.

Mostrar la pantalla siguiente en gris añade la pantalla siguiente, en gris, debajo de la actual: el actor ve llegar su réplica mientras el otro habla. Es útil por voz cuando la réplica anterior la dice una voz que el micrófono oye mal.

El reconocimiento se hace en el PC, sin Internet. **Idioma hablado** (debajo de la casilla) elige el idioma del texto: francés, inglés, alemán, español o italiano — el mismo que el de los bloques **Esperar una réplica…** del espectáculo. El francés viene con DreamShow; otro idioma se descarga una sola vez (de 40 a 50 MB) al elegirlo. Coloque el micrófono cerca de los actores: cuanto más claro oye, más a tiempo cambia la pantalla.

Desde un teléfono

En el teléfono, conectado a la misma red que la regiduría, abra la dirección indicada en la ventana: `http://<dirección del PC de control>:8091/prompteur`. La página muestra todo el texto, la réplica en pantalla resaltada y centrada, la siguiente algo más clara:

- **SUIVANT** ▶ (siguiente, botón grande bajo el pulgar), ◀ para volver, **NOIR** para borrar la pantalla (**TEXTE** para recuperarla);
- toque una réplica y luego **Afficher ici** para saltar a ella;
- **A−** / **A+** ajustan el tamaño del texto en el teléfono;
- un mando de presentación Bluetooth emparejado con el teléfono también funciona: flechas, Av Pág/Re Pág, Espacio (siguiente/anterior), B o punto (negro).

Un punto verde arriba indica la conexión; si se corta, aparece una franja roja y la página se reconecta sola. Pueden conectarse varios teléfonos: todos siguen la misma posición. Ajuste el bloqueo de pantalla del teléfono a un tiempo largo; la página no puede impedirlo.

Desde el conductor

En **Archivo > Mando a distancia (teclas GO)…**, los apartados **Teleprompter: pantalla siguiente** y **Teleprompter: pantalla anterior** reciben las teclas que elija (ninguna por defecto). Actúan en la ventana del conductor, en modo show.

Conviene saber

- La pantalla y la página del teléfono pasan por el servidor de pantallas (puerto 8091), que arranca en cuanto el espectáculo tiene un texto y la sala declara una pantalla.
- Un bloque **Pantalla de backstage…** de la timeline dirigido a la misma pantalla sustituye el texto hasta el siguiente movimiento del teleprompter.
- La posición no se guarda: al reabrir el show, el teleprompter vuelve al principio (o a la escena en curso si sigue las escenas).
- La página del teléfono no tiene contraseña: solo en una red de confianza.

Véase también

- Las pantallas de backstage
- El modo show y la ventana del conductor

Los robots humanoides

DreamShow controla robots humanoides Booster K1 desde la línea de tiempo: levantarse, hablar (con un archivo de sonido), bailar, saludar, caminar, girar la cabeza… Cada acción es un bloque **Robot…** colocado en el momento exacto de la escena, sincronizado con la luz, el sonido y, si lo desea, la boca de una máscara LED. Por seguridad, **un robot solo se mueve si el control lo ha armado**.

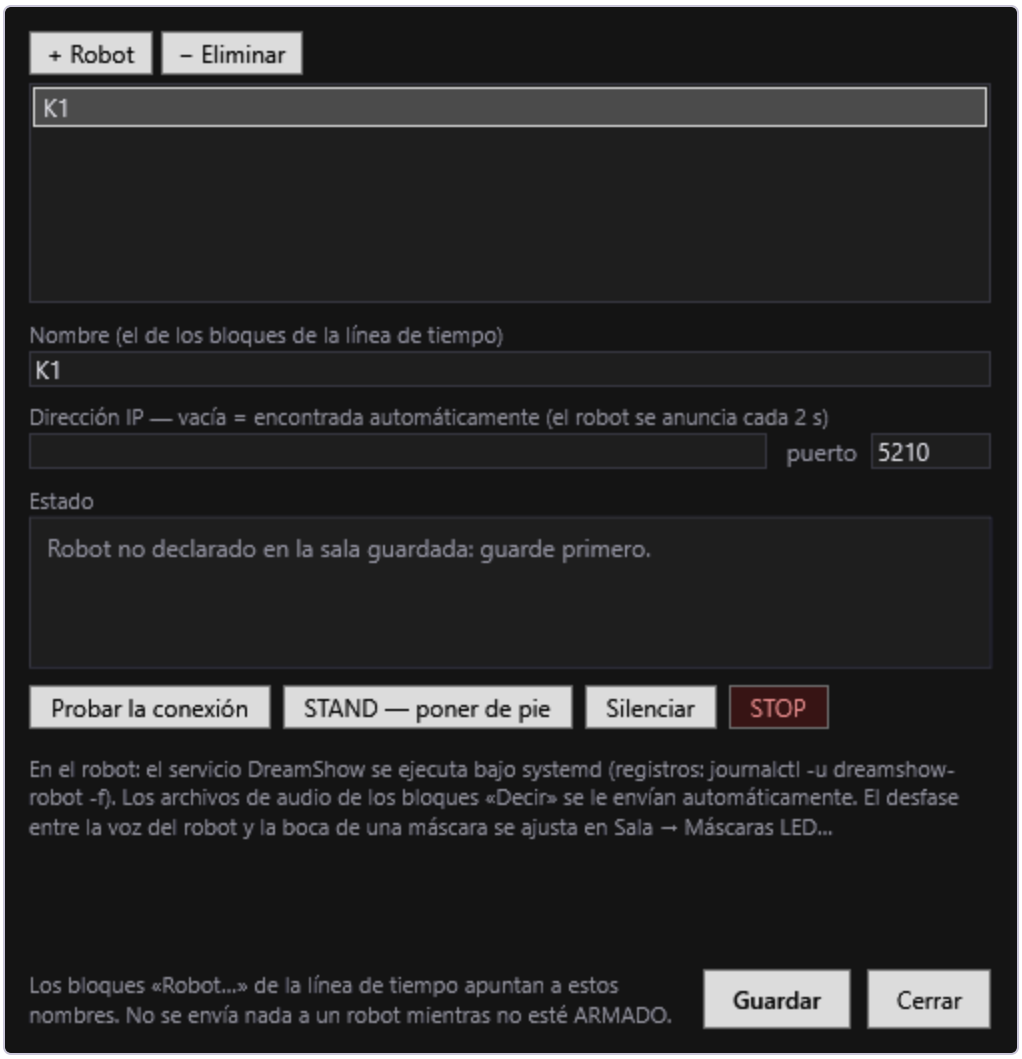
El robot debe ejecutar el servicio DreamShow (programa `dreamshow_robot.py` instalado en el robot, lanzado al arrancar). DreamShow le envía órdenes sencillas por la red; el robot debe estar, por tanto, en la misma red que el PC de control.

El servicio se instala una vez en el robot. Lo suministra Polux: pídalo al soporte técnico, que le indicará cómo instalarlo.

Para abrirlo: menú **Sala > Robots…** (información sobre herramientas: «Robots humanoides (Booster K1) controlados por el servicio DreamShow instalado en el robot. Los bloques «Robot…» de la línea de tiempo los controlan.»).

> ⚠ Un robot humanoide es pesado y puede caerse. Mantenga siempre 2 m despejados a su alrededor, un suelo duro y plano, y el mando del robot en la mano durante las pruebas.

La ventana Robots



El título recuerda la sala: «Robots: <sala>». Un asterisco * señala modificaciones sin guardar.

- La **lista** de los robots declarados en la sala.
- **+ Robot**: añade un robot llamado «K1» (después «K1 2»...) y lo selecciona.
- **– Eliminar**: quita el robot seleccionado.
- **Nombre (el de los bloques de la línea de tiempo)**: el nombre que utilizan los bloques Robot... para apuntar a este robot.
- **Dirección IP — vacía = encontrada automáticamente (el robot se anuncia cada 2 s)**: déjela vacía en el caso habitual. El servicio del robot se anuncia en la red; DreamShow retiene la dirección del anuncio que lleva el mismo nombre o, si la sala solo tiene un robot, la de cualquier robot que se anuncie. Una dirección introducida aquí desactiva la búsqueda automática.
- **puerto** (información sobre herramientas «Puerto TCP del servicio (5210 por defecto)»): solo se cambia si el servicio del robot se ha ajustado de otra manera.

Estado

El recuadro **Estado** se actualiza de forma continua (para el robot seleccionado):

- «Robot no declarado en la sala guardada: guarde primero.»: haga clic en **Guardar**.
- «Esperando el anuncio del robot en la red (UDP 5211)… ¿Está en marcha el servicio dreamshow_robot.py? ¿Misma red que el control?»: DreamShow todavía no ha recibido ningún anuncio.
- «Inaccesible: dirección:puerto» seguido del error, en rojo: se conoce la dirección pero el robot no responde.
- «Conectado dirección:puerto», en verde, y después:
    - «(SIMULACIÓN, sin SDK)» si el servicio funciona sin controlar un robot real;
    - **Modo** (por ejemplo Damping para amortiguado, Prepare para de pie) y **Batterie** (batería) en %;
    - «⚠ AU SOL» (en el suelo) en rojo si el robot se ha caído;
    - «En cours : …» (acción en curso) o «Inactif» (inactivo);
    - «ARMADO» o «desarmado»;
    - el reposo: «Espera detenida», «Espera: cabeza» o «espera: cabeza + brazos», con «(a la espera del modo marcha)» si espera el modo marcha;
    - «Último error: …» en su caso.

Los botones de prueba

- **Probar la conexión**: envía una simple llamada al robot (pasa incluso desarmado).
- **STAND — poner de pie** (información sobre herramientas «Pone el robot en modo de pie (PREP). Pide confirmación.»): una ventana de advertencia recuerda que el robot se va a ENDURECER y a adoptar la posición de pie, que hay que apoyarlo en el suelo con los pies planos o sujetarlo por el asa de la espalda, despejar 2 m, mantener el mando en la mano (LT + BACK lo pone de nuevo en amortiguado), que mantiene su postura pero no recupera un desequilibrio (eso lo hace el modo marcha, LT + RT + A), y que debe estar ARMADO para que salga la orden. **OK** envía la orden y **Cancelar** (opción por defecto) no envía nada.
- **Silenciar**: detiene el sonido que reproduce el robot (pasa incluso desarmado).
- **Stop** (en rojo): parada inmediata del movimiento y del sonido, incluso desarmado.

El texto de abajo recuerda que el servicio funciona en el robot bajo systemd (registros: `journalctl -u dreamshow-robot -f`), que los archivos de audio de los bloques «Decir» se envían automáticamente y que el desfase entre la voz del robot y la boca de una máscara se ajusta en **Sala > Máscaras LED…**.

- **Guardar**: guarda los robots en la sala (los robots sin nombre se eliminan) y reinicia la conexión.
- **Cerrar**: si quedan modificaciones, DreamShow pregunta «Cambios sin guardar. ¿Guardar?».

En la parte inferior de la ventana: «Los bloques «Robot…» de la línea de tiempo apuntan a estos nombres. No se envía nada a un robot mientras no esté ARMADO.»

El modo prueba

Antes de poner un movimiento en un show, pruébelo aquí para ver si **desplaza al robot**. Una patada, un baile o que lo levanten pueden hacerlo resbalar o girar, y el resto del espectáculo se juega entonces en el sitio equivocado.

1. Coloque el robot en su marca y haga clic en 📍 **Marcar su posición**. Recuerda dónde está, sin moverse.
2. Elija un movimiento en la lista (patadas, bailes, gestos, levantarse, prepararse) y haga clic en ▶ **Probar**. Una ventana describe el movimiento y recuerda las precauciones antes de que salga la orden.
3. Lea bajo los botones cuánto se ha desplazado, por ejemplo «Desde su marca: 23 cm hacia delante, 8 cm a la izquierda, girado 15° a la izquierda». Más allá de 10 cm o de 10°, la indicación pasa a naranja.
4. ↩ **Volver a su marca** hace que camine en línea recta hasta su marca, sin darse la vuelta, y retome la orientación que tenía; corrige en dos o tres pequeñas pasadas como máximo. Un solo regreso a la vez: el botón queda en gris durante el trayecto. Debe estar en modo marcha y la marca a 1,5 m como máximo; más lejos, recolóquelo a mano.

Si un movimiento desplaza al robot, añada dos bloques **Robot…** a la línea de tiempo: **Marcar su posición** al principio del show y **Volver a su marca** después de ese movimiento.

La posición viene de la odometría del robot: cuente con unos centímetros de error, algo más tras un movimiento brusco. El robot debe estar **armado** para que salgan los movimientos; marcar su posición funciona incluso desarmado, ya que no lo mueve.

El modo prueba necesita una versión reciente del servicio del robot; con un servicio más antiguo, la ventana lo indica: pida su actualización al soporte.

El armado 🤖

En cuanto la sala declara un robot, aparece un botón arriba a la derecha de la pantalla principal, junto a **LIVE**:

- 🤖 **desarmado** (aspecto normal): los bloques Robot de la línea de tiempo se **ignoran**. Ensaya la luz y el sonido sin que el robot se mueva. El registro anota cada orden descartada: «… DESARMADO — comando ignorado: …» (en francés en el programa: «… DÉSARMÉ — commande ignorée : …»).
- 🤖 **ARMADO** (fondo rojo): los bloques Robot se ejecutan.

Un clic alterna entre uno y otro. El botón muestra también el estado del primer robot: « · no encontrado», « · hors ligne» (sin conexión), o el modo y la batería (por ejemplo « · Prepare 82 %»), «⚠ AU SOL», «(simu)».

El registro anota «Robots ARMADOS — los bloques Robot se ejecutan» o «Robots desarmados — los bloques Robot se ignoran».

DreamShow arranca siempre **desarmado**: hay que armar voluntariamente en cada sesión.

En la ventana del guion (modo espectáculo)

La ventana del guion muestra también:

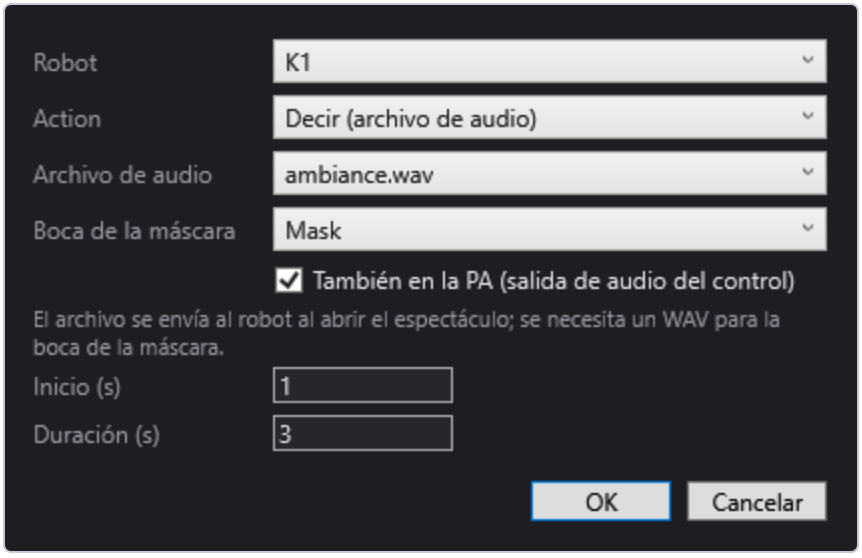
- el botón 🤖 **Robot desarmado** / 🤖 **Robot ARMADO** (rojo cuando está armado), con el estado del robot; un clic arma o desarma;
- un botón rojo ⛔ **EMERGENCIA — <nombre>** por robot (y ⛔ **EMERGENCIA — TODOS** si hay varios): «parada inmediata y luego motores cortados (el robot se desploma). Pasa incluso desarmado.».

> La parada de emergencia corta los motores: el robot se desploma. Utilícela solo si hay que neutralizar el robot de inmediato.

Los bloques Robot…

En el panel **Bibliotecas**, la lista **Otros** contiene **Robot…**. Arrástrelo a una pista de la línea de tiempo: la ventana **Bloque Robot** se abre enseguida (si la cancela, no se crea ningún bloque). Para modificar un bloque: doble clic, o clic derecho > **Propiedades…**.

En la línea de tiempo, el bloque muestra 🤖, el nombre del robot y la acción, por ejemplo « 🤖 K1 : Danse : Michael Jackson (partie 1)», con «+ 🎭 <máscara>» y «+ sono» para una réplica acompañada.



Los ajustes comunes

- **Robot**: el robot al que se apunta. Si la sala no declara ninguno, la ventana lo indica.

- **Action** (acción): la acción (lista más abajo). Cambiar de acción reconstruye los ajustes propios de la acción.
- **Inicio (s)**: el instante, desde el principio de la escena, en que sale la orden.
- **Duración (s)**: la longitud del bloque en la línea de tiempo. Se rellena automáticamente según la acción (y la duración del archivo para «Decir») mientras no la modifique usted mismo. Sirve para colocar los bloques siguientes; el robot, por su parte, ejecuta su acción a su ritmo.
- **OK** / **Cancelar**.

Las acciones

Algunos nombres de acción, de baile y de gesto no están traducidos en el programa y aparecen en francés: se indican entre comillas, con su traducción entre paréntesis la primera vez.

Acción	Ajustes	Duración propuesta
Preparar (listo para moverse)	—	5 s
«Se lever» (levantarse)	—	8 s
Tumbarse ⚠ no en K1	—	6 s
Decir (archivo de audio)	**Archivo de audio**, **Boca de la máscara**, **También en la PA (salida de audio del control)**	duración del archivo
«Danser» (bailar)	**«Danse»** (baile)	según el baile
Boxeo / patada	**«Mouvement»** (movimiento)	6 s
«Geste» (gesto)	**«Geste»**	según el gesto
Cabeza (inclinación, rotación)	**Inclinación (°)**, **Rotación (°)**	1 s
«Avancer / reculer (m)» (avanzar / retroceder)	**«Distance (m)»** (distancia)	distancia ÷ 0,2 m/s + 1 s
Girar (°)	**Ángulo (°)**	ángulo ÷ 25 °/s + 1 s
«Mode (debout, marche, amorti)» (modo: de pie, marcha, amortiguado)	**Modo**	de 1 a 3 s
«Veille (petits mouvements)» (reposo: pequeños movimientos)	**«Veille»** (reposo)	0 s
Stop (movimiento y sonido)	—	0 s

Silenciar el robot	—	0 s

Detalle de las acciones:

- **Preparar (listo para moverse)**: pone el robot en la postura lista para moverse. Es indispensable antes de un baile, un golpe, un gesto o una marcha.
- **«Se lever»** (levantarse): levanta el robot sentado o tumbado, tanto boca arriba como boca abajo.
- **Tumbarse ⚠ no en K1**: la ventana advierte en rojo de que el K1 no sabe tumbarse (el comando está vacío en el fabricante y el robot de pie correría el riesgo de caerse): el servicio la rechaza. Tumbe el robot a mano, en modo amortiguado.
- **Decir (archivo de audio)**:
  - **Archivo de audio**: uno de los archivos de sonido de la carpeta de medios del espectáculo («No hay ningún archivo de audio en la carpeta de medios del espectáculo.» si no hay ninguno). El robot lo reproduce por su propio altavoz.
  - **Boca de la máscara**: «(ninguno)» o una máscara LED de la sala, cuya boca se moverá con ese mismo archivo. La boca exige un archivo WAV.
  - **También en la PA (salida de audio del control)**: reproduce además el archivo en la salida de sonido del PC, en el mismo momento, como un bloque de sonido.
  - El recordatorio: «El archivo se envía al robot al abrir el espectáculo; se necesita un WAV para la boca de la máscara.»
- **«Danser»** (bailar) — **«Danse»** (baile): Michael Jackson (partes 1 y 2) 57,6 s, «Michael Jackson (partie 1)» (parte 1) 21,5 s, «Michael Jackson (partie 2)» (parte 2) 30,3 s, «Michael Jackson (partie 3)» (parte 3), «Danse arabe» (baile árabe), Shan He Gu Ren, Gai Ge Chun Feng (unos 30 s cada uno). «Robot de pie y estable, 2 m despejados. «~» = duración por medir.»: las duraciones marcadas con ~ son estimaciones.
- **Boxeo / patada** — **«Mouvement»** (movimiento): Patada de boxeo, Patada circular. «Robot de pie y estable, 2 m despejados: una patada desplaza el centro de gravedad.»
- **«Geste»** (gesto) — **«Geste»**: Saludar con la mano, Apretón de manos (4 s), Baile de Año Nuevo, «Danse Nezha» (baile Nezha), «Danse Towards Future» (baile Towards Future) (unos 20 s), Dab, Ultraman, «Salut respectueux» (saludo respetuoso), «Encouragement» (ánimo), «Chat porte-bonheur» (gato de la suerte) (3 s).
- **Cabeza (inclinación, rotación)**: «Inclinación positiva = cabeza hacia abajo; rotación positiva = hacia la izquierda.»
- **«Avancer / reculer (m)»** (avanzar / retroceder): «Negativo = hacia atrás. Avanza a 0,2 m/s, se detiene según la odometría (± 5 cm).» Valor propuesto: 0,5 m.
- **Girar (°)**: «Positivo = hacia la izquierda.» Valor propuesto: 90°.
- **«Mode (debout, marche, amorti)»** (modo: de pie, marcha, amortiguado): **«Debout (PREP)»** (de pie), **«Marche (WALK)»** (marcha), **Amortiguado (DAMP) — el robot se desploma**.
- **«Veille (petits mouvements)»** (reposo: pequeños movimientos) — **«Veille»**: **Solo la cabeza**, **Cabeza y brazos**, **«Tête, bras et jambes»** (cabeza, brazos y piernas), **Detenida**. En reposo, el robot mira lentamente a su alrededor cuando no tiene nada más que hacer (la cabeza gira

hasta 18°), para parecer vivo; con los brazos se añaden una respiración de 3,5° en los hombros y un lento balanceo de 7°, con un fundido de 6 segundos; con las piernas (esta opción incluye los brazos), el robot no controla ninguna articulación de las piernas —algo imposible en el K1—, pero cada 15 a 35 segundos devuelve un instante los brazos a su propio controlador y los retoma, lo que hace que su equilibrio se reajuste: las caderas y la parte inferior del cuerpo se mueven de verdad, sin que abandone su marca. El reposo se pone en pausa durante cada acción, exige el modo marcha y se detiene con un STOP.

- **Stop (movimiento y sonido)**: «Parada inmediata del movimiento y del sonido (enviada incluso desarmado).»
- **Silenciar el robot**: detiene solo el sonido.

Los archivos de sonido y la boca de las máscaras

- Al abrir el espectáculo (y después de cada modificación), DreamShow envía al robot, en segundo plano, los archivos de los bloques «Decir» que aún no tiene, en cuanto el robot se encuentra en la red. El registro anota ««…» enviado a K1».
- Para una réplica acompañada de una boca de máscara, MaskCtl calcula la secuencia de la boca a partir del archivo WAV (véase Las máscaras LED). Si el archivo no es un WAV, el registro lo señala: «la boca de la máscara requiere un archivo WAV (MaskCtl no lee MP3)».
- El **Desfase voz del robot → boca (ms)**, ajustado en **Sala > Máscaras LED…**, sincroniza la boca con la voz real del robot: positivo, la boca sale más tarde; negativo, la orden al robot sale antes.

Paso a paso

Hacer que el robot salude y hable al subir el telón

1. Encienda el robot y compruebe que está en la misma red que el PC.
2. Abra **Sala > Robots…**, haga clic en **+ Robot** y después en **Guardar**. Espere a «Conectado …» en **Estado**; haga clic en **Probar la conexión**.
3. Copie la réplica (de preferencia en WAV) en la carpeta de medios del espectáculo.
4. En la escena, arrastre **Robot…** a una pista en 0 s: acción **«Se lever»**, **OK**.
5. Añada en 8 s un bloque **Preparar (listo para moverse)**.
6. En 13 s, un bloque **«Geste»** > **Saludar con la mano**.
7. En 17 s, un bloque **Decir (archivo de audio)** con la réplica; marque **También en la PA** si el público debe oírla por la sonorización.
8. Ensaye desarmado: la luz y el sonido se desarrollan, el robot no se mueve.
9. Con el robot apoyado en el suelo, 2 m despejados y el mando en la mano: haga clic en 🤖 **desarmado** para pasar a 🤖 **ARMADO** y vuelva a reproducir la escena.

Conviene saber

- **Seguridad**: desarmado, no sale ninguna orden de movimiento; solo la llamada de prueba, **Silenciar** y **Stop** pasan siempre. La parada de emergencia de la ventana del guion también pasa siempre.
- Una orden enviada a un robot inaccesible se pierde: «… inaccesible — comando perdido: …» en el registro.
- Las duraciones marcadas con «~» son estimaciones: mídalas en su robot y ajuste la duración de los bloques.
- El espectáculo se puede preparar y simular sin robot.
- En el primer arranque, el cortafuegos de Windows puede pedirle que autorice DreamShow en la red: acepte (puertos utilizados: TCP 5210 hacia el robot, UDP 5211 para sus anuncios).

Véase también

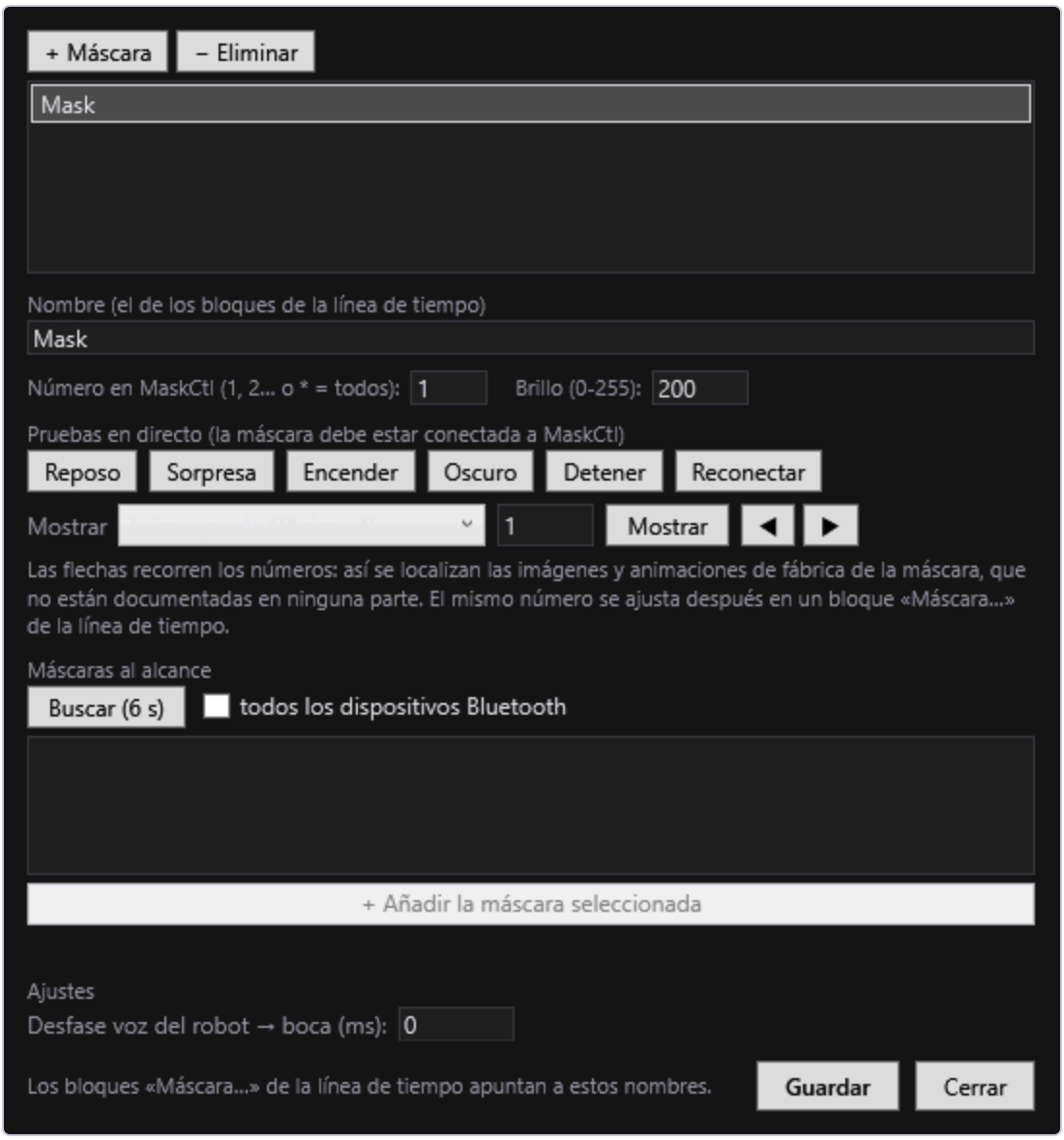
- Las máscaras LED
- La línea de tiempo de la escena
- El modo espectáculo y la ventana del guion
- Crear un espectáculo con una IA
- Solución de problemas

Las máscaras LED

DreamShow controla máscaras LED Bluetooth de la familia Shining Mask, llevadas por un actor o colocadas sobre el rostro de un robot. Desde la línea de tiempo, un bloque **Máscara…** cambia la cara mostrada, muestra una imagen o una animación, hace desplazarse un texto o hace **hablar** a la máscara: su boca se mueve al ritmo de un archivo de sonido.

Las máscaras las controla **MaskCtl**, un pequeño programa instalado con DreamShow (en la carpeta `tools` del programa), que se conecta a las máscaras por Bluetooth. DreamShow lo inicia solo cuando la sala declara máscaras.

Para abrirla: menú **Sala > Máscaras LED…** (información sobre herramientas: «Máscaras LED (Shining Mask) controladas por Bluetooth mediante MaskCtl. Los bloques «Máscara…» de la línea de tiempo las controlan.»).



Antes de empezar

Como recuerda la parte inferior de la ventana:

- la máscara debe estar **encendida** y **sin emparejar en Windows** (no la añada en los ajustes Bluetooth de Windows);
- MaskCtl se conecta a ella por Bluetooth, **un solo enlace a la vez**: cierre la aplicación móvil de la máscara;
- las caras del catálogo ocupan las 20 posiciones memorizadas de la máscara («faces upload» en MaskCtl);
- un bloque «Hablar» exige un archivo **WAV**: MaskCtl calcula la boca al abrir el show.

La ventana Máscaras LED

El título recuerda la sala: «Máscaras LED: <sala>». Un asterisco * señala modificaciones sin guardar.

La lista de máscaras

- **+ Máscara**: añade una máscara llamada «Máscara» (luego «Máscara 2»…), con el número siguiente en MaskCtl.
- **− Eliminar**: quita la máscara seleccionada.
- **Nombre (el de los bloques de la línea de tiempo)**: el nombre que usan los bloques Máscara….
- **Número en MaskCtl (1, 2… o = *todos):** el número de la máscara en la lista de MaskCtl (archivo `masks.txt` junto a `MaskCtl.exe`); `*` apunta a todas las máscaras a la vez.
- **Brillo (0-255):** el brillo utilizado por el botón de prueba **Encender** (200 por defecto).

DreamShow transmite solo las órdenes de los bloques **Máscara…** a MaskCtl: no hay nada más que declarar aparte de las propias máscaras.

Pruebas en directo (la máscara debe estar conectada a MaskCtl)

Botones para probar la máscara seleccionada, al instante:

- **Reposo**: muestra la cara de reposo.
- **Sorpresa**: muestra la cara Sorpresa.
- **Encender**: vuelve a encender la máscara con el brillo ajustado.
- **Oscuro**: apaga la visualización (brillo 0).
- **Detener**: «Detiene una secuencia o una locución en curso».
- **Reconectar**: «MaskCtl: vuelve a conectar las máscaras ausentes».

La línea **Mostrar** sirve para explorar el contenido de la máscara:

- elija **la imagen de fábrica n.º**, **la animación de fábrica n.º** o **la imagen memorizada n.º**;
- escriba un número (0 a 255) y haga clic en **Mostrar**;
- ◀ y ▶ pasan al número anterior o siguiente y lo muestran de inmediato.

Como explica la ventana: «Las flechas recorren los números: así se localizan las imágenes y animaciones de fábrica de la máscara, que no están documentadas en ninguna parte. El mismo número se ajusta después en un bloque «Máscara…» de la línea de tiempo.»

Máscaras al alcance

- **Buscar (6 s)**: inicia la búsqueda Bluetooth de MaskCtl («Búsqueda Bluetooth en curso…»). Información sobre herramientas: «Una máscara YA conectada no aparece: ha dejado de anunciarse.»
- **todos los dispositivos Bluetooth**: amplía la búsqueda a todos los dispositivos, porque «Una máscara nueva no se anuncia necesariamente con un nombre que empiece por MASK.»
- La lista muestra cada dispositivo encontrado con la intensidad de la señal, por ejemplo `MASK-BF5F1A -54 dBm` (cuanto más cerca de 0 esté el número, más fuerte es la señal).

- **+ Añadir la máscara seleccionada**: inscribe la máscara en la lista de MaskCtl (`masks.txt`), que fija su número, y la declara aquí con su nombre Bluetooth. Mensaje: ««…» registrado como n.º …. Guarde y luego pulse «Reconectar» para vincularlo.» Si ese número ya está declarado, la ventana lo indica y selecciona la máscara existente.

Si no se encuentra nada: «No se ha encontrado ninguna máscara. ¿Está la máscara encendida y desconectada de la aplicación móvil? Una máscara ya controlada por MaskCtl deja de anunciarse: es normal que no aparezca.»

Ajustes

- **Desfase voz del robot → boca (ms):** sirve cuando un robot dice una réplica y una máscara mueve la boca con el mismo archivo. Información sobre herramientas: «Se mide una vez: positivo si la voz del robot sale DESPUÉS del comando (la boca se retrasa lo mismo), negativo si la orden al robot debe salir antes.» Valor por defecto: 0.
- **MaskCtl.exe:** la ruta del programa MaskCtl, con el botón **…** para elegirla. Si se deja vacía, DreamShow utiliza la copia instalada con él (`tools\MaskCtl.exe` en la carpeta del programa). Una ruta relativa parte de la carpeta de datos. Información sobre herramientas: «Ruta de MaskCtl.exe (controlador Bluetooth de las máscaras). Se inicia automáticamente cuando la sala declara máscaras.»

En la parte inferior: «Los bloques «Máscara…» de la línea de tiempo apuntan a estos nombres.»

- **Guardar**: guarda las máscaras y los ajustes en la sala y, si hace falta, reinicia MaskCtl.
- **Cerrar**: si quedan modificaciones, DreamShow pregunta «Cambios sin guardar. ¿Guardar?».

MaskCtl iniciado automáticamente

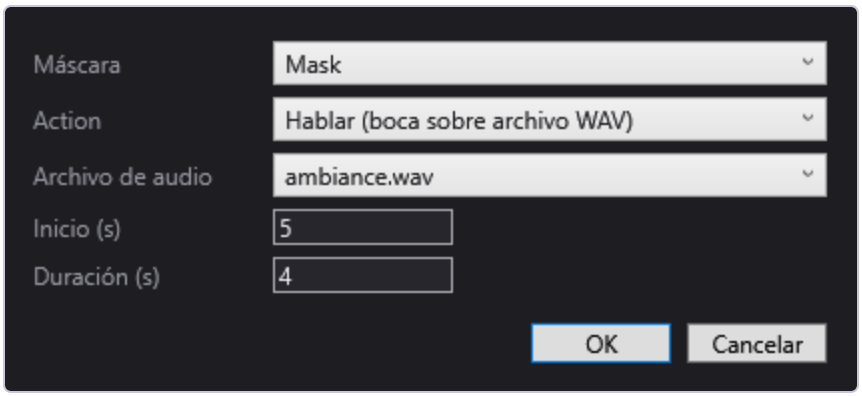
Cuando la sala declara al menos una máscara y no hay ningún MaskCtl en marcha, DreamShow lo inicia, minimizado en la barra de tareas. El registro anota «MaskCtl iniciado automáticamente (pipe maskctl)». Posibles problemas, señalados en el registro:

- «MaskCtl.exe no encontrado: …» o «MaskCtl.exe no está indicado (Sala → Máscaras LED…): las máscaras no se controlarán»;
- «No se puede iniciar MaskCtl: …».

Los bloques Máscara…

En el panel **Bibliotecas**, la lista **Otros** contiene **Máscara…**. Arrástrelo a una pista: la ventana **Bloque Máscara** se abre al instante (si la cancela, no se crea ningún bloque). Para modificar un bloque: doble clic, o clic derecho > **Propiedades…**.

En la línea de tiempo, el bloque muestra 🎭, el nombre de la máscara y la acción, por ejemplo « 🎭 Máscara: Cara: Ira».



Los ajustes comunes

- **Máscara**: la máscara a la que se apunta.
- **Action** (acción): la acción (véase abajo).
- **Inicio (s)**: el instante, desde el comienzo de la escena, en que sale la orden.
- **Duración (s)**: la longitud del bloque en la línea de tiempo; para **Hablar**, sigue la duración del archivo mientras no la cambie.
- **OK** / **Cancelar**.

Las acciones

- **Cara del catálogo** — **Cara**: una de las 20 caras del catálogo de MaskCtl, que se muestran con su clave:
  - las **bocas** (para componer un habla a mano): Reposo (rest), Labios cerrados (m/b/p), Dientes apretados (s/z), Labio y dientes (f/v), Lengua en los dientes (th), Lengua alta (n/d/t), i breve (ih), r (rr), u en círculo pequeño (oo), i/e ancho y plano (ee), e abierta (eh), eu ovalada (uh), l lengua levantada (ll), o redonda mediana (oh), o abierta (aw), a ancha (ah), a muy abierta (aa);
  - las **expresiones**: Ira (colere), Sorpresa (surprise), Tristeza (triste).
- **Imagen memorizada (número)** — **Imagen memorizada n.º**: «0-19 = las caras del catálogo MaskCtl; más allá, sus propias imágenes memorizadas.»
- **Imagen de fábrica (número)** — **Imagen de fábrica n.º**: una imagen integrada en la máscara.
- **Animación de fábrica (número)** — **Animación de fábrica n.º**: una animación integrada en la máscara. Para estas dos acciones: «Número del catálogo interno de la máscara. Recórralos en Sala → Máscaras LED… (flechas ◀ ▶).»
- **Secuencia de imágenes memorizadas** — **Emplacements** (posiciones): «Números separados por comas (10 como máximo): la máscara encadena las imágenes por sí sola, a la velocidad ajustada.»
- **Hablar (boca sobre archivo WAV)** — **Archivo de audio**: un archivo WAV de la carpeta de medios del show. La lista solo ofrece WAV; si no hay ninguno: «No hay ningún WAV en la carpeta de medios del espectáculo (la boca necesita un WAV).». La boca se mueve al ritmo de ese archivo; **este bloque no reproduce el sonido en sí** (véase más abajo).
- **Cara animada (parpadeos)**: una cara viva que parpadea.

- **Detener la animación / la locución**: detiene la secuencia de imágenes, la animación o el habla en curso.
- **Texto en desplazamiento** — **Texto**: un texto que se desplaza por la máscara.
- **Brillo** — **Nivel (0-255)**: 200 por defecto.
- **Velocidad de desplazamiento** — **Velocidad (0-255)**: velocidad del texto y de las secuencias de imágenes; 50 por defecto.
- **Modo de visualización** (Mode d'affichage) — **Modo**: **Fixe** (fijo), **Clignotant** (intermitente), **Desplazamiento a la izquierda**, **Desplazamiento a la derecha**, **Fijo personalizado**.
- **Oscuro (apagar)**: apaga la visualización (brillo 0).

La sincronización de los labios

La boca «habla» a partir de una secuencia calculada por MaskCtl sobre un archivo **WAV**:

1. Al abrir el show, y tras cada modificación, DreamShow localiza los bloques **Hablar** y las réplicas de robot que animan una boca de máscara.
2. Para cada archivo WAV que aún no tiene su secuencia, le pide a MaskCtl que la calcule. El registro anota «Análisis de la boca por MaskCtl: …». MaskCtl escribe un archivo del mismo nombre con la extensión `.seq` junto al WAV.
3. Al pasar el bloque, la máscara reproduce esa secuencia.

Dos formas de hacer hablar a un personaje:

- **Un actor enmascarado**: coloque el archivo de sonido en un bloque de sonido (para la megafonía) **y** un bloque Máscara **Hablar** con el mismo archivo, con el mismo inicio.
- **Un robot con una máscara**: un solo bloque Robot **Decir (archivo de audio)**, con **Boca de la máscara** ajustado en esa máscara (véase Los robots humanoides). El **Desfase voz del robot → boca (ms)** ajusta entonces la boca a la voz real del robot; solo se aplica a este caso.

El desfase voz / boca

El altavoz de un robot puede sacar el sonido un poco después de la orden. Para compensarlo:

1. Haga decir una réplica al robot con la boca de la máscara y observe.
2. Si la boca va **adelantada** respecto a la voz, ponga un desfase **positivo** (en milisegundos): la boca sale ese tiempo más tarde.
3. Si la boca va **retrasada**, ponga un desfase **negativo**: la orden sale antes hacia el robot.
4. **Guarde** y vuelva a reproducir hasta que ambos coincidan.

Paso a paso

Declarar una máscara nueva

1. Encienda la máscara y cierre su aplicación móvil.
2. Abra **Sala > Máscaras LED...** y haga clic en **Buscar (6 s)** (marque **todos los dispositivos Bluetooth** si no aparece nada).
3. Seleccione la máscara encontrada, haga clic en **+ Añadir la máscara seleccionada** y luego en **Guardar**.
4. Haga clic en **Reconectar**: MaskCtl se vincula a la máscara.
5. Pruebe con **Reposo**, **Sorpresa**, **Oscuro**, **Encender**.

Hacer hablar a un actor enmascarado

1. Convierta la réplica a WAV y cópiela en la carpeta de medios del show.
2. Coloque el WAV en una pista de sonido en el instante deseado.
3. En otra pista, con el mismo inicio, arrastre **Máscara...**, acción **Hablar (boca sobre archivo WAV)**, elija el mismo archivo y pulse **OK**.
4. Espere unos segundos a que el registro indique el análisis de la boca y luego reproduzca la escena.

Conviene saber

- MaskCtl no lee los MP3: la boca exige un WAV. Crear un espectáculo con una IA fabrica este WAV solo a partir de un m4a o de un mp3.
- Si sustituye un WAV por una nueva versión con el mismo nombre, elimine su archivo `.seq`: DreamShow solo recalcula la secuencia si no existe.
- Una máscara ya conectada a MaskCtl no aparece en la búsqueda: es normal.
- El show se prepara y se simula sin máscara.

Véase también

- Los robots humanoides
- La línea de tiempo de la escena
- El sonido y el vídeo en la línea de tiempo
- Crear un espectáculo con una IA
- Solución de problemas

Los enchufes conectados

DreamShow puede encender o apagar enchufes durante un show: cortar la alimentación de los proyectores arquitectónicos por la noche, restablecerla antes de abrir, poner en marcha una máquina de humo o un letrero en el momento justo. Se admiten cuatro tipos de enchufes:

Tipo	Qué hace falta	Ajuste del enchufe
Home Assistant	un servidor Home Assistant que ya conozca el enchufe (Zigbee mediante ZHA o Zigbee2MQTT, Wi-Fi…)	la entidad, por ejemplo `switch.fachada`
Zigbee2MQTT	una llave USB Zigbee, Zigbee2MQTT y un servidor MQTT (Mosquitto…), sin Home Assistant	el tema del dispositivo, por ejemplo `zigbee2mqtt/enchufe_fachada`
Shelly (Wi-Fi)	nada más: DreamShow habla directamente con el enchufe	su dirección IP
Tasmota (Wi-Fi)	nada más: DreamShow habla directamente con el enchufe	su dirección IP

Para abrirla: menú **Sala > Enchufes conectados…**.

Las pasarelas

Arriba de la ventana, los ajustes comunes a todos los enchufes:

- **Home Assistant: dirección** (por ejemplo `http://homeassistant.local:8123`) y **Token de acceso**. El token se crea en Home Assistant: su perfil → Seguridad → Tokens de acceso de larga duración → Crear token. Se guarda en el archivo de la sala.
- **Servidor MQTT: dirección**, **puerto** (normalmente 1883), **Usuario MQTT** y **Contraseña MQTT**: el servidor MQTT que usa Zigbee2MQTT. Deje el usuario vacío si no lo pide.

Los enchufes Shelly y Tasmota no los necesitan.

Los enchufes

- **+ Enchufe** añade un enchufe, **− Eliminar** quita el seleccionado.
- **Nombre**: el nombre que se elige en los bloques de la timeline (dos enchufes no pueden llamarse igual).

- **Tipo**: Home Assistant, Zigbee2MQTT (MQTT), Shelly (Wi-Fi) o Tasmota (Wi-Fi).
- **Entidad**, **Tema Zigbee2MQTT** o **Dirección IP**, según el tipo. Fije la dirección IP de los enchufes Wi-Fi en su router; si no, puede cambiar.
- **Relé n.º** (Shelly y Tasmota): 0 para el primer relé; útil para los módulos de varios relés, por ejemplo un módulo en el cuadro eléctrico que corta dos líneas de proyectores.
- **Encender**, **Apagar**, **Leer el estado**: prueba inmediata del enchufe seleccionado con los ajustes actuales (aunque no estén guardados). El resultado aparece al lado: « Enchufe: encendido », « Enchufe: apagado » o el motivo de un fallo (token rechazado, sin respuesta, dirección no configurada…).
- **Guardar** guarda la lista en la sala.

Para Shelly, DreamShow reconoce solo las dos generaciones de aparatos (la API « RPC » de los Shelly Plus, Pro y Gen3, y la API de los primeros Shelly).

El bloque Enchufe…

En **Bibliotecas**, lista **Otros**, arrastre **Enchufe…** a una pista de la timeline. Elija el enchufe y la acción: **encendido**, **apagado** o **conmutar** (invierte el estado actual). En la timeline, el bloque muestra 🔌, el nombre del enchufe y la acción.

La orden sale cuando el cabezal de lectura llega al bloque, tanto en el show como durante la reproducción en el editor. Nunca detiene el show: si el enchufe no responde, el registro lo indica (categoría « enchufes ») y el show continúa.

En la ventana del conductor

Mientras la ventana del conductor está abierta, una franja 🔌 **Enchufes**, en la parte inferior del panel grande de la izquierda, muestra los enchufes de la sala con su estado, leído de nuevo cada 10 segundos: ● **encendido** (verde), ○ **apagado**, ⚠ **inaccesible** (naranja: el enchufe o su pasarela no responde) o ◌ **estado desconocido** (aún sin leer). Los enchufes Zigbee2MQTT avisan además de cada cambio en cuanto se produce.

Iluminación arquitectónica: un ejemplo

Para una fachada que se enciende al atardecer y se apaga a la 1:

1. Un bloque **Esperar una hora, una fecha, el sol…** ajustado al atardecer, luego un bloque **Enchufe…** « Fachada » en **encendido** y, uno o dos segundos después, los bloques de luz (el tiempo de que arranquen los proyectores).
2. Más adelante, un bloque **Esperar…** ajustado a la 1:00, bloques de luz a cero y luego un bloque **Enchufe…** « Fachada » en **apagado**.

Conviene saber

- El PC de control debe estar en la misma red que los enchufes Wi-Fi, el servidor Home Assistant o el servidor MQTT.
- Con Zigbee2MQTT, el estado real del enchufe vuelve por MQTT: la ventana lo muestra tras **Leer el estado**.
- El token de Home Assistant y la contraseña MQTT se guardan en claro en el archivo de la sala: no comparta ese archivo fuera de su equipo.

Véase también

- Las esperas
- La iluminación arquitectónica

Espectáculos, archivos y proyectos

Esta página describe el menú **Archivo** (crear, abrir, guardar un espectáculo, exportar o importar un proyecto completo) y explica dónde guarda DreamShow sus salas, sus espectáculos, sus medios y sus ajustes.

Para abrirla: menú **Archivo**. Atajo: Ctrl+S para guardar.

Espectáculo, sala, proyecto: ¿de qué hablamos?

- Un **espectáculo** (show) es su obra: la sucesión de escenas, sus líneas de tiempo y sus estados finales. Es un archivo `<nombre>.show.json`.
- Una **sala** describe el lugar y el equipo: focos, direcciones, posiciones, grupos, pantallas, conexiones DMX. Es un archivo `<nombre>.venue.json`. Una sala puede servir para varios espectáculos.
- Un espectáculo está vinculado a su sala **por el nombre de la sala**. Cuando abre un espectáculo, DreamShow cambia automáticamente a su sala (si existe).
- El **proyecto** es toda la carpeta de datos de DreamShow: todas las salas, todos los espectáculos, los medios, los efectos, las paletas, las trayectorias y los ajustes.

El menú Archivo

Nuevo espectáculo…

Crea un espectáculo vacío en la sala activa.

1. Si el espectáculo en curso tiene modificaciones sin guardar, DreamShow pregunta **¿Guardar los cambios del espectáculo?**.
2. Una pequeña ventana **Espectáculo nuevo** pide **Nombre del espectáculo:**. Escriba el nombre y pulse **OK**. Cerrar esta ventana sin nombre cancela.
3. Si ya existe un espectáculo con ese nombre: «Ya existe un espectáculo «…». ¿Sobrescribirlo?». **No** cancela.
4. El espectáculo se crea con una sola escena, «Escena 1», se guarda de inmediato y se abre.

El archivo se crea en la misma carpeta que el espectáculo en curso.

Abrir un espectáculo…

Abre un archivo `*.show.json` (selector de archivos, filtro «Espectáculo DreamShow»), partiendo de la carpeta del espectáculo en curso. DreamShow propone primero guardar el espectáculo en curso si

se ha modificado.

Al abrirlo:

- si el espectáculo se preparó para una sala distinta de la sala activa, DreamShow cambia a esa sala; si no la encuentra, conserva la sala actual y lo anota en el **Registro** («El espectáculo hace referencia a la sala «…», no encontrada — se conserva la sala actual (…)»);
- se selecciona la primera escena y la reproducción vuelve a cero;
- el espectáculo se añade al principio de **Espectáculos recientes**.

Espectáculos recientes

Los 10 últimos espectáculos abiertos, el más reciente primero, numerados («1 nombre.show.json», «2 …»): pulse la cifra para abrirlo con el teclado cuando el submenú está abierto. El espectáculo abierto aparece en negrita. La información sobre herramientas da la ruta completa. **(ninguno)** se muestra cuando la lista está vacía.

Un archivo que ya no existe se quita de la lista con el mensaje «Archivo no encontrado: …».

Guardar (Ctrl+S)

Guarda el espectáculo en curso. Un mensaje «✓ espectáculo guardado (HH:mm:ss)» se muestra unos segundos junto al título del espectáculo, y el asterisco `*` que señalaba modificaciones desaparece.

En cada guardado, DreamShow:

- escribe primero un archivo temporal y luego sustituye el antiguo: un corte durante el guardado no puede destruir la versión anterior;
- conserva una copia de la versión anterior en la subcarpeta `autosave` (véase más abajo);
- anota en el espectáculo el nombre de la sala activa (es la que se reabrirá con ese espectáculo).

Guardar como…

Guarda el espectáculo con otro nombre (filtro «Espectáculo DreamShow», extensión `.show.json` añadida si hace falta) y sigue trabajando después en ese nuevo archivo.

Cada espectáculo tiene su propia carpeta de medios: DreamShow **copia** los medios del espectáculo anterior en la carpeta de medios del nuevo nombre (solo los archivos que no están ya allí). Un mensaje indica «… medio(s) copiado(s) a …». El espectáculo guardado con otro nombre queda así completo e independiente del original.

Mando a distancia (teclas GO)…

Asignar las teclas de un mando a distancia de 2,4 GHz a las acciones GO / Paso anterior / Blackout del guion. Véase El mando a distancia (teclas GO).

Abrir la carpeta de medios del espectáculo

Abre en el Explorador de Windows la carpeta de medios del espectáculo en curso (`data\medias\<nombre del espectáculo>`), creándola si no existe. Ahí van los sonidos, vídeos y flujos DMX usados por el espectáculo. Los medios se llaman **solo por su nombre**, nunca por una ruta completa: un proyecto se traslada de un PC a otro sin romper nada.

Para añadir medios, utilice preferentemente el botón **Importar medios…** del panel de medios, que los copia en esta carpeta. Véase El sonido y el vídeo en la línea de tiempo.

Exportar el proyecto completo (zip)…

Patch de sala, focos, espectáculos, efectos y medios — para transferirlos a otro PC.

1. Si el espectáculo en curso tiene modificaciones, se guarda primero, sin preguntar.
2. Elija dónde guardar el archivo zip (nombre propuesto: `<nombre de la sala>-dreamshow.zip`, con los espacios sustituidos por guiones).
3. DreamShow mete en el zip **toda la carpeta de datos**, subcarpetas incluidas, salvo las copias de la carpeta `autosave` y la disposición de la pantalla (`dreamshow.ui.json`).
4. Un mensaje indica el tamaño del zip y su ubicación: «Proyecto exportado (… MB): …».

Importar un proyecto (zip)…

Carga un proyecto exportado desde otro PC (o una copia de seguridad).

1. Elija el archivo zip (filtro «Proyecto DreamShow»).
2. Confirme: «La importación sustituye los archivos del proyecto actual que tienen el mismo nombre (sala, espectáculos, efectos, medios). ¿Continuar?»
3. Los archivos del zip se copian en la carpeta de datos, sustituyendo los que tienen el mismo nombre. Los archivos que no están en el zip se quedan donde están.
4. «Proyecto importado — la aplicación se reiniciará para cargarlo.»: DreamShow se reinicia solo.

Crear un espectáculo con una IA…

Véase Crear un espectáculo con una IA.

Stream DMX generado por una IA…

Consigna que pegar en un chat de IA (sala, focos, música) y después importación verificada del stream obtenido. Véase Stream DMX por una IA.

Exportar para un player autónomo…

Flujo DMX (.DmxStreaming) que reproduce sin PC un ESP32, una Raspberry Pi o un miniPC. Véase El reproductor autónomo.

Importar un espectáculo ppshow…

Para los usuarios del programa ppshow: recrea un espectáculo de DreamShow a partir de una carpeta de espectáculo de ppshow (el archivo `dmx.ini` y los sonidos), emparejando los focos **por dirección DMX** con la sala actual. La sala activa debe reflejar, por tanto, exactamente el parque de ppshow.

1. Elija la carpeta del espectáculo ppshow (título del selector: «Carpeta del espectáculo ppshow (que contiene dmx.ini)»). Sin `dmx.ini` : «Esta carpeta no contiene dmx.ini (no es un espectáculo ppshow).»
2. Dé el **Nombre del espectáculo DreamShow:** (se propone el nombre de la carpeta). Si ese espectáculo ya existe, DreamShow pregunta si debe sobrescribirlo.
3. Los sonidos se copian en la carpeta de medios del nuevo espectáculo.
4. Se muestra un balance: número de pasos de ppshow y de escenas creadas (los pasos en secuencia automática pueden fusionarse), estados de focos y de cabezas móviles emparejados, estados de canales (dimmers), pasos con nombre, comandos adicionales, sonidos y cambios de nivel sonoro. Los focos de ppshow sin foco de DreamShow en la misma dirección se ignoran y se cuentan.

Dónde se guardan los archivos

Todo está en la carpeta `data`, junto a `DreamShow.exe` (en una instalación normal: `C:\Users\<usted>\AppData\Local\Programs\DreamShow\data`). La forma más sencilla de llegar: **Archivo > Abrir la carpeta de medios del espectáculo** y luego subir dos niveles.

Elemento	Ubicación
Salas	`data\<nombre>.venue.json` (una por sala)
Espectáculos	`data\<nombre>.show.json`
Medios de un espectáculo	`data\medias\<nombre del espectáculo>\` (una carpeta por espectáculo)
Efectos	`data\effects.json` (comunes a todos los espectáculos)
Paletas	`data\palettes.json` (comunes a todos los espectáculos)
Trayectorias	`data\trajectoires\<nombre>.traj.json` (una por trayectoria)
Definiciones de focos	`data\fixtures\` ; sus definiciones modificadas en `data\fixtures\custom\` , las actualizadas en línea en `data\fixtures\online\`
Copias de las versiones anteriores	`data\autosave\`

Ajustes de DreamShow	`data\dreamshow.settings.json` (idioma, espectáculos recientes, teclas GO, MIDI, OSC, mando web…)
Disposición de la pantalla	`data\dreamshow.ui.json`
Traducciones	`data\lang\`
Marcador de reanudación tras un bloqueo	`recovery.json`, en la carpeta `DreamShow` de los datos locales de su cuenta de Windows (`%LOCALAPPDATA%\DreamShow`) (véase Reanudación tras un bloqueo o un corte)

La carpeta autosave: las versiones anteriores

Cada vez que se guarda un espectáculo, una sala o las paletas, DreamShow copia primero la versión que va a ser sustituida en `data\autosave`, con la fecha y la hora en el nombre. Por ejemplo, guardar `concert.show.json` el 5 de octubre de 2026 a las 14:32:10 conserva la versión antigua como `concert.show-20261005-143210.json`.

DreamShow no guarda el espectáculo solo a intervalos regulares: acuérdese de pulsar Ctrl+S. La carpeta `autosave` nunca se vacía automáticamente.

Paso a paso

Partir de un espectáculo existente para una nueva obra

1. Abra el espectáculo de partida (**Archivo > Abrir un espectáculo…**).
2. **Archivo > Guardar como…**, escriba el nuevo nombre.
3. Ahora trabaja sobre la copia, con su propia copia de los medios. El original no se modifica.

Transferir un proyecto al PC de control

1. En el PC de preparación: **Archivo > Exportar el proyecto completo (zip)…**, guarde el zip en una memoria USB.
2. En el PC de control (con DreamShow instalado): **Archivo > Importar un proyecto (zip)…**, elija el zip y confirme.
3. DreamShow se reinicia. Abra el espectáculo con **Archivo > Abrir un espectáculo…** si no es el que se abre.
4. Compruebe **Sala > Conexiones DMX…**: las interfaces del PC de control pueden ser distintas.

Volver a una versión anterior de un espectáculo

1. En DreamShow, abra otro espectáculo (o cierre DreamShow) para no trabajar sobre el archivo que va a sustituir.

2. En el Explorador, abra la carpeta `data`. Para conservar la versión actual, renombre por ejemplo `concert.show.json` como `concert-actuel.show.json`.
3. Abra la subcarpeta `autosave` y localice la copia con la fecha y hora adecuadas, por ejemplo `concert.show-20261005-143210.json`.
4. Cópiela en la carpeta `data` y renómbrela exactamente como el espectáculo original: `concert.show.json`. Así recupera su carpeta de medios `medias\concert`.
5. En DreamShow, **Archivo > Abrir un espectáculo…** y elija `concert.show.json`.

Conviene saber

- El asterisco `*` tras el título del espectáculo señala modificaciones sin guardar. DreamShow pide guardar antes de abrir otro espectáculo, de crear uno, de iniciar un asistente y al salir.
- Al salir, DreamShow pregunta «¿Salir de DreamShow?» (o «Hay un espectáculo EN CURSO. ¿Salir de DreamShow de todos modos?» si la ventana del guion está abierta).
- La carpeta de medios de un espectáculo depende del **nombre de su archivo**. Si renombra un archivo `.show.json` en el Explorador, renombre también su carpeta en `medias`, o utilice mejor **Guardar como…**.
- Un espectáculo está vinculado a su sala por el nombre de la sala. Renombre una sala con **Sala > Cambiar nombre de la sala…**, que actualiza los espectáculos que la referencian: véase Cambiar, renombrar, duplicar una sala.
- La exportación de proyecto contiene toda la carpeta de datos, incluida la biblioteca de focos y sus ajustes (idioma, teclas, MIDI, OSC…). La importación sustituye, por tanto, también los ajustes del PC que lo recibe.
- Guarde su espectáculo antes de importar un proyecto: en el reinicio que sigue a la importación, DreamShow propone guardar el espectáculo en curso, y responder **Sí** sobrescribiría ese espectáculo encima de un archivo del mismo nombre que la importación acaba de traer.
- Antes de una actualización de DreamShow, exporte el proyecto: véase Instalación, idiomas y actualizaciones.

Véase también

- Reanudación tras un bloqueo o un corte
- Cambiar, renombrar, duplicar una sala
- El sonido y el vídeo en la línea de tiempo
- Las bibliotecas
- Instalación, idiomas y actualizaciones

Solución de problemas

Esta página reúne los problemas más frecuentes y los pasos que seguir para cada uno. El primer reflejo es siempre el mismo: mirar el panel **Registro**, donde DreamShow anota lo que hace y lo que va mal (líneas **AVS** para los avisos, **ERR** para los errores).

El registro, su primera herramienta

El panel **Registro** muestra los mensajes de DreamShow, con la hora y el origen (dmx, vídeo, audio, robot, máscaras, pantallas…).

- Las casillas **Información**, **Aviso**, **Errores** y **Debug** eligen los mensajes que se muestran (Debug, muy locuaz, está desmarcado por defecto).
- **Borrar** vacía la visualización.
- **Copiar**: «Copia el registro mostrado al portapapeles». Pegue estas líneas en una solicitud de ayuda: dicen exactamente lo que ha ocurrido.
- **Seguir** hace desplazar el registro hasta los mensajes más recientes.

Véase Registro, Audio y Reloj.

No sale nada hacia los focos (DMX)

Compruebe en este orden:

1. **El botón LIVE**, arriba a la derecha. Encendido, la escena seleccionada se envía a las interfaces; apagado, «ya no se envía ninguna trama, solo continúa la simulación». No tiene efecto en modo espectáculo.
2. **El modo visualizador.** Durante **DMX > Modo visualizador (Art-Net / sACN recibido)…**, DreamShow calla: su salida está desactivada. Detenga este modo.
3. **Las conexiones.** Junto al botón **Conexiones…** (en la parte superior de la pantalla), un texto resume las salidas en servicio; su información sobre herramientas lista los posibles errores. Abra **Sala > Conexiones DMX…** y compruebe que cada universo utilizado tiene una interfaz (y no «Ninguna»). Véase Las conexiones DMX.
4. **Lo que envía DreamShow.** Abra **DMX > Valores DMX…**: si los valores se mueven cuando la escena se reproduce, DreamShow está enviando de verdad; el problema está entre el PC y los focos.
5. **Según la interfaz:**
    - **Art-Net**: la dirección IP del nodo debe estar en la misma red que el PC, y el número de universo de red debe coincidir con el configurado en el nodo. El cortafuegos de

Windows debe autorizar DreamShow (véase más abajo).
    - **sACN**: compruebe el número de universo (1 a 63 999) y que la red deja pasar el multicast, o indique la dirección IP del receptor.
    - **USB DMX PRO**: el puerto COM de la interfaz debe figurar en la lista «Puertos COM: …» de la ventana **Conexiones DMX**; si no, compruebe la conexión y el controlador de la interfaz.
    - **uDMX**: la interfaz utiliza el controlador libusbK.
6. **Los focos.** La dirección DMX y el modo (número de canales) configurados en cada foco deben ser los de **Sala > Focos, direcciones, posiciones…**. Compruebe los cables y la terminación al final de la línea.
7. **Probar un canal. DMX > Faders DMX…** fuerza canales a mano por encima del guion: suba el canal de intensidad de un foco para comprobar que responde. Véase Valores DMX y faders DMX.



Un foco hace cosas raras

- Modo DMX incorrecto: el foco está configurado con un número de canales distinto del declarado en la sala. Alinee ambos.
- Solapamiento de direcciones: dos focos comparten canales. Compruebe las direcciones en **Sala > Focos, direcciones, posiciones…**.
- Definición incorrecta: corríjala en **Sala > Biblioteca de focos…**. Véase La biblioteca de focos.
- Una cabeza móvil apunta mal: compruebe su posición, su orientación y su montaje en la sala, o calíbrela. Véase La calibración de las cabezas móviles.

El vídeo no arranca

Los vídeos en monitor los reproduce **ppvideoplayer**, instalado con DreamShow. DreamShow lo inicia solo, **minimizado en la barra de tareas**, cuando el show contiene vídeos. Lea el registro (origen «vídeo»):

- «ppvideoplayer iniciado automáticamente (el espectáculo contiene vídeos)» y luego «ppvideoplayer listo — carpeta de medios y cargas transmitidas»: todo va bien en cuanto al inicio.
- «El espectáculo contiene vídeos pero no se encuentra ppvideoplayer (…)»: el reproductor no está en las ubicaciones indicadas; reinstale DreamShow.
- «ppvideoplayer iniciado, pero su pipe no responde (15 s) — nuevo intento en 30 s.»: el reproductor arranca mal; espere al nuevo intento, o reinícielo (véase más abajo).
- «ppvideoplayer está en marcha (…) pero su pipe está ausente — instancia muerta, se detiene y se vuelve a lanzar.»: DreamShow lo ha reparado solo.

Compruebe también:

1. Que el archivo de vídeo está en la carpeta de medios del show (**Archivo > Abrir la carpeta de medios del espectáculo**).
2. Que la pantalla elegida existe: **Sala > Pantallas...**, botón 🔎 **Identificar la pantalla** (aparece una mira en el monitor; un clic o una tecla la cierra) y luego ▶ **Probar el vídeo**.
3. **ppvideoplayer solo ve los monitores conectados cuando arranca.** Si conecta una pantalla después, haga clic en ⟳ **Reiniciar ppvideoplayer** en **Sala > Pantallas...**.

Véase Las pantallas de vídeo y El sonido y el vídeo en la línea de tiempo.

No hay sonido

- DreamShow reproduce los sonidos él mismo, por la **salida de audio predeterminada de Windows**: no tiene un ajuste de salida propio. Cambie la salida predeterminada en los ajustes de sonido de Windows si es necesario.
- Mire los niveles del panel **Audio** (izquierda / derecha): un bloque **Nivel sonoro** de la línea de tiempo puede haberlos bajado.
- El registro (origen «audio») señala un archivo ausente: «Archivo no encontrado: ...». El archivo debe estar en la carpeta de medios del show.
- 🔇 **Silenciar** (panel **Audio** y ventana del guion) detiene inmediatamente todos los sonidos en curso.

Véase Registro, Audio y Reloj.

DreamShow va lento, la simulación se entrecorta

- **Desactivar la simulación: botón** ⏻, en la parte superior del panel **Sala** (la simulación). Apagado, «la sala deja de calcularse y de dibujarse (tanto en 2D como en 3D), lo que alivia el procesador y la tarjeta gráfica durante un espectáculo. La salida DMX no se ve afectada.» El panel muestra «Simulación desactivada — el botón ⏻ la vuelve a encender. La salida DMX continúa con normalidad.» Este ajuste se conserva en el próximo inicio: si la simulación se queda negra, compruebe este botón.
- **Bajar la calidad 3D**: en vista 3D, la lista junto a **2D / 3D** ofrece **Basic** (conos planos), **Estándar** (núcleo y halo con degradados, manchas de impacto suaves) y **Máxima** (renderizado por la tarjeta gráfica, haces volumétricos). Elija Basic en un PC modesto.
- **Pasar a 2D**, claramente más ligero que el 3D.
- La pequeña línea bajo la simulación indica la cadencia de refresco y el coste de una imagen; la barra superior de la pantalla principal indica la cadencia real del motor.
- El motor sigue reproduciendo el show aunque la visualización sea lenta: la luz no se ralentiza por la simulación.

Véase La simulación 2D y 3D.

Cortafuegos de Windows y red

Varias funciones de DreamShow pasan por la red: Art-Net, sACN, el mando web, el mando OSC, las tabletas del seguidor, las pantallas, los reproductores de vídeo IP, los robots y el modo visualizador. La primera vez, Windows puede preguntar si debe autorizar DreamShow en la red: **acepte** (al menos para las redes privadas). Si ha rechazado, autorice DreamShow en los ajustes del cortafuegos de Windows.

Puertos utilizados (para un administrador de red):

Función	Puerto
Art-Net (salida y modo visualizador)	UDP 6454
sACN (salida y modo visualizador)	UDP 5568
Mando OSC	8000 por defecto (configurable)
Mando web	8092 por defecto (configurable)
Tabletas del seguidor	TCP 8090
Pantallas de backstage	TCP 8091
Reproductores de vídeo IP	TCP 5555
Robots	TCP 5210 (hacia el robot), UDP 5211 (anuncios)

Para las tabletas y las pantallas: la dirección que muestra DreamShow es la primera dirección de red del PC. Si tiene varias tarjetas (Wi-Fi y cable, tarjeta virtual…), utilice su dirección en la red de los dispositivos.

Tabletas, pantallas, robots, máscaras

- **Una tableta del seguidor no se conecta**: misma red, cortafuegos, dirección con `:8090`. Véase El seguidor en tableta.
- **Una pantalla se queda vacía**: compruebe el nombre de zona en la dirección y que un bloque Pantalla de backstage… apunte a esa pantalla. Véase Las pantallas de backstage.
- **El robot no se mueve**: ¿está **ARMADO** (botón 🤖)? Si no, el registro anota «… DESARMADO — comando ignorado: …». Véase Los robots humanoides.
- **La máscara no responde**: encendida, sin emparejar en Windows, aplicación móvil cerrada, botón **Reconectar**. Véase Las máscaras LED.

Tras un bloqueo o un corte de corriente

Reinicie DreamShow. Si se detuvo durante un espectáculo o una edición (en las últimas 6 horas), muestra la ventana **Reanudación tras una interrupción**: «DreamShow se detuvo … (último punto: …).» con el show, la escena y la posición, y propone **reanudar exactamente en ese punto** (**Sí, reanudar** / **No**). Véase Reanudación tras un bloqueo o un corte.

Sus archivos están protegidos: cada guardado conserva también una copia fechada en una subcarpeta `autosave` de la carpeta de datos.

Si el bloqueo se repite, anote la versión (**? > Acerca de DreamShow…**), lo que estaba haciendo y copie el registro (botón **Copiar**) para el soporte.

Se ha perdido la disposición de la pantalla

El botón ↺ **UI**, arriba a la derecha, restaura la disposición predeterminada de los paneles. Véase Vista general de la pantalla principal.

Véase también

- Las conexiones DMX
- Valores DMX y faders DMX
- Las pantallas de vídeo
- La simulación 2D y 3D
- Reanudación tras un bloqueo o un corte
- Instalación, idiomas y actualizaciones

Atajos de teclado

Esta página enumera todos los atajos de teclado y de ratón de DreamShow, ventana por ventana. Las teclas de la ventana del guion (GO, anterior, oscuro) se cambian en **Archivo > Mando a distancia (teclas GO)...**; las demás son fijas.

En cualquier punto de la pantalla principal (editor)

Tecla	Acción
Espacio	**GO**: pasa a la escena siguiente, como el botón **GO (Espacio)** del panel **Escenas**. Sin efecto cuando el cursor está en una zona de texto, o sobre una casilla o una lista desplegable.
Ctrl+S	Guarda el espectáculo (como **Archivo > Guardar**).
Tecla que espera un bloque «Esperar una tecla...»	Cuando la línea de tiempo está detenida en ese bloque, la tecla elegida reanuda la reproducción. Tiene prioridad sobre cualquier otro atajo.

En el editor, solo la barra espaciadora hace GO; la tecla Intro y las teclas del mando a distancia solo sirven en modo espectáculo.

Ventana del guion (modo espectáculo)

Tecla	Acción
Espacio o **Intro** (por defecto)	**GO**.
Retroceso (por defecto)	◀ **Anterior**: vuelve a la escena anterior.
N (por defecto)	**OSCURO**: oscuro general; una segunda pulsación lo libera.
F9	Alterna entre la ventana completa y la ▭ **Miniatura** (una pequeña banda siempre en primer plano).
F11	Pantalla completa (sin borde) o vuelta a la ventana normal; sale antes de la miniatura si es necesario.
Tecla que espera un bloque «Esperar una tecla...»	Reanuda el guion; tiene prioridad sobre cualquier otro atajo.

Los botones del guion recuerdan la primera tecla de cada acción: «GO (Espacio)», «◀ Anterior (Retroceso)», «OSCURO (N)».

GO sigue sin efecto en la última escena y, en GO manual, mientras la línea de tiempo de la escena en curso no ha terminado (el botón aparece entonces atenuado).

Cambiar las teclas (mando a distancia)

Archivo > Mando a distancia (teclas GO)… abre la ventana **Mando a distancia**, con tres apartados: **«GO (pas suivant)»** (GO, paso siguiente; texto no traducido en el programa), **Paso anterior** y **Blackout (oscuro)**.

- **+ Tecla…** y después pulse la tecla (o el botón de un mando de presentación de 2,4 GHz, que envía teclas de teclado): se añade a la acción.
- **Esc** durante la captura la cancela en lugar de añadir la tecla.
- El pequeño botón de cada tecla la quita.
- **OK** guarda. GO conserva siempre al menos una tecla: si las quita todas, se restablece Espacio.

Véase El mando a distancia (teclas GO).

Línea de tiempo de la escena

Gesto	Acción
Ctrl + rueda	Zoom horizontal de la línea de tiempo, centrado en el ratón.
Rueda sobre la regla (arriba de la línea de tiempo)	Zoom, sin Ctrl.
Clic en la regla	Coloca la línea roja en ese instante.
Arrastrar un bloque	Mueve su inicio (en pasos de 0,1 s, con imán al principio o al final de los bloques vecinos).
Arrastrar el borde derecho de un bloque	Cambia su duración (en pasos de 0,1 s).
Doble clic en un bloque	Abre sus propiedades; para un bloque de efecto, pasa a la edición del efecto; para una trayectoria, abre su editor; para un efecto dinámico o un pixel mapping, abre su ventana de ajustes.
Clic derecho en un bloque	Menú: **Propiedades…**, **Eliminar** y, según el bloque, **Modificar el efecto…**, **Modificar la trayectoria…**, **Sustituir por la selección + ajustes actuales**.

Arrastrar desde Bibliotecas	Un grupo, un medio, un efecto, una trayectoria o un elemento de la lista **Otros** soltado en una pista crea un bloque.

Bibliotecas

Tecla o gesto	Acción
Supr en la lista **Trayectorias**	Elimina la trayectoria seleccionada (tras confirmación).
Doble clic en una trayectoria	Abre su editor.
Doble clic en un efecto	Modifica el efecto.
Clic derecho en un medio	Menú del medio; el clic derecho selecciona primero el elemento que hay bajo el ratón.

Simulación (panel Sala)

Vista 2D (plano):

Gesto	Acción
Clic en un foco	Lo selecciona o lo deselecciona.
Arrastrar en el plano	Selección por rectángulo: sustituye la selección.
Ctrl + arrastrar	Añade a la selección los focos del rectángulo.
Con **Apuntar** pulsado: **hacer clic y arrastrar**	Las cabezas móviles seleccionadas siguen al ratón.
Con la herramienta **Zona**: **hacer clic y arrastrar**	Traza, mueve o redimensiona la zona.

Vista 3D:

Gesto	Acción
Arrastrar (botón izquierdo o derecho)	Gira alrededor de la sala.
Mayús + arrastrar, o **arrastrar con la rueda pulsada**	Desplaza la vista.
Rueda	Acerca / aleja el zoom.
Clic (sin mover) en un foco	Lo selecciona o lo deselecciona.

Con **Apuntar** o la herramienta **Zona**: **hacer clic y arrastrar**	Como en 2D, sobre la superficie que hay bajo el ratón.

Rotación de la zona: en la casilla de rotación (en grados), **Intro** valida el valor.

Véase La simulación 2D y 3D y Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles.

Editor de trayectoria

Tecla o gesto	Acción
Doble clic en una zona vacía de la banda de claves	Añade una imagen clave en ese instante.
Clic en una clave	La selecciona; **arrastrarla** la mueve en el tiempo.
Arrastrar en una zona vacía	Desplaza la vista previa.
Intro en la casilla «Clave — tiempo (s):»	Aplica el tiempo introducido.

Véase Las trayectorias.

Focos, direcciones, posiciones (editor de sala)

Tecla	Acción
Ctrl+Z	Deshacer (botón ↶).
Ctrl+Y	Rehacer (botón ↷).

En la ventana **Añadir un foco — biblioteca QLC+**: escriba su búsqueda y después **flecha abajo / flecha arriba** para recorrer la lista sin salir de la casilla, **Intro** (botón **Añadir**) o **doble clic** para elegir.

Valores DMX y faders DMX

Tecla o gesto	Ventana	Acción
Doble clic en un canal	**Valores DMX**	Abre los faders en ese canal.
Intro en «Primer canal»	**Faders DMX**	Muestra la página que empieza en ese canal.
Intro en el valor de un fader	**Faders DMX**	Aplica el valor escrito.
Rueda sobre un fader	**Faders DMX**	±1.
Mayús + rueda	**Faders DMX**	±10.

Véase Valores DMX y faders DMX.

Otras ventanas

Tecla	Ventana	Acción
T	**Audio-ritmo y tempo**	Tap tempo (como el botón **TAP**), salvo cuando el cursor está en una zona de texto.
Esc, cualquier tecla o un clic	Carta de ajuste 🔎 **Identificar la pantalla** (**Sala > Pantallas...**)	Cierra la carta de ajuste (también se cierra sola al cabo de unos segundos).
La tecla que hay que esperar	Propiedades de un bloque **Esperar una tecla**	Tras un clic en **Definir...**, la tecla pulsada pasa a ser la tecla esperada.

En todos los cuadros de diálogo

- **Intro** valida el botón predeterminado (**OK**, **Añadir**, **Guardar**... según la ventana).
- **Esc** cierra sin validar (botón **Cancelar** o **Cerrar**), en las ventanas que lo tienen.
- Las zonas de texto habituales aceptan Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+A, etc.

Véase también

- El modo espectáculo y la ventana del guion
- El mando a distancia (teclas GO)
- La línea de tiempo de la escena
- Las esperas (tecla, hora, fecha, sol)
- La simulación 2D y 3D

Glosario

Las palabras del oficio y las de DreamShow, con una definición breve. Los términos están ordenados alfabéticamente.

A

- **Ambiente**: ajuste de conjunto de la luz (luz plena, día, tarde, noche, interior cálido, exterior frío, misterio, entrada del público, oscuro) utilizado por los asistentes y por la creación de un espectáculo con una IA.
- **Apuntar**: herramienta que orienta las cabezas móviles seleccionadas hacia el punto en el que se hace clic en el plano o en la vista 3D. Véase Apuntar y cubrir una zona con las cabezas móviles.
- **Armar (un robot)**: autorizar a los bloques Robot a mover el robot. Desarmado, se ignoran. Véase Los robots humanoides.
- **Art-Net**: protocolo que transporta el DMX por una red informática (Ethernet, Wi-Fi) hasta un **nodo** Art-Net que lo devuelve a un cable DMX. Cada universo tiene un número de red (0 a 32 767 en DreamShow).
- **Audio-ritmo**: función en la que la música (micrófono, entrada de línea o sonido del PC) hace variar la intensidad de un grupo, con detección del tempo. Véase Audio-ritmo y tempo.
- **Auto**: disparo de una escena que pasa sola a la siguiente tras un retardo.
- **Auto-fade (desactivar el)**: casilla que impide cualquier encadenado automático: se avanza todo con GO.
- **Autosave**: subcarpeta en la que DreamShow guarda una copia fechada de cada archivo guardado.

B

- **Biblioteca de focos**: el conjunto de definiciones de focos que DreamShow conoce (más de 1 600, procedentes de QLC+ y de Polux), que se puede completar. Véase La biblioteca de focos.
- **Bibliotecas** (panel): panel de la pantalla principal que contiene los grupos, los medios, los efectos, las trayectorias y la lista **Otros**, que se arrastran a la línea de tiempo.
- **Bloque**: elemento colocado en una pista de la línea de tiempo, con un inicio y a menudo una duración: luz, efecto, sonido, vídeo, espera, salto, robot, máscara, pantalla de backstage…
- **BPM**: pulsaciones por minuto, el tempo de una música.
- **Bucle**: ajuste de una escena cuya línea de tiempo vuelve a empezar sola hasta el GO (o hasta una duración máxima).

C

- **Cabeza móvil** (lyre): foco de cabeza motorizada que se orienta a distancia (pan y tilt), a menudo con colores, gobos y zoom.
- **Calibración (de una cabeza móvil)**: ajuste que registra adónde apunta una cabeza móvil en las cuatro esquinas del escenario (más dos puntos opcionales en la pared del fondo), para que apunte con exactitud. Véase La calibración de las cabezas móviles.
- **Canal (DMX)**: uno de los 512 valores de un universo, de 0 a 255. Un foco usa uno o varios (intensidad, rojo, verde, azul, pan, tilt…).
- **Canal fino (16 bits)**: segundo canal que afina un ajuste (pan, tilt, intensidad): los dos juntos dan 65 536 pasos en lugar de 256, para movimientos y fundidos sin sacudidas.
- **Celda**: parte de un foco que se ajusta por separado (cada LED de una barra, cada píxel de una matriz, cada cabeza de un foco multihaz).
- **Código de tiempo** (timecode): señal horaria (horas:minutos:segundos:imágenes) procedente de una pista de sonido, de una mesa o de un programa, que hace arrancar cada escena a su hora. Véase El código de tiempo (LTC / MTC).
- **Contraluz (contra)**: foco colocado detrás de los actores, que los ilumina por la espalda.
- **Controles manuales**: ventana que controla a mano los aparatos declarados «manuales» (torno, alimentación de cabezas móviles, shutters), impuestos de forma permanente, fuera de la secuencia. Véase Los controles manuales.

D

- **Definición (de foco)**: la descripción de un modelo: sus modos, sus canales y lo que hace cada valor. Formatos importados: GDTF, QLC+ (.qxf), DJworld (.fxt).
- **Derecha (cour)**: lado derecho del escenario visto desde el público.
- **Dirección DMX**: número del primer canal que usa un foco en su universo (de 1 a 512). Un foco de 8 canales en la dirección 17 ocupa los canales 17 a 24. La dirección configurada en el foco debe ser la declarada en la sala.
- **Disparo**: la forma en que una escena pasa a la siguiente: **GO manual**, **Auto** (tras un retardo) o **Encadenada** (cuando todo lo que contiene ha terminado).
- **DMX (DMX512)**: el lenguaje estándar de los focos: una sucesión de 512 canales, enviada de forma continua, unas 40 veces por segundo en DreamShow.
- **.DmxStreaming**: formato de archivo de DreamShow que registra un flujo DMX imagen por imagen. Sirve para el reproductor autónomo y para el stream DMX por una IA.

E

- **Efecto**: ajuste con nombre de uno o varios focos o grupos, guardado en la biblioteca y reutilizable en todos los espectáculos.
- **Efecto dinámico**: bloque que hace variar un ajuste (intensidad, color, arcoíris, pan, tilt, círculo, ocho) según una forma de onda, con cada foco desfasado respecto a los demás para crear una

ola, una persecución, un abanico… Véase Los efectos dinámicos.

- **Encadenada**: disparo de una escena que pasa a la siguiente en cuanto todo lo que contiene ha terminado.
- **Entrada del público**: ambiente de luz previo al espectáculo: la sala suavemente iluminada y el escenario en penumbra.
- **Escena**: una etapa del show, disparada con GO, automáticamente o en encadenado. Tiene una línea de tiempo y un estado final.
- **Espectáculo** (show): la obra en DreamShow: una sucesión de escenas, guardada en un archivo `.show.json`.
- **Espera**: bloque de línea de tiempo que detiene la reproducción hasta una tecla, una duración, una hora, una fecha o la salida / puesta del sol. Véase Las esperas.
- **Estado final**: la iluminación estable de una escena, una vez terminada su línea de tiempo. Es también lo que se obtiene al saltar directamente a la escena. Un foco no ajustado en el estado final está a cero (salvo un torno, que se conserva).
- **Estroboscopio**: aparato, o ajuste de obturador, que produce destellos rápidos. DreamShow nunca lo dispara automáticamente desde un asistente o una IA.
- **Etiqueta (de escena)**: nombre corto y estable de una escena (por ejemplo «lluvia»); los saltos y las secuencias paralelas apuntan a la escena por ese nombre, aunque se inserten o se muevan escenas. Véase Saltos y etiquetas de escena.

F

- **Faders DMX**: ventana que fuerza canales a mano por encima del guion. Véase Valores DMX y faders DMX.
- **Fixture**: palabra inglesa para «aparato de iluminación»; DreamShow la usa para cualquier aparato con patch en la sala (foco, cabeza móvil, máquina de humo, relé…), y en español la traduce por «foco».
- **Foco** (proyector): aparato de iluminación de escena (véase también fixture, cabeza móvil, PAR, wash).
- **Fondo del escenario** (lejano): parte del tablado más alejada del público.
- **Frontal**: foco colocado delante de los actores, del lado del público.
- **Fundido**: paso progresivo de una iluminación a otra. El **fundido hacia la siguiente** de una escena es la duración del paso hacia la escena siguiente, con GO o en automático; el **fundido de entrada** y el **fundido de salida** de un bloque hacen subir y bajar solo su intensidad. Véase Fundidos y mezclas.

G

- **GDTF**: formato abierto de descripción de focos, proporcionado por numerosos fabricantes.
- **Go (GO)**: la orden de pasar a la escena siguiente, mediante el botón **GO**, la barra espaciadora o un mando a distancia.

- **Gobo**: motivo recortado colocado delante de la lámpara de una cabeza móvil, que proyecta una forma (estrella, follaje…).
- **Grupo**: conjunto con nombre de focos de la sala («Frontales», «Cabezas móviles»…), que se ajusta de golpe.
- **Guion** (conduite): la sucesión de escenas del espectáculo, en el orden en que el regidor las envía. Por extensión, la **ventana del guion** del modo espectáculo.

H

- **HTP** («el más alto gana»): regla de mezcla en la que, entre dos fuentes, gana la intensidad más fuerte. DreamShow la aplica a la intensidad entre el guion y una secuencia paralela.

I

- **Imagen clave**: etapa registrada de una trayectoria (posición y ajustes de las cabezas móviles en un instante); DreamShow calcula el paso de una imagen clave a otra.
- **Invisible**: ajuste de un aparato de la sala que no se dibuja ni en el plano ni en la simulación (relé, alimentación…), pero sigue con patch y controlado.
- **Izquierda (jardin)**: lado izquierdo del escenario visto desde el público.

L

- **Línea de tiempo** (timeline): la cinta temporal de una escena, con sus pistas y sus bloques. Véase La línea de tiempo de la escena.
- **Línea roja**: la línea vertical de la línea de tiempo que muestra el instante reproducido.
- **Listo**: estado previo al espectáculo (oscuro, medios detenidos); el siguiente GO lanza la escena 1. El **Reinicio (Listo)** devuelve a él.
- **LIVE**: botón de la pantalla principal; encendido, la escena seleccionada se envía a las interfaces DMX; apagado, solo continúa la simulación.
- **LTC** (Linear Time Code): código de tiempo transportado como señal de audio, en una pista de sonido o un cable de audio.
- **LTP** («el último gana»): regla de mezcla en la que gana la fuente más reciente. DreamShow la aplica a todo salvo la intensidad (color, posición…) entre el guion y una secuencia paralela.
- **Luz plena**: todo el escenario iluminado al máximo.

M

- **Mando a distancia (teclas GO)**: mando de presentaciones de 2,4 GHz cuyos botones envían teclas de teclado, asignadas al GO, al paso anterior y al oscuro. Véase El mando a distancia (teclas GO).

- **Mando web**: teléfono o tableta de la red que controla el show desde su navegador. Véase El mando web.
- **MaskCtl**: programa suministrado con DreamShow que conecta las máscaras LED con el PC por Bluetooth.
- **Máscara LED**: máscara con pantalla de LED, controlada por Bluetooth mediante MaskCtl, que muestra caras, imágenes o una boca que habla. Véase Las máscaras LED.
- **Medios**: los archivos de sonido, vídeo y flujo DMX de un show, guardados en la carpeta `medias\<nombre del show>`.
- **Mensaje del guion**: texto que se muestra en grande durante una escena en modo espectáculo: lo que el regidor espera antes de pulsar GO.
- **MIDI**: norma de comunicación de los instrumentos y controladores musicales; DreamShow acepta controladores MIDI (botones, faders) y devuelve el estado a sus LED. Véase Los controladores MIDI.
- **Mix**: en una misma pista, dos bloques de luz que se solapan se funden uno con otro durante el solapamiento: los colores y las posiciones se deslizan de uno a otro. Véase Fundidos y mezclas.
- **Modo DMX**: configuración de un foco que fija su número de canales y su función (por ejemplo 8 canales o 16 canales). El modo elegido en la sala debe ser el configurado en el aparato.
- **Modo espectáculo**: uso en espectáculo, con la ventana del guion. Véase El modo espectáculo y la ventana del guion.
- **Modo visualizador**: modo en el que DreamShow recibe el DMX de otro programa o de una mesa de luces (Art-Net o sACN) y lo muestra en su simulación, sin enviar nada. Véase El modo visualizador.
- **MTC** (MIDI Time Code): código de tiempo transportado por un enlace MIDI.

N

- **Nodo (Art-Net)**: caja que recibe el DMX por la red y lo devuelve a tomas DMX.

O

- **Obturador (shutter)**: canal de un foco que abre, cierra o hace parpadear (estroboscopio) el haz.
- **OSC** (Open Sound Control): protocolo de red de control, utilizado por TouchOSC, Companion, QLab… para controlar DreamShow. Véase El mando OSC.
- **Oscuro**: apagado de la luz. **OSCURO** (ventana del guion) es el oscuro general de emergencia, que una segunda pulsación libera; los aparatos manuales se quedan como están.

P

- **Paleta**: color, posición o ajuste de haz con nombre, que se aplica con un clic; modificar la paleta modifica todas las escenas que la usan. Véase Las paletas.
- **Pan**: rotación horizontal de una cabeza móvil.
- **Pantalla**: salida de vídeo declarada en la sala: un monitor de Windows (reproducido por ppvideoplayer) o un reproductor de vídeo IP. Véase Las pantallas de vídeo.
- **Pantalla de backstage**: monitor de información entre bastidores o en los camerinos, que muestra una página web servida por DreamShow; los bloques «Pantalla de backstage…» de la línea de tiempo le envían mensajes. Véase Las pantallas de backstage.
- **PAR**: foco fijo de haz ancho, hoy casi siempre de LED de color.
- **Patch**: la asignación de los focos a sus universos y direcciones DMX.
- **Pista**: línea horizontal de la línea de tiempo que contiene bloques. Una escena puede tener varias pistas que se reproducen a la vez.
- **Pixel mapping**: bloque que hace pasar una imagen animada (degradado, arcoíris, ola, fuego, imagen…) por las celdas de barras LED, de matrices o de focos. Véase El pixel mapping.
- **ppvideoplayer**: el reproductor de vídeo instalado con DreamShow, que reproduce los vídeos en los monitores.
- **Prisma**: elemento óptico de una cabeza móvil que multiplica el haz.
- **Proscenio**: parte del tablado más cercana al público.

Q

- **QLC+**: programa libre de iluminación cuya biblioteca de definiciones (archivos .qxf) reutiliza DreamShow.

R

- **Registro**: panel que muestra los mensajes de DreamShow (información, avisos, errores). Véase Registro, Audio y Reloj.
- **Reloj MIDI**: señal de tempo enviada por un aparato MIDI, que DreamShow puede seguir.
- **Reproductor autónomo** (player autónomo): pequeña caja (ESP32, Raspberry Pi, miniPC) que reproduce un show exportado sin PC. Véase El reproductor autónomo.
- **Reproductor de vídeo IP** (player de vídeo IP): caja de vídeo conectada a la red, que reproduce vídeos almacenados en ella, por orden de DreamShow.
- **Robot humanoide**: robot Booster K1 controlado desde la línea de tiempo mediante bloques Robot. Véase Los robots humanoides.

S

- **sACN** (E1.31): otro protocolo que transporta el DMX por una red; universos numerados de 1 a 63 999.

- **Sala**: el lugar descrito en DreamShow: sus dimensiones, sus focos colocados en metros, sus direcciones, sus grupos, sus pantallas, sus conexiones DMX. Una sala puede servir para varios shows.
- **Salto**: bloque «Ir a la escena…» que hace pasar el guion a otra escena cuando la línea roja lo alcanza.
- **Secuencia paralela**: segunda reproducción lanzada desde una escena, que se reproduce a la vez que el guion principal. Véase Las secuencias paralelas.
- **Seguidor**: foco que sigue a un artista. En DreamShow, cabezas móviles controladas con el dedo desde una tableta. Véase El seguidor en tableta.
- **Simulación**: la sala dibujada en 2D o en 3D con sus haces y sus pantallas, sincronizada con la línea roja. El botón ⏻ la desactiva. Véase La simulación 2D y 3D.
- **Sin dirección**: ajuste de un aparato de la sala (máquina de humo, tira LED, iluminación de sala…) que se enciende sin haz orientado.
- **Slot**: ubicación de un reproductor de vídeo IP a la que se asocia un archivo de vídeo.
- **Stream DMX**: flujo DMX grabado imagen por imagen (archivo .DmxStreaming), reproducido por un bloque ▦ de la línea de tiempo. Véase Stream DMX por una IA.

T

- **Tap tempo**: dar el tempo pulsando al ritmo un botón (**TAP**) o una tecla.
- **Tilt**: inclinación vertical de una cabeza móvil.
- **Trayectoria**: movimiento de cabezas móviles descrito mediante imágenes clave, colocado en la línea de tiempo como un bloque. Véase Las trayectorias.

U

- **uDMX**: pequeña interfaz USB-DMX de un universo.
- **Universo**: un conjunto de 512 canales DMX, es decir, una línea DMX. Una sala grande usa varios.
- **USB DMX PRO**: interfaz USB-DMX (tipo Enttec DMX USB PRO), reconocida por Windows como un puerto COM.

V

- **Valores DMX**: ventana que muestra en directo los 512 canales de cada universo tal como se envían.

W

- **Wash**: foco (a menudo una cabeza móvil) de haz ancho y suave, que «baña» una superficie de luz.

Z

- **Zona**: herramienta que dibuja una zona en el plano; las cabezas móviles seleccionadas la cubren. En los ambientes: izquierda, centro, derecha, proscenio, fondo o todo el escenario.
- **Zoom**: ajuste de la apertura del haz, del más cerrado al más abierto.

Véase también

- Bienvenido a DreamShow
- Vista general de la pantalla principal
- Atajos de teclado