DreamShow — manuel d'utilisation

Version 2026.287

Sommaire

Démarrer

- Bienvenue dans DreamShow
- Les premiers pas
- Créer son premier show (musical ou théâtre)
- Déclarer ses projecteurs (assistant de salle)
- Installation, langues et mises à jour
- DreamShow est gratuit

L'écran principal

- Vue d'ensemble de l'écran principal
- Le panneau Scènes
- Les réglages de la scène
- Sélectionner les projecteurs et régler la lumière
- Les palettes
- Les bibliothèques
- Journal, Audio et Horloge
- La simulation 2D et 3D

La timeline

- La timeline de la scène
- Les blocs de lumière et d'effets
- Fondus et mix
- Le son et la vidéo sur la timeline
- Les attentes (touche, heure, date, soleil)
- Attendre une réplique (synchro à la voix)
- Sauts et repères de scène
- Les séquences parallèles
- L'éclairage architectural
- Les effets dynamiques
- Le pixel mapping

Viser, zones et trajectoires

- Viser et couvrir une zone avec les lyres
- Les trajectoires
- La calibration des lyres

La salle

- Fixtures, adresses, positions
- La bibliothèque de projecteurs
- Les connexions DMX
- Les contrôles manuels
- Les écrans vidéo
- Changer, renommer, dupliquer une salle

DMX et commandes

- Valeurs DMX et potentiomètres DMX
- Le mode visualiseur
- Son-lumière et tempo
- Le timecode (LTC / MTC)
- Les contrôleurs MIDI
- La télécommande web
- La télécommande OSC
- La télécommande (touches GO)

Le spectacle

- Le mode show et la fenêtre de conduite

- Reprise après un plantage ou une coupure

Création avec une IA

- Créer un show avec une IA
- Stream DMX par une IA
- Assistant IA (régler la scène)
- Connecter une IA (MCP)

Appareils de scène

- Le player autonome
- La poursuite sur tablette
- Les afficheurs backstage
- Le prompteur
- Les robots humanoïdes
- Les masques LED
- Les prises connectées

Fichiers

- Shows, fichiers et projets

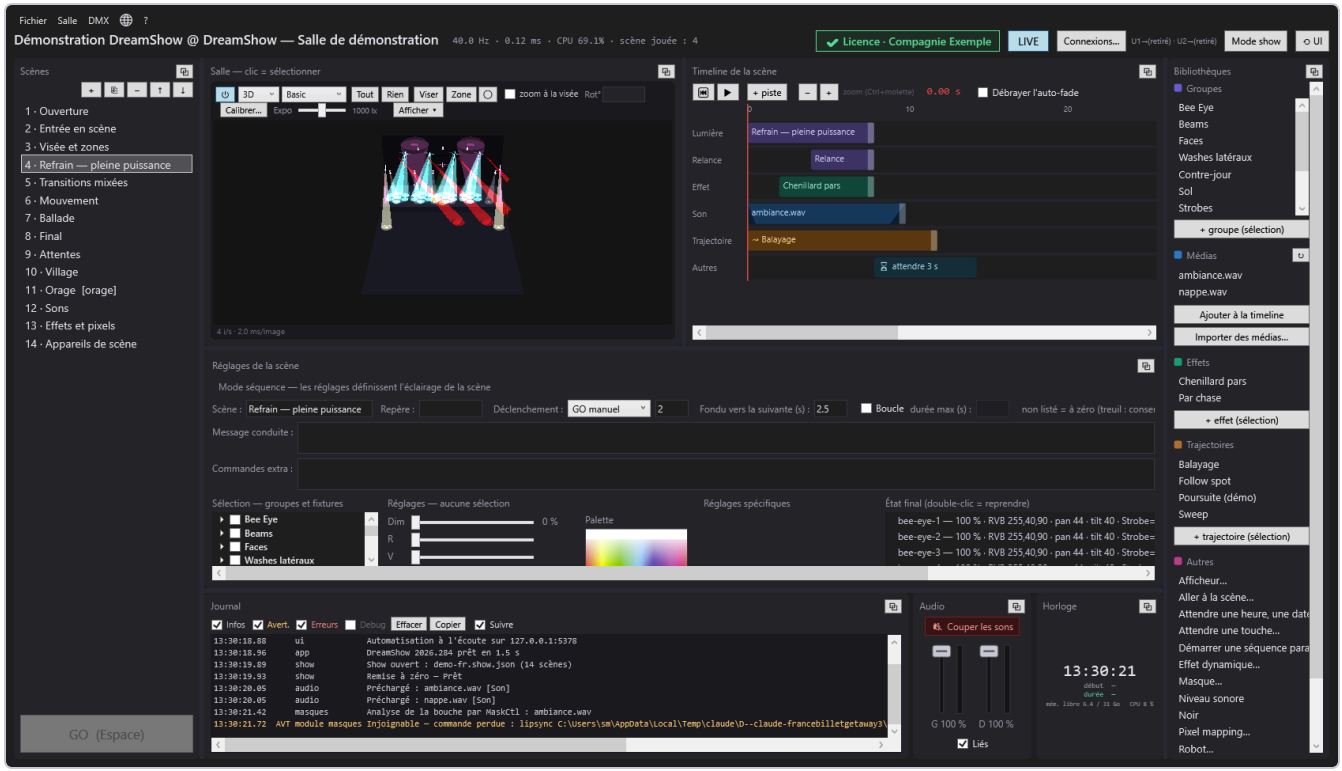
Aide

- Dépannage
- Raccourcis clavier
- Glossaire

Bienvenue dans DreamShow

DreamShow est un logiciel de régie lumière, son et vidéo pour Windows. Il pilote vos projecteurs en DMX, joue le son et la vidéo, et coordonne d'autres appareils de scène. Tout se prépare dans une suite de scènes, chacune avec sa timeline, et se rejoue ensuite en spectacle, scène après scène, avec le bouton **GO**.

Ce manuel explique chaque fenêtre, chaque réglage et chaque bouton. Il s'adresse aux régisseurs, techniciens de salle, DJ et installateurs qui découvrent DreamShow.



Ce que fait DreamShow

- **La lumière** : vos projecteurs (on dit aussi « fixtures ») sont déclarés dans une **salle**, avec leur adresse DMX et leur position en mètres. Vous réglez couleurs, intensités, positions des lyres (têtes motorisées), effets et trajectoires. DreamShow envoie le résultat en DMX par le réseau (Art-Net, sACN) ou par une interface USB.
- **Le son et la vidéo** : les fichiers son se jouent dans DreamShow ; les vidéos s'affichent sur des écrans (moniteurs Windows ou players vidéo sur le réseau).
- **La conduite** : un show est une suite de **scènes**. Chaque scène a une **timeline** (des pistes et des blocs : lumière, effets, son, vidéo, attentes…) et un **état final**. Pendant le spectacle, la

fenêtre de conduite (le mode show) enchaîne les scènes au **GO**, automatiquement ou à heure fixe.
- **La simulation 2D et 3D** : la salle s'affiche avec ses faisceaux, calée sur la timeline. Vous pouvez tout préparer sans aucun projecteur branché.
- **Les appareils de scène** : player autonome (rejouer un show sans PC), tablettes de poursuite, afficheurs backstage, robots humanoïdes et masques LED.

DreamShow est gratuit : tout le logiciel est ouvert, y compris le pilotage du vrai matériel (sortie DMX, players vidéo IP, player autonome, tablettes, afficheurs, robots, masques). Voir DreamShow est gratuit.

Comment utiliser cette aide

- **F1** ouvre la page de l'aide qui correspond à la fenêtre en cours.
- **La recherche** permet de retrouver un mot dans toutes les pages.
- **Les liens** du texte mènent à une autre page du manuel. Chaque page se termine par une section **Voir aussi**.

Les conventions de ce manuel

- Les libellés de l'écran sont écrits en gras, exactement comme dans le logiciel : **Enregistrer sous…**.
- Un chemin de menu s'écrit avec le signe `>` : **Fichier > Ouvrir un show…** veut dire « ouvrez le menu Fichier, puis cliquez sur Ouvrir un show… ».
- Le menu d'aide de DreamShow s'appelle **?** ; le menu des langues est représenté par un globe (son infobulle dit **Langue / Language**).

Par où commencer

1. Si vous venez d'installer DreamShow, l'écran **Bienvenue dans DreamShow** s'ouvre tout seul : regardez la démonstration, créez un premier show sur une musique, ou déclarez vos projecteurs. Voir Les premiers pas.
2. Pour écrire un premier show en deux minutes : Créer son premier show (musical ou théâtre).
3. Pour décrire votre vrai matériel : Déclarer ses projecteurs (assistant de salle).
4. Pour comprendre l'écran : Vue d'ensemble de l'écran principal.

Les grandes parties du manuel

Démarrer

- Les premiers pas
- Créer son premier show (musical ou théâtre)

- Déclarer ses projecteurs (assistant de salle)
- Installation, langues et mises à jour
- DreamShow est gratuit

L'écran principal

- Vue d'ensemble de l'écran principal
- Le panneau Scènes
- Les réglages de la scène
- Sélectionner les projecteurs et régler la lumière
- Les palettes
- Les bibliothèques
- Journal, Audio et Horloge
- La simulation 2D et 3D

La timeline

- La timeline de la scène
- Les blocs de lumière et d'effets
- Fondus et mix
- Le son et la vidéo sur la timeline
- Les attentes (touche, heure, date, soleil)
- Sauts et repères de scène
- Les séquences parallèles
- L'éclairage architectural
- Les effets dynamiques
- Le pixel mapping

Viser, zones et trajectoires

- Viser et couvrir une zone avec les lyres
- Les trajectoires
- La calibration des lyres

La salle

- Fixtures, adresses, positions
- La bibliothèque de projecteurs
- Les connexions DMX
- Les contrôles manuels
- Les écrans vidéo
- Changer, renommer, dupliquer une salle

DMX et commandes

- Valeurs DMX et potentiomètres DMX
- Le mode visualiseur
- Son-lumière et tempo
- Le timecode (LTC / MTC)
- Les contrôleurs MIDI
- La télécommande web
- La télécommande OSC
- La télécommande (touches GO)

Le spectacle

- Le mode show et la fenêtre de conduite
- Reprise après un plantage ou une coupure

Création avec une IA

- Créer un show avec une IA
- Stream DMX par une IA

Appareils de scène

- Le player autonome
- La poursuite sur tablette
- Les afficheurs backstage
- Les robots humanoïdes
- Les masques LED

Fichiers

- Shows, fichiers et projets

Aide

- Dépannage
- Raccourcis clavier
- Glossaire

Bon à savoir

- La version installée s'affiche dans la barre de titre (par exemple « DreamShow 2026.282 ») et dans **? > À propos de DreamShow...**. Indiquez-la toujours quand vous demandez de l'aide.

Voir aussi

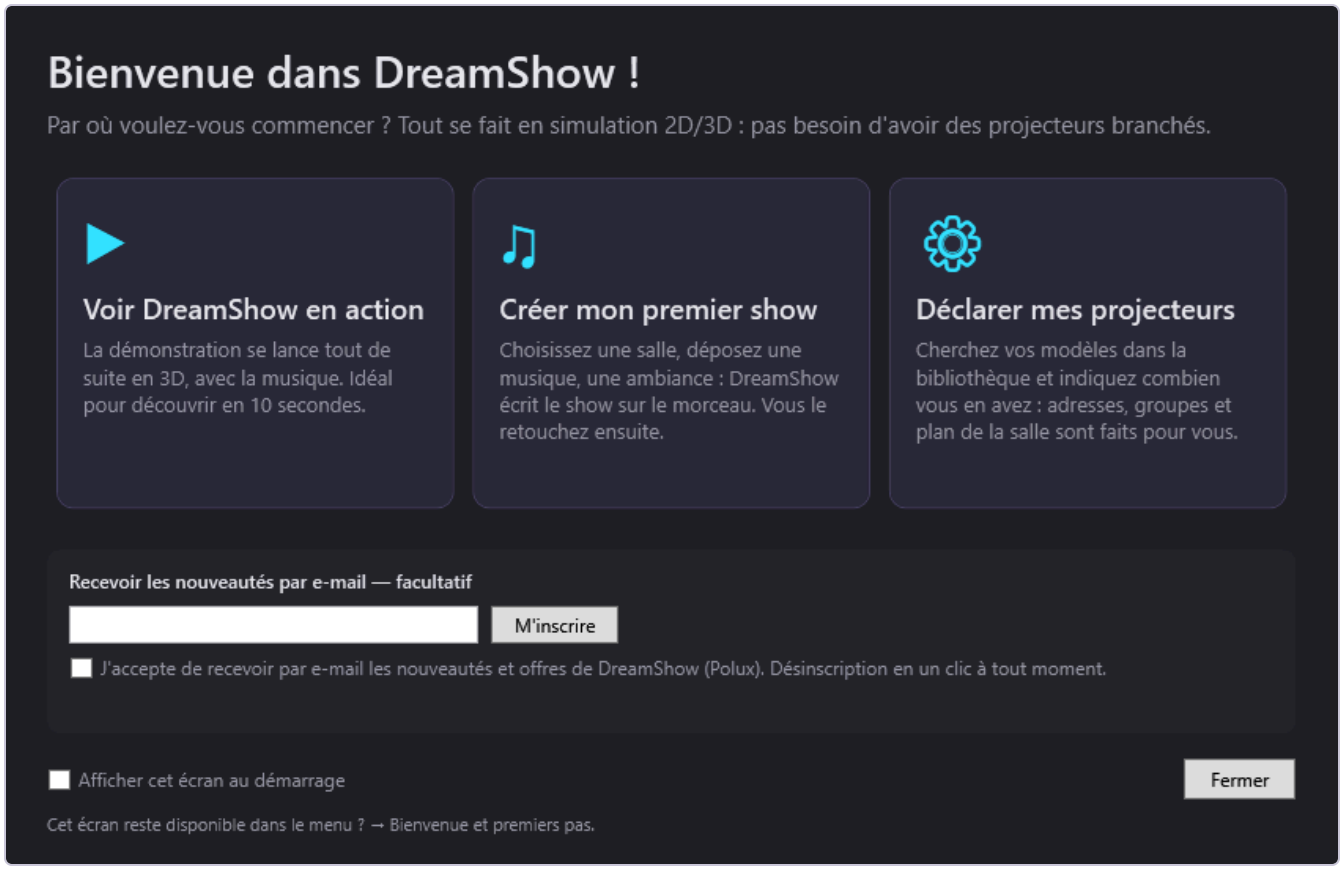
- Les premiers pas
- Vue d'ensemble de l'écran principal
- Glossaire

Les premiers pas

Au premier lancement, DreamShow ne vous laisse pas devant des panneaux vides : il vous propose trois façons de commencer, puis une petite liste de six gestes à faire une fois pour connaître l'essentiel. Rien de tout cela n'est obligatoire.

Pour l'ouvrir : l'écran d'accueil s'ouvre tout seul après une installation neuve. Ensuite : menu **? > Bienvenue et premiers pas…** pour l'écran d'accueil, **? > Liste des premiers pas…** pour la liste des six gestes.

L'écran « Bienvenue dans DreamShow »



En haut, le titre **Bienvenue dans DreamShow !** et la phrase : « Par où voulez-vous commencer ? Tout se fait en simulation 2D/3D : pas besoin d'avoir des projecteurs branchés. »

Les trois choix

Trois grandes tuiles. Un clic sur une tuile ferme l'écran et lance le choix.

- ▶ **Voir DreamShow en action** : la démonstration se lance tout de suite en 3D, avec la musique. DreamShow ouvre le show de démonstration dans la langue de l'interface (en français : « Démonstration DreamShow », sur la salle « DreamShow — Salle de démonstration »), passe la simulation en **3D**, sélectionne la première scène et la joue depuis le début. Si le show en cours a des modifications non enregistrées, DreamShow vous demande d'abord **Enregistrer les modifications du show ?**.
- ♫ **Créer mon premier show** : ouvre l'assistant **Créer mon premier show**. Vous choisissez le type de spectacle, une salle, une ou plusieurs musiques et une ambiance (ou, pour le théâtre, une liste de moments) ; DreamShow écrit le show. Tout est détaillé dans Créer son premier show (musical ou théâtre).
- ⚙ **Déclarer mes projecteurs** : ouvre l'assistant **Déclarer mes projecteurs**. Vous cherchez vos modèles dans la bibliothèque et indiquez combien vous en avez ; DreamShow crée la salle avec les adresses, les groupes et le plan. Voir Déclarer ses projecteurs (assistant de salle).

Recevoir les nouveautés par e-mail — facultatif

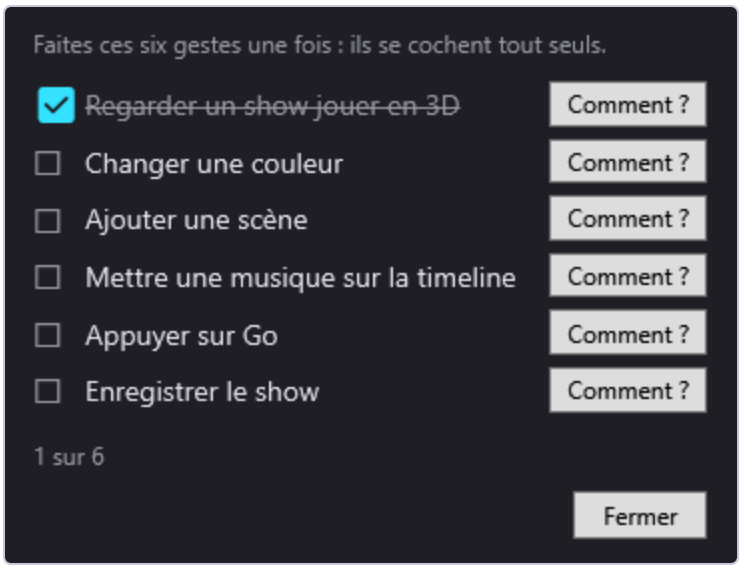
Un cadre propose de recevoir les nouveautés de DreamShow par e-mail. C'est entièrement facultatif et sans aucun effet sur le logiciel.

- **Champ d'adresse** : tapez votre adresse e-mail.
- **J'accepte de recevoir par e-mail les nouveautés et offres de DreamShow (Polux). Désinscription en un clic à tout moment.** : case à cocher, obligatoire pour s'inscrire.
- **M'inscrire** : envoie l'inscription. Un message s'affiche sous le cadre :
  - « Indiquez une adresse e-mail valide. » si l'adresse n'a pas la forme nom@domaine.ext ;
  - « Cochez la case pour donner votre accord. » si la case n'est pas cochée ;
  - « Envoi… » pendant l'envoi, puis la réponse du service ;
  - « Service indisponible : réessayez plus tard. » si le PC n'a pas accès à Internet ou si le service ne répond pas.

Le bas de l'écran

- **Afficher cet écran au démarrage** : coché, l'écran d'accueil s'ouvre à chaque lancement de DreamShow. Décoché, il ne s'ouvre plus tout seul. Après une installation neuve (aucun show encore ouvert sur ce PC), la case est cochée ; tant que vous ne l'avez jamais changée, une mise à jour ne fait pas réapparaître l'écran sur un PC qui sert déjà. Le choix est enregistré quand vous fermez l'écran.
- **Fermer** : ferme l'écran sans rien lancer.
- La dernière ligne rappelle que « Cet écran reste disponible dans le menu ? → Bienvenue et premiers pas. »

La liste des premiers pas



Une petite fenêtre titrée **Premiers pas**, qui reste ouverte à côté de l'écran principal (en bas à droite) pendant que vous travaillez. Elle indique : « Faites ces six gestes une fois : ils se cochent tout seuls. »

Les six gestes

Chaque ligne a une case (☐ puis ☑ quand c'est fait, le texte est alors barré) et un bouton **Comment ?**.

Geste	Ce qui le coche
Regarder un show jouer en 3D	la simulation est en **3D**, la lecture tourne et la scène jouée a dépassé 2 secondes
Changer une couleur	un clic dans la palette de couleurs, ou un mouvement des curseurs R, V ou B, alors que des projecteurs sont sélectionnés
Ajouter une scène	le bouton **+** au-dessus de la liste des scènes (dupliquer une scène compte aussi)
Mettre une musique sur la timeline	un média (son ou vidéo) ajouté à la timeline, par le bouton **Ajouter à la timeline** ou en glissant le fichier
Appuyer sur Go	le bouton **GO (Espace)** ou la barre d'espace dans l'écran principal
Enregistrer le show	**Fichier > Enregistrer**

Un geste coché le reste : la liste est enregistrée dans les réglages de DreamShow.

Le bouton Comment ?

Il ouvre une bulle jaune collée au contrôle concerné, avec l'explication :

- **Regarder un show jouer en 3D** : choisir « 3D » dans la liste en haut de la salle, puis appuyer sur Go (barre d'espace). Le menu **? > Bienvenue et premiers pas…**, tuile **Voir DreamShow en action**, le fait pour vous.
- **Changer une couleur** : cliquer sur une scène à gauche, cocher un groupe dans la sélection (en bas), puis cliquer dans la palette de couleurs ou bouger R, V, B.
- **Ajouter une scène** : le bouton **+** au-dessus de la liste des scènes, à gauche. Chaque scène est un moment du spectacle, déclenché par Go.
- **Mettre une musique sur la timeline** : dans **Médias** (à droite), **Importer des médias…** puis **Ajouter à la timeline** ; ou glisser le fichier directement sur la timeline.
- **Appuyer sur Go** : le grand bouton Go en bas à gauche, ou la barre d'espace : on passe à la scène suivante, comme pendant le spectacle.
- **Enregistrer le show** : **Fichier > Enregistrer**, ou Ctrl+S.

La bulle disparaît après 12 secondes, ou dès que vous cliquez ailleurs. Si le contrôle visé n'est pas visible (panneau masqué), la bulle s'affiche à gauche de la fenêtre **Premiers pas**.

Le bas de la liste

- Un compteur indique où vous en êtes, par exemple « 4 sur 6 ».
- Quand les six gestes sont faits, il est remplacé par : « Bravo ! Vous connaissez l'essentiel. La suite (effets, trajectoires, vidéo, robots…) est présentée dans les vidéos et la plaquette du site DreamShow. »
- **Fermer** : ferme la liste. Elle se rouvre par **? > Liste des premiers pas…**.

Après une installation neuve, la liste s'ouvre toute seule après l'écran d'accueil, tant que les six gestes ne sont pas tous faits.

Les panneaux vides vous guident

Deux indications s'affichent d'elles-mêmes quand il n'y a encore rien à voir :

- **Dans la timeline**, quand la scène sélectionnée est vide (aucun bloc, aucun réglage dans son état final) et que le mode show n'est pas ouvert : « Scène vide. Pour l'éclairer : cochez des projecteurs dans « Sélection » (en bas) et réglez l'intensité et la couleur. Pour l'animer : glissez une musique, un effet ou une trajectoire de la bibliothèque (à droite) sur la timeline. »
- **Dans la simulation**, quand la salle active n'a aucun projecteur : « Cette salle n'a encore aucun projecteur. », avec un bouton **Déclarer mes projecteurs…** qui ouvre l'assistant de salle.

Ces indications disparaissent dès que la scène ou la salle n'est plus vide.

Pas à pas

Découvrir DreamShow en une minute

1. Ouvrez **? > Bienvenue et premiers pas…** (ou attendez l'écran d'accueil au premier lancement).
2. Cliquez sur ▶ **Voir DreamShow en action**.
3. La démonstration joue en 3D avec sa musique. Le geste **Regarder un show jouer en 3D** se coche au bout de deux secondes.
4. Appuyez sur la barre d'espace pour passer à la scène suivante (geste **Appuyer sur Go**).

Faire les six gestes

1. Ouvrez **? > Liste des premiers pas…**.
2. Pour chaque ligne non cochée, cliquez sur **Comment ?** et suivez la bulle.
3. Terminez par **Fichier > Enregistrer**.

Ne plus voir l'écran d'accueil au démarrage

1. Ouvrez **? > Bienvenue et premiers pas…**.
2. Décochez **Afficher cet écran au démarrage**.
3. Cliquez sur **Fermer**.

Bon à savoir

- Après un plantage, la proposition de reprise passe avant l'écran d'accueil. Voir Reprise après un plantage ou une coupure.
- Le geste **Enregistrer le show** ne se coche que par le menu **Fichier > Enregistrer** : le raccourci Ctrl+S enregistre bien le show, mais ne coche pas la ligne.
- La bulle **Comment ?** du geste **Enregistrer le show** parle d'une « sauvegarde automatique » : DreamShow garde une copie de la version précédente à chaque enregistrement (dossier `autosave`), mais n'enregistre pas le show tout seul. Voir Shows, fichiers et projets.

Voir aussi

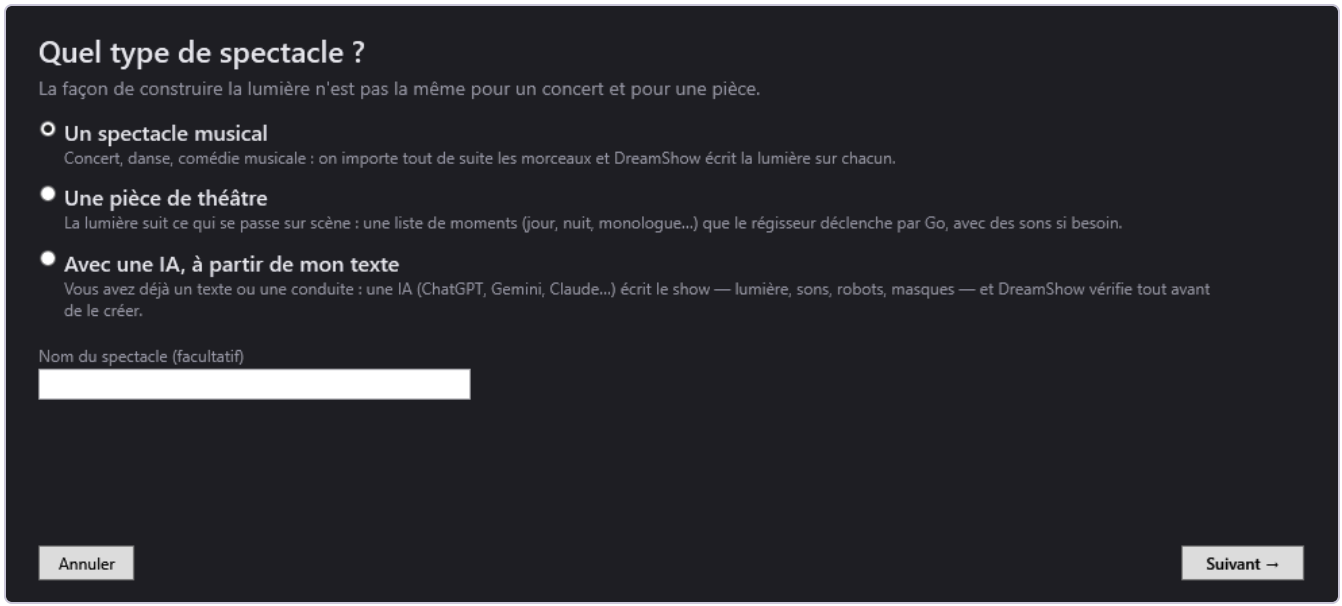
- Créer son premier show (musical ou théâtre)
- Déclarer ses projecteurs (assistant de salle)
- Vue d'ensemble de l'écran principal
- La simulation 2D et 3D
- Le panneau Scènes

Créer son premier show (musical ou théâtre)

L'assistant **Créer mon premier show** écrit pour vous un show complet qui fonctionne tout de suite : sur une ou plusieurs musiques pour un spectacle musical, ou à partir d'une liste de moments pour une pièce de théâtre. Vous partez de quelque chose qui marche, puis vous le retouchez dans la timeline.

Pour l'ouvrir : menu **? > Bienvenue et premiers pas…**, tuile **♫ Créer mon premier show**. Il est aussi proposé à la fin de l'assistant **Déclarer mes projecteurs** (voir Déclarer ses projecteurs (assistant de salle)).

Si le show ouvert a des modifications non enregistrées, DreamShow demande d'abord **Enregistrer les modifications du show ?**.



La navigation dans l'assistant

- **Suivant** → : passe à la page suivante. Sur la dernière page de réglages, il devient **Créer le show** ✨.
- ← **Retour** : revient à la page précédente (absent sur la première page et sur la page de création).
- **Annuler** : ferme l'assistant sans rien créer. La fenêtre ne peut pas être fermée pendant la création.
- Le titre de chaque page est précédé de son numéro, par exemple « 2/5 · Où se passe le spectacle ? ». Le spectacle musical a 5 pages, la pièce de théâtre 4.

Page 1 : Quel type de spectacle ?

« La façon de construire la lumière n'est pas la même pour un concert et pour une pièce. »
Choisissez une des trois options :

- **Un spectacle musical** : concert, danse, comédie musicale. Vous importez tout de suite les morceaux et DreamShow écrit la lumière sur chacun. C'est le choix par défaut.
- **Une pièce de théâtre** : la lumière suit ce qui se passe sur scène. Vous partez d'une liste de moments (jour, nuit, monologue…) que le régisseur déclenche par Go, avec des sons si besoin.
- **Avec une IA, à partir de mon texte** : vous avez déjà un texte ou une conduite. Une IA conversationnelle écrit le show (lumière, sons, robots, masques) et DreamShow vérifie tout avant de le créer. Avec ce choix, **Suivant** → ferme l'assistant et ouvre la fenêtre **Créer un show avec une IA** : voir Créer un show avec une IA.

- **Nom du spectacle (facultatif)** : le nom du show. Laissé vide, DreamShow prend :
  - pour une pièce : « Ma pièce » ;
  - pour un spectacle musical d'un seul morceau : le nom du fichier du morceau (sans son extension) ;
  - pour plusieurs morceaux : « Mon spectacle ».

Page 2 : Où se passe le spectacle ?

« Prenez une salle toute prête pour essayer : vous pourrez déclarer vos vrais projecteurs plus tard. »
Choisissez une salle :

- **Petite scène** : 4 PAR LED en face, 2 lyres en fond de scène, 2 projecteurs au sol sur le mur du fond. Salle de 10 × 14 m, scène de 4 m de profondeur. Groupes : **Face**, **Lyres**, **Fond**.
- **Bar, club ou salle des fêtes** : 6 PAR LED, 4 lyres, 4 wash à cellules et 2 stroboscopes. Salle de 14 × 18 m, scène de 5 m. Groupes : **Face**, **Lyres**, **Cellules**, **Strobes**.
- **Petit théâtre (sans lyres)** : le plus courant au théâtre : 6 projecteurs traditionnels (PC sur gradateurs) en face, 4 PAR LED en contre-jour, 3 projecteurs LED sur le cyclorama. Aucune lyre. Salle de 10 × 14 m, scène de 5 m. Groupes : **Face**, **Contre-jour**, **Cyclorama**.
- **Ma salle actuelle : …** (suivi du nom de la salle active) : les projecteurs déjà déclarés dans DreamShow. Cette option n'existe que si une salle est chargée.

Le choix proposé d'avance dépend du type : **Petite scène** pour un spectacle musical, **Petit théâtre (sans lyres)** pour une pièce, **Ma salle actuelle** quand vous arrivez de l'assistant de salle. Un autre choix que vous avez fait vous-même est conservé.

Une salle toute prête est créée une seule fois dans votre dossier de données : si elle existe déjà (même nom), DreamShow la réutilise telle quelle, sans la dupliquer ni l'écraser. Ses projecteurs reçoivent des adresses DMX à la suite, à partir de l'adresse 1 de l'univers 1.

Spectacle musical

Page 3 : Quels morceaux ?

« Ajoutez un ou plusieurs morceaux de votre ordinateur (mp3, wav, m4a, wma…), dans l'ordre du spectacle. Vous pouvez aussi les glisser sur cette fenêtre. »

- **Ajouter des morceaux…** : ouvre le sélecteur de fichiers (plusieurs fichiers à la fois). Formats acceptés : mp3, wav, m4a, aac, wma, flac. Vous pouvez aussi glisser des fichiers sur la fenêtre ; les fichiers d'un autre format sont ignorés.
- **La liste** : les morceaux numérotés dans l'ordre du spectacle (« 1. ♫ nom du fichier »).
- **Retirer** : retire le morceau sélectionné de la liste (le fichier n'est pas touché).
- ↑ et ↓ : déplacent le morceau sélectionné d'un rang.
- **Enchaîner les morceaux tout seuls (sinon, Go entre chaque morceau)** : n'apparaît qu'à partir de deux morceaux. Cochée, chaque morceau démarre dès que le précédent se termine. Décochée (par défaut), il faut un Go entre chaque morceau.

Si vous cliquez sur **Suivant** → sans morceau, le message « Ajoutez au moins un morceau. » s'affiche.

Page 4 : Quelle ambiance ?

« DreamShow suit la musique : les passages calmes restent doux, les refrains montent en puissance. »

- **Calme** : couleurs douces, fondus lents, mouvements amples. Les changements de couleur se font en 2 secondes, les effets vont deux fois moins vite.
- **Énergique** (par défaut) : couleurs franches, changements nets, pulsations sur chaque temps. Les changements se font en 0,4 seconde, les effets vont deux fois plus vite.
- **Festive** : arc-en-ciel, couleurs qui tournent, ambiance de fête. Les changements se font en 1 seconde.

Cliquez sur **Créer le show** ✨.

Ce que DreamShow écrit pour un spectacle musical

DreamShow écoute chaque morceau (« Écoute du morceau : tempo, temps forts, couplets et refrains… ») : il en tire le tempo, les temps, les premiers temps des mesures et les grandes parties. Il découpe ensuite chaque partie en phrases musicales de 8 mesures, et donne à chaque phrase un niveau d'énergie (calme, moyen, fort) en la comparant aux autres phrases du même morceau : chaque morceau a donc ses passages doux et ses passages forts.

Une scène par morceau, au nom du morceau, déclenchée par Go, avec la note de conduite « Go pour lancer la musique et la lumière. » Sa timeline contient jusqu'à quatre pistes :

- **Son** : le morceau, du début à la fin.

- **Lumière** : un bloc de lumière par phrase, qui se fond dans le suivant. Deux couleurs de l'ambiance sont choisies pour chaque phrase : un groupe de couleur sur deux prend la première, les autres la seconde ; les groupes de lyres prennent les couleurs dans l'ordre inverse. L'intensité dépend de l'énergie de la phrase : 55 % (calme), 80 % (moyen), 100 % (fort), un peu plus pour les lyres. La position des lyres change légèrement d'une phrase à l'autre, et aussi selon l'énergie (les phrases fortes ont leur propre inclinaison). La première phrase arrive en fondu (de 1 à 3 secondes, jusqu'au premier temps) et la dernière s'éteint en fondu de 3 secondes à la fin de la musique.
- **Mouvement** (s'il y a des lyres) : un effet dynamique par phrase, calé sur le tempo et démarré sur un temps : petite oscillation verticale sur les phrases calmes, cercles sur les phrases moyennes, figures en huit sur les phrases fortes.
- **Pulsation** (s'il y a des projecteurs de couleur) : un effet dynamique d'intensité par phrase : respiration lente sur les phrases calmes (sauf en ambiance **Énergique**, où elles restent fixes), respiration sur deux temps sur les phrases moyennes, et sur les phrases fortes des pulsations franches à chaque temps (**Énergique**) ou tous les deux temps (**Calme**), ou un arc-en-ciel qui tourne (**Festive**).

Les couleurs : bleu profond, orangé, violet, bleu ciel et pêche en ambiance **Calme** ; rouge, cyan, magenta, blanc, orange et bleu en **Énergique** ; toutes les teintes de l'arc-en-ciel en **Festive**. Chaque morceau commence à un autre endroit de la palette, pour que deux morceaux ne se ressemblent pas.

Une dernière scène « Salut », déclenchée par Go, pour les applaudissements : les projecteurs de couleur en blanc chaud à pleine intensité, les lyres en blanc à 80 % vers le centre de la scène.

L'enchaînement : sans la case **Enchaîner les morceaux tout seuls**, chaque morceau attend un Go. Avec la case, les morceaux s'enchaînent tout seuls ; après le dernier morceau, un Go mène au **Salut**.

Les projecteurs utilisés : DreamShow regarde chaque groupe de la salle (d'après son premier projecteur). Les groupes de lyres reçoivent les mouvements ; les groupes de projecteurs de couleur et ceux qui n'ont qu'une intensité (PC sur gradateur, par exemple) reçoivent les couleurs et les pulsations. Si la salle n'a aucun groupe utilisable, il travaille projecteur par projecteur.

Ne sont jamais allumés par l'assistant :

- les stroboscopes : un flash est toujours une décision du régisseur ;
- les machines et appareils marqués **sans direction**, **invisible** ou **manuel** dans la salle (fumée, ventilateurs, UV, relais…), ainsi que les lasers et machines à fumée reconnus par leur type.

Pièce de théâtre

Page 3 : Les moments de la pièce

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

Chaque ligne est un moment. Les colonnes :

- **Moment** : le nom de la scène qui sera créée.
- **Ambiance** : la lumière du moment (voir le tableau plus bas) : **Plein feu**, **Jour**, **Soir**, **Nuit**, **Intérieur chaud**, **Extérieur froid**, **Mystère**, **Accueil du public**, **Noir**.
- **Zone** : la partie du plateau éclairée : **Tout le plateau**, **Jardin**, **Centre**, **Cour**, **Avant-scène**, **Fond de scène**.
- **Fondu (s)** : la durée, en secondes, du fondu qui amène ce moment (de 0 à 600 ; la virgule et le point sont acceptés).
- **Note pour le régisseur** : un texte libre qui s'affiche dans la conduite pendant le spectacle (par exemple la réplique qui déclenche le Go).
- **Son** : un son joué au début du moment. Le bouton **Ajouter…** ouvre le sélecteur de fichiers (mp3, wav, m4a, aac, wma, flac) ; il affiche ensuite « ♪ » et le nom du fichier. Un clic droit sur le bouton retire le son (infobulle : « Un son joué au début de ce moment (clic droit : retirer) »).
- ↑ et ↓ : déplacent le moment d'un rang. ✕ : supprime le moment.

- **+ Moment** (sous la liste) : ajoute un moment à la fin, nommé « Scène » suivi de son numéro, en ambiance **Jour**, sur **Tout le plateau**, avec un fondu de 3 secondes.

La conduite type proposée :

Moment	Ambiance	Zone	Fondu (s)	Note pour le régisseur
Entrée du public	Accueil du public	Tout le plateau	3	Accueil du public. Go quand la salle est pleine et l'annonce faite.
Noir salle	Noir	Tout le plateau	4	Go : le noir se fait, les comédiens se placent.
Scène 1 — jour	Jour	Tout le plateau	3	Go dès que les comédiens sont en place.
Scène 2 — intérieur	Intérieur chaud	Centre	3	Go sur la réplique de changement de lieu.
Scène 3 — soir	Soir	Tout le plateau	8	Lent : le jour tombe pendant la scène.
Monologue	Mystère	Avant-scène	2	Go quand le comédien s'avance.

Scène 4 — nuit	Nuit	Tout le plateau	5	
Noir final	Noir	Tout le plateau	3	Go sur la dernière réplique.
Salut	Plein feu	Tout le plateau	2	Go aux premiers applaudissements.
Sortie du public	Accueil du public	Tout le plateau	4	

S'il ne reste aucun moment, **Créer le show** ✨ ne fait rien.

Ce que DreamShow écrit pour une pièce

Une scène par moment, dans l'ordre, chacune déclenchée par Go, avec sa note de conduite. La lumière est réglée dans l'**état final** de chaque scène, projecteur par projecteur. Si un son est choisi, la scène reçoit une piste **Son** avec le fichier au début de la timeline ; le fichier est copié dans le dossier des médias du show.

Pour chaque ambiance, DreamShow distingue trois familles de projecteurs : ceux qui éclairent le plateau, ceux du fond (placés dans la moitié arrière de la scène, ou à moins de 1,5 m du sol : projecteurs au sol, mur du fond, cyclorama) et les lyres.

Ambiance	Plateau	Fond	Lyres
Plein feu	blanc chaud, 100 %	blanc chaud, 90 %	blanc, 90 %
Jour	blanc chaud, 85 %	bleu ciel, 70 %	blanc chaud, 70 %
Soir	orange, 65 %	violet, 55 %	orangé, 60 %
Nuit	bleu nuit, 30 %	bleu profond, 35 %	bleu clair, 45 %
Intérieur chaud	orange chaud, 75 %	orange, 40 %	blanc chaud, 60 %
Extérieur froid	blanc bleuté, 75 %	bleu, 60 %	blanc bleuté, 60 %
Mystère	violet, 30 %	violet sombre, 40 %	blanc, 90 %
Accueil du public	blanc chaud, 45 %	éteint	éteintes
Noir	éteint	éteint	éteintes

Les projecteurs blancs seulement (PC sur gradateur, par exemple) ne peuvent pas devenir bleus : en **Nuit**, **Mystère** et **Soir**, DreamShow baisse plutôt leur intensité (60 %, 50 % et 85 % de la valeur du tableau).

La zone : DreamShow calcule où tombe le faisceau de chaque projecteur de couleur, comme la simulation. Les projecteurs dont le faisceau tombe dans la zone prennent l'intensité du tableau ; les autres descendent à 12 % de cette intensité. Une face accrochée dans la salle dont l'orientation n'a pas été déclarée est considérée comme couvrant toute la largeur pour **Jardin**, **Centre** et **Cour**. Avec **Tout le plateau**, tous les projecteurs prennent l'intensité du tableau.

Les lyres visent réellement le centre de la zone (avec leur calibration si elle existe, sinon d'après leur position, comme l'outil de visée). Avec **Tout le plateau**, elles se répartissent sur la largeur de la scène. Pendant un moment **Noir** ou **Accueil du public**, elles restent éteintes mais se tournent déjà vers la zone du moment éclairé suivant : elles se placent dans le noir.

Le fondu : dans DreamShow, le fondu appartient à la scène que l'on quitte. Le fondu que vous avez indiqué pour un moment est donc rangé dans la scène qui le précède. Le fondu du tout premier moment n'est pas utilisé : au premier Go du spectacle, la lumière du premier moment arrive sans fondu.

Les projecteurs marqués **En panne** dans la salle sont ignorés, ainsi que les stroboscopes et les appareils **sans direction**, **invisible** ou **manuel**.

La dernière page : Création du show

DreamShow affiche sa progression (« Écoute du morceau 2 sur 3 : … », puis « Écriture de la lumière… »), puis **Votre show est prêt !** suivi d'un résumé :

- un morceau : le tempo (BPM), le nombre de parties, la durée, et le rappel qu'à la fin Go passe à la scène « Salut » ;
- plusieurs morceaux : le nombre de morceaux, la durée totale, et selon votre choix « Les morceaux s'enchaînent tout seuls. » ou « Go (barre d'espace) passe au morceau suivant. » ;
- une pièce : le nombre de moments, chacun déclenché par Go, et le rappel que la note de chaque moment s'affiche dans la conduite.

Le bouton **Voir et écouter le show ▶** (spectacle musical) ou **Voir le show ▶** (pièce) ferme l'assistant, ouvre le show, passe la simulation en 3D, sélectionne la première scène et la joue depuis le début.

En cas de problème, le message « La création a échoué : » suivi de la raison s'affiche, et l'erreur est notée dans le **Journal**.

Où sont rangés les fichiers créés

- Le show : `<nom du spectacle>.show.json` dans le dossier de données de DreamShow. Si ce nom existe déjà, DreamShow ajoute « (2) », « (3) »… : un show existant n'est jamais écrasé.
- Les morceaux et les sons : copiés dans `medias\<nom du show>\` ; vos fichiers d'origine ne sont pas touchés.

- La salle toute prête : `<nom de la salle>.venue.json`, créée une seule fois.

Voir Shows, fichiers et projets.

Pas à pas

Un premier show sur une chanson

1. Menu **? > Bienvenue et premiers pas…**, tuile ♫ **Créer mon premier show**.
2. Laissez **Un spectacle musical**, cliquez sur **Suivant** →.
3. Laissez **Petite scène**, **Suivant** →.
4. **Ajouter des morceaux…**, choisissez votre chanson, **Suivant** →.
5. Choisissez **Énergique**, puis **Créer le show** ✨.
6. Attendez **Votre show est prêt !**, puis cliquez sur **Voir et écouter le show** ▶.
7. À la fin de la chanson, appuyez sur la barre d'espace : la scène **Salut** s'allume.

Un concert de plusieurs morceaux enchaînés, sur vos projecteurs

1. Déclarez d'abord vos projecteurs : voir Déclarer ses projecteurs (assistant de salle).
2. Ouvrez l'assistant, choisissez **Un spectacle musical**, tapez le nom du concert dans **Nom du spectacle (facultatif)**.
3. Choisissez **Ma salle actuelle : …**.
4. Ajoutez les morceaux, remettez-les dans l'ordre avec ↑ et ↓, cochez **Enchaîner les morceaux tout seuls (sinon, Go entre chaque morceau)**.
5. Choisissez l'ambiance, **Créer le show** ✨, puis **Voir et écouter le show** ▶.

Une pièce de théâtre

1. Ouvrez l'assistant, choisissez **Une pièce de théâtre**, nommez la pièce.
2. Laissez **Petit théâtre (sans lyres)** ou choisissez votre salle.
3. Dans **Les moments de la pièce**, renommez les moments selon votre conduite, changez les ambiances et les zones, réglez les fondus, écrivez les notes de Go, ajoutez les sons (**Ajouter…**).
4. Supprimez les moments inutiles (✕), ajoutez-en avec **+ Moment**, réordonnez avec ↑ ↓.
5. **Créer le show** ✨, puis **Voir le show** ▶.
6. Pour jouer la pièce, ouvrez le mode show : voir Le mode show et la fenêtre de conduite.

Bon à savoir

- Tout ce que l'assistant écrit se modifie ensuite comme un show ordinaire : cliquez sur un bloc de la timeline pour changer une couleur, un effet, un fondu ; sélectionnez une scène pour régler son état final, son fondu ou sa note. Voir La timeline de la scène et Les réglages de la scène.

- Si vous fermez l'assistant sur la dernière page sans cliquer sur le bouton final, le show est quand même enregistré : ouvrez-le par **Fichier > Ouvrir un show…**.
- L'analyse d'un morceau long peut prendre quelques secondes ; la fenêtre ne peut pas être fermée pendant ce temps.
- Une salle toute prête utilise des modèles de projecteurs précis de la bibliothèque. Pour piloter vos vrais projecteurs, déclarez-les avec l'assistant de salle, puis relancez l'assistant de premier show sur **Ma salle actuelle**.

Voir aussi

- Les premiers pas
- Déclarer ses projecteurs (assistant de salle)
- Créer un show avec une IA
- Les effets dynamiques
- Fondus et mix
- Viser et couvrir une zone avec les lyres
- Le mode show et la fenêtre de conduite

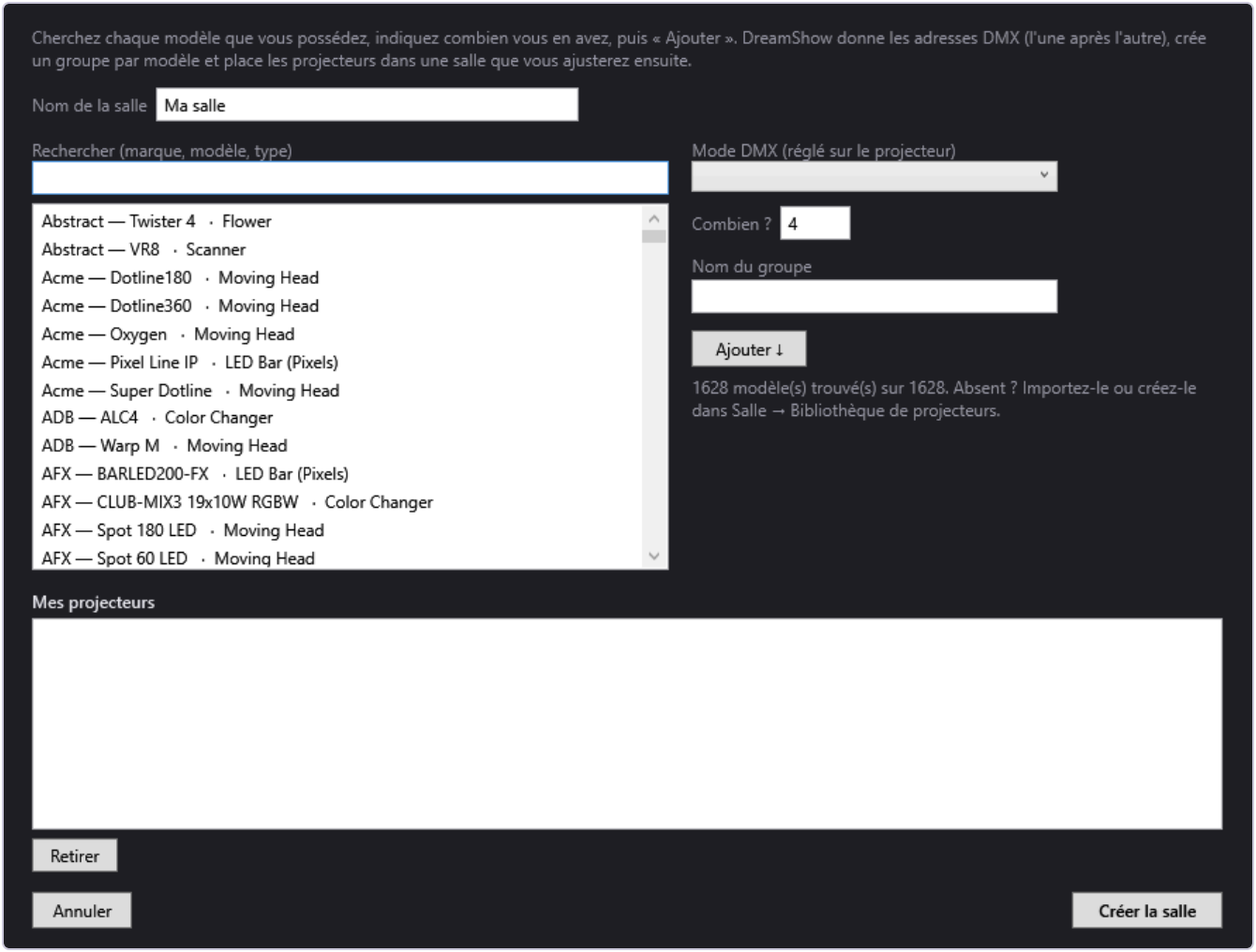
Déclarer ses projecteurs (assistant de salle)

L'assistant **Déclarer mes projecteurs** crée en une minute une salle avec votre vrai matériel : vous cherchez chaque modèle de projecteur que vous possédez, vous indiquez son mode DMX et combien vous en avez. DreamShow donne les adresses DMX, crée un groupe par modèle et place les projecteurs sur un plan de salle que vous ajusterez ensuite.

Pour l'ouvrir :

- menu **? > Bienvenue et premiers pas…**, tuile ⚙ **Déclarer mes projecteurs** ;
- ou le bouton **Déclarer mes projecteurs…** qui apparaît au milieu de la simulation quand la salle active n'a aucun projecteur.

Si le show ouvert a des modifications non enregistrées, DreamShow demande d'abord **Enregistrer les modifications du show ?**.



La fenêtre

En haut, le rappel : « Cherchez chaque modèle que vous possédez, indiquez combien vous en avez, puis « Ajouter ». DreamShow donne les adresses DMX (l'une après l'autre), crée un groupe par modèle et place les projecteurs dans une salle que vous ajusterez ensuite. »

- **Nom de la salle** : le nom de la salle à créer. Par défaut « Ma salle ». Laissé vide, c'est aussi « Ma salle ». Il doit être différent des salles qui existent déjà.

À gauche : chercher un modèle

- **Rechercher (marque, modèle, type)** : tapez un ou plusieurs mots. La liste ne garde que les modèles qui contiennent tous les mots, dans la marque, le modèle ou le type (par exemple `par rgbw`, `moving head`, `beam 230`). La majuscule n'a pas d'importance.
- **La liste des résultats** : chaque ligne indique « Marque — Modèle · Type ». Au plus 300 résultats sont affichés : affinez la recherche si votre modèle n'apparaît pas. Un double-clic sur une ligne fait la même chose que **Ajouter** ↓.
- Sous le bouton **Ajouter** ↓, une ligne indique le nombre de modèles trouvés : « 12 modèle(s) trouvé(s) sur … . Absent ? Importez-le ou créez-le dans Salle → Bibliothèque de projecteurs. »

La liste vient de la bibliothèque de projecteurs de la salle active. Voir La bibliothèque de projecteurs.

À droite : régler le modèle choisi

- **Mode DMX (réglé sur le projecteur)** : la liste des modes du modèle sélectionné, avec leur nombre de canaux, par exemple « 10 Channel (10 canaux) ». Choisissez le mode réglé sur vos projecteurs (menu de l'appareil) : les adresses en dépendent. Par défaut, le premier mode de la liste.
- **Combien ?** : le nombre de projecteurs de ce modèle, de 1 à 200. Par défaut 4.
- **Nom du groupe** : le nom du groupe qui réunira ces projecteurs. Il se remplit avec le nom du modèle quand vous en sélectionnez un ; vous pouvez le changer (par exemple « Face », « Contres », « Lyres jardin »). Laissé vide, c'est le nom du modèle.
- **Ajouter** ↓ : ajoute la ligne à **Mes projecteurs**.

Messages possibles :

- « Choisissez d'abord un modèle dans la liste. » : aucun modèle (ou aucun mode) sélectionné.
- « Nombre invalide (1 à 200). » : le champ **Combien ?** n'est pas un nombre entre 1 et 200.
- Après chaque ajout : le total, par exemple « 10 projecteur(s), 136 canaux DMX au total. »

En bas : Mes projecteurs

- **Mes projecteurs** : une ligne par ajout, par exemple « 4 × Marque Modèle (10 Channel) → groupe « Face » ». Vous pouvez ajouter plusieurs fois le même modèle (dans un autre mode

ou un autre groupe).
- **Retirer** : retire la ligne sélectionnée.
- **Annuler** : ferme l'assistant sans rien créer.
- **Créer la salle** : crée la salle. Si la liste est vide : « Ajoutez au moins un projecteur. » Si une salle porte déjà ce nom : « Une salle « … » existe déjà : choisissez un autre nom. »

Ce que DreamShow crée

Les adresses DMX

Les projecteurs sont adressés l'un après l'autre, dans l'ordre de la liste **Mes projecteurs**, à partir de l'adresse 1 de l'univers 1. Chaque projecteur occupe le nombre de canaux de son mode. Un projecteur n'est jamais coupé entre deux univers : s'il ne tient plus dans les 512 canaux, il commence à l'adresse 1 de l'univers suivant. Le nombre d'univers de la salle est réglé en conséquence.

Exemple : 4 projecteurs en 10 canaux, puis 2 lyres en 18 canaux → adresses 1, 11, 21, 31, puis 41 et 59, toutes dans l'univers 1.

Les groupes et les noms

- Un groupe par ligne de **Mes projecteurs**, au nom choisi. Si deux lignes ont le même nom de groupe, la seconde devient « Nom 2 ».
- Chaque projecteur est nommé d'après son groupe : « Face 1 », « Face 2 »…

Le plan de la salle

DreamShow dessine une salle à la taille de votre parc :

- largeur : 4 m plus 0,9 m par projecteur, entre 8 et 24 m ; longueur : 1,3 fois la largeur ; hauteur : 6,5 m ; profondeur de scène : 0,4 fois la largeur ;
- chaque ligne de **Mes projecteurs** forme une rangée régulière sur 80 % de la largeur, à 5,5 m de haut ;
- le premier modèle de lyres va sur une perche en fond de scène ; les modèles de lyres suivants et les stroboscopes sur une perche au milieu de la scène ;
- tous les autres projecteurs (PAR, wash, découpes, gradateurs…) vont sur une perche de face, 1,5 m devant le bord de la scène.

Après « Créer la salle »

1. La salle est enregistrée dans le dossier de données (`<nom de la salle>.venue.json`) et devient la salle active.
2. Un show vide est créé pour elle, au nom de la salle, avec une seule scène « Scène 1 », et il est ouvert : aucun show ne fait plus référence à l'ancienne salle.

3. La simulation passe en 3D.
4. Un message résume : « Votre salle « … » est prête : … projecteurs, groupés par modèle. » Il rappelle de régler l'interface dans **Salle > Connexions DMX…** et les positions dans **Salle > Fixtures, adresses, positions…**, puis demande : « Créer maintenant un premier show sur une musique, avec ces projecteurs ? »
    - **Oui** : l'assistant **Créer mon premier show** s'ouvre, avec **Ma salle actuelle** déjà choisie. Voir Créer son premier show (musical ou théâtre).
    - **Non** : vous restez sur le show vide.

La création est notée dans le **Journal**, avec le nombre de projecteurs et d'univers.

Pas à pas

Déclarer un petit parc

1. Ouvrez **? > Bienvenue et premiers pas…** et cliquez sur ⚙ **Déclarer mes projecteurs**.
2. Dans **Nom de la salle**, tapez le nom de votre lieu.
3. Dans **Rechercher (marque, modèle, type)**, tapez la marque ou le modèle de vos PAR.
4. Cliquez sur le bon modèle dans la liste.
5. Dans **Mode DMX (réglé sur le projecteur)**, choisissez le mode affiché par vos projecteurs.
6. Dans **Combien ?**, tapez leur nombre ; changez **Nom du groupe** si vous voulez (par exemple « Face »).
7. Cliquez sur **Ajouter** ↓.
8. Recommencez les étapes 3 à 7 pour vos lyres, puis pour chaque autre modèle.
9. Vérifiez **Mes projecteurs** et le total de canaux, puis cliquez sur **Créer la salle**.
10. Notez les adresses données (dans **Salle > Fixtures, adresses, positions…**) et réglez chaque projecteur sur son adresse.

Ensuite, pour piloter les vrais projecteurs

1. Branchez votre interface DMX (USB ou nœud réseau).
2. Réglez-la dans **Salle > Connexions DMX…** : voir Les connexions DMX.
3. Ajustez les positions réelles et l'orientation des projecteurs dans **Salle > Fixtures, adresses, positions…** : voir Fixtures, adresses, positions.

Bon à savoir

- L'ordre de **Mes projecteurs** décide des adresses : déclarez les modèles dans l'ordre de votre câblage DMX si vous voulez des adresses qui se suivent le long de la ligne.
- Si vos projecteurs sont déjà adressés autrement, gardez leurs adresses : changez-les ensuite dans **Salle > Fixtures, adresses, positions…** plutôt que de réadresser tout le parc.

- Le plan est une base de travail : les hauteurs, les positions et les angles doivent être corrigés pour que la simulation et la visée des lyres correspondent à la réalité.
- Un modèle absent de la liste se crée ou s'importe (GDTF, QLC+, DJworld) dans **Salle > Bibliothèque de projecteurs…** ; relancez ensuite l'assistant.
- L'assistant crée toujours une nouvelle salle ; il ne modifie jamais une salle existante.

Voir aussi

- Fixtures, adresses, positions
- La bibliothèque de projecteurs
- Les connexions DMX
- Changer, renommer, dupliquer une salle
- Créer son premier show (musical ou théâtre)

Installation, langues et mises à jour

Cette page explique comment installer DreamShow, ce qui est installé et où, comment choisir la langue de l'interface, comment savoir qu'une nouvelle version existe et comment l'installer sans perdre votre travail.

Pour l'ouvrir : menu **Langue** (l'icône en forme de globe), **? > Rechercher les mises à jour...**, **? > À propos de DreamShow...**.

Configuration nécessaire

- Windows 10 ou 11, 64 bits.
- Une carte graphique récente améliore la simulation 3D.
- Aucun droit administrateur n'est nécessaire pour installer DreamShow.
- Aucune connexion Internet n'est nécessaire pour travailler. Internet sert seulement à la recherche de mises à jour, à l'inscription facultative aux nouveautés et à la mise à jour en ligne de la bibliothèque de projecteurs.

Installer DreamShow

1. Lancez l'installeur `DreamShow-Setup-<version>.exe`.
2. **Langue de l'assistant d'installation** : choisissez la langue de l'installation (français, anglais, allemand, espagnol, italien ou chinois).
3. **Dossier de destination** : « Où DreamShow doit-il être installé ? ». Le dossier proposé est dans votre profil Windows (`%LOCALAPPDATA%\Programs\DreamShow`), ce qui évite de demander des droits d'administrateur. Cliquez sur **Suivant**.
4. **Tâches supplémentaires** : la case **Créer une icône sur le Bureau** est décochée par défaut.
5. **Prêt à installer** : cliquez sur **Installer**. Si le composant Visual C++ de Microsoft manque sur le PC, l'installeur l'installe aussi ; Windows peut alors demander une autorisation.
6. **Fin de l'installation de DreamShow** : laissez cochée la case **Exécuter DreamShow** pour le démarrer tout de suite, puis cliquez sur **Terminer**.

Où DreamShow est installé

L'installation se fait pour l'utilisateur Windows en cours, dans son dossier de programmes personnel (en général `C:\Users\<vous>\AppData\Local\Programs\DreamShow`). Ce dossier est inscriptible : DreamShow y range aussi vos shows et vos réglages, dans le sous-dossier `data`.

Dossier ou fichier	Contenu

`DreamShow.exe`	le logiciel (il contient tout ce qu'il lui faut, rien d'autre à installer)
`data\`	votre dossier de données : salles, shows, médias, effets, trajectoires, réglages (voir Shows, fichiers et projets)
`data\fixtures\`	la bibliothèque des définitions de projecteurs
`data\lang\`	les catalogues de traduction de l'interface
`tools\`	les outils compagnons : le lecteur vidéo ppvideoplayer (avec les modules de lecture VLC, VLC n'a pas besoin d'être installé) et MaskCtl, le pilote Bluetooth des masques LED
`tools\dsplayer\`	le player autonome pour Windows, Raspberry Pi et ESP32 (voir Le player autonome)
`licenses\` et `THIRD-PARTY-NOTICES.md`	les licences des composants tiers
`DreamShow-Manuel.docx`	le manuel au format Word

L'installeur ajoute aussi la démonstration (en français et en anglais) dans `data` : la salle de démonstration et son show « Démonstration DreamShow », une grande salle de 120 projecteurs avec son show, et le show « Ouverture Showtime » écrit par une IA, avec leurs sons et trajectoires.

Dans le menu Démarrer, le dossier **DreamShow** contient : DreamShow, le manuel, et la désinstallation.

Sur un PC qui a deux cartes graphiques (intégrée et dédiée), l'installeur indique à Windows de faire tourner DreamShow sur la carte la plus performante. DreamShow vérifie aussi ce réglage à chaque lancement ; s'il vient de l'écrire, il redémarre une fois tout seul, avant d'afficher sa fenêtre (le premier démarrage est alors un peu plus long).

Le premier lancement

1. Une petite fenêtre de démarrage indique les étapes : « Chargement de la salle et du show… », « Préparation de l'interface… », « Démarrage du moteur DMX… ».
2. **La langue** : au premier lancement, DreamShow parle la langue d'affichage de Windows si c'est l'une de ses six langues (français, anglais, allemand, espagnol, italien, chinois) ; sinon, il démarre en anglais.
3. **Le show ouvert** : la démonstration dans la langue de l'interface (en français ou en anglais ; pour les autres langues, la démonstration anglaise).
4. **L'écran d'accueil Bienvenue dans DreamShow** s'ouvre, puis la liste des premiers pas. Voir Les premiers pas.

Aux lancements suivants, DreamShow rouvre le dernier show sur lequel vous avez travaillé, avec sa salle.

Le pare-feu Windows

DreamShow utilise le réseau pour la sortie Art-Net et sACN, le mode visualiseur, la télécommande web, la télécommande OSC, les tablettes de poursuite, les afficheurs backstage et les players vidéo IP. La première fois que DreamShow ouvre l'une de ces fonctions, Windows peut demander d'autoriser DreamShow sur le réseau. Acceptez, au moins pour les réseaux privés, sinon les appareils du réseau ne pourront pas joindre DreamShow.

Si vous avez refusé par erreur, autorisez DreamShow dans les réglages du pare-feu de Windows.

Le menu Langue

Le menu des langues n'a pas de nom écrit : c'est un **globe**, pour que chacun le retrouve même devant une interface dans une langue qu'il ne lit pas. Son infobulle indique **Langue / Language**.

Il liste les six langues, chacune écrite dans sa propre langue : **English**, **Deutsch**, **Español**, **Français**, **Italiano**, **中文**. La langue en cours est cochée.

Quand vous choisissez une autre langue, DreamShow enregistre le choix et demande : « Langue : … Le changement prendra effet au redémarrage de DreamShow. Redémarrer maintenant ? »

- **Oui** : DreamShow se ferme proprement (il propose d'enregistrer le show s'il a été modifié) et se relance dans la nouvelle langue.
- **Non** : vous continuez dans la langue actuelle ; la nouvelle langue s'appliquera au prochain lancement.

DreamShow ne change pas de langue en cours de route : jamais de redémarrage imposé, pour ne pas fermer la régie en plein spectacle.

Rechercher les mises à jour

? > Rechercher les mises à jour… compare votre version à la dernière version publiée. Rien n'est jamais téléchargé ni installé sans votre accord.

- Si vous avez déjà la dernière version : « Vous avez la dernière version (…). »
- Si une nouvelle version existe : un message indique « DreamShow … est disponible (vous avez la …). », suivi des nouveautés de cette version, puis demande **Ouvrir la page de téléchargement ?**. **Oui** ouvre la page dans votre navigateur.

La vérification automatique

Au démarrage, DreamShow vérifie tout seul, au plus une fois par jour environ (pas avant 20 heures après la vérification précédente), si une nouvelle version existe. Il ne fait que lire le numéro de la dernière version. Si une version plus récente existe :

- l'entrée du menu devient **Nouvelle version … disponible…** ;
- une ligne s'ajoute au **Journal** ;
- un message bref s'affiche quelques secondes à côté du titre du show : « DreamShow … est disponible : menu ? ».

Sans Internet (PC de régie hors ligne), la vérification échoue en silence.

Les statistiques anonymes d'utilisation

DreamShow est gratuit ; pour savoir combien de personnes s'en servent, il envoie au démarrage puis au plus une fois par jour un petit message anonyme : un numéro tiré au hasard sur ce PC (renouvelé chaque année), la version, la langue, la version de Windows, et des compteurs (temps d'utilisation, nombre de GO, de demandes à l'assistant IA et d'actions d'une IA connectée, nombre d'univers DMX réglés). Aucun nom de show, de salle ou de fichier, rien qui vous identifie, et aucune publicité.

Pour l'arrêter : menu **?** → décochez **Statistiques anonymes d'utilisation**. Plus rien n'est envoyé.

Installer une mise à jour

1. Enregistrez votre show (**Fichier > Enregistrer**) et, par prudence, exportez votre projet : **Fichier > Exporter le projet complet (zip)…** (voir Shows, fichiers et projets).
2. Fermez DreamShow.
3. Téléchargez la nouvelle version depuis la page de téléchargement et lancez l'installeur.
4. Installez par-dessus l'ancienne version, au même endroit.
5. Relancez DreamShow et vérifiez le numéro de version dans la barre de titre.

Vos shows, vos salles, vos médias, vos palettes, vos trajectoires et vos réglages sont conservés.

À propos de DreamShow

? > À propos de DreamShow… ouvre la fenêtre **À propos de DreamShow** :

- en haut, « DreamShow » et le numéro de version, puis « Logiciel de régie lumière, son et vidéo. » ;
- au centre, le texte des mentions des composants tiers et de leurs licences (fichier `THIRD-PARTY-NOTICES.md`) ; si ce fichier est introuvable : « Fichier THIRD-PARTY-NOTICES.md introuvable à côté de l'application. » ;
- **Ouvrir le dossier des licences** : ouvre le dossier `licenses` dans l'Explorateur ;
- **Fermer**.



Pas à pas

Passer l'interface en anglais

1. Cliquez sur le globe dans la barre de menus.
2. Cliquez sur **English**.
3. Répondez **Oui** à la question de redémarrage.

Vérifier qu'on a la dernière version avant un spectacle

1. Connectez le PC à Internet.
2. Menu **? > Rechercher les mises à jour…**.
3. Si une version est proposée, lisez ses nouveautés avant de décider. Ne mettez pas à jour juste avant une représentation.

Bon à savoir

- **Une mise à jour ne touche pas à votre travail.** Les fichiers de la démonstration (shows, salles, trajectoires et effets de démonstration) ne sont installés que s'ils n'existent pas encore : si vous les avez modifiés, vos modifications sont gardées. Vos propres shows, salles, médias et effets ne sont jamais remplacés.
- Les définitions de projecteurs que vous avez modifiées (dossier `data\fixtures\custom`) et celles mises à jour en ligne (`data\fixtures\online`) ne sont pas touchées par une mise à jour.
- DreamShow est gratuit : une licence installée par une version précédente n'est plus nécessaire. Voir DreamShow est gratuit.
- La vérification automatique des mises à jour peut être coupée en mettant `"checkUpdates": false` dans le fichier `data\dreamshow.settings.json` (DreamShow fermé). Le menu **? > Rechercher les mises à jour…** reste utilisable.
- Si la vérification manuelle ne peut pas joindre Internet, DreamShow affiche aussi « Vous avez la dernière version (…). » : vérifiez la connexion avant de vous y fier.

Voir aussi

- DreamShow est gratuit
- Les premiers pas
- Shows, fichiers et projets
- Dépannage

DreamShow est gratuit

DreamShow est gratuit : toutes ses fonctions sont ouvertes, sans limite et sans limite de durée. Il n'y a ni licence à installer ni achat à faire.

Ce qui est inclus

Tout le logiciel : salles, bibliothèque de projecteurs, scènes et timelines, effets, palettes, trajectoires, simulation 2D et 3D, son, création de show avec une IA, fenêtre de conduite (mode show), télécommandes, MIDI, OSC, timecode, son-lumière.

Et le pilotage du vrai matériel :

- la sortie DMX sur tous les univers de la salle (Art-Net, sACN, USB DMX PRO, uDMX) : voir Les connexions DMX ;
- les players vidéo IP : voir Les écrans vidéo ;
- l'export pour un player autonome : voir Le player autonome ;
- les tablettes de poursuite : voir La poursuite sur tablette ;
- les afficheurs backstage et le prompteur : voir Les afficheurs backstage ;
- les robots humanoïdes, les masques LED et les prises connectées : voir Les robots humanoïdes, Les masques LED et Les prises connectées ;
- l'assistant IA, qui utilise votre propre clé API Claude, saisie dans sa fenêtre : voir Assistant IA (régler la scène) ;
- le connecteur MCP : voir Connecter une IA (MCP).

Une licence installée par une version précédente

Si une version précédente de DreamShow vous a fait installer une licence (fichier `licence.txt` dans le dossier `DreamShow` des données locales de votre compte Windows, `%LOCALAPPDATA%\DreamShow`), elle n'est plus nécessaire : vous n'avez rien à faire.

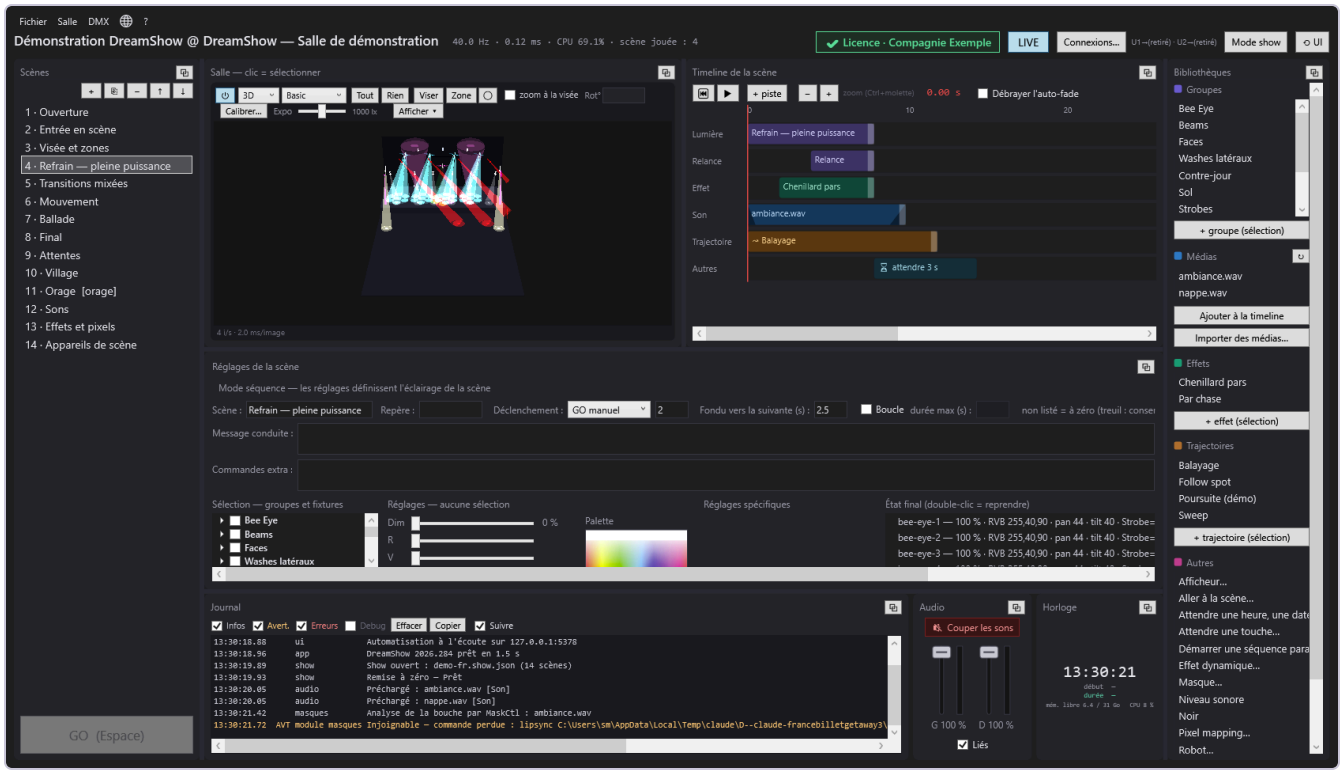
Voir aussi

- Installation, langues et mises à jour
- Les connexions DMX
- Le player autonome
- La poursuite sur tablette
- Les afficheurs backstage
- Dépannage

Vue d'ensemble de l'écran principal

L'écran principal de DreamShow est l'éditeur : c'est là que vous écrivez le show, scène par scène, que vous réglez la lumière, posez le son et la vidéo sur la timeline et voyez le résultat dans la simulation. Cette page présente chaque zone de l'écran et renvoie vers les pages détaillées.

Pour l'ouvrir : c'est la fenêtre qui s'ouvre au lancement de DreamShow.



La barre de titre de Windows

Tout en haut, la barre de titre de la fenêtre rappelle en permanence :

- la version de DreamShow (par exemple « DreamShow 2026.282 ») ;
- le nom du fichier du show ouvert (par exemple `Mon spectacle.show.json`), ou « nouveau show » ;
- le nom de la salle active ;
- éventuellement des mentions entre crochets : « [visualiseur — sortie coupée] » quand le mode visualiseur est actif, « [son-lumière] » quand le son-lumière est en marche, « [timecode] » quand le show suit un timecode.

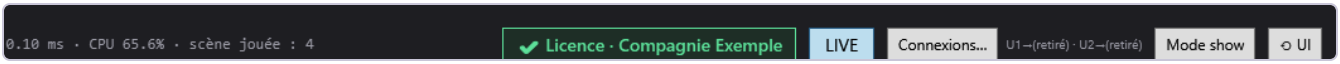
La barre de menus

Sous la barre de titre, cinq menus :

- **Fichier** : créer, ouvrir et enregistrer les shows (**Nouveau show…**, **Ouvrir un show…**, **Shows récents**, **Enregistrer** (Ctrl+S), **Enregistrer sous…**), **Télécommande (touches GO)…**, **Ouvrir le dossier des médias du show**, **Exporter le projet complet (zip)…**, **Importer un projet (zip)…**, **Créer un show avec une IA…**, **Stream DMX par une IA…**, **Exporter pour un player autonome…**, **Importer un show ppshow…**. Voir Shows, fichiers et projets, La télécommande (touches GO), Créer un show avec une IA, Stream DMX par une IA et Le player autonome.
- **Salle** : tout ce qui décrit le lieu. **Connexions DMX…** (Les connexions DMX), **Contrôles manuels…** (Les contrôles manuels), **Poursuite (tablettes)…** (La poursuite sur tablette), **Fixtures, adresses, positions…** (Fixtures, adresses, positions), **Bibliothèque de projecteurs…** (La bibliothèque de projecteurs), **Écrans…** (Les écrans vidéo), **Robots…** (Les robots humanoïdes), **Masques LED…** (Les masques LED), **Afficheurs backstage…** (Les afficheurs backstage), **Importer les calibrations (lyrescal.ini)…** et **Exporter les calibrations…** (La calibration des lyres), puis **Changer de salle**, **Renommer la salle…**, **Dupliquer la salle…** et **Supprimer la salle…** (Changer, renommer, dupliquer une salle).
- **DMX** : **Valeurs DMX…** et **Potentiomètres DMX…** (Valeurs DMX et potentiomètres DMX), **Mode visualiseur (Art-Net / sACN reçu)…** (Le mode visualiseur), **Son-lumière et tempo…** (Son-lumière et tempo), **Timecode (LTC / MTC)…** (Le timecode), **Contrôleurs MIDI…** (Les contrôleurs MIDI), **Télécommande web…** (La télécommande web), **Télécommande OSC…** (La télécommande OSC).
- **Langue** : ce menu n'affiche pas de mot mais une petite icône de globe (infobulle « Langue / Language »), pour qu'on le retrouve même face à une interface dans une langue qu'on ne lit pas. Il liste les langues, chacune écrite dans sa propre langue, la langue en cours étant cochée. Voir Installation, langues et mises à jour.
- **?** : **Bienvenue et premiers pas…** et **Liste des premiers pas…** (Les premiers pas), **Rechercher les mises à jour…** (Installation, langues et mises à jour), **À propos de DreamShow…** (version et mentions des composants tiers).

La barre du haut

Sous les menus, une barre réunit l'état du show à gauche et les commandes générales à droite.



À gauche : le show et les statistiques

- **Nom du show @ salle** : en gros caractères, le nom du show suivi de « @ » et du nom de la salle (par exemple « Concert du 14 @ Petite scène »).
- **Astérisque** : un « * » orange apparaît après le nom dès que le show contient des modifications non enregistrées. Il disparaît à l'enregistrement.

- **Confirmation d'enregistrement** : après un enregistrement, le texte vert « ✓ show enregistré (hh:mm:ss) » s'affiche environ deux secondes et demie.
- **Statistiques** (ligne d'état) : une ligne en petits caractères, mise à jour deux fois par seconde :
  - la cadence réelle du moteur DMX en Hz (le nombre d'images DMX calculées par seconde) ;
  - le temps moyen de calcul d'une image, en millisecondes ;
  - « CPU … % » : la part du processeur utilisée par DreamShow ;
  - « scène jouée : … » : le numéro de la scène que le moteur joue (« — » quand aucune scène n'est en cours, par exemple dans l'état « Prêt » avant le premier Go) ;
  - « · NOIR » quand le noir général est actif ;
  - « · ⇉ en parallèle : … » avec la liste des séquences parallèles en cours.

Cette même ligne affiche aussi, très brièvement, certains messages (par exemple « Viser : sélectionnez d'abord une ou plusieurs lyres », « Calibrer : sélectionnez une lyre », « 3 média(s) importé(s) dans medias\… ») ou une erreur de compilation du show (« erreur de compilation : … »).

À droite : les commandes générales

De gauche à droite :

- **Mode simple** : un bouton à deux états, pour les débuts. Allumé, l'écran se réduit à l'essentiel : les scènes, la salle, la timeline et les réglages de la scène. Les menus **DMX** et les fonctions avancées (télécommande, prompteur, export de projet, robots, écrans, masques, prises, afficheurs, calibrations, gestion des salles) sont masqués, ainsi que les outils **Viser**, **Zone**, **Calibrer…** et **Expo** de la salle, les **Bibliothèques** et la bande du bas (journal, audio, horloge). Éteint, tout revient. Rien n'est supprimé ni converti : le show est le même dans les deux modes. Le mode simple est proposé à la première installation ; une installation existante reste en mode complet. Votre choix est mémorisé.
- **LIVE** : un bouton à deux états, allumé au démarrage.
  - Allumé : la scène sélectionnée dans la liste **Scènes** est envoyée en direct aux interfaces DMX (Art-Net, sACN, USB, uDMX). Sélectionner une autre scène y fait sauter le moteur, et chaque réglage que vous faites part tout de suite vers les projecteurs.
  - Éteint : plus aucune trame ne part vers les interfaces. La simulation continue. Sélectionner une scène ne déplace plus le moteur : la simulation montre alors l'état final de la scène sélectionnée, calculé à part.
  - En mode show (fenêtre de conduite ouverte), **LIVE** n'a aucun effet : la sortie est toujours active, pour qu'un clic malheureux ne plonge pas un spectacle dans le noir.
  - En mode visualiseur, DreamShow n'envoie rien, quel que soit l'état de **LIVE**.
- 🤖 **désarmé** / 🤖 **ARMÉ** : n'apparaît que si la salle déclare au moins un robot. Désarmé, les blocs Robot de la timeline sont ignorés (on répète lumière et son sans que le robot bouge) ; armé (fond rouge), ils sont exécutés. L'état du premier robot suit le libellé (« · hors ligne », « · non trouvé »…). Voir Les robots humanoïdes.

- **Connexions…** : ouvre la même fenêtre que **Salle > Connexions DMX…** (univers et interfaces de la salle courante). À la validation, les connexions sont enregistrées dans le fichier de la salle et le moteur redémarre sur les nouvelles sorties. Voir Les connexions DMX.
- **Sorties en service** : juste à droite du bouton, un petit texte gris résume les sorties ouvertes, univers par univers, par exemple « U1→Art-Net vers 192.168.1.50 » ; plusieurs univers sont séparés par « · ». « U3→(retiré) » signale un univers utilisé par la salle mais sans sortie. L'infobulle reprend le texte complet et les erreurs d'ouverture des interfaces.
- **Mode show** : ouvre la fenêtre de conduite, qu'on peut placer sur un second écran. Voir Le mode show et la fenêtre de conduite.
- ⟲ **UI** : restaure la disposition par défaut des panneaux (voir plus bas).

Les panneaux

Le reste de la fenêtre est découpé en huit panneaux. Chacun porte un titre en petits caractères gris en haut à gauche, et un bouton ⧉ en haut à droite.

Panneau (titre exact)	Place par défaut	Rôle	Page détaillée
Scènes	colonne de gauche	la liste des scènes du show, les boutons pour les ajouter, dupliquer, supprimer, déplacer, et le gros bouton **GO**	Le panneau Scènes
Salle — clic = sélectionner	en haut au centre, à gauche	la simulation 2D ou 3D de la salle, la sélection des projecteurs, les outils Viser et Zone	La simulation 2D et 3D
Timeline de la scène	en haut au centre, à droite	les pistes et les blocs de la scène sélectionnée, la ligne rouge de lecture	La timeline de la scène
Réglages de la scène	au milieu	le nom, le repère, le déclenchement, le fondu, la boucle, le message et les commandes de la scène, puis la sélection des projecteurs, les curseurs, la palette de couleurs, les réglages spécifiques et l'état final	Les réglages de la scène et Sélectionner les projecteurs et régler la lumière
Bibliothèques	colonne de droite	les groupes, médias, effets, trajectoires et autres événements à glisser sur la timeline	Les bibliothèques
Journal	en bas, à gauche	les messages de DreamShow	Journal, Audio et Horloge

Audio	en bas, au milieu	couper tous les sons, volumes gauche et droit, vumètres	Journal, Audio et Horloge
Horloge	en bas, à droite	l'heure, le début et la durée du spectacle, la mémoire et le processeur	Journal, Audio et Horloge

Organiser les panneaux

Redimensionner

Entre les panneaux, de fines bandes grises servent de séparateurs : glissez-les pour agrandir un panneau au détriment de son voisin. Chaque panneau a une taille minimale.

Le partage simulation / timeline

La simulation (**Salle — clic = sélectionner**) et la **Timeline de la scène** se partagent la rangée du haut, à moitié chacune par défaut. Le séparateur vertical entre les deux règle la proportion, qui est mémorisée. Quand l'un des deux panneaux est détaché en fenêtre flottante, l'autre prend toute la largeur de la rangée.

Échanger deux panneaux

Cliquez sur le titre d'un panneau (le curseur prend la forme d'une croix à quatre flèches), maintenez le bouton et lâchez sur un autre panneau : les deux panneaux échangent leur place. Par exemple, vous pouvez mettre la **Timeline de la scène** dans la grande zone du milieu et les **Réglages de la scène** en haut.

Détacher un panneau en fenêtre flottante

- Le bouton ⧉ (infobulle « Détacher en fenêtre flottante ») sort le panneau dans une fenêtre à part, intitulée « DreamShow — » suivi du titre du panneau. La place qu'il occupait est rendue aux autres panneaux.
- Vous pouvez déplacer cette fenêtre sur un autre écran et la redimensionner. Elle reste au-dessus de l'écran principal.
- Pour remettre le panneau à sa place, fermez simplement sa fenêtre flottante.

Disposition mémorisée

La disposition est enregistrée automatiquement dans le fichier `dreamshow.ui.json` du dossier de données : taille de la fenêtre (et si elle était agrandie), place de chaque panneau, tailles des séparateurs, fenêtres flottantes (position et taille). Au lancement suivant, tout est remis comme vous l'aviez laissé, fenêtres flottantes comprises. Le même fichier garde aussi des réglages de la simulation : catégories affichées, plan de fond, exposition, qualité 3D et la case **zoom à la visée**.

Revenir à la disposition par défaut : ↺ UI

Le bouton **↺ UI** (infobulle « Restaurer la disposition par défaut ») :

1. ferme toutes les fenêtres flottantes et remet leurs panneaux dans la fenêtre principale ;
2. remet chaque panneau à sa place d'origine (voir le tableau plus haut) et à sa taille d'origine ;
3. efface le fichier de disposition.

Il ne change pas les réglages de la simulation (catégories affichées, exposition, qualité 3D, zoom à la visée) : ils sont réenregistrés à la prochaine sauvegarde de la disposition, par exemple à la fermeture de DreamShow.

Le bouton GO de l'éditeur

En bas du panneau **Scènes**, le gros bouton **GO (Espace)** fait passer à la scène suivante, comme pendant le spectacle. La barre d'espace fait la même chose, sauf quand le curseur est dans une zone de texte, une case à cocher ou une liste déroulante.

- Le bouton est grisé tant qu'un Go n'est pas possible : sur la dernière scène, ou tant que la timeline de la scène en cours n'est pas jouée jusqu'au bout (la ligne rouge doit avoir atteint la fin du dernier bloc, et aucun fondu ne doit être en cours). Il est toujours actif sur une scène en **Boucle** (le Go sort de la boucle) et avant la première scène (état « Prêt »).
- Le Go applique le fondu de la scène que l'on quitte (**Fondu vers la suivante (s)**), puis joue la timeline de la scène d'arrivée.
- Si la case **Débrayer l'auto-fade** de la timeline est cochée, le Go arrive sur la scène suivante **sans** jouer sa timeline : la scène est montrée figée sur son état final, sans son ni blocs. Cela permet de parcourir le show à la main.

Le détail est dans Le panneau Scènes.

Raccourcis de l'écran principal

Touche	Effet
Espace	Go (même règle que le bouton **GO**)
Ctrl+S	enregistrer le show
Ctrl+molette (sur la timeline)	zoom de la timeline
Suppr (dans la liste **Trajectoires**)	supprimer la trajectoire sélectionnée

Quand un bloc « Attendre une touche… » attend une touche dans l'éditeur, cette touche est prise en priorité pour libérer l'attente. Voir Les attentes et Raccourcis clavier.

Pas à pas

Mettre la timeline en grand et la simulation sur un second écran

1. Cliquez sur ⧉ en haut à droite du panneau **Salle — clic = sélectionner**.
2. La simulation s'ouvre dans sa propre fenêtre ; la timeline occupe maintenant toute la rangée du haut.
3. Glissez la fenêtre de simulation sur le second écran et agrandissez-la.
4. Au prochain lancement, la fenêtre de simulation se rouvrira au même endroit.
5. Pour la remettre dans l'écran principal, fermez sa fenêtre.

Échanger la timeline et les réglages de la scène

1. Cliquez sur le titre **Timeline de la scène** et maintenez le bouton.
2. Glissez jusque sur le panneau **Réglages de la scène** et relâchez.
3. Les deux panneaux ont échangé leur place.

Retrouver une disposition propre

1. Cliquez sur ↺ **UI** en haut à droite.
2. Tous les panneaux reviennent à leur place et à leur taille d'origine.

Bon à savoir

- Fermer DreamShow demande toujours une confirmation (« Quitter DreamShow ? »). Si la fenêtre de conduite est ouverte, la question devient « Un spectacle est EN COURS. Quitter DreamShow malgré tout ? ». Si le show a des modifications non enregistrées, DreamShow propose ensuite de les enregistrer.
- Les panneaux continuent de fonctionner quand ils sont détachés : la simulation, la timeline et le journal suivent le show comme dans la fenêtre principale.
- Si la simulation ralentit le PC, coupez son rendu avec le bouton ⏻ du panneau Salle : la sortie DMX n'est pas concernée. Voir La simulation 2D et 3D.
- Le moteur continue de jouer le show même quand une fenêtre de réglage est ouverte.

Voir aussi

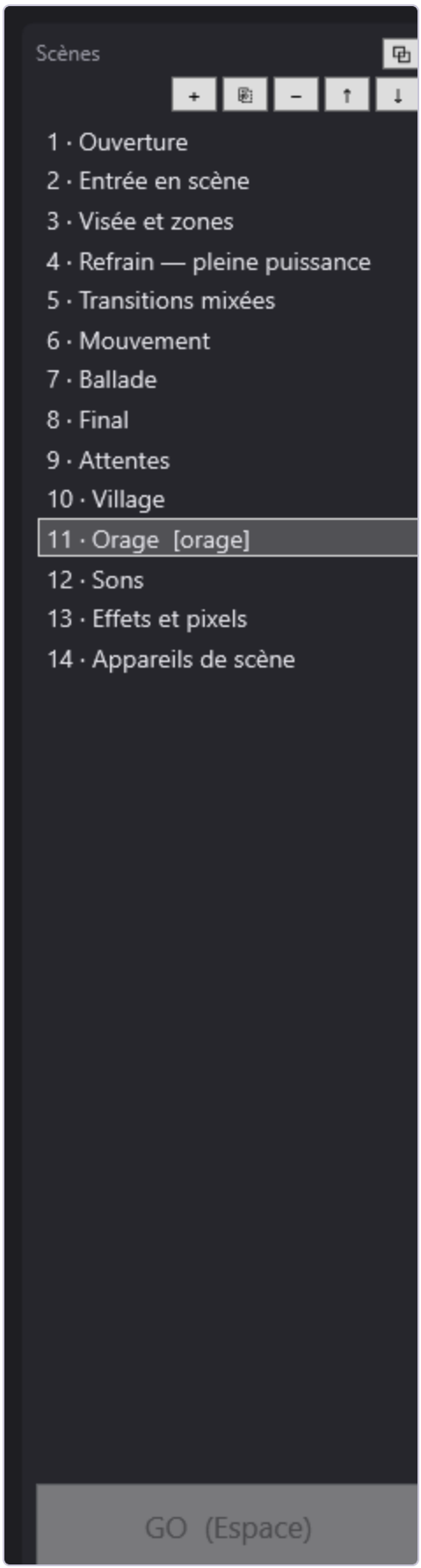
- Le panneau Scènes
- Les réglages de la scène
- Sélectionner les projecteurs et régler la lumière
- La simulation 2D et 3D
- La timeline de la scène
- Les bibliothèques

- Journal, Audio et Horloge
- Le mode show et la fenêtre de conduite

Le panneau Scènes

Un show DreamShow est une suite de scènes, jouées l'une après l'autre au Go, automatiquement ou enchaînées. Le panneau **Scènes** en donne la liste : c'est là que vous ajoutez, copiez, supprimez et rangez les scènes, que vous choisissez celle à modifier, et que vous testez le passage d'une scène à l'autre avec le bouton **GO**.

Pour l'ouvrir : le panneau est dans la colonne de gauche de l'écran principal (disposition par défaut).



La liste des scènes

Chaque ligne affiche :

- le numéro de la scène dans le show (1, 2, 3…) ;
- un point « · » puis le nom de la scène ;
- si la scène a un repère, ce repère entre crochets, par exemple `4 · Orage [pluie]`. Le repère est un nom court et stable qui sert aux sauts et aux séquences parallèles (voir Les réglages de la scène et Sauts et repères de scène).

Le nom et le repère se modifient dans le panneau **Réglages de la scène** ; la liste se met à jour à chaque frappe.

Les boutons du haut

Bouton	Infobulle	Ce qu'il fait
+	Ajouter une scène	insère une scène vide juste après la scène sélectionnée (ou à la fin si aucune n'est sélectionnée), nommée « Scène N » où N est le nombre de scènes plus un, et la sélectionne
⎘	Dupliquer la scène (insérée juste après, nommée #2, #3…)	copie complète de la scène sélectionnée (réglages, état final, pistes et blocs), insérée juste après elle
−	Supprimer	supprime la scène sélectionnée, après confirmation
↑	—	remonte la scène sélectionnée d'un rang
↓	—	descend la scène sélectionnée d'un rang

Détails de chaque bouton

- **+** : la nouvelle scène n'a ni pistes, ni réglages de lumière. Son déclenchement est **GO manuel**, sans fondu.
- ⎘ : la copie porte le nom de l'original suivi de « #2 ». Si des copies existent déjà (« Final #2 », « Final #3 »), la nouvelle prend le numéro suivant (« Final #4 »). Dupliquer « Final #3 » donne aussi « Final #4 » : le numéro continue à partir de la plus haute copie du même nom.
- **−** : DreamShow demande « Supprimer la scène « … » ? ». Si des sauts « Aller à la scène… » pointaient vers cette scène, un message prévient qu'ils sont à corriger : ils s'affichent en rouge avec ⚠ sur la timeline. La scène qui suit prend la sélection (la précédente si vous avez supprimé la dernière).
- ↑ et ↓ : échangent la scène sélectionnée avec sa voisine. Rien ne se passe sur la première scène (↑) ou la dernière (↓).

Quand vous insérez ou supprimez une scène avec **+**, ⎘ ou **−**, DreamShow renumérote les sauts (« Aller à la scène… ») et les séquences parallèles qui visent une scène par son numéro, pour qu'ils

continuent de viser la bonne scène.

Sélectionner une scène

Un clic sur une scène (ou les flèches du clavier dans la liste) la sélectionne. Tout l'écran se règle alors sur elle :

- le panneau **Réglages de la scène** affiche ses réglages (nom, repère, déclenchement, fondu, boucle, message, commandes extra) ;
- la liste **État final** affiche ses réglages de lumière, et les curseurs se placent sur la cible sélectionnée si elle a déjà un réglage ;
- la **Timeline de la scène** affiche ses pistes et ses blocs, et revient au début ;
- la simulation montre cette scène.

Si **LIVE** est allumé (en haut à droite), le moteur saute aussitôt sur cette scène, sans fondu, et la sortie DMX la montre en direct. La timeline reste en pause (sauf si la lecture ▶ est en cours) : la salle montre l'état final de la scène et les blocs présents sous la ligne rouge.

Si **LIVE** est éteint, le moteur ne bouge pas : la simulation montre l'état final de la scène sélectionnée, calculé à part, et rien ne part vers les projecteurs.

Le bouton GO

En bas du panneau, le gros bouton **GO (Espace)** fait passer à la scène suivante, exactement comme en spectacle. La barre d'espace fait la même chose, sauf quand le curseur est dans une zone de texte, une case à cocher ou une liste déroulante.

Quand le GO est possible

Le bouton est grisé (et la barre d'espace sans effet) quand :

- le moteur joue déjà la dernière scène ;
- la timeline de la scène en cours n'est pas finie : la ligne rouge doit avoir atteint la fin du dernier bloc, et aucun fondu ne doit être en cours.

Il est toujours actif :

- avant la première scène, dans l'état « Prêt » (le Go lance la scène 1) ;
- sur une scène en **Boucle** (le Go sort de la boucle).

Une scène sans aucun bloc est « finie » tout de suite : le Go y est donc possible immédiatement.

Ce que fait le GO dans l'éditeur

1. Le moteur passe à la scène qui suit **celle qu'il joue** (et non forcément celle que vous avez sélectionnée, si **LIVE** est éteint).
2. Le fondu de la scène quittée (**Fondu vers la suivante (s)**) s'applique : la lumière glisse vers l'état final de la nouvelle scène.
3. À la fin du fondu, la timeline de la nouvelle scène démarre : sons, vidéos, blocs, commandes extra.
4. Si **LIVE** est allumé, la liste **Scènes** suit : la nouvelle scène est sélectionnée.

Si la case **Débrayer l'auto-fade** (barre d'outils de la timeline) est cochée, le Go arrive sur la scène suivante **sans jouer sa timeline** : la scène reste en pause sur son état final, sans son, sans blocs, et aucune scène ne s'enchaîne toute seule. C'est utile pour parcourir un show scène par scène pendant l'écriture.

Ce qui se passe à la lecture

La lecture d'une scène dans l'éditeur se lance avec le bouton ▶ de la timeline (ou par un Go). Pendant la lecture :

- la ligne rouge avance sur la timeline ; les sons, vidéos et blocs se déclenchent quand elle les atteint ;
- la simulation suit la ligne rouge : elle lit la vraie sortie DMX, fondus compris ;
- une scène en **GO manuel**, sans boucle, s'arrête d'elle-même à la fin de son dernier bloc : la ligne rouge s'y gare et la lecture se met en pause, comme un lecteur multimédia en fin de morceau ;
- une scène **Auto** ou **Enchaînée** passe toute seule à la suivante au moment prévu (sauf si **Débrayer l'auto-fade** est coché ou si c'est la dernière scène) ; la liste **Scènes** suit si **LIVE** est allumé ;
- une scène en **Boucle** recommence sa timeline à la fin, jusqu'au Go ou jusqu'à sa durée maximale.

En mode show (fenêtre de conduite ouverte), c'est la conduite qui mène le jeu : la liste **Scènes** suit la scène jouée, et arriver sur une scène la joue toujours. Voir Le mode show et la fenêtre de conduite.

Pas à pas

Créer trois scènes et les tester

1. Cliquez sur **+** : « Scène 2 » apparaît sous la scène sélectionnée. Cliquez encore sur **+** pour « Scène 3 ».
2. Sélectionnez chaque scène et réglez sa lumière (voir Sélectionner les projecteurs et régler la lumière).
3. Sélectionnez la scène 1, puis dans **Réglages de la scène** mettez **Fondu vers la suivante (s)** à 3.

4. Appuyez sur la barre d'espace : la lumière glisse en 3 secondes vers la scène 2, et la liste sélectionne la scène 2.

Faire une variante d'une scène

1. Sélectionnez la scène à copier.
2. Cliquez sur ⎘ : la copie, nommée par exemple « Salut #2 », s'insère juste après.
3. Modifiez la copie à votre guise ; l'original n'est pas touché.
4. Si l'original avait un repère, donnez un autre repère à la copie (voir Bon à savoir).

Réordonner les scènes

1. Sélectionnez la scène à déplacer.
2. Cliquez sur ↑ ou ↓ autant de fois que nécessaire.

Bon à savoir

- ⎘ copie aussi le **Repère** de la scène. Deux scènes avec le même repère : les sauts et les séquences parallèles visent la première, et le journal le signale (« Repère « … » utilisé par plusieurs scènes : la première (…) est retenue. »). Changez le repère de la copie.
- ↑ et ↓ ne renumérotent pas les sauts : un saut « Aller à la scène… » enregistré par numéro (scène sans repère) continue de viser la même **position** dans la liste, donc une autre scène après un déplacement. Donnez un **Repère** aux scènes visées par des sauts : le saut les suit alors où qu'elles soient.
- Un saut depuis l'éditeur (clic dans la liste) est instantané : aucun fondu ne s'applique. Le fondu ne joue qu'au Go ou lors d'un enchaînement automatique.
- Le GO grisé est normal tant que la timeline n'est pas jouée jusqu'au bout : lancez la lecture avec ▶, ou ramenez-vous sur une scène sans bloc.
- Toute modification marque le show comme modifié (« * » après son nom). Enregistrez avec Ctrl+S ou **Fichier > Enregistrer**.

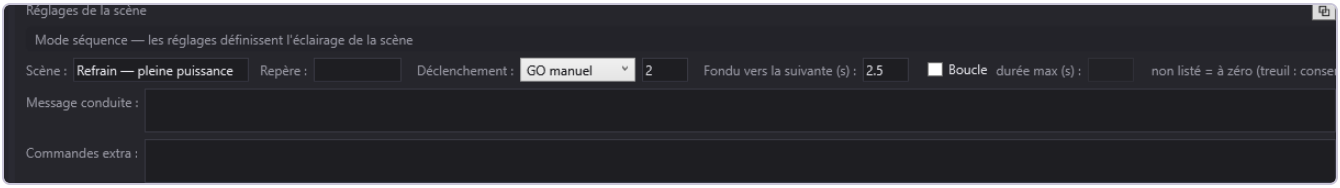
Voir aussi

- Les réglages de la scène
- La timeline de la scène
- Sauts et repères de scène
- Fondus et mix
- Le mode show et la fenêtre de conduite
- Vue d'ensemble de l'écran principal

Les réglages de la scène

Le haut du panneau **Réglages de la scène** décrit la scène sélectionnée : son nom, son repère, la façon dont on en sort (au Go, automatiquement ou enchaînée), le fondu vers la scène suivante, la boucle, le message affiché au régisseur et les commandes à lancer à son entrée. Le bas du même panneau (sélection des projecteurs, curseurs, état final) est décrit dans Sélectionner les projecteurs et régler la lumière.

Pour l'ouvrir : sélectionnez une scène dans le panneau **Scènes** ; ses réglages s'affichent dans le panneau **Réglages de la scène** (au milieu de l'écran principal dans la disposition par défaut).



Le bandeau de mode

Tout en haut du panneau, un bandeau rappelle ce que modifient les réglages de lumière :

- « Mode séquence — les réglages définissent l'éclairage de la scène » (fond gris) : c'est le mode normal. Les curseurs et la palette écrivent dans l'état final de la scène sélectionnée.
- « MODE EFFET — « nom » : les réglages modifient l'effet, pas la séquence » (fond orange) : vous modifiez un effet de la bibliothèque (double-clic sur un effet dans **Bibliothèques**). Voir Les bibliothèques.
- « MODE TRAJECTOIRE — « nom » : les réglages modifient l'image clé sélectionnée » (fond orange) : vous modifiez une image clé d'une trajectoire. Voir Les trajectoires.

Dans les deux modes orange, un bouton **✓ Terminer l'édition de l'effet** apparaît à droite du bandeau ; il ramène au mode séquence.

La ligne des réglages

Tous ces champs s'enregistrent dans le show dès que vous les modifiez (le show est marqué « * » jusqu'au prochain enregistrement). Ils ne sont modifiables que si une scène est sélectionnée.

Scène :

- **Scène :** le nom de la scène, libre. Il apparaît dans la liste **Scènes**, dans la conduite et dans le journal. La liste se met à jour à chaque frappe.

Repère :

- **Repère :** un nom court et stable pour la scène, par exemple `pluie` ou `final` (infobulle : « Nom court et stable de la scène (ex. pluie) : les sauts et les séquences parallèles la visent par ce nom, même si on insère ou déplace des scènes »).
  - Il s'affiche entre crochets dans la liste **Scènes** : `4 · Orage [pluie]`.
  - Les espaces au début et à la fin sont retirés, ainsi qu'un « @ » placé au début (dans les blocs, un repère s'écrit `@pluie`).
  - Vide = pas de repère.
  - Deux scènes ne doivent pas avoir le même repère : sinon c'est la première qui est visée, et le journal le signale.
  - Voir Sauts et repères de scène et Les séquences parallèles.

Déclenchement :

La liste **Déclenchement :** dit comment on **quitte** cette scène pour la suivante. Trois choix :

- **GO manuel** (valeur par défaut) : la scène attend que le régisseur appuie sur Go. Rien ne se passe tout seul.
- **Auto** : la scène passe toute seule à la suivante après le délai indiqué dans la petite case juste à droite (infobulle « Délai auto (s) », 2 par défaut). Le délai se compte en secondes **depuis le début de la timeline de la scène**, c'est-à-dire une fois terminé le fondu d'entrée (la timeline d'une scène démarre à la fin du fondu qui y mène). La virgule et le point sont acceptés comme séparateur décimal. Une valeur illisible vaut 2 secondes.
- **Enchaîné** : la scène passe toute seule à la suivante dès que sa timeline est finie, c'est-à-dire à la fin du bloc qui se termine le plus tard. Une scène enchaînée sans aucun bloc passe à la suivante immédiatement (dès la fin de son fondu d'entrée).

La petite case du délai reste visible quel que soit le choix, mais elle n'est utilisée qu'en **Auto**.

Dans tous les cas :

- en quittant la scène, c'est **son** fondu (**Fondu vers la suivante (s)**) qui s'applique ;
- **Auto** et **Enchaîné** n'ont pas d'effet sur la dernière scène du show ;
- **Auto** et **Enchaîné** sont suspendus quand la case **Débrayer l'auto-fade** est cochée (barre d'outils de la timeline, ou fenêtre de conduite) : on avance alors seulement au Go ;
- un Go reste possible sur une scène **Auto** ou **Enchaînée**, dès que sa timeline est finie (voir Le panneau Scènes).

Fondu vers la suivante (s) :

- **Fondu vers la suivante (s) :** la durée, en secondes, du fondu appliqué en **quittant** cette scène (au Go ou en enchaînement automatique), vers l'état final de la scène suivante. Infobulle : «

Comme dans ppshow : durée du fondu appliqué en QUITTANT cette scène (au GO ou en auto), vers l'état de la scène suivante. La timeline de la scène suivante démarre à la fin du fondu. »

- 0 (par défaut) = passage instantané.
- Virgule ou point acceptés. Une valeur illisible est ignorée (l'ancienne valeur est gardée).
- La timeline de la scène suivante (sons, vidéos, blocs, commandes extra) ne démarre qu'**à la fin** du fondu.
- Le premier Go depuis l'état « Prêt » arrive sur la scène 1 sans fondu. Un clic dans la liste **Scènes** dans l'éditeur est lui aussi instantané.
- La façon dont chaque type de canal traverse le fondu (intensité, couleur, position, obturateur…) est détaillée dans Fondus et mix.

Boucle

- **Boucle** (case à cocher) : la timeline de la scène recommence automatiquement au début quand elle arrive à sa fin (la fin du bloc qui se termine le plus tard), jusqu'au Go, ou jusqu'à la durée maximale. Infobulle : « La timeline reboucle automatiquement jusqu'au GO (ou jusqu'à la durée max) ».
  - À chaque tour, tous les événements de la timeline se rejouent : les sons et vidéos repartent du début, les commandes extra sont relancées.
  - Une scène en boucle **ignore son déclenchement Auto ou Enchaîné** : on en sort par un Go, ou par la durée maximale.
  - Le Go est toujours possible sur une scène en boucle, même au milieu d'un tour.
  - Une scène en boucle sans aucun bloc ne boucle pas (il n'y a rien à rejouer) : son **Déclenchement** s'applique normalement.

durée max (s) :

- **durée max (s) :** n'est modifiable que si **Boucle** est cochée. Infobulle : « Vide = boucle jusqu'au GO ; sinon la scène enchaîne sur la suivante après ce temps total ».
  - Vide (ou 0) : la scène boucle jusqu'au Go.
  - Une durée : après ce temps total (tous les tours comptés, depuis le début de la timeline), la scène passe à la suivante comme une scène **Auto**, avec son fondu. Ce passage est suspendu, lui aussi, par **Débrayer l'auto-fade**.

Le rappel « non listé = à zéro »

À droite de la ligne, le rappel gris « non listé = à zéro (treuil : conservé) » résume une règle importante de l'état final : un projecteur qui n'a aucun réglage dans l'état final d'une scène y est mis à zéro (éteint). Seuls les projecteurs réglés sur « maintien » dans la salle (champ « Si non mentionnée dans une scène » de Fixtures, adresses, positions, typiquement un treuil) gardent la valeur de la scène précédente.

Message conduite :

- **Message conduite :** un texte libre, sur plusieurs lignes, affiché en grand dans la fenêtre de conduite pendant cette scène. Infobulle : « Affiché en grand pendant cette scène en mode show — ce qu'on attend avant d'appuyer sur GO ». Par exemple : « GO quand la comédienne s'assoit ». Voir Le mode show et la fenêtre de conduite.

Commandes extra :

- **Commandes extra :** une zone de texte (police à chasse fixe) pour des commandes lancées à l'entrée de la scène. La syntaxe reprend celle du logiciel ppshow.

Quand elles s'exécutent

- Elles partent au **début de la timeline** de la scène, donc une fois terminé le fondu qui y mène.
- Seulement pendant la lecture : une scène simplement sélectionnée dans l'éditeur, timeline en pause, ne les lance pas. Elles partent au Go, en enchaînement, ou quand vous lancez la lecture (▶) avec la ligne rouge au début.
- Une scène en **Boucle** les relance à chaque tour.

Syntaxe

- Une commande par ligne.
- Une ligne qui commence par `;` ou `#` est un commentaire, ignoré.
- Les lignes vides sont ignorées.
- Le mot-clé, en majuscules ou minuscules, est suivi de `=` et de sa valeur.

Commande	Effet
`EXEC=<ligne de commande Windows>`	lance un programme ou ouvre un fichier, comme le ferait Windows. Le premier mot est le programme (mettez-le entre guillemets s'il contient des espaces), la suite ses arguments. Le journal écrit « EXEC : … », ou une erreur si le lancement échoue.
`VP=<commande ppvideoplayer>`	envoie la ligne telle quelle au lecteur vidéo ppvideoplayer, par exemple `VP=play:intro.mp4` ou `VP=stop:intro.mp4`.
`HOLOFAN=<commande ppholofan>`	envoie la ligne telle quelle au programme ppholofan.
`CHAIN=<spectacle>, <n° de scène>`	enchaîne sur un autre show : DreamShow ouvre le fichier du show (cherché dans le dossier du show actuel ; l'extension `.show.json` est ajoutée si besoin) et se place sur la scène indiquée (numéro à partir de 1 ; 1 si absent). Si le show actuel a des modifications non enregistrées,

	DreamShow propose d'abord de les enregistrer. Un show introuvable est signalé dans le journal (« CHAIN : show introuvable … »).
`PPIP={[ip;ip…]} <commande>`	envoie une commande aux boîtiers vidéo IP (ppip), qui se connectent à DreamShow sur le port TCP 5555. Entre crochets, la liste des boîtiers visés par le **dernier nombre** de leur adresse IP, séparés par `;` (par exemple `PPIP=[101;102]…`) ; sans crochets, la commande va à tous les boîtiers connectés.
`AMBILIGHT=<adr>{W} {@<master>} {;…}/<adr>… ou OFF`	fait suivre à des projecteurs les couleurs des vidéos marquées (AMBI) : voir plus bas.
`REPLAYDMX=<fichier bin>`	rejoue un enregistrement DMX brut. Le chemin est relatif au dossier du projet (le dossier de données qui contient les salles et les shows).

Les mots-clés du matériel historique de ppshow (`SMOKE=`, `MISC1=` à `MISC4=`, `LOAD=`, `MATRIX=`, `RANDOM=`…), et plus généralement toute ligne non reconnue, ne font rien : le journal affiche « Commande ppshow non prise en charge : … » au moment où la ligne aurait dû s'exécuter.

AMBILIGHT en détail

Une vidéo est marquée en ajoutant `(AMBI)` dans le nom de son fichier, par exemple `ouverture (AMBI).mp4` (voir Le son et la vidéo sur la timeline). Quand le lecteur vidéo joue une telle vidéo, il renvoie à DreamShow la couleur dominante de la gauche et de la droite de l'image. `AMBILIGHT=` dit quels projecteurs prennent ces couleurs.

- Avant le `/` : les projecteurs qui prennent la couleur de **gauche** ; après le `/` : ceux qui prennent la couleur de **droite**.
- Chaque projecteur est donné par l'adresse DMX de son canal rouge, dans le **premier univers** ; le vert et le bleu suivent aux deux adresses suivantes.
- `W` juste après l'adresse : le projecteur a aussi un canal blanc (à l'adresse +3), réglé sur le minimum de R, V, B.
- `@<master>` : l'adresse du canal d'intensité générale du projecteur. Son niveau, réglé par la scène, dose les couleurs, et le canal lui-même est poussé à fond.
- Plusieurs projecteurs d'un même côté se séparent par `;`.
- `AMBILIGHT=OFF` désactive le suivi.
- Le réglage est **conservé de scène en scène** jusqu'à une nouvelle ligne `AMBILIGHT=`.
- Quand aucune couleur fraîche n'arrive (plus d'une demi-seconde sans vidéo marquée), les projecteurs reprennent ce que la scène leur donne.

Exemple : `AMBILIGHT=1W@5;20/40;60` — à gauche, un projecteur RVB+W à l'adresse 1 avec son intensité générale en 5, et un projecteur RVB à l'adresse 20 ; à droite, deux projecteurs RVB aux adresses 40 et 60.

REPLAYDMX en détail

- Le fichier est un enregistrement DMX brut au format de ppshow, lu à raison d'une image toutes les 10 ms, sur le **premier univers**.
- Pendant la lecture, il **remplace** tout ce que la scène calcule sur cet univers, jusqu'à la fin du fichier. Le journal annonce le début (« REPLAYDMX : lecture de … ») et la fin.
- Une pause fige la lecture ; une remise à zéro du show l'arrête.

Pas à pas

Une scène d'accueil qui boucle jusqu'au Go

1. Sélectionnez la scène d'accueil dans **Scènes**.
2. Posez sur sa timeline une musique et quelques blocs de lumière (voir La timeline de la scène).
3. Cochez **Boucle** ; laissez **durée max (s) :** vide.
4. Dans **Message conduite :**, écrivez « GO quand la salle est pleine ».
5. Mettez **Fondu vers la suivante (s) :** à 5.
6. En spectacle, la musique et les blocs tournent en boucle ; le Go lance un fondu de 5 secondes vers la scène suivante.

Enchaîner trois scènes toutes seules

1. Scène 1 : **Déclenchement : Auto**, délai 10 : elle passe à la scène 2 dix secondes après son début.
2. Scène 2 : **Déclenchement : Enchaîné** : elle passe à la scène 3 à la fin de son dernier bloc.
3. Scène 3 : **GO manuel** : elle attend le régisseur.
4. Pour tester sans que les scènes s'enchaînent, cochez **Débrayer l'auto-fade** dans la barre d'outils de la timeline.

Lancer un programme à l'entrée d'une scène

1. Dans **Commandes extra :**, tapez par exemple : ``` ; ouvre le diaporama de l'entracte EXEC="C:\Programmes\Diaporama\diapo.exe" entracte.txt ```
2. Lancez la scène (Go ou ▶ au début de la timeline) : le programme démarre, et le journal affiche « EXEC : … ».

Bon à savoir

- Le déclenchement dit comment on **sort** d'une scène, et le fondu aussi appartient à la scène qu'on **quitte** (comme dans ppshow). Pour régler l'arrivée sur la scène 5, réglez le fondu de la scène 4.

- Pour qu'une scène reste longtemps sur un état fixe sans rien jouer, laissez-la en **GO manuel** sans bloc : elle tient son état final jusqu'au Go.
- Les attentes d'heure, de date, de touche ou du coucher du soleil ne se règlent pas ici mais avec des blocs de la timeline : voir Les attentes.
- Les commandes `CHAIN=`, `AMBILIGHT=` et `REPLAYDMX=` ne s'exécutent que dans la conduite principale, pas dans une séquence parallèle.
- `EXEC=` lance n'importe quel programme du PC : vérifiez la ligne avant le spectacle, et regardez le journal en cas de doute.

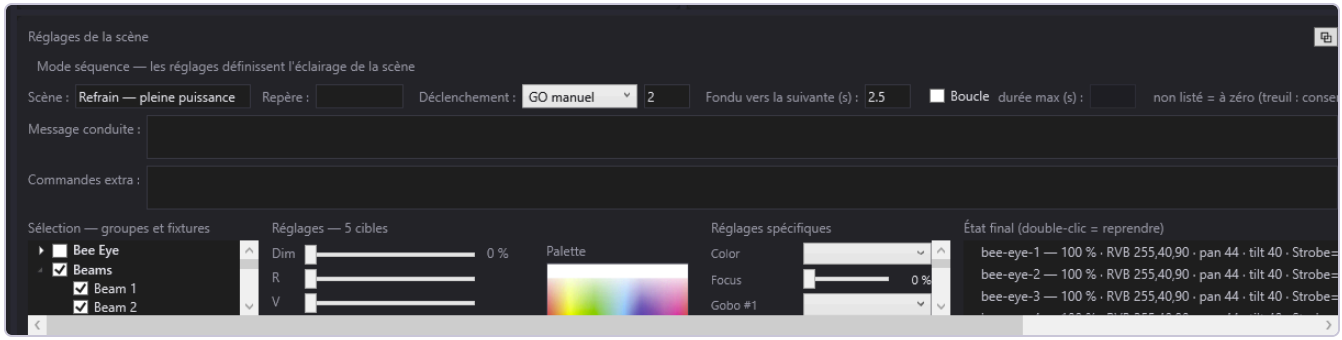
Voir aussi

- Le panneau Scènes
- Sélectionner les projecteurs et régler la lumière
- Fondus et mix
- Sauts et repères de scène
- Les séquences parallèles
- Les attentes (touche, heure, date, soleil)
- Le mode show et la fenêtre de conduite
- Le son et la vidéo sur la timeline

Sélectionner les projecteurs et régler la lumière

Pour éclairer une scène, on coche d'abord les projecteurs (ou les groupes) à régler, puis on règle leur intensité, leur couleur, leur position et leurs canaux particuliers. Ces réglages forment l'**état final** de la scène : l'éclairage stable qu'elle prend quand on y arrive. Tout se fait dans la partie basse du panneau **Réglages de la scène**.

Pour l'ouvrir : sélectionnez une scène dans le panneau **Scènes** ; la sélection et les réglages de lumière sont sous la ligne des réglages de la scène, dans le panneau **Réglages de la scène**.



Comment la lumière d'une scène est définie

La lumière d'une scène vient de deux sources :

1. **L'état final** : la liste des réglages (intensité, couleur, position, canaux particuliers) de chaque groupe ou projecteur pour cette scène. C'est l'état stable vers lequel glisse le fondu quand on arrive sur la scène, et celui qu'elle garde une fois sa timeline terminée. Sauter directement sur la scène donne toujours ce même état.
2. **Les blocs de la timeline** : des variations temporaires posées par-dessus l'état final pendant que la timeline joue (blocs de lumière, effets, trajectoires, effets dynamiques, noir…). Voir Les blocs de lumière et d'effets.

Un projecteur qui n'apparaît pas dans l'état final est mis à zéro dans cette scène, sauf s'il est réglé sur « maintien » dans la salle (un treuil, par exemple), auquel cas il garde la valeur de la scène précédente. C'est le rappel « non listé = à zéro (treuil : conservé) » affiché en haut du panneau.

Les réglages décrits ici écrivent dans l'état final de la scène sélectionnée. Exception : en mode effet ou en mode trajectoire (bandeau orange en haut du panneau), ils écrivent dans l'effet ou dans l'image clé en cours de modification.

Chaque réglage est appliqué presque aussitôt (moins d'un dixième de seconde) : la simulation le montre, et si **LIVE** est allumé, les vrais projecteurs aussi.

Sélection — groupes et fixtures

La colonne de gauche, **Sélection — groupes et fixtures**, est un arbre à cases à cocher :

- chaque **groupe** de la salle, en gras, avec en dessous les projecteurs qui le composent (cliquez sur la flèche pour déplier) ;
- puis, en gras également, chaque projecteur qui n'appartient à aucun groupe.

Les règles de coche :

- Cocher un groupe coche tous ses projecteurs ; le décocher les décoche tous.
- Décocher un seul projecteur d'un groupe coché décoche la case du groupe, sans toucher aux autres projecteurs.
- Un projecteur qui appartient à plusieurs groupes apparaît plusieurs fois dans l'arbre : ses cases sont liées, cocher l'une coche les autres.
- Cocher un groupe ne coche jamais un autre groupe qui partage les mêmes projecteurs.

Quand un groupe **et** ses projecteurs sont cochés, le réglage s'écrit une seule fois, au nom du groupe.

Le menu du clic droit

Un clic droit dans l'arbre (ou sur le plan 2D de la simulation) ouvre un menu :

- **Tout sélectionner** : coche tous les groupes et tous les projecteurs hors groupe ;
- **Ne rien sélectionner** : décoche tout ;
- pour chaque groupe, **＋ sélectionner** *groupe* et **－ désélectionner** *groupe* : ajoute ou retire ce groupe de la sélection, sans toucher au reste ;
- **Importer la calibration ppshow (lyrescal.ini)…** : voir La calibration des lyres.

Sélectionner dans la simulation

On peut aussi sélectionner depuis la salle :

- un clic sur un projecteur du plan 2D, ou sur un projecteur de la vue 3D, coche ou décoche ce projecteur ;
- en 2D, tracer un rectangle à la souris coche tous les projecteurs qu'il contient (et décoche les autres) ; avec la touche Ctrl, le rectangle **ajoute** à la sélection ;
- les boutons **Tout** et **Rien** de la simulation font comme **Tout sélectionner** et **Ne rien sélectionner**.

Quand tous les projecteurs d'un groupe sont sélectionnés ainsi, la case du groupe se coche, et l'arbre s'ouvre sur la sélection. Voir La simulation 2D et 3D.

Réglages

Au-dessus des curseurs, une ligne rappelle la cible : « Réglages — aucune sélection », « Réglages — » suivi du nom de la cible quand une seule est cochée, ou « Réglages — 4 cibles ».

Les curseurs proposés dépendent des projecteurs sélectionnés :

- **Dim** : l'intensité, de 0 à 100 % (la valeur s'affiche à droite). Présent si un projecteur sélectionné a un canal d'intensité.
- **R**, **V**, **B** : la couleur, en rouge, vert et bleu, de 0 à 255 chacun. Le petit rectangle à droite du **B** montre la couleur obtenue. Présents si un projecteur sélectionné sait faire de la couleur : LED RVB ou CMY, ou roue de couleurs (DreamShow choisit alors la couleur de la roue la plus proche).
- **Pan** et **Tilt** : l'orientation horizontale et verticale d'une lyre (tête motorisée), de 0 à 100 (50 = milieu de la course). Présents si un projecteur sélectionné est une lyre.

Le canal blanc d'un projecteur RVB+blanc n'a pas de curseur : DreamShow le règle tout seul au minimum de R, V et B.

Comment les curseurs écrivent

- Quand **une seule** cible est cochée et qu'elle a déjà un réglage dans l'état final, les curseurs se placent sur ses valeurs : vous repartez de là où elle en est.
- Avec plusieurs cibles cochées, les curseurs ne bougent pas : la valeur que vous réglez est donnée à toutes les cibles.
- **Premier réglage d'une cible** : si la cible n'a encore aucune entrée dans l'état final, toucher l'un des curseurs **Dim**, **R**, **V**, **B**, **Pan**, **Tilt** (ou cliquer dans la **Palette**) lui donne **toutes** les valeurs affichées (Dim, R, V, B, et Pan/Tilt pour une lyre). Vérifiez donc les curseurs avant de toucher une cible neuve.
- Ensuite, chaque curseur n'écrit que sa propre valeur : bouger la couleur ne touche pas à la position, et inversement.
- Une lyre réglée reçoit aussi son obturateur ouvert, et sa vitesse de pan/tilt au plus rapide si elle en a une, pour que son faisceau soit visible là où on l'envoie.
- Quand vous réglez l'intensité ou la couleur d'un groupe, les projecteurs du groupe qui avaient leur propre réglage (créé par exemple avec **Viser**) reçoivent la même intensité ou la même couleur ; leur position, elle, n'est pas modifiée.
- Bouger la couleur à la main détache la cible de sa palette de couleur ; bouger **Pan** ou **Tilt** la détache de sa palette de position (voir Les palettes).

Retirer de l'état final

- **Retirer de l'état final** : supprime de l'état final les réglages des cibles cochées. Ces projecteurs repassent à zéro dans la scène (ou en maintien pour un treuil).
- **Retirer les absentes** : supprime de l'état final les réglages de projecteurs ou de groupes qui n'existent pas dans la salle actuelle (restes d'une autre salle). S'il n'y en a aucun, la ligne d'état en haut de l'écran affiche brièvement « État final : aucune fixture absente ».

Palette

À droite des curseurs, la **Palette** est une image de couleurs (visible quand la sélection sait faire de la couleur) :

- cliquez sur une couleur, ou glissez la souris en maintenant le bouton : les curseurs **R**, **V**, **B** prennent la couleur sous le pointeur, et la sélection change en direct ;
- si des cases **Cellule** ou **Couronne** sont cochées dans **Réglages spécifiques**, la palette ne colore **que** ces cellules (voir plus bas) ;
- sans case cochée, la palette colore tout le projecteur et efface les couleurs particulières des cellules.

Le bouton **Palettes…** dessous ouvre les palettes nommées (couleurs, positions, faisceaux) : voir Les palettes.

L'image de palette est le fichier `colorpalette.png` du dossier de données. S'il manque, la zone reste vide.

Réglages spécifiques

La colonne **Réglages spécifiques** liste les autres canaux des projecteurs sélectionnés : obturateur, roue de couleurs, gobo, prisme, zoom, macros, vitesse, position d'un treuil… Le titre n'apparaît que s'il y a de tels canaux. Les canaux « fins » (deuxième octet d'un canal 16 bits) et les canaux réservés n'y figurent pas.

Chaque canal prend une forme adaptée :

- **Canal à plages nommées** (au moins deux plages dans la définition du projecteur) : une liste déroulante qui propose les plages par leur **nom** (« Ouvert », « Strobe lent à rapide », « Rouge »…). L'infobulle de chaque plage donne ses valeurs DMX. Choisir une plage règle le canal au milieu de la plage.
    - Si la plage choisie est une vraie étendue (une vitesse de strobe, une rotation continue…), une ligne supplémentaire apparaît dessous avec un curseur qui va du début à la fin de la plage, et la valeur DMX à droite : réglez-y la valeur exacte. Ce curseur n'apparaît pas pour une plage « Aucun » ni pour un obturateur ouvert.
- **Canal continu** (sans plages) : un curseur de 0 à 255. La valeur affichée à droite est un pourcentage, ou un **angle en degrés** pour le zoom quand la définition du projecteur indique l'ouverture de son optique. L'infobulle du curseur donne la valeur DMX et le nom de la plage correspondante.
- **Projecteur multi-cellules** (plusieurs modules de couleur, dont les canaux s'appellent par exemple Red 1, Green 1, Blue 1, Red 2…) : une ligne **Cellule N** par module, avec une case à cocher et un rectangle de la couleur actuelle de la cellule (infobulle « Cocher, puis cliquer la palette pour colorer cette cellule »).

- **Anneau lumineux** (couronne d'accentuation de certaines lyres) : une ligne **Couronne**, avec une case et un rectangle de couleur (infobulle « Cocher, puis cliquer la palette pour colorer la couronne »). Un éventuel second canal d'intensité propre à la couronne apparaît comme une ligne à part.

Comme les curseurs, chaque réglage spécifique s'écrit pour toutes les cibles cochées, et un groupe transmet la valeur aux projecteurs du groupe qui ont déjà leurs propres canaux particuliers dans l'état final. Changer un canal de faisceau (zoom, focus, gobo…) détache la cible de sa palette de faisceau si cette palette règle ce canal.

État final (double-clic = reprendre)

La colonne de droite, **État final (double-clic = reprendre)**, liste les réglages de la scène, une ligne par groupe ou projecteur :

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

- ► en début de ligne : cette cible est cochée en ce moment.
- Le nom du groupe ou du projecteur.
- L'intensité en %, la couleur (« RVB r,v,b »), le pan et le tilt (de 0 à 100), puis les canaux particuliers sous la forme `nom=valeur`.
- Entre crochets, les palettes utilisées (couleur, position, faisceau).

Un **double-clic** sur une ligne reprend ce réglage : la cible de la ligne devient la seule cochée, et les curseurs se placent sur ses valeurs.

Si l'état final contient des réglages de projecteurs absents de la salle actuelle (un show venu d'une autre salle), une dernière ligne les compte : « (N réglage(s) de fixtures absentes de cette salle — conservés dans le show, non joués) ». Ils restent dans le fichier du show et reviendront si vous rouvrez le show dans sa salle d'origine ; **Retirer les absentes** les supprime définitivement.

En mode effet, le titre devient « Contenu de l'effet « … » » ; en mode trajectoire, « Image clé de « … » ».

Créer un groupe à partir de la sélection

Le bouton **+ groupe (sélection)** est dans le panneau **Bibliothèques**, sous la liste **Groupes** :

1. Cochez les projecteurs du futur groupe (dans l'arbre ou dans la simulation).
2. Cliquez sur **+ groupe (sélection)**.
3. Donnez un nom (« Nom du groupe (N fixtures) : ») et validez par **OK**.
4. Le groupe est ajouté à la salle et enregistré aussitôt dans le fichier de la salle. Il apparaît dans l'arbre **Sélection — groupes et fixtures** et dans la liste **Groupes**.

Le nom ne doit être ni celui d'un groupe existant, ni l'identifiant d'un projecteur (« Ce nom existe déjà. »). Sans projecteur coché, DreamShow répond « Sélectionnez d'abord les fixtures du futur groupe. ».

Pas à pas

Régler une face en ambre à 70 %

1. Sélectionnez la scène dans **Scènes**.
2. Cochez le groupe de face dans **Sélection — groupes et fixtures**.
3. Réglez **Dim** à 70 %.
4. Cliquez dans la **Palette** sur un orange doux, ou réglez **R** 255, **V** 150, **B** 40.
5. La ligne du groupe apparaît dans **État final** ; la simulation montre la face allumée.

Placer une lyre sur un comédien

1. Cochez la lyre.
2. Réglez **Pan** et **Tilt**, ou plus simplement utilisez **Viser** dans la simulation (voir Viser et couvrir une zone avec les lyres).
3. Dans **Réglages spécifiques**, choisissez un gobo dans sa liste et réglez le zoom en degrés.

Reprendre et corriger un réglage existant

1. Double-cliquez sur la ligne voulue dans **État final**.
2. Seule cette cible est cochée et les curseurs montrent ses valeurs.
3. Corrigez ; la ligne se met à jour.

Colorer chaque cellule d'une barre LED différemment

1. Cochez la barre.
2. Dans **Réglages spécifiques**, cochez **Cellule 1** seulement, puis cliquez sur le rouge de la **Palette**.
3. Décochez **Cellule 1**, cochez **Cellule 2**, cliquez sur le bleu, et ainsi de suite.
4. Pour revenir à une couleur unique, décochez toutes les cellules et cliquez dans la **Palette** : toutes les cellules reprennent cette couleur.

Bon à savoir

- La sélection est commune à tout l'écran : la simulation, **Viser**, **Zone**, **Calibrer…**, **+ effet (sélection)**, **+ trajectoire (sélection)** et les palettes agissent sur les cibles cochées.
- Un projecteur marqué « en panne » ou « invisible » dans la salle n'apparaît pas dans la simulation, mais reste dans l'arbre de sélection.

- Les réglages d'une scène ne s'enregistrent sur le disque qu'avec **Fichier > Enregistrer** (Ctrl+S). Les groupes, eux, sont enregistrés tout de suite dans la salle.
- Pour une lyre, la case **zoom à la visée** de la simulation décide si **Viser** touche aussi au zoom.

Voir aussi

- Les réglages de la scène
- Les palettes
- La simulation 2D et 3D
- Viser et couvrir une zone avec les lyres
- Les blocs de lumière et d'effets
- Les bibliothèques
- Fixtures, adresses, positions

Les palettes

Une palette est un réglage nommé que l'on réutilise dans toutes les scènes : une **couleur** (« Ambre », « Bleu nuit »), un jeu de **positions** de lyres (« Face », « Chanteur ») ou un réglage de **faisceau** (zoom, focus, gobo, prisme…). Un clic applique la palette aux projecteurs sélectionnés. Surtout, les scènes gardent le lien avec la palette : si vous la mettez à jour (une lyre a été déplacée, la teinte ne plaît plus), toutes les scènes qui l'utilisent changent d'un coup.

Pour l'ouvrir : bouton **Palettes…** sous la palette de couleurs, dans le panneau **Réglages de la scène**. Ce bouton n'apparaît que si la sélection contient un projecteur qui sait faire de la couleur. La fenêtre **Palettes** n'est pas bloquante : elle peut rester ouverte pendant que vous programmez les scènes.



La fenêtre Palettes

En haut, un rappel : « Clic = appliquer à la sélection de la scène. Clic droit = mettre à jour depuis la sélection, renommer, supprimer. Une scène qui utilise une palette suit ses mises à jour ; un réglage fait à la main dans la scène la détache. »

En bas, une ligne d'état affiche le résultat de la dernière action (palette appliquée, enregistrée, erreur…).

Au milieu, trois sections. Chacune a un bouton **+ Enregistrer la sélection** à droite de son titre, et la liste de ses palettes sous forme de boutons (« (aucune) » quand la section est vide).

Couleurs

- Ce qui est enregistré : la couleur (R, V, B) de la sélection. Infobulle du bouton : « La couleur de la sélection (curseurs R, V, B ou palette). »
- DreamShow prend la couleur que le premier projecteur sélectionné a dans la scène ; à défaut, la couleur affichée par les curseurs **R**, **V**, **B**.
- Le bouton de la palette montre une bande de la couleur, puis le nom.

Positions

- Ce qui est enregistré : le pan et le tilt de **chaque** lyre sélectionnée, telle qu'elle est dans la scène. Infobulle : « Le pan/tilt de chaque projecteur sélectionné : chacun retrouve sa propre position. »
- Appliquée plus tard, la palette renvoie chaque lyre à **sa** position enregistrée. Une lyre qui n'était pas dans la sélection au moment de l'enregistrement reçoit la moyenne des positions enregistrées.
- Le bouton indique le nombre de projecteurs (« 4 projecteur(s) »), puis le nom.
- Si aucune lyre sélectionnée n'a de position dans la scène : « Aucun projecteur sélectionné n'a de position (pan/tilt) dans cette scène. »

Faisceau

- Ce qui est enregistré : les canaux de faisceau de la sélection, tels qu'ils sont réglés dans la scène : zoom, focus, iris, frost, gobo, prisme. Infobulle : « Zoom, focus, iris, frost, gobo et prisme réglés dans « Réglages spécifiques ». »
- Le bouton montre les noms des trois premiers canaux, puis le nom de la palette.
- Si la sélection n'a aucun de ces canaux réglé dans la scène : « Aucun réglage de faisceau (zoom, focus, gobo, prisme, frost, iris) sur la sélection dans cette scène : réglez-les d'abord dans « Réglages spécifiques ». »

Les actions

Enregistrer une palette

1. Sélectionnez les projecteurs et réglez-les dans la scène.
2. Cliquez sur **+ Enregistrer la sélection** dans la bonne section.
3. Une petite fenêtre propose un nom (« Couleur 3 », « Position 2 », « Faisceau 1 »…). Changez-le si vous voulez, puis **OK**.
4. La palette apparaît dans la section. Message : « Palette « … » enregistrée. Appliquez-la à la sélection pour que la scène la suive. »

Attention : enregistrer une palette ne lie pas encore la scène à elle. Cliquez ensuite sur la palette pour l'appliquer, si vous voulez que la scène suive ses mises à jour.

Si une palette du même type porte déjà ce nom, elle est remplacée.

Appliquer une palette (clic)

Un clic sur une palette l'applique aux cibles cochées de la scène (ou de l'effet, ou de l'image clé en cours de modification) :

- la cible prend les valeurs de la palette, **et** garde une référence à la palette ;
- une cible sans réglage dans la scène est créée, avec l'intensité du curseur **Dim** ;
- une palette de positions ne s'applique qu'aux cibles qui ont un pan/tilt ;
- appliquer une couleur efface les couleurs particulières des cellules ;
- quand vous appliquez une palette à un groupe, les projecteurs de ce groupe qui avaient leur propre réglage du même attribut reçoivent aussi la palette.

Message : « « … » appliquée à la sélection. » Sans sélection : « Sélectionnez d'abord des projecteurs ou un groupe dans la scène. »

Les palettes utilisées par une cible sont rappelées entre crochets au bout de sa ligne dans **État final**.

L'infobulle d'une palette indique combien de réglages l'utilisent : « Utilisée N fois dans ce show et les effets ».

Mettre à jour une palette (clic droit)

Clic droit sur la palette, puis **Mettre à jour depuis la sélection** :

- la palette reprend les valeurs actuelles de la sélection (même règle que pour l'enregistrer) ;
- toutes les scènes du show ouvert et tous les effets qui utilisent cette palette prennent aussitôt les nouvelles valeurs ;
- message : « « … » mise à jour : N réglage(s) de scène suivent. »

Renommer une palette (clic droit)

Renommer… : donnez le nouveau nom. Les références du show ouvert et des effets suivent le nouveau nom. Un nom déjà pris dans la même section est refusé (« Une palette porte déjà ce nom.

»).

Supprimer une palette (clic droit)

Supprimer : après confirmation, la palette disparaît. Les réglages de scène qui l'utilisaient gardent leurs valeurs actuelles, mais ne suivent plus rien (« Les N réglage(s) de scène qui l'utilisent gardent leurs valeurs actuelles. »).

Détacher une scène de sa palette

Un réglage fait à la main dans la scène détache la cible de la palette concernée, et seulement de celle-là :

- bouger **R**, **V**, **B** ou cliquer dans l'image de **Palette** détache la palette de couleur ;
- bouger **Pan** ou **Tilt**, utiliser **Viser**, tracer une **Zone** ou l'assistant **Calibrer…** détache la palette de position ;
- changer dans **Réglages spécifiques** un canal que la palette de faisceau règle détache la palette de faisceau.

La cible garde ses valeurs ; elle ne suit simplement plus les mises à jour de la palette. Pour la rattacher, appliquez de nouveau la palette.

Pas à pas

Une position « Chanteur » pour quatre lyres, réutilisée partout

1. Sélectionnez une scène, cochez les quatre lyres.
2. Visez le chanteur (bouton **Viser** de la simulation, ou curseurs **Pan**/**Tilt**).
3. **Palettes…** puis, dans **Positions**, **+ Enregistrer la sélection** ; nommez « Chanteur ».
4. Cliquez sur **Chanteur** pour lier cette scène à la palette.
5. Dans chaque autre scène où les lyres doivent viser le chanteur : sélectionnez la scène, cochez les lyres, cliquez sur **Chanteur**.
6. Le jour où le pied de micro change de place : visez la nouvelle place dans n'importe quelle scène, puis clic droit sur **Chanteur** > **Mettre à jour depuis la sélection**. Toutes les scènes liées suivent.

Corriger une teinte dans tout le show

1. Cochez un projecteur qui utilise la palette « Ambre » dans une scène.
2. Ajustez **R**, **V**, **B** (ce réglage détache momentanément la cible).
3. Clic droit sur **Ambre** > **Mettre à jour depuis la sélection** : la palette prend la nouvelle teinte, et toutes les scènes liées aussi.

4. Recliquez sur **Ambre** pour rattacher la cible que vous venez de régler.

Bon à savoir

- Les palettes sont enregistrées dans le fichier `palettes.json` du dossier de données : elles sont communes à toutes les salles et à tous les shows de ce dossier.
- Une palette de positions enregistre des positions par **projecteur** : elle a du sens dans la salle où elle a été faite.
- Une scène garde toujours les valeurs concrètes de ses palettes : si une palette manque (supprimée, ou fichier absent sur un autre PC), la scène joue comme avant.
- **Renommer…** ne met à jour que le show ouvert et les effets. Dans les autres shows enregistrés, les réglages qui visaient l'ancien nom gardent leurs valeurs mais ne suivent plus la palette.
- La mise à jour d'une palette change aussi les effets de la bibliothèque qui l'utilisent ; le fichier des effets est alors réenregistré.
- Le bouton **Palettes…** est caché quand aucun projecteur de la sélection ne sait faire de la couleur (par exemple une sélection de lyres sans couleur) : sélectionnez au moins un projecteur couleur pour l'ouvrir, puis gardez la fenêtre ouverte.

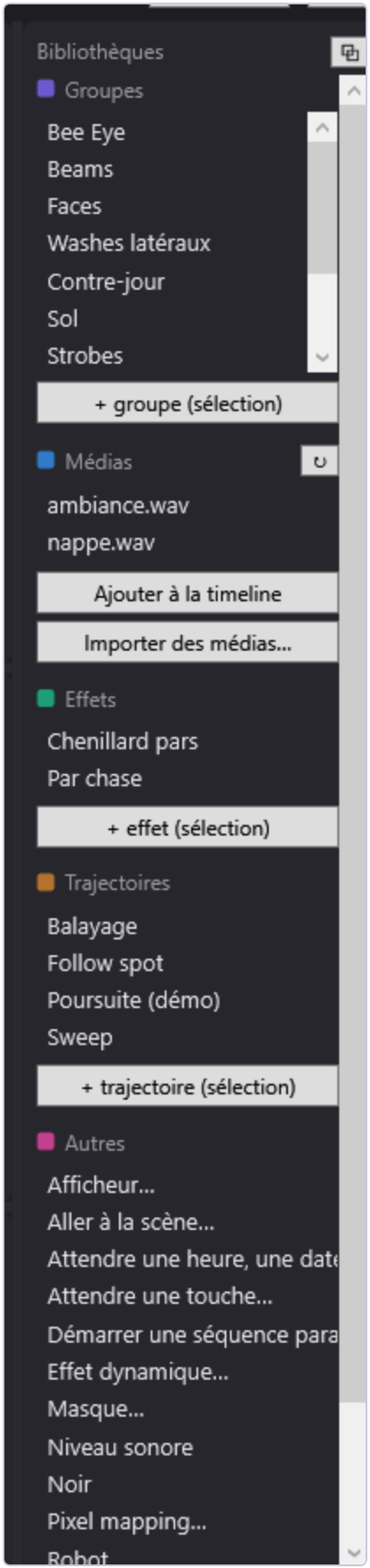
Voir aussi

- Sélectionner les projecteurs et régler la lumière
- Viser et couvrir une zone avec les lyres
- Les bibliothèques
- Les blocs de lumière et d'effets

Les bibliothèques

Le panneau **Bibliothèques** réunit tout ce qu'on pose sur la timeline d'une scène : les groupes de projecteurs, les médias (sons, vidéos, images, flux DMX), les effets, les trajectoires et les autres événements (sauts, attentes, noir, volume…). On les glisse sur une piste de la timeline ; certains se créent aussi directement ici, à partir de la sélection.

Pour l'ouvrir : le panneau est dans la colonne de droite de l'écran principal (disposition par défaut).



Le panneau compte cinq sections. Devant chaque titre, un petit carré de couleur rappelle la couleur des blocs correspondants sur la timeline (l'infobulle du carré le dit).

Section	Couleur des blocs	Infobulle du carré
Groupes	violet	Couleur des blocs lumière sur la timeline
Médias	bleu	Couleur des blocs média sur la timeline
Effets	vert	Couleur des blocs effet sur la timeline
Trajectoires	orange	Couleur des blocs trajectoire sur la timeline
Autres	rose	Couleur des événements « Autres » sur la timeline

Glisser un élément sur la timeline

Le geste est le même pour toutes les listes :

1. Cliquez sur un élément de la liste et, sans relâcher, déplacez la souris de quelques pixels.
2. Amenez-le sur une piste de la **Timeline de la scène**, à l'endroit (au temps) voulu.
3. Relâchez : le bloc est créé à cet endroit.

Le détail des blocs (durée, fondus, propriétés) est dans La timeline de la scène et les pages qui suivent.

Groupes

La liste des groupes de la salle.

- **Glisser un groupe** sur une piste crée un **bloc de lumière** de 10 secondes pour ce groupe. Le bloc reprend le réglage du groupe dans l'état final de la scène sélectionnée ; à défaut, son réglage dans une autre scène du show ; à défaut, blanc à 100 %. Voir Les blocs de lumière et d'effets.
- **+ groupe (sélection)** (infobulle « Crée un groupe avec les fixtures sélectionnées ») : crée un groupe avec les projecteurs cochés. DreamShow demande son nom (« Nom du groupe (N fixtures) : »). Le groupe est enregistré aussitôt dans la salle et apparaît dans l'arbre de sélection. Un nom déjà utilisé par un groupe ou par un projecteur est refusé. Voir Sélectionner les projecteurs et régler la lumière.
- **Clic droit > Supprimer le groupe** : retire le groupe de la salle, après confirmation. Les projecteurs restent ; seuls les réglages de show qui visaient ce groupe ne ciblent plus rien.

Les groupes se gèrent aussi dans **Salle > Fixtures, adresses, positions…** (voir Fixtures, adresses, positions).

Médias

La liste des fichiers du dossier des médias du show : `medias\<nom du show>` dans le dossier de données (le dossier s'ouvre par **Fichier > Ouvrir le dossier des médias du show**). Chaque show a son propre dossier de médias. Tous les fichiers du dossier sont listés, par ordre alphabétique.

La liste se met à jour toute seule quand un fichier est ajouté, supprimé ou renommé dans le dossier (par exemple depuis l'Explorateur Windows).

- ↻ (infobulle « Rafraîchir la liste des médias ») : relit le dossier à la main. Les blocs de la timeline dont le fichier manque sont signalés de nouveau, et le lecteur vidéo relit son dossier.
- **Ajouter à la timeline** : ajoute le média sélectionné à la scène, au temps 0.
  - Le bloc va sur la piste choisie dans la timeline ; à défaut, sur une piste nommée « Média » (créée si besoin).
  - Sa durée est la durée réelle du fichier (arrondie au dixième de seconde supérieur), ou 30 secondes si elle est inconnue ; DreamShow l'affine dès qu'il a pu ouvrir le fichier.
  - Un fichier de flux DMX (`.DmxStreaming` , `.bin` , `.dmx`) devient un bloc DMX, sur la piste choisie ou sur une piste « DMX », avec la durée réelle de l'enregistrement.
  - Si aucun média n'est sélectionné, une fenêtre d'ouverture de fichier s'affiche ; le fichier choisi est **copié** dans le dossier des médias du show (s'il n'y est pas déjà), puis ajouté.
- **Importer des médias…** (infobulle « Copie un ou plusieurs fichiers dans le dossier médias du show ») : choisissez un ou plusieurs fichiers ; ils sont copiés dans le dossier des médias du show. Un fichier du même nom déjà présent est **remplacé**. La ligne d'état en haut de l'écran confirme « N média(s) importé(s) dans medias\… ».
  - Les types proposés : « Médias » (`.mp4` , `.avi` , `.mov` , `.mkv` , `.mp3` , `.wav` , `.flac`), « Streaming DMX » (`.DmxStreaming` , `.bin` , `.dmx`) et « Tous ».
- **Glisser un média** sur une piste : crée un bloc média (ou un bloc DMX pour un flux DMX) au temps où vous lâchez.

Le menu du clic droit sur un média

Le clic droit sélectionne le média sous le pointeur et ouvre :

- ▶ **Jouer** : écoute ou regarde le média tout de suite, pour l'essayer. Un son est joué par DreamShow ; une vidéo est envoyée au lecteur vidéo ppvideoplayer (lancé si besoin).
- ■ **Arrêter** : arrête tous les sons, et la vidéo sélectionnée.
- **Éditer avec GoldWave** : ouvre le fichier dans l'éditeur audio GoldWave, s'il est installé. DreamShow le cherche dans les dossiers d'installation habituels ; s'il ne le trouve pas, il demande où est `GoldWave.exe` et s'en souvient.
- **Ouvrir le dossier du média** : ouvre l'Explorateur Windows sur le dossier des médias, le fichier sélectionné.
- **Supprimer le média** : efface le fichier du dossier des médias, après confirmation. Si le média est utilisé sur une timeline, la confirmation prévient : « ATTENTION : ce média est utilisé sur la timeline — les blocs passeront en erreur. »

Voir Le son et la vidéo sur la timeline.

Effets

Un effet est un réglage de lumière nommé (des groupes ou projecteurs et leurs valeurs), réutilisable dans toutes les scènes et tous les shows. Les effets sont enregistrés dans le fichier `effects.json` du dossier de données.

- **Glisser un effet** sur une piste crée un **bloc d'effet** de 10 secondes. Le bloc renvoie à l'effet par son nom : modifier l'effet modifie tous les blocs qui l'utilisent.
- **+ effet (sélection)** (infobulle « Enregistre la sélection et ses réglages comme effet nommé (double-clic = modifier un effet) ») :
    1. Cochez des groupes ou projecteurs et faites vos réglages.
    2. Cliquez sur **+ effet (sélection)** et donnez un nom (« Nom de l'effet : »).
    3. L'effet enregistre, pour chaque cible cochée, les valeurs des curseurs **Dim**, **R**, **V**, **B** (et **Pan**, **Tilt** pour les lyres), plus les canaux particuliers que la cible a dans l'état final de la scène.

Sans cible cochée : « Cochez des groupes/fixtures et faites vos réglages, puis créez l'effet. » Un nom déjà pris est refusé.

- **Double-clic** sur un effet, ou **clic droit > Modifier l'effet** : passe en **mode effet**. Le bandeau du panneau **Réglages de la scène** devient orange (« MODE EFFET — « … » : les réglages modifient l'effet, pas la séquence »), les cibles de l'effet sont cochées, et tous les réglages (curseurs, palette, réglages spécifiques, **Viser**…) modifient l'effet. La simulation montre l'effet par-dessus la scène sélectionnée. La liste de droite s'intitule « Contenu de l'effet « … » ».
- **✓ Terminer l'édition de l'effet** (à droite du bandeau) : enregistre les effets et revient au mode séquence.
- **Clic droit > Supprimer l'effet** : supprime l'effet, après confirmation.

Voir Les blocs de lumière et d'effets.

Trajectoires

Une trajectoire est un mouvement de lyres décrit par des images clés (positions, couleurs, zones) dans le temps. Chaque trajectoire est un fichier du dossier `trajectoires` du dossier de données.

- Infobulle de la liste : « Double-clic = ouvrir l'éditeur d'images clés ; glisser sur une piste = insérer ; Suppr = effacer ».
- **Glisser une trajectoire** sur une piste crée un **bloc de trajectoire** de la durée de la trajectoire.
- **Double-clic** : ouvre l'éditeur d'images clés et passe en mode trajectoire.
- **Suppr** (touche) : supprime la trajectoire sélectionnée, après confirmation.
- Le **clic droit** propose :
    - **Ouvrir l'éditeur** ;

    - **Dupliquer…** : enregistre une copie sous un autre nom (proposé : le nom suivi de « (copie) ») ; l'original et ses blocs ne sont pas touchés ;
    - **Supprimer…** : efface définitivement le fichier, après confirmation. Les blocs déjà posés sur une timeline restent, mais ne jouent plus rien.
- **+ trajectoire (sélection)** (infobulle « Crée une trajectoire pour les lyres cochées : leur état actuel devient la première image clé, puis l'éditeur s'ouvre ») : cochez et placez d'abord les lyres, cliquez, donnez un nom ; l'éditeur s'ouvre.

Tout le détail est dans Les trajectoires.

Autres

Des événements à glisser sur une piste (infobulle de la liste : « Glissez sur une piste : événements instantanés »). La liste, triée par ordre alphabétique, contient :

Élément	En bref	Page détaillée
Afficheur…	envoie un message aux moniteurs backstage	Les afficheurs backstage
Aller à la scène…	saute vers une autre scène (DreamShow demande laquelle au moment du dépôt)	Sauts et repères de scène
Attendre une heure, une date, le soleil…	arrête le show jusqu'à une durée, une heure, une date ou le lever/coucher du soleil	Les attentes
Attendre une touche…	arrête le show jusqu'à l'appui sur une touche	Les attentes
Démarrer une séquence parallèle…	lance une seconde lecture à partir d'une scène	Les séquences parallèles
Effet dynamique…	une forme d'onde appliquée à un attribut d'un groupe de projecteurs (vague, chenillard, éventail de cercles…)	Les effets dynamiques
Masque…	pilote un masque LED	Les masques LED
Niveau sonore	change le volume gauche/droite	Le son et la vidéo sur la timeline
Noir	force toutes les intensités à zéro pendant la durée du bloc (positions inchangées)	Les blocs de lumière et d'effets
Pixel mapping…	joue un contenu (motif ou image) sur les cellules de barres, matrices et projecteurs vus comme une image	Le pixel mapping

Robot…	pilote un robot humanoïde	Les robots humanoïdes
Silence	coupe tous les sons en fondu, sur la durée du bloc (un bloc de largeur nulle coupe net)	Le son et la vidéo sur la timeline
Stop son	arrête les sons en cours (tous, ou ceux de certaines pistes)	Le son et la vidéo sur la timeline
Terminer la séquence parallèle…	arrête une séquence parallèle avec un fondu	Les séquences parallèles

Pour la plupart des éléments, une fenêtre de réglage s'ouvre au moment du dépôt, car le bloc n'a pas de sens sans elle : **Afficheur…**, **Aller à la scène…**, les deux attentes, les deux séquences parallèles, **Effet dynamique…**, **Pixel mapping…**, **Robot…** et **Masque…**. Annuler cette fenêtre n'ajoute rien. **Niveau sonore**, **Noir**, **Silence** et **Stop son** sont posés directement ; on les règle ensuite sur la timeline.

Pas à pas

Mettre une musique sur une scène

1. Cliquez sur **Importer des médias…** et choisissez le fichier `.mp3` ou `.wav`.
2. Le fichier apparaît dans **Médias**.
3. Sélectionnez la scène, puis glissez le fichier sur une piste au temps 0 (ou sélectionnez-le et cliquez sur **Ajouter à la timeline**).
4. Le bloc bleu prend la durée du morceau.

Créer et réutiliser un effet « Ambiance bleue »

1. Cochez les groupes concernés, réglez **Dim** et la couleur.
2. Cliquez sur **+ effet (sélection)**, nommez-le « Ambiance bleue ».
3. Glissez « Ambiance bleue » sur la timeline de n'importe quelle scène, de n'importe quel show.
4. Pour le retoucher partout : double-cliquez dessus, ajustez, puis **✓ Terminer l'édition de l'effet**.

Bon à savoir

- Les médias sont référencés par leur **nom** de fichier seulement, dans le dossier des médias du show : copier le projet sur un autre PC (**Fichier > Exporter le projet complet (zip)…**) garde tout en place.
- **Importer des médias…** remplace sans prévenir un fichier qui porte déjà le même nom dans le dossier.

- Les effets et les trajectoires sont communs à tous les shows du dossier de données ; les médias appartiennent à un show.
- Les modifications d'un effet sont enregistrées dans `effects.json` quand vous cliquez sur ✓ **Terminer l'édition de l'effet**.
- **Supprimer le média** et **Supprimer…** (trajectoire) effacent vraiment les fichiers du disque.

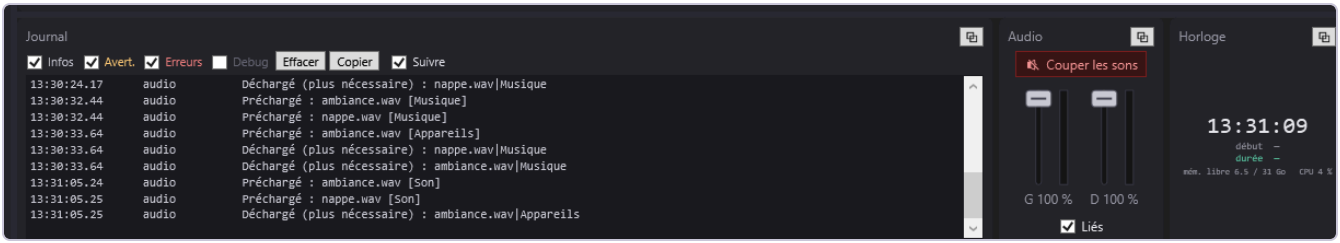
Voir aussi

- La timeline de la scène
- Les blocs de lumière et d'effets
- Le son et la vidéo sur la timeline
- Les trajectoires
- Sélectionner les projecteurs et régler la lumière
- Shows, fichiers et projets

Journal, Audio et Horloge

Trois petits panneaux occupent le bas de l'écran principal. Le **Journal** raconte ce que fait DreamShow (scènes jouées, sons lancés, erreurs d'interface…). Le panneau **Audio** donne un bouton d'urgence pour couper les sons, les volumes gauche et droit, et des vumètres. L'**Horloge** affiche l'heure, l'heure de début et la durée du spectacle, et l'état du PC.

Pour les ouvrir : les trois panneaux sont en bas de l'écran principal, de gauche à droite : **Journal**, **Audio**, **Horloge** (disposition par défaut). Comme tous les panneaux, ils se détachent en fenêtre flottante avec ⧉ (voir Vue d'ensemble de l'écran principal).



Le panneau Journal

Les lignes du journal

Chaque ligne se lit ainsi :

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

- l'heure, au centième de seconde ;
- le niveau du message : rien pour une information, « AVT » pour un avertissement, « ERR » pour une erreur, « dbg » pour un message de diagnostic ;
- la source : la partie de DreamShow qui parle (show, dmx, audio, vidéo, salle, extra, robot…) ;
- le message.

Les couleurs aident à repérer : gris clair pour les informations, jaune orangé pour les avertissements, rouge pour les erreurs, gris foncé pour le diagnostic.

On y lit par exemple : le démarrage de DreamShow, chaque Go (« GO → scène 3 (Orage), fondu 2 s »), les enchaînements automatiques, les sons et vidéos lancés et arrêtés (avec leur écran), les commandes extra exécutées, l'enregistrement du show, la fin du spectacle (« FIN DU SPECTACLE : dernière scène atteinte — durée … »), et les interfaces DMX qui n'ont pas pu s'ouvrir.

Les filtres et boutons

En haut du panneau :

- **Infos** (cochée par défaut) : affiche les messages d'information.
- **Avert.** (cochée par défaut) : affiche les avertissements.
- **Erreurs** (cochée par défaut) : affiche les erreurs.
- **Debug** (décochée par défaut) : affiche les messages de diagnostic (temps de recompilation, cadence de la simulation, détails de la visée…). Utile pour chercher une lenteur ou pour le support.
- **Effacer** : vide le journal.
- **Copier** (infobulle « Copie le journal affiché dans le presse-papiers ») : copie dans le presse-papiers toutes les lignes **affichées** (selon les filtres), pour les coller dans un e-mail ou une demande d'aide.
- **Suivre** (cochée par défaut) : le journal défile tout seul pour montrer la dernière ligne. Décochez-la pour lire tranquillement un message plus ancien pendant que d'autres arrivent.

Les filtres agissent aussi sur les messages déjà reçus : cocher **Debug** fait apparaître les messages de diagnostic des minutes précédentes.

Bon à savoir sur le journal

- Le journal garde les 1 000 derniers messages. Les plus anciens disparaissent.
- Il n'est pas enregistré sur le disque : il est vidé à la fermeture de DreamShow. Pour garder une trace (par exemple après un incident), utilisez **Copier** avant de quitter.
- Les messages émis pendant le chargement, avant l'ouverture de la fenêtre, y figurent aussi.

Le panneau Audio

Le panneau **Audio** règle les sons joués par DreamShow lui-même (musiques, effets sonores des blocs média).

- 🔇 **Couper les sons** (bouton rouge ; infobulle « Arrête immédiatement TOUS les sons en cours (éditeur comme showtime). ») : arrête net tous les sons que joue DreamShow, en édition comme en spectacle. La fenêtre de conduite a un bouton qui fait la même chose.
- **Volume gauche** et **volume droit** : deux faders verticaux, de 0 à 100 %. En haut = plus fort. La valeur s'affiche dessous : « G 100 % » et « D 100 % ». Un clic sur la glissière y amène directement le fader.
- **Vumètres** : à droite de chaque fader, une barre verte montre le niveau du son que DreamShow envoie, côté gauche et côté droit. Elle mesure le son **avant** les faders : elle bouge même si un fader est en bas. Elle ne montre pas le son des autres programmes (ni celui du lecteur vidéo).
- **Liés** (case sous les faders) : cochée, les deux faders bougent ensemble ; au moment où vous la cochez, le fader droit s'aligne sur le gauche.

Les volumes et la case **Liés** sont mémorisés et retrouvés au lancement suivant.

Un événement **Niveau sonore** posé sur la timeline change le volume pendant le spectacle : les faders du panneau bougent alors avec lui. Voir Le son et la vidéo sur la timeline.

Bon à savoir sur l'audio

- **Couper les sons** et les faders concernent les sons joués par DreamShow. Les vidéos sont jouées par le lecteur vidéo ppvideoplayer, qui n'est pas arrêté par ce bouton.
- Le volume général de Windows et celui de la table de mixage s'ajoutent à ces faders.

Le panneau Horloge

Le panneau **Horloge** s'agrandit avec sa place : son contenu est mis à l'échelle pour remplir le panneau, ce qui permet d'en faire une grosse horloge de régie (en le détachant avec sur un écran à part, par exemple).

- **L'heure** : l'heure du PC, en grand (hh:mm:ss).
- **début** : l'heure de début du spectacle, c'est-à-dire du premier Go donné depuis l'état « Prêt » (avant la première scène, par exemple à l'ouverture de la fenêtre de conduite). « début — » tant que le spectacle n'a pas commencé.
- **durée** (en vert) : le temps écoulé depuis le début, en h:mm:ss. Quand le show arrive sur sa **dernière scène**, la durée s'arrête et « FIN hh:mm:ss » s'affiche à côté : c'est l'heure de fin du spectacle. « durée — » tant que le spectacle n'a pas commencé.
- **mém. libre … / … Go CPU … %** : la mémoire libre et la mémoire totale du PC, et la charge du processeur de tout le PC (alors que la ligne d'état en haut de l'écran donne la part de DreamShow seul).

L'horloge est remise à zéro (« — ») quand le show revient à l'état « Prêt », par exemple quand on ouvre la fenêtre de conduite pour un nouveau départ.

Pas à pas

Envoyer le journal à quelqu'un qui vous aide

1. Dans le **Journal**, cochez **Debug** si l'on vous l'a demandé.
2. Reproduisez le problème.
3. Cliquez sur **Copier**.
4. Collez (Ctrl+V) dans votre message.

Baisser la musique de moitié pendant une répétition

1. Vérifiez que **Liés** est cochée.

2. Descendez l'un des faders jusqu'à « G 50 % » : l'autre suit.

Afficher une grande horloge en régie

1. Cliquez sur ⧉ en haut à droite du panneau **Horloge**.
2. Placez la fenêtre sur l'écran voulu et agrandissez-la : l'heure, le début et la durée grossissent avec elle.

Voir aussi

- Vue d'ensemble de l'écran principal
- Le son et la vidéo sur la timeline
- Le mode show et la fenêtre de conduite
- Dépannage

La simulation 2D et 3D

Le panneau **Salle** montre la salle et ses projecteurs, vus de dessus (2D) ou en volume (3D), avec leurs faisceaux, leurs couleurs et les écrans vidéo. Il sert à voir le show sans le matériel, à sélectionner les projecteurs d'un clic et à pointer les lyres à la souris. On peut écrire et répéter tout le show sans aucun projecteur branché.

Pour l'ouvrir : le panneau, intitulé **Salle — clic = sélectionner**, est en haut au centre de l'écran principal, à gauche de la timeline (disposition par défaut). Il se détache en fenêtre flottante avec ⧉, par exemple pour l'afficher en grand sur un second écran.



La barre d'outils

De gauche à droite :

Élément	Rôle
⏻	allume ou éteint le rendu de la simulation
2D / **3D**	choisit la vue
Basic / **Standard** / **Maximal**	qualité des faisceaux en 3D (visible en 3D seulement)

Tout / **Rien**	sélectionne tous les projecteurs / aucun
Viser	un clic dans la salle pointe les lyres sélectionnées
Zone	tracer une zone que les lyres sélectionnées se partagent
◯	zone en ellipse (décoché = rectangle)
zoom à la visée	**Viser** règle aussi le zoom pour un spot d'environ 1 m
Rot°	rotation de la zone, en degrés
Calibrer…	calibration 4 points de la lyre sélectionnée
Expo	exposition de la simulation, en lux
Afficher ▾	catégories de projecteurs visibles, plan de fond

⏻ — rendu de la simulation

Bouton allumé par défaut. Infobulle : « Rendu de la simulation. Éteint : la salle n'est plus calculée ni dessinée (2D comme 3D), ce qui soulage le processeur et la carte graphique pendant un spectacle. La sortie DMX n'est pas concernée. »

- Éteint : le panneau affiche « Simulation désactivée — le bouton ⏻ la rallume. La sortie DMX continue normalement. » Les vidéos des écrans de la simulation sont mises en pause. Le journal note « Simulation désactivée (la sortie DMX continue) ».
- Rallumé : la salle est redessinée aussitôt (en 3D, la vue est recadrée sur toute la salle).
- Ce choix est **mémorisé** : si vous quittez DreamShow simulation éteinte, elle reste éteinte au lancement suivant.

2D / 3D

- **2D** : le plan de la salle vu de dessus. C'est la vue au démarrage.
- **3D** : la salle en volume (sol, plateau, mur du fond), les projecteurs, les faisceaux dans l'air et leurs taches sur les surfaces. À chaque passage en 3D, la vue est recadrée : on regarde la scène depuis la salle, toute la salle dans le champ.

Le choix 2D / 3D n'est pas mémorisé d'une session à l'autre.

Basic / Standard / Maximal — qualité 3D

Visible uniquement en 3D. Infobulle : « Qualité du rendu 3D des faisceaux : Basic (cônes plats), Standard (cœur et halo à dégradés, taches d'impact douces), Maximal (rendu GPU à shaders, faisceaux volumétriques à dégradé continu). »

- **Basic** : le plus léger ; à choisir sur un PC modeste.
- **Standard** : faisceaux plus réalistes, pour un coût modéré.

- **Maximal** : les faisceaux sont dessinés directement par la carte graphique. Si la carte graphique ne le permet pas, DreamShow repasse en **Standard** et le journal l'indique (« Rendu GPU indisponible (…) — qualité Standard utilisée. »).

Le choix est mémorisé.

Tout / Rien

- **Tout** : coche tous les groupes et tous les projecteurs hors groupe.
- **Rien** : décoche tout.

Viser, Zone, ◯, zoom à la visée, Rot°

Ces outils pointent les lyres sélectionnées depuis la salle. **Viser** et **Zone** s'excluent : allumer l'un éteint l'autre.

- **Viser** (infobulle « Clic dans la salle = pointer les lyres sélectionnées ») : un clic, ou un glisser bouton enfoncé, pointe toutes les lyres sélectionnées sur ce point ; elles convergent. En 3D, le point visé est la surface sous le pointeur : sol, plateau ou un mur (hauteur comprise).
- **Zone** : tracez une zone sur le plan ; les lyres sélectionnées se la partagent. La zone reste affichée et se déplace, se redimensionne et tourne à la souris. En 2D, le plan montre alors les murs dépliés autour du sol (bandes « mur du fond », « mur avant », « jardin », « cour ») : une zone poussée contre un mur y monte progressivement.
- ◯ : zone en ellipse ; décoché, la zone est un rectangle.
- **zoom à la visée** : décochée (par défaut), **Viser** ne règle que le pan et le tilt, votre zoom est conservé ; cochée, la visée resserre aussi le faisceau pour un spot d'environ 1 m sur la cible. L'outil **Zone**, lui, dimensionne toujours le faisceau. Ce choix est mémorisé.
- **Rot°** : la rotation de la zone en degrés ; tapez une valeur puis Entrée. Les valeurs au-delà de 360 sont permises (720 = deux tours), utiles pour les trajectoires.

Tout le détail est dans Viser et couvrir une zone avec les lyres.

Calibrer…

Infobulle : « Calibrage 4 points de la lyre sélectionnée : placez le faisceau sur chaque coin de scène (curseurs Pan/Tilt), capturez ; le modèle géométrique pré-remplit ». Une seule lyre doit être sélectionnée ; sinon la ligne d'état affiche « Calibrer : sélectionnez une lyre » ou « Calibrer : une seule lyre à la fois ». Voir La calibration des lyres.

Expo — exposition

Un curseur suivi de la valeur en lux (1000 lx par défaut, au milieu du curseur). Infobulle : « Exposition de la simulation : niveau d'éclairement (lux) qui s'affiche comme « bien éclairé » ».

- Le curseur va de 100 lx (à gauche) à 10 000 lx (à droite), sur une échelle logarithmique.

- Plus la valeur est **basse**, plus la salle paraît éclairée : un faisceau faible paraît déjà fort. Plus elle est **haute**, plus il faut de lumière pour qu'une surface paraisse bien éclairée.
- L'exposition n'agit que sur les projecteurs dont la puissance lumineuse est connue (flux indiqué dans leur définition ou dans la salle) ; les autres s'affichent selon leur seule couleur et intensité.
- La valeur est mémorisée.

Afficher ▾

Un bouton qui ouvre une petite liste (infobulle « Catégories de fixtures visibles dans la salle ») :

- **Tout** / **Rien** : affiche toutes les catégories / les masque toutes ;
- une case par catégorie de projecteurs présente dans la salle, de la couleur de la catégorie : **Lyres**, **LEDs couleur**, **Dimmers**, **Scanners**, **Fumée**, **Relais**, **Autres** ;
- **Plan de fond** : affiche sous la salle l'image de plan définie pour la salle (case grisée si la salle n'a pas d'image de plan).

Quand des catégories sont masquées, le bouton devient « Afficher (N masquées) ▾ ». Masquer une catégorie ne change que l'affichage : les projecteurs continuent de recevoir leur DMX. Ces choix sont mémorisés.

Ce que montre la vue 2D

- La salle à l'échelle, adaptée à la taille du panneau. Le **plateau** est un rectangle plus sombre marqué « scène ». Le fond de scène est en haut, la salle (le public) en bas.
- Le **plan de fond**, s'il existe et si **Plan de fond** est coché.
- Chaque projecteur est une pastille de la couleur qu'il émet (grise s'il est éteint). Survolez-la : son nom s'affiche.
- Les projecteurs **sélectionnés** ont un halo orange.
- **Les flèches** : chaque lyre, et chaque projecteur fixe orienté, porte une flèche qui montre la direction de son faisceau, qu'il soit allumé ou non. La flèche tourne avec le faisceau, et se raccourcit quand le faisceau devient vertical (une lyre qui vise juste en dessous d'elle a une flèche courte). Elle prend la couleur de la lumière quand le projecteur éclaire, l'orange quand il est sélectionné, le gris sinon.
- Les **faisceaux** : un cône dégradé de la source jusqu'à la tache d'impact, au sol ou sur un mur. Sa largeur suit le zoom réel quand la définition du projecteur indique son optique. Un projecteur multi-cellules a un cône rayé de ses couleurs. Les LED couleur et les gradateurs (projecteurs fixes) montrent aussi leur faisceau dès qu'ils éclairent.
- Les **anneaux lumineux** de certaines lyres s'affichent comme un cercle coloré autour de la pastille.
- Le **stroboscope** est animé, même timeline en pause, comme le fait la sortie DMX.
- Les **écrans vidéo** placés dans la salle sont un trait épais avec un petit tiret du côté où ils regardent, et leur nom. Le trait s'éclaire en bleu clair quand une vidéo ou une image y est

jouée. Voir Les écrans vidéo.

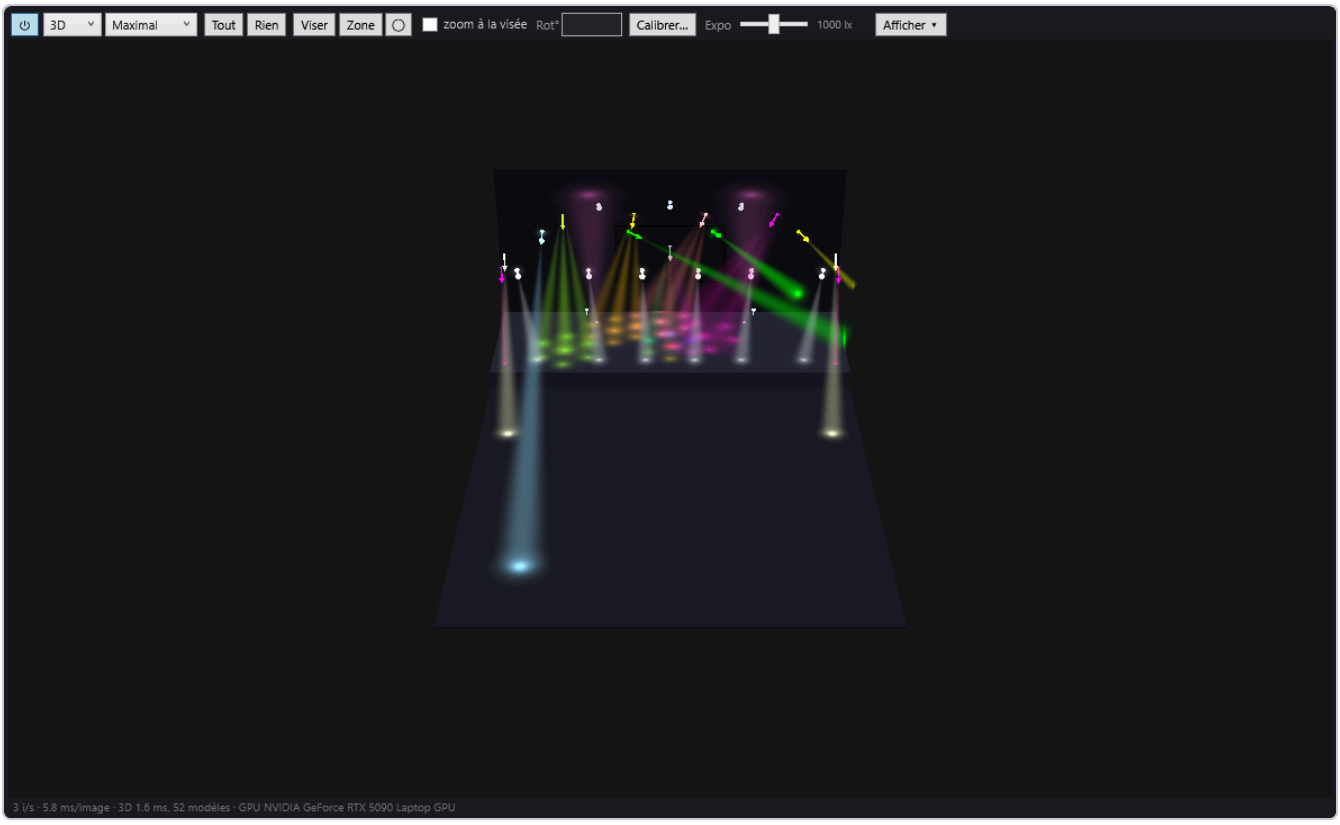
Les projecteurs marqués « en panne » ou « invisible » dans la salle, et ceux sans position, n'apparaissent pas.

La souris en 2D

- **Clic sur un projecteur** : le coche ou le décoche (sans **Viser** ni **Zone**).
- **Glisser sur le vide** : trace un rectangle ; au relâcher, les projecteurs qu'il contient sont sélectionnés et les autres désélectionnés. **Ctrl** enfoncé pendant le relâcher : le rectangle **ajoute** à la sélection.
- **Clic droit** : menu **Tout sélectionner**, **Ne rien sélectionner**, **＋ sélectionner** / **－ désélectionner** chaque groupe, **Importer la calibration ppshow (lyrescal.ini)…**.
- Avec **Viser** : clic ou glisser = pointer. Avec **Zone** : tracer, déplacer, redimensionner, tourner la zone.

La vue 2D n'a ni zoom ni déplacement : elle cadre toujours toute la salle dans le panneau. Agrandissez le panneau (ou détachez-le) pour voir plus grand.

Ce que montre la vue 3D



- Le sol, le plateau, le mur du fond.
- Chaque lyre et chaque projecteur orienté est une **flèche** en volume, dans l'axe de son faisceau, visible même éteinte ; un projecteur sans direction reste un cube. Couleur d'une flèche : celle

de la lumière quand le projecteur éclaire, orange s'il est sélectionné (et éteint), gris sinon. Un cube prend la couleur de sa lumière, et un halo orange quand il est sélectionné.
- Les **faisceaux** dans l'air et leurs taches sur le sol et les murs, selon la qualité choisie.
- Les **écrans vidéo** placés dans la salle montrent la vidéo ou l'image jouée à la position de la ligne rouge, avec les fondus du bloc, sans le son (le son appartient à la vraie chaîne de lecture). En pause, l'image suit la ligne rouge quand vous la déplacez. Voir Les écrans vidéo.

La souris en 3D

Geste	Effet
glisser bouton gauche (sans **Viser** ni **Zone**)	tourner autour de la salle
glisser bouton droit	tourner autour de la salle, toujours (même avec **Viser** ou **Zone**)
molette	rapprocher / éloigner
glisser bouton du milieu, ou **Maj** + glisser	déplacer la vue parallèlement à l'écran
clic gauche sans bouger sur un projecteur	le coche ou le décoche
clic ou glisser gauche avec **Viser**	pointer les lyres sélectionnées sur la surface visée
clic ou glisser gauche avec **Zone**	tracer ou modifier la zone sur la surface sous le pointeur

- La caméra reste toujours au-dessus du sol : on ne peut pas passer dessous.
- Le zoom à la molette est limité (entre environ 4 m et 400 m du centre de la vue).
- Repasser en 2D puis en 3D, ou rallumer ⏻, recadre la vue sur toute la salle.

La ligne d'information

Sous la salle, une ligne en petits caractères gris donne la fluidité de la simulation (infobulle : « Cadence de rafraîchissement de la salle et coût d'une image sur le fil d'interface (3D : reconstruction des faisceaux hors interface + pose, nombre de modèles, GPU utilisé en qualité Maximal) ») :

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

- **i/s** : le nombre d'images de la salle dessinées par seconde ;
- **ms/image** : le temps le plus long passé à préparer une image, la seconde écoulée ;
- en 3D : le temps de construction des faisceaux et le nombre de modèles 3D ;
- en **Maximal** : le nom de la carte graphique utilisée.

La salle n'est redessinée que quand quelque chose change (lecture en cours, réglage, stroboscope…) : un petit nombre d'i/s à l'arrêt est normal.

Ce que montre la simulation selon la situation

- **La scène sélectionnée est celle que joue le moteur** (cas normal avec **LIVE** allumé, en édition comme en spectacle) : la simulation lit la vraie sortie DMX, image par image. Elle suit la ligne rouge : fondus, blocs, trajectoires, effets dynamiques, stroboscopes. Pendant la lecture, les lyres se déplacent à une vitesse réaliste (limitée, et plus lente si leur canal de vitesse pan/tilt est réglé lentement), comme le vrai matériel ; en pause ou quand vous déplacez la ligne rouge, elles sont montrées directement à leur position.
- **La scène sélectionnée n'est pas jouée** (**LIVE** éteint, par exemple) : la simulation montre l'**état final** de la scène sélectionnée, calculé comme le ferait la sortie DMX.
- **Mode effet** ou **mode trajectoire** : la simulation montre l'effet (ou l'image clé) **par-dessus** l'état final de la scène, même en pause ou **LIVE** éteint.
- **Mode visualiseur** : la simulation montre le DMX envoyé sur le réseau par un autre logiciel ou un autre appareil, et DreamShow n'envoie plus rien. Voir Le mode visualiseur.
- **Poursuite sur tablette** : les lyres pilotées au doigt sont suivies en direct, même timeline en pause. Voir La poursuite sur tablette.
- En **mode show**, la simulation de l'écran principal suit la scène jouée par la conduite.

Pas à pas

Voir le show en 3D

1. Choisissez **3D** dans la liste en haut du panneau.
2. Choisissez **Standard** (ou **Maximal** si le PC le permet).
3. Appuyez sur la barre d'espace (Go) ou lancez la lecture ▶ de la timeline.
4. Tournez autour de la salle en glissant avec le bouton droit ; rapprochez-vous à la molette.

Sélectionner toutes les lyres du côté cour

1. Passez en **2D**.
2. Tracez un rectangle autour des lyres voulues : elles sont sélectionnées (halo orange) et cochées dans l'arbre de sélection.
3. Pour en ajouter d'autres, tracez un second rectangle en tenant **Ctrl**.

Soulager un PC lent pendant le spectacle

1. Passez la qualité 3D en **Basic**, ou passez en **2D**.
2. Si cela ne suffit pas, éteignez ⏻ : la salle n'est plus dessinée, la sortie DMX continue normalement.

N'afficher que les lyres

1. Cliquez sur **Afficher** ▾ .
2. Cliquez sur **Rien**, puis cochez **Lyres**.
3. Le bouton indique « Afficher (N masquées) ▾ ». Pour tout réafficher : **Afficher** ▾ puis **Tout**.

Bon à savoir

- La simulation est un outil de travail : elle approche le rendu réel (couleurs, zoom, puissance si elle est connue), mais ne remplace pas un essai sur le plateau.
- Pendant que vous tracez un rectangle de sélection ou faites tourner la vue 3D, la simulation ne suit plus la lecture : elle reprend dès que vous relâchez.
- Les catégories de projecteurs viennent du type déclaré dans leur définition (lyre, LED couleur, gradateur, scanner, fumée) ; un modèle dont le nom commence par « Relais » est classé **Relais**.
- Une carte graphique récente améliore nettement la 3D. Au premier lancement, DreamShow demande à Windows d'utiliser la carte graphique la plus performante du PC (le réglage « hautes performances » des paramètres graphiques de Windows), puis redémarre de lui-même pour en profiter.

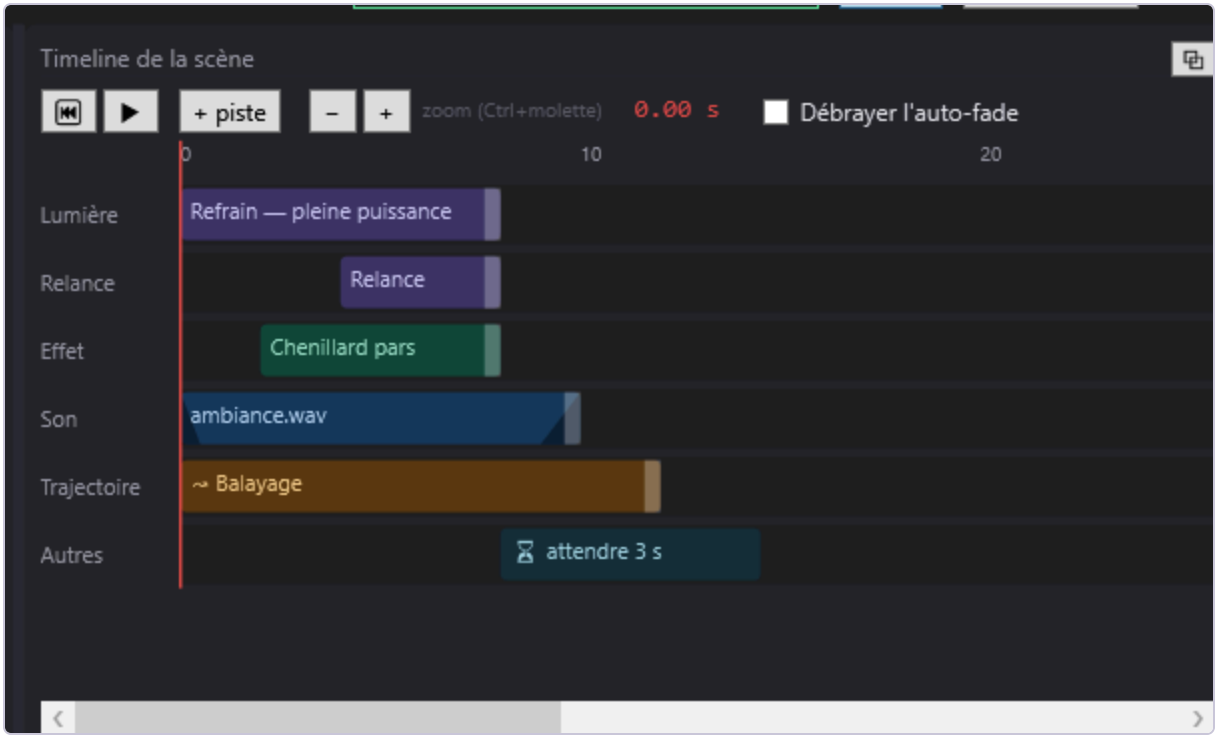
Voir aussi

- Viser et couvrir une zone avec les lyres
- La calibration des lyres
- Sélectionner les projecteurs et régler la lumière
- Les écrans vidéo
- Fixtures, adresses, positions
- Le mode visualiseur
- Vue d'ensemble de l'écran principal

La timeline de la scène

Chaque scène de votre show possède sa propre timeline : une frise du temps, découpée en pistes, sur laquelle vous déposez des blocs (lumière, effets, sons, vidéos, attentes, sauts…). Quand la scène démarre, une ligne rouge parcourt la timeline de gauche à droite et déclenche chaque bloc au moment où elle le rencontre. Quand la timeline est terminée, la scène se stabilise sur son **état final** (le réglage de lumière défini dans **Réglages de la scène**).

Pour l'ouvrir : la timeline est le panneau **Timeline de la scène** de l'écran principal (en haut, à droite de la simulation). Elle affiche toujours la scène sélectionnée dans le panneau **Scènes**.



Ce qu'il faut comprendre d'abord

- **Une timeline par scène.** Changer de scène dans le panneau **Scènes** affiche une autre timeline.
- **Le temps zéro** de la timeline est la fin du fondu d'entrée de la scène. Pendant le fondu (réglé par **Fondu vers la suivante (s)** de la scène précédente), rien ne se déclenche ; la timeline démarre quand la scène est complètement arrivée. Voir Fondus et mix.
- **Un bloc est une excursion temporaire.** Un bloc de lumière agit pendant sa durée, par-dessus l'état final ; à sa fin, l'état final reprend la main. Voir Les blocs de lumière et d'effets.
- **La fin de la timeline** est la fin du dernier bloc, toutes pistes confondues.

- Toute modification de la timeline est prise en compte aussitôt (en moins d'une seconde), même pendant la lecture.

La barre d'outils

Elle reste en haut du panneau, elle ne défile pas avec la timeline.

- ⏮ : « Ramener la ligne d'exécution à zéro ». La ligne rouge revient au début de la scène sélectionnée. Si le moteur jouait une autre scène, il saute d'abord sur la scène sélectionnée. Les blocs placés exactement à 0 s sont rejoués (y compris les commandes extra de la scène).
- **▶ / ⏸** : « Lecture / pause de la timeline (édition : en pause par défaut) ». Un clic lance la lecture (le bouton devient ⏸) ; un second clic met en pause. Le bouton suit l'état réel du moteur : si un GO relance la lecture depuis la fenêtre de conduite, il passe à ⏸ tout seul.
- **+ piste** : ajoute une piste vide en bas de la scène, nommée « Piste N » (N = nombre de pistes + 1).
- **−** et **+** : zoom arrière et zoom avant de la timeline (chaque clic multiplie ou divise l'échelle par 1,25).
- **zoom (Ctrl+molette)** : rappel du raccourci. Ctrl + molette de la souris, n'importe où sur la timeline, zoome en gardant fixe l'instant situé sous le pointeur. La molette seule, au-dessus de la règle graduée, zoome aussi.
- **Position de la ligne rouge** (texte rouge, infobulle « Position de la ligne rouge ») : affiche le temps de la ligne rouge, par exemple « 12,35 s » ou « 1:05,20 » au-delà d'une minute. Il affiche « fondu 2,4 s » pendant le fondu d'entrée de la scène, et le texte de l'attente en cours quand la scène est arrêtée sur un bloc d'attente (voir Les attentes). Il est vide quand le moteur joue une autre scène que celle affichée.
- **Débrayer l'auto-fade** : voir plus bas, section dédiée.

La règle graduée

En haut des pistes, la règle indique les secondes (puis « 1:00 », « 1:30 »… au-delà d'une minute). L'espacement des graduations s'adapte au zoom.

- **Clic dans la règle** : « Clic = positionner la ligne d'exécution ». La ligne rouge saute à cet instant. Si le moteur jouait une autre scène, il saute d'abord sur la scène sélectionnée. Les sons et les vidéos se recalent à la bonne position dans le fichier.
- La timeline affiche au moins 60 secondes, et toujours 10 secondes de plus que la fin du dernier bloc.

La ligne rouge

La ligne rouge traverse la règle et toutes les pistes. Elle montre où en est la lecture de la scène **que le moteur joue**. Elle n'apparaît que si la scène affichée est celle que le moteur joue.

- Pendant la lecture, la timeline défile pour garder la ligne rouge visible (elle se replace à 20 % de la largeur quand elle sort de l'écran).
- La simulation 2D/3D suit la ligne rouge : déplacer la ligne rouge à la souris montre l'éclairage de cet instant.
- En pause, l'état final de la scène est affiché en entier (le fondu d'entrée est considéré comme terminé), ce qui permet de régler et de se promener dans la timeline.

Les pistes

Une piste est une ligne horizontale de la timeline. Chaque piste peut recevoir n'importe quel type de bloc : il n'y a pas de piste réservée à la lumière ou au son. Le nom de la piste s'affiche à gauche.

Les pistes servent à organiser, mais elles ont aussi des effets réels :

- deux blocs de lumière qui se chevauchent **sur la même piste** font un mix (fondu enchaîné de l'un vers l'autre) ; sur deux pistes différentes, ils se superposent (voir Fondus et mix) ;
- deux sons qui se chevauchent sur la même piste font un fondu enchaîné ;
- le bloc **Stop son** peut ne couper que les sons lancés depuis certaines pistes, désignées par leur nom ;
- un bloc **Noir** n'éteint que les projecteurs allumés par les blocs de sa propre piste (ou tout, si sa piste n'a pas de lumière).

Ajouter une piste

- Cliquez sur **+ piste**.
- Ou, si la scène n'a encore aucune piste, déposez un élément sur la bande grisée « Glissez un élément ici pour créer une piste » : DreamShow crée « Piste 1 » et y pose le bloc. Si vous annulez la fenêtre de réglage du bloc, la piste n'est pas créée.
- Le bouton **Ajouter à la timeline** de la liste **Médias** crée au besoin une piste « Média » (ou « DMX » pour un enregistrement DMX).

La piste courante

Un clic sur le nom d'une piste en fait la **piste courante** : son nom passe en orange, précédé de « ▸ ». Infobulle : « Clic = piste courante (reçoit les nouveaux blocs) · clic droit = renommer / supprimer ».

La piste courante reçoit les blocs ajoutés par le bouton **Ajouter à la timeline** (liste **Médias**). Les blocs glissés à la souris vont, eux, sur la piste où vous les lâchez.

Le menu d'une piste (clic droit sur son nom)

- **Monter la piste** / **Descendre la piste** : change l'ordre des pistes (grisé pour la première ou la dernière). L'ordre compte : quand deux pistes règlent le même projecteur au même instant, c'est la piste du bas qui l'emporte (voir Les blocs de lumière et d'effets).

- **Dupliquer la piste** : copie la piste et tous ses blocs juste en dessous ; la copie reçoit un nom unique (« Lumière (2) »…).
- **Copier la piste** : met la piste et ses blocs en mémoire.
- **Coller la piste** : ajoute en bas de la scène affichée la dernière piste copiée (grisé tant que rien n'a été copié). Cela marche d'une scène à l'autre : c'est la façon de reprendre une piste dans une autre scène. La piste collée devient la piste courante.
- **Renommer la piste…** : demande le nouveau nom (« Nom : »). Les blocs **Stop son** de la scène qui visaient l'ancien nom sont mis à jour.
- **Supprimer la piste** : supprime la piste et ses blocs. Si la piste contient des blocs, DreamShow demande confirmation (« Supprimer la piste « … » et ses N élément(s) ? »).

Les pistes à deux étages

Quand une piste contient à la fois des blocs **Stop son** ou **Niveau sonore** et d'autres blocs, elle s'affiche sur deux étages : les blocs ordinaires en haut, les blocs **Stop son** et **Niveau sonore** juste en dessous. Ainsi un réglage de niveau ne cache jamais le son qu'il accompagne.

Les blocs

Déposer un bloc

Tous les blocs viennent du panneau **Bibliothèques** (à droite) : on les **glisse** avec la souris depuis une liste et on les **lâche** sur une piste, à l'instant voulu.

- Pendant le glissement, un rectangle en pointillés montre où le bloc va arriver.
- Le point de dépôt est arrondi au dixième de seconde et **aimanté** : s'il tombe à moins de 8 pixels du début ou de la fin d'un autre bloc de la scène (sur n'importe quelle piste), ou de 0 s, il s'y colle. Une ligne jaune en pointillés montre l'aimantation.

Ce que chaque liste dépose :

Liste	Bloc créé	Durée de départ
Groupes	bloc de lumière sur ce groupe, avec le réglage du groupe dans l'état final	10 s
Effets	bloc d'effet de la bibliothèque	10 s
Trajectoires	bloc de trajectoire	la durée de la trajectoire (10 s si inconnue)
Médias (son ou vidéo)	bloc média	la durée réelle du fichier (30 s si elle est inconnue)

Médias (.DmxStreaming, .bin, .dmx)	bloc d'enregistrement DMX	la durée réelle de l'enregistrement (10 s sinon)
Autres	selon l'élément (voir plus bas)	selon l'élément

Certains éléments de la liste **Autres** ouvrent tout de suite leur fenêtre de réglage (**Aller à la scène…**, les deux séquences parallèles, les deux attentes, **Afficheur…**, **Robot…**, **Masque…**, **Effet dynamique…**, **Pixel mapping…**). Si vous fermez cette fenêtre sans valider, aucun bloc n'est créé.

Déplacer un bloc

- **Glissez le bloc** horizontalement : son départ change par pas de 0,1 s. Pendant le geste, le bloc devient transparent avec un contour en pointillés.
- Le déplacement est **aimanté** : le début **ou la fin** du bloc se colle au début ou à la fin d'un autre bloc de la scène (toutes pistes) ou à 0 s.
- **Pour changer de piste**, glissez le bloc verticalement au-dessus d'une autre piste : un rectangle en pointillés apparaît sur cette piste ; au relâchement, le bloc y est déplacé.

Redimensionner un bloc

Les blocs qui ont une durée (lumière, effet, trajectoire, média, enregistrement DMX, effet dynamique, pixel mapping, **Noir**, **Silence**) portent une poignée claire sur leur bord droit (le pointeur devient une double flèche). Glissez-la pour changer la durée, par pas de 0,1 s (minimum 0,1 s). Pendant le geste, le bloc affiche sa durée (« ⟷ 12,5 s »).

Les autres éléments de la liste **Autres** sont des **événements instantanés** : seul leur départ compte, leur largeur sert seulement à lire leur texte. Ils n'ont pas de poignée.

Le double-clic

- Sur un bloc d'**effet** : passe en mode édition de l'effet (bandeau orangé « MODE EFFET »), voir Les blocs de lumière et d'effets.
- Sur un bloc de **trajectoire** : ouvre l'éditeur de la trajectoire, voir Les trajectoires.
- Sur un bloc d'**effet dynamique** : ouvre la fenêtre **Effet dynamique**, voir Les effets dynamiques.
- Sur un bloc de **pixel mapping** : ouvre la fenêtre **Pixel mapping**, voir Le pixel mapping.
- Sur un bloc **Robot** ou **Masque** : ouvre sa fenêtre de réglage.
- Sur tous les autres : ouvre la fenêtre **Propriétés du bloc** (ou la fenêtre propre à l'événement : **Aller à la scène**, **Attendre une touche**…).

Le menu d'un bloc (clic droit)

- **Propriétés…** : la fenêtre de réglage du bloc (départ, durée, fondus, et les réglages propres à son type).
- **Modifier l'effet…** (bloc d'effet seulement) : passe en mode édition de l'effet.
- **Modifier la trajectoire…** (bloc de trajectoire seulement) : ouvre l'éditeur de la trajectoire.
- **Remplacer par la sélection + réglages courants** (bloc de lumière seulement) : voir Les blocs de lumière et d'effets.
- **Supprimer** : retire le bloc de la timeline, sans confirmation.

La fenêtre Propriétés du bloc

Pour un bloc de lumière, d'effet, de trajectoire, d'effet dynamique, de pixel mapping, un **Noir** ou un **Silence** :

- **Départ (s)** : instant de départ, en secondes depuis le début de la timeline.
- **Durée (s)** : longueur du bloc.
- **Fondu entrée (s)** et **Fondu sortie (s)** : montée et descente progressives du bloc (voir Fondus et mix). Si la somme des deux fondus dépasse la durée, DreamShow raccourcit le fondu de sortie (et le fondu d'entrée s'il dépasse à lui seul la durée).

Les blocs média ont des réglages en plus, décrits dans Le son et la vidéo sur la timeline. Un bloc d'enregistrement DMX n'a que **Départ (s)** et **Durée (s)**.

Les valeurs négatives ou illisibles sont ignorées (l'ancienne valeur est gardée). Le point et la virgule sont acceptés comme séparateur décimal.

Ce qu'affiche un bloc

- Son **texte** : le nom du groupe ou de l'effet, du fichier média, ou un résumé de l'événement (« → 3 · Final », « ⏳ attendre 18h30 », « ♪ Niveau 80 % »…).
- Ses **fondus** : un triangle sombre dans le coin gauche (fondu d'entrée) et dans le coin droit (fondu de sortie), à l'échelle.
- Une **croix** (comme dans un logiciel de montage vidéo) là où deux blocs se chevauchent sur la même piste. Entre deux blocs de lumière, elle signale un mix ; entre deux sons, un fondu enchaîné ; entre deux **Niveau sonore**, une transition de niveau.
- Son **infobulle** (survol) : type, départ, durée, fondus, position de lecture dans le fichier.
- Un bloc **rouge précédé de** ⚠ signale un problème : média absent du dossier des médias du show (« MÉDIA INTROUVABLE dans le dossier médias du show »), effet supprimé de la bibliothèque (« EFFET INTROUVABLE dans la bibliothèque »), trajectoire absente (« TRAJECTOIRE INTROUVABLE »), saut ou séquence parallèle dont la scène visée n'existe plus.

Les couleurs des blocs sont décrites dans Les blocs de lumière et d'effets.

Les types de blocs

Bloc	D'où il vient	Page
Lumière (groupe)	liste **Groupes**	Les blocs de lumière et d'effets
Effet	liste **Effets**	Les blocs de lumière et d'effets
Trajectoire (↝)	liste **Trajectoires**	Les trajectoires
Son, vidéo	liste **Médias**	Le son et la vidéo sur la timeline
Enregistrement DMX (▦)	liste **Médias**	Le son et la vidéo sur la timeline, Stream DMX par une IA
Noir (🌑)	liste **Autres**	Les blocs de lumière et d'effets
Stop son, Niveau sonore, Silence	liste **Autres**	Le son et la vidéo sur la timeline
Attendre une touche…, Attendre une heure, une date, le soleil…	liste **Autres**	Les attentes
Aller à la scène…	liste **Autres**	Sauts et repères de scène
Démarrer / Terminer une séquence parallèle…	liste **Autres**	Les séquences parallèles
Effet dynamique… (∿)	liste **Autres**	Les effets dynamiques
Pixel mapping… (⣿)	liste **Autres**	Le pixel mapping
Afficheur… (▢)	liste **Autres**	voir ci-dessous
Robot… (🤖), Masque… (🎭)	liste **Autres**	voir ci-dessous

Afficheur…

Envoie un message aux écrans d'information des coulisses et des loges (afficheurs backstage) au moment où la ligne rouge l'atteint. Sa fenêtre (**Afficheur backstage**) contient le texte du message (**Message (vide = efface l'écran) :**), des boutons pour insérer des valeurs automatiques (**{heure}**, **{durée}**, **{fin}**, **{scène}**, **{suivante}**) et des couleurs (**{rouge}**, **{vert}**, **{jaune}**, **{orange}**, **{bleu}**, **{blanc}**, **{alerte}** pour un fond rouge), puis la liste **Afficheurs destinataires :** à cocher. Un bloc sans destinataire ne fait rien. Les afficheurs se déclarent dans **Salle > Afficheurs backstage…**. Détails : Les afficheurs backstage.

Robot… et Masque…

Un bloc **Robot…** donne un ordre à un robot humanoïde de la salle (geste, phrase, danse…), un bloc **Masque…** pilote un masque LED (visage, bouche animée sur un son…). Leur fenêtre (**Bloc Robot** ou **Bloc Masque**) demande l'appareil visé, l'action et son réglage. Un robot ne bouge que si la régie l'a

armé. Les robots et les masques se déclarent dans le menu **Salle**. Détails : Les robots humanoïdes et Les masques LED.

Débrayer l'auto-fade

La case **Débrayer l'auto-fade** (à droite de la barre d'outils) coupe les enchaînements automatiques. Son infobulle : « Coché : aucune scène ne s'enchaîne toute seule (auto-fade / enchaîné), et un GO arrive sur la scène SANS jouer sa timeline (état final figé, pas de son, pas de blocs). On avance et on lit tout manuellement — utile pour éditer/tester. »

Ce qu'elle fait exactement quand elle est cochée :

- Les scènes réglées sur **Auto** ou **Enchaîné** ne passent plus toutes seules à la suivante, ni la **durée max** d'une scène en **Boucle** (la boucle, elle, continue de tourner).
- Les séquences parallèles ne s'enchaînent plus non plus d'une scène à l'autre.
- Dans l'éditeur, un GO (bouton **GO (Espace)** ou barre d'espace) arrive sur la scène suivante **en pause, à 0 s** : vous voyez son état final, aucun son ne part ; cliquez sur ▶ pour lire sa timeline.
- En mode show, un GO lance toujours la scène suivante normalement : la case n'y bloque que les enchaînements automatiques.

La même case existe dans la fenêtre de conduite ; les deux sont liées. Elle est décochée à chaque démarrage de DreamShow.

Ce qui se passe en fin de timeline (dans l'éditeur)

Quand vous lisez une scène avec ▶ :

- **Scène en « GO manuel », sans Boucle** : la lecture s'arrête d'elle-même juste après le dernier bloc, comme un lecteur multimédia en fin de morceau. La ligne rouge reste garée à la fin, ▶ repasse en position lecture. Pour relire, cliquez sur ⏮ (ou dans la règle), puis sur ▶. Une scène vide reste à 0 s.
- **Scène en Auto ou Enchaîné** : la lecture continue et la scène passe d'elle-même à la suivante, avec son fondu (sauf si **Débrayer l'auto-fade** est coché). La sélection du panneau **Scènes** suit (si le bouton **LIVE** est allumé).
- **Scène en Boucle** : la timeline reprend au début, jusqu'au GO ou jusqu'à la durée max.

Le blocage en fin de timeline met en pause **tout le moteur**, séquences parallèles comprises. Pour voir une séquence parallèle évoluer longtemps, passez en mode show (voir Les séquences parallèles).

Le bouton **GO (Espace)** reste grisé tant que la timeline de la scène en cours n'est pas terminée (sauf pour une scène en **Boucle**, que GO peut toujours quitter, et sauf avant la première scène). La même règle s'applique dans la fenêtre de conduite.

Lecture dans l'éditeur et en mode show

	Dans l'éditeur	En mode show (fenêtre de conduite)
Choisir une scène	le moteur saute dessus (bouton **LIVE** allumé), sans fondu, à 0 s	on avance par GO ; ◀ Précédent revient en arrière
Lecture	en pause par défaut ; ▶ lit	toujours en lecture
Fin de timeline	arrêt en fin de timeline (scène en GO manuel)	la ligne rouge reste au bout du dernier bloc ; la scène tient son état final jusqu'au GO
GO	lit la scène suivante (fondu puis timeline), ou l'affiche en pause si **Débrayer l'auto-fade** est coché	lit toujours la scène suivante
Sortie DMX	suit le bouton **LIVE**	toujours active

À l'ouverture de la fenêtre de conduite, le show repart de l'état « Prêt » (scène noire), ou reprend là où vous l'aviez laissé si vous aviez fermé la conduite en cours de show. À sa fermeture, l'éditeur revient sur la scène sélectionnée, en pause. Voir Le mode show et la fenêtre de conduite.

Pas à pas

Construire une première timeline

1. Dans le panneau **Scènes**, sélectionnez la scène.
2. Réglez dans **Réglages de la scène** l'éclairage d'un groupe (par exemple « Face » à 80 % en ambre) : c'est son état final.
3. Glissez le groupe « Face » depuis la liste **Groupes** sur la bande « Glissez un élément ici pour créer une piste », vers 2 s. DreamShow crée « Piste 1 » et un bloc de 10 s qui reprend le réglage du groupe.
4. Clic droit sur le bloc > **Propriétés…** : mettez **Fondu entrée (s)** à 2 et **Fondu sortie (s)** à 3, puis **OK**.
5. Glissez un son depuis la liste **Médias** sur la même piste ou sur une nouvelle (**+ piste**), à 0 s.
6. Cliquez sur ⏮ puis ▶ : la ligne rouge avance, le son part, la lumière monte et redescend dans la simulation. La lecture s'arrête après le dernier bloc.

Réorganiser une timeline

1. Renommez les pistes (clic droit sur le nom > **Renommer la piste…**) : « Face », « Contres », « Musique ».
2. Glissez un bloc vers une autre piste pour le déplacer.

3. Collez les blocs bout à bout en vous aidant de l'aimantation (ligne jaune).
4. Zoomez avec Ctrl + molette pour placer précisément un bloc court.

Reprendre une piste dans une autre scène

1. Clic droit sur le nom de la piste > **Copier la piste**.
2. Sélectionnez l'autre scène dans le panneau **Scènes**.
3. Clic droit sur le nom de n'importe quelle piste > **Coller la piste** (si la scène n'a aucune piste, ajoutez-en d'abord une avec **+ piste**).

Bon à savoir

- Il n'y a pas d'annulation (Ctrl+Z) dans la timeline. **Supprimer** retire un bloc sans confirmation. Enregistrez souvent (Ctrl+S).
- La touche Suppr ne supprime pas un bloc : utilisez le clic droit > **Supprimer**.
- **+ piste** numérote d'après le nombre de pistes : après une suppression, deux pistes peuvent porter le même nom. Renommez-les, surtout si vous utilisez **Stop son** par piste.
- Le bouton **LIVE** éteint, choisir une scène dans le panneau **Scènes** ne fait plus sauter le moteur dessus ; ⏮ ou un clic dans la règle le font quand même.
- Un bloc de trajectoire est étiré sur la durée du bloc : un bloc plus long joue la trajectoire plus lentement. Le dernier mouvement d'une piste garde sa position finale jusqu'à la fin de la scène. Voir Les trajectoires.
- Le panneau peut être détaché en fenêtre flottante (bouton ⧉ de son en-tête), voir Vue d'ensemble de l'écran principal.

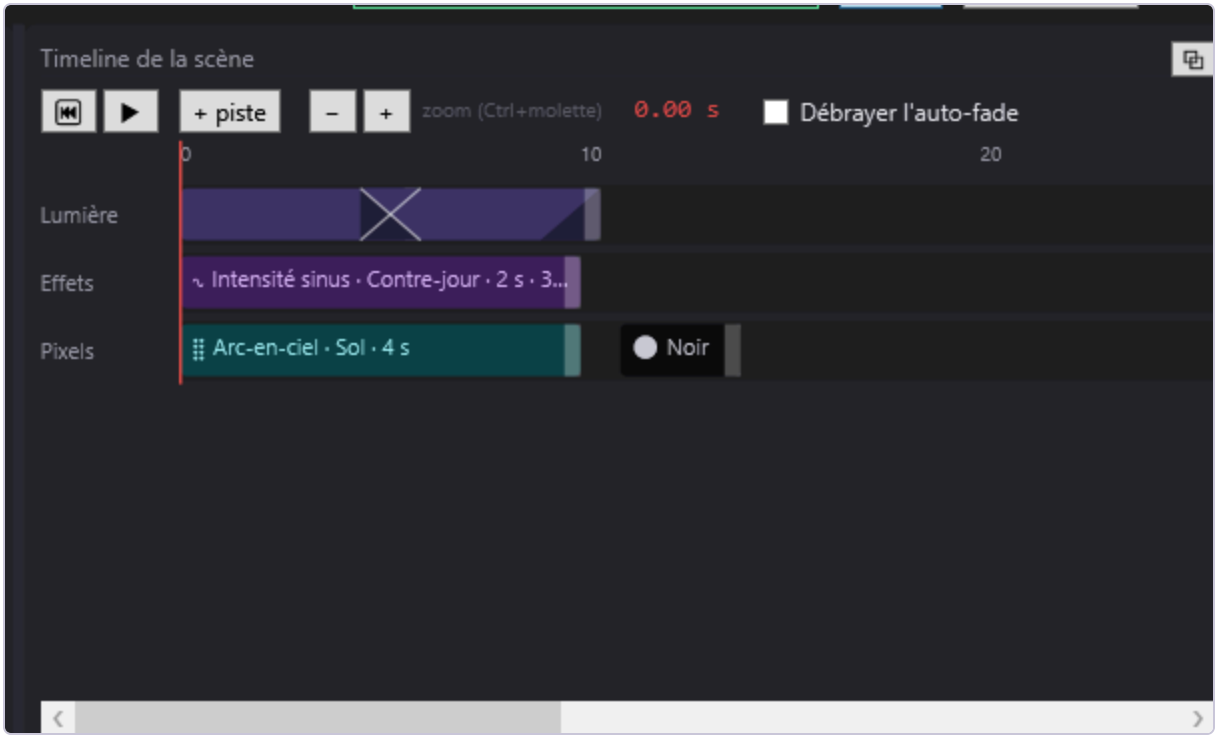
Voir aussi

- Les blocs de lumière et d'effets
- Fondus et mix
- Le son et la vidéo sur la timeline
- Les attentes (touche, heure, date, soleil)
- Sauts et repères de scène
- Les séquences parallèles
- Les réglages de la scène
- Le panneau Scènes
- Les bibliothèques
- Le mode show et la fenêtre de conduite

Les blocs de lumière et d'effets

Les blocs de lumière font évoluer l'éclairage pendant la scène : un groupe qui monte puis redescend, une couleur qui passe, une découpe qui s'allume le temps d'une réplique. Ils se posent sur la timeline, par-dessus l'**état final** de la scène, et durent le temps qu'on leur donne. Cette page décrit aussi le bloc **Noir** et les couleurs des blocs.

Pour l'ouvrir : glissez un groupe depuis la liste **Groupes**, ou un effet depuis la liste **Effets** (panneau **Bibliothèques**), sur une piste du panneau **Timeline de la scène**. Le bloc **Noir** se trouve dans la liste **Autres**.



Les deux sortes de blocs de lumière

Le bloc de groupe

C'est un bloc qui contient son propre réglage, pour un ou plusieurs groupes ou projecteurs.

- **Création** : glissez un groupe de la liste **Groupes** sur une piste. Le bloc dure 10 s, sans fondu, et porte le nom du groupe.
- **Son contenu au départ** : le réglage de ce groupe dans l'état final de la scène affichée (intensité, couleur, position, canaux particuliers comme la roue de couleurs ou le zoom). Si le groupe n'est pas dans l'état final de cette scène, DreamShow prend son réglage dans une

autre scène du show ; s'il n'en trouve aucun, le bloc met le groupe à 100 % en blanc (et ouvre l'obturateur des lyres).
- **Le bloc garde une copie** de ces valeurs : modifier ensuite l'état final ne change pas le bloc.
- **Les palettes suivent** : si le groupe utilisait des palettes de couleur, de position ou de faisceau, le bloc les garde. Modifier une palette met donc aussi le bloc à jour, et avec une palette de positions chaque lyre garde sa propre position.

Le bloc d'effet

Un **effet** est un réglage nommé (un ou plusieurs groupes avec leurs réglages) rangé dans la liste **Effets** et réutilisable dans tous les shows.

- **Création d'un effet** : cochez les groupes ou projecteurs dans **Sélection — groupes et fixtures**, réglez-les, puis cliquez sur **+ effet (sélection)** dans la liste **Effets** ; donnez un nom (fenêtre **Nouvel effet**, « Nom de l'effet : »). Deux effets ne peuvent pas porter le même nom (« Un effet porte déjà ce nom. »).
- **Création du bloc** : glissez l'effet de la liste **Effets** sur une piste. Le bloc dure 10 s et porte le nom de l'effet.
- **Le bloc suit l'effet** : il ne contient pas de copie, il désigne l'effet par son nom. Modifier l'effet modifie tous les blocs qui l'utilisent, dans tous les shows.
- Si l'effet est supprimé de la bibliothèque, le bloc devient rouge avec ⚠ (« EFFET INTROUVABLE dans la bibliothèque ») et n'éclaire plus rien.

Modifier le contenu d'un bloc

Bloc d'effet : le mode effet

Double-cliquez sur le bloc (ou clic droit > **Modifier l'effet…**). Un bandeau orangé s'affiche en haut de **Réglages de la scène** : « MODE EFFET — « nom » : les réglages modifient l'effet, pas la séquence ». Les groupes de l'effet sont cochés, la liste de droite devient « Contenu de l'effet « nom » ».

1. Réglez les curseurs (Dim, R, V, B, Pan, Tilt, réglages spécifiques), comme pour un état final. La simulation montre l'effet par-dessus la scène.
2. Cliquez sur ✓ **Terminer l'édition de l'effet** : l'effet est enregistré et vous revenez au mode séquence.

Voir Sélectionner les projecteurs et régler la lumière pour les curseurs et Les bibliothèques pour la liste **Effets** (double-clic = modifier, clic droit > **Supprimer l'effet**).

Bloc de groupe : Remplacer par la sélection + réglages courants

Un bloc de groupe ne s'ouvre pas en édition. Pour changer son contenu, clic droit > **Remplacer par la sélection + réglages courants** : le bloc reçoit, pour chaque groupe ou projecteur coché, son

réglage dans l'état final, avec l'intensité, la couleur (R, V, B) et la position (Pan, Tilt, pour les lyres) des curseurs actuels. Le texte du bloc devient la liste des cibles (« Face + Contres »). Sans rien de coché, DreamShow répond « Cochez d'abord des cibles et réglez le panneau. ».

Attention : en mode séquence, les curseurs modifient l'**état final** de la scène. Si le bloc doit être différent de l'état final, pensez à remettre l'état final comme il était après le remplacement, ou passez plutôt par un effet (voir le pas à pas).

Les réglages d'un bloc (Propriétés…)

Clic droit > **Propriétés…** (ou double-clic sur un bloc de groupe) ouvre **Propriétés du bloc** :

- **Départ (s)** : instant où le bloc commence.
- **Durée (s)** : longueur du bloc. Elle se règle aussi à la souris par la poignée du bord droit.
- **Fondu entrée (s)** : temps de montée. 0 = le bloc s'impose d'un coup.
- **Fondu sortie (s)** : temps de descente, qui se termine à la fin du bloc. 0 = le bloc disparaît d'un coup.

Les fondus sont dessinés comme des triangles sombres dans les coins du bloc. La somme des deux fondus ne peut pas dépasser la durée : DreamShow la corrige si besoin.

Comment un bloc et l'état final se combinent

L'image envoyée aux projecteurs se construit à chaque instant (40 fois par seconde), par couches :

1. **L'état final de la scène**, atteint par le fondu d'entrée de la scène.
2. **Les blocs de lumière et d'effets**, piste après piste de haut en bas, et sur chaque piste dans l'ordre de départ. Chaque bloc se pose sur ce qui est en dessous.
3. **Les trajectoires, effets dynamiques et pixel mappings**, par-dessus tous les blocs de lumière.
4. **Les blocs Noir**.
5. **Les enregistrements DMX** (blocs ▦).
6. **Les séquences parallèles**, mélangées à la conduite (voir Les séquences parallèles).
7. Le noir général et les contrôles manuels l'emportent sur tout.

Pour chaque canal qu'un bloc règle :

- **Canaux d'intensité** (gradateur, mélange de couleurs rouge, vert, bleu, blanc…) : la valeur passe progressivement de ce qu'il y a en dessous à la valeur du bloc pendant le fondu d'entrée, reste à la valeur du bloc, puis revient à ce qu'il y a en dessous pendant le fondu de sortie.
- **Autres canaux** (pan, tilt, zoom, roues de couleurs et de gobos, obturateur…) : ils prennent la valeur du bloc **dès le premier instant** du bloc, sans attendre la fin du fondu, et la gardent jusqu'à la fin du bloc. Une lyre se place donc avant que la lumière ne monte.
- Les canaux que le bloc ne règle pas restent tels qu'ils sont en dessous.

À la fin du bloc, ce qu'il y a en dessous reprend la main :

- l'intensité revient à l'état final (après le fondu de sortie) ;
- une position que l'état final règle revient tout de suite à la valeur de l'état final ; une position que l'état final ne règle pas reste là où le bloc l'a laissée (une lyre ne repart pas en butée) ;
- un projecteur absent de l'état final retombe à zéro (« non listé = à zéro », sauf les appareils réglés pour garder leur valeur, comme un treuil).

Exemples :

- État final : Face à 30 %. Bloc : Face à 100 %, fondu d'entrée 2 s, fondu de sortie 3 s. → Face monte de 30 à 100 % en 2 s, y reste, puis redescend à 30 % en 3 s.
- État final : Face à 80 %. Bloc : Face à 0 %, fondus de 1 s. → un creux : Face descend à 0 puis remonte à 80 %.
- État final vide. Bloc : Contres bleus à 100 %. → les contres s'allument pendant le bloc, puis s'éteignent.

Quand deux blocs règlent le même projecteur

- **Sur la même piste et qui se chevauchent** : c'est un **mix**, l'un se fond dans l'autre (couleur et position comprises). Voir Fondus et mix.
- **Sur deux pistes différentes** : ils se superposent ; à pleine intensité, **le bloc de la piste la plus basse l'emporte**. Pendant son fondu d'entrée, il se mélange avec celui du dessus. Utilisez **Monter la piste** / **Descendre la piste** pour choisir qui passe devant.

Le bloc Noir

Le bloc **Noir** (texte « ⚫ Noir », bloc noir) éteint la lumière pendant toute sa durée, sans toucher aux positions, couleurs, roues ni obturateurs : les lyres gardent leur visée, seule l'intensité tombe à 0.

- **Création** : glissez **Noir** de la liste **Autres** sur une piste. Il dure 10 s et se redimensionne comme un bloc de lumière.
- **Ce qu'il éteint** :
  - posé sur une piste qui porte aussi des blocs de lumière ou des trajectoires, il n'éteint **que les projecteurs que cette piste allume** ;
  - posé sur une piste sans lumière, il éteint **tous les projecteurs** (noir général sur sa durée).
- Il éteint aussi l'état final de ces projecteurs, et ce que font les trajectoires et effets dynamiques.
- **Ses fondus** : vous pouvez régler **Fondu entrée (s)** et **Fondu sortie (s)** dans **Propriétés…**. En plus, sur sa propre piste, DreamShow ajoute des fondus automatiques :
  - si une lumière de la piste est allumée quand le Noir commence, la lumière descend vers le noir pendant le chevauchement, au lieu de couper ;
  - si une lumière de la piste continue après la fin du Noir, elle remonte pendant le chevauchement.

- Les séquences parallèles, mélangées après, ne sont pas éteintes par un Noir de la conduite.

Les couleurs des blocs

Couleur du bloc	Type
Violet	bloc de lumière (groupe)
Vert	bloc d'effet
Brun orangé (↝)	trajectoire
Violet soutenu (∿)	effet dynamique
Bleu-vert (⣿)	pixel mapping
Bleu	son ou vidéo
Prune (▦)	enregistrement DMX
Noir (⚫)	Noir
Lie-de-vin	Stop son, Niveau sonore, Silence
Bleu-vert foncé (→)	Aller à la scène
Bleu (⇉, ⇥)	séquences parallèles
Vert foncé (⌨)	Attendre une touche
Bleu-gris (⏳)	Attendre une heure, une date, le soleil
Bleu-violet (▢)	Afficheur
Rouge brique (🤖)	Robot
Mauve (🎭)	Masque
Rouge vif avec ⚠	bloc en erreur (fichier, effet ou scène introuvable)

Dans le panneau **Bibliothèques**, un petit carré de couleur devant **Groupes**, **Médias**, **Effets**, **Trajectoires** et **Autres** rappelle la famille de blocs de chaque liste.

Pas à pas

Faire monter une découpe le temps d'une réplique

1. Dans l'état final de la scène, laissez la découpe « Douche » éteinte (ou retirez-la avec **Retirer de l'état final**).
2. Créez un effet « Douche chaude » : cochez « Douche », réglez Dim 90 %, une couleur chaude, puis **+ effet (sélection)**, nom « Douche chaude ».

3. Glissez « Douche chaude » de la liste **Effets** sur une piste, à 12 s.
4. Clic droit > **Propriétés…** : **Durée (s)** 20, **Fondu entrée (s)** 3, **Fondu sortie (s)** 4. **OK**.
5. ⏮ puis ▶ : la douche monte à 12 s, tient, et s'éteint en 4 s à 32 s.

Donner un coup de couleur sur un fond déjà allumé

1. État final : « Cyclo » en bleu à 60 %.
2. Glissez « Cyclo » de la liste **Groupes** sur une piste : le bloc reprend le bleu à 60 %.
3. Cochez « Cyclo », mettez les curseurs sur un rouge à 100 %, puis clic droit sur le bloc > **Remplacer par la sélection + réglages courants**.
4. Remettez les curseurs de « Cyclo » sur le bleu à 60 % (c'est l'état final que vous venez de modifier).
5. Réglez des fondus de 1 s : le cyclo passe au rouge pendant le bloc, puis revient au bleu.

Faire un noir au milieu d'une scène

1. Glissez **Noir** de la liste **Autres** sur une piste **sans** bloc de lumière, à l'instant voulu.
2. Réglez sa durée à la longueur du noir.
3. Dans **Propriétés…**, donnez un **Fondu entrée (s)** (descente) et un **Fondu sortie (s)** (retour de la lumière).

Bon à savoir

- Un Noir posé **sur la même piste** qu'un bloc de lumière plus long, et entièrement à l'intérieur de celui-ci, reçoit des fondus automatiques d'entrée et de sortie aussi longs que lui : la lumière ne descend alors qu'à mi-hauteur au milieu du Noir. Pour un noir franc, mettez le Noir sur une autre piste et réglez ses fondus vous-même.
- Les blocs n'ont pas de bouton « garder le réglage après la fin ». Pour qu'un réglage reste, mettez-le dans l'état final de la scène. Dans un show importé de ppshow, le dernier bloc d'une suite de pas garde cependant son réglage après sa fin.
- Pour qu'une lyre éclaire, son obturateur doit être ouvert : les blocs créés depuis un groupe de lyres l'ouvrent par défaut.
- Les blocs de lumière d'une piste ne se mélangent en mix qu'entre eux : un son ou une vidéo posé entre deux blocs de lumière ne gêne pas le mix.

Voir aussi

- La timeline de la scène
- Fondus et mix
- Sélectionner les projecteurs et régler la lumière
- Les réglages de la scène
- Les bibliothèques

- Les palettes
- Les effets dynamiques
- Le pixel mapping
- Les trajectoires

Fondus et mix

DreamShow fait passer la lumière d'un état à un autre de trois façons, qui ne se comportent pas de la même manière : le **fondu de scène** (quand on passe d'une scène à la suivante), le **fondu d'un bloc** (sa montée et sa descente) et le **mix** (deux blocs qui se chevauchent sur une même piste). Bien les distinguer évite les mauvaises surprises : une lyre qui saute au lieu de glisser, ou un passage de couleur qui fait un creux.

Pour l'ouvrir : le fondu de scène se règle dans **Réglages de la scène**, champ **Fondu vers la suivante (s)**. Les fondus d'un bloc se règlent dans sa fenêtre **Propriétés…** (clic droit sur le bloc). Le mix se fait en faisant se chevaucher deux blocs sur une même piste du panneau **Timeline de la scène**.

En résumé

	Fondu de scène	**Fondu d'un bloc**	**Mix**
Où se règle-t-il	**Fondu vers la suivante (s)** de la scène que l'on quitte	**Fondu entrée (s)** / **Fondu sortie (s)** du bloc	chevauchement de deux blocs de lumière sur la même piste
Quand	au GO, ou à l'enchaînement automatique	au début et à la fin du bloc	pendant le chevauchement
Intensité et mélange de couleurs	progressif	progressif	progressif
Position, zoom, focus (lyres)	progressif : les lyres glissent	immédiat : valeur du bloc dès son début	progressif : les lyres glissent
Roues, gobos, obturateur	changent au début du fondu (ou à la fin s'ils passent à 0)	immédiat	progressif (attention, voir plus bas)

Les familles de canaux

Pour savoir ce qui « fond » et ce qui « saute », DreamShow range chaque canal de chaque projecteur dans une famille, d'après sa définition dans la bibliothèque de projecteurs :

- **Intensité** : gradateur, mélange de couleurs (rouge, vert, bleu, blanc, ambre, UV, cyan, magenta, jaune…), cellules d'une barre ou d'une matrice.
- **Paramètres continus** : pan, tilt, zoom, focus, iris, frost, et un canal de couleur simple (un niveau de 0 à 255 sans positions nommées).
- **Paramètres discrets** : obturateur et stroboscope, roues de couleurs et de gobos, prismes, macros, et tous les autres canaux.

Les canaux en 16 bits (pan et pan fin, par exemple) sont toujours traités ensemble, comme une seule valeur : une lyre ne tremble pas pendant un fondu.

Le fondu de scène : « Fondu vers la suivante »

Le champ **Fondu vers la suivante (s)** appartient à la scène que l'on **quitte**. Son infobulle : « durée du fondu appliqué en QUITTANT cette scène (au GO ou en auto), vers l'état de la scène suivante. La timeline de la scène suivante démarre à la fin du fondu. »

Ce qui se passe au GO (ou à l'enchaînement automatique) :

1. DreamShow part de ce qui est **réellement sur scène** à cet instant (état final de la scène quittée, plus les blocs encore actifs).
2. Pendant la durée du fondu, tout glisse vers l'**état final de la scène suivante** :
    - l'intensité et les paramètres continus passent progressivement d'une valeur à l'autre (les lyres se déplacent pendant le fondu) ;
    - les paramètres discrets prennent leur nouvelle valeur **au début** du fondu ; s'ils passent à 0 (obturateur fermé, roue au repos), ils ne changent qu'**à la fin**, pour que la lumière ne disparaisse pas avant que son intensité soit descendue.
3. À la fin du fondu, la timeline de la scène suivante démarre à 0 s.

Pendant le fondu, l'éditeur et la fenêtre de conduite affichent « fondu 2,4 s » (temps restant). La conduite rappelle aussi le fondu d'une scène (« → fondu 5 s »).

Ce qui ne fait **pas** de fondu : choisir une scène dans le panneau **Scènes** de l'éditeur, **◀ Précédent** dans la conduite, un bloc **Aller à la scène…**, la reprise après un plantage. Ces sauts sont instantanés.

Les vidéos de la scène quittée s'arrêtent au début du fondu ; les sons continuent (voir Le son et la vidéo sur la timeline).

Le fondu d'un bloc

Fondu entrée (s) et **Fondu sortie (s)** règlent la montée et la descente d'un bloc de lumière, d'effet, de trajectoire, d'effet dynamique ou de pixel mapping. Ils ne concernent **que l'intensité** :

- l'intensité du bloc monte depuis ce qu'il y a en dessous pendant le fondu d'entrée, et y redescend pendant le fondu de sortie ;

- la position, le zoom, les roues et l'obturateur prennent la valeur du bloc **dès son premier instant**, et la gardent jusqu'à sa fin.

C'est voulu : une lyre se place pendant que sa lumière monte, au lieu de balayer la scène ; et un obturateur ne traverse jamais ses valeurs de stroboscope.

Le fondu de sortie se termine à la fin du bloc. La somme des deux fondus ne dépasse jamais la durée du bloc.

Le mix

Quand **deux blocs de lumière ou d'effet se chevauchent sur la même piste**, le premier se fond dans le second, comme deux plans qui se chevauchent dans un logiciel de montage vidéo. La timeline dessine une croix sur le chevauchement.

Pendant le chevauchement :

- **Ce que les deux blocs règlent** (les mêmes canaux des mêmes projecteurs) glisse de la valeur du premier bloc à celle du second, **quelle que soit la famille du canal** : intensité, couleur, position, zoom… Le premier bloc reste à pleine intensité pendant ce temps (pas de creux au milieu).
- **Ce que seul le premier bloc règle** s'éteint pendant le chevauchement : son fondu de sortie est remplacé par la durée du chevauchement.
- **Ce que seul le second bloc règle** monte pendant le chevauchement : son fondu d'entrée vaut au moins la durée du chevauchement.

Le mix ne se fait qu'entre deux blocs **consécutifs d'une même piste**. Sur deux pistes différentes, deux blocs ne se mélangent pas : ils se superposent (voir Les blocs de lumière et d'effets).

D'autres chevauchements font aussi un fondu automatique, chacun dans sa famille :

- deux **sons** sur la même piste : fondu enchaîné (voir Le son et la vidéo sur la timeline) ;
- deux **Niveau sonore** sur la même piste : le niveau passe de l'un à l'autre ;
- un **Noir** et une lumière de la même piste : la lumière descend vers le noir ou en remonte.

Exemples

Une couleur qui tourne doucement

Piste « Cyclo » : bloc A, cyclo rouge à 100 %, de 0 à 10 s ; bloc B, cyclo bleu à 100 %, de 8 à 20 s. → De 8 à 10 s, le cyclo passe du rouge au bleu en passant par le violet, sans baisser. La croix couvre 8–10 s.

Si B est sur une autre piste (plus bas), il n'y a pas de mix : à 8 s, B se pose par-dessus A. Sans fondu d'entrée, le cyclo passe au bleu d'un coup ; avec un fondu d'entrée, l'intensité des couleurs glisse vers le bleu pendant ce fondu.

Des lyres qui glissent d'un chanteur au piano

Piste « Lyres » : bloc A, lyres visant le chanteur, de 0 à 15 s ; bloc B, lyres visant le piano, de 13 à 30 s. → De 13 à 15 s, les lyres se déplacent du chanteur au piano, faisceau allumé.

Même chose sans chevauchement (A de 0 à 15 s, B de 15 à 30 s avec un fondu d'entrée de 2 s) : à 15 s, les lyres sautent directement sur le piano, et seule leur intensité remonte en 2 s.

Un passage de jour à soir au GO

Scène 1 « Jour » : **Fondu vers la suivante (s)** = 8. Scène 2 « Soir » : état final plus chaud et plus bas, lyres repositionnées. → Au GO, en 8 s, la lumière baisse et se réchauffe, les lyres glissent vers leurs nouvelles positions. Un changement de gobo, lui, se fait au début du fondu. La timeline de « Soir » démarre ensuite.

Un « noir entre deux » volontaire

Piste « Face » : bloc A de 0 à 10 s avec **Fondu sortie (s)** 2 ; bloc B de 10 à 20 s avec **Fondu entrée (s)** 2, sans chevauchement. → La face descend jusqu'à l'état final (ou au noir si l'état final ne l'allume pas) entre 8 et 10 s, puis remonte avec le réglage de B entre 10 et 12 s.

Pas à pas : régler un fondu enchaîné de deux blocs

1. Posez les deux blocs sur la **même piste**.
2. Glissez le second bloc vers la gauche jusqu'à ce qu'il chevauche la fin du premier de la durée voulue (par exemple 3 s). Une croix apparaît.
3. Laissez le **Fondu entrée (s)** du second bloc à 0 (le chevauchement fait le travail).
4. ⏮ puis ▶ pour vérifier dans la simulation.

Bon à savoir

- Pendant un mix, même les roues de couleurs et de gobos, et l'obturateur, glissent d'une valeur à l'autre si les deux blocs les règlent différemment : la roue défile, l'obturateur peut traverser des valeurs de stroboscope. Donnez aux deux blocs les mêmes valeurs pour ces canaux, ou séparez les blocs.
- Si le second bloc d'un mix a un fondu d'entrée plus long que le chevauchement, les projecteurs réglés par les deux blocs restent au niveau atteint à la fin du mix ; ceux que seul le second bloc allume suivent son fondu d'entrée jusqu'au bout.

- Dans une séquence parallèle, deux blocs qui se chevauchent ne font qu'un fondu d'intensité : couleur et position y changent d'un coup.
- Pendant une pause (éditeur arrêté, bloc d'attente), le fondu de scène est considéré comme terminé : l'éditeur montre directement l'état final.

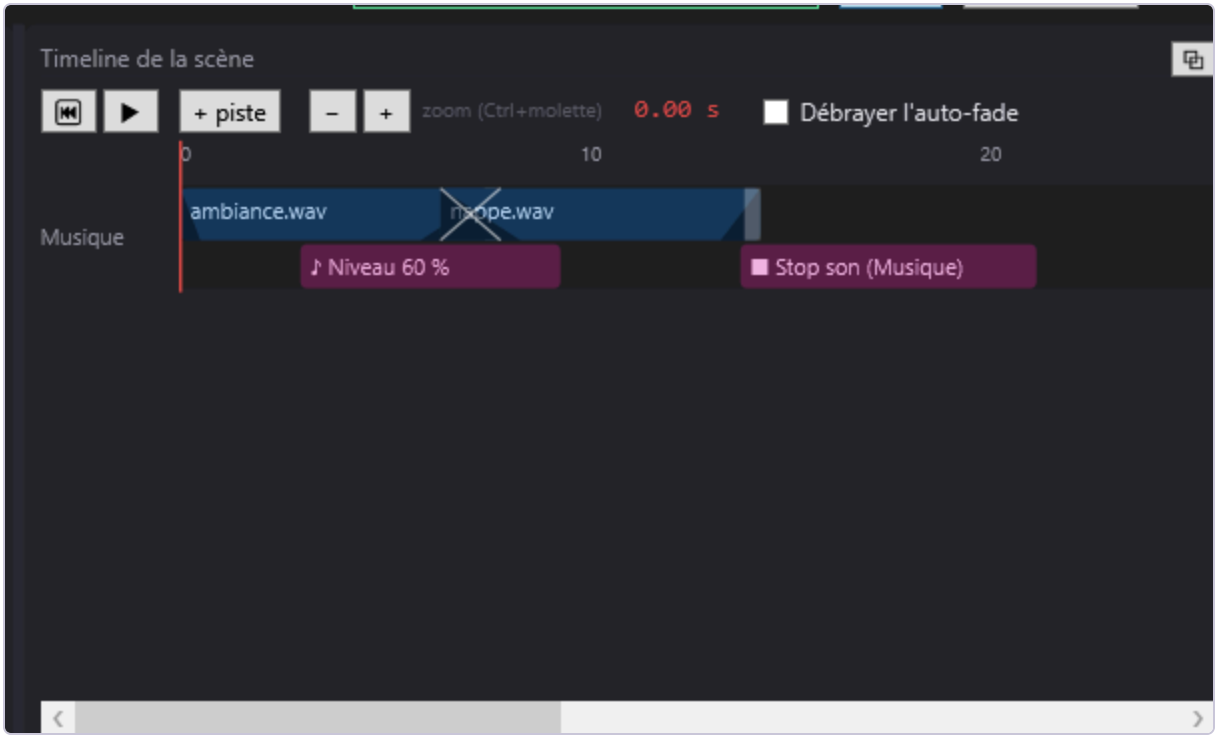
Voir aussi

- Les blocs de lumière et d'effets
- La timeline de la scène
- Les réglages de la scène
- Le son et la vidéo sur la timeline
- Les trajectoires
- Glossaire

Le son et la vidéo sur la timeline

Les sons et les vidéos de votre spectacle se posent sur la timeline des scènes, comme les blocs de lumière : ils partent quand la ligne rouge les atteint, avec leurs fondus, et suivent la ligne rouge quand vous vous déplacez dans la timeline. Cette page décrit aussi les blocs **Stop son**, **Silence** et **Niveau sonore** de la liste **Autres**, et les enregistrements DMX.

Pour l'ouvrir : glissez un fichier de la liste **Médias** (panneau **Bibliothèques**) sur une piste du panneau **Timeline de la scène**, ou sélectionnez-le et cliquez sur **Ajouter à la timeline**. **Stop son**, **Silence** et **Niveau sonore** se glissent depuis la liste **Autres**.



Les fichiers médias

Les médias d'un show sont rangés dans son dossier des médias (**Fichier > Ouvrir le dossier des médias du show**). La liste **Médias** affiche ce dossier.

- **Importer des médias…** : copie un ou plusieurs fichiers dans le dossier des médias du show.
- ↻ : « Rafraîchir la liste des médias ».
- **Ajouter à la timeline** : pose le média sélectionné à 0 s sur la piste courante (ou sur une piste « Média », créée si besoin). Si rien n'est sélectionné, une fenêtre de choix de fichier s'ouvre ; le fichier choisi est copié dans le dossier des médias du show, puis posé sur la timeline.

- Clic droit sur un média : ▶ **Jouer** (écoute ou affiche le fichier pour essai), ■ **Arrêter**, **Éditer avec GoldWave**, **Ouvrir le dossier du média**, **Supprimer le média**. Voir Les bibliothèques.

DreamShow reconnaît le type d'après l'extension :

- **Son** : .mp3, .wav, .flac, .ogg, .m4a, .aac, .wma. Joué par DreamShow lui-même, sur la sortie son de Windows.
- **Enregistrement DMX** : .DmxStreaming, .bin, .dmx (voir plus bas).
- **Vidéo** : tous les autres fichiers (.mp4, .avi, .mov, .mkv…). Jouée par le lecteur vidéo de DreamShow (ppvideoplayer) sur un écran de la salle, ou par un player vidéo IP.

Le bloc média

Un bloc média est bleu et porte le nom du fichier. Sa durée de départ est la durée réelle du fichier (30 s si elle est inconnue ; elle se corrige toute seule dès que le fichier a été lu une première fois). Si le fichier manque dans le dossier des médias, le bloc est rouge avec ⚠ (« MÉDIA INTROUVABLE dans le dossier médias du show »).

Les réglages (Propriétés…)

Clic droit > **Propriétés…** ou double-clic :

- **Départ (s)** : instant où le média démarre.
- **Durée (s)** : temps de lecture. À la fin du bloc, le média s'arrête, même si le fichier est plus long. Un bloc plus long que le fichier ne prolonge pas le fichier.
- **Fondu entrée (s)** : montée du son depuis le silence, ou apparition de la vidéo depuis le noir.
- **Fondu sortie (s)** : descente du son vers le silence, ou fondu au noir de la vidéo ; il se termine à la fin du bloc. Pour une vidéo, 0 laisse le lecteur vidéo appliquer son réglage par défaut.
- **Lire à partir de (s)** : position de départ dans le fichier (par exemple 12 pour sauter les 12 premières secondes). 0 = depuis le début.
- **Chargement** : quand le fichier est ouvert à l'avance, pour que le départ soit immédiat :
  - **Au chargement de la scène** (par défaut) : ouvert quand la scène devient la scène en cours, ou celle qui la précède ; libéré quand on la quitte ;
  - **Au chargement du projet** : ouvert à l'ouverture du show et gardé ;
  - **Sans préchargement** : ouvert seulement au moment de sa lecture (léger retard possible).
- **Écran** (vidéos seulement) : l'écran de la salle où la vidéo est jouée. **(tag du fichier / défaut)** laisse le lecteur vidéo choisir d'après le nom du fichier, sinon son écran par défaut ; les autres choix sont les écrans déclarés dans **Salle > Écrans…**. Voir Les écrans vidéo.

Indications dans le nom d'un fichier vidéo

Le lecteur vidéo lit des indications écrites entre parenthèses dans le nom du fichier, par exemple `generique (M=2) (FI=1500) (LOOP).mp4`. Elles servent quand le bloc laisse **(tag du fichier / défaut)**.

Indication	Effet
`(M=2)`	joue la vidéo sur le moniteur 2 de Windows
`(LOOP)`	joue la vidéo en boucle
`(FI=1500)`	fondu d'entrée de 1 500 millisecondes (1 000 par défaut)
`(FO=800)`	fondu de sortie de 800 millisecondes (500 par défaut)
`(PI=500)`	à la mise en pause, la vidéo ralentit progressivement pendant 500 millisecondes avant de s'arrêter
`(PO=500)`	à la reprise, la vidéo accélère progressivement pendant 500 millisecondes
`(AMBI)`	active l'ambilight : voir `AMBILIGHT=` dans Les réglages de la scène

Les fondus d'entrée et de sortie réglés sur un bloc de la timeline remplacent ceux du nom de fichier.

Il n'y a pas de réglage de volume ni de boucle par bloc :

- le volume est général (curseurs du panneau **Audio** et blocs **Niveau sonore**) ;
- pour répéter un son ou une vidéo, cochez **Boucle** dans les réglages de la scène : à chaque tour, la timeline repart de 0 et les médias redémarrent (voir Sauts et repères de scène).

Les sons

- **Ils suivent la ligne rouge** : cliquer dans la règle au milieu d'un son le fait jouer à partir de cet endroit ; mettre en pause le met en pause.
- **Deux sons qui se chevauchent sur la même piste** font un fondu enchaîné : le premier descend et le second monte pendant le chevauchement (un fondu réglé plus long est conservé). Une croix apparaît sur le chevauchement.
- **Sur deux pistes différentes**, deux sons jouent ensemble. Le même fichier peut même jouer deux fois en même temps depuis deux pistes.
- **Un son continue après le changement de scène** : un GO ne le coupe pas. S'il joue encore quand vous passez à la scène suivante, il continue jusqu'à la fin du fichier (s'il a un fondu de sortie, il s'éteint là où son bloc se terminait). Pour l'arrêter, posez dans la scène suivante un **Stop son** ou un **Silence**.
- Le bouton **Couper les sons** du panneau **Audio** (et de la conduite) arrête immédiatement tous les sons. Voir Journal, Audio et Horloge.

Les vidéos

- Une vidéo s'arrête quand on quitte sa scène (le lecteur fait un fondu au noir).

- Sur un écran Windows, la vidéo suit la ligne rouge : cliquer dans la règle au milieu du bloc la relance à la bonne image ; en pause, l'image reste figée sur la position de la ligne rouge.
- Sur un player vidéo IP, la vidéo part du fichier rattaché à un emplacement (slot) du player : le bloc affiche alors « · slot A » à côté du nom. Le fichier doit être associé à un slot dans **Salle > Écrans…**. Un player IP ne suit pas les déplacements de la ligne rouge.
- Deux vidéos qui se chevauchent ne font pas de fondu enchaîné automatique : chacune garde ses propres fondus.
- Avec un écran placé dans la salle, la vidéo apparaît aussi dans la simulation 2D/3D, calée sur la ligne rouge. Voir La simulation 2D et 3D.

Stop son

Coupe des sons à un instant précis.

- **Création** : glissez **Stop son** de la liste **Autres** sur une piste. C'est un événement instantané.
- **Réglages** (fenêtre **Stop son — pistes à arrêter**) :
  - **Départ (s)** : instant de la coupure.
  - **Durée (s)** : largeur du bloc à l'écran seulement ; la coupure est immédiate.
  - **Toutes les pistes** (coché par défaut) : coupe tous les sons.
  - une case par piste de la scène (actives quand **Toutes les pistes** est décoché) : coupe seulement les sons lancés depuis les pistes cochées. Si aucune n'est cochée, tous les sons sont coupés.
- Le bloc affiche « ■ Stop son (toutes) » ou la liste des pistes visées.
- Les pistes sont reconnues par leur **nom** : un son lancé dans une scène précédente depuis une piste du même nom est coupé aussi. C'est la façon d'arrêter, dans la scène 3, la musique lancée par la piste « Musique » de la scène 2.
- Un **Stop son** et un nouveau son posés au même instant : l'ancien son est coupé d'abord, puis le nouveau part.

Silence

Fait taire tous les sons, en fondu si un son de la scène est en train de jouer.

- **Création** : glissez **Silence** de la liste **Autres** sur une piste. Le bloc dure 3 s et se redimensionne.
- **Ce qu'il fait** : à son départ, il arrête **tous** les sons. Si un son de la scène joue à ce moment, tous les sons descendent en fondu pendant la durée du bloc (ou jusqu'à la fin de ce son s'il se termine avant). Sinon, la coupure est immédiate.
- Le bloc affiche « 🔇 Silence — fondu 3 s ».
- Sa fenêtre **Propriétés…** propose **Fondu entrée (s)** et **Fondu sortie (s)**, mais seule la **Durée (s)** compte.

Niveau sonore

Change le volume général des sons de DreamShow, comme si vous bougiez les curseurs G et D du panneau **Audio** (ils bougent d'ailleurs à l'écran).

- **Création** : glissez **Niveau sonore** de la liste **Autres** sur une piste. Le bloc reprend les niveaux actuels du panneau **Audio** et dure 5 s.
- **Réglages** (fenêtre **Niveau sonore**) :
  - **Départ (s)** : instant du changement.
  - **Volume gauche (%)** et **Volume droit (%)** : de 0 à 100.
  - **Durée (s)** : sert aux transitions (voir ci-dessous).
- **Comportement** : le niveau change d'un coup au départ du bloc. Quand deux blocs **Niveau sonore** se chevauchent sur la même piste, le niveau glisse du premier au second pendant le chevauchement (infobulle « chevauchement = fondu »).
- Le niveau est un **état** : il reste en vigueur, même dans les scènes suivantes, jusqu'au prochain **Niveau sonore** ou jusqu'à ce que vous bougiez les curseurs. Quand vous déplacez la ligne rouge, DreamShow réapplique le dernier niveau placé avant elle.
- Le bloc affiche « ♪ Niveau 80 % », ou « ♪ Niveau G 80 % D 60 % » si les deux côtés diffèrent. Dans un show importé de ppshow, « · fondu master » indique un niveau qui suit le fondu d'entrée de la scène.
- Sur une piste qui porte aussi d'autres blocs, **Stop son** et **Niveau sonore** s'affichent sur un étage inférieur.

Stop son, **Silence** et **Niveau sonore** agissent sur les sons joués par DreamShow (fichiers son). Ils ne règlent pas le son des vidéos.

Les enregistrements DMX

Un fichier .DmxStreaming (flux DMX, par exemple produit par une IA ou par le mode visualiseur) ou un enregistrement .bin / .dmx déposé depuis la liste **Médias** devient un bloc prune « ▦ nom du fichier ».

- Sa durée de départ est la durée réelle de l'enregistrement.
- **Propriétés…** : seulement **Départ (s)** et **Durée (s)** (pas de fondu).
- Tant que la ligne rouge est dans le bloc, l'enregistrement est rejoué à la bonne position : un .DmxStreaming ne pilote que ses propres canaux, sur n'importe quel univers ; un .bin ou .dmx remplace entièrement le premier univers. La pause fige l'image, un clic dans la règle la replace.

Voir Stream DMX par une IA et Le mode visualiseur.

Pas à pas

Une musique d'entrée qui s'enchaîne avec une deuxième

1. Importez « entree.mp3 » et « valse.mp3 » (**Importer des médias…**).
2. Créez une piste « Musique » (**+ piste**, puis clic droit > **Renommer la piste…**).
3. Glissez « entree.mp3 » sur « Musique » à 0 s ; donnez-lui un **Fondu entrée (s)** de 3.
4. Glissez « valse.mp3 » sur la même piste, de façon qu'il chevauche les 4 dernières secondes de « entree.mp3 » : une croix apparaît, les deux musiques se fondent l'une dans l'autre.
5. ⏮ puis ▶ pour écouter.

Couper la musique de la scène précédente

1. Dans la scène 2, la piste « Musique » lance une musique qui dure plus longtemps que la scène.
2. Dans la scène 3, ajoutez une piste, glissez **Stop son** à 0 s.
3. Double-cliquez dessus, décochez **Toutes les pistes**, cochez « Musique » s'il existe une piste de ce nom dans la scène 3 (sinon, nommez une piste « Musique » d'abord). **OK**.
4. Au GO vers la scène 3, la musique s'arrête ; les autres sons continuent.

Pour une fin en douceur, utilisez plutôt **Silence** : posé alors qu'un son de la scène joue encore, il fait descendre tous les sons pendant sa durée.

Baisser la musique sous une réplique

1. Sur une même piste, posez un **Niveau sonore** à 10 s (100 %, durée 2 s), puis un second à 11 s réglé sur 40 % : ils se chevauchent d'1 s, le niveau descend de 100 à 40 % en 1 s.
2. Plus loin sur la même piste, à 30 s, posez un **Niveau sonore** à 40 % (durée 3 s), puis un autre à 31 s à 100 % : le niveau remonte en 2 s.

Projeter une vidéo sur l'écran du fond

1. Déclarez l'écran dans **Salle > Écrans…** (par exemple « Fond »).
2. Glissez la vidéo sur une piste « Vidéo ».
3. **Propriétés…** : **Écran** = « Fond », **Fondu entrée (s)** 2, **Fondu sortie (s)** 2.
4. La vidéo apparaît en fondu au départ du bloc et part au noir à sa fin.

Bon à savoir

- Un son lancé dans une scène n'est pas coupé par le GO : prévoyez un **Stop son** ou un **Silence** là où il doit s'arrêter, ou ajustez la durée de son bloc.
- Pendant un bloc d'attente, les sons et les vidéos de la scène se mettent en pause avec la timeline (voir Les attentes).
- Le bouton **Couper les sons** arrête tout, éditeur comme spectacle.
- Un robot peut dire un texte enregistré et le faire entendre aussi dans la sonorisation : voir Les robots humanoïdes.

Voir aussi

- La timeline de la scène
- Fondus et mix
- Les écrans vidéo
- Journal, Audio et Horloge
- Les bibliothèques
- Shows, fichiers et projets
- Stream DMX par une IA

Les attentes (touche, heure, date, soleil)

Un bloc d'attente arrête la timeline de la scène à un endroit précis, jusqu'à ce qu'une condition soit remplie : l'appui sur une touche choisie (**Attendre une touche…**), ou un moment du calendrier (**Attendre une heure, une date, le soleil…**) : une durée, une heure, une date de l'année, le lever ou le coucher du soleil. La seconde sorte d'attente repart toute seule, sans personne en régie : c'est la base de l'éclairage architectural.

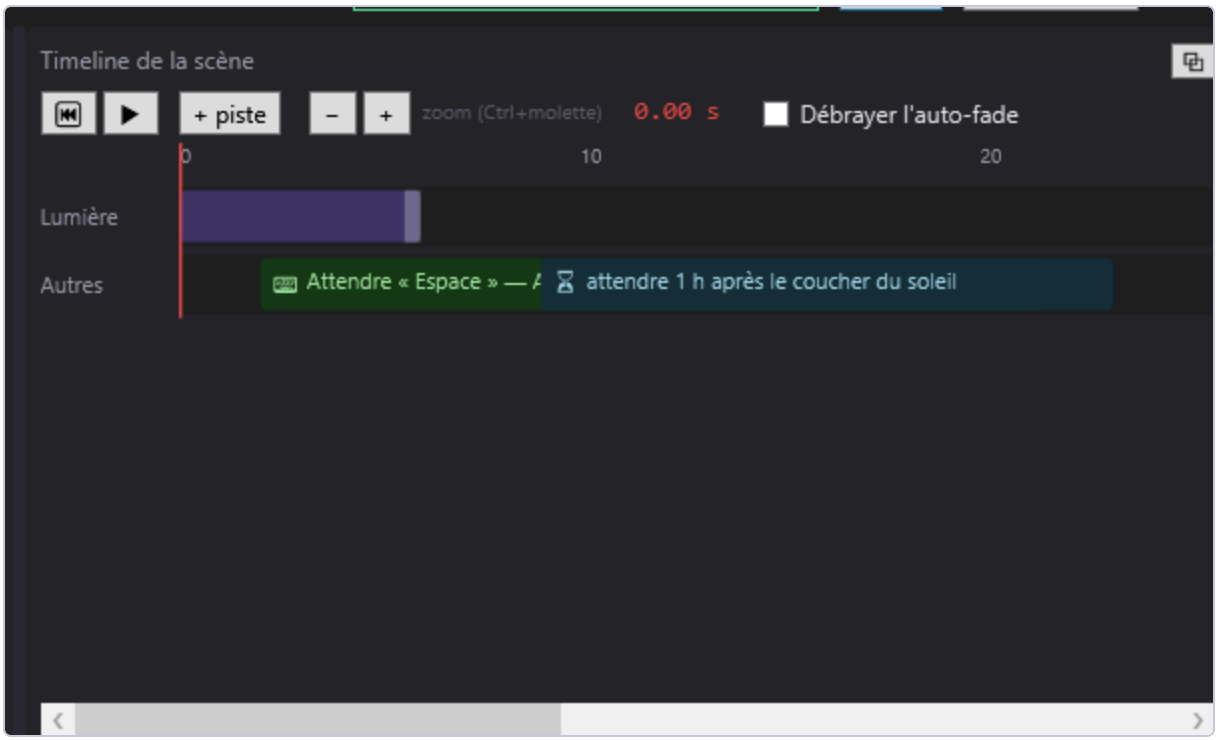
Pour l'ouvrir : glissez **Attendre une touche…** ou **Attendre une heure, une date, le soleil…** depuis la liste **Autres** (panneau **Bibliothèques**) sur une piste du panneau **Timeline de la scène**. La fenêtre de réglage s'ouvre aussitôt ; double-cliquez sur le bloc pour la rouvrir.

Ce qui se passe pendant une attente

Quand la ligne rouge atteint un bloc d'attente :

- la **timeline de la scène s'arrête** à cet endroit : les blocs suivants ne partent pas ;
- la lumière **reste telle qu'elle est** à cet instant (état final, plus les blocs en cours, figés à leur position ; un effet dynamique s'arrête sur place) ; la sortie DMX continue normalement ;
- les **sons et vidéos de la scène se mettent en pause**, et repartent à la reprise ;
- les **séquences parallèles** en cours se figent aussi jusqu'à la reprise ;
- à la reprise, la timeline continue exactement où elle s'était arrêtée.

Une attente est un événement instantané : seul son départ compte.



Attendre une touche…

Arrête la scène jusqu'à ce que l'opérateur appuie sur une touche précise du clavier. Utile pour attendre un signal du plateau sans quitter la scène (fin d'un applaudissement, entrée d'un comédien).

La fenêtre « Attendre une touche »

- **Départ (s)** : instant où la scène s'arrête.
- **Touche** : la touche attendue (**Espace** par défaut). Pour la changer, cliquez sur **Définir…** (le bouton affiche « Pressez une touche… »), puis appuyez sur la touche voulue. Cette capture volontaire évite d'enregistrer par erreur Tab, Entrée ou Échap en se déplaçant dans la fenêtre. Les touches s'affichent avec leur nom : **Espace**, **Entrée**, **Échap**, **Retour**, **Page** ↓, **Page** ↑, ← **Gauche**, **Droite** → ; les autres sous leur nom Windows (par exemple « F5 », « A », « D1 » pour la touche 1 du clavier principal).
- **Message pendant l'attente :** texte affiché pendant l'attente (facultatif), par exemple « Attendre la fin des applaudissements ».
- **OK** / **Annuler**.

Le bloc affiche « ⌨ Attendre « Espace » — début du message ».

Pendant l'attente

- **Dans la fenêtre de conduite**, la zone du message affiche votre message en grand, avec la touche (« ⌨ « Espace » ») ; sans message, elle affiche « ⌨ Appuyez sur « Espace » ».

- **Dans l'éditeur**, la position de la ligne rouge est remplacée par « ⌨ attente « message » → « Espace » ».
- L'attente se libère quand on appuie sur **cette** touche, la fenêtre de DreamShow (éditeur ou conduite) ayant le focus. Une autre touche ne fait rien.
- La touche attendue est servie en premier : si c'est aussi la touche du GO, elle libère l'attente **sans** faire de GO.
- Une télécommande OSC peut aussi libérer l'attente avec la commande `/dreamshow/key` suivie du nom Windows de la touche (Space, F5…). Voir La télécommande OSC.
- Une télécommande de présentation envoie en général **Page ↓** : choisissez cette touche pour libérer l'attente avec la télécommande. Voir La télécommande (touches GO).

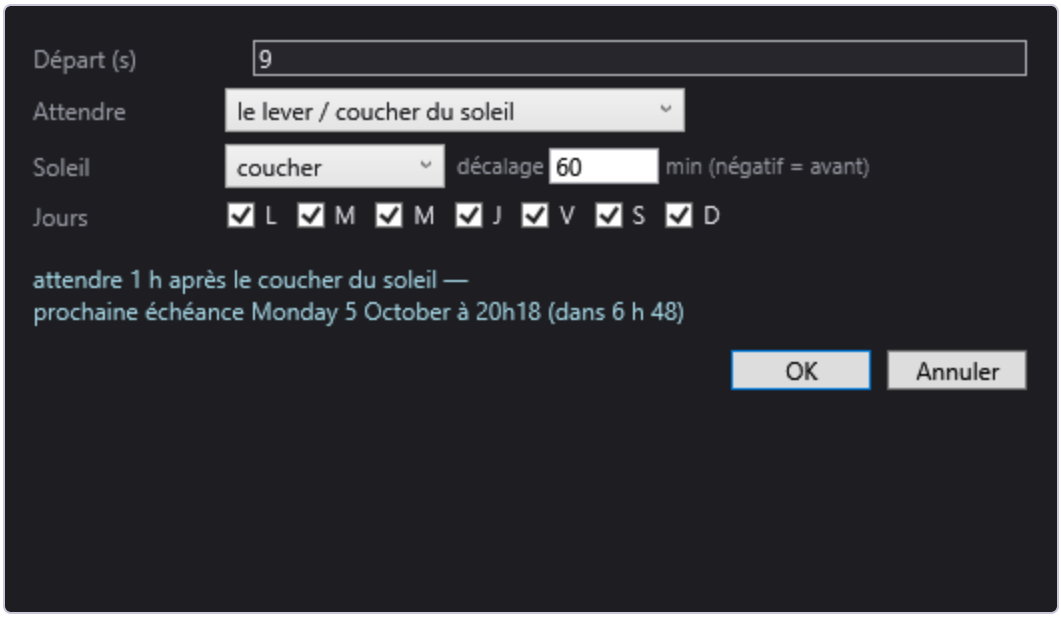
Attendre une heure, une date, le soleil…

Arrête la scène jusqu'à un moment donné, puis **repart toute seule**, sans GO. Infobulle du bloc : « Le spectacle reprend tout seul à l'échéance ; GO passe outre. »

La fenêtre « Attendre une heure, une date, le soleil »

- **Départ (s)** : instant où la scène s'arrête.
- **Attendre** : la sorte de règle. Selon le choix, une seule des lignes suivantes est affichée.
  - **une durée** : ligne **Durée**. Le temps d'attente, compté à partir du moment où la ligne rouge atteint le bloc. Écritures acceptées : « 90 » ou « 90 s » (secondes), « 5 min » (ou « 5 m », « 5 mn »), « 2 h », « 1h30 », « 1:30 » (= 1 h 30), « 01:30:00 ». Valeur proposée : « 1 h ».
  - **une heure** (choix par défaut à la création) : ligne **Heure**, au format « hh:mm » (« 18:30 » ; « 18h30 » et « 18h » sont aussi acceptés). Valeur proposée : 18:30.
  - **une date (chaque année)** : ligne **Date**, au format « jj/mm [hh:mm] », par exemple « 24/12 18:00 ». L'heure est facultative (sans heure : minuit, au début du jour). La règle revient chaque année. Le 29/02 n'est atteint que les années bissextiles. Valeur proposée : « 24/12 18:00 ».
  - **le lever / coucher du soleil** : ligne **Soleil**, avec la liste **coucher** / **lever** et le **décalage** en minutes (« min (négatif = avant) ») : 60 = une heure après, -15 = un quart d'heure avant. Valeur proposée : 60.
- **Jours** (pour **une heure** et **le lever / coucher du soleil** seulement) : cases **L M M J V S D** (lundi à dimanche). Décochez les jours où la règle ne doit pas s'appliquer : par exemple tout sauf **S** et **D** pour « en semaine seulement ». Toutes cochées, ou toutes décochées, signifie « tous les jours ».
- **L'aperçu** (texte bleu en bas) : la règle en clair et sa **prochaine échéance**, par exemple « attendre 18h30 (sauf sam, dim) — prochaine échéance lundi 6 octobre à 18h30 (dans 3 h 12) ». Il se met à jour à chaque modification. Si la règle est impossible (heure mal écrite…), il affiche « règle impossible à satisfaire : le bloc serait ignoré au passage ».
- **OK** / **Annuler**.

Le bloc affiche la règle : « ⏳ attendre 18h30 (sauf sam, dim) », « ⏳ attendre 1 h après le coucher du soleil », « ⏳ attendre le 24 décembre à 18h00 (chaque année) », « ⏳ attendre 5 min »…



La prochaine occurrence

L'échéance est calculée **au moment où la ligne rouge atteint le bloc**, jamais avant : un show préparé à midi attend bien « le prochain 18h30 » quand il passe sur le bloc à minuit.

Et c'est toujours la **prochaine** occurrence, jamais une déjà passée. Si le bloc « attendre 18h30 » est atteint à 18h31, ou si l'ordinateur redémarre à 23h00, il attend 18h30 **le lendemain** (en respectant les jours cochés). Cette règle fixe rend les installations sans surveillance prévisibles.

Le lever et le coucher du soleil

Ils sont calculés pour le lieu de la salle, chaque jour, sans Internet (heures officielles, précises à moins d'une minute près ; l'heure d'été est gérée par Windows).

Réglez le lieu dans **Salle > Fixtures, adresses, positions…**, champs **Lieu (°) — latitude** et **longitude** (« nord et est positifs — sert au calcul du lever et du coucher du soleil »). Exemple : Paris = 48,85 et 2,35. Sans réglage, la salle a des coordonnées du sud de la France (44,126 et 4,082). Voir Fixtures, adresses, positions.

Pendant l'attente

- **Dans l'éditeur**, la position de la ligne rouge est remplacée par la règle et l'échéance : « ⏳ attendre 18h30 → lun. 18h30 (dans 3 h 12) ».
- Le **Journal** note le début (« Attente : … → reprise … (dans …). ») et la fin (« Attente terminée (…) — reprise. »).

- À l'échéance, le moteur repart tout seul, même si personne n'est là, même si une fenêtre est ouverte.
- Une règle impossible ne bloque jamais le spectacle : le bloc est ignoré au passage, avec un avertissement dans le **Journal** (« Bloc d'attente impossible à satisfaire (…) : il est ignoré. »).

GO, changement de scène et attentes

- Un **GO** fait quitter la scène vers la suivante, et annule l'attente en cours. Mais GO n'est permis que lorsque la timeline de la scène est terminée (ou que la scène est en **Boucle**) : si le bloc d'attente est le dernier élément de la timeline, GO est possible pendant l'attente ; s'il y a d'autres blocs après lui, le bouton GO reste grisé jusqu'à la reprise.
- Entrer dans une autre scène (GO, saut, choix d'une scène dans l'éditeur) annule toujours l'attente en cours.
- Dans l'éditeur, ▶ annule l'attente et relance la lecture sans attendre l'échéance ou la touche : la position de la ligne rouge s'affiche de nouveau à la place du texte de l'attente.

Attente et enchaînement automatique

Une scène réglée sur **Auto** ou **Enchaîné** compte son délai en temps de timeline, et ce temps s'arrête pendant l'attente :

- **Auto** : placez l'attente **avant** le délai. Exemple : attente à 0 s, **Auto** avec un délai de 2 s → la scène attend, puis passe à la suivante 2 s après la reprise, avec son fondu.
- **Enchaîné** : la scène part à la fin de son dernier bloc ; il faut donc au moins un bloc qui se termine **après** l'attente.

Ne placez jamais l'attente **à la toute fin** de la timeline d'une scène **Enchaîné** (ni à l'instant même du délai d'une scène **Auto**) : la scène partirait aussitôt vers la suivante, sans attendre, et la suivante resterait arrêtée à 0 s jusqu'à un GO.

Dans une séquence parallèle

Une séquence parallèle ne peut pas attendre : les blocs d'attente (touche ou calendrier) qu'elle rencontre sont ignorés, avec un avertissement dans le **Journal**. En revanche, une attente de la conduite principale fige aussi les séquences parallèles jusqu'à la reprise. Voir Les séquences parallèles.

Pas à pas

Attendre la fin des applaudissements

1. Dans la scène « Salut », posez **Attendre une touche…** à 4 s.

2. Gardez **Espace**, écrivez le message « Relancer à la fin des applaudissements ». **OK**.
3. Posez après lui, à 5 s, le bloc de lumière du rappel.
4. En spectacle, la scène s'arrête à 4 s et la conduite affiche le message ; Espace relance la suite.

Allumer une façade un quart d'heure avant le coucher du soleil, en semaine

1. Réglez latitude et longitude de la salle (**Salle > Fixtures, adresses, positions…**).
2. Scène 1 « Attente soir » : timeline vide, état final éteint. Posez **Attendre une heure, une date, le soleil…** à 0 s.
3. Choisissez **le lever / coucher du soleil**, **coucher**, décalage **-15**, décochez **S** et **D**. Vérifiez l'aperçu. **OK**.
4. Dans **Réglages de la scène**, **Déclenchement** : **Auto**, délai 2 ; **Fondu vers la suivante (s)** : 10.
5. Scène 2 « Façade » : l'éclairage voulu.
6. Le soir venu, la scène 1 se libère, puis la façade s'allume en 10 s.

La recette complète, avec l'extinction et le recommencement chaque jour, est dans L'éclairage architectural.

Une pause chronométrée

1. Posez **Attendre une heure, une date, le soleil…**, choisissez **une durée**, écrivez « 20 min ».
2. Le spectacle repart tout seul 20 minutes après avoir atteint le bloc. Si le bloc est le dernier élément de la scène, un GO permet de passer à la scène suivante sans attendre la fin.

Bon à savoir

- Pendant une attente, l'image est figée : un effet dynamique, une trajectoire ou un pixel mapping s'arrête sur place. Pour un éclairage qui doit rester animé pendant une longue attente, préférez une scène en **Boucle** avec une **durée max** (voir L'éclairage architectural).
- La fenêtre de conduite n'affiche pas le compte à rebours d'une attente d'heure : il est visible dans l'éditeur (position de la ligne rouge) et dans le **Journal**.
- L'export pour un player autonome calcule le show d'avance : les attentes d'heure y sont ignorées. Le player a son propre programme horaire, voir Le player autonome.
- Les règles de date n'ont pas de filtre de jours ; les règles de durée non plus.
- Les shows importés peuvent contenir un ancien bloc « ⏸ Pause » (titre de fenêtre « Pause (attendre) ») : il arrête la timeline jusqu'à ▶ dans l'éditeur ou un GO. Il n'est plus proposé dans la liste **Autres** ; remplacez-le par **Attendre une touche…**.

Voir aussi

- Attendre une réplique (synchro à la voix)
- La timeline de la scène
- L'éclairage architectural

- Les réglages de la scène
- Sauts et repères de scène
- Le mode show et la fenêtre de conduite
- La télécommande (touches GO)
- Fixtures, adresses, positions

Attendre une réplique (synchro à la voix)

Le bloc **Attendre une réplique…** arrête la timeline jusqu'à ce qu'un comédien ait dit une réplique précise au micro. DreamShow reconnaît la voix lui-même, sans internet : un dialogue entre un comédien et un robot, ou une suite d'effets calés sur un texte, peut ainsi se dérouler sans personne en régie.

Pour l'ouvrir : glissez **Attendre une réplique…** depuis la liste **Autres** (panneau **Bibliothèques**) sur une piste du panneau **Timeline de la scène**. La fenêtre de réglage s'ouvre aussitôt ; double-cliquez sur le bloc pour la rouvrir.

Le principe

- Pendant le bloc, et **seulement pendant le bloc**, DreamShow écoute le micro. Dès que la réplique est reconnue, la timeline repart.
- En dehors des blocs, rien n'est écouté : une voix jouée par le show lui-même (la réplique d'un robot, un son) ne peut donc rien déclencher, à condition qu'elle soit placée **après** le bloc.
- Pour un dialogue : un bloc **Attendre une réplique…** pour chaque réplique du comédien, suivi des blocs de la réponse (bloc **Robot** « dire », son, lumière…), puis le bloc de la réplique suivante.

Comme les autres attentes, le bloc fige la lumière et met en pause les sons et vidéos de la scène pendant l'écoute (voir Les attentes).

Les réglages du bloc

- **Réplique attendue** : le texte, tel qu'il sera dit. Si le show a un texte de prompteur, la liste **Prendre une réplique du texte du prompteur…** le recopie.
- **Accepter une réplique dite approximativement** (coché par défaut) :
  - si la **fin** de la réplique est dite comme écrite, la régie continue aussitôt (en général moins d'une demi-seconde après le dernier mot) ;
  - sinon, il suffit de **l'essentiel** : environ la moitié des mots importants, dans l'ordre, dont un de la fin de la réplique. La régie continue alors après **1,5 s de silence** : une simple pause au milieu de la phrase ne la fait pas partir.
  - Décoché : seule la fin exacte compte.
- **Phrase clé de secours** (facultatif) : une phrase que le comédien peut dire si sa réplique est partie de travers ou n'a pas été reconnue, par exemple « voilà voilà ». Elle fait passer à la suite aussitôt. Elle doit être dite telle quelle, et ses mots ne doivent pas figurer dans la réplique (la fenêtre prévient sinon). Un nouveau bloc reprend la phrase clé déjà utilisée dans le show.

- **Délai de secours (s)** : si la réplique n'est pas reconnue dans ce délai, la régie continue quand même et le note au journal. Vide : elle attend sans limite.
- **Micro** : le micro écouté, le même pour tous les blocs de ce PC (réglage gardé sur le PC, pas dans le show).
- **Langue parlée** : la langue des comédiens (français, anglais, allemand, espagnol ou italien), la même pour tout le spectacle, blocs et prompteur à la voix. Le français est fourni avec DreamShow ; une autre langue se télécharge une seule fois (40 à 50 Mo) dès qu'on la choisit ou qu'on ouvre un spectacle qui l'utilise : faites-le pendant la préparation, avec Internet. Ensuite tout se passe sur le PC, sans Internet.
- **Départ (s)** : la position du bloc sur la timeline.

Sur la timeline, le bloc affiche 🎤, le début de la réplique et son délai de secours.

Pendant le spectacle

Dans la fenêtre de conduite, pendant l'écoute, la réplique attendue s'affiche sous le nom de la scène avec ce que DreamShow entend (« j'écoute… », puis « entendu : … ») et le décompte du délai de secours.

Si la phrase clé de secours est dite, la régie continue et le journal le note comme un avertissement : on retrouve ainsi après coup les répliques à retravailler.

GO libère l'attente à tout moment : le régisseur peut toujours reprendre la main. Si le micro est introuvable, la fenêtre le dit (« écoute impossible ») et la réplique attend le GO ou le délai de secours.

Le journal (catégorie **répliques**) note chaque écoute, chaque réplique reconnue (avec la part des mots entendus, et « approximative » le cas échéant) et chaque délai de secours écoulé.

Conseils

- **Le micro compte plus que tout** : un micro serre-tête sans fil, au plus près de la bouche, donne la meilleure reconnaissance. Un micro d'ambiance entend la salle et les haut-parleurs.
- **Soignez la fin des répliques** : c'est elle qui fait partir la régie sans attendre. Une fin avec un mot bien distinct se reconnaît mieux qu'une fin en « oui » ou « hein ».
- Les répliques très courtes (« Oui. », « Ah ? ») doivent être dites telles quelles : prévoyez un délai de secours.
- Le texte peut contenir des didascalies entre parenthèses ou crochets : elles ne sont pas attendues.
- Répétez avec le vrai micro et regardez la ligne « entendu : … » de la fenêtre de conduite : elle montre ce que DreamShow comprend.

Limites

- Cinq langues reconnues : français, anglais, allemand, espagnol, italien. Une seule langue par spectacle.
- Une seule voix est attendue à la fois, sur un seul micro.
- Une réplique sautée n'est pas rattrapée : le bloc attend sa réplique, puis le délai de secours ou le GO.

Voir aussi

- Les attentes
- Les robots humanoïdes
- Le prompteur
- Le mode show et la fenêtre de conduite
- La timeline de la scène

Sauts et repères de scène

Un **saut** fait passer la conduite d'une scène à une autre au moment où la ligne rouge l'atteint, sans GO : pour revenir en arrière, sauter un passage, ou faire tourner plusieurs scènes en boucle. Le **repère** d'une scène est un nom court et stable qui permet aux sauts (et aux séquences parallèles) de toujours viser la bonne scène, même quand on en insère ou qu'on les déplace. Cette page présente aussi les deux façons de faire une boucle.

Pour l'ouvrir : glissez **Aller à la scène…** depuis la liste **Autres** (panneau **Bibliothèques**) sur une piste du panneau **Timeline de la scène**. Le repère se règle dans **Réglages de la scène**, champ **Repère :**.

Le bloc « Aller à la scène… »

Le créer

1. Glissez **Aller à la scène…** de la liste **Autres** sur une piste, à l'instant du saut.
2. Une petite fenêtre **Aller à la scène** s'ouvre : « Sauter vers la scène : », avec la liste des scènes (« 3 · Final »). La scène qui suit la scène sélectionnée est proposée.
3. Choisissez la scène et cliquez sur **OK**. Fermer la fenêtre sans **OK** annule : aucun bloc n'est créé.

Le bloc (bleu-vert) affiche la scène visée comme la liste **Scènes** : « → 3 · Final [final] » (numéro, nom, et repère entre crochets s'il y en a un).

Le régler

Double-clic sur le bloc (ou clic droit > **Propriétés…**) ouvre la fenêtre **Aller à la scène** :

- **Départ (s)** : instant du saut.
- **Scène cible** : la scène visée.

C'est un événement instantané : seul son départ compte.

Ce qui se passe au saut

- Dès que la ligne rouge atteint le bloc, la scène en cours est **quittée immédiatement** et la scène visée démarre à 0 s.
- Le saut est **instantané, sans fondu** : la lumière passe d'un coup à l'état final de la scène visée. Pour adoucir, donnez un fondu d'entrée aux blocs du début de la scène visée, ou utilisez

plutôt un enchaînement automatique (**Auto** ou **Enchaîné**, qui appliquent le **Fondu vers la suivante**) quand il s'agit d'aller à la scène suivante.
- Les blocs placés **après** le saut dans la scène quittée ne sont jamais joués.
- Comme pour un GO : les vidéos de la scène quittée s'arrêtent, les sons continuent.
- Un saut vers la scène elle-même la fait recommencer à 0 s.
- Dans l'éditeur et en mode show, la sélection du panneau **Scènes** suit la scène visée (dans l'éditeur, quand le bouton **LIVE** est allumé).

Saut cassé

Si la scène visée n'existe plus, le bloc devient rouge avec ⚠ et affiche « → scène ? (introuvable) ». Au passage, le saut est ignoré et le **Journal** l'indique (« Saut vers « … » : scène introuvable — ignoré. »). Double-cliquez sur le bloc pour choisir une autre scène.

Le repère d'une scène

Le champ **Repère :** se trouve à côté du nom de la scène, dans **Réglages de la scène**. Infobulle : « Nom court et stable de la scène (ex. pluie) : les sauts et les séquences parallèles la visent par ce nom, même si on insère ou déplace des scènes ».

- Écrivez un mot court : « pluie », « final », « attente ». Les majuscules ne comptent pas. Un « @ » tapé au début est retiré.
- Le repère apparaît entre crochets dans la liste **Scènes** et dans les listes de choix de scène (« 5 · Orage [orage] »).
- Laissez le champ vide pour une scène qui n'est la cible d'aucun saut.

Pourquoi c'est important

Un saut garde la scène visée de deux façons :

- **par son repère**, si la scène en avait un au moment où vous avez validé le bloc : le saut vise toujours cette scène, où qu'elle se trouve dans la liste ;
- **par son numéro** sinon. DreamShow met ces numéros à jour quand vous ajoutez (**+**), dupliquez (⎘) ou supprimez (**−**) une scène. Mais **pas** quand vous déplacez une scène avec ↑ ou ↓ : le saut vise alors la scène qui a pris cette place.

Donnez donc un repère à toute scène visée par un saut ou une séquence parallèle.

Passer un saut existant sur le repère

Un saut créé avant que la scène visée ait un repère reste rattaché au numéro. Pour le rattacher au repère :

1. Donnez un repère à la scène visée.

2. Double-cliquez sur le bloc de saut, vérifiez la **Scène cible**, puis **OK** : le bloc enregistre maintenant le repère.

Renommer, supprimer, dupliquer

- **Changer un repère** : les sauts qui utilisaient l'ancien repère deviennent rouges (⚠). Rouvrez-les et validez-les de nouveau.
- **Supprimer une scène visée** : un saut par repère devient rouge ; pour un saut par numéro, DreamShow prévient (« N « aller à la scène » pointai(en)t vers la scène supprimée : à corriger (affiché en rouge ⚠ sur la timeline). »).
- **Dupliquer une scène** (⎘) copie aussi son repère : deux scènes portent alors le même. Le **Journal** le signale (« Repère « … » utilisé par plusieurs scènes : la première (…) est retenue. ») et les sauts visent la première. Changez ou effacez le repère de la copie.

Les boucles

Une scène qui boucle sur elle-même

Dans **Réglages de la scène** :

- **Boucle** : « La timeline reboucle automatiquement jusqu'au GO (ou jusqu'à la durée max) ». Quand la ligne rouge atteint la fin du dernier bloc, la timeline repart de 0 : les blocs rejouent, les sons et vidéos redémarrent (à chaque tour, les sons et vidéos en cours sont d'abord arrêtés).
- **durée max (s) :** « Vide = boucle jusqu'au GO ; sinon la scène enchaîne sur la suivante après ce temps total ». Le temps est compté sur l'ensemble des tours ; à l'échéance, la scène passe à la suivante avec son **Fondu vers la suivante**, même au milieu d'un tour.

Le GO est toujours permis sur une scène en boucle : il la quitte à tout moment. **Enchaîné** n'a pas de sens sur une scène en boucle (elle ne finit jamais) : seuls GO et la durée max la font sortir. La fenêtre de conduite affiche le tour en cours (« ↻ boucle 3 (max 600 s) »). Voir Les réglages de la scène.

Une boucle de plusieurs scènes

Pour faire tourner une suite de scènes :

1. Donnez un repère à la première scène du cycle (par exemple « cycle »).
2. Réglez les scènes du cycle sur **Auto** ou **Enchaîné**, pour qu'elles s'enchaînent seules.
3. Dans la dernière scène du cycle, posez **Aller à la scène…** à la fin de sa timeline, vers « cycle ».

La conduite tourne alors sans fin : scène 1, 2, 3, saut vers 1…

Une telle boucle ne se quitte pas par GO : le GO n'est permis qu'à la fin de la timeline, et le saut part à ce moment-là. Pour en sortir, sautez directement vers une autre scène depuis une télécommande

(web, OSC, MIDI), ou remettez la conduite à zéro. Si le cycle doit se quitter au GO, préférez une seule scène en **Boucle**.

Pas à pas

Rejouer un passage jusqu'au signal du metteur en scène

1. Scène 4 « Répétition » : réglez **Boucle**, laissez **durée max (s) :** vide.
2. Pendant le spectacle, la scène tourne en boucle ; au signal, GO passe à la scène 5, avec le fondu de la scène 4.

Sauter un tableau certains soirs

1. Scène 6 « Tableau court » : posez **Aller à la scène…** à 0 s vers la scène 9 (donnez-lui le repère « apres-tableau »).
2. Les soirs où le tableau complet est joué, supprimez le saut, ou déplacez-le après la fin de la timeline.

Une animation de vitrine qui tourne sans fin

1. Scènes 1 « Rouge », 2 « Or », 3 « Blanc » : déclenchement **Auto** (par exemple 30 s), **Fondu vers la suivante (s)** 5.
2. Repère « vitrine » sur la scène 1.
3. Dans la scène 3, posez **Aller à la scène…** vers « vitrine » à 30 s.
4. Le cycle Rouge → Or → Blanc tourne indéfiniment ; le retour de Blanc vers Rouge est instantané (c'est un saut). Pour un retour en fondu, ajoutez à la scène 1 un bloc de lumière avec un fondu d'entrée.

Bon à savoir

- Placé dans une scène jouée par une séquence parallèle, un saut fait sauter la séquence elle-même, sans toucher la conduite principale ; ce saut-là non plus n'a pas de fondu (voir Les séquences parallèles).
- La fin du spectacle (« FIN DU SPECTACLE » dans la conduite et le **Journal**) est notée quand la conduite arrive sur la dernière scène de la liste par un GO ou un enchaînement automatique.
- L'export pour un player autonome calcule le show d'avance, scène après scène : un saut vers une scène déjà jouée termine l'export après un seul cycle, que le player rejoue en boucle depuis le début du clip. Voir Le player autonome.

Voir aussi

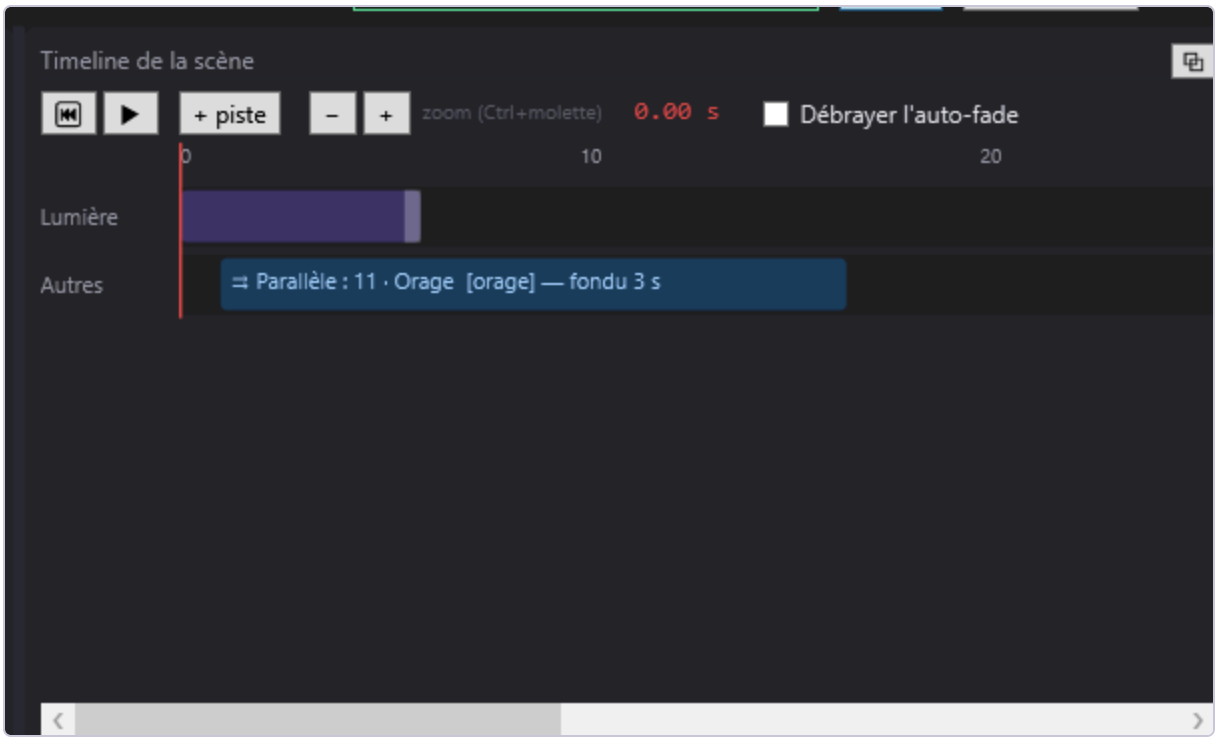
- La timeline de la scène

- Les réglages de la scène
- Le panneau Scènes
- Les séquences parallèles
- L'éclairage architectural
- Fondus et mix
- La télécommande web

Les séquences parallèles

Une séquence parallèle est une seconde lecture qui tourne **en même temps** que la conduite : elle joue une scène, puis les suivantes selon leurs enchaînements automatiques, pendant que vous continuez d'avancer la conduite au GO. Exemple type : un orage (éclairs, tonnerre, pluie) qui démarre pendant une scène et continue pendant les trois scènes suivantes, quoi qu'il se passe dans la conduite, jusqu'à ce qu'une scène l'arrête en fondu.

Pour l'ouvrir : glissez **Démarrer une séquence parallèle…** ou **Terminer la séquence parallèle…** depuis la liste **Autres** (panneau **Bibliothèques**) sur une piste du panneau **Timeline de la scène**. La fenêtre de réglage s'ouvre aussitôt ; double-cliquez sur le bloc pour la rouvrir.



Le principe

- Les scènes jouées par une séquence parallèle sont des **scènes ordinaires** du show : vous les créez et les réglez comme les autres (état final, timeline, sons…).
- Le bloc **Démarrer une séquence parallèle…**, placé dans une scène de la conduite, lance la séquence à partir d'une scène choisie (sa **scène de départ**).
- La séquence joue cette scène, puis passe aux scènes suivantes **toute seule**, selon leurs déclenchements automatiques : **Auto**, **Enchaîné**, **Boucle** (et sa durée max), et les sauts **Aller à la scène…** placés dans ses scènes. Une scène réglée sur **GO manuel** reste en place : **GO ne fait avancer que la conduite principale**.

- Le bloc **Terminer la séquence parallèle…** l'arrête, avec un fondu.
- Une séquence est identifiée par sa scène de départ. Plusieurs séquences de scènes de départ différentes peuvent tourner en même temps.

Donnez un **repère** à la scène de départ (champ **Repère :** des **Réglages de la scène**, par exemple « orage ») : les blocs la retrouvent même si vous insérez ou déplacez des scènes. Voir Sauts et repères de scène.

Démarrer une séquence parallèle…

La fenêtre « Démarrer une séquence parallèle »

- **Départ (s)** : instant où la séquence démarre, dans la timeline de la scène qui porte le bloc.
- **Scène de départ** : la scène par laquelle la séquence commence (liste « 5 · Orage [orage] »). À la création, DreamShow propose la scène qui suit la scène sélectionnée.
- **Fondu d'entrée (s)** : temps de montée de la séquence (1 s proposé). 0 = elle apparaît d'un coup.
- Texte d'aide : « La séquence joue cette scène puis les suivantes selon leur déclenchement automatique, en même temps que la conduite. Go ne fait avancer que la conduite principale. Donnez un repère à la scène pour qu'elle reste visée si l'ordre change. »
- **OK** / **Annuler** (annuler à la création = pas de bloc).

Le bloc affiche « ⇉ Parallèle : 5 · Orage [orage] — fondu 3 s ».

Si la même séquence tourne déjà (même scène de départ), le bloc la **relance depuis sa première scène** (ses sons et vidéos en cours sont arrêtés), avec le nouveau fondu d'entrée.

Terminer la séquence parallèle…

La fenêtre « Terminer la séquence parallèle »

- **Départ (s)** : instant où la séquence commence à s'éteindre.
- **Séquence à terminer** :
  - **(la séquence parallèle où se trouve ce bloc)** : à utiliser quand le bloc est placé **dans une scène de la séquence** elle-même ; la séquence se termine toute seule ;
  - une scène de la liste : à utiliser quand le bloc est placé **dans la conduite** ; il termine la séquence partie de cette scène.
- **Fondu de sortie (s)** : temps pendant lequel la séquence s'efface (2 s proposé). 0 = elle disparaît d'un coup.
- Texte d'aide : « Placé dans la séquence parallèle, ce bloc la termine ; placé dans la conduite, il termine la séquence partie de la scène choisie. »

Le bloc affiche « ⇥ Fin parallèle : cette séquence — fondu 2 s » ou « ⇥ Fin parallèle : 5 · Orage [orage] — fondu 6 s ».

À la fin du fondu de sortie, la séquence disparaît et ses sons et vidéos sont arrêtés (net : le fondu de sortie concerne la lumière).

Si la séquence visée ne tourne pas, le bloc ne fait rien. Un bloc réglé sur **(la séquence parallèle où se trouve ce bloc)** mais placé dans la conduite ne fait rien non plus, et le **Journal** le signale : « « Terminer la séquence parallèle » sans séquence à terminer : placez-le dans la séquence parallèle, ou nommez sa scène de départ. »

La ⏮ **Remise à zéro (Prêt)** de la fenêtre de conduite arrête toutes les séquences parallèles. Un GO, un saut ou un changement de scène dans la conduite ne les arrête pas.

Ce qu'une séquence joue

Dans chacune de ses scènes, une séquence joue :

- **l'état final** de la scène, mais seulement pour ce qu'il règle (les projecteurs absents de son état final ne sont pas mis à zéro : ils restent à la conduite) ;
- ses **blocs de lumière et d'effets**, **trajectoires**, **effets dynamiques**, **pixel mappings** et **Noir** (un Noir n'y éteint que la séquence elle-même) ;
- ses **sons** et **vidéos** (ils sont notés dans le **Journal** : « « orage » : lecture tonnerre.wav »), les blocs **Afficheur**, **Robot**, **Masque**, les blocs qui démarrent ou terminent d'autres séquences, et la commande extra **EXEC=**.

Elle passe d'une scène à la suivante avec le **Fondu vers la suivante** de la scène quittée ; un saut **Aller à la scène…** y est instantané.

Ce qu'une séquence **ignore** (avec un avertissement dans le **Journal**, une fois par séquence) : les attentes (**Attendre une touche…**, **Attendre une heure, une date, le soleil…**), l'ancien bloc Pause, et les commandes extra qui prennent la main sur tout le spectacle (CHAIN=, REPLAYDMX=, AMBILIGHT=). Message : « Séquence parallèle « … » : « … » ignoré (seule la conduite principale peut attendre ou enchaîner). »

Ne sont pas joués non plus dans une séquence : les enregistrements DMX (blocs ▦). Et deux blocs de lumière qui se chevauchent n'y font qu'un fondu d'intensité (pas de mix de couleur ni de position).

Le mélange avec la conduite

La séquence se mélange à la conduite selon les règles habituelles en régie lumière :

- **Intensité et mélange de couleurs** (gradateur, rouge, vert, bleu, blanc… ; canal par canal) : **le plus fort l'emporte** (mode « HTP », pour *highest takes precedence*). La séquence ne peut donc qu'ajouter de la lumière : elle n'assombrit jamais la conduite. Exemple : la conduite met la face en rouge, la séquence la met en bleu sur les mêmes projecteurs → la face devient magenta.
- **Tous les autres canaux** (position, zoom, roues de couleurs et de gobos, obturateur…) : **la séquence l'emporte** sur les canaux qu'elle règle (mode « LTP », pour *latest takes precedence*). Pendant le fondu d'entrée ou de sortie de la séquence, une position glisse entre la conduite et la séquence ; une roue ou un obturateur bascule à mi-fondu.
- Le **noir général** (bouton **NOIR** de la conduite) et les **contrôles manuels** l'emportent sur les deux.
- Un bloc **Noir** de la conduite n'éteint pas les séquences parallèles.

Pour éviter les surprises, faites jouer à une séquence des projecteurs qui lui sont propres (par exemple les contres pour un orage), ou acceptez que la position de ces projecteurs vienne de la séquence tant qu'elle tourne.

Où voir les séquences en cours

- **Dans l'éditeur** : la ligne d'informations en haut de la fenêtre (à droite du nom du show) ajoute « · ⇉ en parallèle : orage » (le repère de la scène de départ, ou son nom).
- **Dans la fenêtre de conduite** : la ligne du haut ajoute « ⇉ en parallèle : orage ».
- **Dans le Journal** : « Séquence parallèle « orage » démarrée (scène 5), fondu 3 s », puis « Séquence parallèle « orage » terminée, fondu 6 s ».

Pauses et éditeur

Une séquence parallèle suit l'horloge du moteur : **elle se fige chaque fois que la conduite est en pause** (bouton ⏸ de l'éditeur, arrêt en fin de timeline dans l'éditeur, bloc d'attente de la conduite), et repart avec elle.

Dans l'éditeur, une scène en **GO manuel** arrête la lecture à la fin de sa timeline : la séquence parallèle s'arrête donc aussi. Pour voir une séquence évoluer longtemps, passez en **Mode show** (la conduite tourne sans s'arrêter), ou réglez la scène de la conduite sur **Boucle** le temps de la répétition.

La case **Débrayer l'auto-fade** bloque aussi les enchaînements automatiques des séquences (une scène en **Boucle** continue de boucler).

Exemple complet : un orage qui continue pendant que la conduite avance

Le spectacle : un village paisible, l'orage éclate pendant la scène 1, dure pendant la dispute de la scène 2, et se calme au début de la scène 3. Les groupes « Face », « Cyclo » et « Contres » existent dans la salle ; les contres sont réservés à l'orage. Les sons « pluie.wav » et « tonnerre.wav » sont dans les médias du show.

Les scènes

N°	Nom	Repère	Déclenchement	Rôle
1	Village		GO manuel	démarre l'orage
2	Dispute		GO manuel	l'orage continue
3	Accalmie		GO manuel	termine l'orage
4	Salut		GO manuel	dernière scène jouée par la conduite
5	Orage	orage	GO manuel, **Boucle**	la séquence parallèle

Pas à pas

1. **Créez la scène 5 « Orage »** (après « Salut ») :
   - **Repère :** « orage » ; cochez **Boucle**, laissez **durée max (s) :** vide.
   - État final : vide (l'orage n'éclaire que par ses blocs).
   - Piste « Éclairs » : glissez « Contres » depuis **Groupes** à 2 s. Si « Contres » n'est réglé dans aucune scène, le bloc est d'office en blanc à 100 % ; sinon, mettez-le en blanc à 100 % avec **Remplacer par la sélection + réglages courants** (voir Les blocs de lumière et d'effets). Réglez sa **Durée (s)** à 0,2. Déposez de la même façon deux autres éclairs, à 2,4 s et à 7,5 s.
   - Piste « Sons » : « tonnerre.wav » à 2,6 s ; sur une piste « Pluie », « pluie.wav » de 0 à 12 s avec **Fondu entrée (s)** et **Fondu sortie (s)** de 0,5.
   - La timeline dure 12 s (fin du son de pluie) : la scène boucle toutes les 12 s.
2. **Scène 1 « Village »** : état final Face 70 % chaud, Cyclo bleu ciel. Glissez **Démarrer une séquence parallèle…** sur une piste à 15 s ; **Scène de départ** : « 5 · Orage [orage] » ; **Fondu d'entrée (s)** : 3.
3. **Scène 2 « Dispute »** : son éclairage habituel. Rien à faire pour l'orage : il continue.
4. **Scène 3 « Accalmie »** : glissez **Terminer la séquence parallèle…** à 0 s ; **Séquence à terminer** : « 5 · Orage [orage] » ; **Fondu de sortie (s)** : 6.
5. **Essayez en mode show** : cliquez sur **Mode show**, puis GO. À 15 s dans « Village », la ligne du haut affiche « ⇉ en parallèle : orage », les éclairs et la pluie montent en 3 s. GO vers « Dispute » : la face change, l'orage continue (il boucle toutes les 12 s). GO vers « Accalmie » : l'orage s'efface en 6 s, puis la pluie s'arrête.

Pendant l'orage, les contres viennent de la séquence ; la face et le cyclo restent ceux de la conduite (la séquence ne règle pas ces projecteurs).

Variante : une séquence qui se termine toute seule

Pour un feu d'artifice en deux temps : scène « Feu 1 » (repère « feu », **Enchaîné**) puis « Feu 2 » ; à la fin de la timeline de « Feu 2 », posez **Terminer la séquence parallèle…** réglé sur **(la séquence parallèle où se trouve ce bloc)**. La séquence joue « Feu 1 », enchaîne sur « Feu 2 », puis s'efface.

Bon à savoir

- Les scènes d'une séquence font partie de la liste du show : la conduite peut aussi les atteindre par GO. Rangez-les **après** la dernière scène de la conduite, et ne faites pas GO au-delà de celle-ci. La mention « FIN DU SPECTACLE » de la conduite n'apparaît qu'à l'arrivée sur la dernière scène de la liste.
- Pour régler une scène de séquence, sélectionnez-la dans le panneau **Scènes** : l'éditeur la joue alors dans la conduite principale, comme n'importe quelle scène.
- Une séquence parallèle peut elle-même démarrer ou terminer d'autres séquences.
- Si la séquence arrive sur la dernière scène de la liste, elle y reste.

Voir aussi

- La timeline de la scène
- Sauts et repères de scène
- Les attentes (touche, heure, date, soleil)
- Fondus et mix
- Le mode show et la fenêtre de conduite
- Les réglages de la scène

L'éclairage architectural

Une façade, un hall, une vitrine ou un jardin s'éclairent tous les soirs, sans personne en régie : allumage au coucher du soleil, animations en boucle, passage à un éclairage fixe, extinction à heure fixe, puis tout recommence le lendemain. Cette page explique comment construire ce programme avec les blocs d'attente, les boucles et les sauts de DreamShow.

Pour l'ouvrir : il n'y a pas de fenêtre dédiée : c'est un show ordinaire, construit dans le panneau **Scènes** et dans la **Timeline de la scène** avec les éléments de la liste **Autres** (**Attendre une heure, une date, le soleil…**, **Aller à la scène…**). Il tourne ensuite en **Mode show**.

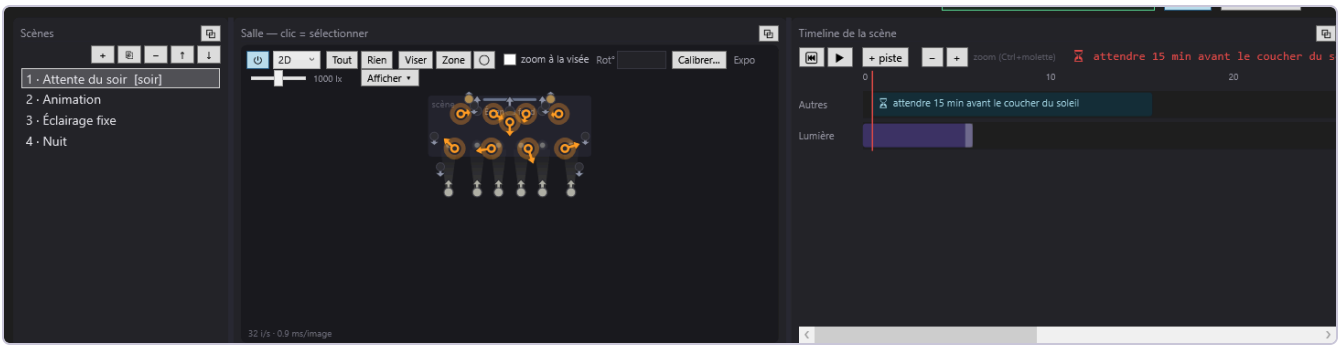
Le principe

Le show tourne en rond, sur quatre scènes :

N°	Scène	Repère	Contenu	Déclenchement
1	Attente du soir	soir	noir ; bloc d'attente « coucher du soleil » à 0 s	**Auto**, 2 s
2	Animation		animations lumière	**Boucle** avec **durée max**
3	Éclairage fixe		éclairage fixe ; bloc d'attente « 23:30 » à 0 s	**Auto**, 2 s
4	Nuit		noir ; bloc **Aller à la scène…** vers « soir »	GO manuel

1. La scène 1 attend le prochain coucher du soleil, puis passe à la scène 2 avec un fondu.
2. La scène 2 boucle ses animations pendant la durée choisie, puis passe à la scène 3.
3. La scène 3 tient un éclairage fixe jusqu'à 23h30, puis passe à la scène 4 en fondu (l'extinction).
4. La scène 4 saute vers la scène 1, qui attend le coucher du soleil **du lendemain** (une attente vise toujours la prochaine occurrence).

Ces mécanismes sont détaillés dans Les attentes et Sauts et repères de scène.



Avant de commencer

- **Le lieu de la salle** : réglez **Lieu (°) — latitude** et **longitude** dans **Salle > Fixtures, adresses, positions…** (nord et est positifs). Sans cela, le coucher du soleil est calculé pour d'autres coordonnées. Voir Fixtures, adresses, positions.
- **La sortie DMX** vers les projecteurs : voir Les connexions DMX.
- **L'ordinateur** doit rester allumé, sans mise en veille, avec DreamShow ouvert sur le show en **Mode show**. Pour se passer d'ordinateur, voir plus bas la section sur le player autonome.

Pas à pas

1. La scène d'attente du soir

1. Créez la scène 1, nommez-la « Attente du soir », **Repère :** « soir ».
2. Laissez son état final vide : tout est éteint.
3. Glissez **Attendre une heure, une date, le soleil…** sur une piste, à 0 s.
4. Dans la fenêtre : **Attendre** = **le lever / coucher du soleil**, **coucher**, décalage **-15** (un quart d'heure avant). Laissez tous les **Jours** cochés (ou décochez ceux où la façade doit rester éteinte). Vérifiez l'aperçu (« prochaine échéance … »), puis **OK**.
5. Dans **Réglages de la scène** : **Déclenchement** = **Auto**, délai **2** ; **Fondu vers la suivante (s)** = **20** (l'allumage se fera en 20 s).

Le délai **Auto** doit être plus grand que la position du bloc d'attente : la scène attend, puis repart 2 s après l'échéance. Ne mettez pas cette scène en **Enchaîné** : avec l'attente comme seul élément, elle partirait sans attendre.

2. La scène d'animation

1. Créez la scène 2 « Animation ». Réglez son état final (l'éclairage de base de la façade).
2. Construisez une timeline animée, par exemple :
    - une piste « Couleurs » avec trois blocs de lumière qui se chevauchent (mix) pour faire tourner les couleurs sur 2 minutes (voir Fondus et mix) ;
    - un **Effet dynamique…** lent sur les projecteurs de la corniche (voir Les effets dynamiques) ;

    - ou un **Pixel mapping…** sur des barres LED (voir Le pixel mapping).
3. Cochez **Boucle**. Dans **durée max (s) :**, indiquez la durée totale de l'animation, par exemple **5400** (1 h 30).
4. **Fondu vers la suivante (s)** = **10**.

Choisissez la durée max pour que l'animation se termine **avant l'heure d'extinction, même au plus long jour de l'année** : si la scène 3 est atteinte après 23h30, son attente viserait 23h30 le lendemain, et la façade resterait allumée toute la nuit et toute la journée. Exemple : coucher du soleil vers 21h55 fin juin, allumage 15 min avant, soit vers 21h40 → l'animation doit durer moins de 1 h 50.

3. La scène d'éclairage fixe

1. Créez la scène 3 « Éclairage fixe », avec l'état final voulu pour la fin de soirée.
2. Glissez **Attendre une heure, une date, le soleil…** à 0 s : **une heure**, **23:30**. **OK**.
3. **Déclenchement** = **Auto**, délai **2** ; **Fondu vers la suivante (s)** = **60** (extinction lente en une minute).

Pendant une attente, l'image est figée : c'est pourquoi l'éclairage de cette scène est fixe, et les animations sont dans la scène 2.

4. La scène de nuit et le retour au début

1. Créez la scène 4 « Nuit », état final vide (noir).
2. Glissez **Aller à la scène…** à 5 s, cible « 1 · Attente du soir [soir] ».
3. Laissez le déclenchement sur **GO manuel**.

Au saut, la scène 1 recommence et calcule le **prochain** coucher du soleil : celui du lendemain.

5. Mettre en route

1. Vérifiez que **Débrayer l'auto-fade** est **décoché** (sinon rien ne s'enchaîne).
2. Enregistrez le show (Ctrl+S).
3. Cliquez sur **Mode show**, puis **GO** : la conduite entre dans la scène 1 et attend.
4. Contrôlez dans l'éditeur la position de la ligne rouge (« ⏳ attendre 15 min avant le coucher du soleil → lun. 18h47 (dans 2 h 05) ») ou dans le **Journal** (« Attente : … → reprise … »). La fenêtre de conduite, elle, n'affiche pas ce compte à rebours.

Si vous démarrez un soir après l'heure d'allumage, la scène 1 attendrait le lendemain : faites un second **GO**, la conduite passe directement à la scène 2. De même, un **GO** sur la scène 3 éteint sans attendre 23h30.

Variantes

- **En semaine seulement** : dans le bloc d'attente de la scène 1, décochez **S** et **D**. Le vendredi soir, après l'extinction, la scène 1 attend le coucher du soleil du lundi.
- **Sans animation** : supprimez la scène 2 ; la scène 1 mène directement à l'éclairage fixe de la scène 3.
- **Éteindre au lever du soleil** : dans la scène 3, réglez l'attente sur **le lever / coucher du soleil**, **lever**, décalage 0 (ou négatif pour éteindre avant).
- **Allumer à heure fixe** plutôt qu'au coucher du soleil : dans la scène 1, réglez l'attente sur **une heure**.
- **Une illumination à une date précise** (un show dédié) : l'attente **une date (chaque année)**, par exemple « 24/12 17:00 ».

Tester sans attendre le soir

- Dans l'éditeur, sélectionnez une scène : elle s'affiche avec son état final ; ▶ lit sa timeline. Arrivée sur une attente, la lecture s'arrête : un nouveau clic sur ▶ la fait continuer sans attendre l'échéance.
- Le temps des essais, remplacez la règle de l'attente par **une durée** courte (« 30 s ») et regardez tout le cycle tourner en **Mode show**. Pensez à remettre la vraie règle ensuite.
- L'aperçu de la fenêtre d'attente indique toujours la prochaine échéance : c'est le moyen le plus sûr de vérifier une règle avec des jours exclus.

Avec le player autonome

Le player autonome rejoue le show sans ordinateur, sur un petit module : **Fichier > Exporter pour un player autonome…**. L'export calcule le show à l'avance en un flux DMX ; les attentes d'heure y sont **ignorées**, et une scène en boucle n'y est pas répétée sans fin.

Pour une installation architecturale, exportez seulement la scène d'animation (champs **Scènes de** … **à** …), et confiez les horaires au player, qui a son propre programme hebdomadaire et un déclenchement au coucher du soleil. Voir Le player autonome. Le programme se règle dans le fichier `player.ini` du player, que sa page web permet de modifier. Chaque ligne de la section `[schedule]` décrit une plage : les jours (sept chiffres, du lundi au dimanche, 1 = oui), le début, la fin, le clip à jouer, puis `loop` (en boucle) ou `once` (une fois). Le début et la fin peuvent être une heure, ou `sunset` / `sunrise` (coucher / lever du soleil) avec un décalage en minutes ; une plage peut passer minuit. Exemple : tous les soirs, du coucher du soleil moins 15 minutes à 23 h 30, le clip « soir » en boucle :

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

Hors des plages, le player fait le noir (`idle = black`) ou garde la dernière image (`idle = hold`). La latitude et la longitude du lieu se règlent dans la section `[player]` du même fichier.

Bon à savoir

- Après une coupure de courant, DreamShow demande au redémarrage s'il faut reprendre à la même scène : il faut quelqu'un pour répondre. Si la coupure a eu lieu pendant une attente, la reprise rejoue cette attente ; si son heure est passée pendant la coupure, le show continue directement. Voir Reprise après un plantage ou une coupure.
- L'heure d'été est gérée par l'horloge de Windows : vérifiez que l'ordinateur est à l'heure et sur le bon fuseau.
- Une attente dont la règle est impossible (heure mal écrite) est ignorée au passage : vérifiez toujours l'aperçu avant de valider.
- Les séquences parallèles se figent pendant les attentes de la conduite : ne les utilisez pas pour animer une scène d'attente.

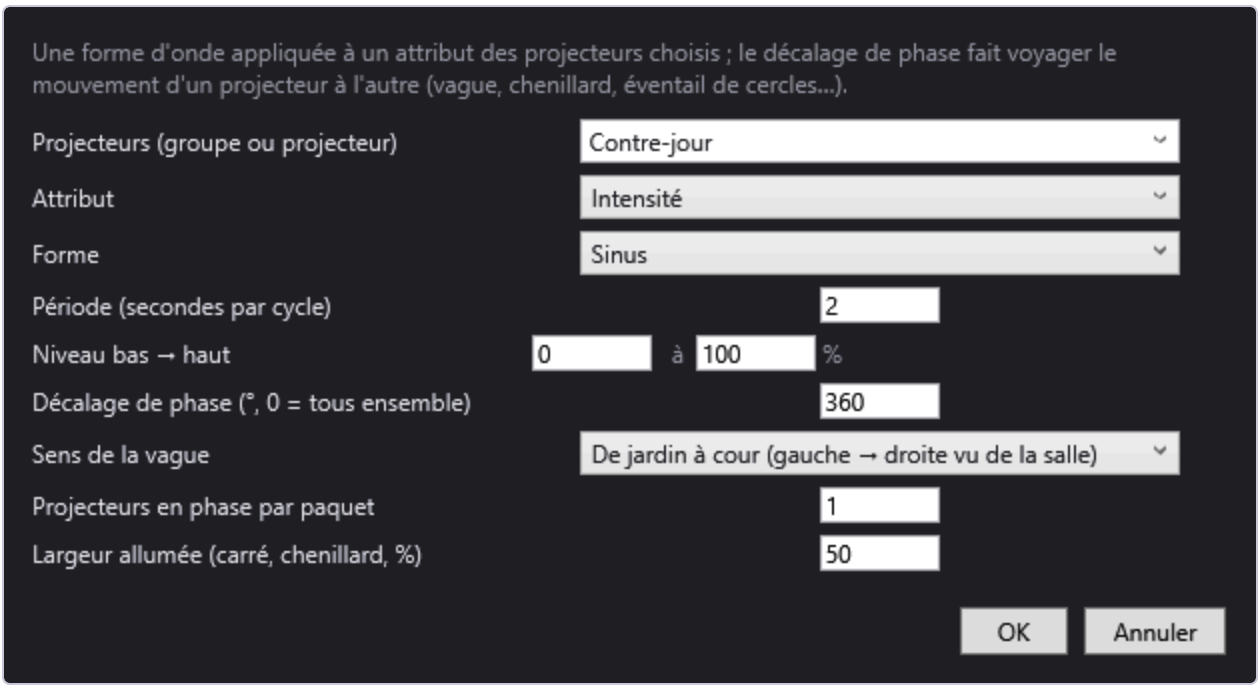
Voir aussi

- Les attentes (touche, heure, date, soleil)
- Sauts et repères de scène
- Les réglages de la scène
- Les effets dynamiques
- Le pixel mapping
- Le player autonome
- Le mode show et la fenêtre de conduite

Les effets dynamiques

Un effet dynamique applique une forme d'onde (sinus, carré, chenillard, aléatoire…) à un attribut d'un groupe de projecteurs : leur intensité, leur couleur, leur position. Un décalage de phase fait voyager le mouvement d'un projecteur à l'autre : vague d'intensité, chenillard, arc-en-ciel qui défile, éventail de cercles des lyres. L'effet est un bloc de la timeline : il se place, se redimensionne et se fond comme les autres.

Pour l'ouvrir : glissez **Effet dynamique…** depuis la liste **Autres** (panneau **Bibliothèques**) sur une piste du panneau **Timeline de la scène**. La fenêtre **Effet dynamique** s'ouvre ; un double-clic sur le bloc la rouvre.



La fenêtre « Effet dynamique »

En haut, un rappel : « Une forme d'onde appliquée à un attribut des projecteurs choisis ; le décalage de phase fait voyager le mouvement d'un projecteur à l'autre (vague, chenillard, éventail de cercles…). »

Projecteurs (groupe ou projecteur)

Le groupe ou le projecteur qui joue l'effet. La liste propose d'abord les groupes de la salle, puis chaque projecteur par son identifiant ; vous pouvez aussi taper le nom. Il est obligatoire («

Choisissez un groupe ou un projecteur. »). Un seul groupe ou projecteur par effet : pour deux groupes, posez deux effets.

Attribut

Ce que l'effet fait varier :

- **Intensité** (par défaut) : le gradateur des projecteurs.
- **Couleur (pulsation)** : la couleur choisie dans la ligne **Couleur**, plus ou moins lumineuse selon l'onde.
- **Arc-en-ciel** : la teinte fait le tour du cercle des couleurs à chaque période.
- **Pan** : la position horizontale des lyres.
- **Tilt** : la position verticale des lyres.
- **Cercle (pan + tilt)** : chaque lyre décrit un cercle.
- **Huit (pan + tilt)** : chaque lyre décrit un huit couché (∞).

L'effet ne règle **que** les canaux de cet attribut. Le reste (couleur, obturateur, intensité…) vient de l'état final de la scène ou des autres blocs : pour voir bouger des lyres avec **Pan** ou **Cercle**, il faut qu'elles soient allumées par ailleurs.

Forme

La forme de l'onde, sur une période (grisée pour **Arc-en-ciel**, **Cercle** et **Huit**, qui ont leur propre mouvement) :

- **Sinus** (par défaut) : montée et descente douces ; chaque cycle commence au niveau bas.
- **Triangle** : montée puis descente en ligne droite.
- **Carré** : allumé (niveau haut) pendant la **largeur allumée**, puis éteint (niveau bas).
- **Dent de scie** : montée régulière, puis retour brutal en bas.
- **Rampe descendante** : retour brutal en haut, puis descente régulière.
- **Chenillard** : comme **Carré** ; avec un décalage de phase et une largeur courte, une seule lumière court d'un projecteur à l'autre.
- **Aléatoire** : un niveau tiré au hasard à chaque période, différent pour chaque projecteur (ou chaque paquet), tenu pendant toute la période.

Période (secondes par cycle)

Durée d'un cycle de l'onde, en secondes (2 par défaut). Minimum 0,05 s (« Période invalide (au moins 0,05 s). »). Petite période = effet rapide.

Niveau bas → haut

Les deux bornes de l'onde, en % (0 à 100 par défaut) :

- **Intensité** : intensité minimale et maximale ;

- **Couleur (pulsation)** : de la couleur éteinte (0 %) à la couleur pleine (100 %) ;
- **Pan** et **Tilt** : l'amplitude du mouvement, en % de la course totale de la lyre (par exemple 30 à 70 %) ;
- **Arc-en-ciel** : seul le niveau haut compte (la luminosité des couleurs) ;
- **Cercle** et **Huit** : non utilisés (voir **Centre et taille**).

Décalage de phase (°, 0 = tous ensemble)

Le décalage entre les projecteurs, en degrés de cycle (360 par défaut) :

- **0** : tous les projecteurs font la même chose en même temps ;
- **360** : les projecteurs sont répartis régulièrement sur un cycle complet : une vague qui parcourt tout le groupe ;
- **180** : répartis sur un demi-cycle ;
- au-delà de 360 : plusieurs vagues à la fois sur le groupe.

Avec un décalage positif, la vague parcourt les projecteurs dans l'ordre choisi dans **Sens de la vague** (par exemple de jardin vers cour avec « De jardin à cour ») ; avec un décalage négatif (-360), elle les parcourt dans l'autre sens.

Sens de la vague

L'ordre dans lequel les projecteurs reçoivent leur décalage, d'après leur position dans la salle :

- **De jardin à cour (gauche → droite vu de la salle)** (par défaut) ;
- **De cour à jardin** ;
- **De l'avant-scène au lointain** ;
- **Du centre vers l'extérieur** : les plus proches du centre d'abord ; les projecteurs symétriques reçoivent des phases voisines, ce qui donne un effet en miroir ;
- **Ordre du patch** : l'ordre des projecteurs dans le groupe.

Les positions sont celles de **Salle > Fixtures, adresses, positions…**.

Projecteurs en phase par paquet

Nombre de projecteurs voisins (dans l'ordre choisi) qui partagent la même phase (1 par défaut). Avec 2, les projecteurs vont par deux ; avec 4 sur une rampe de 12, la vague avance par blocs de 4.

Largeur allumée (carré, chenillard, %)

Pour **Carré** et **Chenillard** : la part du cycle où le projecteur est au niveau haut (50 % par défaut, minimum 2 %). Pour un chenillard d'un seul projecteur allumé sur N, mettez environ 100/N %.

Couleur

Visible seulement avec **Couleur (pulsation)** : la couleur, en « rouge,vert,bleu 0-255 » (255,255,255 par défaut, par exemple « 255,80,0 » pour un orange).

Centre et taille

Visible seulement avec **Cercle** et **Huit** :

- **pan** et **tilt** : le centre du mouvement, en % de la course (50 et 50 par défaut : le milieu) ;
- **rayon** : la taille du mouvement, en % de la course (10 par défaut, au plus 50).

Pour le **Huit**, le rayon est l'amplitude en pan ; l'amplitude en tilt en vaut la moitié.

OK / Annuler

OK vérifie les valeurs et crée (ou met à jour) le bloc. **Annuler** à la création : aucun bloc n'est créé.

Le bloc sur la timeline

- Couleur violet soutenu, texte « ∿ Intensité sinus · Contres · 2 s · 360° » (attribut, forme, cible, période, décalage).
- Durée de départ : 10 s. Redimensionnez-le avec la poignée du bord droit : l'onde continue sur toute la durée (au plus 20 minutes).
- **Fondus** : clic droit > **Propriétés…** donne **Départ (s)**, **Durée (s)**, **Fondu entrée (s)** et **Fondu sortie (s)**. Comme pour un bloc de lumière, le fondu ne concerne que l'intensité ; une position (Pan, Cercle…) s'applique dès le début du bloc.
- L'effet est calculé à l'avance, 25 images par seconde : il suit la ligne rouge, se rejoue à l'identique et s'affiche dans la simulation.
- Il se pose **par-dessus** les blocs de lumière et l'état final, sur les canaux qu'il règle (voir Les blocs de lumière et d'effets). Un **Noir** l'éteint.
- Pendant un bloc d'attente, l'effet s'arrête sur place.

Pas à pas

Une vague douce sur un cyclo LED

1. Dans l'état final de la scène, allumez le groupe « Cyclo » en bleu à 100 %.
2. Glissez **Effet dynamique…** sur une piste à 0 s.
3. **Projecteurs** : « Cyclo » ; **Attribut** : **Intensité** ; **Forme** : **Sinus** ; **Période** : 4 ; **Niveau bas** → **haut** : 20 à 100 ; **Décalage de phase** : 360 ; **Sens de la vague** : **De jardin à cour**. **OK**.
4. Redimensionnez le bloc sur la durée de la scène ; clic droit > **Propriétés…**, **Fondu entrée (s)** 3.

Si les projecteurs du cyclo n'ont pas de canal de gradateur (seulement rouge, vert, bleu), **Intensité** n'a pas d'effet : utilisez **Couleur (pulsation)** avec la couleur « 0,0,255 ».

Un chenillard sur une rampe de 8 projecteurs

1. **Attribut** : **Intensité** ; **Forme** : **Chenillard** ; **Période** : 1 ; **Niveau** 0 à 100 ; **Décalage** : 360 ; **Largeur allumée** : 12 (environ 100/8).
2. Allumez la rampe dans l'état final (couleur), l'effet faisant l'intensité.

Un éventail de cercles avec les lyres

1. Dans l'état final, allumez les lyres (intensité, couleur, obturateur ouvert) et visez le centre de la scène.
2. **Effet dynamique…** : **Attribut** : **Cercle (pan + tilt)** ; **Période** : 6 ; **Décalage** : 90 ; **Centre et taille** : pan 50, tilt 40, rayon 8.
3. Les lyres décrivent des cercles décalés d'un quart de tour les unes par rapport aux autres.

Des éclairs aléatoires

1. **Attribut** : **Intensité** ; **Forme** : **Aléatoire** ; **Période** : 0,3 ; **Niveau** 0 à 100 ; **Décalage** : 0 ; **Projecteurs en phase par paquet** : 1.
2. Chaque projecteur prend un niveau au hasard toutes les 0,3 s.

Bon à savoir

- Un effet dynamique ne vise qu'un groupe ou un projecteur. Pour enchaîner deux effets, posez deux blocs ; deux blocs qui se chevauchent ne font pas de mix entre eux (le mix ne concerne que les blocs de lumière et d'effets de la bibliothèque).
- **Carré** et **Chenillard** donnent le même résultat ; le nom aide seulement à se souvenir de l'intention.
- Avec **Couleur (pulsation)** sur une lyre à roue de couleurs, DreamShow choisit la couleur de roue la plus proche : la pulsation peut faire changer la roue de position.
- Les effets de la liste **Effets** (bibliothèque) sont des réglages fixes ; les effets dynamiques sont des mouvements. Ils ne se rangent pas dans la bibliothèque : copiez la piste (clic droit sur son nom > **Copier la piste**) pour les réutiliser dans une autre scène.

Voir aussi

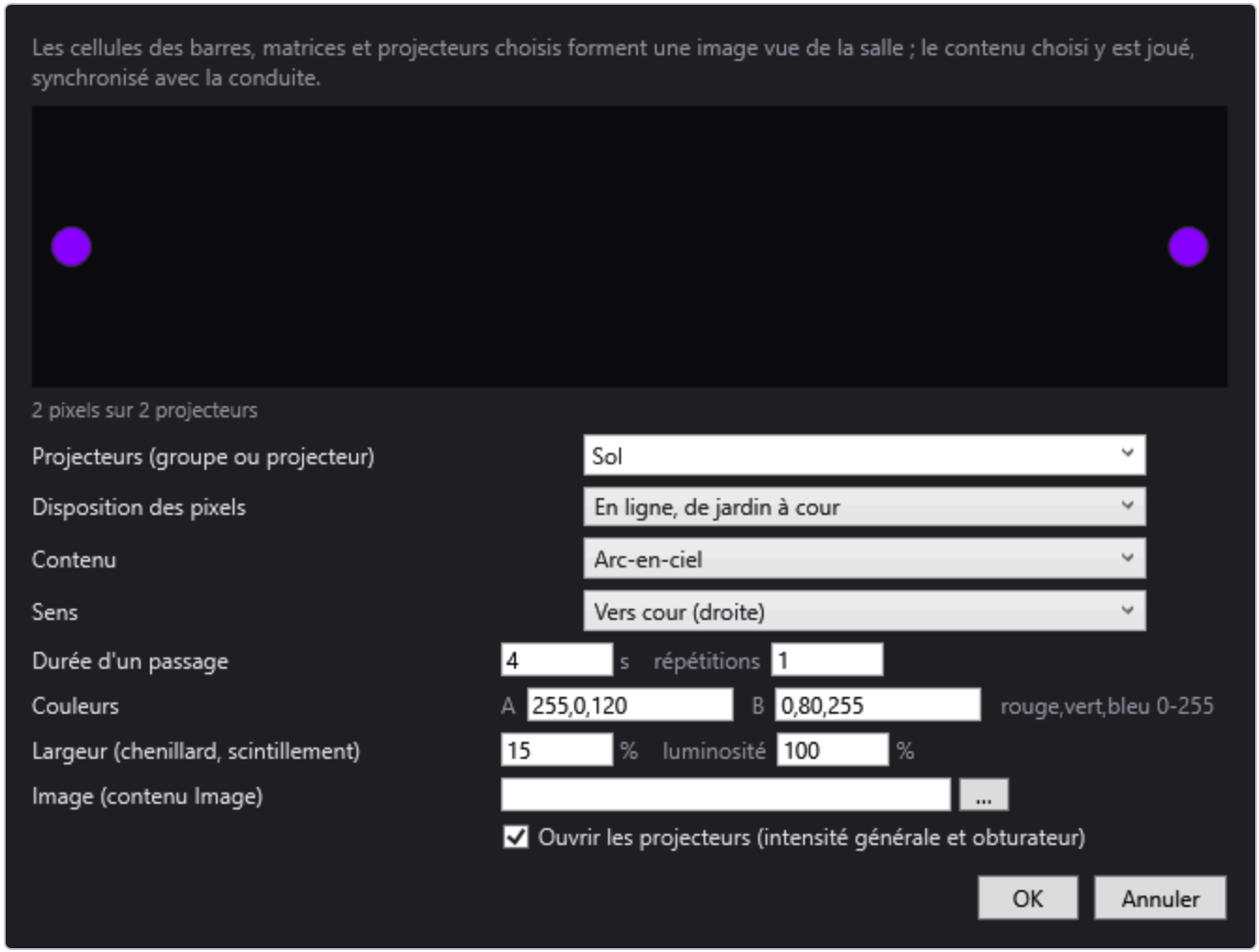
- La timeline de la scène
- Les blocs de lumière et d'effets
- Fondus et mix
- Le pixel mapping
- Les trajectoires

- Fixtures, adresses, positions

Le pixel mapping

Le pixel mapping traite les cellules de vos barres LED, matrices et projecteurs à LED comme les pixels d'un écran, vu de la salle, et y joue une image animée : dégradé qui défile, arc-en-ciel, vague, plasma, chenillard, scintillement, feu, ou une image de votre choix. C'est un bloc de la timeline, synchronisé avec la conduite.

Pour l'ouvrir : glissez **Pixel mapping…** depuis la liste **Autres** (panneau **Bibliothèques**) sur une piste du panneau **Timeline de la scène**. La fenêtre **Pixel mapping** s'ouvre ; un double-clic sur le bloc la rouvre.



Ce qu'est un pixel ici

Chaque **cellule colorée** d'un projecteur devient un pixel : une barre LED de 8 cellules donne 8 pixels, une matrice 5 × 5 en donne 25, un projecteur LED ordinaire (une seule couleur pour tout le

projecteur) en donne 1. DreamShow repère les cellules d'après la définition du projecteur (canaux rouge, vert, bleu, blanc de chaque cellule). Voir La bibliothèque de projecteurs.

La fenêtre « Pixel mapping »

En haut, un rappel : « Les cellules des barres, matrices et projecteurs choisis forment une image vue de la salle ; le contenu choisi y est joué, synchronisé avec la conduite. »

L'aperçu

Sous le rappel, un cadre noir montre chaque pixel par un point, à sa place, et joue le contenu en direct : chaque réglage modifié se voit aussitôt. Dessous, un compteur : « 48 pixels sur 6 projecteurs », ou « Aucune cellule colorée dans cette cible. » si la cible ne contient pas de projecteur utilisable.

Projecteurs (groupe ou projecteur)

Le groupe ou le projecteur qui reçoit l'image (liste des groupes, puis des projecteurs ; on peut taper le nom). Obligatoire (« Choisissez un groupe ou un projecteur. »).

Disposition des pixels

Comment les pixels sont rangés sur l'image :

- **En ligne, de jardin à cour** (par défaut) : tous les pixels sur une seule ligne, projecteur après projecteur, de gauche à droite vu de la salle (ordre des positions dans la salle), cellule après cellule.
- **Une rangée par projecteur (matrices dépliées)** : chaque projecteur forme une rangée, le plus haut en haut ; une matrice carrée (4 cellules ou plus : 2 × 2, 5 × 5, 8 × 8…) est dépliée en carré.
- **Selon la position des projecteurs (vue de la salle)** : chaque pixel à sa vraie place, vue de face : de gauche à droite selon la position dans la salle, de haut en bas selon la hauteur. Les cellules d'une barre s'étalent le long de la barre (10 cm entre deux cellules, en tenant compte de son orientation).

Les positions et hauteurs viennent de **Salle > Fixtures, adresses, positions…**.

Contenu

L'image jouée sur les pixels :

- **Dégradé A → B qui défile** : un dégradé doux de la couleur A à la couleur B et retour, qui avance.
- **Arc-en-ciel** (par défaut) : toutes les teintes, qui défilent. Les couleurs A et B ne servent pas.
- **Vague de la couleur A** : la couleur A qui s'allume et s'éteint en vague, avec du noir entre deux.

- **Plasma A / B** : un mélange mouvant et ondulant des couleurs A et B (le **Sens** n'y change rien).
- **Chenillard de la couleur A** : une bande de couleur A qui court sur fond noir ; sa largeur est réglée par **Largeur**.
- **Scintillement A sur B** : des pixels qui s'allument au hasard en couleur A sur un fond de couleur B ; la proportion de pixels allumés est réglée par **Largeur**, le rythme par **Durée d'un passage** (un nouveau tirage tous les vingtièmes de passage).
- **Feu** : des flammes orangées, plus chaudes en bas, qui vacillent (environ 12 fois par seconde). Les couleurs, le sens et la durée d'un passage ne servent pas.
- **Image** : l'image choisie dans **Image (contenu Image)**, qui défile dans le sens choisi.

Sens

Dans quel sens le contenu avance :

- **Vers cour (droite)** (par défaut) ;
- **Vers jardin (gauche)** ;
- **Vers le haut** ;
- **Vers le bas**.

Vers le haut et **Vers le bas** n'ont de sens qu'avec une disposition sur plusieurs rangées (**Une rangée par projecteur** ou **Selon la position des projecteurs**) : en ligne, tous les pixels prendraient la même couleur.

Durée d'un passage

- **s** : le temps, en secondes, pour que le contenu traverse une fois l'image (4 par défaut ; minimum 0,05). Plus petit = plus rapide.
- **répétitions** : combien de fois le motif se répète sur la largeur de l'image (1 par défaut). Avec 2, on voit deux arcs-en-ciel côte à côte. Pour **Plasma**, ce réglage change la finesse des ondulations.

Couleurs

A et **B**, chacune en « rouge,vert,bleu 0-255 » (par défaut A = 255,0,120, un rose, et B = 0,80,255, un bleu). Une valeur mal écrite est ignorée (l'ancienne est gardée).

Largeur (chenillard, scintillement)

- **%** : pour **Chenillard**, la largeur de la bande (en % de l'image, 15 par défaut) ; pour **Scintillement**, la proportion de pixels allumés en A.
- **luminosité** : l'intensité générale du contenu, en % (100 par défaut).

Image (contenu Image)

Le fichier image à jouer (.png, .jpg, .jpeg, .bmp, .gif). Le bouton **…** ouvre le choix du fichier (dans le dossier des médias du show) et passe automatiquement le **Contenu** sur **Image**. Une image du dossier des médias est enregistrée par son seul nom (le show reste déplaçable avec son dossier) ; une image prise ailleurs l'est par son chemin complet. L'image est réduite à 256 pixels de large au plus. Avec le contenu **Image**, un fichier est obligatoire (« Choisissez l'image à jouer. »).

L'image est lue comme une bande : en **Vers cour** ou **Vers jardin**, elle défile horizontalement sur toute la largeur des pixels ; en **Vers le haut** ou **Vers le bas**, verticalement.

Ouvrir les projecteurs (intensité générale et obturateur)

Coché (par défaut) : le bloc met aussi le gradateur général des projecteurs à 100 % et ouvre leur obturateur, pour que l'image soit visible même si rien d'autre ne les allume. Décoché : seules les couleurs des cellules sont réglées ; l'intensité générale doit venir de l'état final ou d'un autre bloc.

OK / Annuler

OK vérifie les réglages et crée (ou met à jour) le bloc. **Annuler** à la création : aucun bloc n'est créé.

Le bloc sur la timeline

- Couleur bleu-vert, texte « ⣿ Arc-en-ciel · Barres · 4 s » (contenu, cible, durée d'un passage).
- Durée de départ : 10 s ; redimensionnable (au plus 20 minutes).
- Clic droit > **Propriétés…** : **Départ (s)**, **Durée (s)**, **Fondu entrée (s)**, **Fondu sortie (s)**. Les fondus font monter et descendre l'image.
- L'image est calculée à l'avance, 25 images par seconde : elle suit la ligne rouge et s'affiche dans la simulation. Si vous remplacez le fichier image, DreamShow en tient compte au prochain recalcul du show (à la prochaine modification de la timeline ou des réglages).
- Le bloc se pose par-dessus les blocs de lumière et l'état final, sur les canaux qu'il règle. Un **Noir** l'éteint. Pendant un bloc d'attente, l'image se fige.

Pas à pas

Un arc-en-ciel qui traverse les barres LED du fond

1. Créez un groupe « Barres » avec vos barres LED (voir Les bibliothèques).
2. Glissez **Pixel mapping…** sur une piste à 0 s.
3. **Projecteurs** : « Barres » ; **Disposition** : **En ligne, de jardin à cour** ; **Contenu** : **Arc-en-ciel** ; **Sens** : **Vers cour (droite)** ; **Durée d'un passage** : 6 s, **répétitions** 1. Regardez l'aperçu, puis **OK**.
4. Étirez le bloc sur la durée du morceau ; **Propriétés…** : **Fondu entrée (s)** 2, **Fondu sortie (s)** 4.

Un logo qui défile sur une matrice

1. Mettez « logo.png » dans le dossier des médias du show.
2. **Pixel mapping…** : **Projecteurs** : la matrice ; **Disposition** : **Une rangée par projecteur (matrices dépliées)** ; **…** pour choisir « logo.png » (le contenu passe sur **Image**) ; **Sens** : **Vers jardin (gauche)** ; **Durée d'un passage** : 8.

Un feu de cheminée sur un mur de PAR LED

1. Placez les PAR à leur hauteur réelle dans la salle.
2. **Disposition** : **Selon la position des projecteurs (vue de la salle)** ; **Contenu** : **Feu** ; **luminosité** 80.
3. Les projecteurs du bas brûlent plus fort que ceux du haut, et vacillent.

Bon à savoir

- Un projecteur sans canal de couleur (gradateur seul) compte comme un pixel mais ne montre rien : le pixel mapping règle des couleurs. Avec un canal de blanc seul, le pixel reçoit la moyenne des trois couleurs.
- Sur une cellule rouge, vert, bleu et blanc, le blanc reçoit la plus petite des trois couleurs.
- L'aperçu de la fenêtre tourne en continu ; sur scène, l'image démarre au début du bloc.
- Les pixels de la disposition **En ligne** sont rangés d'après la position gauche-droite des projecteurs : réglez les positions dans la salle pour que l'ordre soit le bon.

Voir aussi

- La timeline de la scène
- Les effets dynamiques
- Les blocs de lumière et d'effets
- La bibliothèque de projecteurs
- Fixtures, adresses, positions
- La simulation 2D et 3D

Viser et couvrir une zone avec les lyres

Deux outils du panneau **Salle** règlent le pan et le tilt des lyres (têtes motorisées) sans toucher aux curseurs : **Viser** pointe toutes les lyres sélectionnées sur un même point, **Zone** répartit les lyres sélectionnées sur une surface que vous dessinez (rectangle ou ellipse), au sol, sur le plateau ou sur un mur. DreamShow calcule les angles à partir de la position de chaque lyre, de son accroche et de ses courses pan / tilt, ou de son calibrage s'il existe.

Pour y accéder : boutons **Viser** et **Zone** de la barre d'outils du panneau **Salle** (la simulation), dans l'écran principal.



Ce que ces outils modifient

Viser et Zone écrivent le pan et le tilt dans **ce que vous êtes en train d'éditer** :

- en temps normal, l'**état final de la scène** sélectionnée (le show est alors marqué modifié) ;
- en édition d'un effet, cet effet ;
- en mode trajectoire, l'**image clé** sélectionnée (voir Les trajectoires).

Pour chaque lyre visée, DreamShow ajoute aussi, si elle ne les a pas déjà dans cet état : l'intensité à 100 %, l'obturateur ouvert et la vitesse pan / tilt la plus rapide. Une position venant d'une palette est détachée de la palette (voir Les palettes).

Si **LIVE** est allumé et que la scène éditée est celle qui joue, les vraies lyres bougent aussitôt.

Seules les **lyres** sont concernées : les fixtures dont la définition a un **Pan max** supérieur à 0, et qui sont placées dans la salle. Les autres projecteurs sélectionnés sont ignorés.

Sélectionner les lyres

Avant de viser, sélectionnez les lyres à pointer. Plusieurs moyens :

- l'arbre **Sélection — groupes et fixtures** du panneau **Réglages de la scène** : cochez des fixtures ou des groupes entiers ;
- un clic sur le point d'un projecteur dans le panneau **Salle** coche ou décoche ce projecteur ;
- en 2D, un glisser dans le vide (outils **Viser** et **Zone** éteints) trace un rectangle de sélection ; maintenez **Ctrl** pour ajouter à la sélection au lieu de la remplacer ;

- en 3D, un clic (sans glisser) sur un projecteur le coche ou le décoche ;
- **Tout** sélectionne tous les groupes et les fixtures hors groupe, **Rien** vide la sélection.

Voir aussi Sélectionner les projecteurs et régler la lumière.

Viser

- **Viser** : bouton à bascule. Allumé, un clic dans la salle pointe **toutes** les lyres sélectionnées sur le point cliqué : leurs faisceaux convergent. Maintenez le bouton de la souris et déplacez-la : le point suit la souris.
- En 2D, le point visé est au sol, sous la souris.
- En 3D, le point visé est la surface sous la souris : le plateau, le sol de la salle ou un mur. En 3D, le clic gauche vise ; le clic droit glissé fait toujours tourner la vue, ce qui permet de viser et de tourner autour de la salle sans changer d'outil.
- Si aucune lyre n'est sélectionnée, la ligne d'information en haut de l'écran principal affiche « Viser : sélectionnez d'abord une ou plusieurs lyres ».
- Allumer **Viser** éteint **Zone**.

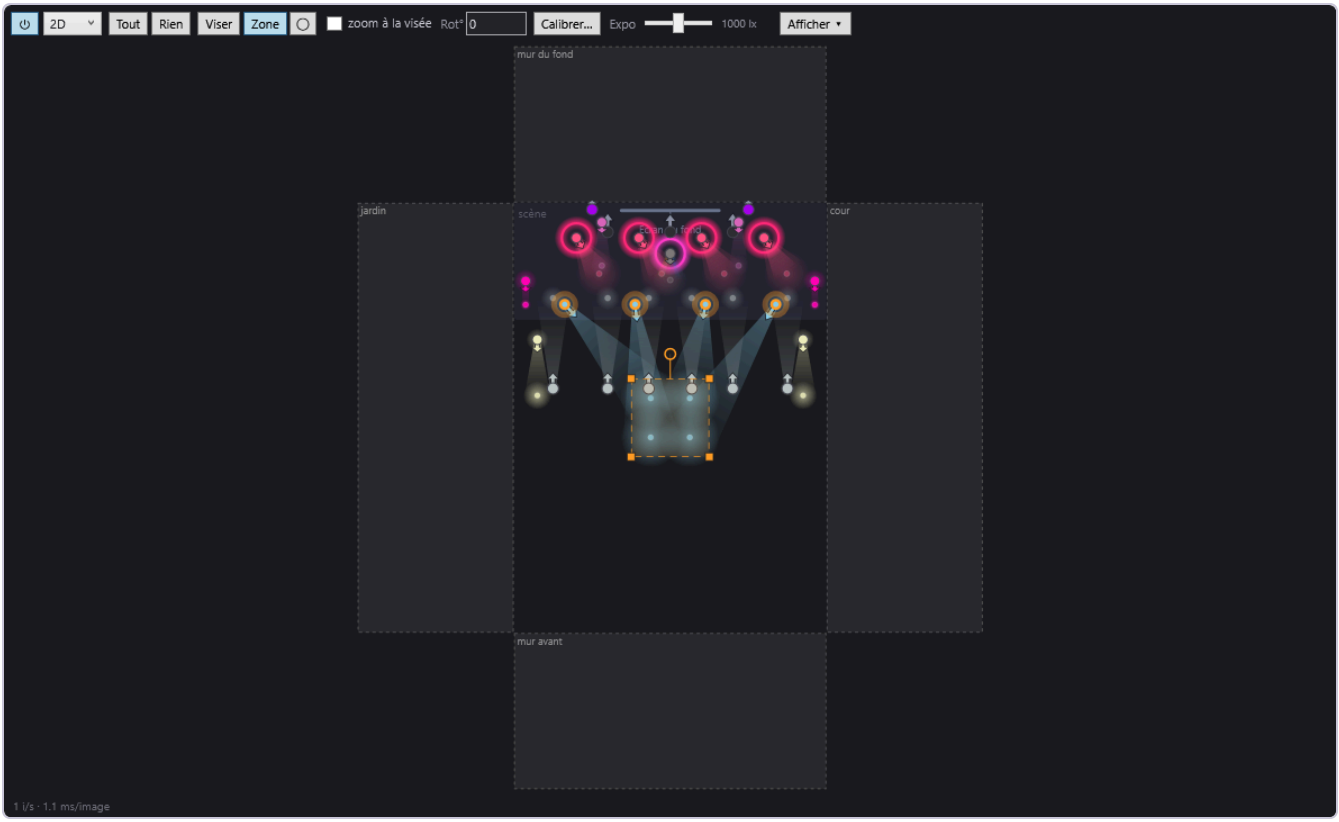
zoom à la visée (case à cocher, décochée par défaut, retenue d'une séance à l'autre) :

- décochée, **Viser** ne règle que le pan et le tilt : votre zoom est conservé ;
- cochée, la visée resserre aussi le faisceau pour faire une tache d'environ 1 m sur la cible. Cela ne marche que pour une lyre dont la définition déclare ses angles de faisceau (**Faisceau (°) de … à …**) et dont le mode a un canal de zoom (ou de focus).

Quand une lyre a un calibrage et que le point visé est sur le plateau, DreamShow utilise le calibrage, plus exact que le calcul géométrique. Voir La calibration des lyres.

Zone

Zone : bouton à bascule. Allumé, vous tracez une zone sur la salle et les lyres sélectionnées se répartissent dessus.



Le plan aux murs dépliés

En mode Zone, le plan 2D s'agrandit : autour du sol de la salle, les quatre murs sont « dépliés » à plat, comme une boîte ouverte (chaque bande a la hauteur de la salle). Une zone tracée dans la bande du mur du fond est sur ce mur ; une zone poussée depuis le sol contre un mur y **monte progressivement** au lieu de sauter. Le long du plateau, la montée commence au niveau du plancher de scène.

En 3D, la zone se trace directement sur la surface sous la souris (plateau, sol ou mur).

Tracer et modifier la zone

- **Tracer** : appuyez et glissez dans un endroit vide : la zone est le rectangle (ou l'ellipse) entre le point de départ et le point d'arrivée. Un simple clic sans glisser ne crée rien.
- **Déplacer** : glissez **à l'intérieur** de la zone. Les lyres suivent en direct.
- **Redimensionner** : glissez une des quatre **poignées d'angle** (petits carrés orange). La zone grandit ou rétrécit de façon symétrique autour de son centre ; son centre et son angle ne bougent pas.
- **Tourner** : glissez le **rond** placé au-dessus de la zone. Les tours s'additionnent : tourner deux fois fait 720°.
- ◯ : forme de la zone. Enfoncé = ellipse, relâché = rectangle (par défaut). Changer la forme s'applique aussi à la zone déjà tracée.
- **Rot°** : angle de la zone en degrés, tapé au clavier. Des valeurs au-delà d'un tour sont permises (360 = 1 tour, 720 = 2 tours, 1080 = 3 tours). Validez par **Entrée** ou en quittant le champ. Le

champ affiche l'angle actuel quand vous tournez à la souris. Dans une trajectoire, entre deux images clés, l'angle est interpolé tel quel : de 0 à 720, la zone fait deux tours.

La zone reste affichée tant que **Zone** est allumé : c'est la poignée qui pilote les lyres. Éteindre **Zone** efface la zone ; les lyres gardent leur visée.

Comment les lyres se répartissent

- La zone est découpée en une grille de rangées aussi carrées que possible, et les lyres sont réparties équitablement entre les rangées (par exemple 13 lyres sur 3 rangées : 5 + 4 + 4, la rangée la plus pleine au milieu).
- Les lyres sont attribuées aux cases dans l'ordre de leur position (de jardin à cour, puis de l'avant à l'arrière), pour que les faisceaux ne se croisent pas. Cette attribution reste la même quand la zone tourne ou se déplace : chaque lyre garde sa place dans la zone.
- Si la définition de la lyre déclare ses angles de faisceau et que son mode a un canal de zoom (ou de focus), l'ouverture du faisceau est réglée pour couvrir sa case (la diagonale de la case). Le mode Zone règle toujours le zoom ainsi : c'est son rôle, contrairement à **Viser**.
- Les lyres marquées **En panne** dans la salle sont ignorées.
- La ligne d'information en haut de l'écran principal résume le résultat, par exemple « Zone (sol, rectangle) : 6 lyre(s) sur 4.0 × 2.0 m (3×2) » (surfaces touchées, forme, nombre de lyres, taille, cases). Sans lyre sélectionnée : « Zone : sélectionnez d'abord une ou plusieurs lyres ».

Autres boutons de la barre

- **Calibrer…** : calibrage 4 points de la lyre sélectionnée. Voir La calibration des lyres.
- Les autres réglages de la barre (⏻, 2D / 3D, qualité, **Expo**, **Afficher** ▾) sont décrits dans La simulation 2D et 3D.

Pas à pas

Faire converger 4 lyres sur un comédien au centre du plateau

1. Sélectionnez la scène dans le panneau **Scènes**.
2. Sélectionnez les 4 lyres (cochez le groupe « Lyres », par exemple).
3. Réglez leur intensité et leur couleur dans **Réglages de la scène** si besoin.
4. Allumez **Viser**.
5. Cliquez au centre du plateau (évitez de cliquer pile sur le point d'un projecteur : ce clic-là coche ou décoche le projecteur). Maintenez et ajustez en déplaçant la souris.
6. Pour une tache serrée, cochez **zoom à la visée** avant de cliquer.
7. Éteignez **Viser** et enregistrez le show.

Couvrir tout l'avant-scène d'un tapis de lumière

1. Sélectionnez la scène, puis les lyres à utiliser.
2. Allumez **Zone** (le plan s'agrandit avec les murs dépliés).
3. Tracez un rectangle sur l'avant-scène, d'un bord à l'autre.
4. Ajustez avec les poignées d'angle jusqu'à ce que les taches se touchent sans trop se chevaucher.
5. Éteignez **Zone** et enregistrez.

Habiller le mur du fond

1. Sélectionnez les lyres, allumez **Zone**.
2. Tracez la zone dans la bande du mur du fond (au-dessus du sol sur le plan 2D), ou passez en 3D et tracez directement sur le mur.
3. Pour la faire tourner lentement pendant la scène, créez une trajectoire avec deux images clés de zone, l'une à **Rot°** 0 et l'autre à 360 (voir Les trajectoires).

Bon à savoir

- **Positions exactes indispensables** : la visée se calcule à partir des positions X, Y, Z des lyres, de leur orientation, de **Tête en haut (posée au sol)** et des courses **Pan max** / **Tilt max** de la définition. Une lyre mal placée dans la salle visera à côté. Pour une précision au centimètre sur le plateau, calibrez.
- Un clic sur le point d'un projecteur sélectionne ce projecteur au lieu de viser : commencez vos gestes dans le vide.
- **Viser** et **Zone** ne s'allument jamais ensemble.
- Ce que vous visez s'enregistre dans la scène (ou l'effet, ou l'image clé) en cours d'édition : vérifiez dans **Scènes** que c'est la bonne avant de viser.
- Le zoom n'est réglé que si la définition déclare ses angles de faisceau et possède un canal de zoom ou de focus.
- Un calibrage sert à **Viser** et à **Zone** pour tout point situé sur le plateau, même surélevé.

Voir aussi

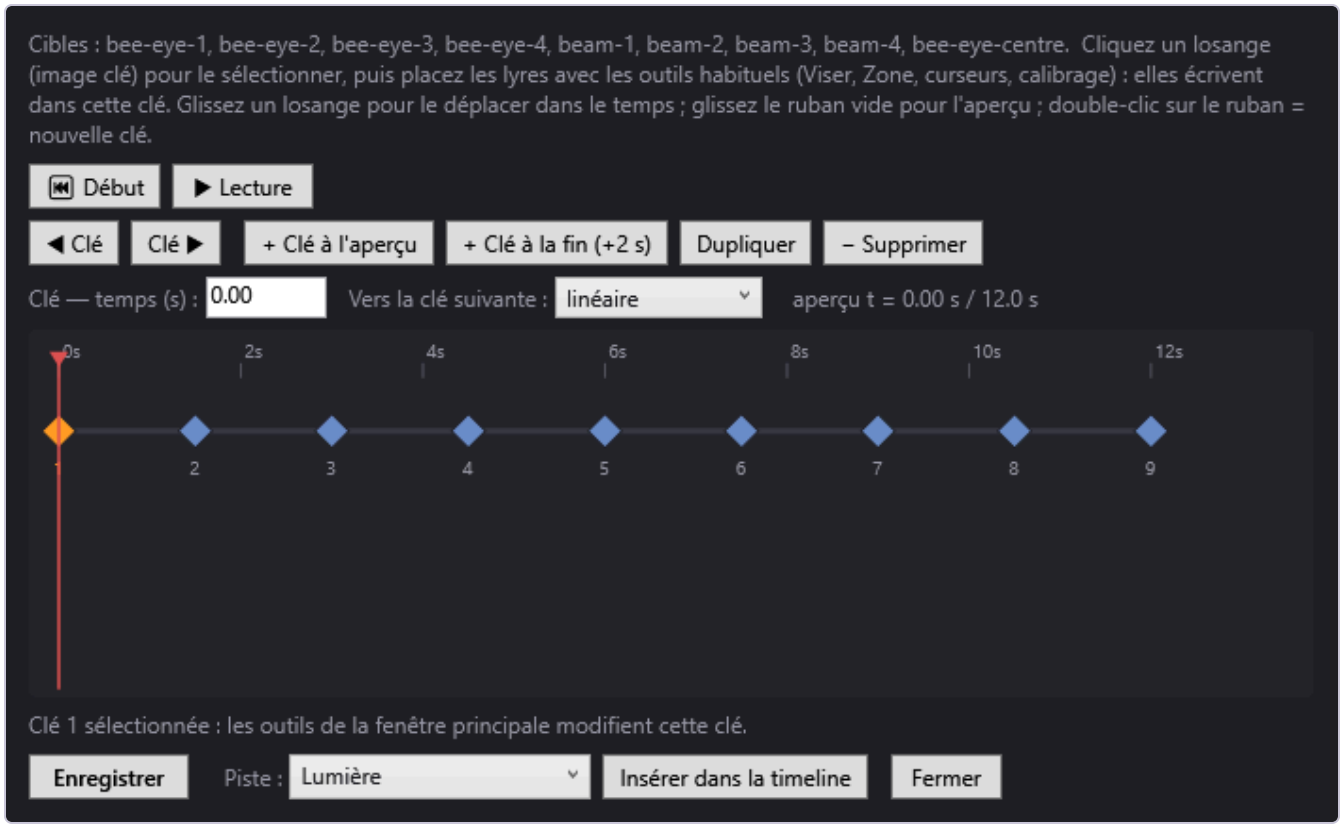
- Les trajectoires
- La calibration des lyres
- Fixtures, adresses, positions
- La bibliothèque de projecteurs
- Sélectionner les projecteurs et régler la lumière
- La simulation 2D et 3D
- La poursuite sur tablette

Les trajectoires

Une trajectoire anime des lyres (ou d'autres projecteurs) dans le temps : vous posez des **images clés**, chacune avec un état des projecteurs (position, couleur, intensité, zoom…), et DreamShow calcule tout ce qui se passe entre deux clés. Posée sur la timeline sous forme de bloc, la trajectoire fait par exemple balayer le plateau, tourner un tapis de lumière ou glisser une couleur pendant une scène.

Les images clés se règlent avec les outils habituels de l'écran principal (**Viser**, **Zone**, curseurs, palettes, calibrage) : pendant l'édition, ces outils écrivent dans la clé sélectionnée.

Pour y accéder : panneau **Bibliothèques**, section **Trajectoires** : bouton **+ trajectoire (sélection)**, liste des trajectoires (double-clic pour ouvrir l'éditeur). Sur la timeline, un double-clic sur un bloc trajectoire ouvre aussi son éditeur.



La bibliothèque de trajectoires

Les trajectoires sont des fichiers à part (dossier `trajectoires` des données, un fichier `nom.traj.json` par trajectoire). Elles sont communes à tous les shows : une même trajectoire peut être posée dans plusieurs scènes et plusieurs shows.

Dans le panneau **Bibliothèques**, section **Trajectoires** :

- **La liste** : les trajectoires par ordre alphabétique. Double-clic = ouvrir l'éditeur ; glisser une trajectoire sur une piste de la timeline = l'y insérer ; touche **Suppr** = effacer.
- **Clic droit** sur la liste :
  - **Ouvrir l'éditeur** ;
  - **Dupliquer…** : copie la trajectoire sous un nouveau nom (« Nom de la copie de « … » : », proposé « nom (copie) »). L'originale et les blocs qui l'utilisent ne changent pas : c'est la façon sûre de faire une variante ;
  - **Supprimer…** : après confirmation, le fichier est effacé définitivement. Les blocs déjà posés sur une timeline restent, mais ne jouent plus rien.
- **+ trajectoire (sélection)** : crée une trajectoire pour les projecteurs ou groupes cochés. Leur état actuel devient la première image clé (à 0 s), puis l'éditeur s'ouvre.

Créer une trajectoire

1. Cochez les lyres (ou groupes) qui vont bouger, et placez-les où la trajectoire doit commencer (Viser, Zone, curseurs…).
2. Cliquez sur **+ trajectoire (sélection)**. Sans sélection, DreamShow le rappelle : « Cochez d'abord les lyres (ou groupes) de la trajectoire et placez-les : leur état devient la première image clé. »
3. Tapez le **Nom de la trajectoire :**. Un nom déjà pris est refusé (« Une trajectoire porte déjà ce nom. »).
4. L'éditeur s'ouvre en **mode trajectoire**.

Les projecteurs ciblés (les « cibles ») sont fixés à la création ; ils sont rappelés en haut de l'éditeur.

Le mode trajectoire

Tant que l'éditeur est ouvert, l'écran principal est en mode trajectoire :

- le bandeau du panneau **Réglages de la scène** est orange : « MODE TRAJECTOIRE — « nom » : les réglages modifient l'image clé sélectionnée » ;
- la liste de l'état final devient « Image clé de « nom » » ;
- la sélection est remplacée par les cibles de la trajectoire ;
- **Viser**, **Zone**, les curseurs, les palettes et le calibrage écrivent dans l'image clé sélectionnée, et la simulation la montre.

Quand une clé est sélectionnée, le bandeau indique « … — clé à t = 2.00 s » (suivi de « (zone) » si c'est une clé de zone). Pendant un aperçu entre deux clés, il indique « … — aperçu à t = … s (pas une clé) » : ce que vous réglez à ce moment-là **n'est pas gardé**. Sélectionnez une clé (ou créez-en une) avant de régler.

Le mode se termine en fermant l'éditeur (bouton **Fermer**, ou bouton **✓ Terminer l'édition de l'effet** du bandeau, qui ferme l'éditeur dans ce mode).

La fenêtre Trajectoire

Le titre est « Trajectoire — nom ». En haut, un rappel des cibles et des gestes.

Lecture

- ⏮ **Début** : ramène le repère d'aperçu à 0 s.
- ▶ **Lecture** / ⏸ **Pause** : joue la trajectoire interpolée dans la simulation : les lyres bougent et changent de couleur. La lecture s'arrête à la fin, sur la dernière pose. Il faut au moins deux clés à des temps différents (« Ajoutez au moins deux clés à des temps différents. »).

Les clés

- ◀ **Clé** / **Clé** ▶ : sélectionne la clé précédente / suivante.
- **+ Clé à l'aperçu** : nouvelle image clé au temps du repère d'aperçu, avec l'état interpolé à cet instant (et la zone interpolée, sur un passage piloté par une zone).
- **+ Clé à la fin (+2 s)** : nouvelle clé 2 s après la dernière, copie de l'état à la fin.
- **Dupliquer** : copie la clé sélectionnée 1 s plus loin.
- **− Supprimer** : supprime la clé sélectionnée. Une trajectoire garde au moins une clé.

Une clé n'est jamais posée exactement sur une autre : si le temps est déjà pris, elle est décalée juste après.

Les propriétés de la clé sélectionnée

- **Clé — temps (s) :** le temps de la clé, en secondes depuis le début de la trajectoire. Validez par **Entrée** ou en quittant le champ ; les clés se réordonnent.
- **Vers la clé suivante :** la façon d'aller de cette clé à la suivante :
  - **linéaire** (par défaut) : à vitesse constante ;
  - **adouci** : démarre et arrive en douceur ;
  - **maintien** : reste sur cette clé jusqu'à la suivante, puis saute. Sur le ruban, le segment est en pointillés.
- À droite, « aperçu t = … s / … s » : le temps du repère et la durée totale.

Le ruban des clés

- Une règle des secondes en haut ; chaque clé est un **losange** numéroté ; la clé sélectionnée est orange ; le repère d'aperçu est le trait rouge.
- **Cliquer sur un losange** : sélectionne la clé. Ses réglages suivent ensuite les outils de la fenêtre principale.
- **Glisser un losange** : déplace la clé dans le temps (au centième de seconde). La simulation suit.
- **Cliquer ou glisser dans le vide** : déplace le repère d'aperçu ; la simulation montre l'état interpolé.
- **Double-clic dans le vide** : nouvelle clé à cet endroit.

Le bas de la fenêtre

- **Enregistrer** : enregistre la trajectoire. Si elle est déjà posée sur des timelines, DreamShow demande quoi faire : **Oui** remplace la trajectoire partout (tous ces blocs changent), **Non** l'enregistre sous un **nouveau** nom (l'originale reste intacte, et l'éditeur continue sur la copie), **Annuler** n'enregistre rien.
- **Piste :** la piste de la scène sélectionnée où insérer le bloc.
- **Insérer dans la timeline** : enregistre la trajectoire si besoin, puis ajoute un bloc trajectoire sur la piste choisie, au temps de la ligne rouge si la scène sélectionnée est celle qui joue (sinon à 0 s). Le bloc dure la durée de la trajectoire (arrondie au dixième de seconde supérieur, 0,5 s au moins). Il faut qu'une scène soit sélectionnée.
- **Fermer** : ferme l'éditeur et quitte le mode trajectoire. S'il reste des modifications : « Enregistrer la trajectoire avant de fermer ? » (**Oui**, **Non**, **Annuler**).
- Une ligne d'aide confirme les actions (« Trajectoire enregistrée. », « Bloc inséré dans la timeline. », « Clé N sélectionnée : … »).

Ce qui est interpolé

Entre deux clés voisines, DreamShow mélange chaque réglage de chaque cible : intensité, pan, tilt, couleur, et les canaux réglés à la main (zoom, cellules…).

- Un réglage présent dans une seule des deux clés garde sa valeur sur tout le passage. Exception : la couleur d'une cellule (Red 1, Green 2…) réglée sur une seule clé se fond depuis la couleur générale de l'autre clé.
- Avant la première clé, la première clé s'applique ; après la dernière, la dernière.

Les clés de zone

Si vous utilisez l'outil **Zone** sur une clé, la zone est enregistrée dans la clé : c'est une **clé de zone**. Entre deux clés de zone, c'est la zone elle-même qui est interpolée (centre, taille, rotation) et les lyres sont réparties de nouveau sur elle à chaque instant : une rotation fait tourner les taches autour du centre de la zone, au lieu que chaque lyre coupe au plus court. La couleur et l'intensité, elles, continuent de s'interpoler normalement. Un passage dont une seule clé a une zone garde cette zone d'un bout à l'autre.

L'angle d'une zone est interpolé tel quel : de **Rot°** 0 à **Rot°** 720, la zone fait deux tours complets. Pour les mouvements de zone, DreamShow choisit pour chaque lyre le sens de pan qui reste au milieu de sa course pendant tout le mouvement, pour éviter qu'elle bute en fin de course et reparte d'un tour en arrière.

Pendant l'aperçu et la lecture, la zone interpolée est dessinée sur le plan et dans la vue 3D.

Le bloc trajectoire sur la timeline

- **Insertion** : **Insérer dans la timeline** dans l'éditeur, ou glisser la trajectoire depuis la liste **Trajectoires** sur une piste (le bloc prend la durée de la trajectoire, ou 10 s si elle n'a pas de durée).
- **Durée** : toute la trajectoire est étirée sur la durée du bloc. Un bloc plus long que la trajectoire la joue plus lentement, un bloc plus court plus vite.
- **Fin** : si le bloc est le dernier à finir sur sa piste, les projecteurs gardent la dernière pose après la fin du bloc.
- **Fondus** : le bloc a, comme les autres, un fondu d'entrée et de sortie (voir Fondus et mix).
- **Double-clic** sur le bloc, ou clic droit > **Modifier la trajectoire…** : ouvre l'éditeur sur cette trajectoire. Si le fichier n'existe plus : « Trajectoire « … » introuvable ou illisible. »
- Modifier puis enregistrer une trajectoire met à jour tous les blocs qui l'utilisent (sauf si vous choisissez de l'enregistrer sous un autre nom).

Voir Les blocs de lumière et d'effets et La timeline de la scène.

Pas à pas

Un balayage de gauche à droite en 6 secondes

1. Sélectionnez la scène, cochez les lyres.
2. Avec **Viser**, pointez-les côté jardin du plateau.
3. **+ trajectoire (sélection)**, nommez-la « Balayage ».
4. Dans l'éditeur, **+ Clé à la fin (+2 s)** : une clé 2 apparaît à 2 s. Tapez **6** dans **Clé — temps (s) :** puis **Entrée**.
5. La clé 2 étant sélectionnée, visez côté cour avec **Viser**.
6. Sélectionnez la clé 1 et choisissez **adouci** dans **Vers la clé suivante :**.
7. ▶ **Lecture** pour vérifier dans la simulation.
8. Choisissez la **Piste :**, placez la ligne rouge, **Insérer dans la timeline**, puis **Fermer**.

Un tapis de lumière qui tourne

1. Cochez les lyres, allumez **Zone** et tracez un rectangle sur le plateau.
2. **+ trajectoire (sélection)**, nommez-la « Tapis tournant ».
3. Sélectionnez la clé 1, puis touchez la zone (déplacez-la légèrement, ou validez **Rot°** à 0) : la clé devient une clé de zone.
4. **+ Clé à la fin (+2 s)**, réglez son temps (par exemple 20 s), puis tapez **360** dans **Rot°** et **Entrée**.
5. ▶ **Lecture** : les taches tournent autour du centre de la zone.
6. Insérez le bloc dans la timeline.

Changer de couleur à un instant précis sans fondu

1. Créez deux clés de même position, l'une rouge, l'autre bleue.

2. Sur la première, choisissez **maintien** : le rouge tient jusqu'au temps de la seconde clé, puis le bleu arrive d'un coup.

Bon à savoir

- Réglez toujours **une clé sélectionnée** : les réglages faits pendant un aperçu entre deux clés sont perdus.
- Une trajectoire est un fichier commun à tous les shows. Pour modifier une trajectoire déjà utilisée sans changer les autres scènes, **Dupliquer…** d'abord, ou répondez **Non** à la question d'enregistrement.
- Supprimer une trajectoire laisse ses blocs sur les timelines, mais ils ne jouent plus rien : supprimez-les aussi.
- La durée du bloc commande la vitesse : allonger le bloc ralentit tout le mouvement.
- Une trajectoire ne joue que sur les cibles choisies à sa création.
- Sélectionner une clé compte comme une modification : à la fermeture, DreamShow propose presque toujours d'enregistrer. Répondez **Non** si vous n'avez rien changé.

Voir aussi

- Viser et couvrir une zone avec les lyres
- La calibration des lyres
- La timeline de la scène
- Les blocs de lumière et d'effets
- Les effets dynamiques
- Les bibliothèques

La calibration des lyres

Pour viser, DreamShow calcule le pan et le tilt d'une lyre à partir de sa position dans la salle, de son accroche et des courses pan / tilt de sa définition : c'est le **modèle géométrique**. Il est bon, mais une lyre accrochée un peu de travers, une perche pas tout à fait à la hauteur mesurée ou une définition approximative le font viser à côté. Le **calibrage 4 points** corrige cela : vous montrez à DreamShow, pour chaque coin du plateau, quelles valeurs de pan et de tilt y envoient réellement le faisceau. Ensuite, tout point du plateau est visé par interpolation entre ces mesures, au plus juste.

Pour l'ouvrir : sélectionnez **une seule** lyre, puis bouton **Calibrer…** dans la barre d'outils du panneau **Salle**. Si aucune lyre n'est sélectionnée, la ligne d'information en haut de l'écran principal affiche « Calibrer : sélectionnez une lyre » ; s'il y en a plusieurs, « Calibrer : une seule lyre à la fois ». La lyre doit avoir une position dans la salle et une définition avec un pan.

Quand calibrer

- Quand la visée doit être précise sur le plateau : convergences, poursuite sur tablette, zones serrées.
- Quand une lyre vise visiblement à côté alors que sa position est juste.
- Après un réaccrochage des lyres.

Le calibrage se fait sur le vrai matériel : la sortie DMX doit marcher (**LIVE** allumé) et vous devez voir le plateau.

Les six points

La fenêtre « Calibrage — (nom de la lyre) » reste au-dessus des autres fenêtres et ne bloque pas l'écran principal. Elle propose six points :

1. **Coin jardin – fond de scène**
2. **Coin cour – fond de scène**
3. **Coin jardin – avant-scène**
4. **Coin cour – avant-scène**
5. **Mur du fond – gauche (haut)** (facultatif)
6. **Mur du fond – droite (haut)** (facultatif)

Les quatre coins sont ceux du plateau déclaré dans la salle (largeur, décalage, profondeur), sur le dessus du plancher. Les deux points du mur du fond sont à mi-hauteur entre le plateau et le plafond, à l'aplomb des bords jardin et cour du plateau. Les quatre coins suffisent ; les deux points du mur étendent la visée sur le mur du fond.

Pour chaque point, la ligne affiche à droite la valeur capturée (« pan 48.2 tilt 31.5 », en pourcentage de la course) en vert, ou « — » s'il n'y a rien, et trois boutons :

- **Modèle** : place la tête sur ce point d'après le modèle géométrique. La vraie lyre s'y rend : c'est le point de départ, il ne reste qu'à corriger l'écart.
- **Capturer** : retient le pan et le tilt actuels de la lyre pour ce point. Si la lyre n'a pas encore de pan / tilt réglé : « Aucune valeur pan/tilt en cours pour cette lyre : réglez-la d'abord (curseurs ou « Modèle »). »
- **×** : oublie ce point.

Sous la liste, une ligne d'aide indique où vous en êtes : « N/4 coins de scène capturés — les quatre sont nécessaires pour enregistrer. », puis « Les quatre coins sont là : vous pouvez enregistrer » (« (avec l'extension au mur du fond). » si les deux points du mur sont aussi capturés).

Boutons du bas :

- **Pré-remplir tout (modèle)** : remplit les six points d'après le modèle géométrique (position de la lyre, courses pan / tilt, montage), sans bouger la lyre. Enregistré tel quel, c'est un calibrage « par défaut ».
- **Enregistrer le calibrage** : enregistre le calibrage dans la salle (tout de suite, dans son fichier) et ferme la fenêtre. Il faut les quatre coins (« Capturez d'abord les quatre coins de scène. »). Les points du mur ne sont gardés que si les deux sont capturés. Le journal note « (nom) : calibrage enregistré » (« (avec mur du fond) » le cas échéant).
- **Supprimer (modèle géométrique)** : retire le calibrage de la lyre ; la visée revient au modèle géométrique. Le journal note « calibrage supprimé (modèle géométrique) ».
- **Fermer** : ferme sans enregistrer.

Si la lyre a déjà un calibrage, ses points sont affichés à l'ouverture.

Comment la lyre est pilotée pendant le calibrage

Modèle et les curseurs **Pan** et **Tilt** du panneau **Réglages de la scène** écrivent dans l'état final de la scène sélectionnée (ou dans l'effet ou l'image clé en cours d'édition), comme tout réglage. La lyre reçoit aussi, si elle ne les a pas, l'intensité à 100 %, l'obturateur ouvert et la vitesse pan / tilt maximale. Si **LIVE** est allumé et que cette scène est celle qui joue, la vraie lyre bouge.

Calibrez donc sur une scène de travail (ou une scène que vous pourrez nettoyer), puis retirez la lyre de l'état final si elle ne doit pas y figurer (bouton **Retirer de l'état final** du panneau **Réglages de la scène**).

Pas à pas : calibrer une lyre

1. Vérifiez la position de la lyre et les dimensions du plateau dans **Salle > Fixtures, adresses, positions...**.

2. Allumez **LIVE**, sélectionnez une scène de travail dans le panneau **Scènes**. Faites le noir sur les autres projecteurs pour bien voir le faisceau.
3. Sélectionnez la lyre seule, puis **Calibrer…**.
4. Sur la ligne **1. Coin jardin – fond de scène**, cliquez sur **Modèle** : la lyre se place près du coin.
5. Corrigez avec les curseurs **Pan** et **Tilt** jusqu'à ce que le centre du faisceau touche exactement le coin (un repère au sol aide).
6. Cliquez sur **Capturer** : la valeur s'affiche en vert.
7. Recommencez pour les trois autres coins.
8. Facultatif : faites de même pour les deux points du mur du fond.
9. **Enregistrer le calibrage**.
10. Vérifiez avec **Viser** : cliquez à différents endroits du plateau, le faisceau doit tomber sous la souris.
11. Faites de même pour chaque lyre.

À quoi sert le calibrage ensuite

Une lyre calibrée utilise son calibrage, à la place du modèle géométrique, pour :

- **Viser** un point du plateau (voir Viser et couvrir une zone avec les lyres) ;
- la poursuite sur tablette quand le doigt est sur le sol (voir La poursuite sur tablette) ;
- les visées écrites automatiquement par l'assistant du premier show ;
- la simulation : le point d'impact du faisceau dessiné sur le plateau suit le calibrage.

L'outil **Zone** l'utilise de la même façon, pour tout point de la zone situé sur le plateau.

En dehors du plateau (salle, murs latéraux), et au-dessus si les points du mur ne sont pas capturés, c'est le modèle géométrique qui vise.

Sauvegarder et recharger les calibrages

Les calibrages font partie de la salle : ils suivent **Dupliquer la salle…** et l'export du projet. Pour les sauvegarder à part ou les reprendre d'une installation ppshow : **Salle > Exporter les calibrations…** et **Salle > Importer les calibrations (lyrescal.ini)…** (voir Changer, renommer, dupliquer une salle).

Bon à savoir

- Un calibrage vaut pour **une** position d'accroche : si la lyre est déplacée ou réaccrochée, recalibrez-la.
- **Dupliquer** une fixture dans la salle ne copie pas son calibrage.
- Changer l'identifiant d'une fixture ne lui fait pas perdre son calibrage (il est enregistré avec la fixture), mais un fichier de calibrations exporté avant ne la retrouvera plus par son ancien identifiant.

- Si la fenêtre **Fixtures, adresses, positions…** est ouverte pendant le calibrage, enregistrer la salle depuis elle ensuite effacerait le nouveau calibrage : fermez-la avant de calibrer.
- La fenêtre de calibrage reste au premier plan : déplacez-la pour voir les curseurs **Pan** et **Tilt**.

Voir aussi

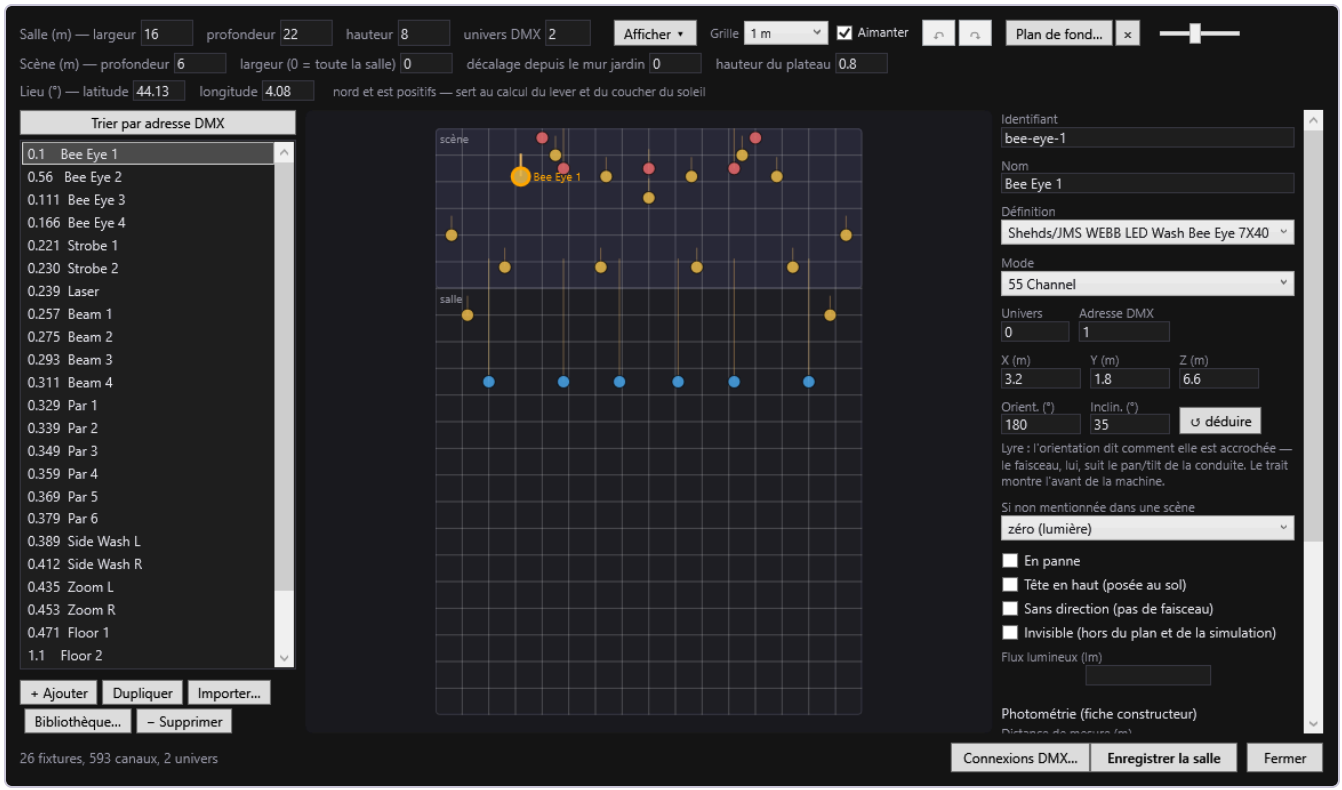
- Viser et couvrir une zone avec les lyres
- Fixtures, adresses, positions
- Changer, renommer, dupliquer une salle
- La poursuite sur tablette
- Sélectionner les projecteurs et régler la lumière

Fixtures, adresses, positions

Cette fenêtre décrit la salle : ses dimensions, sa scène, son lieu sur la Terre et surtout la liste de ses projecteurs (« fixtures ») avec leur modèle, leur mode DMX, leur adresse et leur place dans la salle. C'est ici que vous « patchez » la salle, c'est-à-dire que vous dites à DreamShow quel projecteur répond à quelle adresse DMX, et où il est accroché. Tout ce qui suit (scènes, simulation, visée des lyres) s'appuie sur ce patch.

Pour l'ouvrir : menu **Salle > Fixtures, adresses, positions…**.

La fenêtre s'intitule « DreamShow (version) — Salle : (nom de la salle) ». Elle ne bloque pas l'écran principal : la simulation reste visible à côté pendant que vous travaillez. Si la fenêtre est déjà ouverte, le menu la ramène simplement au premier plan.



La fenêtre a quatre zones :

- en haut, la barre de la salle (dimensions, scène, lieu, univers, affichage, plan de fond, grille, annuler / refaire) ;
- à gauche, la liste des fixtures et ses boutons ;
- au centre, le plan de la salle vu de dessus ;
- à droite, la fiche de la fixture sélectionnée ;
- en bas, la ligne d'état et les boutons **Connexions DMX…**, **Enregistrer la salle** et **Fermer**.

Important : la fenêtre travaille sur une copie

Vos modifications ne sont appliquées à la salle (fichier, simulation, sortie DMX) qu'au clic sur **Enregistrer la salle**. Tant que vous n'avez pas enregistré, la ligne d'état affiche « — modifié ». Si vous fermez la fenêtre avec des modifications en attente, DreamShow demande « Modifications de la salle non enregistrées. Enregistrer ? » : **Oui** enregistre, **Non** abandonne les modifications, **Annuler** laisse la fenêtre ouverte.

La copie est prise à l'ouverture de la fenêtre. Voir « Bon à savoir » plus bas : ce que vous changez ailleurs dans la salle pendant que cette fenêtre est ouverte (groupe créé, calibrage, contrôles manuels, connexions réglées par le menu) est écrasé si vous enregistrez ensuite depuis cette fenêtre.

La barre de la salle (en haut)

Première ligne

- **Salle (m) — largeur**, **profondeur**, **hauteur** : dimensions intérieures de la salle, en mètres. La largeur va du mur jardin (à gauche vu de la salle) au mur cour ; la profondeur va du mur du fond de scène au mur du fond de salle ; la hauteur est celle du plafond. Les valeurs doivent être supérieures à 0. Une salle neuve mesure 12 × 18 × 6 m. Le plan se redessine aussitôt. La virgule et le point sont acceptés comme séparateur décimal.
- **univers DMX** : nombre d'univers DMX de la salle (un univers = 512 canaux). Ce nombre monte tout seul si vous placez une fixture sur un univers plus élevé : une fixture hors des univers déclarés ne sortirait rien. Une salle neuve a 1 univers.
- **Afficher** ▾ : filtre d'affichage par catégorie de projecteurs. Il s'ouvre en liste de cases à cocher, une par catégorie présente dans la salle, avec deux boutons **Tout** (tout afficher) et **Rien** (tout masquer, pour ne recocher que ce que vous voulez voir). Le filtre agit sur le plan **et** sur la liste de gauche. Quand des catégories sont masquées, le bouton devient « Afficher (N masquées) ▾ ». La fixture sélectionnée reste toujours affichée. Au départ, le filtre reprend celui de la simulation de l'écran principal. Les catégories sont déduites du type de la définition : **Lyres** (têtes motorisées), **LEDs couleur**, **Dimmers**, **Scanners**, **Fumée**, **Relais** (définitions dont le modèle commence par « Relais ») et **Autres**. Chaque catégorie a sa couleur de point sur le plan.
- **Grille** : pas de la grille dessinée sur le plan : 0.1 m, 0.25 m, 0.5 m, 1 m (par défaut), 2 m ou 5 m. Les lignes de chaque mètre sont plus marquées. Ce réglage n'est pas enregistré dans la salle : il est conservé tant que DreamShow reste ouvert.
- **Aimanter** (coché par défaut) : les fixtures que vous glissez sur le plan se calent sur la grille. Décoché, elles se déplacent par pas libre de 10 cm.
- ↶ (Annuler, **Ctrl+Z**) et ↷ (Refaire, **Ctrl+Y**) : annulent ou rétablissent vos dernières modifications dans cette fenêtre, jusqu'à 100 étapes. Une rafale de modifications rapprochées (un glisser sur le plan, une saisie au clavier) compte pour une seule étape.

- **Plan de fond…** : choisit une image (plan, photo : .png, .jpg, .jpeg, .bmp, .gif) étirée sur tout le rectangle de la salle, sous les fixtures. Elle apparaît aussi dans la simulation de l'écran principal. Le chemin de l'image s'affiche à droite du bouton ; si l'image est dans le dossier de la salle ou un de ses sous-dossiers, le chemin est enregistré en relatif.
- × (à droite de **Plan de fond…**) : retire le plan de fond.
- Curseur à droite du chemin : **opacité du plan de fond**, de 10 % à 100 % (50 % par défaut).

Avec un plan de fond, la scène n'est plus peinte en plein sur le plan : elle est seulement teintée, pour laisser voir l'image.

Deuxième ligne : la scène

- **Scène (m) — profondeur** : profondeur du plateau, mesurée depuis le mur du fond de scène (4,5 m pour une salle neuve). Doit être supérieure à 0.
- **largeur (0 = toute la salle)** : largeur du plateau. 0 = toute la largeur de la salle.
- **décalage depuis le mur jardin** : distance entre le mur jardin et le bord jardin du plateau (0 = plateau collé au mur jardin).
- **hauteur du plateau** : hauteur du plancher de scène au-dessus du sol de la salle (0,6 m pour une salle neuve). Elle sert à la vue 3D et aux calculs de visée : une lyre qui vise un point du plateau vise le dessus du plancher, pas le sol de la salle.

Sur le plan, la scène est le rectangle marqué « scène », en haut ; le reste est marqué « salle ».

Troisième ligne : le lieu

- **Lieu (°) — latitude** et **longitude** : position de la salle sur la Terre, en degrés décimaux, nord et est positifs (ouest et sud négatifs). Ces deux valeurs servent uniquement au calcul du lever et du coucher du soleil par les blocs d'attente « soleil » de la timeline (voir Les attentes et L'éclairage architectural). Une salle neuve a les valeurs 44.126 et 4.082.

La liste des fixtures (à gauche)

Chaque ligne affiche : des symboles d'état, puis `univers.adresse`, puis le nom. Exemple : `0.17 Lyre 3`.

Symboles en tête de ligne :

Symbole	Signification
⛔	fixture marquée **En panne**
∅	fixture marquée **Invisible**
◌	fixture marquée **Sans direction**

⚠	plage DMX en conflit avec une autre fixture (la ligne est alors en orange, avec l'infobulle « Plage DMX en conflit avec une autre fixture »)

« (non placée) » s'ajoute au nom d'une fixture qui n'a pas encore de position.

Sélection :

- un clic sélectionne une fixture et affiche sa fiche à droite ;
- **Ctrl**+clic et **Maj**+clic sélectionnent plusieurs fixtures ; la fiche montre la dernière cliquée. Une sélection multiple se déplace d'un bloc sur le plan et se supprime d'un coup.

Boutons :

- **Trier par adresse DMX** (au-dessus de la liste) : réordonne les fixtures par univers puis par adresse. Cet ordre est enregistré avec la salle.
- **+ Ajouter** : ouvre le sélecteur « Ajouter une fixture — bibliothèque QLC+ ». Tapez dans le champ de recherche (fabricant, modèle ou type ; plusieurs mots possibles, tous doivent figurer) ; les flèches haut / bas parcourent la liste sans quitter le champ, **Entrée** ou un double-clic valide. Sous la liste, une ligne rappelle le type et les modes du modèle choisi avec leur nombre de canaux. La fixture créée reçoit :
  - le nom du modèle ;
  - un identifiant tiré du nom du modèle (minuscules, tirets) suivi de `-1`, `-2` … ;
  - le premier mode de la définition ;
  - la première adresse libre de l'univers 0 assez large pour tous ses canaux ;
  - une position au centre de la salle, à 3 m de haut.

Si sa catégorie était masquée par **Afficher** ▾, elle est réaffichée.

- **Dupliquer** : duplique la fixture sélectionnée **en série** (voir plus bas).
- **Importer…** : importe un profil de projecteur GDTF (.gdtf), QLC+ (.qxf) ou DJworld (.fxt). Il est converti en définition QLC+ et rejoint la bibliothèque de la salle (voir La bibliothèque de projecteurs). Un message résume l'import : nombre de canaux (dont canaux de précision), pan / tilt maximum, modes, remarques, et dossier d'enregistrement. Le modèle apparaît ensuite dans la liste **Définition** et dans le sélecteur de **+ Ajouter**. Les canaux non reconnus (macros, modes) sont importés tels quels, sans fonction particulière : vérifiez-les. Un fichier .ssl2 n'est pas lisible : utilisez le .fxt qui l'accompagne.
- **Bibliothèque…** : ouvre la bibliothèque de projecteurs. À sa fermeture, les listes de définitions de cette fenêtre sont rafraîchies.
- **− Supprimer** : retire de la salle la fixture sélectionnée (ou toutes celles de la sélection multiple), après confirmation « Supprimer … de la salle ? ». Les fixtures supprimées sont aussi retirées des groupes. (Comme tout le reste, la suppression n'est définitive qu'à l'enregistrement de la salle ; ↶ la défait.)

Dupliquer en série

Le bouton **Dupliquer** ouvre la petite fenêtre « Dupliquer en série ». C'est la façon rapide de patcher une rangée de projecteurs identiques sur une perche.

- « Modèle : nom (identifiant) » rappelle la fixture copiée.
- **Nombre de copies** : 5 par défaut.
- **Pas X (m)**, **Pas Y (m)**, **Pas Z (m)** : décalage de position entre deux copies (1 m en X par défaut). Les positions restent dans la salle.
- **Adresses DMX enchaînées** (coché par défaut) : chaque copie prend l'adresse qui suit la précédente (l'infobulle indique le nombre de canaux par fixture). Décoché, ou s'il n'y a plus la place dans l'univers, chaque copie prend la première adresse libre trouvée.
- **Incrémenter l'index du nom** (coché par défaut) : le nombre en fin de nom est augmenté (« Lyre1 » donne « Lyre2 », « Lyre3 »… ; les zéros de tête sont gardés : « PAR 01 » donne « PAR 02 ») ; un nom sans nombre reçoit un index (« Wash » donne « Wash 2 », « Wash 3 »…). Décoché, chaque copie s'appelle « nom (copie) ».
- Une ligne d'aperçu montre les premiers noms et l'adresse de départ.
- **Dupliquer** crée les copies ; **Annuler** ferme sans rien faire.

Les copies reçoivent chacune un identifiant libre (même racine que l'original, suivie de `-n`). Elles **ne reprennent pas** le calibrage de l'original : une lyre se calibre depuis sa propre place.

Le plan de la salle (au centre)

Le plan montre la salle vue de dessus, le mur du fond de scène en haut. X va de gauche (jardin) à droite (cour), Y du fond de scène (en haut) vers le fond de salle (en bas).

- Chaque fixture est un point de la couleur de sa catégorie. Un point en pointillés est une fixture non encore placée (elle est dessinée au centre). La sélection est entourée d'orange et son nom est affiché ; les noms de toutes les fixtures s'affichent quand le plan est assez agrandi.
- Une fixture **En panne** ou **Invisible** est dessinée en transparence. Une fixture **Invisible** n'apparaît pas du tout sur le plan, sauf quand elle est sélectionnée (en « fantôme »), pour pouvoir la retrouver.
- Un anneau orange en pointillés autour d'un point signale un conflit d'adresses DMX.
- Une infobulle sur chaque point donne le nom, la définition, l'adresse et les états particuliers.

Gestes :

- **Glisser un point** : déplace la fixture (X et Y). Les champs de position se mettent à jour. Avec **Aimanter**, la position se cale sur la grille.
- **Glisser un point d'une sélection multiple** : déplace tout le groupe d'un bloc, en gardant les écarts ; le groupe s'arrête d'un bloc contre les murs.
- **Glisser dans le vide** : trace un rectangle de sélection ; toutes les fixtures (visibles par le filtre) dont le point est dedans sont sélectionnées.
- **Glisser la poignée** ◇ : oriente un projecteur (voir « Orientation » ci-dessous).

Les lignes d'orientation

- Pour un projecteur fixe, une ligne part du point et va jusqu'à l'endroit exact que la simulation éclaire. **Pleine**, l'orientation a été réglée ; **pointillée**, elle est « déduite » : personne ne l'a encore réglée et la simulation suppose que le projecteur est braqué sur le plateau (ou, pour un COB de salle, qu'il lave son mur). Les lignes déduites ne sont dessinées que pour la sélection, pour ne pas encombrer le plan.
- Pour la fixture sélectionnée, un losange ◇ termine la ligne. Tirez-le : la fixture s'oriente vers ce point (infobulle « Tirez pour viser : la fixture s'oriente vers ce point »). Si le point est sur la scène, la cible est le dessus du plateau ; sinon, le sol de la salle.
- Pour une lyre (définition avec un pan), seul un court trait est dessiné : il montre l'avant de la machine, c'est-à-dire comment elle est accrochée. Le faisceau d'une lyre suit le pan / tilt de la conduite, pas son accroche ; il n'y a donc pas de poignée.
- Rien n'est dessiné pour une fixture **Sans direction**, **Invisible** ou **En panne**.

La fiche de la fixture (à droite)

La colonne défile si elle ne tient pas en hauteur. Tous les champs s'appliquent à la fixture sélectionnée.

- **Identifiant** : nom technique unique de la fixture dans la salle (par exemple `lyre-3`). C'est la clé durable : les scènes, les groupes et les calibrages s'y réfèrent. Un identifiant déjà utilisé est refusé (« ⚠ identifiant « … » déjà utilisé — non appliqué ») ; la fixture garde l'ancien jusqu'à ce que le texte redevienne unique. Quand vous changez un identifiant, les groupes de la salle suivent, **mais pas les shows** : les réglages de scènes qui visaient l'ancien identifiant ne trouvent plus la fixture.
- **Nom** : nom affiché partout (liste, simulation, sélection). Il peut être répété, contrairement à l'identifiant.
- **Définition** : le modèle de projecteur, sous la forme « Fabricant/Modèle », choisi dans la bibliothèque. Changer de définition remet le premier mode du nouveau modèle.
- **Mode** : le mode DMX (nombre et ordre des canaux) **réglé sur le projecteur lui-même**. Il doit être identique à celui de l'appareil, sinon les canaux seront décalés.
- **Univers** : univers DMX de la fixture, **compté à partir de 0** : 0 est le premier univers, qui s'appelle **U1** dans la fenêtre Connexions DMX ; 1 correspond à U2, etc. Si vous entrez un univers au-delà du nombre déclaré, le champ **univers DMX** du haut monte tout seul.
- **Adresse DMX** : premier canal de la fixture dans son univers, de 1 à 512, comme sur l'afficheur du projecteur. Une valeur hors de 1–512 n'est pas prise en compte.
- **X (m)**, **Y (m)**, **Z (m)** : position de la fixture en mètres. X = largeur depuis le mur jardin, Y = profondeur depuis le mur du fond de scène, Z = hauteur depuis le sol de la salle. Le glisser sur le plan remplit X et Y ; Z se tape (3 m pour une fixture ajoutée).

Orientation

- **Orient. (°)** : rotation autour de la verticale, en degrés. 0 = l'avant de la fixture tourné vers la salle, 180 = vers le fond de scène. La ligne sur le plan montre le résultat.
- **Inclin. (°)** : inclinaison du faisceau. 0 = à l'horizontale, 90 = plein bas, négatif = vers le haut.
- ↺ **déduire** : efface l'orientation réglée. La simulation revient à sa supposition (projecteur braqué sur le plateau, COB de salle lavant son mur). Le bouton n'est actif que si une orientation a été réglée.

Quand l'orientation n'est pas réglée, les deux champs affichent les angles de la supposition : la première modification part donc de ce qui est dessiné, sans saut. Sous les champs, une ligne d'aide explique la situation :

- « Orientation définie : la simulation éclaire le point au bout de la ligne. »
- « Orientation déduite (ligne pointillée) : … Tirez la poignée ◇ pour la fixer. »
- pour une lyre : l'orientation dit comment elle est accrochée ; le faisceau suit le pan / tilt de la conduite ;
- pour une fixture **Sans direction** ou **Invisible**, les champs d'orientation sont désactivés et l'aide le dit.

Pour une lyre, l'orientation compte aussi pour la visée : les outils **Viser** et **Zone** en tiennent compte (voir Viser et couvrir une zone avec les lyres).

Comportement et attributs

- **Si non mentionnée dans une scène** : ce que fait la fixture quand l'état final d'une scène ne la règle pas.
  - **zéro (lumière)** (par défaut) : elle passe à zéro, comme tout projecteur.
  - **maintien** : elle garde les valeurs de la scène précédente. De plus, le noir général (blackout) ne remet pas ses canaux à zéro. C'est le réglage des appareils qui bougent physiquement ou qui ne doivent pas s'éteindre : treuil, alimentations.
- **En panne** : la fixture est hors service. Elle disparaît de la simulation (2D et 3D) et est dessinée en transparence sur ce plan, mais son patch, ses groupes et sa sortie DMX ne changent pas : décocher la case après réparation suffit. L'outil **Zone** ignore les lyres en panne.
- **Tête en haut (posée au sol)** : pour une lyre posée base en bas, tête vers le haut (au sol, sur un praticable), au lieu d'être suspendue tête en bas. La visée et la simulation tiennent compte du retournement ; la face avant reste tournée vers la salle.
- **Sans direction (pas de faisceau)** : machine à fumée ou à bulles, bandeau LED, éclairage de salle, alimentation… Aucune orientation sur le plan, aucun faisceau dans la simulation. La fixture reste visible et s'allume quand elle émet.
- **Invisible (hors du plan et de la simulation)** : relais, alimentation, matériel dont le DMX compte mais pas la place sur le plateau. Rien n'est dessiné, ni sur le plan ni dans la simulation. Patch, groupes et sortie DMX inchangés. La fixture sélectionnée reste affichée en fantôme pour pouvoir la retrouver.

Les fixtures **Sans direction**, **Invisible** ou **manuelles** ne sont jamais allumées par les ambiances écrites automatiquement (assistant du premier show).

L'attribut **manuel** ne se règle pas ici : une fixture devient manuelle dans **Salle > Contrôles manuels…** (voir Les contrôles manuels).

Photométrie

Ces champs rendent la simulation plus réaliste (effet du zoom, de la distance, de l'incidence). Ils ne changent rien à la sortie DMX.

- **Flux lumineux (lm)** : flux réellement émis par le projecteur, en lumens. Vide = la valeur de la bibliothèque, ou à défaut une estimation d'après la puissance.
- **Photométrie (fiche constructeur)** : relevé de la fiche technique, aux deux extrémités du zoom :
  - **Distance de mesure (m)** (5 m si vide) ;
  - **Faisceau large (°)** et **lux à cette distance** ;
  - **Faisceau serré (°)** et **lux à cette distance**.

Exemple donné dans l'infobulle : 545 lux à 5 m en 60°, 14335 lux à 5 m en 5°. Le relevé n'est pris en compte que s'il est complet et cohérent (les deux valeurs de lux et l'angle serré supérieurs à 0, l'angle large plus grand que l'angle serré). Il remplace alors l'estimation par le flux **et** les angles de la bibliothèque.

Sous ces champs, une ligne indique ce que la simulation utilise vraiment : la photométrie constructeur, le flux saisi, le flux de la bibliothèque, une estimation d'après la puissance (avec une invitation à saisir la valeur réelle), ou « Aucune donnée photométrique » (la simulation garde alors un éclairage neutre pour cette fixture).

En bas de la colonne, un rappel : glisser une fixture sur le plan pour la placer, et la signification de **maintien**.

La ligne d'état et l'enregistrement (en bas)

La ligne d'état résume la salle : « N fixtures, N canaux, N univers », suivi de « — modifié » s'il reste des modifications non enregistrées. Si des problèmes existent, elle passe en orange et en cite les trois premiers après ⚠ (le nombre des suivants est indiqué entre parenthèses).

Les vérifications portent sur :

- un identifiant vide ou en double ;
- une définition inconnue (absente de la bibliothèque) ou un mode inconnu ;
- une adresse qui fait sortir la fixture de la plage 1–512 ;

- deux fixtures dont les canaux se chevauchent dans le même univers (« canal N (univers U) : A et B se chevauchent »).

Boutons :

- **Connexions DMX…** : règle les univers et les interfaces de sortie de cette salle (voir Les connexions DMX). Ici, les connexions sont enregistrées **avec la salle**, au clic sur **Enregistrer la salle**.
- **Enregistrer la salle** : applique et enregistre. Un identifiant vide ou en double, une définition ou un mode inconnu **empêchent** l'enregistrement (message « Impossible d'enregistrer : » avec la liste). Les chevauchements d'adresses demandent confirmation (« Des plages DMX se chevauchent : … Enregistrer quand même ? »). Après l'enregistrement, l'écran principal recharge le patch, l'arbre de sélection et la simulation, et redémarre la sortie DMX si le nombre d'univers ou les connexions ont changé. « Salle enregistrée » s'affiche en haut de l'écran principal.
- **Fermer** : ferme la fenêtre (avec la question d'enregistrement s'il reste des modifications).

Les groupes

Les groupes (par exemple « Lyres », « Face », « Contre ») permettent de régler plusieurs projecteurs d'un coup dans les scènes. Ils appartiennent à la salle, mais ne se créent pas dans cette fenêtre : ils se créent dans le panneau **Bibliothèques** de l'écran principal.

1. Sélectionnez les fixtures du futur groupe (arbre « Sélection — groupes et fixtures », clic sur les points dans le panneau **Salle**, ou rectangle de sélection).
2. Dans le panneau **Bibliothèques**, section **Groupes**, cliquez sur **+ groupe (sélection)**.
3. Tapez le nom du groupe. Un nom déjà pris par un groupe ou par un identifiant de fixture est refusé (« Ce nom existe déjà. »).

Le groupe est enregistré tout de suite dans la salle. Les groupes apparaissent dans l'ordre de leur création ; il n'y a pas de commande pour les réordonner. Pour supprimer un groupe : clic droit sur son nom dans la liste **Groupes**, **Supprimer le groupe** ; les fixtures restent, seules les entrées de show qui visaient ce groupe ne ciblent plus rien. Voir aussi Les bibliothèques.

Quand vous supprimez une fixture de la salle, elle est retirée de tous les groupes. Quand vous changez son identifiant, les groupes suivent.

Pas à pas

Patcher une rangée de 6 PAR LED identiques sur une perche de face

1. Ouvrez **Salle > Fixtures, adresses, positions…**.
2. Cliquez sur **+ Ajouter**, tapez le fabricant ou le modèle, choisissez-le, **Ajouter**.

3. Dans la fiche, choisissez le **Mode** réglé sur vos PAR, vérifiez **Univers** (0 = U1) et **Adresse DMX** (par exemple 1).
4. Placez le premier PAR : glissez son point sur le plan à l'extrémité jardin de la perche, puis tapez sa hauteur dans **Z (m)** (par exemple 6).
5. Cliquez sur **Dupliquer**. Mettez **Nombre de copies** à 5, **Pas X (m)** à l'écart entre deux PAR (par exemple 1,5), laissez **Adresses DMX enchaînées** et **Incrémenter l'index du nom** cochés, puis **Dupliquer**.
6. Vérifiez la ligne d'état : pas de ⚠.
7. Si nécessaire, orientez chaque PAR : sélectionnez-le et tirez sa poignée ◇ sur la zone qu'il doit éclairer.
8. Cliquez sur **Enregistrer la salle**.
9. Réglez physiquement chaque PAR sur l'adresse affichée dans la liste.
10. Créez un groupe « Face » : sélectionnez les 6 PAR dans l'écran principal, puis **+ groupe (sélection)**.

Caler la salle sur un plan d'architecte

1. Mesurez (ou relevez sur le plan) la largeur et la profondeur intérieures, et tapez-les dans **Salle (m) — largeur** et **profondeur**.
2. Cliquez sur **Plan de fond…** et choisissez une image du plan, recadrée exactement sur les murs intérieurs (l'image est étirée sur tout le rectangle de la salle).
3. Réglez l'opacité avec le curseur pour bien voir les points.
4. Réglez **Scène (m) — profondeur**, **largeur**, **décalage depuis le mur jardin** et **hauteur du plateau** jusqu'à ce que le rectangle « scène » tombe sur le plateau dessiné.
5. Placez les fixtures sur le plan, puis **Enregistrer la salle**.

Résoudre un conflit d'adresses

1. Repérez les lignes en orange marquées ⚠ dans la liste (et les anneaux orange sur le plan). La ligne d'état indique le canal et les deux fixtures en cause.
2. Sélectionnez l'une des deux et corrigez son **Adresse DMX** (ou son **Mode**, s'il est plus long que prévu).
3. **Trier par adresse DMX** aide à voir l'enchaînement des adresses.
4. Quand plus aucun ⚠ ne reste, **Enregistrer la salle**.

Bon à savoir

- **Univers compté à partir de 0** : le champ **Univers** et la liste (`0.17`) commencent à 0, alors que la fenêtre Connexions DMX et les contrôles manuels affichent U1, U2… pour les mêmes univers. Univers 0 = U1.
- **Le mode doit être celui de l'appareil.** Si le projecteur est réglé en 8 canaux et la salle en 12, tout est décalé : couleurs fausses, lyres qui partent dans tous les sens.

- **Changer un identifiant** casse le lien avec les scènes déjà écrites pour cette fixture (les groupes, eux, suivent). Préférez changer le **Nom**.
- **Copie à l'ouverture** : la fenêtre travaille sur une copie de la salle prise à son ouverture, et **Enregistrer la salle** réécrit toute la salle avec cette copie. Si, pendant qu'elle est ouverte, vous créez un groupe, calibrez une lyre, réglez des contrôles manuels ou changez les connexions par le menu, enregistrer ensuite depuis cette fenêtre défait ces changements. Fermez la fenêtre avant ces opérations, ou rouvrez-la après.
- Si la fenêtre **Contrôles manuels** est ouverte quand vous enregistrez la salle ici, elle se met à jour toute seule (adresses, liste des fixtures manuelles, valeurs).
- Une fixture **En panne** sort toujours en DMX : seul l'affichage change.
- **Dupliquer** ne copie pas le calibrage des lyres.
- La grille et l'aimantation sont des réglages de travail, pas des données de la salle.
- La simulation a besoin des positions : une fixture « (non placée) » est dessinée au centre.

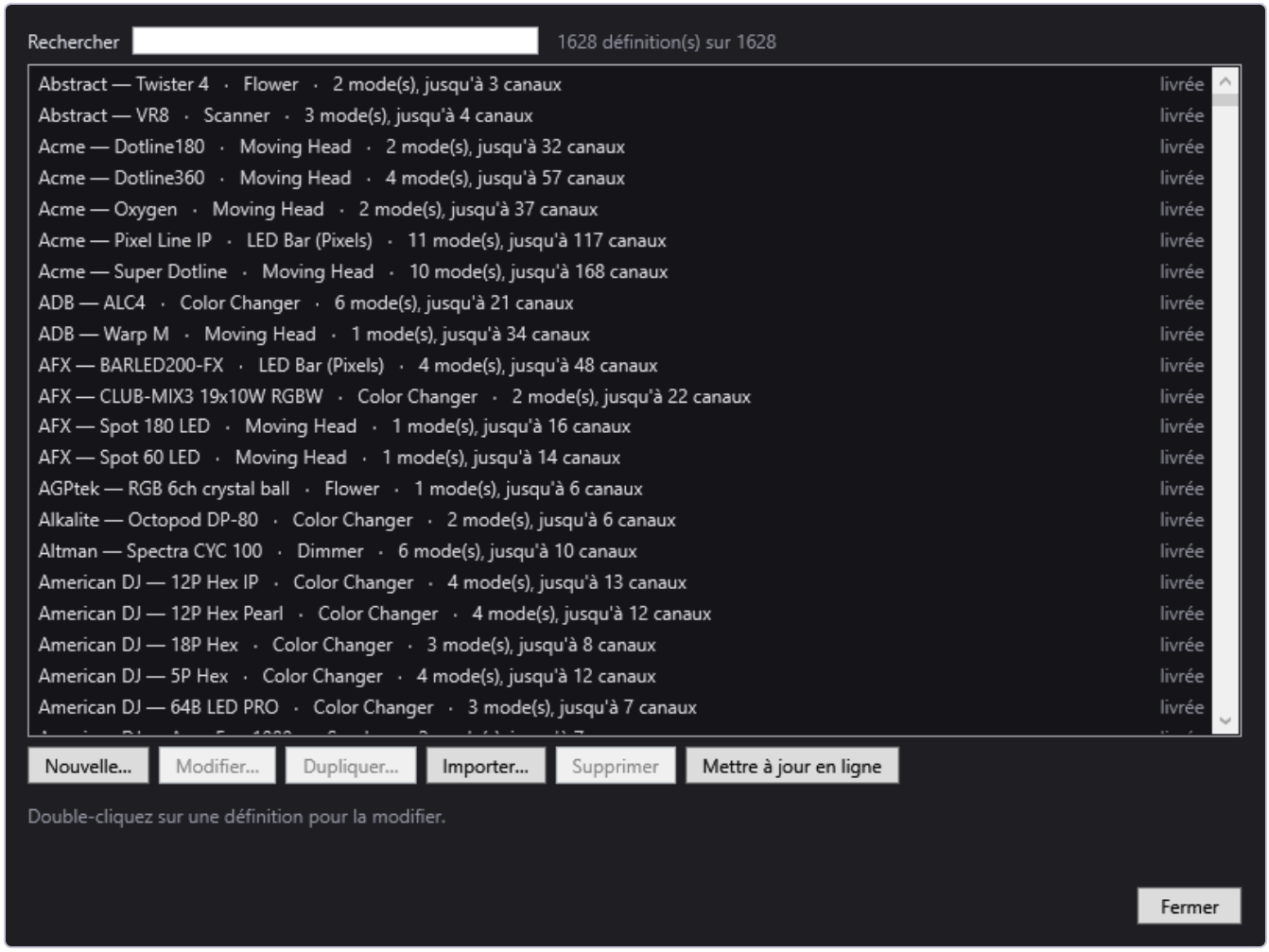
Voir aussi

- La bibliothèque de projecteurs
- Les connexions DMX
- Les contrôles manuels
- Viser et couvrir une zone avec les lyres
- La calibration des lyres
- Déclarer ses projecteurs (assistant de salle)
- Changer, renommer, dupliquer une salle
- La simulation 2D et 3D
- Les bibliothèques

La bibliothèque de projecteurs

La bibliothèque contient les **définitions** de projecteurs : pour chaque modèle, ses canaux DMX, leurs fonctions, ses modes, ses cellules et quelques données physiques. Quand vous ajoutez une fixture à la salle, vous choisissez sa définition ici. DreamShow est livré avec plus de 1 600 définitions au format QLC+ ; vous pouvez en importer, en créer, en modifier et en mettre à jour en ligne.

Pour l'ouvrir : menu **Salle > Bibliothèque de projecteurs…**, ou bouton **Bibliothèque…** dans la fenêtre **Salle > Fixtures, adresses, positions…**.



D'où viennent les définitions

La bibliothèque est un dossier (par défaut le dossier `fixtures` à côté des fichiers de salle), partagé par toutes les salles qui l'utilisent. Chaque définition a une origine, affichée à droite de sa ligne :

Origine affichée	D'où elle vient

livrée	installée avec DreamShow
en ligne	téléchargée par **Mettre à jour en ligne** (dossier « online »)
importée	importée depuis un fichier GDTF, QLC+ ou DJworld (dossier « imported »)
créée / modifiée	créée ou modifiée dans l'éditeur de DreamShow (dossier « custom »)

Quand deux définitions portent le même fabricant et le même modèle, la plus « personnelle » l'emporte, dans cet ordre : créée / modifiée, puis importée, puis en ligne, puis livrée. La définition remplacée n'est pas effacée : elle est seulement masquée, et elle revient si vous supprimez celle qui la remplace.

Une définition **livrée** ou **en ligne** n'est jamais modifiée : sa version modifiée est enregistrée à part, dans le dossier « custom », et la remplace.

La fenêtre Bibliothèque de projecteurs

- **Rechercher** : filtre la liste. Tapez un ou plusieurs mots ; une définition est gardée si chaque mot figure dans son fabricant / modèle ou dans son type (par exemple « Moving Head »). À droite, le compteur « N définition(s) sur M ». La liste affiche au plus 2 000 lignes : affinez la recherche si besoin.
- **La liste** : une ligne par définition : « Fabricant — Modèle · Type · N mode(s), jusqu'à M canaux », avec l'origine à droite (en couleur si elle n'est pas « livrée »). Un double-clic ouvre la définition dans l'éditeur.
- **La ligne d'information** (sous les boutons) : pour la définition sélectionnée, ses modes avec leur nombre de canaux (et de cellules), le fichier, et « Remplace une autre définition du même nom (supprimer celle-ci la fait revenir). » le cas échéant. Sans sélection : « Double-cliquez sur une définition pour la modifier. »

Boutons :

- **Nouvelle…** : crée une définition de zéro dans l'éditeur.
- **Modifier…** : ouvre la définition sélectionnée dans l'éditeur. Pour une définition livrée ou en ligne, la version modifiée est enregistrée à part et la remplace.
- **Dupliquer…** : ouvre une copie de la définition sélectionnée (modèle suivi de « (copie) »), pour en faire une autre : autre modèle, autre mode.
- **Importer…** : importe un ou plusieurs profils (sélection multiple possible) : GDTF (.gdtf), QLC+ (.qxf) ou DJworld (.fxt). Un compte rendu liste chaque fichier : ✓ avec le nombre de modes et les remarques, ou ✗ avec la raison de l'échec.
- **Supprimer** : actif seulement pour une définition **importée** ou **créée / modifiée**. Après confirmation, le fichier est effacé. Si elle remplaçait une définition du même nom, celle-ci reprend sa place ; sinon, les fixtures qui l'utilisaient n'ont plus de définition tant qu'une autre n'est pas choisie.

- **Mettre à jour en ligne** : télécharge les définitions nouvelles ou corrigées publiées pour DreamShow (connexion Internet nécessaire). La progression s'affiche dans la ligne d'information, puis un bilan : nombre de définitions publiées, nouvelles, mises à jour, déjà à jour, retirées, et les éventuels problèmes. Chaque fichier téléchargé est contrôlé (empreinte et lecture) avant de remplacer quoi que ce soit. Une définition retirée de la liste publiée est supprimée du dossier « online » seulement ; vos définitions importées ou créées ne sont jamais touchées.
- **Fermer**.

Toute modification (création, modification, import, suppression, mise à jour) est prise en compte aussitôt : la salle, la simulation et le show sont recalculés avec les nouvelles définitions.

L'import

- **GDTF (.gdtf)** : le format des fabricants (sites des fabricants, GDTF Share). Chaque mode DMX est converti ; les canaux 16 ou 24 bits deviennent un canal principal suivi de canaux « fine » ; les couleurs des roues sont reprises ; le canal d'obturateur est nommé « Shutter » avec sa plage « ouvert ». Seule la première coupure DMX (« DMX break ») est importée : ce qui est laissé de côté est signalé dans les remarques.
- **QLC+ (.qxf)** : le fichier est contrôlé puis copié dans le dossier « imported ».
- **DJworld (.fxt)** : converti en définition QLC+. Le fichier .ssl2 qui accompagne parfois ces profils n'est pas lisible : utilisez le .fxt.

Les imports sont rangés dans le dossier « imported » de la bibliothèque, par fabricant. Vérifiez ensuite la définition dans l'éditeur : les canaux non reconnus (macros, modes) sont importés tels quels, sans fonction particulière.

L'éditeur de définition

Il s'ouvre avec **Nouvelle…**, **Modifier…**, **Dupliquer…** ou un double-clic. Son titre est « Nouvelle définition de projecteur », « Définition « modèle » » ou « Copie de « modèle » ».

Une définition neuve part d'un exemple : fabricant « Ma marque », modèle « Nouveau projecteur », type « Color Changer », un mode « 4 canaux » (Dimmer, Red, Green, Blue).

L'en-tête

- **Fabricant** et **Modèle** : obligatoires. Ensemble, ils forment le nom de la définition (« Fabricant/Modèle ») que les salles utilisent. Ne changez pas ce nom à la légère : les fixtures de vos salles s'y réfèrent.
- **Type** : liste modifiable : Moving Head, Color Changer, LED Bar (Pixels), LED Bar (Beams), Dimmer, Strobe, Scanner, Smoke, Hazer, Effect, Laser, Flower, Other. Vide = Other. Le type range le projecteur dans une catégorie de la simulation (Moving Head = **Lyres**, Color Changer

= **LEDs couleur**, Dimmer = **Dimmers**, Scanner = **Scanners**, Smoke = **Fumée**, les autres = **Autres**).

- **Pan max (°)** et **Tilt max (°)** : courses totales du pan et du tilt, en degrés (par exemple 540 et 270), relevées dans le manuel du projecteur. Un **Pan max** supérieur à 0 fait de la définition une lyre pour DreamShow : c'est ce qui la rend utilisable par **Viser**, **Zone**, les trajectoires et le calibrage. Des valeurs fausses faussent toute la visée.
- **Faisceau (°) de … à …** : angles du faisceau aux deux extrémités du zoom. Avec un canal de zoom, ils permettent à l'outil **Zone** (et à **zoom à la visée**) de régler l'ouverture du faisceau ; ils servent aussi à la simulation.
- **Puissance (W)** et **Flux (lm)** : données de la fiche technique, utilisées par la simulation pour estimer l'éclairement. Le flux réel d'une fixture particulière peut aussi se saisir dans la salle.

Les modes

À gauche, **Modes DMX** liste les modes avec leur nombre de canaux. Cliquez sur un mode pour afficher ses canaux.

- **Nom du mode** : renomme le mode sélectionné. Ce nom est celui que vous choisirez dans le champ **Mode** de la salle ; donnez-lui un nom parlant (par exemple « 14 canaux »). Deux modes ne peuvent pas porter le même nom.
- **+ Mode** : ajoute un mode vide (« Mode N »).
- **Dupliquer** : copie le mode sélectionné (nom suivi de « (2) »), pratique pour un mode étendu proche d'un autre.
- **Supprimer** : supprime le mode sélectionné (le dernier mode ne peut pas être supprimé).

Les canaux du mode

À droite, un tableau d'une ligne par canal, dans l'ordre DMX (la colonne **#** donne le numéro du canal dans le mode, à partir de 1).

- **Nom du canal** : nom du canal. Il compte : DreamShow reconnaît certains noms (voir « Règles de nommage »). Deux canaux d'un même mode ne peuvent pas porter le même nom.
- **Fonction** : ce que fait le canal. C'est elle qui dit à DreamShow comment le piloter. Choix possibles :

Fonction	Usage
Gradateur général	intensité de tout le projecteur
Gradateur (de cellule)	intensité d'une cellule
Rouge, Vert, Bleu, Blanc, Ambre, UV, Lime, Cyan, Magenta, Jaune	composantes de couleur
Pan, Tilt	mouvements d'une lyre

Vitesse pan/tilt	vitesse des moteurs
Obturateur / stroboscope	shutter, strobe
Roue de couleurs	roue de couleurs
Macros de couleur	couleurs préprogrammées
Correction CTO	température de couleur
Gobo, Rotation de gobo	gobos
Prisme	prisme
Zoom, Focus, Iris, Frost	faisceau
Effet / autre	tout le reste
Maintenance (reset, lampe)	commandes de maintenance
Octet fin du canal précédent	octet de précision (16 bits) du canal juste au-dessus
Réservé	canal inutilisé

Une définition importée peut contenir une fonction QLC que la liste ne connaît pas : elle s'affiche « Préréglage QLC « … » » et est conservée telle quelle. Changer la fonction change aussi le nom du canal tant que vous n'en avez pas tapé un vous-même. Choisir **Obturateur / stroboscope** nomme toujours le canal « Shutter ».

- **Cellule** : numéro de la cellule (pixel, lentille) à laquelle appartient le canal ; vide = tout le projecteur. Les canaux qui portent le même numéro forment une cellule. Si un seul numéro est utilisé, le projecteur est traité comme sans cellules.
- **Plages (N)…** : ouvre les plages de valeurs du canal (voir plus bas). Inactif pour un octet fin.
- ↑ / ↓ : déplace le canal d'un cran dans l'ordre DMX.
- ✕ : supprime le canal.

Sous le tableau :

- **+ Canal** : ajoute un canal « Effect » en fin de mode.
- **+ Cellules…** : ajoute d'un coup une série de cellules (fenêtre « Ajouter des cellules ») :
  - **Nombre de cellules** (8 par défaut) ;
  - **Composition** : RGB, RGBW, RGBA, RGBWA, RGBWAUV, W ou RGB + Dimmer ;
  - **Couleurs en 16 bits (octet fin après chaque couleur)**.

Les canaux sont créés et numérotés à la suite des cellules existantes : « Red 1 », « Green 1 », « Blue 1 », « Red 2 »…, chacun dans sa cellule.

Pour un octet fin, le nom est fixé automatiquement (« nom du canal précédent » suivi de « fine ») et il prend la cellule du canal précédent. Un octet fin doit suivre directement son canal.

Les plages de valeurs

La fenêtre « Plages de valeurs — nom du canal » décrit ce que fait chaque tranche de valeurs (0 à 255) du canal.

- **De** et **À** : bornes de la plage (0 à 255).
- **Libellé** : description (vide = le nom du canal).
- **Type** :
  - **Normal** ;
  - **Obturateur ouvert** : la plage que DreamShow envoie quand la lumière doit sortir ;
  - **Obturateur fermé** ;
  - **Stroboscope** ;
  - **Couleur** : pour une roue de couleurs ou une macro ; la case **Couleur** devient active.
- **Couleur** : couleur de la plage en hexadécimal (`#FF8800` , le `#` est ajouté si vous l'oubliez), avec un aperçu. Elle sert à la simulation.
- ✕ : supprime la plage.
- **+ Plage** : ajoute une plage qui commence juste après la dernière.
- **OK** valide, **Annuler** abandonne. Les plages sont rangées par valeur de départ.

Les valeurs non couvertes sont lues comme « sans fonction ».

Enregistrer

En bas de l'éditeur, une ligne rappelle où la définition sera enregistrée. **Enregistrer** contrôle la définition puis l'écrit ; **Annuler** ferme sans rien écrire.

L'enregistrement est refusé, avec la liste des problèmes, si :

- le fabricant ou le modèle est vide ;
- un mode n'a pas de nom, deux modes ont le même nom, ou un mode n'a aucun canal ;
- deux canaux d'un mode ont le même nom (le message propose de les numéroter : « Red 1 », « Red 2 ») ;
- un nom de canal se termine par « fine » sans être un octet fin ;
- un octet fin ne suit pas son canal ;
- une plage commence après sa fin ;
- un mode a un canal **Obturateur / stroboscope** mais aucun canal nommé « Shutter ».

La définition est enregistrée dans le dossier « custom » de la bibliothèque (`custom\Fabricant\Modèle.qxf`). Elle apparaît dans toutes les salles qui utilisent cette bibliothèque. Si vous renommez une définition que vous aviez créée, l'ancien fichier est supprimé pour éviter un doublon.

Règles de nommage

DreamShow reconnaît certains canaux à leur **nom** ; respectez ces règles pour qu'un projecteur s'allume et se colore correctement :

- **Shutter** : le canal d'obturateur doit s'appeler exactement « Shutter ». Sinon DreamShow ne sait pas l'ouvrir et le projecteur peut rester noir. Pour un projecteur sans canal « Shutter », DreamShow tente d'ouvrir un canal dont le nom commence par « Strobe » ; déclarez sa plage **Obturateur ouvert** pour qu'il trouve la bonne valeur.
- **Cellules** : les canaux de couleur de chaque cellule se numérotent : « Red 1 », « Green 1 », « Blue 1 », « White 1 », puis « Red 2 »… (« Red1 » et « Red 1 Dimmer » sont aussi reconnus). C'est ce qui permet de régler les cellules une par une dans la scène et de les faire évoluer dans les trajectoires. **+ Cellules…** applique cette règle tout seul.
- **Octets fins** : leur nom se termine par « fine », et c'est réservé à eux.
- Pour un treuil piloté par les contrôles manuels, les canaux « Position » et « Speed » (et « Position fine ») font apparaître les commandes de treuil.

Pas à pas

Créer la définition d'un projecteur absent de la bibliothèque

1. Ouvrez le manuel du projecteur à la page de sa table DMX.
2. **Salle > Bibliothèque de projecteurs…**, puis **Nouvelle…**.
3. Remplissez **Fabricant**, **Modèle** et **Type**. Pour une lyre, remplissez **Pan max (°)** et **Tilt max (°)** ; si elle a un zoom, **Faisceau (°) de … à …**.
4. Renommez le mode « 4 canaux » d'après le mode réglé sur l'appareil (par exemple « 9 canaux »).
5. Pour chaque canal de la table, dans l'ordre : **+ Canal** si besoin, choisissez la **Fonction**, corrigez le **Nom du canal**. Pour un canal 16 bits, ajoutez juste après un canal de fonction **Octet fin du canal précédent**.
6. Pour l'obturateur : fonction **Obturateur / stroboscope** (le nom devient « Shutter »), puis **Plages…** : déclarez la plage **Obturateur ouvert** (par exemple de 0 à 7 si la table le dit), les plages **Stroboscope**, etc.
7. Pour une roue de couleurs : **Plages…**, une plage de type **Couleur** par couleur, avec sa couleur hexadécimale.
8. Pour un autre mode de l'appareil : **Dupliquer** le mode, renommez-le, ajoutez ou retirez des canaux.
9. **Enregistrer**. Le modèle est maintenant proposé par **+ Ajouter** dans la salle.

Décrire une barre LED à 8 cellules RGBW

1. **Nouvelle…**, fabricant, modèle, type « LED Bar (Pixels) ».

2. Dans le mode, gardez éventuellement un canal **Gradateur général**, supprimez les canaux Red / Green / Blue d'exemple (✕).
3. **+ Cellules…** : **Nombre de cellules** 8, **Composition** RGBW, OK.
4. Vérifiez que les canaux s'appellent « Red 1 » … « White 8 » avec les numéros de cellule 1 à 8, puis **Enregistrer**.

Corriger une définition livrée

1. Recherchez-la, sélectionnez-la, **Modifier…**.
2. La ligne du bas indique que vos modifications seront enregistrées à part : l'original reste intact.
3. Corrigez (par exemple, nommez « Shutter » le canal d'obturateur), **Enregistrer**. La ligne de la définition affiche maintenant « créée / modifiée ».
4. Pour revenir à l'original : sélectionnez-la, **Supprimer**.

Importer un profil GDTF du fabricant

1. Téléchargez le fichier .gdtf du projecteur.
2. **Importer…**, choisissez le fichier.
3. Lisez le compte rendu (modes, remarques sur ce qui n'a pas été importé).
4. Ouvrez la définition importée avec **Modifier…** pour vérifier les fonctions des canaux et l'obturateur.

Bon à savoir

- La bibliothèque est commune à toutes les salles qui la partagent : une définition modifiée change toutes ces salles.
- Une définition supprimée alors que des fixtures l'utilisent rend ces fixtures « définition inconnue » dans la fenêtre de la salle (l'enregistrement de la salle est alors bloqué jusqu'à ce que vous choisissiez une autre définition).
- **Mettre à jour en ligne** ne remplace jamais vos définitions importées ou créées : elles gardent la priorité.
- Changer le fabricant ou le modèle d'une définition change son nom : les fixtures qui utilisaient l'ancien nom ne la retrouvent plus.
- L'éditeur ne permet pas d'annuler une modification une par une : en cas d'erreur, **Annuler** ferme sans rien enregistrer.

Voir aussi

- Fixtures, adresses, positions
- Déclarer ses projecteurs (assistant de salle)
- Sélectionner les projecteurs et régler la lumière
- Viser et couvrir une zone avec les lyres

- Les contrôles manuels
- Glossaire

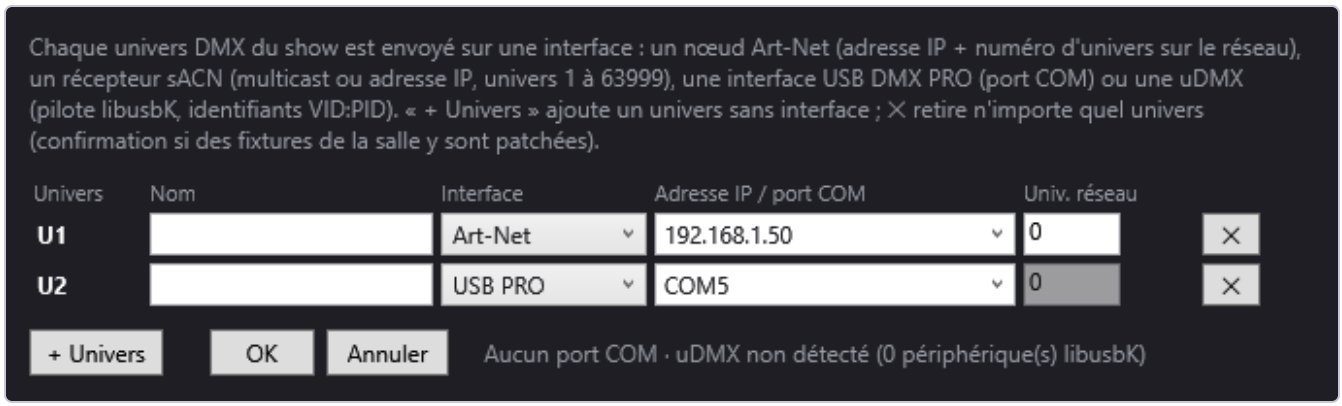
Les connexions DMX

La fenêtre Connexions DMX dit à DreamShow **par où sortent** les univers DMX de la salle : un nœud Art-Net sur le réseau, un récepteur sACN, une interface USB DMX PRO ou une interface uDMX. Les connexions appartiennent à la salle : elles sont enregistrées dans son fichier, et changer de salle change aussi les sorties.

Pour l'ouvrir :

- menu **Salle > Connexions DMX…** ;
- bouton **Connexions…** en haut à droite de l'écran principal ;
- bouton **Connexions DMX…** en bas de la fenêtre **Salle > Fixtures, adresses, positions…**.

La fenêtre s'intitule « Connexions DMX — (nom de la salle) ».



Notions

- Un **univers** DMX transporte 512 canaux. Une petite installation tient dans un univers ; au-delà, il en faut plusieurs.
- Chaque univers de la salle est envoyé sur **une** interface. Plusieurs univers peuvent partager le même nœud Art-Net ou le même récepteur sACN (chacun avec son numéro d'univers réseau). Une interface USB n'a qu'un seul câble : un seul univers par interface USB.
- Les univers sont numérotés **U1, U2, U3…** dans cette fenêtre. Attention : dans la fenêtre **Fixtures, adresses, positions…**, le champ **Univers** d'une fixture commence à 0. Univers 0 d'une fixture = **U1** ici, univers 1 = **U2**, etc.

La liste des univers

Une ligne par univers, avec les colonnes :

- **Univers** : U1, U2… L'infobulle indique « Univers utilisé par le patch de la salle » ou « Univers supplémentaire ».
- **Nom** : nom libre pour vous repérer (par exemple « Face », « Plafond », « Nœud cour »).
- **Interface** :
  - **Art-Net** : un nœud Art-Net sur le réseau (protocole UDP, port 6454) ;
  - **sACN (E1.31)** : un récepteur sACN, en multicast ou à une adresse IP (port 5568) ;
  - **USB PRO** : une interface USB du type Enttec DMX USB PRO, sur un port COM ;
  - **uDMX** : une interface uDMX (pilote libusbK) ;
  - **Aucune** : l'univers existe dans la salle mais ne sort nulle part (pratique pour patcher avant d'avoir le matériel).
- **Adresse IP / port COM** : liste modifiable (vous pouvez taper une valeur ou en choisir une proposée) :
  - en Art-Net : l'adresse IP du nœud. Sont proposées 127.0.0.1 (le PC lui-même, pour un autre logiciel sur le même ordinateur), 2.255.255.255, 10.255.255.255 et 255.255.255.255 (adresses de diffusion à tout un réseau) ;
  - en sACN : `multicast` (envoi au groupe multicast de l'univers, le cas courant) ou l'adresse IP d'un récepteur ; 127.0.0.1 est proposé ;
  - en USB PRO : le port COM de l'interface ; les ports COM présents sont proposés ;
  - en uDMX : les identifiants USB sous la forme VID:PID ; la valeur standard `16C0:05DC` est proposée ;
  - en **Aucune** : le champ est désactivé.
- **Univ. réseau** : le numéro d'univers sur le réseau, à faire correspondre au réglage du nœud ou du récepteur. En Art-Net : 0 à 32767. En sACN : 1 à 63999. Désactivé pour USB PRO, uDMX et Aucune.
- ✕ : retire l'univers. Si des fixtures de la salle y sont patchées, une confirmation le rappelle : « Des fixtures de la salle sont patchées sur U… Retirer quand même cet univers ? Elles ne sortiront plus nulle part. »

Quand vous changez d'interface, DreamShow propose une adresse adaptée : il garde une adresse IP déjà saisie (Art-Net, sACN), sinon il met 127.0.0.1 (Art-Net) ou `multicast` (sACN) ; il propose le premier port COM présent (ou COM5) pour l'USB PRO, et `16C0:05DC` pour l'uDMX. En sACN, si le numéro d'univers réseau n'est pas valable, il propose le numéro de l'univers (U3 → 3).

Les boutons et la ligne d'information

- **+ Univers** : ajoute un univers à la fin, avec l'interface **Aucune**. Choisissez ensuite son interface si besoin.
- **OK** : vérifie, enregistre et applique.
- **Annuler** : ferme sans rien changer.
- À droite des boutons : les ports COM présents (« Ports COM : COM3, COM5 » ou « Aucun port COM »), puis l'état de l'uDMX : « uDMX détecté », « uDMX non détecté (N périphérique(s)

libusbK) » ou « libusbK.dll absent (pilote uDMX non installé) ». Cette ligne est lue à l'ouverture de la fenêtre : branchez l'interface avant d'ouvrir.

Au clic sur **OK**, DreamShow refuse (et vous laisse corriger) :

- une adresse IP invalide en Art-Net ou en sACN (« U… : adresse IP invalide ») ;
- un univers réseau hors limites (« numéro d'univers réseau invalide (0 à 32767) » en Art-Net, « univers sACN invalide (1 à 63999) » en sACN) ;
- une interface USB sans port COM (« indiquez le port COM de l'interface USB »).

Si plusieurs univers sont envoyés sur la même interface USB, DreamShow prévient qu'ils écriront tour à tour sur le même câble et demande s'il faut continuer.

Ce qui se passe après OK

- Depuis le menu **Salle > Connexions DMX…** ou le bouton **Connexions…** : les connexions sont enregistrées tout de suite dans le fichier de la salle, et la sortie DMX redémarre sur les nouvelles interfaces. Le journal note « Connexions enregistrées dans … ».
- Depuis la fenêtre **Fixtures, adresses, positions…** : les connexions font partie des modifications de la salle ; elles sont enregistrées et appliquées au clic sur **Enregistrer la salle**.

Si une interface ne s'ouvre pas (port COM absent, pilote manquant, adresse impossible…), une fenêtre « Connexions DMX — interfaces en échec » liste les univers en cause avec la raison. Les autres univers sortent normalement : le show continue sur ceux qui marchent.

Une salle dont les connexions n'ont jamais été réglées utilise les réglages enregistrés sur ce PC par d'anciennes versions ; à défaut, chaque univers patché part en Art-Net vers 127.0.0.1, avec l'univers réseau 0 pour U1, 1 pour U2, etc. Ouvrez la fenêtre et cliquez sur **OK** pour fixer les connexions dans la salle.

L'état des sorties dans l'écran principal

En haut à droite de l'écran principal :

- **LIVE** (allumé par défaut) : allumé, la scène sélectionnée est envoyée en direct aux interfaces (Art-Net, USB, uDMX). Éteint, plus aucune trame ne part : seule la simulation continue. Pratique pour programmer au calme sans que le plateau bouge. Ce bouton est sans effet en mode spectacle (la sortie est toujours active pendant le spectacle). Quand vous rallumez **LIVE**, DreamShow saute sur la scène sélectionnée. Le journal note « LIVE éteint : plus aucune trame n'est envoyée aux interfaces » ou « LIVE : envoi des trames aux interfaces rétabli ». Pendant le mode visualiseur, DreamShow se tait, quel que soit **LIVE**.
- **Connexions…** : ouvre cette fenêtre.
- **Le texte gris à droite de Connexions…** résume les sorties en service, univers par univers, par exemple `U1→Art-Net 192.168.1.50/0 · U2→USB COM5`. L'infobulle répète ce texte avec les

erreurs éventuelles. Signes possibles :

- `U2→—` : univers sans interface (**Aucune**) ;
- `U1→ÉCHEC` : l'interface n'a pas pu s'ouvrir ;
- `U3→(retiré)` : univers utilisé par des fixtures mais retiré des connexions ;
- « aucune sortie DMX ».



Pas à pas

Sortir sur un nœud Art-Net

1. Réglez le PC et le nœud sur le même réseau (par exemple PC en 192.168.1.10, nœud en 192.168.1.50, masque 255.255.255.0).
2. Notez le numéro d'univers réglé dans le nœud (souvent 0 pour son premier port).
3. **Salle > Connexions DMX…**. Sur la ligne **U1** : **Interface** = **Art-Net**, **Adresse IP / port COM** = 192.168.1.50, **Univ. réseau** = le numéro noté.
4. **OK**. Vérifiez le résumé en haut à droite : `U1→Art-Net 192.168.1.50/0`.
5. Si Windows demande d'autoriser DreamShow sur le réseau, acceptez.

Sortir sur une interface USB DMX PRO

1. Branchez l'interface **avant** de lancer DreamShow, et vérifiez que son pilote (FTDI pour les interfaces type Enttec) est installé.
2. **Salle > Connexions DMX…** : la ligne du bas doit citer son port COM.
3. Sur la ligne **U1** : **Interface** = **USB PRO**, **Adresse IP / port COM** = le port COM de l'interface.
4. **OK**.

Ajouter un second univers

1. Dans **Fixtures, adresses, positions…**, placez les fixtures concernées sur l'**Univers** 1 (qui sera **U2**).
2. **Salle > Connexions DMX…** : si U2 n'apparaît pas, **+ Univers**.
3. Choisissez son interface (par exemple Art-Net, même nœud que U1 avec **Univ. réseau** 1, ou le second port du nœud).
4. **OK**.

Dépannage : rien ne sort

1. **LIVE** doit être allumé (hors mode spectacle).

2. **Ce que DreamShow envoie** : ouvrez **DMX > Valeurs DMX…**. Si les valeurs bougent, DreamShow envoie bien ; le problème est entre le PC et les projecteurs. Voir Valeurs DMX et potentiomètres DMX.
3. **Le résumé des sorties** : un `ÉCHEC`, un `—` ou un `(retiré)` sur l'univers concerné explique le silence. Lisez l'infobulle et le journal.
4. **En Art-Net** : même réseau pour le PC et le nœud, bon numéro d'univers réseau, pare-feu Windows qui autorise DreamShow.
5. **En sACN** : bon numéro d'univers (1 à 63999) ; si le réseau ne laisse pas passer le multicast, indiquez l'adresse IP du récepteur.
6. **En USB** : interface branchée avant le lancement, pilote installé, bon port COM, un seul univers par interface.
7. **En uDMX** : la ligne du bas doit dire « uDMX détecté » ; sinon, installez le pilote libusbK.
8. **Le bon univers** : rappelez-vous que l'univers 0 d'une fixture sort sur **U1**.
9. **Côté projecteur** : adresse DMX et mode (nombre de canaux) identiques à ceux de la salle, câble DMX en bon état, bouchon de terminaison en bout de ligne.
10. **Pour tester un projecteur seul** : **DMX > Potentiomètres DMX…** force des canaux à la main.

Bon à savoir

- Les connexions suivent la salle : en changeant de salle, DreamShow redémarre sur les sorties de la nouvelle salle.
- Un univers peut exister sans interface (**Aucune**) : utile pour préparer un patch avant d'avoir le matériel.
- Retirer un univers où des fixtures sont patchées est possible : elles ne sortent plus nulle part, et le résumé l'indique par `(retiré)`.
- La fenêtre **Fixtures, adresses, positions…** travaille sur une copie de la salle : si vous changez les connexions par le menu pendant qu'elle est ouverte, puis enregistrez la salle depuis elle, ce sont ses connexions à elle qui sont enregistrées.

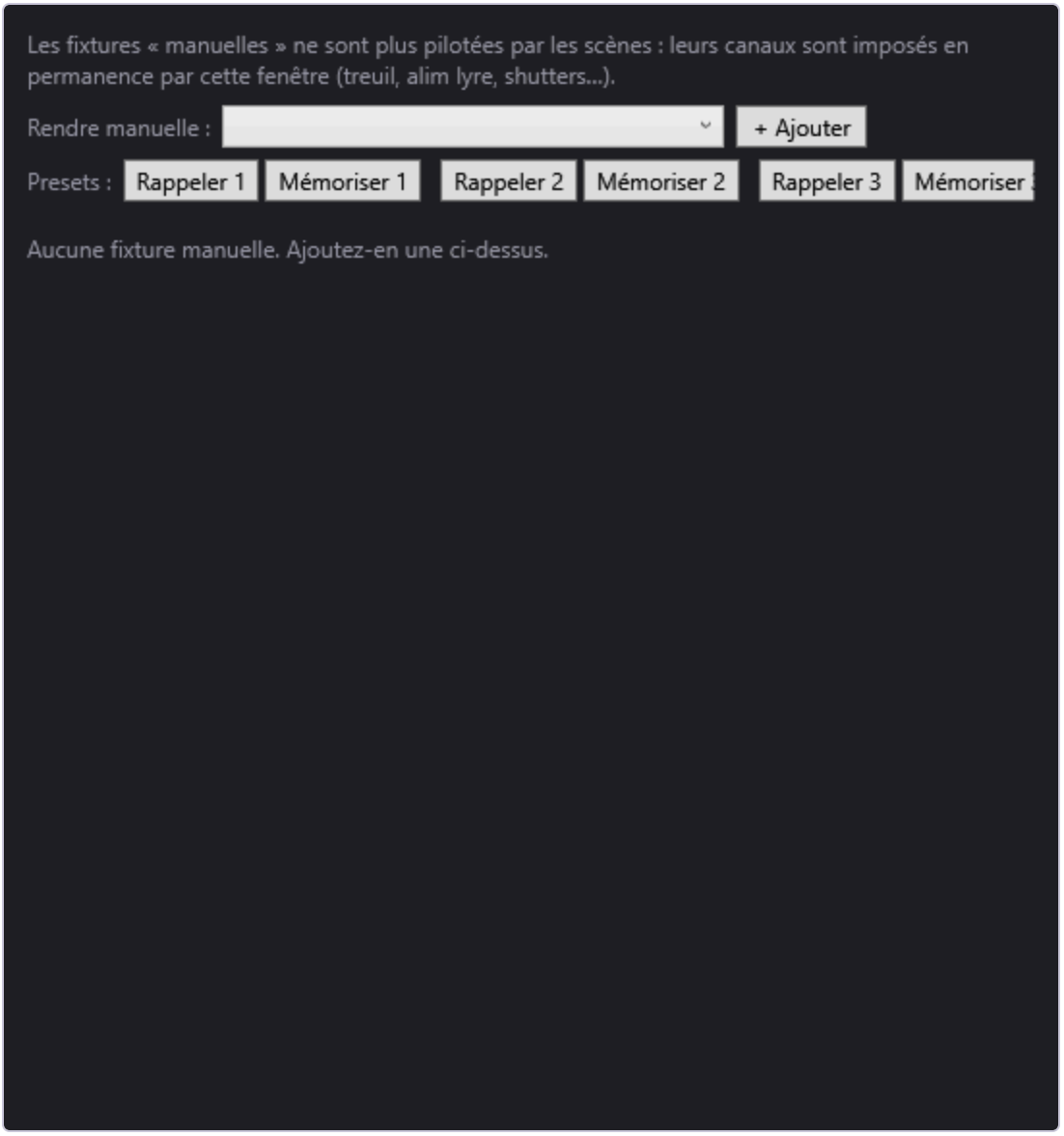
Voir aussi

- Fixtures, adresses, positions
- Valeurs DMX et potentiomètres DMX
- Le mode visualiseur
- Le player autonome
- Dépannage

Les contrôles manuels

Certains appareils ne doivent pas suivre la conduite : un treuil, l'alimentation des lyres, un relais, un obturateur mécanique… La fenêtre Contrôles manuels les retire de la conduite et vous les fait piloter à la main. Leurs canaux sont imposés en permanence à la sortie DMX, quelle que soit la scène jouée, même pendant un noir général.

Pour l'ouvrir : menu **Salle > Contrôles manuels…**, ou bouton **Contrôles manuels…** de la fenêtre de conduite (mode show). La fenêtre ne bloque pas l'écran principal ; si elle est déjà ouverte, le menu la ramène au premier plan.



Le principe

- Une fixture **manuelle** n'est plus pilotée par les scènes : ses canaux prennent les valeurs réglées dans cette fenêtre, à chaque trame DMX, par-dessus la conduite.
- Ces valeurs passent **même pendant un noir général** (blackout) : un treuil ne redescend pas et une alimentation ne se coupe pas parce que vous avez fait le noir.
- Deux choses passent quand même par-dessus les contrôles manuels : la poursuite sur tablette et les **Potentiomètres DMX** (menu DMX), qui l'emportent sur tout.
- Chaque réglage est appliqué aussitôt et **enregistré tout de suite** dans le fichier de la salle : il est retrouvé au prochain lancement.
- Les fixtures manuelles ne sont jamais allumées par les ambiances écrites automatiquement (assistant du premier show).

La fenêtre

En haut, un rappel : « Les fixtures « manuelles » ne sont plus pilotées par les scènes : leurs canaux sont imposés en permanence par cette fenêtre (treuil, alim lyre, shutters…). »

Rendre une fixture manuelle

- **Rendre manuelle :** liste des fixtures de la salle qui ne sont pas encore manuelles, par identifiant.
- **+ Ajouter** : rend manuelle la fixture choisie. Une carte apparaît pour elle dans la liste.

Attention : une fixture qui devient manuelle pour la première fois part avec **tous ses canaux à 0**, imposés aussitôt. Réglez-la tout de suite.

Les presets

- **Presets :** trois paires de boutons **Rappeler 1** / **Mémoriser 1**, **Rappeler 2** / **Mémoriser 2**, **Rappeler 3** / **Mémoriser 3**.
- **Mémoriser N** enregistre les valeurs actuelles de **toutes** les fixtures manuelles dans le preset N (en remplaçant son contenu).
- **Rappeler N** remet ces valeurs sur les fixtures qui sont encore manuelles. Une fixture devenue manuelle après la mémorisation n'est pas touchée. Rappeler un preset vide ne fait rien.

Les presets sont enregistrés avec la salle.

Les cartes des fixtures manuelles

Chaque fixture manuelle a sa carte. L'en-tête donne son identifiant, son univers et son adresse sous la forme « U1 @17 » (U1 = le premier univers, comme dans la fenêtre Connexions DMX), et son nombre de canaux. Le bouton **Retirer** la rend à la conduite (ses réglages sont gardés pour la prochaine fois qu'elle redeviendra manuelle). S'il n'y a aucune fixture manuelle : « Aucune fixture manuelle. Ajoutez-en une ci-dessus. »

Le contenu de la carte dépend de l'appareil :

Un obturateur (shutter) — fixture d'un seul canal dont l'identifiant contient « shutter » :

- **Mode : AUTO** / **Mode : MANUEL** : bascule entre les deux. En **AUTO**, l'obturateur suit la conduite (rien n'est imposé). En **MANUEL**, il est imposé par le bouton suivant.
- **OUVERT** / **FERMÉ** : bascule l'obturateur (255 = ouvert, 0 = fermé ; une valeur à partir de 128 est lue comme ouverte). Inactif en mode AUTO.

Un relais ou une alimentation — toute autre fixture d'un seul canal :

- **Sous tension (255)** et **Hors tension (0)** : mettent le canal à fond ou à zéro.
- un curseur 0–255 pour une valeur intermédiaire, avec la valeur affichée à droite.

Un treuil — fixture qui a un canal nommé « Position » et un canal nommé « Speed » :

- deux faders verticaux, **Position** et **Vitesse**, de 0 à 255, avec leur valeur ;
- **Zéro** : remet **Position** à 0 (et le canal « Position fine » s'il existe) ;
- **Stop** : arrête le treuil (met **Vitesse** à 255, la valeur d'arrêt du treuil) ;
- trois rangées **Rappeler N** / **Mémoriser N** propres à ce treuil : **Mémoriser N** retient la position actuelle (sa valeur s'affiche au bout de la rangée), **Rappeler N** ramène le fader **Position** à cette valeur. Ces positions sont enregistrées avec la fixture ;
- les autres canaux du treuil (gradateur, couleur…) en curseurs ordinaires.

Tout autre appareil : un curseur 0–255 par canal, avec le nom du canal à gauche et la valeur à droite.

Pas à pas

Piloter un treuil à la main pendant tout le spectacle

1. Dans la bibliothèque de projecteurs, vérifiez que la définition du treuil a bien des canaux nommés « Position » et « Speed ».
2. **Salle > Contrôles manuels…**.
3. Dans **Rendre manuelle :**, choisissez le treuil, **+ Ajouter**.
4. Réglez **Vitesse**, puis montez **Position** jusqu'à la hauteur voulue.
5. **Mémoriser 1** sur la première rangée du treuil. Faites de même pour d'autres hauteurs (**Mémoriser 2**, **Mémoriser 3**).
6. Pendant le spectacle, ouvrez la fenêtre depuis la conduite (**Contrôles manuels…**) et utilisez **Rappeler 1**, **Rappeler 2**… pour envoyer le treuil aux hauteurs mémorisées.

Garder l'alimentation des lyres allumée quoi qu'il arrive

1. Patchez le relais d'alimentation comme une fixture d'un canal (dans la salle, cochez **Invisible** s'il n'a pas de place sur le plateau).
2. **Salle > Contrôles manuels...**, choisissez le relais, **+ Ajouter**.
3. Cliquez sur **Sous tension (255)**. Le relais reste alimenté, même pendant un noir général.

Préparer deux configurations de salle

1. Rendez manuels les appareils concernés et réglez-les pour la première configuration (par exemple « répétition »). **Mémoriser 1**.
2. Réglez-les pour la seconde (« spectacle »). **Mémoriser 2**.
3. Passez d'une configuration à l'autre avec **Rappeler 1** et **Rappeler 2**.

Bon à savoir

- **Manuelle = hors conduite** : ce que les scènes disent de cette fixture ne sort plus (sauf un shutter en **Mode : AUTO**). Pour la rendre à la conduite, **Retirer**.
- **Différence avec « maintien »** : le réglage **Si non mentionnée dans une scène : maintien** de la salle laisse la fixture suivre les scènes, mais lui fait garder sa valeur quand une scène ne la mentionne pas, et la protège du noir général. Une fixture manuelle, elle, ne suit plus du tout les scènes. Voir Fixtures, adresses, positions.
- Les **Potentiomètres DMX** l'emportent sur les contrôles manuels : un canal forcé par un potentiomètre ignore la valeur manuelle tant qu'il n'est pas relâché.
- Si vous enregistrez la salle depuis **Fixtures, adresses, positions...** (ou changez de salle) pendant que cette fenêtre est ouverte, elle se met à jour toute seule et ses curseurs continuent d'agir.
- Inversement, la fenêtre **Fixtures, adresses, positions...** travaille sur une copie de la salle prise à son ouverture : enregistrer depuis elle défait les fixtures rendues manuelles et les réglages faits ici entre-temps.

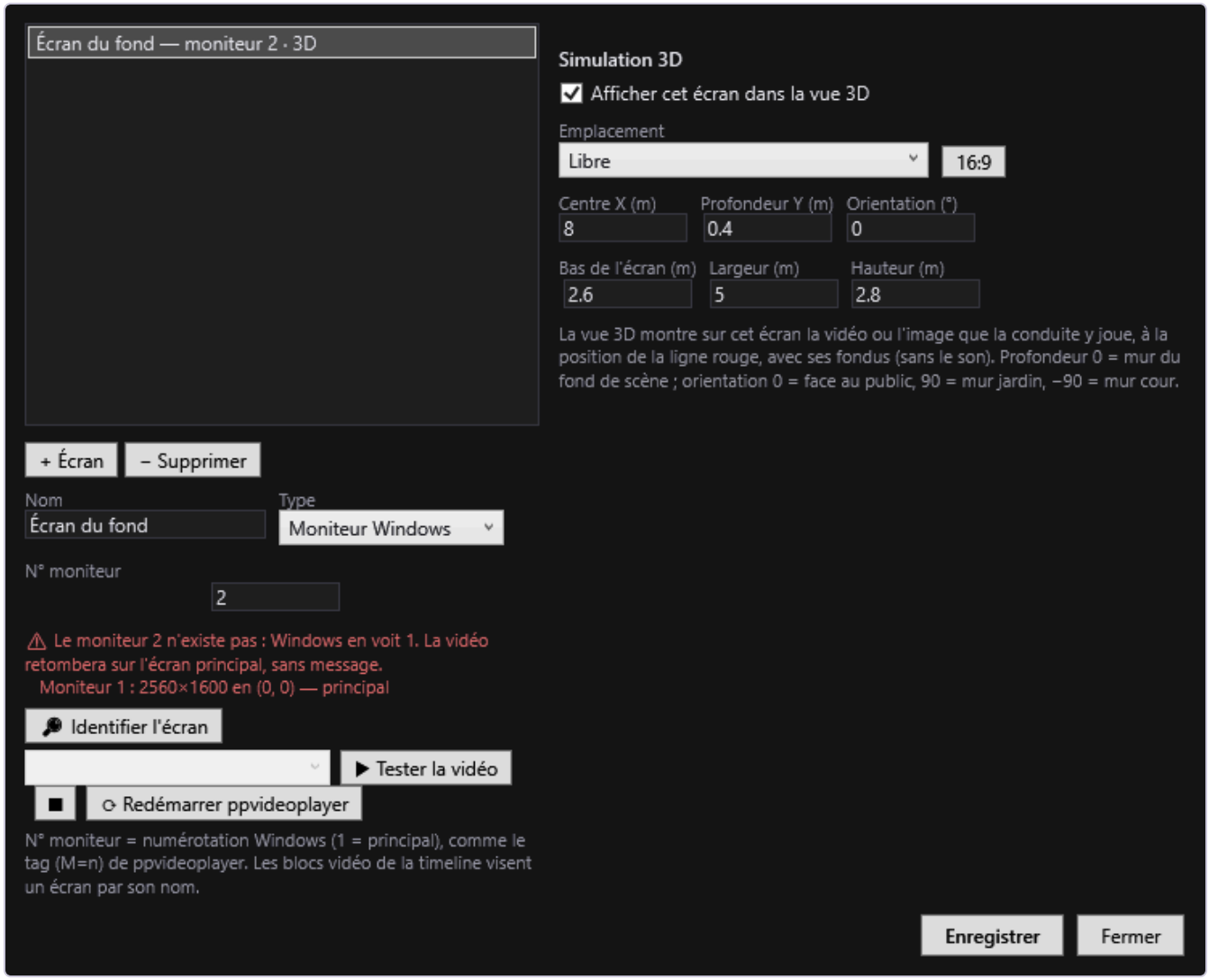
Voir aussi

- Fixtures, adresses, positions
- Valeurs DMX et potentiomètres DMX
- Le mode show et la fenêtre de conduite
- La poursuite sur tablette
- La bibliothèque de projecteurs

Les écrans vidéo

Les écrans sont les surfaces où le show diffuse ses vidéos et ses images : un moniteur ou un vidéoprojecteur branché sur le PC, ou un lecteur vidéo IP (boîtier sur le réseau). Chaque écran porte un **nom** : les blocs vidéo de la timeline visent un écran par ce nom. Un écran peut aussi être placé dans la salle pour que la simulation 3D montre la vidéo à sa place.

Pour l'ouvrir : menu **Salle > Écrans...**. La fenêtre s'intitule « DreamShow (version) — Écrans : (nom de la salle) ». Elle ne bloque pas l'écran principal ; si elle est déjà ouverte, le menu la ramène au premier plan.



Deux sortes d'écrans

- **Moniteur Windows** : un écran branché sur le PC (moniteur, vidéoprojecteur, mur LED via sa carte graphique). La vidéo est jouée par le lecteur ppvideoplayer installé avec DreamShow, qui démarre réduit.
- **Lecteur vidéo IP** : un boîtier lecteur sur le réseau (boîtier smallvp). Il se connecte à la régie et joue un contenu **stocké sur lui-même**, rangé par « slot » (A à P) : vous associez un fichier à chaque slot, puis vous le téléversez dans le boîtier depuis cette fenêtre.

La liste et la fiche de l'écran (à gauche)

- **La liste** : une ligne par écran : « nom — moniteur N » ou « nom — IP : identifiant », suivie de « · 3D » si l'écran est placé dans la salle.
- **+ Écran** : ajoute un écran « Écran N », de type moniteur, sur le moniteur N.
- **− Supprimer** : supprime l'écran sélectionné (sans confirmation ; rien n'est enregistré avant **Enregistrer**).
- **Nom** : le nom de l'écran, celui que choisissent les blocs vidéo de la timeline. Si vous le changez, les blocs déjà posés qui visaient l'ancien nom ne le trouvent plus.
- **Type** : **Moniteur Windows** ou **Lecteur vidéo IP**.
- **N° moniteur** (moniteur Windows seulement) : numéro du moniteur, dans la numérotation de Windows (1 = principal), la même que celle de ppvideoplayer.

Une note rappelle : « N° moniteur = numérotation Windows (1 = principal), comme le tag (M=n) de ppvideoplayer. Les blocs vidéo de la timeline visent un écran par son nom. »

Outils d'un moniteur Windows

- **La liste des moniteurs** : « Windows voit N moniteur(s) — même numérotation que ppvideoplayer : », puis une ligne par moniteur : « Moniteur N : largeur×hauteur en (x, y) », avec « — principal » pour l'écran principal. Si le numéro choisi n'existe pas, le texte passe en rouge : « ⚠ Le moniteur N n'existe pas : Windows en voit M. La vidéo retombera sur l'écran principal, sans message. »
- 🔎 **Identifier l'écran** : affiche pendant 8 secondes, sur ce moniteur, un carton plein écran avec son grand numéro, « MONITEUR N », le nom de l'écran, sa résolution (et « écran principal » le cas échéant). Un clic ou une touche le ferme avant. C'est la façon sûre de savoir quel écran physique porte quel numéro.
- **La liste des vidéos du spectacle** et **▶ Tester la vidéo** : joue la vidéo choisie sur ce moniteur par ppvideoplayer, c'est-à-dire par le vrai chemin du spectacle. Le test s'arrête tout seul au bout de 10 secondes. Attention : une vidéo qui commence au noir ne montrera rien ; utilisez d'abord **Identifier l'écran**. Si le show n'a aucune vidéo, la liste est vide (« Ce spectacle n'a aucune vidéo : ajoutez-en une pour tester. »).
- ■ : arrête le test.
- ⟳ **Redémarrer ppvideoplayer** : relance le lecteur. ppvideoplayer ne découvre les moniteurs qu'à son démarrage : à faire après avoir branché ou activé un écran.

Le lecteur vidéo IP (à droite)

Ce panneau n'apparaît que pour un écran de type **Lecteur vidéo IP**.

- **ID ou adresse IP** : désignez le boîtier par son identifiant (réglé sur le boîtier) **ou** par son adresse IP. À côté, l'état en direct : « ● connecté » ou « ○ non connecté ».
- Une note rappelle que le boîtier se connecte à la régie (port 5555) et joue un contenu local par slot.
- **La liste des boîtiers connectés** : « Boîtiers connectés : identifiant (adresse IP), … » ou « Aucun boîtier connecté pour l'instant. » Elle vous dit quoi taper dans **ID ou adresse IP**.
- **+ Slot** : ajoute un slot (la première lettre libre de A à P).
- **Tout téléverser** : téléverse tous les slots, l'un après l'autre.

Les vidéos que le show joue déjà sur cet écran (blocs vidéo qui visent son nom) sont ajoutées automatiquement à la liste des slots, chacune sur une lettre libre : vous n'avez qu'à vérifier et téléverser. S'il n'y en a aucune : « Aucune vidéo du spectacle ne vise cet écran. Ajoutez un bloc vidéo sur la timeline (écran = ce nom), ou « + Slot » pour préparer un contenu. »

Chaque slot a sa ligne :

- **Vidéo** : le fichier associé (tapé, ou choisi avec **Fichier…** : vidéos .mp4, .mov, .avi, .mkv, .webm ou images .png, .jpg, .jpeg, .bmp, .gif). Un fichier pris dans le dossier des médias du show est enregistré par son nom relatif.
- **Slot** : la lettre, de A à P.
- **Type** : **Vidéo** ou **Image**.
- **Téléverser** : envoie le fichier dans le boîtier, puis attend sa confirmation. L'état s'affiche sous la ligne : « ⏳ Téléversement en cours… », puis ✓ (confirmé), ⚠ (envoyé mais non confirmé à temps) ou ✕ (échec, avec la raison : serveur indisponible, ID ou IP manquant, aucun fichier associé…). La fenêtre reste utilisable pendant un gros transfert.
- ▶ : test, joue ce slot sur le boîtier.
- ■ : arrête la lecture sur le boîtier.
- ✕ : retire ce slot.

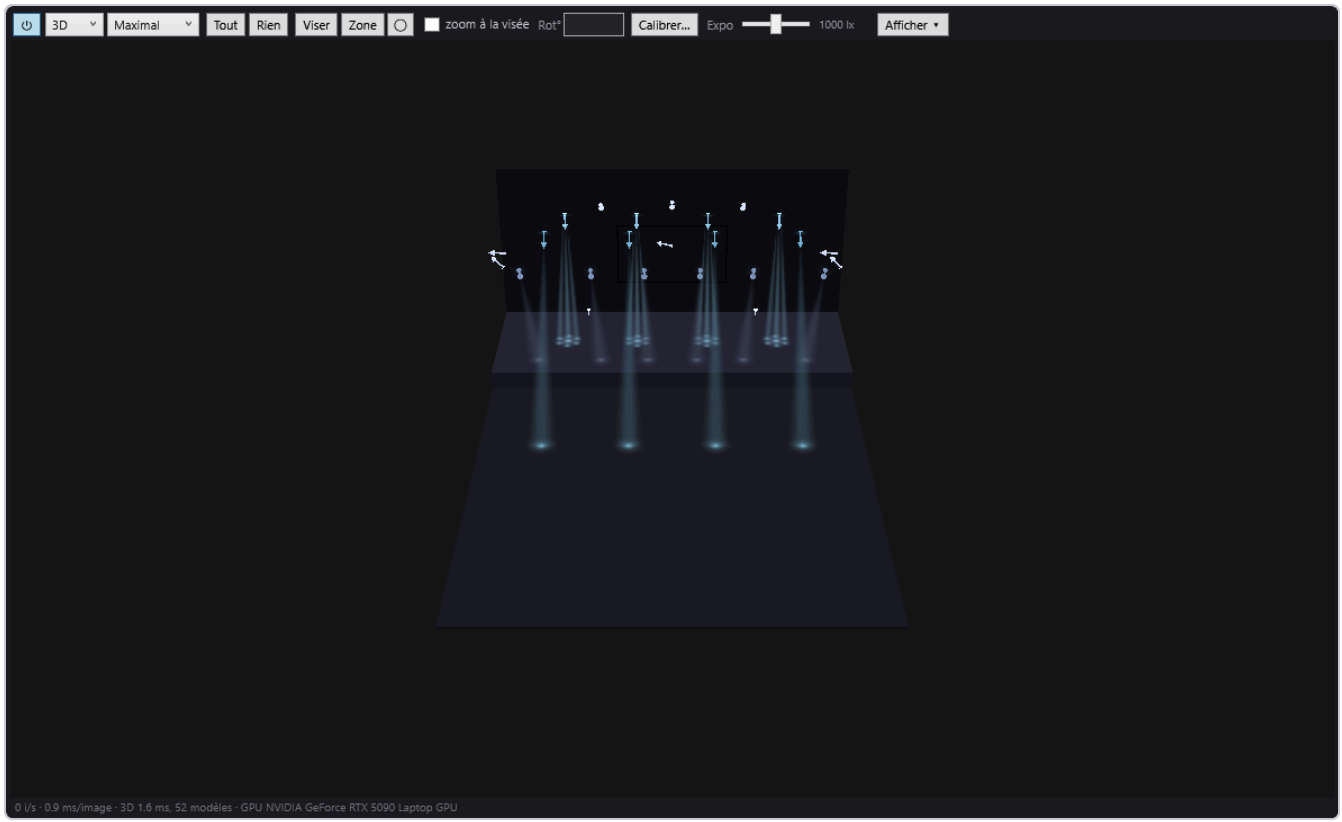
La section Simulation 3D (à droite)

Elle place l'écran dans la salle, pour que la simulation le montre.

- **Afficher cet écran dans la vue 3D** : cochée, l'écran est placé. À la première coche, il est posé au milieu du mur du fond, son bas à 1 m au-dessus du plateau, large de la moitié de la salle (6 m au plus) et au format 16:9. Décochée, l'écran n'est plus dessiné.
- **Emplacement** : **Mur du fond (face au public)**, **Mur jardin**, **Mur cour**, **Fond de salle (face à la scène)** ou **Libre**. Choisir un mur règle l'orientation et colle l'écran contre ce mur (en gardant

sa position le long du mur quand c'est possible). **Libre** s'affiche quand les valeurs ne correspondent à aucun mur.
- **16:9** : met la hauteur à largeur × 9/16.
- **Centre X (m)** : position du milieu de l'écran en largeur, depuis le mur jardin.
- **Profondeur Y (m)** : position en profondeur ; 0 = mur du fond de scène.
- **Orientation (°)** : 0 = face au public, 90 = sur le mur jardin, −90 = sur le mur cour, 180 = face à la scène.
- **Bas de l'écran (m)** : hauteur du bord inférieur, depuis le sol de la salle.
- **Largeur (m)** et **Hauteur (m)** : taille de l'image.

Dans la vue 3D, l'écran montre la vidéo ou l'image que la conduite y joue, à la position de la ligne rouge de la timeline, avec ses fondus, sans le son. Sur le plan 2D, l'écran est un trait épais avec un petit repère du côté où il regarde et son nom ; le trait s'éclaire en bleu quand l'écran joue.



Enregistrer

- **Enregistrer** : applique les écrans à la salle courante et enregistre son fichier. Seuls les écrans sont concernés : les autres réglages de la salle ne sont pas touchés. Tant que ce n'est pas fait, une étoile « * » termine le titre de la fenêtre.
- **Fermer** : ferme la fenêtre. S'il reste des modifications : « Modifications des écrans non enregistrées. Enregistrer ? » (**Oui**, **Non**, **Annuler**). Un test vidéo en cours est arrêté.

Pas à pas

Déclarer un vidéoprojecteur branché sur le PC

1. Branchez et allumez le vidéoprojecteur, réglez Windows en mode « Étendre ».
2. **Salle > Écrans…**, puis **+ Écran**.
3. Donnez un **Nom** parlant (par exemple « Écran de fond »), **Type** = **Moniteur Windows**.
4. Tapez un **N° moniteur**, puis 🔎 **Identifier l'écran** : le carton doit apparaître sur le vidéoprojecteur. Sinon, essayez un autre numéro.
5. Si le vidéoprojecteur a été branché après le lancement, cliquez sur ⟳ **Redémarrer ppvideoplayer**.
6. ▶ **Tester la vidéo** pour vérifier toute la chaîne.
7. **Enregistrer**. Les blocs vidéo de la timeline peuvent maintenant viser « Écran de fond ».

Préparer un lecteur vidéo IP

1. Branchez le boîtier sur le même réseau que la régie.
2. **Salle > Écrans…**, **+ Écran**, **Type** = **Lecteur vidéo IP**.
3. Dans **ID ou adresse IP**, tapez l'identifiant ou l'adresse affichée dans « Boîtiers connectés ». L'état doit passer à « ● connecté ».
4. Posez vos blocs vidéo sur la timeline avec cet écran : rouvrez la fenêtre, leurs fichiers apparaissent dans les slots.
5. **Tout téléverser**, puis attendez les ✓.
6. Testez un slot avec ▶.
7. **Enregistrer**.

Voir la vidéo dans la simulation 3D

1. Sélectionnez l'écran, cochez **Afficher cet écran dans la vue 3D**.
2. Choisissez l'**Emplacement** (par exemple **Mur du fond (face au public)**), ajustez **Largeur (m)**, **16:9**, **Bas de l'écran (m)**.
3. **Enregistrer**.
4. Passez la simulation en 3D et déplacez la ligne rouge sur un bloc vidéo : l'image apparaît sur l'écran.

Bon à savoir

- Un écran déclaré sur un moniteur qui n'existe pas joue **sans message** sur l'écran principal : vérifiez la liste des moniteurs et utilisez **Identifier l'écran**.
- ppvideoplayer ne voit les moniteurs qu'à son démarrage : après avoir branché un écran, ⟳ **Redémarrer ppvideoplayer**.
- Un lecteur vidéo IP ne lit pas un fichier par son nom à travers le réseau : il joue ce qui a été **téléversé** dans son slot. Après avoir changé une vidéo, téléversez-la de nouveau.
- Renommer un écran ne met pas à jour les blocs vidéo déjà posés.

- Les médias du show sont rangés dans son dossier de médias (**Fichier > Ouvrir le dossier des médias du show**).

Voir aussi

- Le son et la vidéo sur la timeline
- La simulation 2D et 3D
- Shows, fichiers et projets
- Dépannage

Changer, renommer, dupliquer une salle

Une **salle** décrit un lieu : ses dimensions, ses projecteurs et leurs adresses, ses groupes, ses écrans, ses connexions DMX, ses calibrages. Vous pouvez en avoir plusieurs (votre théâtre, une salle de tournée, le bureau pour les essais) et passer de l'une à l'autre. Une salle peut servir à plusieurs shows.

Pour y accéder : menu **Salle**, dernière partie : **Changer de salle**, **Renommer la salle…**, **Dupliquer la salle…**, **Supprimer la salle…**. Les calibrages s'importent et s'exportent par **Importer les calibrations (lyrescal.ini)…** et **Exporter les calibrations…**, dans le même menu.

La salle active est rappelée dans le titre de l'écran principal, sous la forme « show @ salle ».

Le lien entre un show et sa salle

- Un show ne contient pas d'adresses DMX : il désigne des fixtures (par leur identifiant) et des groupes (par leur nom), déclarés dans la salle.
- Chaque fois que vous enregistrez un show, il retient le **nom** de la salle active.
- Quand vous ouvrez un show, DreamShow passe tout seul sur sa salle si elle est différente de la salle active. Si cette salle n'existe plus, la salle active est gardée et le journal l'indique : « Le show référence la salle « … », introuvable — salle actuelle conservée (…) ».

Conséquence : si vous changez de salle puis enregistrez le show, il appartient désormais à la nouvelle salle.

Changer de salle

Salle > Changer de salle ouvre un sous-menu avec une entrée par salle (leur nom ; l'infobulle donne le nom du fichier). La salle active est cochée. Cliquez sur une autre salle pour l'activer :

- le patch, l'arbre de sélection, les filtres et la simulation sont rechargés ;
- la sortie DMX redémarre sur les connexions de la nouvelle salle ;
- le journal note « Salle active : … ».

Le show ouvert n'est pas modifié : ses scènes visent maintenant les fixtures et les groupes de même nom dans la nouvelle salle. Ce qui n'y existe pas ne s'allume pas.

Créer une salle

En bas du sous-menu, **Nouvelle salle…** demande le **Nom de la salle :**. DreamShow crée une salle vide (12 × 18 × 6 m, un univers, la bibliothèque de projecteurs commune) et l'active. Il ne reste qu'à déclarer ses projecteurs : assistant de salle ou Fixtures, adresses, positions.

Le fichier est nommé d'après le nom (minuscules, tirets), avec l'extension `.venue.json`, dans le dossier des données. Si un fichier de ce nom existe déjà, la création est refusée (« Le fichier … existe déjà. ») : choisissez un autre nom.

Renommer la salle…

Renomme la salle **active**. Une fenêtre demande « Nouveau nom (actuel : …) : ».

- Le nouveau nom est enregistré dans la salle.
- Tous les shows du dossier des données qui référençaient l'ancien nom sont mis à jour, ainsi que le show ouvert : l'ouverture automatique de la bonne salle continue de marcher. Le journal indique le nombre de shows mis à jour.
- Le nom du **fichier** de la salle ne change pas.

Dupliquer la salle…

Crée une copie complète de la salle active (fixtures, groupes, écrans, calibrages, connexions, presets manuels…) sous un nouveau nom. Une fenêtre demande « Nom de la copie de « … » : ». La copie est créée dans un nouveau fichier puis **devient la salle active**.

C'est le bon point de départ pour une salle voisine (même parc de projecteurs dans un autre lieu) ou pour essayer des modifications sans toucher l'original. Comme pour une nouvelle salle, le nom ne doit pas donner un fichier déjà existant.

Supprimer la salle…

Supprime le fichier de la salle **active**, après confirmation : « Supprimer définitivement la salle « … » (fichier) ? Les shows qui la référencent le signaleront à l'ouverture. »

- La dernière salle ne peut pas être supprimée (« Impossible de supprimer la dernière salle du projet. »).
- DreamShow passe d'abord sur une autre salle (la première par ordre de nom de fichier), puis supprime le fichier.
- La suppression est définitive : le fichier n'est pas mis dans la corbeille. Pensez à exporter le projet avant (**Fichier > Exporter le projet complet (zip)…**) ou à dupliquer la salle si vous hésitez.

Importer et exporter les calibrations

Les calibrages des lyres (voir La calibration des lyres) sont enregistrés dans la salle. Ces deux commandes les sauvegardent dans un fichier texte .ini et les rechargent, par exemple après un changement de salle ou pour reprendre les calibrages d'une ancienne installation.

- **Exporter les calibrations…** : enregistre un fichier .ini (par défaut `calibrations.ini`), avec une section par lyre calibrée, nommée par l'identifiant de la fixture. Le journal indique le nombre de calibrations exportées.
- **Importer les calibrations (lyrescal.ini)…** : relit un tel fichier. Chaque section est rattachée à la fixture qui a le même identifiant. Un fichier `lyrescal.ini` de ppshow (sections `[lyre1]` à `[lyre5]`) est aussi accepté : `[lyre1]` va à la première fixture du groupe nommé « Lyres », `[lyre2]` à la deuxième, etc. Seules les sections marquées comme calibrées sont reprises. Les calibrages importés remplacent ceux des fixtures concernées, et la salle est enregistrée aussitôt. Si rien n'est reconnu : « Aucune calibration reconnue dans ce fichier. »

Pas à pas

Préparer une tournée dans une seconde salle

1. Ouvrez le show (DreamShow active sa salle habituelle), puis **Salle > Dupliquer la salle…** et nommez la copie (par exemple « Tournée — Salle des fêtes »).
2. La copie est active et le show reste ouvert : ajustez les dimensions, les positions et les adresses dans **Salle > Fixtures, adresses, positions…**, et les sorties dans **Salle > Connexions DMX…**.
3. Vérifiez le show dans la simulation, puis enregistrez-le **sous un autre nom** (**Fichier > Enregistrer sous…**) : cette version du show appartient à la salle de tournée, l'original reste lié à votre salle. (Si vous rouvriez l'original avant cet enregistrement, DreamShow repasserait sur la salle habituelle.)

Rendre un show à sa salle d'origine

1. **Salle > Changer de salle**, choisissez la salle d'origine.
2. **Fichier > Enregistrer** : le show retient de nouveau cette salle.

Bon à savoir

- Les salles sont des fichiers `.venue.json` du dossier des données ; elles voyagent avec **Fichier > Exporter le projet complet (zip)…**.
- Changer de salle ne réécrit pas le show tant que vous ne l'enregistrez pas.
- La bibliothèque de projecteurs est commune aux salles : modifier une définition change toutes les salles qui l'utilisent.
- Supprimer une salle ne supprime aucun show : ceux qui la référençaient restent, et le signalent à l'ouverture.

Voir aussi

- Fixtures, adresses, positions
- Les connexions DMX
- La calibration des lyres
- Déclarer ses projecteurs (assistant de salle)
- Shows, fichiers et projets

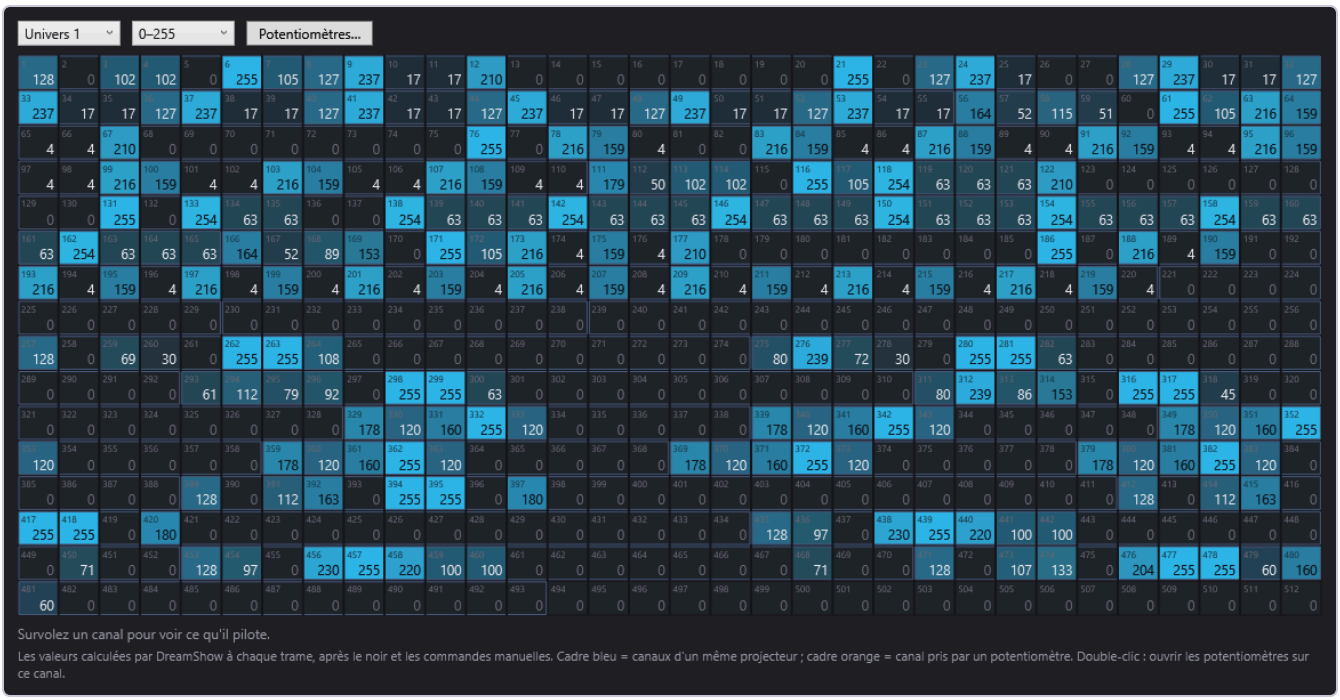
Valeurs DMX et potentiomètres DMX

Deux fenêtres du menu **DMX** pour voir et forcer ce que DreamShow envoie aux projecteurs. **Valeurs DMX…** affiche en direct les 512 canaux d'un univers, tels qu'ils partent. **Potentiomètres DMX…** permet de prendre un canal à la main, par-dessus la conduite, pour tester un projecteur ou dépanner pendant une répétition.

Pour l'ouvrir : menu **DMX > Valeurs DMX…** ou **DMX > Potentiomètres DMX…**. Les potentiomètres s'ouvrent aussi depuis la fenêtre Valeurs DMX (bouton **Potentiomètres…** ou double-clic sur un canal).

Rappel : un **univers** DMX compte 512 canaux. Chaque projecteur (fixture) occupe un ou plusieurs canaux consécutifs à partir de son adresse. Une valeur DMX va de 0 à 255.

La fenêtre Valeurs DMX



La fenêtre montre les valeurs **calculées par DreamShow à chaque trame**, c'est-à-dire après le noir général, les contrôles manuels et les potentiomètres : ce sont exactement les valeurs qui partent vers les interfaces. Elle se met à jour dix fois par seconde.

La barre du haut

- **Univers 1**, **Univers 2**… : choisit l'univers affiché. La liste contient tous les univers utilisés par la salle et par ses connexions.

- **0–255** / **%** : unité des valeurs affichées dans la grille. **0–255** (par défaut) montre la valeur DMX brute ; **%** la montre en pourcentage (255 = 100 %). Ce choix ne change que l'affichage.
- **Potentiomètres…** : ouvre la fenêtre Potentiomètres DMX sur l'univers affiché, à partir du canal 1. Pour l'ouvrir directement sur un canal précis, double-cliquez plutôt sur ce canal dans la grille.

La grille

Les 512 canaux sont rangés en 16 lignes de 32 cases. Dans chaque case :

- le petit numéro en haut à gauche est l'adresse du canal (1 à 512) ;
- le grand nombre en bas à droite est sa valeur (0–255 ou %) ;
- la case se remplit d'une couleur qui va du gris foncé (0) au cyan vif (255), pour repérer d'un coup d'œil les canaux allumés.

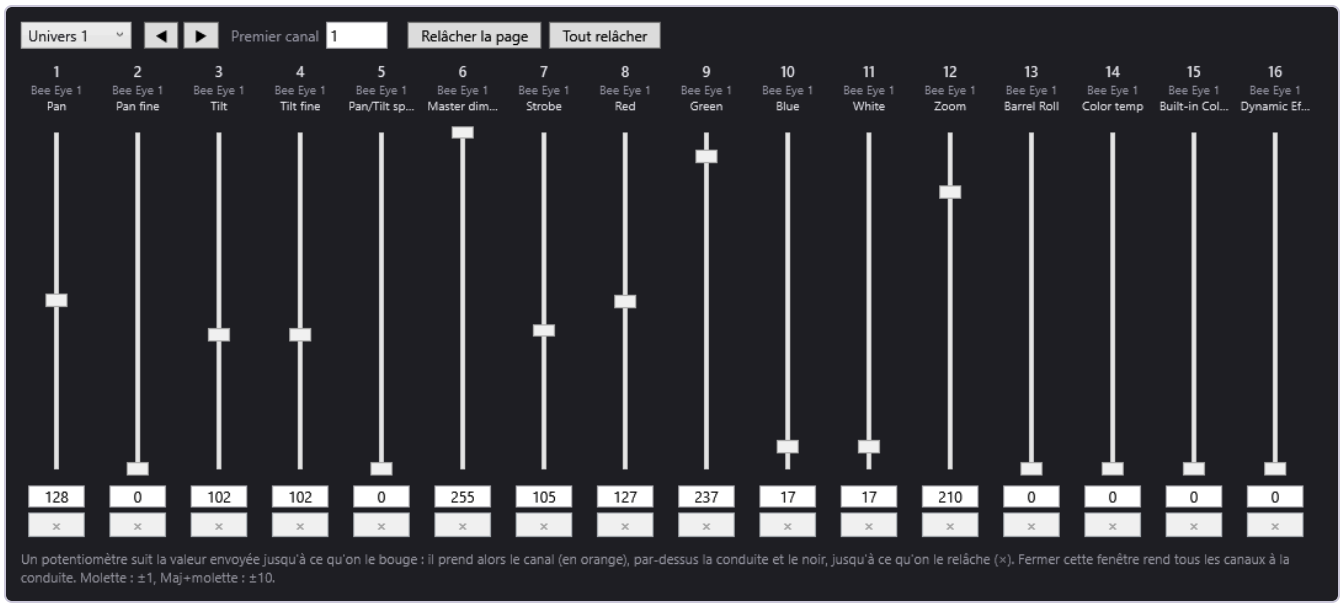
Les cadres :

- **Cadre bleu** : entoure les canaux d'un même projecteur, d'après l'adresse et le mode DMX déclarés dans la salle. Un canal sans cadre n'est utilisé par aucun projecteur (« canal libre »).
- **Cadre orange** : le canal est pris par un potentiomètre (voir plus bas). Sa valeur ne vient plus de la conduite.
- **Cadre blanc** : la case survolée par la souris.

Survol et double-clic

- **Survoler** une case affiche en bas de la fenêtre ce que pilote ce canal, par exemple : « U1 · canal 12 = 255 (100 %) — Lyre 1 · Dimmer ». Le nom est celui du projecteur dans la salle, suivi du nom du canal dans sa définition. Si le canal est pris par un potentiomètre, la ligne se termine par « · pris par un potentiomètre ». Sans survol, la ligne indique « Survolez un canal pour voir ce qu'il pilote. »
- **Double-cliquer** sur une case ouvre la fenêtre Potentiomètres DMX sur la page qui contient ce canal (par exemple les canaux 33 à 48 pour le canal 37).

La fenêtre Potentiomètres DMX



La fenêtre présente une page de **16 potentiomètres**, un par canal consécutif.

Le principe : suivre, puis prendre

- Un potentiomètre **suit** la valeur envoyée tant qu'on n'y touche pas : il monte et descend avec la conduite.
- Dès qu'on le **bouge** (ou qu'on tape une valeur), il **prend** le canal : son cadre et son numéro passent en orange, et la valeur choisie est imposée à chaque trame, **par-dessus tout le reste** : la conduite, le noir général, les contrôles manuels et la poursuite sur tablette.
- Le canal reste pris jusqu'à ce qu'on le **relâche**. Il revient alors à la conduite.

La barre du haut

- **Univers 1**, **Univers 2**… : l'univers dont on affiche les canaux. Changer d'univers ne relâche rien : les canaux déjà pris sur l'autre univers le restent.
- ◀ (Page précédente) et ▶ (Page suivante) : recule ou avance de 16 canaux.
- **Premier canal** : tapez le numéro du premier canal affiché (1 à 497), puis Entrée ou cliquez ailleurs. La page commence alors à ce canal exactement.
- **Relâcher la page** : rend à la conduite les 16 canaux affichés.
- **Tout relâcher** : rend à la conduite tous les canaux pris, sur tous les univers.

Chaque potentiomètre

De haut en bas :

- **le numéro du canal** (en orange quand il est pris) ;
- **le nom du projecteur** qui utilise ce canal, ou « — » pour un canal libre ;
- **le nom du canal** dans la définition du projecteur (Dimmer, Pan, Red…). Une infobulle rappelle « Canal N — projecteur · canal » ;

- **le curseur vertical**, de 0 (en bas) à 255 (en haut). Un clic sur la glissière place directement le curseur à cet endroit ;
- **la case de valeur** : tapez une valeur de 0 à 255 puis Entrée (ou quittez la case) pour prendre le canal à cette valeur. Un signe % éventuel est ignoré : « 50% » donne la valeur DMX 50, pas 50 %.
- × (Relâcher : le canal revient à la conduite) : actif seulement quand le canal est pris.

La **molette** de la souris sur un curseur change la valeur de 1 ; **Maj + molette** la change de 10. Comme tout mouvement du curseur, la molette prend le canal.

Fermer la fenêtre

Fermer la fenêtre Potentiomètres DMX rend tous les canaux à la conduite, sur tous les univers. Ainsi, aucun réglage oublié ne reste imposé pendant un spectacle. Le journal note alors « Potentiomètres : tous les canaux rendus à la conduite ».

Exception : quand vous double-cliquez sur un autre canal dans la fenêtre Valeurs DMX alors que les potentiomètres sont déjà ouverts, la fenêtre se reconstruit sur ce canal **en gardant** les canaux déjà pris.

Pas à pas

Vérifier qu'un projecteur reçoit bien ses valeurs

1. Ouvrez **DMX > Valeurs DMX…**.
2. Choisissez l'univers du projecteur.
3. Repérez son cadre bleu et survolez ses cases : la ligne du bas donne le nom de chaque canal.
4. Lancez la scène voulue (ou cliquez sur **GO**) : les valeurs doivent bouger dans la grille.
5. Si les valeurs bougent mais que le projecteur ne réagit pas, le problème est entre le PC et le projecteur : connexions, adresse ou mode du projecteur, câble. Voir Les connexions DMX et Dépannage.

Tester un projecteur canal par canal

1. Dans **Valeurs DMX…**, double-cliquez sur le premier canal du projecteur. Les potentiomètres s'ouvrent sur sa page.
2. Montez le potentiomètre du canal d'intensité (Dimmer) : le projecteur doit s'allumer. Si le projecteur a un obturateur (Shutter), il peut falloir l'ouvrir aussi.
3. Bougez les autres canaux un par un (couleur, Pan, Tilt…) et observez le projecteur.
4. Cliquez sur **Relâcher la page**, ou fermez la fenêtre, pour tout rendre à la conduite.

Garder un canal à une valeur fixe pendant une répétition

1. Ouvrez **DMX > Potentiomètres DMX...**, choisissez l'univers, tapez le canal dans **Premier canal**.
2. Tapez la valeur dans la case sous le potentiomètre, puis Entrée.
3. Laissez la fenêtre ouverte tant que la valeur doit être tenue. Cliquez sur × pour la relâcher.

Bon à savoir

- La fenêtre Valeurs DMX montre les valeurs calculées même quand rien ne sort : bouton **LIVE** éteint dans l'éditeur, ou interface débranchée. Des valeurs qui bougent prouvent seulement que DreamShow calcule la conduite.
- En mode visualiseur, la fenêtre Valeurs DMX montre le DMX **reçu** du réseau, et non celui de DreamShow. Les potentiomètres suivent aussi ces valeurs reçues, mais prendre un canal n'a alors aucun effet sur la salle, puisque la sortie de DreamShow est coupée.
- Couper le rendu de la simulation (bouton ⏻ du panneau de simulation) n'arrête ni la sortie DMX ni la fenêtre Valeurs DMX. Voir La simulation 2D et 3D.
- Les potentiomètres passent devant le noir général : un canal pris reste allumé même pendant un **NOIR**. Pensez à tout relâcher avant un spectacle.
- Les mêmes canaux peuvent aussi être pris depuis un contrôleur MIDI, la télécommande web ou OSC. Ces prises s'affichent en orange dans les deux fenêtres, et fermer la fenêtre Potentiomètres DMX les relâche aussi.
- Les canaux pris ne sont pas enregistrés : ils disparaissent à la fermeture de DreamShow.
- Pour des appareils qui doivent rester réglés à la main en permanence (treuil, alimentation, relais), utilisez plutôt les contrôles manuels, qui sont enregistrés avec la salle.

Voir aussi

- Les connexions DMX
- Les contrôles manuels
- Fixtures, adresses, positions
- Le mode visualiseur
- Les contrôleurs MIDI
- La télécommande web
- La télécommande OSC
- Dépannage

Le mode visualiseur

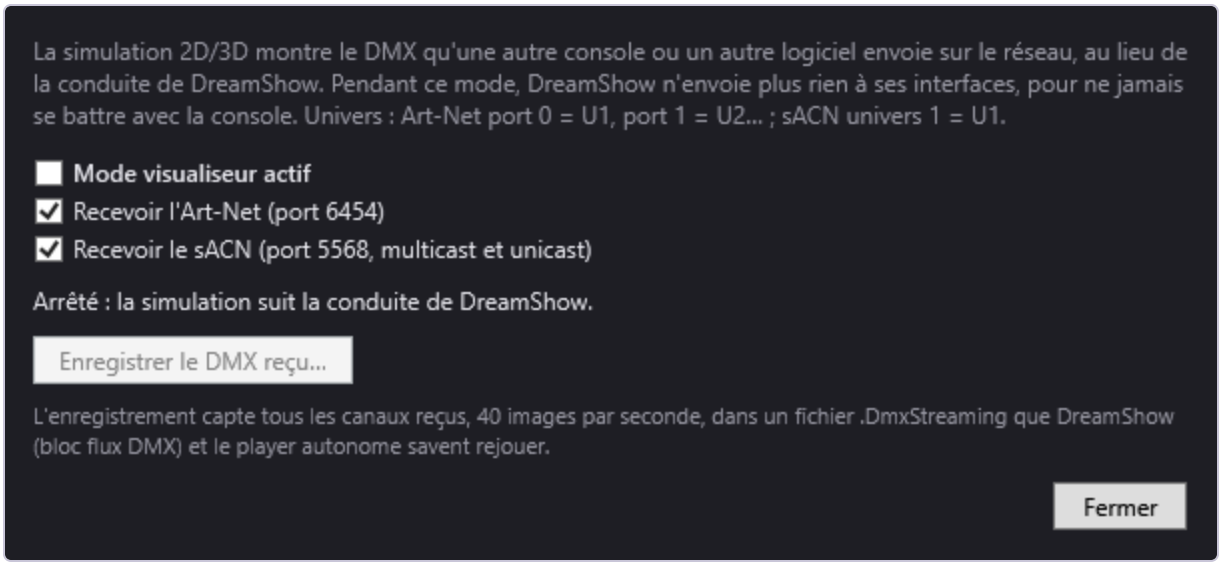
Le mode visualiseur transforme DreamShow en écran de contrôle pour un autre logiciel ou un autre pupitre lumière : la simulation 2D/3D montre le DMX que cet appareil envoie sur le réseau (Art-Net ou sACN), au lieu de la conduite de DreamShow. Il permet aussi d'enregistrer ce DMX reçu dans un fichier que DreamShow et le player autonome savent rejouer.

Servez-vous-en pour prévisualiser en 3D un show programmé ailleurs, vérifier ce qu'une console envoie, ou capturer un show existant pour le rejouer plus tard.

Pour l'ouvrir : menu **DMX > Mode visualiseur (Art-Net / sACN reçu)…**.

Deux protocoles réseau sont reconnus :

- **Art-Net** : DMX transporté sur le réseau Ethernet, très répandu.
- **sACN** (norme E1.31) : autre transport du DMX sur réseau, souvent en multicast (un envoi reçu par tous les appareils abonnés).



Ce qui se passe quand le mode est actif

- La simulation 2D/3D et la fenêtre **Valeurs DMX** affichent le DMX **reçu**.
- **DreamShow n'envoie plus rien à ses propres interfaces** (Art-Net, USB, uDMX), pour ne jamais se battre avec la console qui pilote la salle. C'est vrai aussi en mode show : le mode visualiseur l'emporte.
- La barre de titre de DreamShow l'indique par « [visualiseur — sortie coupée] ».
- Le journal note « Mode visualiseur : la simulation montre le DMX reçu du réseau, la sortie de DreamShow est coupée », puis « Mode visualiseur arrêté : DreamShow pilote de nouveau sa

sortie » à l'arrêt.

La fenêtre

- **Mode visualiseur actif** : case à cocher qui démarre ou arrête le mode. Si la réception est impossible (port déjà pris par un autre programme, par exemple), un message l'explique et la case se décoche.
- **Recevoir l'Art-Net (port 6454)** : écoute l'Art-Net. Cochée par défaut.
- **Recevoir le sACN (port 5568, multicast et unicast)** : écoute le sACN, qu'il soit envoyé en multicast ou directement à l'adresse de ce PC. Cochée par défaut.

Il faut au moins un des deux protocoles ; sinon le message « Cochez Art-Net, sACN ou les deux. » s'affiche. Changer un protocole pendant que le mode est actif relance aussitôt la réception. Ces deux choix sont mémorisés.

Correspondance des univers

Le texte d'aide de la fenêtre le rappelle : **Art-Net port 0 = U1, port 1 = U2…** ; **sACN univers 1 = U1**. Autrement dit, l'Art-Net compte à partir de 0 et DreamShow à partir de 1, alors que le sACN et DreamShow comptent tous deux à partir de 1.

Seuls les univers de la salle courante sont affichés. Les paquets destinés à d'autres univers sont comptés comme ignorés.

La ligne d'état

Elle se met à jour deux fois par seconde :

- « Arrêté : la simulation suit la conduite de DreamShow. » : le mode est arrêté.
- « En attente de DMX… Vérifiez que la console envoie vers ce PC (ou en broadcast / multicast). » : le mode est actif, mais rien n'est reçu.
- « Reçu : U1, U2 · de 192.168.1.20 · 44 paquets/s » : les univers qui ont reçu des données dans les 3 dernières secondes, l'adresse des appareils qui les envoient, et le nombre de paquets par seconde. Si des paquets visent des univers absents de la salle, la ligne ajoute « · N paquets hors des univers de la salle ignorés ».

L'enregistrement

- **Enregistrer le DMX reçu…** : actif seulement quand le mode est actif. Il demande où enregistrer le fichier ; le dossier proposé est celui des médias du show, et le nom proposé est du type `capture-20261005-2130.DmxStreaming`.
- Pendant l'enregistrement, le bouton devient ■ **Arrêter l'enregistrement (mm:ss)** avec la durée enregistrée. Cliquez dessus pour terminer : un message donne le chemin du fichier.

L'enregistrement capte **tous les canaux reçus, 40 images par seconde**, dans un fichier **.DmxStreaming**. Il enregistre les univers de U1 jusqu'au plus haut univers qui reçoit des données au moment où vous lancez l'enregistrement.

- **Fermer** : ferme la fenêtre. Le mode visualiseur (et un enregistrement en cours) continue ; rouvrez la fenêtre pour l'arrêter.

Pas à pas

Voir en 3D le show d'une autre console

1. Branchez le PC sur le même réseau que la console (ou que le logiciel lumière).
2. Dans la console, réglez la sortie Art-Net ou sACN vers l'adresse de ce PC, ou en broadcast / multicast.
3. Vérifiez que la salle de DreamShow déclare les mêmes projecteurs, aux mêmes univers et adresses (**Salle > Fixtures, adresses, positions…**).
4. Ouvrez **DMX > Mode visualiseur (Art-Net / sACN reçu)…** et cochez **Mode visualiseur actif**.
5. La ligne d'état doit afficher « Reçu : … ». Passez la simulation en 3D pour voir les faisceaux.

Enregistrer un show pour le rejouer dans DreamShow

1. Activez le mode visualiseur comme ci-dessus et vérifiez que tous les univers attendus apparaissent dans « Reçu : … ».
2. Cliquez sur **Enregistrer le DMX reçu…** et gardez le dossier des médias du show.
3. Faites jouer le show sur la console.
4. Cliquez sur ■ **Arrêter l'enregistrement**.
5. Décochez **Mode visualiseur actif** : DreamShow pilote de nouveau sa sortie.
6. Enregistré dans le dossier des médias du show, le fichier apparaît dans la liste **Médias** : glissez-le dans la timeline d'une scène pour créer un bloc d'enregistrement DMX (voir La timeline de la scène). Il peut aussi servir au player autonome.

Bon à savoir

- **Le mode visualiseur n'est jamais réactivé au lancement suivant** : un spectacle ne peut pas démarrer avec la sortie coupée par un réglage oublié. Seuls les choix Art-Net / sACN sont mémorisés.
- Tant que le mode est actif, rien ne sort de DreamShow, même en mode show et même avec le bouton **LIVE** allumé. Pensez à le désactiver avant de reprendre la main sur la salle.
- Si une console tourne sur le même PC, elle garde son propre port Art-Net : DreamShow ouvre la réception en partage.
- Quand la console cesse d'émettre, la simulation garde les dernières valeurs reçues.

- Au premier usage, le pare-feu Windows peut demander d'autoriser DreamShow sur le réseau : acceptez, sinon rien ne sera reçu.
- Un univers qui commence à émettre après le début de l'enregistrement, et dont le numéro est plus haut que tous les univers déjà actifs, n'est pas enregistré. Attendez que toute la console émette avant de lancer l'enregistrement.

Voir aussi

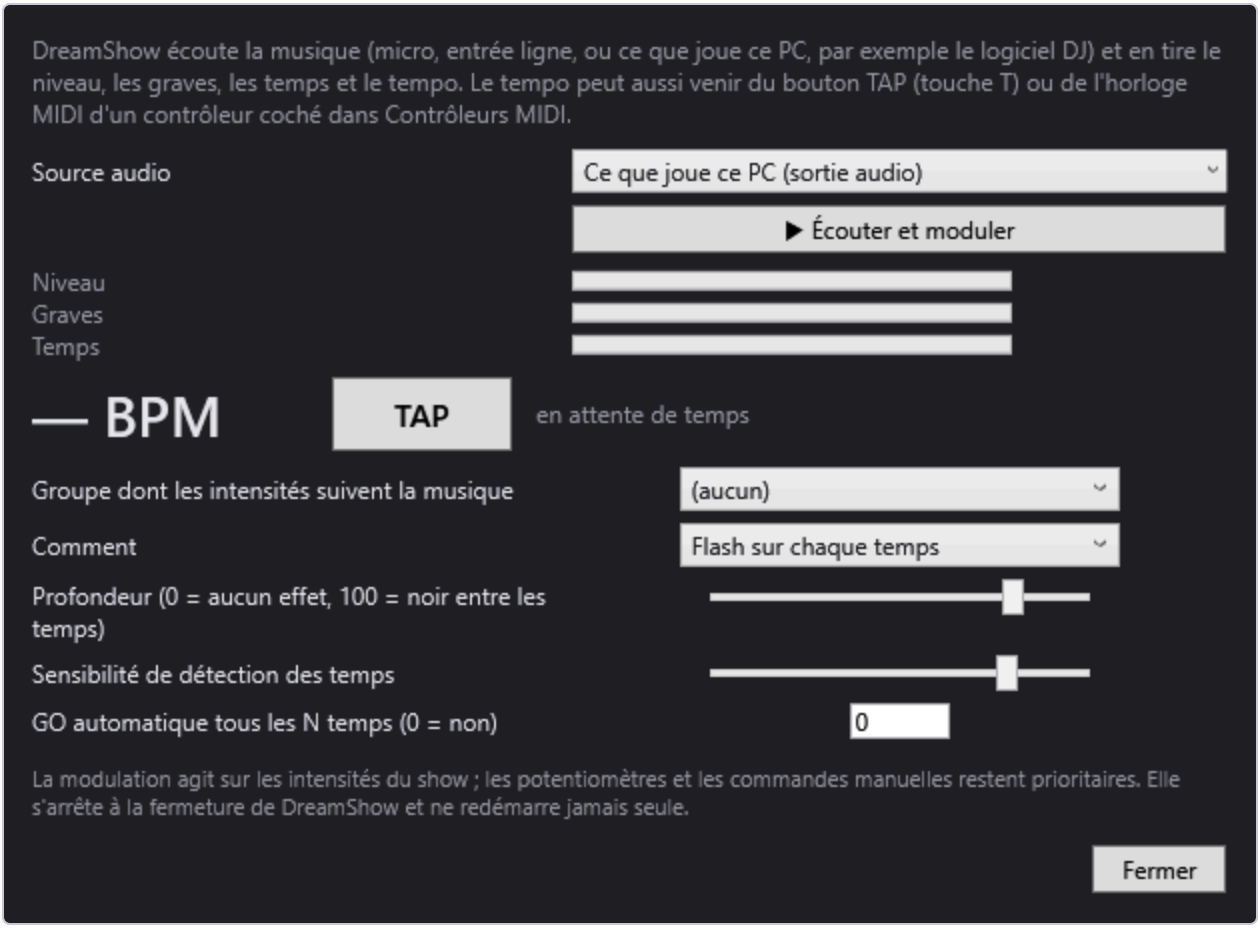
- La simulation 2D et 3D
- Valeurs DMX et potentiomètres DMX
- Les connexions DMX
- Le player autonome
- Stream DMX par une IA

Son-lumière et tempo

DreamShow peut écouter la musique en direct (un micro, une entrée ligne, ou ce que joue le PC, par exemple un logiciel de DJ) et s'en servir de deux façons : faire varier les intensités d'un groupe de projecteurs au rythme du son, et donner un **tempo** (en BPM, battements par minute) qui peut lancer un Go tous les N temps. Le tempo peut aussi être tapé à la main (TAP) ou venir de l'horloge MIDI d'une table ou d'un logiciel.

Utile pour une soirée dansante, un concert sans conduite écrite, ou pour garder une conduite calée sur le rythme.

Pour l'ouvrir : menu **DMX** > **Son-lumière et tempo…**.



La source audio et l'écoute

- **Source audio** : ce que DreamShow écoute.
  - **Ce que joue ce PC (sortie audio)** (par défaut) : le son qui sort du PC, quel que soit le logiciel qui le joue.

    - Les autres lignes sont les entrées de son de Windows (micro, entrée ligne d'une carte son…), avec leur nom Windows. Changer de source pendant l'écoute relance aussitôt l'écoute sur la nouvelle source.
- ▶ **Écouter et moduler** : démarre l'écoute et la modulation des lumières. Le bouton devient ■ **Arrêter l'écoute**. Si la source ne peut pas s'ouvrir, un message « Entrée audio indisponible : … » l'explique.

Pendant l'écoute, la barre de titre de DreamShow affiche « [son-lumière] ».

Les indicateurs

- **Niveau** : le volume général, relatif au passage le plus fort entendu récemment (la jauge s'adapte au volume de la musique).
- **Graves** : l'énergie des basses (sous 150 Hz environ), relative elle aussi.
- **Temps** : un flash à chaque temps, qui retombe aussitôt.
- **Le tempo**, en grand : « 124 BPM », ou « — BPM » tant qu'aucun tempo n'est connu.
- **TAP** : tapez sur ce bouton au rythme de la musique pour donner le tempo. La touche **T** fait la même chose quand la fenêtre a le focus (sauf si le curseur est dans une case de texte).
- À droite, l'origine du tempo : **tempo tapé**, **horloge MIDI**, **détecté dans la musique** ou **en attente de temps**.

D'où vient le tempo

- **Détection dans la musique** : DreamShow repère les coups forts dans les graves (grosse caisse, basse) et en déduit le tempo. Le résultat est ramené entre 70 et 180 BPM : un tempo détecté à la moitié ou au double est corrigé. Il faut quelques coups pour obtenir un tempo.
- **TAP** : le tempo est la moyenne des intervalles entre les dernières frappes (jusqu'à 8). Une pause de plus de 2,5 secondes recommence le comptage.
- **Horloge MIDI** : une table de mixage, un logiciel de DJ ou un séquenceur envoie 24 impulsions par temps. Il faut que l'appareil soit coché et appliqué dans **DMX > Contrôleurs MIDI…** (voir Les contrôleurs MIDI). Un message MIDI « Start » remet le comptage des temps à zéro. Tant que l'horloge MIDI tourne, elle a priorité sur la détection.

La source la plus récente l'emporte. Entre deux vrais temps, DreamShow continue de battre la mesure au dernier tempo connu.

Le TAP et l'horloge MIDI fonctionnent même sans lancer l'écoute : le tempo s'affiche alors dans la fenêtre et sur la télécommande web.

Ce que la musique fait aux lumières

- **Groupe dont les intensités suivent la musique** : le groupe de projecteurs modulé (les groupes de la salle). **(aucun)** : aucune lumière n'est modulée, seul le tempo sert.

- **Comment** :
  - **Aucune (tempo seulement)** : pas de modulation ; le tempo et le Go automatique fonctionnent.
  - **Suivre le niveau** : les intensités suivent le volume général.
  - **Suivre les graves** : les intensités suivent les basses.
  - **Flash sur chaque temps** (par défaut) : les intensités sont pleines sur chaque temps et retombent juste après.
- **Profondeur (0 = aucun effet, 100 = noir entre les temps)** : la force de la modulation, de 0 à 100 (80 par défaut). À 0, rien ne change ; à 100, les projecteurs descendent jusqu'au noir quand la musique (ou le flash) est au plus bas. Entre les deux, ils ne descendent que d'une partie.
- **Sensibilité de détection des temps** : vers la droite, DreamShow détecte plus facilement les temps (seuil plus bas) ; vers la gauche, il ne retient que les coups très marqués. Si la détection rate des temps, poussez vers la droite ; si elle en invente, poussez vers la gauche.

La modulation ne fait que **réduire** les intensités que la conduite donne déjà au groupe : un projecteur éteint dans la scène reste éteint. Elle agit sur les canaux d'intensité du groupe seulement (pas sur les couleurs ni les positions). Les potentiomètres DMX et les contrôles manuels restent prioritaires, et le noir général aussi.

Le Go automatique

- **GO automatique tous les N temps (0 = non)** : tapez un nombre de temps (par exemple 32) pour qu'un Go parte tous les N temps. 0 (par défaut) le désactive.

Ce Go automatique ne fonctionne que pendant l'écoute (▶ **Écouter et moduler** lancé), mais les temps comptés peuvent venir de n'importe quelle source (détection, TAP, horloge MIDI). Il suit les mêmes règles qu'un Go donné à la main : en mode show, il ne passe que si le Go est possible (scène en boucle, ou timeline de la scène terminée), et il ne fait rien sur la dernière scène. Un « Start » de l'horloge MIDI remet le compte des temps à zéro.

- **Fermer** : ferme la fenêtre. L'écoute et la modulation continuent.

Pas à pas

Faire pulser des PAR sur la musique du DJ

1. Le logiciel de DJ joue sur ce PC : choisissez **Ce que joue ce PC (sortie audio)** dans **Source audio**.
2. Dans **Groupe dont les intensités suivent la musique**, choisissez le groupe des PAR.
3. Dans **Comment**, choisissez **Flash sur chaque temps**.
4. Réglez **Profondeur** vers 80.

5. Cliquez sur ▶ **Écouter et moduler**. La jauge **Temps** doit clignoter avec la musique et le tempo s'afficher.
6. Assurez-vous que la scène en cours allume bien ce groupe : la modulation ne fait que baisser ce que la scène donne.

Changer de scène toutes les 8 mesures

1. Préparez des scènes en boucle (une scène en boucle accepte le Go à tout moment).
2. Dans **GO automatique tous les N temps (0 = non)**, tapez 32 (8 mesures de 4 temps).
3. Lancez l'écoute, ou donnez le tempo avec **TAP** puis lancez l'écoute.
4. Ouvrez le mode show : la conduite avance tous les 32 temps.

Bon à savoir

- **L'écoute ne redémarre jamais seule** au lancement suivant de DreamShow : un spectacle ne peut pas commencer assombri par un réglage oublié. Les réglages (source, groupe, mode, profondeur, sensibilité, Go automatique) sont, eux, mémorisés.
- Avec un micro, placez-le près de la source de basses et loin du public ; une salle bruyante fausse la détection.
- La détection n'accepte pas plus d'un temps toutes les 0,28 seconde environ.
- Le TAP existe aussi sur un contrôleur MIDI (action **Tap tempo**), sur la télécommande web (bouton **TAP**) et en OSC (`/dreamshow/tap`).

Voir aussi

- Les contrôleurs MIDI
- Le mode show et la fenêtre de conduite
- La télécommande web
- La télécommande OSC
- Les effets dynamiques

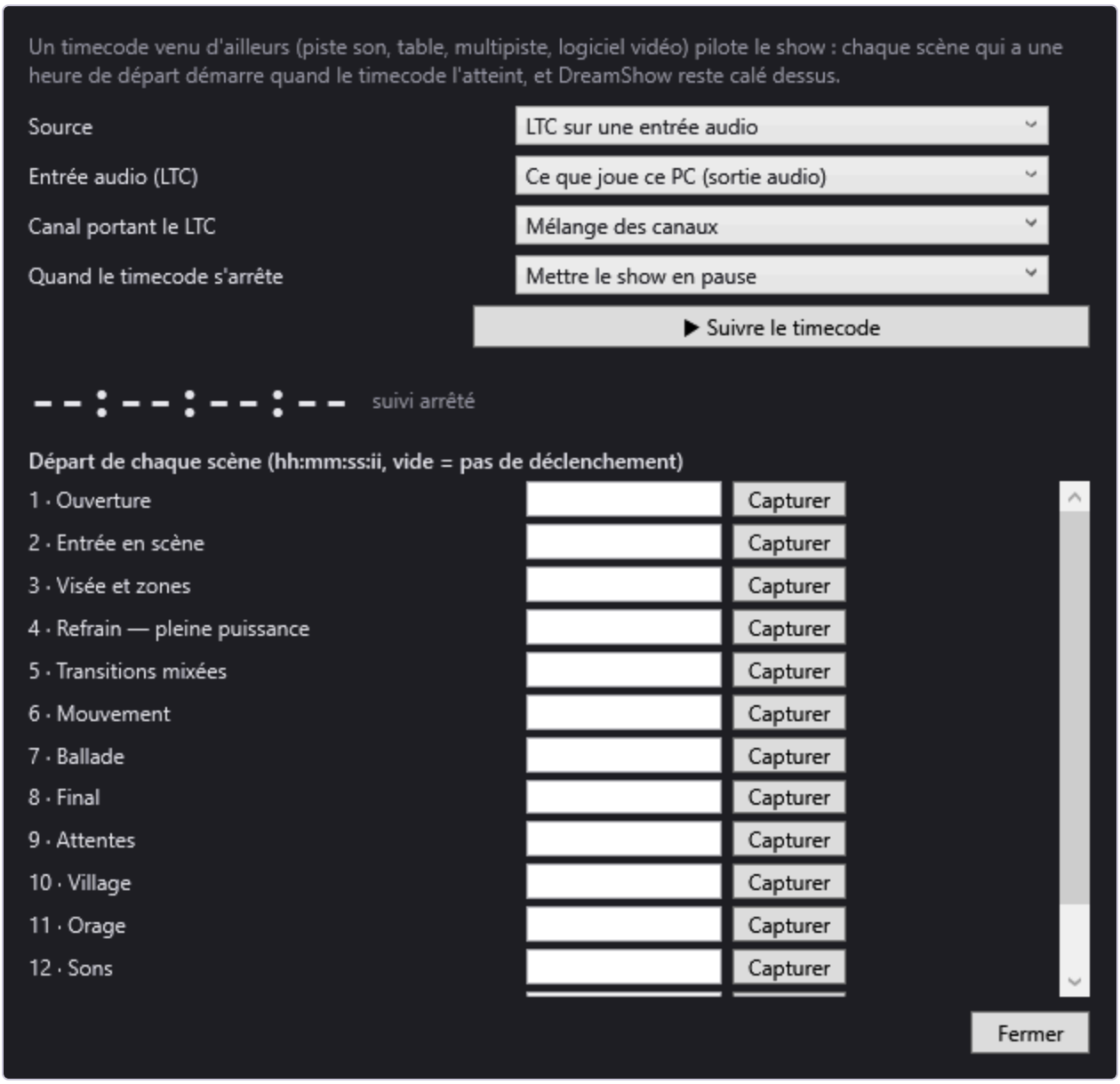
Le timecode (LTC / MTC)

Le **timecode** est une heure (heures:minutes:secondes:images) envoyée en continu par un autre appareil : une piste son, une table de mixage, un enregistreur multipiste, un logiciel vidéo ou de musique. DreamShow peut le suivre : chaque scène qui a une heure de départ démarre quand le timecode l'atteint, et DreamShow reste calé dessus. C'est la solution quand la lumière doit tomber pile avec une bande son ou une vidéo jouée par un autre système.

Deux formes de timecode sont reconnues :

- **LTC** (timecode linéaire) : un signal audio, transporté sur une piste son ou un câble audio, qui arrive sur une entrée son du PC.
- **MTC** (timecode MIDI) : le même temps transporté en messages MIDI, qui arrive par un contrôleur ou une interface MIDI.

Pour l'ouvrir : menu **DMX > Timecode (LTC / MTC)…**.



La source

- **Source** :
  - **LTC sur une entrée audio** (par défaut).
  - **MTC par les contrôleurs MIDI** : le MTC arrive par les appareils MIDI cochés et appliqués dans **DMX > Contrôleurs MIDI…** (voir Les contrôleurs MIDI).
- **Entrée audio (LTC)** : l'entrée son qui reçoit le LTC. La première ligne, **Ce que joue ce PC (sortie audio)**, écoute le son qui sort du PC ; les suivantes sont les entrées de Windows (entrée ligne, micro…). Réglage actif seulement en LTC.
- **Canal portant le LTC** : **Mélange des canaux** (par défaut), **Canal gauche** ou **Canal droit**. Choisissez le canal qui porte le LTC quand l'autre porte de la musique, par exemple une piste stéréo avec la musique à gauche et le timecode à droite. Actif seulement en LTC.
- **Quand le timecode s'arrête** :

    - **Mettre le show en pause** (par défaut) : quand le timecode cesse d'arriver, la conduite se fige où elle est.
    - **Laisser le show continuer** : la conduite continue de jouer toute seule. Le timecode est considéré comme arrêté quand plus aucune image n'arrive depuis une demi-seconde.

Tout changement de source, d'entrée ou de canal relance aussitôt la réception si le suivi est en marche. Ces réglages sont mémorisés.

Suivre le timecode

- ▶ **Suivre le timecode** : démarre le suivi. Le bouton devient ■ **Ne plus suivre le timecode**. Si l'entrée son ne peut pas s'ouvrir, un message « Entrée audio indisponible : … » l'explique.
- **L'affichage en grand** : le timecode reçu, au format hh:mm:ss:ii (ii = images). « --:--:--:-- » tant que rien n'a été reçu ; à l'arrêt du timecode, la dernière valeur reçue reste affichée.
- **La ligne d'état** à côté :
    - **suivi arrêté** ;
    - **aucun timecode reçu** suivi de la source, quand le suivi tourne mais que rien n'arrive ;
    - pendant la réception : la cadence détectée (par exemple « 25 i/s »), la source, et la scène que le timecode désigne (« scène 3 »).

Pendant le suivi, la barre de titre de DreamShow affiche « [timecode] ».

Ce que fait DreamShow pendant le suivi

Environ 25 fois par seconde, DreamShow cherche **la dernière scène dont l'heure de départ est atteinte** par le timecode, et calcule où on en est dans cette scène. Puis :

- si la conduite n'est pas sur cette scène, il y saute, à la bonne position dans sa timeline, et la fait jouer ;
- si elle est sur la bonne scène mais décalée de plus d'un quart de seconde, ou en pause, il la recale et la relance ;
- une fois la fin de la timeline d'une scène atteinte (scène qui ne boucle pas), il la laisse reposer sur sa fin sans la relancer.

Conséquences pratiques :

- avant l'heure de départ de la première scène, rien ne se passe ;
- si le timecode recule (rembobinage), DreamShow revient à la scène correspondante ;
- une scène sans heure de départ n'est jamais choisie par le timecode ;
- pendant que le timecode défile, un Go ou un clic sur une autre scène est aussitôt corrigé : c'est le timecode qui décide.

Les sauts se font sans fondu, directement à la bonne position.

Le départ de chaque scène

Sous le titre **Départ de chaque scène (hh:mm:ss:ii, vide = pas de déclenchement)**, chaque scène du show a une ligne : son numéro et son nom, une case d'heure de départ, et un bouton **Capturer**.

- **La case** : tapez l'heure de départ, par exemple `00:01:30:00`, puis quittez la case. Les séparateurs `:`, `;` et `.` sont acceptés ; il faut quatre nombres (minutes et secondes jusqu'à 59, images jusqu'à 29). Une saisie invalide est annulée et l'ancienne valeur revient. Une case vide = la scène n'est pas déclenchée par le timecode.
- **Capturer** (Prendre le timecode reçu en ce moment comme départ de cette scène) : recopie le timecode qui arrive, ou à défaut le dernier reçu, dans la case.

Les heures de départ font partie du show : elles marquent le show comme modifié, et il faut l'enregistrer (**Fichier > Enregistrer**, Ctrl+S).

- **Fermer** : ferme la fenêtre. Le suivi continue.

Pas à pas

Caler un show sur une bande son qui porte du LTC

1. Branchez la sortie qui porte le LTC sur une entrée ligne du PC.
2. Ouvrez **DMX > Timecode (LTC / MTC)...**, choisissez **LTC sur une entrée audio**, l'entrée ligne, et le canal qui porte le LTC.
3. Cliquez sur ▶ **Suivre le timecode** et lancez la bande : l'affichage doit défiler et la cadence s'afficher.
4. Pour chaque scène, au bon moment de la bande, cliquez sur **Capturer** ; ou tapez les heures de départ relevées sur la conduite.
5. Enregistrez le show (Ctrl+S).
6. Rembobinez et relancez la bande : les scènes démarrent toutes seules à leur heure.

Suivre un logiciel musical en MTC

1. Dans **DMX > Contrôleurs MIDI...**, cochez l'interface MIDI qui reçoit le MTC, puis **Appliquer**.
2. Dans **DMX > Timecode (LTC / MTC)...**, choisissez **MTC par les contrôleurs MIDI**.
3. Cliquez sur ▶ **Suivre le timecode**, puis lancez la lecture dans le logiciel.
4. Renseignez les heures de départ des scènes comme ci-dessus.

Bon à savoir

- **Le suivi ne redémarre jamais seul** au lancement de DreamShow. Pensez à cliquer sur ▶ **Suivre le timecode** avant le spectacle. Les réglages de source, eux, sont mémorisés.
- La cadence (24, 25, 29,97 ou 30 images par seconde) est détectée automatiquement.

- Les images tapées à la main dans une case de départ sont comptées à 25 images par seconde, quelle que soit la cadence reçue. Avec un timecode à 30 i/s, préférez **Capturer**, ou des heures sans images (`…:00`).
- Le suivi fonctionne dans l'éditeur comme en mode show. Dans l'éditeur, rien ne sort vers les projecteurs si le bouton **LIVE** est éteint.
- Pour le LTC, réglez un niveau d'entrée suffisant : un signal trop faible n'est pas décodé.

Voir aussi

- Les contrôleurs MIDI
- Le mode show et la fenêtre de conduite
- La timeline de la scène
- Les attentes (touche, heure, date, soleil)

Les contrôleurs MIDI

Un contrôleur MIDI (surface à pads, à boutons ou à faders, branchée en USB) peut piloter DreamShow : Go, scène précédente, saut à une scène, noir, pause, potentiomètres DMX… On **apprend** chaque bouton ou fader en le touchant. Quand le contrôleur le permet, ses LED s'allument selon l'état du show (scène en cours, noir, Go possible).

Les contrôleurs cochés ici servent aussi d'entrée pour l'**horloge MIDI** (Son-lumière et tempo) et pour le **MTC** (Le timecode).

Pour l'ouvrir : menu **DMX > Contrôleurs MIDI…**.

Aucun pilote particulier n'est nécessaire : les contrôleurs USB reconnus par Windows comme périphériques MIDI apparaissent directement.



Les contrôleurs

- **Contrôleurs** : la liste des entrées MIDI détectées, chacune avec une case à cocher. Cochez celles que DreamShow doit écouter. Un contrôleur coché lors d'une séance précédente mais absent aujourd'hui apparaît avec la mention « (débranché) ».
- Si rien n'est détecté : « Aucun contrôleur MIDI détecté : branchez-le puis rouvrez cette fenêtre. »
- **Appliquer** : ouvre les contrôleurs cochés et enregistre ce choix. **Les cases ne prennent effet qu'après Appliquer.**
- La ligne d'état sous le bouton indique « MIDI : nom1, nom2 » pour les contrôleurs ouverts, ou « Aucun contrôleur MIDI ouvert ».

Les contrôleurs cochés sont rouverts automatiquement au lancement de DreamShow. Un contrôleur coché mais absent est signalé dans les messages par « Contrôleur absent : nom ».

Les affectations

Une **affectation** relie un bouton ou un fader du contrôleur à une action de DreamShow.

- **+ Affectation** : ajoute une ligne (action GO par défaut). Sans aucune ligne : « Aucune affectation : « + Affectation » pour commencer. »

Chaque ligne comporte, de gauche à droite :

- **L'action** (liste) : voir le tableau ci-dessous.
- **L'argument** : une petite case, active seulement pour les actions qui en ont besoin. Infobulle : « Scène : son numéro. Potentiomètre : univers.canal, par exemple 1.25. » Pour un univers et un canal, on peut aussi écrire `1/25`.
- **Le contrôle appris** : « — » tant que rien n'est appris ; puis par exemple « Note 36 · ch 1 · nom du contrôleur » pour un pad ou un bouton qui envoie des notes, ou « CC 7 · ch 1 · nom du contrôleur » pour un fader ou un bouton qui envoie des « Control Change ».
- **Apprendre** : met la ligne en attente ; le texte devient « touchez le contrôle… » en orange et le bouton devient **Annuler**. Touchez alors le bouton ou le fader du contrôleur : il est aussitôt associé à la ligne et enregistré.
- ✕ (Supprimer cette affectation).

Une affectation ne répond qu'au contrôleur, au canal MIDI et à la note (ou au numéro de CC) appris.

Les actions

Action	Argument	Ce qu'elle fait
GO	—	Go, avec les mêmes règles que le bouton **GO** (voir plus bas).

Scène précédente	—	Revient à la scène d'avant, sans fondu.
Aller à la scène n°	numéro de scène	Saute à cette scène (1 = première).
Noir	—	Noir général. Un bouton qui envoie des notes bascule le noir à chaque appui ; un contrôle en CC l'allume à partir de la moitié de sa course (64) et l'éteint en dessous.
Pause	—	Met la conduite en pause.
Lecture	—	Relance la conduite.
Prêt (remise à zéro)	—	Revient à l'état « Prêt » : noir, médias arrêtés, le Go suivant lance la scène 1.
Sortie LIVE	—	Allume ou éteint le bouton **LIVE** de l'éditeur (même comportement que **Noir** entre note et CC).
Potentiomètre DMX (univers.canal)	univers.canal	Prend ce canal DMX, comme un potentiomètre de **DMX > Potentiomètres DMX…**. Un fader (CC de 0 à 127) donne une valeur de 0 à 255 ; un pad (note) donne sa vélocité convertie de la même façon, et 0 au relâchement.
Rendre les canaux à la conduite	univers.canal, ou vide	Relâche ce canal ; sans argument, relâche tous les canaux pris.
Tap tempo	—	Une frappe de tempo, comme le bouton **TAP** de Son-lumière et tempo.

Pour les actions de type bouton (GO, Scène précédente, Aller à la scène, Pause, Lecture, Prêt, Rendre les canaux, Tap tempo), seul l'appui compte : une note enfoncée, ou un CC à 64 ou plus. Le relâchement ne fait rien.

Les règles sont celles de toutes les télécommandes de DreamShow :

- **GO** en mode show ne part que si le Go est possible (il est grisé sur la fenêtre de conduite sinon) ; dans l'éditeur, il agit comme la barre d'espace.
- **Scène précédente** et **Aller à la scène n°** font jouer la scène atteinte en mode show ; dans l'éditeur, ils y sautent sans changer l'état lecture ou pause.

Le retour sur les LED

Si le contrôleur a une sortie MIDI du même nom que son entrée (cas le plus courant), DreamShow allume ou éteint les LED des boutons appris **sur une note**. Il envoie une note de vélocité 127 pour allumer, 0 pour éteindre, sur le même canal et le même numéro de note, et seulement quand l'état change (vérifié quatre fois par seconde).

Action du bouton	LED allumée quand…
GO	le Go est possible
Aller à la scène n°	cette scène est la scène en cours
Noir	le noir est actif
Sortie LIVE	le bouton LIVE est allumé
Pause	la conduite est en pause
Lecture	la conduite joue une scène

Les autres actions n'allument jamais de LED, et les contrôles appris en CC ne reçoivent pas de retour. Selon le contrôleur, les LED peuvent ne pas réagir à ces messages ; cela dépend de l'appareil.

Messages MIDI reçus

En bas de la fenêtre, **Messages MIDI reçus** liste les derniers messages (les 60 plus récents, le plus récent en haut), avec l'heure, le nom du contrôleur et le message (« Note 36 on 100 · ch 1 », « CC 7 = 64 · ch 1 »…). Pratique pour vérifier qu'un contrôleur envoie bien quelque chose, et quoi.

Pas à pas

Faire du pad 1 le bouton GO

1. Branchez le contrôleur, puis ouvrez **DMX > Contrôleurs MIDI…**.
2. Cochez le contrôleur dans **Contrôleurs**, puis cliquez sur **Appliquer**. La ligne d'état doit afficher son nom.
3. Cliquez sur **+ Affectation** : une ligne **GO** apparaît.
4. Cliquez sur **Apprendre**, puis frappez le pad 1. La ligne affiche « Note … · ch … ».
5. Testez : en mode show, le pad lance le Go ; sa LED, si elle existe, s'allume quand le Go est possible.

Un fader pour l'intensité d'un projecteur

1. Repérez l'univers et le canal d'intensité du projecteur, par exemple dans **DMX > Valeurs DMX…** (univers 1, canal 25).
2. Ajoutez une affectation, choisissez **Potentiomètre DMX (univers.canal)** et tapez `1.25` dans la case d'argument.
3. **Apprendre**, puis bougez le fader du contrôleur.
4. Ajoutez une deuxième affectation **Rendre les canaux à la conduite** (argument vide) sur un bouton, pour tout relâcher d'un geste.

Bon à savoir

- Pour apprendre un contrôle, le contrôleur doit être **coché et appliqué** : DreamShow n'entend que les contrôleurs ouverts.
- Les affectations sont enregistrées dans les réglages de DreamShow (pas dans le show) : elles valent pour tous les shows.
- Un canal pris par un fader MIDI reste pris jusqu'à ce qu'il soit relâché : par une affectation **Rendre les canaux à la conduite**, par **Tout relâcher** ou par la fermeture de la fenêtre **Potentiomètres DMX**. Il passe devant le noir général.
- Les commandes MIDI sont les mêmes que celles de la télécommande OSC et de la télécommande web.

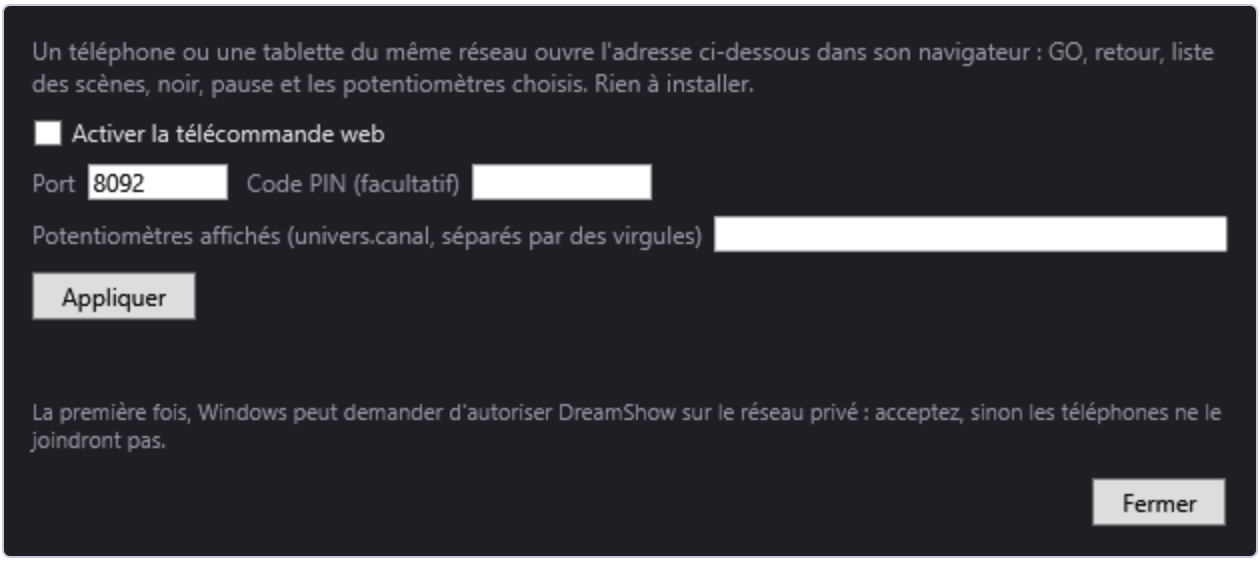
Voir aussi

- Son-lumière et tempo
- Le timecode (LTC / MTC)
- Valeurs DMX et potentiomètres DMX
- La télécommande OSC
- Le mode show et la fenêtre de conduite

La télécommande web

Un téléphone ou une tablette branché sur le même réseau que le PC de régie pilote le show depuis son navigateur : Go, retour, liste des scènes, noir, pause, remise à « Prêt », tap tempo et quelques potentiomètres DMX choisis. Rien à installer sur le téléphone. Pratique pour lancer le show depuis la salle, la scène ou les coulisses.

Pour l'ouvrir : menu **DMX > Télécommande web…**.



La fenêtre de réglage

- **Activer la télécommande web** : met en service la télécommande. Désactivée par défaut, car elle ouvre un port réseau sur le PC.
- **Port** : le port réseau de la télécommande, **8092** par défaut (de 1 à 65535).
- **Code PIN (facultatif)** : si vous tapez un code, le téléphone devra le donner avant de pouvoir lire l'état ou envoyer une commande. Vide = pas de code.
- **Potentiomètres affichés (univers.canal, séparés par des virgules)** : les canaux DMX qui apparaîtront comme potentiomètres sur la page, par exemple `1.6, 1.12` pour les canaux 6 et 12 de l'univers 1. Les séparateurs `,` et `;` sont acceptés entre deux canaux ; jusqu'à 16 potentiomètres. Vide = pas de potentiomètres.
- **Appliquer** : enregistre les réglages et (re)démarre la télécommande. **Rien ne change tant que vous n'avez pas cliqué sur Appliquer.**
- **La ligne d'état** : l'adresse à ouvrir sur le téléphone, par exemple « Télécommande web : http://192.168.1.10:8092/ » ; ou « Télécommande web désactivée » ; ou un message si le port est déjà utilisé par un autre programme.
- **Fermer** : ferme la fenêtre ; la télécommande reste en service.

Une note rappelle : « La première fois, Windows peut demander d'autoriser DreamShow sur le réseau privé : acceptez, sinon les téléphones ne le joindront pas. »

La télécommande, une fois activée, redémarre automatiquement à chaque lancement de DreamShow.

La page sur le téléphone

De haut en bas :

- **La scène en cours** : son numéro et son nom (« Prêt » avant le premier Go).
- **Ensuite : …** : le nom de la scène suivante.
- **GO** : un gros bouton, vert vif quand le Go est possible, vert sombre sinon. Il suit les mêmes règles que le bouton **GO** de DreamShow : en mode show, il ne part que si le Go est possible ; dans l'éditeur, il agit comme la barre d'espace.
- ◀ **Retour** : revient à la scène précédente.
- **Noir** : bascule le noir général ; le bouton passe au rouge quand le noir est actif.
- **Pause** / **Lecture** : met la conduite en pause ou la relance ; le libellé indique ce que fera le bouton.
- **Prêt** : revient à l'état « Prêt » (noir, médias arrêtés, le Go suivant lance la scène 1), après la confirmation « Revenir à « Prêt » (scène noire, médias arrêtés) ? ».
- **TAP** : une frappe de tempo ; quand un tempo est connu, le bouton l'affiche (« TAP · 124 BPM »). Voir Son-lumière et tempo.
- **Potentiomètres** (seulement si des canaux sont choisis) : pour chaque canal, son adresse et ce qu'il pilote (projecteur · canal), un curseur de 0 à 255, la valeur, et un bouton **×** pour le relâcher. Le curseur suit la valeur envoyée ; le bouger **prend** le canal, comme dans **DMX > Potentiomètres DMX…**, et son libellé passe en orange. **Rendre les canaux à la conduite** relâche tous les canaux pris.
- **Scènes** : la liste de toutes les scènes ; la scène en cours est surlignée. Touchez une scène pour y aller directement.

La page interroge DreamShow deux fois par seconde. Si le PC ne répond plus (Wi-Fi coupé, DreamShow fermé), elle affiche « DreamShow ne répond pas ».

Les libellés de la page sont dans la langue de l'interface de DreamShow.

Le code PIN

Quand un code est réglé, le navigateur le demande (« Code PIN de la télécommande ») dès l'ouverture de la page, puis le retient. Si le code est faux ou a changé, il le redemande.

Pas à pas

Lancer le show depuis un téléphone

1. Le téléphone et le PC de régie doivent être sur le même réseau (même Wi-Fi ou même box).
2. Dans DreamShow, ouvrez **DMX > Télécommande web…**, cochez **Activer la télécommande web**, tapez éventuellement un code PIN, puis **Appliquer**.
3. Notez l'adresse affichée (par exemple `http://192.168.1.10:8092/`).
4. Sur le téléphone, ouvrez le navigateur et tapez cette adresse. Si Windows a demandé d'autoriser DreamShow sur le réseau, acceptez.
5. Ouvrez le mode show sur le PC, puis lancez le show avec le bouton **GO** du téléphone.

Ajouter un potentiomètre pour la lumière de salle

1. Repérez l'univers et le canal de la lumière de salle (**DMX > Valeurs DMX…**, en survolant les cases).
2. Dans **Potentiomètres affichés**, tapez par exemple `1.120`, puis **Appliquer**.
3. Le potentiomètre apparaît sur la page du téléphone au bout d'un instant.

Bon à savoir

- La télécommande fonctionne en HTTP simple, sur le réseau local. Le code PIN évite les fausses manœuvres d'un autre téléphone du réseau, mais n'est pas un chiffrement : ne l'exposez pas sur Internet.
- Si le PC a plusieurs cartes réseau, l'adresse affichée est celle de l'une d'elles ; le téléphone doit utiliser l'adresse du PC sur son propre réseau.
- Les canaux pris depuis le téléphone passent devant la conduite et le noir général. Ils restent pris jusqu'à **Rendre les canaux à la conduite**, au bouton ×, ou à la fermeture de la fenêtre **Potentiomètres DMX**.
- Toucher une scène dans la liste **Scènes** y saute directement, sans fondu.
- Les commandes passent par le même chemin que la télécommande OSC et les contrôleurs MIDI : elles se comportent pareil.

Voir aussi

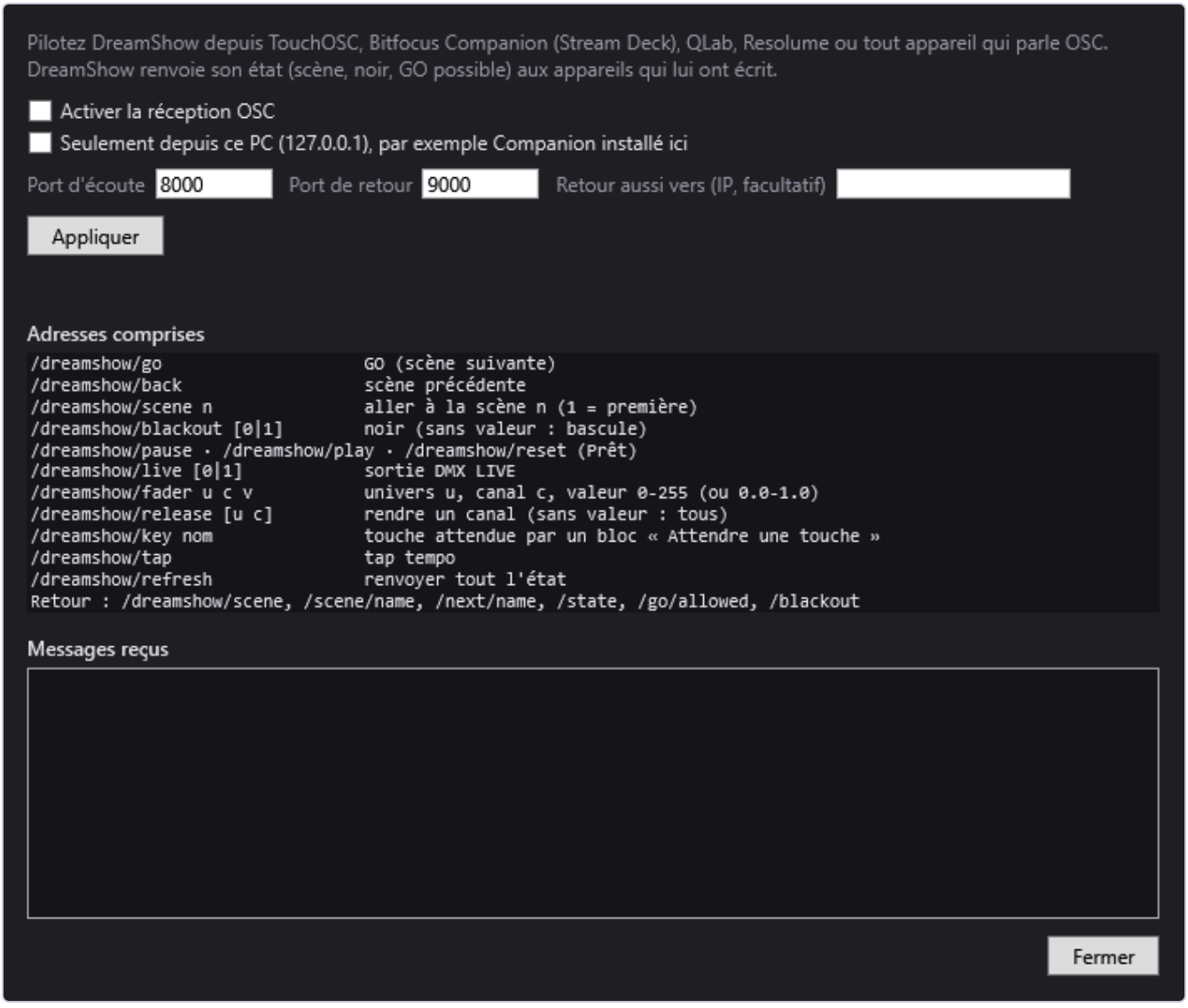
- Le mode show et la fenêtre de conduite
- La télécommande OSC
- Les contrôleurs MIDI
- Valeurs DMX et potentiomètres DMX
- La poursuite sur tablette

La télécommande OSC

OSC (Open Sound Control) est un langage de commandes réseau très utilisé en régie : des applications pour tablette, des boîtiers à boutons programmables, des logiciels de lecture de conduite ou de vidéo savent envoyer des messages OSC. DreamShow les reçoit pour lancer le Go, changer de scène, faire le noir, forcer des canaux DMX… et renvoie son état (scène en cours, noir, Go possible) aux appareils qui lui écrivent, pour qu'ils l'affichent.

Pour l'ouvrir : menu **DMX > Télécommande OSC…**.

Un message OSC se compose d'une **adresse** qui ressemble à un chemin (`/dreamshow/go`) et, parfois, d'**arguments** (des nombres ou du texte). Il voyage en UDP vers une adresse IP et un port.



La fenêtre

- **Activer la réception OSC** : met DreamShow à l'écoute. Désactivée par défaut, car elle ouvre un port réseau.
- **Seulement depuis ce PC (127.0.0.1), par exemple Companion installé ici** : n'accepte que les messages venant d'un programme installé sur ce même PC. Les appareils du réseau ne peuvent plus joindre DreamShow, et Windows ne pose pas de question de pare-feu.
- **Port d'écoute** : le port sur lequel DreamShow reçoit, **8000** par défaut.
- **Port de retour** : le port sur lequel DreamShow renvoie son état aux appareils, **9000** par défaut.
- **Retour aussi vers (IP, facultatif)** : une adresse IP à laquelle envoyer l'état en permanence, même si cet appareil n'a encore rien envoyé. Vide = seulement les appareils qui ont écrit.
- **Appliquer** : vérifie les valeurs (ports de 1 à 65535, adresse IP valide), les enregistre et relance l'écoute. **Rien ne change avant Appliquer.**
- **La ligne d'état** : « OSC désactivé », ou « OSC : écoute sur le port 8000 — adresse de ce PC à indiquer dans l'appareil : 192.168.1.10 », ou « OSC : le port 8000 est déjà utilisé ou refusé (…) » si un autre programme occupe ce port.
- **Adresses comprises** : le rappel des commandes (détaillées ci-dessous).
- **Messages reçus** : les derniers messages arrivés (les 60 plus récents, le plus récent en haut), avec l'heure et l'adresse IP de l'expéditeur. Une adresse `/dreamshow/…` inconnue y est signalée par « adresse inconnue : … ».
- **Fermer** : ferme la fenêtre ; l'écoute continue.

Une fois activée, l'écoute OSC redémarre automatiquement à chaque lancement de DreamShow.

Les commandes reçues

Toutes les adresses commencent par `/dreamshow/`. Les majuscules et minuscules sont indifférentes, et une barre `/` finale est tolérée. Les messages groupés (« bundles » OSC) sont acceptés ; leur horodatage est ignoré, tout s'exécute aussitôt.

Adresse	Arguments	Effet
`/dreamshow/go`	aucun, ou 1 / 0	Go (scène suivante).
`/dreamshow/back`	aucun, ou 1 / 0	Scène précédente.
`/dreamshow/prev`	aucun, ou 1 / 0	Comme `/dreamshow/back`.
`/dreamshow/scene`	n	Aller à la scène n (1 = première).

`/dreamshow/blackout`	aucun, ou 0 / 1	Noir général. Sans argument : bascule. Avec 1 : noir ; avec 0 : fin du noir.
`/dreamshow/pause`	aucun, ou 1 / 0	Met la conduite en pause.
`/dreamshow/play`	aucun, ou 1 / 0	Relance la conduite.
`/dreamshow/reset`	aucun, ou 1 / 0	Remise à zéro : état « Prêt ».
`/dreamshow/live`	aucun, ou 0 / 1	Bouton **LIVE** de l'éditeur. Sans argument : bascule ; 1 : allumé ; 0 : éteint.
`/dreamshow/fader`	u c v	Prend le canal c de l'univers u à la valeur v.
`/dreamshow/release`	u c, ou aucun	Rend le canal c de l'univers u à la conduite ; sans argument : rend tous les canaux.
`/dreamshow/key`	nom	Libère un bloc « Attendre une touche » qui attend cette touche.
`/dreamshow/tap`	aucun, ou 1 / 0	Une frappe de tap tempo.
`/dreamshow/refresh`	aucun	Renvoie tout l'état tout de suite.

Détails :

- **Boutons** (`go` , `back` , `prev` , `pause` , `play` , `reset` , `tap`) : beaucoup d'appareils envoient 1 à l'appui et 0 au relâchement. DreamShow n'agit qu'à l'appui : sans argument, ou avec une valeur de 0,5 ou plus. Une valeur sous 0,5 est ignorée.
- **Valeurs acceptées** : entiers, nombres à virgule, nombres écrits en texte, et vrai / faux (vrai = 1).
- `/dreamshow/scene n` : le nombre est arrondi ; une scène inexistante est ignorée.
- `/dreamshow/fader u c v` : univers et canal comptés à partir de 1. La valeur v va de 0 à 255 ; si elle est envoyée comme nombre à virgule entre 0.0 et 1.0 (cas d'un fader de tablette), elle est convertie en 0 à 255. Le canal est pris comme avec **DMX > Potentiomètres DMX…** : il passe devant la conduite et le noir jusqu'à son relâchement.
- `/dreamshow/release` sans univers ni canal (ou avec un seul nombre, par exemple `1` envoyé par un bouton) rend tous les canaux.
- `/dreamshow/key nom` : le nom est un texte, celui de la touche attendue par le bloc, par exemple `Space` , `A` ou `F1` . Voir Les attentes.

Comportement selon le mode :

- **En mode show** (fenêtre de conduite ouverte) : `go` ne part que si le Go est possible (même règle que le bouton **GO** grisé) ; `back`, `prev` et `scene` sautent à la scène sans fondu et la font jouer.
- **Dans l'éditeur** : `go` agit comme la barre d'espace (y compris l'effet de la case **Débrayer l'auto-fade**) ; `back`, `prev` et `scene` sautent à la scène sans changer l'état lecture ou pause.
- `pause`, `play` et `reset` agissent dans les deux cas, **y compris pendant un spectacle**.
- `live` ne change rien à la sortie en mode show : la sortie y est toujours active.

Le retour d'état

DreamShow renvoie son état :

- à **chaque appareil qui lui a envoyé un message dans les dix dernières minutes**, à l'adresse IP de cet appareil et sur le **Port de retour** (9000 par défaut, pas le port d'où le message est parti) ;
- et, si elle est renseignée, à l'adresse **Retour aussi vers**.

Il l'envoie après chaque commande reçue, et dès que l'état change (vérifié quatre fois par seconde). `/dreamshow/refresh` force un envoi complet.

Adresse envoyée	Valeur
`/dreamshow/scene`	numéro de la scène en cours (entier) ; 0 = « Prêt »
`/dreamshow/scene/name`	nom de la scène en cours (texte) ; « Prêt » avant le premier Go
`/dreamshow/next/name`	nom de la scène suivante (texte) ; vide sur la dernière scène
`/dreamshow/state`	`ready` (Prêt), `paused` (en pause) ou `playing` (en lecture)
`/dreamshow/go/allowed`	1 si le Go est possible, sinon 0
`/dreamshow/blackout`	1 si le noir est actif, sinon 0

Le texte « Prêt » suit la langue de l'interface.

Exemples

Les étapes ci-dessous décrivent ce que DreamShow attend. La façon de créer un bouton ou un message dans chaque application dépend de cette application : reportez-vous à sa documentation.

Une tablette avec TouchOSC

1. Dans DreamShow, cochez **Activer la réception OSC**, laissez le port 8000, **Appliquer**. Notez l'adresse du PC affichée.

2. Dans l'application de la tablette, réglez la connexion OSC : hôte = l'adresse du PC, port d'envoi = 8000, port de réception = 9000.
3. Créez un bouton qui envoie `/dreamshow/go`, un autre `/dreamshow/back`, un troisième `/dreamshow/blackout`.
4. Pour un fader d'intensité, faites-lui envoyer `/dreamshow/fader` avec les arguments univers, canal, puis la valeur du fader (0.0 à 1.0).
5. Pour afficher le nom de la scène, liez un libellé à l'adresse `/dreamshow/scene/name` ; pour allumer le bouton GO quand le Go est possible, liez-le à `/dreamshow/go/allowed`.

Un boîtier à boutons avec Companion sur le même PC

1. Dans DreamShow, cochez **Activer la réception OSC** et **Seulement depuis ce PC (127.0.0.1), par exemple Companion installé ici**, puis **Appliquer**.
2. Dans Companion, configurez l'envoi OSC vers l'hôte 127.0.0.1, port 8000.
3. Affectez à chaque touche un message : `/dreamshow/go`, `/dreamshow/back`, `/dreamshow/blackout`, `/dreamshow/scene` avec le numéro de scène…
4. Pour que Companion reçoive l'état, faites-le écouter sur le port de retour (9000) ; DreamShow lui répond dès qu'il a envoyé un premier message.

Lancer le Go depuis une conduite QLab

1. Dans DreamShow, activez la réception OSC sur le port 8000 (sans cocher « Seulement depuis ce PC » si QLab tourne sur un autre ordinateur).
2. Dans QLab, créez une cue réseau qui envoie le message OSC `/dreamshow/go` à l'adresse du PC de DreamShow, port 8000.
3. Placez cette cue dans la conduite de QLab : chaque fois qu'elle part, DreamShow fait un Go (si le Go est possible en mode show).
4. Pour aller à une scène précise : `/dreamshow/scene 5`.

   Les noms des menus et des réglages changent d'une version à l'autre de TouchOSC, Companion ou QLab : reportez-vous à leur documentation pour savoir où indiquer l'adresse, le port et le message OSC. Côté DreamShow, seuls comptent l'adresse du PC, le port (8000 par défaut) et les messages listés plus haut.

Bon à savoir

- Au premier usage, le pare-feu Windows peut demander d'autoriser DreamShow sur le réseau : acceptez, sauf si vous n'utilisez que **Seulement depuis ce PC**.
- La liste **Messages reçus** permet de vérifier qu'un appareil envoie bien et quoi : si rien n'apparaît, le problème est côté réseau (adresse IP, port, pare-feu).
- Les mêmes commandes servent aux contrôleurs MIDI et à la télécommande web.
- Le son-lumière envoie lui aussi ses Go automatiques par ce même chemin : ils obéissent aux mêmes règles.

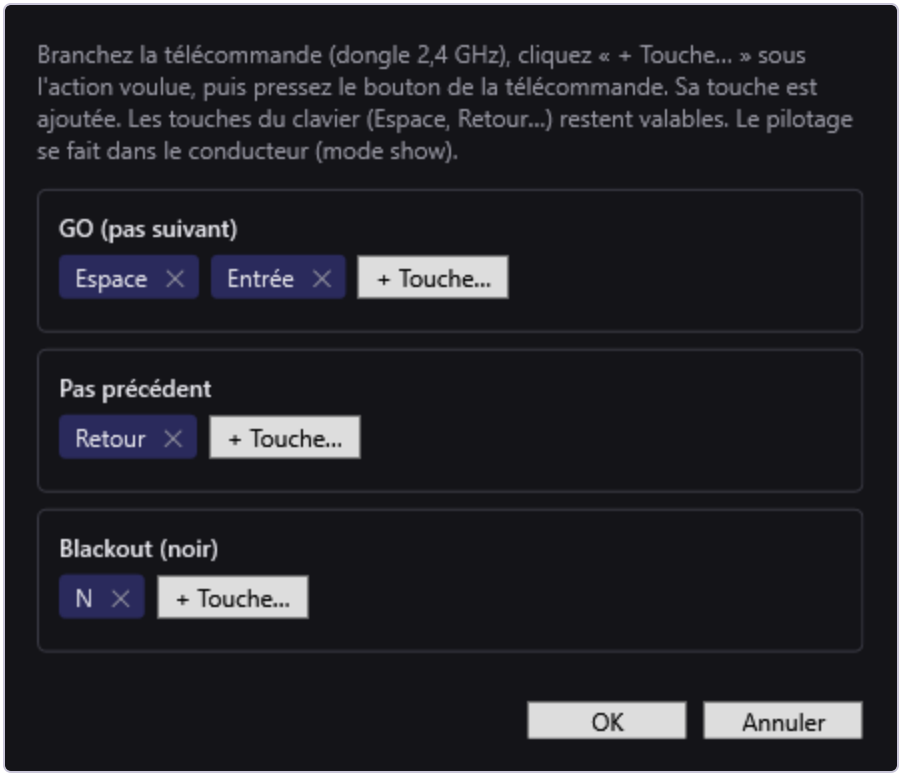
Voir aussi

- La télécommande web
- Les contrôleurs MIDI
- Le mode show et la fenêtre de conduite
- Valeurs DMX et potentiomètres DMX
- Les attentes (touche, heure, date, soleil)

La télécommande (touches GO)

Cette fenêtre choisit les touches qui commandent la fenêtre de conduite (mode show) : **GO**, **Pas précédent** et **Blackout**. Elle sert surtout à brancher une **télécommande de présentation sans fil** (le petit boîtier à clé USB 2,4 GHz qu'on utilise pour faire défiler des diapositives) : un tel boîtier se comporte comme un clavier et envoie des touches (Page suivante, flèches…). Il suffit d'apprendre à DreamShow quelle touche envoie chaque bouton.

Pour l'ouvrir : menu **Fichier > Télécommande (touches GO)…** (infobulle : « Assigner les touches d'une télécommande 2,4 GHz aux actions GO / Pas précédent / Blackout du conducteur. »).



La fenêtre

Le texte du haut résume la marche à suivre : branchez la télécommande, cliquez sur « + Touche… » sous l'action voulue, puis pressez le bouton de la télécommande ; sa touche est ajoutée. Les touches du clavier restent valables. Le pilotage se fait dans le conducteur (mode show).

Trois cadres, un par action :

- **GO (pas suivant)** : lance la scène suivante (Go).
- **Pas précédent** : revient à la scène précédente.
- **Blackout (noir)** : bascule le noir général.

Dans chaque cadre :

- **Les touches déjà affectées**, en pastilles. Chaque pastille porte le nom de la touche et un ✕ (Retirer) pour l'enlever.
- **+ Touche…** : cliquez, le bouton devient « Pressez une touche… » ; appuyez alors sur la touche du clavier ou sur le bouton de la télécommande. La touche s'ajoute à la liste. **Échap** annule la capture sans rien ajouter. Une touche déjà présente dans la liste n'est pas ajoutée deux fois.

Une action peut avoir plusieurs touches : toutes fonctionnent.

En bas :

- **OK** : enregistre les touches. Si la liste **GO (pas suivant)** est vide, la touche **Espace** y est remise d'office : le Go n'est jamais privé de touche.
- **Annuler** : ferme sans rien changer.

Les touches par défaut

Action	Touches par défaut
GO (pas suivant)	Espace, Entrée
Pas précédent	Retour (la touche d'effacement arrière)
Blackout (noir)	N

Les noms affichés

Certaines touches ont un nom en clair : **Espace**, **Entrée**, **Échap**, **Retour**, **Page ↓**, **Page ↑**, **← Gauche**, **Droite →**. Les autres apparaissent sous leur nom technique (par exemple `B`, `F5`, `Down`). Les télécommandes de présentation envoient souvent **Page ↓** pour « suivant » et **Page ↑** pour « précédent ».

Dans la fenêtre de conduite

- Les gros boutons de la fenêtre de conduite rappellent la **première** touche de chaque action : « GO (Espace) », « ◀ Précédent (Retour) », « NOIR (N) ». Ces libellés se mettent à jour à la prochaine ouverture du mode show ; les touches, elles, fonctionnent tout de suite.
- Les touches ne marchent que lorsque **la fenêtre de conduite a le focus** (c'est la fenêtre active de Windows). Cliquez une fois sur sa barre de titre si une autre fenêtre a pris la main.
- **GO** n'agit que si le Go est possible (voir Le mode show et la fenêtre de conduite).
- Si un bloc **Attendre une touche** est en attente, la touche qu'il attend sert d'abord à le libérer, avant toute autre action. Voir Les attentes.

Pas à pas

Brancher une télécommande de présentation

1. Branchez la clé USB de la télécommande et allumez-la.
2. Ouvrez **Fichier > Télécommande (touches GO)…**.
3. Sous **GO (pas suivant)**, cliquez sur **+ Touche…**, puis appuyez sur le bouton « suivant » de la télécommande. Une pastille apparaît (souvent **Page ↓**).
4. Sous **Pas précédent**, cliquez sur **+ Touche…** et appuyez sur le bouton « précédent » (souvent **Page ↑**).
5. Si la télécommande a un bouton « écran noir », affectez-le de la même façon à **Blackout (noir)**.
6. Cliquez sur **OK**.
7. Ouvrez le **Mode show**, cliquez sur la fenêtre de conduite, et testez chaque bouton.

Empêcher une fausse manœuvre au clavier

Si la touche Entrée ou Retour risque d'être enfoncée par erreur pendant le spectacle, retirez-la avec son ✕, puis **OK**.

Bon à savoir

- Ces touches ne valent que dans la fenêtre de conduite. Dans l'éditeur, seule la barre **Espace** lance le Go, quelle que soit la liste.
- Dans la fenêtre de conduite, **F9** (miniature) et **F11** (plein écran) sont lus avant les touches de la liste : une télécommande qui envoie F9 ou F11 ne pourra pas servir au Go.
- Si une même touche est affectée à deux actions, c'est GO qui l'emporte, puis Pas précédent, puis Blackout.
- Les touches sont enregistrées dans les réglages de DreamShow, pas dans le show : elles valent pour tous les shows.
- Pour piloter le show depuis un téléphone, un contrôleur MIDI ou une application OSC, voir La télécommande web, Les contrôleurs MIDI et La télécommande OSC.

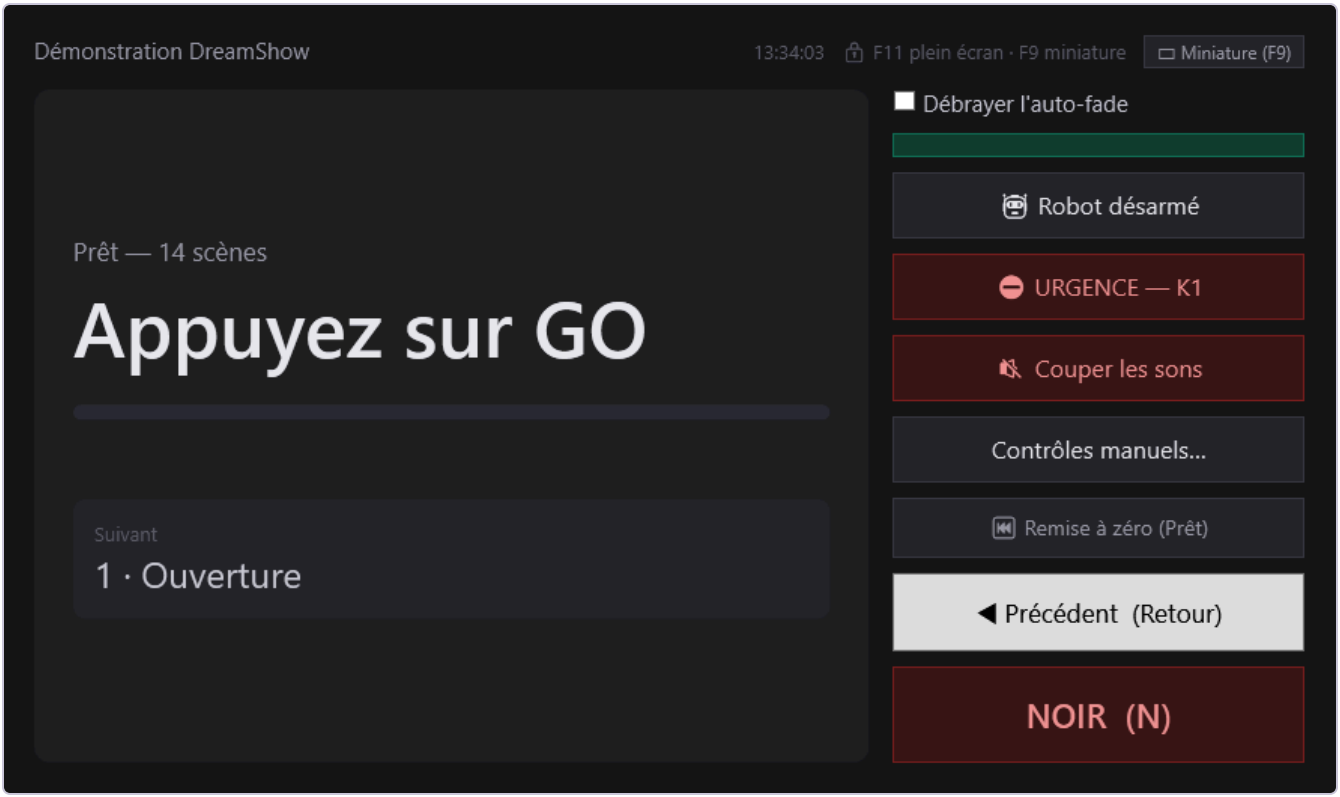
Voir aussi

- Le mode show et la fenêtre de conduite
- Les attentes (touche, heure, date, soleil)
- Raccourcis clavier
- La télécommande web

Le mode show et la fenêtre de conduite

Le **mode show** est la façon de jouer le spectacle. Il ouvre la **fenêtre de conduite** : un écran épuré, lisible de loin, qui affiche la scène en cours, sa progression, la scène suivante et le message pour le régisseur, avec de gros boutons **GO**, **◀ Précédent** et **NOIR**. Cette fenêtre ne modifie jamais le show : elle envoie seulement des ordres au moteur de lecture. Elle peut aller sur un second écran, ou se réduire en une petite bande (**Miniature**) pour garder l'éditeur visible.

Pour l'ouvrir : bouton **Mode show** en haut à droite de l'écran principal (infobulle : « Ouvre la fenêtre de conduite (2e écran possible) »).



Ouvrir le mode show

Au clic sur **Mode show** :

- **Démarrage propre** (cas habituel) : la conduite revient à l'état **« Prêt »** : noir, médias arrêtés, aucune scène en cours. Le premier Go lancera la scène 1 depuis le début. Attention : si une scène était allumée dans l'éditeur, la salle passe au noir dès l'ouverture.
- **Reprise** : si la fenêtre de conduite avait été fermée en plein spectacle, la réouvrir reprend **exactement où le show en était** : même scène, même position dans sa timeline, en lecture.

La fenêtre s'ouvre devant l'éditeur et y reste (un clic sur l'éditeur ne la cache pas). Si vous l'aviez laissée en miniature la dernière fois, elle s'ouvre en miniature.

Pendant le mode show, **la sortie DMX est toujours active**, même si le bouton **LIVE** de l'éditeur est éteint : un clic malheureux sur LIVE ne peut pas plonger le spectacle dans le noir. Seul le mode visualiseur coupe la sortie, même en mode show.

La fenêtre de conduite

Le bandeau du haut

- À gauche, **le nom du show**.
- À droite, une ligne d'information :
  - avant le premier Go : l'heure ;
  - après : « 21:04:12 · début 20:31:05 · durée 0:33:07 », c'est-à-dire l'heure, l'heure du premier Go et la durée écoulée depuis ;
  - à la fin du spectacle, la durée se fige et « · FIN 22:15:40 » s'ajoute (voir plus bas) ;
  - puis le rappel « 🔒 F11 plein écran · F9 miniature » ;
  - quand des séquences parallèles tournent : « ⇉ en parallèle : … » avec leurs noms (voir Les séquences parallèles).
- ▭ **Miniature (F9)** : réduit la conduite en une petite bande (voir plus bas).

La scène en cours

- **Le compteur** : « Prêt — 12 scènes » avant le premier Go, puis « En cours — 3/12 ».
- **Le nom de la scène**, en très grand. Avant le premier Go : « Appuyez sur GO ».
- **La barre de progression** :
  - pendant un fondu d'entrée, elle montre l'avancement du fondu, et le temps affiche « fondu 2.4 s » (le temps restant) ;
  - ensuite, elle montre l'avancement dans la timeline de la scène, et le temps affiche « 1:12 / 3:40 » (position / longueur de la timeline) ;
  - si la scène n'a rien à jouer (timeline vide, ou seulement des éléments instantanés), la barre reste vide et le temps indique seulement depuis combien de temps on est sur la scène.
- À la suite du temps peuvent s'ajouter :
  - « ↻ boucle 2 » pour une scène qui boucle (le numéro du tour), avec « (max 300 s) » si la boucle a une durée maximale ;
  - « → fondu 3 s » : le fondu qui sera utilisé pour **quitter** cette scène vers la suivante.
- **Le message conduite**, en jaune : le texte saisi dans le champ **Message conduite :** des réglages de la scène (« ce qu'on attend avant d'appuyer sur GO »). Voir Les réglages de la scène. Quand un bloc **Attendre une touche** est en attente, ce message est remplacé par la

consigne du bloc : « ⌨ Appuyez sur « Espace » », ou le message du bloc suivi de « ⌨ « Espace » ». Voir Les attentes.

- **Suivant** : le numéro et le nom de la scène suivante, avec « (auto) » si elle part toute seule après un délai, ou « (enchaîné) » si elle s'enchaîne à la fin de la scène en cours. Sur la dernière scène : « — FIN DU SPECTACLE — dernière scène atteinte à 22:15:40 », ou « — fin du show — ».

Les boutons

- **Débrayer l'auto-fade** (case à cocher) : « Coché : aucune scène ne s'enchaîne toute seule (auto-fade / enchaîné) — vous avancez tout au GO. » Les déclenchements automatiques (après un délai, enchaîné) sont ignorés ; chaque changement de scène se fait au Go. La case est la même que celle de la timeline de l'éditeur : cocher l'une coche l'autre.
- **GO (Espace)** : lance la scène suivante. Le premier Go depuis « Prêt » lance la scène 1 et marque le **début du spectacle**. Le bouton est **grisé** (et le Go sans effet, au clic comme au clavier) :
  - sur la dernière scène ;
  - tant que la timeline de la scène en cours n'est pas terminée (fondu d'entrée en cours, ou ligne rouge pas encore arrivée au bout du dernier élément). Exception : une scène **en boucle** accepte le Go à tout moment (c'est ainsi qu'on sort d'une boucle). Le Go part avec le fondu de la scène qu'on quitte ; la timeline de la nouvelle scène démarre une fois ce fondu terminé. Voir Fondus et mix.
- 🤖 **Robot désarmé** / 🤖 **Robot ARMÉ** : visible seulement si la salle déclare des robots. Arme ou désarme les robots : désarmés, les blocs Robot de la timeline sont ignorés. Le bouton passe au rouge une fois armé, et affiche l'état du premier robot (mode, batterie, « ⚠ AU SOL », « hors ligne »…).
- ⛔ **URGENCE — nom du robot** : un bouton rouge par robot déclaré, et ⛔ **URGENCE — TOUS** en premier s'il y en a plusieurs. « Arrêt d'urgence : stop immédiat puis moteurs coupés (le robot s'affaisse). Passe même désarmé. » Voir Les robots humanoïdes.
- 🔇 **Couper les sons** : « Arrête immédiatement tous les sons en cours. » Même action que le bouton du panneau **Audio** de l'éditeur. Ce bouton n'arrête que les sons joués par DreamShow : le son d'une vidéo continue tant que la vidéo joue.
- **Contrôles manuels…** : ouvre les contrôles manuels (treuil, alimentation, obturateurs), identiques à ceux de l'éditeur. Voir Les contrôles manuels.
- ⏮ **Remise à zéro (Prêt)** : « Retour à l'état d'avant-spectacle : noir, médias stoppés. Le GO suivant lance la scène 1. » Les séquences parallèles s'arrêtent, les attentes en cours sont annulées, et le début et la fin du spectacle sont effacés. Les projecteurs réglés sur **maintien** (par exemple un treuil) gardent leur valeur. Il n'y a pas de confirmation.
- ◀ **Précédent (Retour)** : revient **instantanément** (sans fondu) au début de la scène précédente, et la fait jouer. Sans effet sur la scène 1 ou avant le premier Go.
- **NOIR (N)** : bascule le noir général. Le bouton devient rouge vif tant que le noir est actif ; un nouvel appui rallume. Pendant le noir, la conduite continue de tourner en coulisse (timeline,

sons), seuls les projecteurs sont à zéro, à l'exception :

- des projecteurs réglés sur **maintien** dans la salle (champ « Si non mentionnée dans une scène »), pour qu'un noir ne bouge jamais un treuil ;
- des contrôles manuels, de la poursuite sur tablette et des canaux pris par les potentiomètres DMX, qui passent devant le noir.

Les touches entre parenthèses sont celles réglées dans **Fichier > Télécommande (touches GO)…** (voir La télécommande (touches GO)).

Les touches du clavier

Quand la fenêtre de conduite a le focus :

Touche	Effet
Espace, Entrée (par défaut)	GO
Retour (effacement arrière, par défaut)	◀ Précédent
N (par défaut)	NOIR
F9	Miniature / fenêtre complète
F11	Plein écran / fenêtre normale

Si un bloc **Attendre une touche** est en attente, sa touche sert d'abord à le libérer.

La miniature (F9)

▭ **Miniature (F9)** (« Réduit la conduite à une petite bande toujours au premier plan : le reste de l'écran redevient visible. F9 pour revenir. ») replie la conduite en une bande étroite, **toujours au premier plan**. Utile sur un seul écran, pour garder la timeline ou la simulation visibles. La bande montre :

- « 3/12 nom de la scène », et le temps à droite ;
- une barre de progression fine ;
- le message conduite (en jaune) s'il y en a un ;
- « ▸ » suivi de la scène suivante ;
- trois boutons : ◀ (Scène précédente), **GO** et **NOIR**, qui font exactement la même chose que dans la fenêtre complète ;
- ⤢ (Fenêtre complète (F9)) pour revenir à la fenêtre complète.

La première fois, la bande se place en haut à droite de l'écran. Ensuite, chaque présentation (complète ou miniature) revient à l'endroit où vous l'aviez laissée, tant que la fenêtre de conduite reste ouverte. Le choix complète / miniature est mémorisé pour la prochaine ouverture du mode show. Passer en plein écran (F11) quitte la miniature.

Sur un second écran

La fenêtre de conduite est une fenêtre à part : faites-la glisser par sa barre de titre sur le second écran (celui du régisseur), puis appuyez sur **F11** pour qu'elle occupe tout cet écran. **F11** à nouveau la remet en fenêtre normale. L'éditeur reste sur l'écran principal.

Ce qui reste actif dans l'éditeur pendant le spectacle

L'éditeur n'est **pas** verrouillé pendant le mode show. Ce qu'il faut savoir :

- **La liste des scènes suit le spectacle** : la scène en cours est sélectionnée automatiquement à chaque changement, et la ligne rouge de la timeline avance avec elle.
- **Cliquer sur une autre scène dans la liste, avec le bouton LIVE allumé, fait sauter le spectacle sur cette scène** (et la joue). Évitez de cliquer dans la liste pendant une représentation.
- **Une modification de la scène en cours s'applique aussitôt sur scène** (couleurs, intensités, blocs…), sans redémarrer la ligne rouge.
- La **barre d'espace** de l'éditeur fait un Go, avec les mêmes règles que le bouton **GO** de la conduite.
- Restent utilisables : le bouton 🔇 **Couper les sons** du panneau **Audio**, le bouton d'armement des robots, **Salle > Contrôles manuels…**, le menu **DMX** (valeurs, potentiomètres, son-lumière, timecode…), les télécommandes web, OSC et MIDI.
- Le bouton **LIVE** est sans effet sur la sortie pendant le mode show (elle reste active).
- La case **Débrayer l'auto-fade** de l'éditeur et celle de la conduite sont la même.

La durée et la fin du spectacle

- **Début** : le premier Go donné depuis l'état « Prêt ». L'heure s'affiche dans le bandeau (« début 20:31:05 »), et la durée court à partir de là.
- **Fin du spectacle** : l'arrivée sur la **dernière scène**, par un Go ou par un enchaînement automatique. À ce moment :
  - la durée se fige et le bandeau ajoute « · FIN 22:15:40 » ;
  - le cadre **Suivant** affiche « — FIN DU SPECTACLE — dernière scène atteinte à 22:15:40 » ;
  - le journal note « FIN DU SPECTACLE : dernière scène atteinte — durée 1:44:35 » ;
  - le bouton **GO** est grisé. La dernière scène joue normalement sa timeline jusqu'au bout.
- Une arrivée sur la dernière scène par un saut (◀ Précédent, clic sur une scène, saut programmé dans la timeline, télécommande « aller à la scène », timecode) ne marque pas la fin : **Suivant** affiche alors simplement « — fin du show — ».
- ⏮ **Remise à zéro (Prêt)** efface le début et la fin : la durée repartira au prochain premier Go.

Fermer la fenêtre de conduite

Fermez la fenêtre (croix de la barre de titre). **Il n'y a pas de confirmation.**

- DreamShow retient où en était le spectacle : rouvrir **Mode show** le reprend exactement à cette scène et à cette position.
- L'éditeur reprend la main : la scène sélectionnée est affichée, transport à l'arrêt (son état final reste visible).
- Si le bouton **LIVE** de l'éditeur est éteint, **la sortie DMX s'arrête** dès la fermeture de la conduite.

Pour repartir de zéro à la réouverture, cliquez sur ⏮ **Remise à zéro (Prêt)** avant de fermer la conduite.

Quitter DreamShow pendant le mode show demande une confirmation : « Un spectacle est EN COURS. Quitter DreamShow malgré tout ? ». En cas de plantage ou de coupure de courant, voir Reprise après un plantage ou une coupure.

Pas à pas

Jouer une représentation

1. Avant l'entrée du public, ouvrez le show et vérifiez que **LIVE** est allumé.
2. Cliquez sur **Mode show**. La conduite affiche « Prêt — N scènes » et la salle est au noir.
3. Faites glisser la conduite sur le second écran et appuyez sur **F11**.
4. Au top, appuyez sur **GO** (ou Espace, ou le bouton de la télécommande) : la scène 1 démarre et la durée commence.
5. Suivez le message conduite (en jaune) et la scène suivante ; quand **GO** redevient vif, le Go suivant est possible.
6. En cas de problème : **NOIR**, 🔇 **Couper les sons**, ou ◀ **Précédent** pour reprendre la scène d'avant.
7. À la dernière scène, la conduite affiche « — FIN DU SPECTACLE — » et la durée totale. Fermez la conduite.

Préparer la représentation suivante

1. Rouvrez **Mode show** : la conduite reprend où elle était.
2. Cliquez sur ⏮ **Remise à zéro (Prêt)** : noir, médias arrêtés, la conduite affiche « Prêt ».
3. Le prochain **GO** relancera la scène 1 et une nouvelle durée.

Garder l'éditeur visible sur un seul écran

1. Dans la conduite, appuyez sur **F9** : elle devient une bande en haut à droite.
2. Placez la bande là où elle ne gêne pas ; elle reste au premier plan.

3. Les boutons ◀, **GO** et **NOIR** et les touches restent actifs. **F9** ou ⤢ pour revenir à la fenêtre complète.

Bon à savoir

- Un PC lent peut être soulagé en coupant le rendu de la simulation (bouton ⏻ du panneau de simulation) : la sortie DMX n'est pas concernée. Voir La simulation 2D et 3D.
- La fenêtre de conduite ne change jamais le show ; mais l'éditeur, lui, reste modifiable pendant le spectacle (voir plus haut).
- Les touches de la conduite ne marchent que si elle a le focus. Après un clic dans l'éditeur, cliquez de nouveau sur la conduite.
- Les télécommandes (web, OSC, MIDI) suivent les mêmes règles de Go que la conduite. Attention : leurs commandes **Pause** et **Prêt** agissent aussi pendant le spectacle.

Voir aussi

- La télécommande (touches GO)
- Reprise après un plantage ou une coupure
- Les réglages de la scène
- La timeline de la scène
- Les attentes (touche, heure, date, soleil)
- Les séquences parallèles
- Les contrôles manuels
- Les robots humanoïdes
- Fondus et mix

Reprise après un plantage ou une coupure

Si DreamShow s'arrête brutalement (plantage, arrêt forcé, coupure de courant), il vous propose au redémarrage de reprendre exactement là où il s'était arrêté : même show, même scène, même seconde de la timeline. En plein spectacle, vous relancez DreamShow, vous répondez **Oui, reprendre**, et la conduite repart.

Pour l'ouvrir : rien à faire. La proposition s'affiche toute seule au démarrage qui suit un arrêt anormal.

Comment ça marche

Pendant que DreamShow tourne, il note environ une fois par seconde un petit **marqueur de reprise** : le show ouvert, la scène, la position dans sa timeline, et s'il s'agit d'un spectacle (fenêtre de conduite ouverte) ou d'un travail d'édition.

- **Pendant le spectacle** (fenêtre de conduite ouverte, voir Le mode show et la fenêtre de conduite) : c'est la scène réellement jouée et sa position qui sont notées.
- **En édition** : c'est la scène sélectionnée dans le panneau **Scènes** qui est notée, avec sa position si la lecture est sur cette scène (sinon le début de la scène).

Le marqueur est effacé quand DreamShow se ferme normalement (après votre réponse **Oui** à « Quitter DreamShow ? »). Il est aussi effacé quand vous fermez la fenêtre de conduite ou que vous ouvrez un autre show. Seul un arrêt anormal le laisse en place.

L'écriture du marqueur ne ralentit jamais le spectacle : si elle échoue, DreamShow continue sans rien dire.

Au redémarrage

Une fois la fenêtre principale affichée, si un marqueur de moins de 6 heures est trouvé, DreamShow ouvre la fenêtre **Reprise après interruption**, toujours au premier plan (elle passe devant les autres logiciels ouverts). Elle indique :

- « DreamShow s'est arrêté pendant un spectacle » ou « … en cours d'édition », avec l'heure du dernier point noté ;
- **Show :** le nom du fichier du show ;
- **Scène :** le numéro de la scène ;
- **Position :** la position dans la timeline (par exemple « 1:12.50 » pour 1 minute 12,5 secondes, ou « 8.20 s ») ;

- la question « Reprendre exactement à cet endroit ? ».

Les boutons :

- **Oui, reprendre** (touche Entrée) :
    1. DreamShow ouvre le show concerné s'il n'est pas déjà ouvert ;
    2. sélectionne la scène ;
    3. ouvre la fenêtre de conduite ;
    4. place la lecture sur la scène et la seconde notées et **joue** à partir de là. La lumière et le son sont recalculés pour cet instant : un son en cours reprend au bon endroit de son fichier.
- **Non** (touche Échap) : le marqueur est effacé et DreamShow démarre normalement.

La reprise passe avant l'écran d'accueil **Bienvenue dans DreamShow**.

Si la scène notée n'existe plus dans le show (le show a été modifié et enregistré depuis), la reprise est abandonnée et le **Journal** l'indique : « Reprise impossible : la scène n'existe plus dans ce show. »

Un marqueur de plus de 6 heures est ignoré et effacé : un plantage de la veille ne vous pose pas de question le lendemain. Un marqueur illisible est aussi ignoré. Ces cas sont notés dans le **Journal**.

Ce qui est repris, ce qui ne l'est pas

Repris :

- le show, la scène et la position dans la timeline ;
- tout ce que la timeline produit à cet instant : lumière, effets, son, vidéo.
- une attente en cours (une heure, une date, le lever ou le coucher du soleil, une touche) : elle est rejouée, et si son heure est passée pendant l'interruption, le show continue directement (le **Journal** l'indique).

Non repris :

- les modifications du show qui n'avaient pas été enregistrées : le show est rouvert depuis son fichier. Enregistrez souvent (Ctrl+S) ;
- les réglages faits à la main en direct pendant le spectacle, qui ne font pas partie du marqueur :
    - les canaux forcés dans **Potentiomètres DMX** ;
    - le **NOIR** général : la lumière revient au redémarrage ;
    - les séquences parallèles en cours ;
    - les lyres pilotées depuis les tablettes de poursuite (le serveur de poursuite se relance par le menu) ;
- un son lancé dans une scène précédente et qui continuait : seuls les sons de la scène reprise sont relancés ;

- le pan et le tilt des lyres réglés par une scène précédente, si la scène reprise ne les règle pas : ces lyres repartent à leur position de repos ;
- un niveau sonore réglé par une scène précédente.

Les **contrôles manuels**, eux, sont conservés : ils sont enregistrés dans la salle à chaque geste et réappliqués au démarrage.

Pas à pas

Reprendre un spectacle après une coupure de courant

1. Rallumez le PC et relancez DreamShow.
2. La fenêtre **Reprise après interruption** s'affiche : vérifiez le show, la scène et la position.
3. Cliquez sur **Oui, reprendre** (ou appuyez sur Entrée).
4. La fenêtre de conduite s'ouvre et le spectacle repart à l'endroit noté. Reprenez la conduite normalement au **GO**.

Repartir de zéro malgré tout

1. Dans la fenêtre **Reprise après interruption**, cliquez sur **Non**.
2. DreamShow démarre normalement, sur le dernier show ouvert.

Bon à savoir

- Un **Oui** relance toujours la lecture dans la fenêtre de conduite, même si DreamShow s'était arrêté pendant l'édition. Si vous étiez en train de préparer le show et ne voulez pas qu'il se mette à jouer, répondez **Non**.
- Une erreur dans l'interface n'arrête pas DreamShow : elle est notée dans le **Journal** et le logiciel continue, pour que le plateau garde sa lumière.
- Le marqueur est rangé dans le fichier `recovery.json` du dossier `DreamShow` des données locales de votre compte Windows (`%LOCALAPPDATA%\DreamShow`). Il est commun à toutes les copies de DreamShow lancées par ce compte sur ce PC. Une copie lancée avec l'option `--no-recovery` ne lit ni n'écrit ce marqueur (utile pour une copie d'essai à côté de la régie).
- Si les plantages se répètent, notez la version (**? > À propos de DreamShow…**) et copiez le **Journal** (bouton **Copier** du panneau) pour le support. Voir Dépannage.

Voir aussi

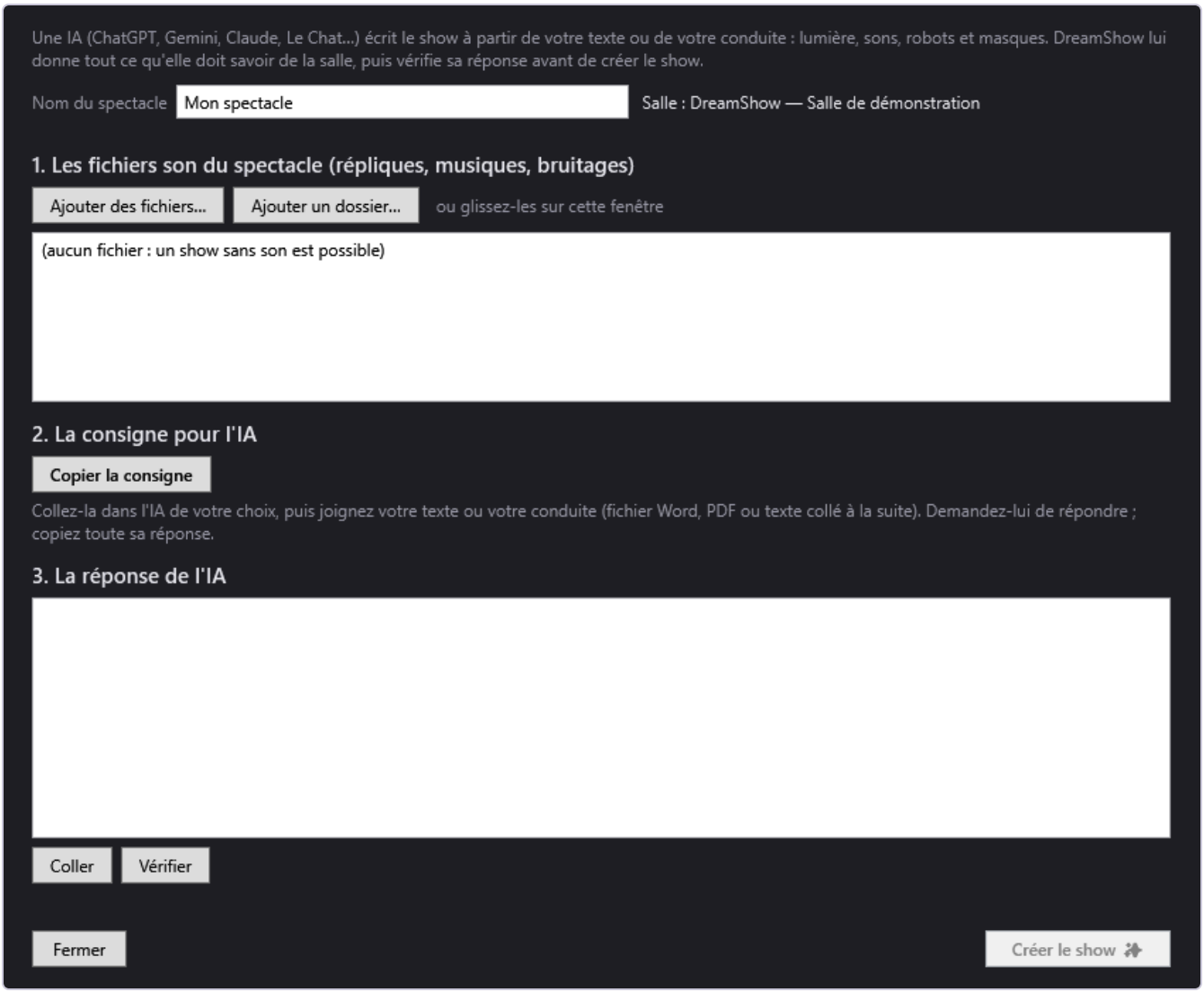
- Le mode show et la fenêtre de conduite
- Shows, fichiers et projets
- Journal, Audio et Horloge
- Dépannage

Créer un show avec une IA

Vous avez déjà le texte d'une pièce, une conduite ou un déroulé de spectacle : une IA conversationnelle (ChatGPT, Gemini, Claude, Le Chat…) écrit le show à partir de ce document, avec la lumière, les sons, et, si la salle en a, les robots et les masques LED. DreamShow lui donne tout ce qu'elle doit savoir de votre salle, puis vérifie sa réponse ligne par ligne avant de créer le show. L'IA n'écrit jamais de DMX ni d'adresse : elle choisit des ambiances, des zones, des groupes et des fichiers, et DreamShow construit le reste avec vos vrais projecteurs.

Pour l'ouvrir : menu **Fichier > Créer un show avec une IA…**, ou, dans l'assistant de premier show, le choix **Avec une IA, à partir de mon texte**.

La fenêtre reste ouverte pendant que vous travaillez dans votre navigateur : vous pouvez passer de l'une à l'autre autant de fois que nécessaire. Une salle doit être chargée ; sinon DreamShow affiche « Aucune salle chargée. ».



L'en-tête de la fenêtre

- **Nom du spectacle** : le nom du show à créer. Valeur proposée : « Mon spectacle ». Ce nom sert aussi à nommer le fichier du show et son dossier de médias (voir plus bas). Dès que le dossier de médias est créé (premier fichier ajouté, première consigne copiée ou première vérification), la case passe en lecture seule ; son infobulle indique alors « Fixé par le dossier des médias du show : … » suivi du chemin du dossier.
- **Salle : …** : rappelle la salle active. C'est elle que DreamShow décrit à l'IA et c'est elle que le show utilisera. Pour travailler avec une autre salle, changez de salle (menu **Salle > Changer de salle**) avant d'ouvrir cette fenêtre.

1. Les fichiers son du spectacle (répliques, musiques, bruitages)

Ici vous donnez à DreamShow tous les sons que l'IA pourra placer dans le show. Un show sans son est possible : la liste affiche alors « (aucun fichier : un show sans son est possible) ».

- **Ajouter des fichiers…** : ouvre un sélecteur de fichiers (plusieurs à la fois). Formats proposés : wav, mp3, m4a, aac, wma, flac.
- **Ajouter un dossier…** : ajoute tous les fichiers son d'un dossier.
- **ou glissez-les sur cette fenêtre** : vous pouvez aussi faire glisser des fichiers depuis l'Explorateur Windows sur la fenêtre.

Les fichiers qui ne sont pas des sons sont ignorés. Les sons retenus sont **copiés** dans le dossier de médias du show (`medias\<nom du show>` dans le dossier de données de DreamShow) ; un fichier de même nom déjà présent est remplacé. Le journal note « … fichier(s) son ajoutés à … ».

La liste montre chaque fichier précédé de ♪, avec sa durée en secondes quand DreamShow sait la lire, par exemple `♪ acte1-scene2.mp3 (12,4 s)`. Ces durées sont transmises à l'IA : elle s'en sert pour enchaîner les répliques.

> Les fichiers WAV que DreamShow fabrique lui-même pour la bouche d'un masque (voir plus bas) n'apparaissent pas dans la liste : l'IA désigne toujours le fichier d'origine.

2. La consigne pour l'IA

- **Copier la consigne** : place dans le presse-papiers un texte complet destiné à l'IA. Le message « Copiée ! Collez-la dans votre IA, avec votre texte. » s'affiche à côté du bouton.

Ensuite, comme l'indique la fenêtre : « Collez-la dans l'IA de votre choix, puis joignez votre texte ou votre conduite (fichier Word, PDF ou texte collé à la suite). Demandez-lui de répondre ; copiez toute sa réponse. »

Ce que contient la consigne

La consigne est écrite dans la langue de DreamShow (français si l'interface est en français, anglais sinon). Elle comprend :

- **Le rôle** : l'IA est un régisseur lumière et son qui écrit la conduite technique du spectacle, et doit répondre **uniquement** par un objet JSON, sans texte autour.
- **La salle** : son nom, la largeur et la profondeur du plateau, et le rappel que « jardin » est le côté gauche vu du public et « cour » le côté droit.
- **Les groupes de projecteurs** de la salle, avec leur nom exact, le nombre et le modèle des projecteurs, leur rôle et leur emplacement :
  - rôle : « lyres (mouvement, couleur) », « projecteurs couleur », « projecteurs blancs à intensité seule », « stroboscopes », ou « APPAREIL SPÉCIAL (fumée, ventilateur, UV, machine…) » ;
  - emplacement : « au sol », « en face (au-dessus du public) », « en fond de scène / contre-jour », « au-dessus du plateau » ou « position inconnue ». Les groupes vides ne sont pas cités.
- **Les robots** de la salle (si elle en déclare) avec toutes leurs actions, leur durée habituelle, les danses, les coups et les gestes disponibles, et le rappel que le robot doit être préparé avant de bouger.
- **Les masques LED** de la salle (si elle en déclare) avec leurs actions et leurs visages, et la façon de faire parler un personnage.
- **Les fichiers son disponibles**, avec leur nom exact et leur durée.
- **Le vocabulaire de la lumière** : ambiances, zones, réglages de groupes, effets (détaillés plus bas).
- La phrase « N'utilise JAMAIS les stroboscopes sauf si le texte le demande explicitement. »
- **Le format de la réponse**, avec un modèle à remplir.
- Une dernière rubrique « Mon texte / ma conduite : » où vous joignez ou collez votre document.

3. La réponse de l'IA

- La grande zone de texte reçoit la réponse de l'IA. Vous pouvez la coller à la main (Ctrl+V) ou avec le bouton ci-dessous.
- **Coller** : remplace le contenu de la zone par le texte du presse-papiers, puis lance aussitôt la vérification.
- **Vérifier** : analyse la réponse et affiche le rapport sous les boutons.

DreamShow tolère le texte que l'IA ajoute parfois autour de sa réponse (phrases d'introduction, balises ``` ```json) : il prend tout ce qui se trouve entre la première accolade { et la dernière } ```).

Toute modification de la réponse désactive le bouton **Créer le show** ✨ : il faut vérifier de nouveau.

Le rapport de vérification

Le rapport liste, dans l'ordre :

- les **erreurs**, en rouge, précédées de ✕ : elles empêchent la création du show ;
- les **avertissements**, précédés de • : DreamShow a corrigé ou ignoré quelque chose, et vous le signale ;
- un bilan : « … scènes, … sons, … actions de robot, … actions de masque, … effets. » ;
- puis soit « Tout est compris : vous pouvez créer le show. », soit « Corrigez les erreurs (ou demandez à l'IA de les corriger en lui recopiant ces lignes), puis vérifiez à nouveau. »

Chaque ligne commence par la scène concernée, sous la forme « Scène 3 « Le salon » : … ».

Erreurs (création impossible) :

Message	Signification
Aucun objet JSON dans la réponse.	Le texte collé ne contient pas de bloc entre accolades.
JSON illisible : …	La réponse est mal formée (souvent coupée : demandez à l'IA de la renvoyer en entier).
Aucune scène dans la réponse.	La liste des scènes est vide.
… : fichier manquant.	Un son, une réplique de robot ou une parole de masque ne nomme aucun fichier.
… : fichier « … » absent des médias du show.	Le fichier n'a pas été ajouté dans la partie 1.
… : robot « … » absent de la salle.	Le nom ne correspond à aucun robot déclaré dans **Salle > Robots…**.
… : action de robot « … » inconnue.	L'action n'existe pas.
… : danse « … » inconnue. / coup « … » inconnu. / geste « … » inconnu.	Le choix n'existe pas pour ce robot.
… : masque « … » absent de la salle.	Le nom ne correspond à aucun masque déclaré dans **Salle > Masques LED…**.
… : action de masque « … » inconnue.	L'action n'existe pas.
… : visage « … » inconnu.	Le visage n'est pas dans le catalogue.

Avertissements (le show peut être créé) :

Message	Ce que fait DreamShow

Format « … » au lieu de « dreamshow-show-plan » : lecture tentée quand même.	Il lit la réponse malgré tout.
… : « fichier » compris comme « autre fichier ».	Le nom donné par l'IA ne correspond qu'à l'extension près (par exemple `scene1.wav` pour `scene1.mp3`) : le fichier réel est utilisé.
… : ambiance « … » inconnue, « day » utilisée.	L'ambiance Jour est appliquée.
… : zone « … » inconnue, « all » utilisée.	Tout le plateau est éclairé.
… : déclenchement « … » inconnu, Go utilisé.	La scène attendra le Go.
… : groupe « … » inconnu, ignoré. / … effet ignoré.	Le réglage ou l'effet n'est pas créé.
… : couleur « … » illisible.	La couleur n'est pas appliquée (le format attendu est `#RRGGBB`).
… : l'appareil spécial « … » est mis en marche (fumée, ventilateur, UV…) : vérifiez que c'est voulu.	Le réglage est appliqué, mais vérifiez-le.
… : pas d'effet sur l'appareil spécial « … », ignoré.	Aucun effet n'est posé sur un appareil spécial.
… : « circle » demande des lyres, le groupe « … » n'en a pas.	Les effets cercle et huit ne s'appliquent qu'aux lyres.
… : effet « … » inconnu, ignoré.	L'effet n'est pas créé.
Les stroboscopes (« … ») ne sont jamais déclenchés depuis un plan d'IA : réglez-les à la main si le spectacle le demande.	Tout allumage ou effet demandé sur un groupe de stroboscopes est retiré.

Créer le show

- **Créer le show** ✨ : actif seulement après une vérification sans erreur. DreamShow enregistre le show dans le dossier de données sous le nom `<nom du spectacle>.show.json` (si ce nom est déjà pris, il ajoute « (2) », « (3) »…), l'associe à la salle active, puis l'ouvre. Si le show ouvert jusque-là a des modifications non enregistrées, DreamShow vous propose d'abord de l'enregistrer. Le show créé rejoint **Fichier > Shows récents**, la simulation passe en 3D et la fenêtre se ferme. Le journal note « Show « … » créé à partir de la réponse de l'IA : … scènes ».
- **Fermer** : ferme la fenêtre sans rien créer. Les fichiers déjà copiés restent dans le dossier de médias.

Ce qui est créé

Pour chaque scène de la réponse, DreamShow crée une scène du show, dans le même ordre.

L'état final (la lumière). DreamShow construit la lumière comme pour une conduite de théâtre :

- chaque projecteur couleur reçoit la couleur et le niveau de l'ambiance demandée ; les projecteurs du fond (contre-jours, appareils au sol) ont leur propre teinte ;
- les projecteurs blancs à intensité seule ne peuvent pas changer de couleur : pour Nuit, Mystère et Soir, ils baissent simplement d'intensité ;
- avec une zone autre que « tout le plateau », les projecteurs dont le faisceau tombe hors de la zone descendent à 12 % de leur niveau ;
- les lyres visent réellement la zone (avec leur calibration si elles en ont une, sinon par calcul à partir de leur position), et pour « tout le plateau » elles se répartissent sur la largeur ;
- dans une scène au noir ou d'accueil du public, les lyres restent éteintes mais se tournent déjà vers la zone de la prochaine scène éclairée (elles se placent dans le noir) ;
- les projecteurs marqués hors service dans la salle sont laissés de côté ;
- les appareils spéciaux (rôle « autre » : fumée, ventilateurs, UV, relais, appareils marqués « sans direction », « invisible » ou manuels) ne sont jamais allumés par une ambiance ;
- puis, si l'IA a donné des réglages de groupes, ils s'appliquent par-dessus l'ambiance ; avec « only », tous les projecteurs hors des groupes cités sont mis à 0.

Les réglages de la scène.

- **Déclenchement :** « go » donne **GO manuel**, « auto:N » donne **Auto** avec un délai de N secondes, « chain » donne **Enchaîné**.
- **Fondu vers la suivante (s) :** dans DreamShow, le fondu appartient à la scène que l'on quitte. Le « fade » que l'IA donne à une scène (fondu d'entrée) est donc placé sur la scène qui la précède. Le « fade » de la première scène n'est pas utilisé ; la dernière scène a un fondu de 0 s. Les valeurs sont limitées à 0–600 s.
- **Message conduite :** reçoit la « note » de l'IA, c'est-à-dire ce que le régisseur attend avant d'appuyer sur Go pour la scène suivante.

Les pistes de la timeline, créées seulement si elles ont du contenu :

- **Son** : un bloc par fichier, à son départ, avec sa durée réelle (3 s si la durée est inconnue) ;
- **Robot** : un bloc « Robot… » par action, avec la durée par défaut de l'action, ou la durée du fichier pour « Dire » (au moins 0,5 s) ;
- **Masque** : un bloc « Masque… » par action (2 s par défaut, ou la durée du fichier pour une parole) ;
- **Effets** : un bloc d'effet dynamique par effet, avec un fondu d'entrée et de sortie de 0,5 s. Sans durée donnée, l'effet dure jusqu'à la fin du dernier son, robot ou masque de la scène (30 s si la scène n'en a pas).

Les six effets possibles deviennent ces effets dynamiques :

Effet demandé	Effet dynamique créé
rainbow	arc-en-ciel sur le groupe, cycle de 6 s
chase	chenillard d'intensité, cycle de 1,2 s
pulse	pulsation d'intensité (créneau, plancher 15 %), cycle de 1 s
wave	vague d'intensité (sinus, plancher 30 %), cycle de 3 s
circle	cercle des lyres, cycle de 4 s (lyres seulement)
eight	huit des lyres, cycle de 4 s (lyres seulement)

Ces durées de cycle correspondent à la vitesse 1 ; la vitesse demandée (« speed ») les divise, entre 0,2 et 5. Une couleur n'est prise en compte que pour chase, pulse et wave. Chaque bloc créé se modifie ensuite par un double-clic, comme tout effet dynamique (voir Les effets dynamiques).

La bouche des masques. La synchronisation des lèvres d'un masque LED se calcule à partir d'un fichier WAV. Quand l'IA fait parler un masque sur un fichier m4a, mp3 ou autre, DreamShow fabrique, dès la vérification, un WAV de même nom dans le dossier de médias (il le refait si le fichier d'origine est plus récent), et le bloc Masque utilise ce WAV. Le bloc Son, lui, garde le fichier d'origine. Voir Les masques LED.

Le vocabulaire que l'IA utilise

Vous n'avez pas à écrire ce format vous-même, mais le connaître aide à relire une réponse ou à demander une correction précise.

- **Ambiances** (`ambience`) : `full` (plein feu), `day` (jour), `evening` (soir), `night` (nuit), `warm` (intérieur chaud), `cold` (extérieur froid), `mystery` (mystère, lyres serrées), `audience` (accueil du public), `black` (noir), `party` (fête : plein feu, à compléter par des effets). Sans réglage de lumière, une scène est en ambiance Jour sur tout le plateau.
- **Zones** (`zone`) : `all` (tout le plateau), `jardin`, `centre` (ou `center`), `cour`, `front` (avant-scène), `back` (fond).
- **only** : liste des seuls groupes utilisés par l'ambiance.
- **groups** : réglage précis d'un groupe : `group`, `dimmer` de 0 à 1, `color` au format `#RRGGBB`.
- **effects** : `type`, `group`, `start`, `duration`, `speed` (1 = normal, 2 = rapide), `color`.
- **sounds** : `file` et `start` (en secondes depuis le début de la scène).
- **robot** : `robot` (nom), `action`, `param` ou `value` selon l'action, `file` pour « say », `start`. Voir Les robots humanoïdes.
- **mask** : `mask` (nom), `action`, `param`, `value` ou `file`, `start`. Pour faire parler un personnage, l'IA met le fichier dans `sounds` (il passe dans la sonorisation) et une action de masque `say` avec le même fichier et le même départ.

- **trigger** : `go`, `auto:N`, `chain`. **fade** : fondu d'entrée en secondes. **note** : message pour le régisseur.

Exemple de réponse minimale :

```
{
  "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 } ] }
  ]
}
```

Les règles de sécurité

- L'IA ne décrit que des intentions (ambiance, zone, groupe, fichier, action) : elle n'écrit jamais de valeur DMX ni d'adresse, et ne peut rien piloter que la salle ne contient pas.
- **Les stroboscopes ne sont jamais déclenchés depuis une réponse d'IA**, même si elle le demande : DreamShow retire l'allumage et les effets prévus sur eux, et vous prévient. Réglez-les vous-même si le spectacle l'exige.
- Les appareils spéciaux (fumée, ventilateurs, UV, machines…) ne sont jamais allumés par une ambiance ; si l'IA les met en marche explicitement, un avertissement vous demande de vérifier.
- Rien n'est créé tant qu'une erreur subsiste.
- Les blocs Robot créés ne font bouger le robot que s'il est armé par la régie (voir Les robots humanoïdes).

Pas à pas

Créer le show d'une pièce de théâtre

1. Vérifiez que la bonne salle est active et que ses groupes portent des noms parlants (« Faces », « Contres », « Lyres »…) : l'IA s'en sert.
2. Ouvrez **Fichier > Créer un show avec une IA…**.
3. Tapez le **Nom du spectacle**.
4. Ajoutez les sons : **Ajouter un dossier…** et choisissez le dossier des répliques et musiques, ou glissez les fichiers sur la fenêtre. Vérifiez que leurs durées s'affichent.
5. Cliquez sur **Copier la consigne**.
6. Dans votre navigateur, ouvrez une conversation avec l'IA de votre choix, collez la consigne, puis joignez votre texte (fichier Word ou PDF) ou collez-le à la suite. Envoyez.

7. Quand l'IA a répondu, copiez **toute** sa réponse (beaucoup d'IA proposent un bouton « Copier » sous le bloc de code).
8. Revenez dans DreamShow et cliquez sur **Coller** : la vérification se lance.
9. S'il y a des erreurs, copiez les lignes rouges, recollez-les dans la conversation en demandant à l'IA de corriger et de renvoyer la réponse complète, puis recommencez l'étape 8.
10. Quand le rapport indique « Tout est compris : vous pouvez créer le show. », cliquez sur **Créer le show** ✨.
11. Relisez le show scène par scène : réglez les niveaux, les fondus et les messages de conduite, ajoutez ce que l'IA ne pouvait pas savoir. Enregistrez (Ctrl+S).

Ajouter des sons après coup

Si l'IA réclame un fichier que vous aviez oublié : ajoutez-le dans la partie 1 (le nom du spectacle est déjà fixé, le fichier rejoint le même dossier), puis cliquez de nouveau sur **Vérifier**. Inutile de recopier la consigne, sauf si vous voulez que l'IA connaisse la durée du nouveau fichier.

Bon à savoir

- Plus le texte est précis sur les changements de lumière (« la nuit tombe », « un projecteur sur le roi à cour »), plus le show est juste. Vous pouvez ajouter vos propres consignes à la suite de la consigne de DreamShow.
- Le nom du spectacle est figé dès que le dossier de médias existe. Pour changer de nom, fermez la fenêtre et rouvrez-la : un nouveau dossier sera créé.
- La consigne décrit la salle telle qu'elle est au moment de la copie. Si vous modifiez la salle (groupes, robots, masques), copiez une nouvelle consigne.
- Le show créé est un point de départ complet mais simple : une ambiance par scène. Les mouvements de lyres, trajectoires, vidéos et autres blocs s'ajoutent ensuite dans la timeline.

Voir aussi

- Créer son premier show
- Stream DMX par une IA
- La timeline de la scène
- Les réglages de la scène
- Les effets dynamiques
- Les robots humanoïdes
- Les masques LED
- Shows, fichiers et projets

Stream DMX par une IA

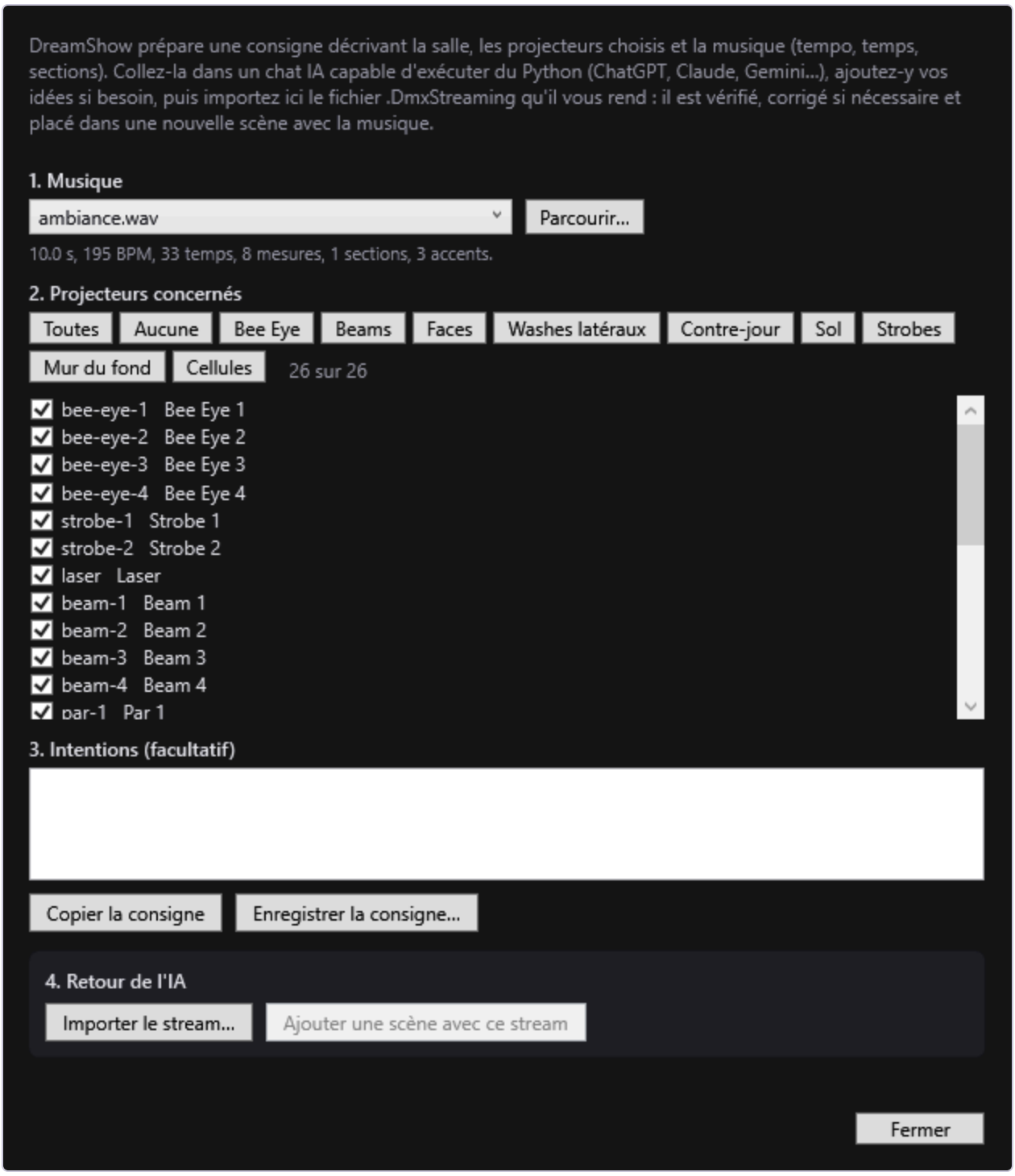
Cette fonction fait écrire par une IA la mise en lumière complète d'un morceau de musique, image par image, sous forme d'un flux DMX (un fichier `.DmxStreaming`). DreamShow prépare une consigne qui décrit la salle, les projecteurs choisis canal par canal, et l'analyse de la musique (tempo, temps, mesures, sections, accents). Vous la collez dans un chat IA capable d'exécuter du Python ; l'IA vous rend un fichier, que DreamShow vérifie, corrige si nécessaire, puis place dans une scène avec la musique.

À la différence de Créer un show avec une IA, qui produit des scènes modifiables bloc par bloc, le résultat est ici un enregistrement DMX : très riche, parfaitement calé sur la musique, mais qui se rejoue tel quel.

Pour l'ouvrir : menu **Fichier > Stream DMX par une IA…**

Le show doit être enregistré au moins une fois : le flux et la musique vont dans son dossier de médias. Sinon DreamShow affiche « Enregistrez d'abord le show : le stream et la musique iront dans son dossier de médias. ». Une salle doit aussi être chargée.

La fenêtre reste ouverte pendant que vous travaillez dans le chat IA.



1. Musique

- La liste déroulante propose les fichiers son déjà présents dans le dossier de médias du show (wav, mp3, m4a, aac, wma, flac). Le premier est choisi d'office.
- **Parcourir…** : choisit un fichier son ailleurs sur le disque ; il s'ajoute à la liste et devient la musique choisie.

Dès qu'une musique est choisie, DreamShow l'analyse (« Analyse de la musique… ») puis affiche le résultat, par exemple : « 214,3 s, 124 BPM, 442 temps, 110 mesures, 7 sections, 26 accents. ».

Pendant l'analyse, les boutons de consigne sont grisés. Si le fichier ne se lit pas : « Lecture impossible : … ».

2. Projecteurs concernés

La liste montre tous les projecteurs de la salle, sauf ceux marqués « invisible », sous la forme `identifiant nom`. Tous sont cochés au départ.

- **Toutes** / **Aucune** : coche ou décoche toute la liste.
- Un bouton par **groupe** de la salle (infobulle « Ajouter ou retirer ce groupe ») : coche tous les projecteurs du groupe ; s'ils sont déjà tous cochés, les décoche.
- Le compteur « … sur … » indique combien sont cochés.

Seuls les projecteurs cochés sont décrits à l'IA, et seuls leurs canaux seront acceptés au retour. Décochez les appareils que la musique ne doit pas piloter (fumée, éclairage de salle…).

Un projecteur dont la définition est introuvable, ou dont les canaux dépassent l'adresse 512 de son univers, est écarté ; la ligne d'état le signale : « Ignorés (définition introuvable ou adresse hors univers) : … ».

3. Intentions (facultatif)

Zone de texte libre : décrivez ce que vous voulez (« ambiance froide bleue au début, explosion de couleurs au refrain, lyres en éventail sur le pont… »). Le texte est inséré tel quel dans la consigne. Laissée vide, la consigne demande à l'IA une mise en lumière qui suit la structure du morceau, avec des tableaux variés et des mouvements de lyres originaux.

- **Copier la consigne** : construit la consigne et la copie dans le presse-papiers. La ligne d'état affiche sa taille (« Consigne : … caractères, … projecteurs, … canaux. ») puis « Copiée : collez-la dans le chat IA. S'il refuse un message aussi long, enregistrez-la et joignez le fichier. »
- **Enregistrer la consigne…** : enregistre la même consigne dans un fichier Markdown (`.md`) ou texte (`.txt`). Nom proposé : `<nom de la musique>-ia-consigne.md` . Pratique quand le chat refuse un message trop long : joignez le fichier à la place.

Si aucune musique n'est analysée : « Choisissez d'abord la musique. ». Si aucun projecteur n'est coché : « Aucun projecteur sélectionné. ».

Ce que contient la consigne

- La demande : créer l'éclairage du morceau sous la forme d'un fichier `.DmxStreaming` , avec une **méthode imposée** : l'IA ne doit pas écrire le fichier à la main, mais enregistrer le module Python fourni (`dreamshow_stream.py` , sans le modifier), écrire un script qui décrit l'éclairage image par image, l'exécuter, et vous donner le fichier à télécharger avec son résumé. Si elle ne peut pas exécuter de code, elle doit vous donner le script complet.

- Le nom du fichier attendu : `<nom de la musique>-ia.DmxStreaming` (nom simplifié : minuscules, sans accent, tirets).
- Vos intentions.
- **La musique** : nom, durée, tempo, nombre de temps et de mesures, fin de la partie audible, accents, et un tableau des sections détectées avec leur niveau et leur registre.
- **La salle** : ses dimensions, le repère en mètres (x de jardin vers cour, y du fond de scène vers le public, z depuis le sol) et la place de la scène.
- **Les projecteurs** : pour chaque type, le modèle, le mode, le nombre, l'amplitude pan/tilt des lyres, les cellules, et un tableau de **tous les canaux** : rôle, valeur neutre, valeurs possibles, canaux **verrouillés** et plages **interdites**.
- **Les règles** : couvrir tout le morceau en commençant et en finissant au noir ; ne jamais toucher aux canaux verrouillés ni écrire les plages interdites ; stroboscope limité ; mouvements limités ; être inventif.
- Le format du fichier et le **module Python** complet, avec un exemple de script.

Canaux verrouillés et plages interdites. DreamShow repère dans la définition de chaque projecteur ce qui pourrait le faire échapper au flux ou le dérégler : remise à zéro (reset), programmes automatiques ou sonores, modes maître/esclave, réglages de lampe, d'inversion, de calibration, d'affichage, de ventilation… Un canal de maintenance entier est **verrouillé** (il reste toujours à sa valeur neutre) ; ailleurs, seules les plages dangereuses sont **interdites**. La valeur neutre laisse le canal inoffensif : obturateur ouvert, pan et tilt centrés, vitesse de mouvement au maximum, aucun effet, roue de couleurs sur le blanc.

4. Retour de l'IA

- **Importer le stream…** : choisissez le fichier `.DmxStreaming` que l'IA vous a rendu. DreamShow le vérifie (« Vérification du stream… ») et écrit une **copie corrigée** dans le dossier de médias du show, sous le nom du fichier importé (avec « -2 », « -3 »… si ce nom existe déjà). Votre fichier d'origine n'est pas modifié.
- **Ajouter une scène avec ce stream** : actif après un import réussi. Ajoute au show une scène nommée « IA : <nom de la musique> », placée juste après la scène sélectionnée dans le panneau **Scènes** (ou à la fin si aucune n'est sélectionnée). Elle contient :
  - une piste « DMX IA » avec un bloc de flux DMX (▦ suivi du nom du fichier), de la durée du flux ;
  - une piste « Son » avec la musique, de la durée du morceau. Si la musique venait d'ailleurs (bouton **Parcourir…**), elle est copiée dans le dossier de médias du show. La ligne d'état confirme : « Scène « … » ajoutée au show. ». Le bouton se grise ensuite (un import = une scène).
- **Fermer** : ferme la fenêtre.

Les projecteurs cochés au moment de l'import sont ceux qui comptent : gardez la même sélection qu'au moment de la consigne.

Les vérifications et corrections

Le rapport s'affiche sous les boutons. Chaque ligne commence par un symbole : ✕ erreur, ⚠ avertissement, • remarque, ✓ « Aucun problème détecté. ». Une ligne résume le fichier : « … images, … s à … images/s, … canaux. ».

Erreurs (rien n'est importé) :

- « Fichier illisible : … » : ce n'est pas un fichier `.DmxStreaming` valide.
- « Le fichier ne contient aucune image. »
- « Aucun canal du fichier n'appartient aux projecteurs choisis (mauvaise salle ou mauvais patch ?). »

Corrections faites dans la copie :

- **Canaux étrangers** : « … canaux hors de la sélection ont été retirés : ils auraient piloté d'autres appareils. »
- **Canaux oubliés** : « … canaux absents du fichier ont été ajoutés à leur valeur neutre. »
- **Valeurs interdites** : toute valeur écrite sur un canal verrouillé, ou dans une plage interdite, est remise au neutre : « … valeurs interdites ou sur des canaux verrouillés remises au neutre (…) », avec les cinq canaux les plus touchés.
- **Vitesse des lyres** : une vraie lyre ne suit pas plus de 180° par seconde environ sur chaque axe. Si le flux va plus vite, DreamShow le signale (« Mouvement le plus rapide : … °/s (…), au-delà de ce qu'une lyre suit (~180 °/s) : la copie le ralentit comme le ferait l'appareil. ») et limite chaque axe à cette vitesse : la simulation montre ainsi ce que la lyre fera vraiment.

Signalements (la copie n'est pas modifiée) :

- « Stroboscope continu pendant … s (conseillé : 4 s au plus). »
- « Stroboscope sur … % du morceau (conseillé : 10 % au plus). »
- « Clignotement à … éclats par seconde (…), au-delà de 8. » (clignotement fait à l'intensité).
- « Durée … s pour une musique de … s. » quand le flux et la musique diffèrent de plus d'une demi-seconde.

Remarques :

- « … projecteurs choisis ne sont pas dans le fichier : ils restent pilotés par la scène. » (ils ne sont pas forcés au neutre, ce qui les éteindrait).
- « Cadence du fichier : … images par seconde. » quand le flux n'est pas à 40 images par seconde.

Les signalements de stroboscope sont des alertes de confort et de sécurité du public : si l'un d'eux apparaît, demandez à l'IA de réduire, ou corrigez la scène.

Comment le flux se joue

- Pendant que la ligne rouge traverse le bloc de flux, chaque image du fichier est appliquée à l'instant exact. Le flux ne pilote que ses propres canaux, sur tous les univers concernés ; le reste de la scène continue normalement.
- La pause fige l'image ; un clic sur la règle de la timeline repositionne le flux. Le bloc n'a pas de fondu : seuls **Départ (s)** et **Durée (s)** se règlent dans ses propriétés (double-clic sur le bloc).
- La musique de la piste Son démarre au même instant : le flux reste synchronisé.

Pas à pas

1. Enregistrez le show (Ctrl+S) s'il est neuf, et copiez la musique dans son dossier de médias (bouton **Importer des médias…** du panneau **Bibliothèques**), ou gardez-la sous la main.
2. Ouvrez **Fichier > Stream DMX par une IA…**.
3. Choisissez la musique et attendez la ligne d'analyse.
4. Cochez les projecteurs concernés (les boutons de groupe vont vite).
5. Écrivez vos intentions, si vous en avez.
6. Cliquez sur **Copier la consigne** (ou **Enregistrer la consigne…** si le message est trop long pour le chat).
7. Dans un chat IA capable d'exécuter du Python, collez la consigne (ou joignez le fichier) et envoyez. Laissez l'IA écrire et exécuter son script.
8. Téléchargez le fichier `.DmxStreaming` qu'elle produit.
9. Dans DreamShow, cliquez sur **Importer le stream…** et choisissez ce fichier. Lisez le rapport.
10. Sélectionnez dans le panneau **Scènes** la scène après laquelle la nouvelle doit venir, puis cliquez sur **Ajouter une scène avec ce stream**.
11. Fermez la fenêtre, sélectionnez la scène « IA : … » et lancez la lecture pour la voir dans la simulation.

Si le chat IA ne peut pas exécuter de code, il vous donne un script Python : exécutez-le sur votre PC avec Python 3, dans le même dossier que le module `dreamshow_stream.py` qu'il contient, pour obtenir le fichier.

Bon à savoir

- Le flux est lié à la salle et aux adresses DMX du moment : si vous re-patchez les projecteurs, refaites une consigne et un flux.
- Les mouvements de lyres sont calculés pour la position et l'accroche réelles de chaque lyre déclarées dans la salle : placez-les correctement dans **Salle > Fixtures, adresses, positions…** avant de faire la consigne.
- La consigne peut être longue (plusieurs dizaines de milliers de caractères avec beaucoup de projecteurs) : c'est normal.
- Un flux `.DmxStreaming` sert aussi au player autonome.

Voir aussi

- Créer un show avec une IA
- La timeline de la scène
- Le son et la vidéo sur la timeline
- Fixtures, adresses, positions
- Le player autonome
- Shows, fichiers et projets

Assistant IA (régler la scène)

Décrivez en quelques mots la lumière que vous voulez, par exemple « un plein feu bleu qui couvre la moitié droite de la scène » : l'assistant règle la scène sélectionnée avec vos vrais projecteurs. Il utilise Claude, l'IA d'Anthropic, et les outils de DreamShow : couvrir une zone avec les lyres, viser un point, couleurs, intensités, zoom, stroboscope, palettes. Il ne voit jamais d'adresse DMX et ne touche jamais aux canaux de maintenance (reset, programmes automatiques, mode son).

Pour l'ouvrir : menu **Fichier > Assistant IA (régler la scène)…**. L'assistant demande une connexion à Internet.

Avant la première demande : votre clé API

L'assistant fonctionne avec **votre propre clé API Anthropic** :

1. Créez un compte sur **console.anthropic.com**, puis une clé dans la rubrique **API Keys**.
2. Dans l'assistant, cliquez sur **Clé API…**, collez la clé et cliquez sur **Enregistrer**.

La consommation est facturée par Anthropic sur votre compte, de l'ordre de quelques centimes par demande. Le bas de la fenêtre indique, après chaque demande, le nombre de jetons envoyés (dont ceux servis par le cache, moins chers) et reçus.

La clé est chiffrée par Windows pour votre compte utilisateur : elle n'apparaît jamais en clair dans les réglages, et elle n'est envoyée qu'à Anthropic. **Supprimer la clé** l'efface.

Faire une demande

1. Sélectionnez une scène dans la liste des scènes. Le haut de la fenêtre rappelle « Scène : … ».
2. Tapez votre demande et appuyez sur **Entrée** (Maj+Entrée pour aller à la ligne), ou cliquez sur **Envoyer**.
3. Les changements s'affichent aussitôt dans la simulation et dans l'état final de la scène.
4. Cliquez sur **Garder** pour les valider, ou sur **Annuler les changements** pour remettre la scène exactement comme avant l'assistant.

Exemples :

- « Un plein feu bleu qui couvre la moitié droite de la scène. »
- « Les lyres en ambre sur l'avant-scène, à 60 %. »
- « Toutes les lyres sur le centre, faisceau serré, à hauteur de visage. »
- « Ajoute un strobe rapide sur les lyres de devant. » puis « Arrête le strobe. »

- « Éteins les contres. »

La conversation garde le fil : après « un plein feu bleu à cour », vous pouvez dire « un peu plus clair » ou « pareil côté jardin ». **Nouvelle conversation** repart de zéro.

Ce que comprend l'assistant

- **Droite et gauche** s'entendent **vues du public** : droite = côté cour, gauche = côté jardin. Pour l'inverse, précisez « côté acteur ». L'assistant dit dans sa réponse quel côté il a pris.
- **Zones** : il connaît la largeur et la profondeur du plateau, ainsi que la position de chaque projecteur. Pour couvrir une zone, il répartit les **lyres** dessus et ajuste leur zoom. Les projecteurs fixes ne bougent pas : il choisit ceux qui éclairent déjà cette zone.
- **Noms** : il n'utilise que les noms de groupes et de projecteurs de la salle. Un nom inconnu est refusé sans rien modifier.
- **Palettes** : il peut appliquer les palettes de couleur, de position ou de faisceau de la salle.
- Si la demande est ambiguë, il pose une question au lieu d'agir.

Ce qu'il ne fait pas (pour l'instant)

L'assistant règle **une scène à la fois**. Il ne crée pas de scènes, ne touche pas à la timeline (blocs, fondus, effets dynamiques, sons, vidéos) et ne modifie pas un effet en cours d'édition : fermez l'effet pour l'utiliser.

Si quelque chose ne va pas

- « Clé API refusée par Anthropic » : la clé est fausse ou a été supprimée ; recollez-la avec **Clé API…**.
- « Pas de connexion à Internet » : l'assistant a besoin d'Internet ; le reste de DreamShow fonctionne sans.
- « Trop de demandes pour cette clé API » : attendez une minute.
- En cas d'erreur, la scène est remise dans son état d'avant la demande.

Voir aussi : Créer un show avec une IA, Palettes, Sélection et réglages lumière.

Connecter une IA (MCP)

Votre IA habituelle peut régler les scènes de DreamShow quand vous le lui demandez : « mets un plein feu bleu côté cour », « éteins les lyres du fond »… Ça marche avec Claude, ChatGPT, Claude Code, Cursor, VS Code (Copilot), Windsurf, LM Studio, Gemini CLI et toute autre IA compatible MCP (la norme ouverte qui permet à une IA d'utiliser un logiciel). Aucune clé API n'est nécessaire : c'est votre IA, avec son propre abonnement, qui réfléchit.

Pour l'ouvrir : menu **Fichier > Connecter une IA (MCP)…**.

Connecter votre IA en trois étapes

1. **Choisissez votre IA** dans la liste. Les IA installées sur ce PC sont signalées.
2. **Quittez complètement votre IA** (Claude, ChatGPT : clic droit sur son icône près de l'horloge, puis Quitter), puis **cliquez sur « Connecter DreamShow à … »**. Le bouton attend que l'IA soit fermée : sinon elle effacerait la connexion en se fermant. DreamShow s'ajoute tout seul dans la configuration de votre IA (une copie de l'ancienne configuration est gardée à côté, avec l'extension `.avant-dreamshow`).
3. **Rouvrez votre IA** comme indiqué, puis écrivez-lui la phrase proposée : « Quelles scènes y a-t-il dans DreamShow ? ». Dès qu'elle répond, la fenêtre affiche **« Ça marche ! »**.

DreamShow doit rester ouvert pendant que l'IA travaille. Le bouton **Déconnecter** retire DreamShow de la configuration de l'IA.

Travailler avec l'IA

Ouvrez la salle et le show voulus, puis demandez simplement, par exemple : « Dans la scène 2, mets un plein feu bleu sur la moitié cour du plateau. » Le résultat s'affiche aussitôt dans la simulation et dans la barre d'état (« IA (MCP) : … »).

- Droite et gauche s'entendent **vues du public** (droite = cour).
- Les changements de l'IA restent **annulables** : dans la fenêtre, **Garder** les valide et **Annuler les changements** remet la scène comme avant. Vous pouvez aussi dire à l'IA « annule ce que tu viens de faire ».
- L'IA dispose des mêmes outils sûrs que l'assistant intégré : zones, visée, couleurs, intensités, zoom, stroboscope, palettes. Elle ne voit aucune adresse DMX.

ChatGPT

Avec l'application ChatGPT pour Windows, DreamShow est utilisé par Codex. Si une conversation ordinaire ne voit pas DreamShow, posez la question dans Codex.

Les IA dans un navigateur

claude.ai, ChatGPT sur le web et les autres IA utilisées dans un navigateur ne peuvent pas joindre un logiciel installé sur votre PC : utilisez leur application, ou l'assistant IA intégré de DreamShow.

Réglages avancés

Pour une IA qui n'est pas dans la liste, **Réglages avancés…** donne les blocs de configuration à copier (lancement par DreamShow, ou adresse `http://127.0.0.1:8097/mcp` avec un jeton). Le connecteur n'écoute que sur ce PC et exige le jeton ; **Nouveau jeton** en crée un autre et met à jour les IA connectées par l'assistant.

Si quelque chose ne va pas

- L'IA répond que « DreamShow n'est pas ouvert, ou son connecteur MCP n'est pas activé » : ouvrez DreamShow ; le connecteur se rallume tout seul.
- La fenêtre reste sur « En attente d'un premier échange » : vérifiez que l'IA a bien été redémarrée complètement.
- « Le connecteur MCP n'a pas pu ouvrir le port 8097 » : un autre programme utilise ce port ; fermez-le ou signalez-le au support.

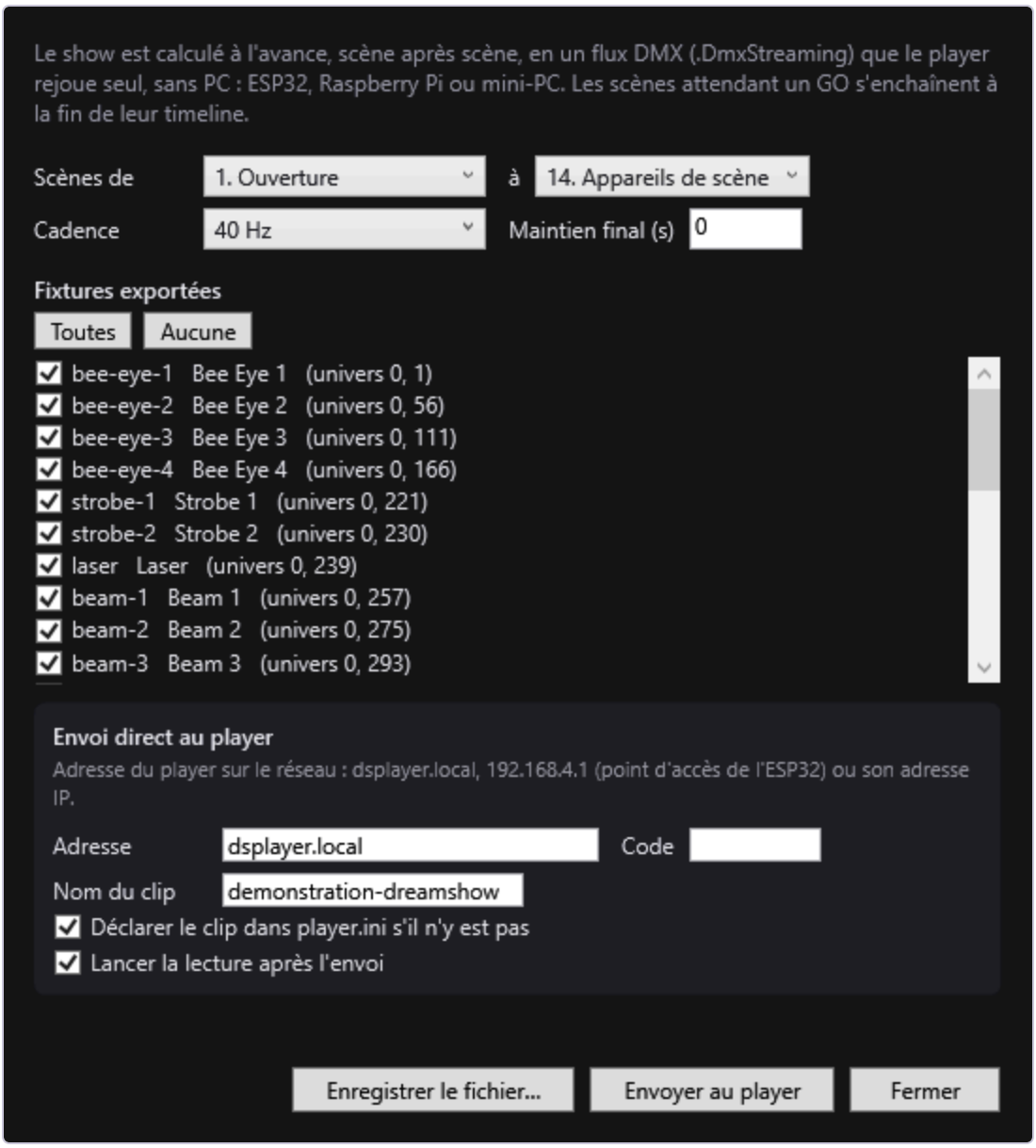
Voir aussi : Assistant IA (régler la scène), Créer un show avec une IA.

Le player autonome

Le player autonome rejoue un show DreamShow **sans PC** : une façade, une vitrine, un hall, un jardin lumineux, un manège… DreamShow calcule le show à l'avance, scène après scène, en un flux DMX (un fichier `.DmxStreaming`), que vous envoyez à un petit boîtier : un module ESP32, un Raspberry Pi ou un mini-PC Windows. Le player le rejoue seul, selon son propre programme horaire, y compris au coucher du soleil.

Pour l'ouvrir : menu **Fichier > Exporter pour un player autonome…** (infobulle : « Flux DMX (.DmxStreaming) rejoué sans PC par un ESP32, un Raspberry Pi ou un mini-PC »).

Conditions : une salle chargée et un show contenant au moins une scène (sinon « Le show ne contient aucune scène. »).



Comment le show est calculé

Comme l'explique le haut de la fenêtre : « Le show est calculé à l'avance, scène après scène, en un flux DMX (.DmxStreaming) que le player rejoue seul, sans PC : ESP32, Raspberry Pi ou mini-PC. Les scènes attendant un GO s'enchaînent à la fin de leur timeline. »

Plus précisément, DreamShow rejoue le show avec son propre moteur, aussi vite que le processeur le permet :

- les scènes en **Auto** ou **Enchaîné** passent à la suivante comme en spectacle ;
- une scène en **GO manuel** reçoit son Go automatiquement quand sa timeline est finie (plus le maintien réglé, voir plus bas) ;
- une scène dont la timeline est vide dure au moins 2 secondes ;
- les fondus entre scènes, les effets, trajectoires, effets dynamiques, pixel mapping et flux DMX sont calculés comme dans DreamShow ;

- seule la **lumière** est exportée : le son, la vidéo, les robots, les masques, les afficheurs et les autres appareils ne sont pas dans le flux ;
- les attentes d'heure, de date ou de soleil sont sautées (le player a son propre planning, voir plus bas) ;
- une scène en **Boucle** avec une **durée max** est exportée jusqu'à cette durée ; sans durée max, un seul tour est exporté, et c'est le player qui rejoue le clip en boucle ;
- un saut **Aller à la scène** vers une scène déjà jouée termine l'export : un seul cycle est calculé, que le player rejoue en boucle depuis le début du clip ;
- par sécurité, le calcul s'arrête au bout d'une heure de show.

Les réglages

- **Scènes de … à …** : la première et la dernière scène exportées (par défaut : tout le show). Les scènes sont listées sous la forme « 3. Nom de la scène ».
- **Cadence** : nombre d'images par seconde du flux : **25 Hz**, **30 Hz** ou **40 Hz** (par défaut 40 Hz, la cadence du moteur de DreamShow). Une cadence plus basse donne un fichier plus petit, utile sur un ESP32.
- **Maintien final (s)** : nombre de secondes ajoutées à la fin de la timeline d'une scène en GO manuel avant son Go automatique (par défaut 0). Il s'applique à **chaque** scène en GO manuel exportée, y compris la dernière : c'est ainsi qu'on garde l'état final d'une scène affiché un moment.

Fixtures exportées

La liste montre tous les projecteurs de la salle, sous la forme `identifiant nom (univers U, adresse)`, tous cochés au départ.

- **Toutes** / **Aucune** : coche ou décoche tout.

Le flux contient tous les canaux des projecteurs cochés, et seulement eux. Décochez ceux que le player ne doit pas piloter. Si aucun n'est coché : « Aucune fixture sélectionnée. ».

Enregistrer le fichier

- **Enregistrer le fichier…** : propose un nom (`<nom du clip>.DmxStreaming`), calcule le flux (« Calcul du flux… ») et l'enregistre. Le résumé s'affiche : « Enregistré : … » puis « … s, … scènes, … fixtures, … canaux sur … univers, … Ko. ».

Vous pouvez ensuite copier ce fichier sur la carte SD d'un Raspberry Pi, sur le disque d'un mini-PC, ou le téléverser depuis la page web du player.

Si le fichier dépasse environ 2,4 Mo, le résumé ajoute en orange : « Trop gros pour la mémoire d'un ESP32 de 4 Mo : carte SD, module 16 Mo ou Raspberry Pi. »

Envoi direct au player

Le cadre **Envoi direct au player** envoie le flux par le réseau, sans passer par un fichier.

- **Adresse** : l'adresse du player. Comme l'indique la fenêtre : « dsplayer.local, 192.168.4.1 (point d'accès de l'ESP32) ou son adresse IP. ». Valeur par défaut : `dsplayer.local`. DreamShow retient la dernière adresse utilisée.
- **Code** : le code du player, s'il en a un (réglage `pin` du player). Laisser vide sinon.
- **Nom du clip** : le nom sous lequel le player connaîtra ce show. Proposé à partir du nom du show (minuscules, sans accent, tirets, 40 caractères au plus) ; le fichier envoyé s'appelle `<nom du clip>.DmxStreaming`.
- **Déclarer le clip dans player.ini s'il n'y est pas** (coché par défaut) : ajoute la ligne `<nom du clip> = <fichier>` dans la section `[clips]` de la configuration du player, si aucun clip de ce nom n'y figure. Le player recharge alors sa configuration.
- **Lancer la lecture après l'envoi** (coché par défaut ; DreamShow retient votre choix) : demande au player de jouer aussitôt le clip qui lit ce fichier. Cette option demande que le clip soit déclaré dans `player.ini` ; sinon : « Aucun clip de player.ini ne joue … : cochez la déclaration du clip. ».
- **Envoyer au player** : calcule le flux, l'envoie (« Envoi de … Ko à … »), puis affiche « Envoyé au player … : … . », éventuellement « Clip « … » ajouté à player.ini. » et « Lecture de « … » lancée. », suivis du résumé.

En cas d'échec : « Envoi impossible : … », avec la raison, par exemple « pas de réponse du player », « Le player a refusé le fichier (…). » (le nombre 403 entre parenthèses signifie que le code est absent ou faux), « Le player a refusé player.ini (…). » ou « Le player a refusé la lecture (…). ».

Un clip renvoyé pendant qu'il joue continue avec la nouvelle version.

- **Fermer** : ferme la fenêtre.

Le player lui-même

Le player est un programme fourni avec DreamShow pour trois sortes de boîtiers :

Boîtier	Sorties DMX	Boutons / relais	Stockage des clips
ESP32 (ESP32, ESP32-S3, ESP32-C3)	port série + module RS-485, Art-Net en Wi-Fi	broches GPIO	mémoire interne (environ 2,4 Mo sur un module 4 Mo, 14 Mo sur un module 16 Mo) ou carte SD
Raspberry Pi	port série + RS-485, câble FTDI « Open DMX »,	broches GPIO	carte SD du Pi

	interface type Enttec USB PRO, Art-Net		
PC Windows (mini-PC)	interface type Enttec USB PRO, Art-Net	touches du clavier	disque

Ce qu'il sait faire :

- plusieurs **clips** (un clip = un fichier `.DmxStreaming`) ;
- un **programme hebdomadaire** : des plages par jour de la semaine, à heure fixe ou au **lever / coucher du soleil** avec un décalage en minutes, y compris des plages qui passent minuit ;
- lecture en **boucle** ou une seule fois, **fondu enchaîné** entre clips, et, hors des plages, **noir** ou maintien de la dernière image ;
- des **boutons** (GO, suivant, précédent, noir, retour au planning) et des **relais** commandés selon l'état (en lecture, à l'arrêt, clip donné) ;
- plusieurs univers : chaque univers du flux part vers un port DMX ou un univers Art-Net ;
- une **page web** de contrôle.

La page web du player

Ouvrez l'adresse du player dans un navigateur (par exemple `http://dsplayer.local/`). La page est en français si le navigateur l'est, en anglais sinon. Elle montre :

- le nom du player, l'heure, les heures de lever et de coucher du soleil et la version ;
- le mode (**Planning** ou **Manuel**), la plage en cours, le clip joué, une barre de progression et la position ;
- les boutons **GO**, **◀ Précédent**, **Suivant ▶**, **NOIR**, **Arrêt** et **Planning** (retour au programme horaire) ;
- la liste des **Clips**, avec un bouton ▶ pour en jouer un, et la mention « absent » si le fichier manque ; un champ de fichier et le bouton **Téléverser** pour envoyer un clip ;
- la **Configuration (player.ini)** modifiable, avec **Enregistrer et recharger**, et un champ **code :** pour le code du player.

Sans Internet, le player prend l'heure du navigateur à l'ouverture de la page ; avec Internet, il la prend sur le réseau.

Le fichier player.ini

La configuration du player tient dans un fichier texte, modifiable depuis la page web. Exemple :

```
[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
```

- Les **jours** s'écrivent avec sept chiffres, du lundi au dimanche (1 = actif).
- Le **début** et la **fin** s'écrivent `HH:MM`, `sunrise` ou `sunset`, avec un décalage en minutes éventuel (`sunset-15` = un quart d'heure avant le coucher).
- La première plage active l'emporte.
- La latitude et la longitude servent au calcul du soleil.

Les sections `[wifi]` (ESP32), `[output]` (ports DMX et Art-Net), `[buttons]` et `[relays]` règlent le matériel ; leur détail est donné dans la documentation du player.

Premier démarrage d'un ESP32

Sans réseau Wi-Fi configuré, l'ESP32 ouvre son propre point d'accès **DreamShow-Player** (mot de passe `dreamshow`) ; sa page est alors à `http://192.168.4.1/`. Renseignez-y la section `[wifi]` et enregistrez : le player rejoint votre réseau et répond ensuite à `http://dsplayer.local/`.

Pas à pas

Éclairer une façade tous les soirs sans PC

1. Préparez le show dans DreamShow : une ou plusieurs scènes en **Boucle** ou enchaînées, vérifiées dans la simulation.
2. Ouvrez **Fichier > Exporter pour un player autonome…**.
3. Choisissez les scènes et laissez la cadence à 40 Hz (25 Hz si le fichier est trop gros pour un ESP32).
4. Décochez les appareils que le player ne pilote pas.
5. Dans **Envoi direct au player**, indiquez l'adresse du player, son code s'il en a un, et un nom de clip, par exemple `soir`.
6. Laissez cochées les deux cases, puis cliquez sur **Envoyer au player**. Le player joue le clip aussitôt.
7. Ouvrez la page web du player, et dans **Configuration (player.ini)**, ajoutez la plage voulue dans `[schedule]`, par exemple `soiree = 1111111 sunset-15 23:30 soir loop`, puis **Enregistrer et recharger**.

8. Cliquez sur **Planning** : le player suit désormais son programme.

Préparer un clip pour une carte SD

1. Ouvrez la fenêtre, réglez les scènes et les fixtures.
2. Cliquez sur **Enregistrer le fichier…** et choisissez la carte SD ou une clé.
3. Déclarez le fichier dans la section `[clips]` du `player.ini` du boîtier.

Bon à savoir

- Les **attentes d'heure, de date ou de soleil** de la timeline ne passent pas dans le flux : sur le player, c'est son **planning** qui décide quand jouer chaque clip. Faites un clip par moment de la journée.
- Le son et la vidéo ne sont pas joués par le player.
- Le calcul et l'envoi se font en arrière-plan ; la fenêtre reste utilisable, mais les boutons sont grisés pendant le travail.
- Le flux exporté est au même format que celui de Stream DMX par une IA.

Voir aussi

- L'éclairage architectural
- Les attentes (touche, heure, date, soleil)
- Les réglages de la scène
- Les connexions DMX
- Stream DMX par une IA

La poursuite sur tablette

Une ou plusieurs tablettes (ou téléphones) servent de « poursuite » : sur l'écran, un plan de la salle ; vous posez le doigt, et les lyres choisies suivent votre doigt en direct. Chaque tablette peut piloter ses propres lyres, avec son intensité et son zoom. C'est idéal pour suivre un comédien, un chanteur ou un présentateur sans poursuite traditionnelle.

Pour l'ouvrir : menu **Salle > Poursuite (tablettes)…** (infobulle : « Piloter une ou plusieurs lyres au doigt depuis une tablette (navigateur, même réseau WiFi) — suivi de poursuite. »).

Il n'y a rien à installer sur la tablette : elle utilise son navigateur web. La tablette et le PC de régie doivent être sur le même réseau (le même Wi-Fi, ou un Wi-Fi relié au réseau du PC).



Ce qui se passe à l'ouverture

À la première ouverture de la fenêtre, DreamShow démarre un petit serveur web sur le **port 8090** du PC. Le journal indique « Serveur démarré : http://<adresse du PC>:8090 ». Le serveur reste ensuite

en marche jusqu'à la fermeture de DreamShow, même si vous fermez la fenêtre.

La fenêtre Poursuite (tablettes)

L'adresse à ouvrir

« Ouvrez cette adresse dans le navigateur de la tablette (même réseau WiFi que ce PC) : » suivi de l'adresse, en gras, par exemple `http://192.168.1.20:8090`. Le texte peut être sélectionné et copié.

DreamShow affiche la première adresse réseau (IPv4) du PC. Si le PC a plusieurs cartes réseau, ce n'est peut-être pas celle du réseau des tablettes : utilisez alors l'adresse du PC sur ce réseau-là, avec `:8090`.

Les tablettes connectées

« Tablettes connectées — cochez les lyres et « Actif » pour donner la main : »

Chaque tablette apparaît dans un cadre, identifiée par son adresse IP. Si aucune ne s'est connectée : « (aucune tablette connectée — ouvrez l'adresse ci-dessus sur une tablette) ».

Dans chaque cadre :

- **L'état** de la tablette, en couleur :
  - ● vert « EN CONTRÔLE » : la tablette est active et a des lyres ; « · pilotage en cours » s'ajoute quand elle a envoyé une visée dans les deux dernières secondes ;
  - ● orange « actif — aucune lyre assignée » ;
  - ● gris « connectée (inactif) » ;
  - ○ gris foncé « déconnectée » : la tablette a perdu le lien, mais ses réglages sont gardés.
- **Actif** : donne la main à cette tablette. À l'activation, DreamShow lit où pointe déjà la première lyre cochée et y place le point de la tablette : la lyre ne saute pas. Décocher rend les lyres au show.
- **Une case par lyre** de la salle : les lyres que cette tablette pilote. Seules les lyres dont le mode DMX a vraiment des canaux pan/tilt sont proposées. « (non cal.) » signale une lyre sans calibration : elle vise par calcul, à partir de sa position déclarée dans la salle. Si la salle n'a aucune lyre orientable : « (aucune lyre orientable dans cette salle) ».
- **Dernière visée** : « dernière visée : u=… v=… · intensité … % », c'est-à-dire la dernière position du doigt sur le plan (de 0 à 1 en largeur et en profondeur) et l'intensité. Pour une tablette déconnectée s'ajoute « (lien fermé — assignation conservée pour la reconnexion) ».

Une tablette est reconnue par son adresse IP : si elle se reconnecte (veille, Wi-Fi coupé), elle retrouve ses lyres et son état actif.

Envoyer un message aux tablettes

En bas : une zone de texte et le bouton **Envoyer message tablette**. Le texte s'affiche en haut de l'écran de **toutes** les tablettes connectées (« prépare-toi pour l'entrée du roi », « poursuite sur la chanteuse »…). Envoyez un message vide pour l'effacer.

L'écran de la tablette

- **Le plan** : la salle vue de dessus, **dépliée** : le sol au centre, la scène dessinée dessus (« scène »), et les quatre murs rabattus tout autour, comme dans le plan de DreamShow (« mur du fond » en haut, « mur avant » en bas, « jardin » à gauche, « cour » à droite). Le plan garde les proportions de la salle.
- **Le point jaune** : là où visent les lyres. Posez le doigt et faites-le glisser : les lyres suivent. Glisser sur une bande de mur fait monter le faisceau sur ce mur.
- **Int.** : curseur vertical d'intensité des lyres pilotées (100 % au départ).
- **Zoom** : curseur vertical du zoom, du plus serré (bas) au plus large (haut) ; sans effet sur une lyre sans canal de zoom.
- **La ligne d'état** en bas à gauche : « connecté », « déconnecté — reconnexion… » (la tablette se reconnecte toute seule chaque seconde), la position du doigt, ou « position lyre : … » quand la régie a recalé le point.

Comment les lyres sont pilotées

- Sur la scène et au sol, une lyre **calibrée** utilise sa calibration (la plus précise) ; ailleurs, ou sans calibration, DreamShow calcule la visée à partir de la position, de l'orientation et du sens d'accroche de la lyre déclarés dans la salle.
- Pour un balayage horizontal, DreamShow part toujours de la position actuelle de la lyre : elle ne fait pas de tour complet inutile.
- Les lyres pilotées par une tablette active **passent par-dessus le show** : pan, tilt, intensité et zoom viennent de la tablette, quelle que soit la scène jouée. Quand vous décochez **Actif** ou la lyre, elle revient à la conduite.
- Plusieurs tablettes peuvent être actives en même temps, chacune avec ses lyres. Évitez de donner la même lyre à deux tablettes actives.

Pas à pas

1. Calibrez de préférence les lyres de poursuite (voir La calibration des lyres) et vérifiez leur position dans **Salle > Fixtures, adresses, positions…**.
2. Ouvrez **Salle > Poursuite (tablettes)…**.
3. Sur la tablette, connectée au même Wi-Fi, ouvrez le navigateur et tapez l'adresse affichée. La ligne d'état de la tablette indique « connecté » ; dans DreamShow, un cadre apparaît avec son adresse IP.
4. Dans ce cadre, cochez la ou les lyres de poursuite.

5. Au moment voulu, cochez **Actif** : l'état passe à « EN CONTRÔLE ».
6. Sur la tablette, posez le doigt sur le comédien (sur le plan) et suivez-le. Réglez **Int.** et **Zoom**.
7. À la fin, décochez **Actif** : les lyres reviennent à la conduite.

Bon à savoir

- **Le NOIR ne coupe pas la poursuite** : les lyres d'une tablette active passent par-dessus tout, noir général compris. Pour les éteindre, baissez **Int.** sur la tablette ou décochez **Actif**.
- Fermer la fenêtre ne rend **pas** la main : le serveur et les tablettes actives continuent. Décochez **Actif** avant de fermer.
- La connexion n'a pas de mot de passe : réservez-la à un réseau de confiance.
- Au premier démarrage du serveur, le pare-feu Windows peut demander d'autoriser DreamShow sur le réseau : acceptez, sinon les tablettes ne pourront pas se connecter.
- Il n'existe pas de bloc de timeline « Poursuite » : la main se donne et se reprend dans cette fenêtre.

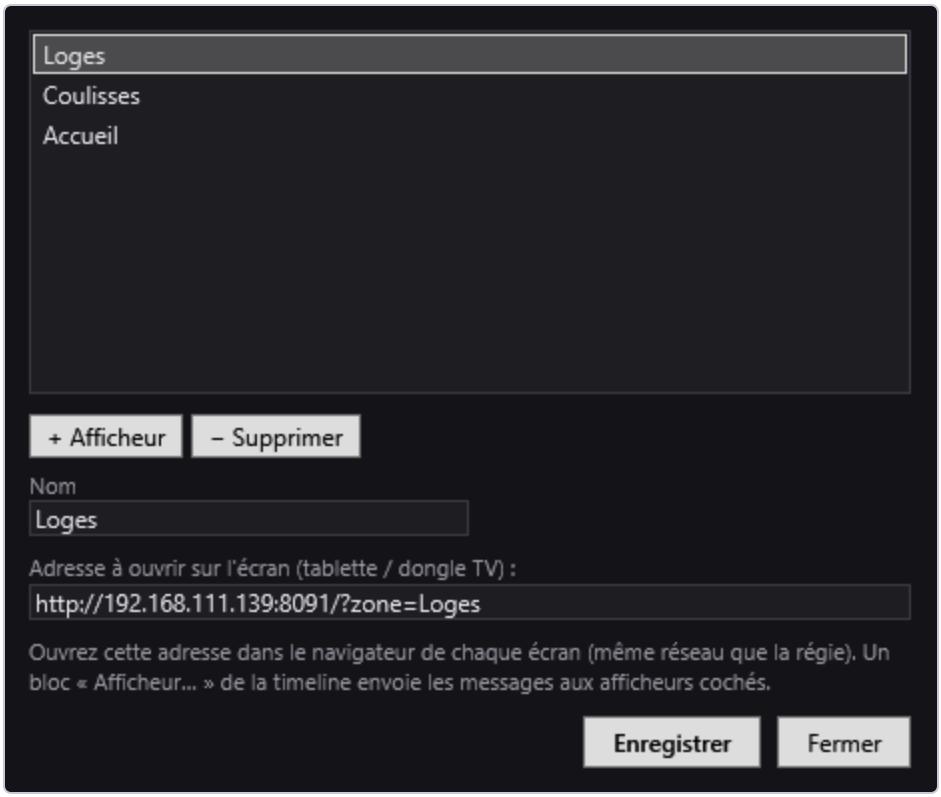
Voir aussi

- La calibration des lyres
- Viser et couvrir une zone avec les lyres
- Les contrôles manuels
- La télécommande web
- Dépannage

Les afficheurs backstage

Les afficheurs backstage sont des écrans d'information placés en coulisses, dans les loges ou à l'accueil : « 5 minutes avant le lever de rideau », « Entracte — reprise à 21 h 15 », « Scène en cours : Acte II », l'heure, la durée du spectacle… DreamShow sert lui-même la page à afficher ; n'importe quel écran muni d'un navigateur (tablette, téléviseur avec clé HDMI, mini-PC, téléphone) l'affiche en plein écran. Les messages partent de la timeline, au bon moment du spectacle, grâce aux blocs **Afficheur…**.

Pour l'ouvrir : menu **Salle > Afficheurs backstage…** (infobulle : « Moniteurs d'information (coulisses, loges) : page web servie par DreamShow (port 8091). Un bloc « Afficheur… » de la timeline y envoie les messages. »).



Le principe

- Chaque afficheur porte un **nom** (on parle aussi de « zone ») : « Loges », « Coulisse jardin », « Accueil »…
- Chaque écran ouvre l'adresse de **son** afficheur : `http://<adresse du PC de régie>:8091/?zone=<nom>`.
- Un bloc **Afficheur…** de la timeline envoie un message à un ou plusieurs afficheurs. Le message reste affiché jusqu'au bloc suivant qui vise le même afficheur. Un message vide efface

l'écran.

Le serveur des afficheurs démarre quand la salle déclare au moins un afficheur, ou à l'ouverture de cette fenêtre. Le journal indique alors « Serveur afficheurs démarré : http://…:8091 ».

La fenêtre Afficheurs backstage

Le titre rappelle la salle : « Afficheurs backstage : <salle> ». Une étoile * s'ajoute au titre tant que des modifications ne sont pas enregistrées.

- La **liste** des afficheurs de la salle.
- **+ Afficheur** : ajoute un afficheur nommé « Afficheur » (puis « Afficheur 2 », « Afficheur 3 »…) et le sélectionne.
- **− Supprimer** : retire l'afficheur sélectionné.
- **Nom** : le nom de l'afficheur sélectionné. C'est ce nom que les blocs Afficheur… proposent, et qui figure dans l'adresse. Préférez des noms courts, sans caractère spécial.
- **Adresse à ouvrir sur l'écran (tablette / dongle TV) :** l'adresse complète de cet afficheur, à recopier dans le navigateur de l'écran. Elle se met à jour quand vous changez le nom. Comme le rappelle la fenêtre : « Ouvrez cette adresse dans le navigateur de chaque écran (même réseau que la régie). Un bloc « Afficheur… » de la timeline envoie les messages aux afficheurs cochés. »
- **Enregistrer** : enregistre la liste dans la salle. Les afficheurs sans nom sont retirés.
- **Fermer** : ferme la fenêtre. S'il reste des modifications, DreamShow demande « Modifications des afficheurs non enregistrées. Enregistrer ? » (Oui / Non / Annuler).

L'adresse affichée utilise la première adresse réseau (IPv4) du PC. Si le PC a plusieurs cartes réseau, remplacez-la si besoin par son adresse sur le réseau des écrans.

L'écran d'un afficheur

La page s'affiche sur fond noir, sans rien à régler :

- au centre, **le message**, en très grands caractères, avec ses retours à la ligne ; il pâlit quand il est vide ;
- en bas, une barre avec, à gauche, le nom de l'afficheur (● Loges), au milieu « durée » suivie de la durée du spectacle, à droite l'heure, à la seconde.

La page se met à jour toute seule. Si la liaison est coupée (PC éteint, Wi-Fi perdu), elle se reconnecte d'elle-même toutes les secondes et demie environ. Un écran qui se connecte reçoit aussitôt le dernier message envoyé à son afficheur.

Mettez le navigateur de l'écran en plein écran (touche F11 sur un PC, mode kiosque sur une tablette).

Écran LED et prompteur

Un afficheur peut aussi être un **mur ou un panneau LED** : un dongle TV (Xiaomi TV Stick, Fire TV…) avec un navigateur sans bordure, branché sur l'entrée HDMI de la carte d'envoi du panneau, ouvre l'adresse de l'afficheur. Le PC de régie ne donne aucune sortie vidéo : tout passe par le réseau.

Une carte d'envoi (Novastar MCTRL…) ne redimensionne pas l'image : elle montre, pixel pour pixel, la partie de l'image HDMI qui correspond à la taille du panneau, souvent le coin haut-gauche. Pour un petit panneau de 192 × 96, seul ce coin d'une image de 1920 × 1080 est visible. Réglez-le dans la fenêtre Afficheurs backstage, sous **Écran LED ou zone partielle**, pour l'afficheur sélectionné :

- **Image HDMI du dongle** : la résolution que le dongle envoie (par exemple 1920 × 1080).
- **Partie visible : X, Y, Largeur, Hauteur** : la partie de cette image que montre le panneau, en pixels (vide = jusqu'au bord).
- **Miroir (prompteur à vitre)** : retourne le texte de gauche à droite.
- **Masquer la barre (zone, durée, heure)** : ne garde que le message, utile sur un petit panneau.
- **Afficher la mire de réglage sur cet écran** : un cadre rouge, ses diagonales et ses dimensions remplacent le message. Le cadre doit tomber juste sur les bords du panneau. La mire n'est pas enregistrée ; elle disparaît à la fermeture de la fenêtre.

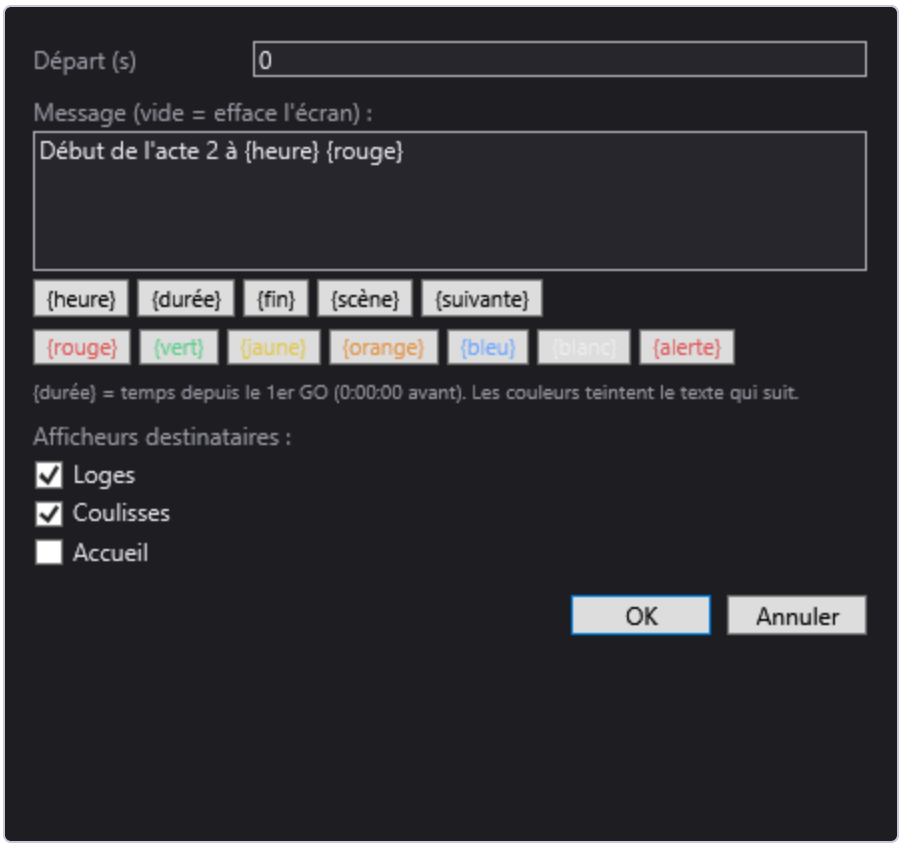
Dès qu'une partie visible est réglée, le message est écrit en gras, **aussi grand que la zone le permet**, sans couper les mots, et le reste de l'image est noir. Les changements apparaissent aussitôt sur l'écran, sans le recharger. Sous l'adresse, la fenêtre indique si un écran est connecté à cet afficheur.

Le réglage se fait en pixels de l'image HDMI, quelle que soit l'échelle du navigateur du dongle. Si le texte paraît décalé, vérifiez que le dongle n'applique ni zoom ni réglage d'« overscan » ou de position de l'écran.

Le bloc Afficheur…

Dans le panneau **Bibliothèques**, la liste **Autres** contient **Afficheur…**. Faites-le glisser sur une piste de la timeline, à l'endroit où le message doit partir : la fenêtre **Afficheur backstage** s'ouvre aussitôt. Si vous l'annulez, aucun bloc n'est créé. Pour modifier un bloc existant : double-clic dessus, ou clic droit > **Propriétés…**.

Sur la timeline, le bloc affiche ▢, le début du message et ses destinataires, par exemple « ▢ Entracte → Loges, Accueil ». Un bloc sans message affiche « (effacer) » ; sans destinataire, « → (aucun) ».



Les réglages du bloc

- **Départ (s)** : l'instant, depuis le début de la scène, où le message part.
- **Message (vide = efface l'écran) :** le texte, sur plusieurs lignes si vous voulez (touche Entrée pour aller à la ligne).
- **Les boutons de jetons**, qui insèrent un mot-clé à l'endroit du curseur ; sur l'écran, chaque jeton est remplacé par sa valeur et se tient à jour :

Jeton	Remplacé par
{heure}	l'heure, à la seconde (horloge de l'écran)
{durée}	le temps écoulé depuis le premier GO du spectacle, sous la forme 0:00:00 (0:00:00 avant le premier GO)
{fin}	l'heure (hh:mm) à laquelle le show est arrivé sur sa dernière scène, « — » avant
{scène}	la scène en cours, avec son numéro (« 4 · Acte II »)
{suivante}	la scène suivante, avec son numéro

- **Les boutons de couleur** : **{rouge}**, **{vert}**, **{jaune}**, **{orange}**, **{bleu}**, **{blanc}** colorent tout le texte qui les **suit** (jusqu'au jeton de couleur suivant). **{alerte}** passe tout le fond de l'écran en rouge (le mot lui-même n'est pas affiché).
- Le rappel : « {durée} = temps depuis le 1er GO (0:00:00 avant). Les couleurs teintent le texte qui suit. »

- **Afficheurs destinataires :** une case par afficheur de la salle ; cochez ceux qui doivent recevoir ce message. Si la salle n'en a aucun : « Aucun afficheur déclaré (Salle → Afficheurs backstage…). ».
- **OK** enregistre le bloc, **Annuler** abandonne.

Un bloc sans aucun afficheur coché n'envoie rien.

Exemples de messages

- `Lever de rideau dans 5 minutes` → Loges, Coulisses.
- `{rouge}SILENCE{blanc}` puis, à la ligne, `Scène : {scène}` → Coulisses.
- `{alerte}ARRÊT DU SPECTACLE` → tous les afficheurs.
- `Début à 20:30 — durée {durée}` → Accueil.
- Message vide → efface les écrans cochés.

Pas à pas

1. Ouvrez **Salle > Afficheurs backstage…**.
2. Cliquez sur **+ Afficheur** et nommez-le « Loges ». Recommencez pour « Coulisses ». Cliquez sur **Enregistrer**.
3. Sur chaque écran, connecté au même réseau que la régie, ouvrez son adresse (affichée sous le nom quand vous le sélectionnez) et passez le navigateur en plein écran. La barre du bas affiche « ● Loges » (ou « ● Coulisses »).
4. Dans la scène d'avant-spectacle, glissez **Afficheur…** depuis **Autres** sur une piste, à 0 s. Écrivez `Ouverture des portes — début dans 15 min`, cochez « Loges » et « Coulisses », **OK**.
5. Dans la première scène du spectacle, ajoutez un bloc `{vert}EN SCÈNE{blanc}` puis, à la ligne, `{scène} — {durée}`, pour « Coulisses ».
6. Passez en mode show et faites GO : les écrans suivent le spectacle.

Bon à savoir

- {heure} et {durée} sont calculées par l'écran avec sa propre horloge : réglez l'heure des écrans si elle est fausse.
- {durée} continue d'avancer sur les afficheurs même après l'arrivée sur la dernière scène, alors que la fenêtre de conduite, elle, s'arrête sur la durée finale.
- Sur la page, {duree} et {scene} (sans accent) fonctionnent aussi ; deux couleurs sans bouton existent : {cyan} et {gris}.
- Les messages partent quand la ligne rouge passe sur le bloc, en spectacle comme pendant la lecture dans l'éditeur.
- Le serveur écoute sur le port **8091** ; au premier démarrage, le pare-feu Windows peut demander d'autoriser DreamShow sur le réseau : acceptez.
- La page n'a pas de mot de passe : les écrans doivent être sur un réseau de confiance.

Voir aussi

- La timeline de la scène
- Le mode show et la fenêtre de conduite
- La télécommande web
- Dépannage

Le prompteur

Le prompteur affiche le texte de la pièce, une réplique à la fois, sur un afficheur backstage : un écran en coulisse, une tablette, ou un panneau LED face aux comédiens. Il avance **indépendamment de la conduite** : la personne qui le tient le fait avancer depuis un **téléphone**, sans toucher à la lumière ni au son ; le régisseur peut aussi le faire avancer avec des touches du conducteur.

Pour l'ouvrir : menu **Fichier > Prompteur...**. Le texte est enregistré dans le show.

Le texte

Cliquez sur **Importer un texte...** et choisissez un fichier texte (UTF-8 ou ANSI) au format du répétiteur :

- chaque réplique commence par `@NOM` suivi du texte, ou par `NOM :` en début de ligne ; le nom est en majuscules (`JEAN-CLAUDE`, `L'HOMME` conviennent) ;
- une ligne `# titre` marque le début d'une scène (`# Acte II`) ; elle n'est pas affichée sur l'écran ;
- deux répliques de suite du même personnage sont réunies.

La fenêtre résume le texte : nombre de répliques, de personnages, de scènes du texte, et combien de ces scènes portent le nom d'une scène du show. Chaque personnage reçoit une couleur. Réimporter un texte garde les réglages ; **Retirer** enlève le texte du show.

Les réglages

- **Afficheur** : l'afficheur backstage qui montre le texte (à déclarer d'abord dans **Salle > Afficheurs backstage...**). Pour un panneau LED, réglez-y aussi la partie visible de l'image et masquez la barre : voir Les afficheurs backstage.
- **Caractères max par écran** : une réplique plus longue est coupée en plusieurs écrans, en fin de phrase si possible, sinon après une virgule, sinon entre deux mots. 0 = la réplique entière sur un seul écran. Sur un petit panneau, baissez ce nombre pour garder un texte lisible.
- **Afficher le nom du personnage au-dessus du texte**, dans sa couleur.
- **Suivre les scènes du show** : quand le show entre dans une scène, le prompteur saute à la première réplique de la scène du texte qui porte **le même nom** (majuscules et accents ignorés ; le nom court de la scène compte aussi). Nommez donc vos scènes DreamShow comme les repères `#` du texte. Une scène sans repère correspondant ne déplace pas le prompteur.

La liste montre tous les écrans ; celui qui est affiché est surligné. Double-cliquez sur un écran pour l'afficher. En bas : **◀ Précédent**, **NOIR** (efface l'écran ; **Rallumer le texte** le fait revenir) et **Suivant**

▶, avec la position (« Écran 12 / 870 »).

À la voix

Cochez **Avancer à la voix** : le micro des répliques (le même que celui des blocs Attendre une réplique, à choisir juste en dessous) écoute la scène, et le prompteur passe seul à l'écran suivant.

- L'écran change dès que **tout l'écran sauf son dernier mot** a été dit, ou à la première pause quand l'essentiel a été dit : une réplique dite un peu autrement que le texte fait aussi avancer.
- Si un passage est sauté, ou n'a pas été entendu (une voix qui sort d'un haut-parleur loin du micro), le prompteur rattrape dès qu'il reconnaît la suite. Si le texte est repris plus haut, il revient en arrière.
- Pour sauter ou revenir, il faut un **passage cohérent** de plusieurs mots : quelques mots qui reviennent partout dans le texte (un prénom, « de », « le ») ne suffisent jamais.
- La main reste prioritaire : un mouvement depuis le téléphone, les touches ou cette fenêtre replace l'écoute à cet endroit. Pendant **NOIR**, rien ne bouge.
- Sous la case, la fenêtre indique le micro écouté et les derniers mots entendus.

Montrer l'écran suivant en grisé ajoute l'écran suivant, en gris, sous l'écran en cours : le comédien voit venir sa réplique pendant que l'autre parle. C'est utile à la voix quand la réplique d'avant est dite par une voix que le micro entend mal.

La reconnaissance se fait sur le PC, sans Internet. **Langue parlée** (sous la case) choisit la langue du texte : français, anglais, allemand, espagnol ou italien — la même que celle des blocs **Attendre une réplique…** du spectacle. Le français est fourni avec DreamShow ; une autre langue se télécharge une seule fois (40 à 50 Mo) quand on la choisit. Placez le micro près des comédiens : plus il entend clairement, plus l'écran change au bon moment.

Depuis un téléphone

Ouvrez sur le téléphone, connecté au même réseau que la régie, l'adresse indiquée dans la fenêtre : `http://<adresse du PC de régie>:8091/prompteur`. La page montre tout le texte, la réplique à l'écran surlignée et centrée, la suivante un peu plus claire :

- **SUIVANT ▶** (grand bouton, sous le pouce), **◀** pour revenir, **NOIR** pour effacer l'écran (**TEXTE** pour le rallumer) ;
- touchez une réplique, puis **Afficher ici** pour y sauter ;
- **A−** / **A+** règlent la taille du texte sur le téléphone ;
- une télécommande de présentation Bluetooth appairée au téléphone fonctionne aussi : flèches, Page↓/Page↑, Espace (suivant/précédent), B ou point (noir).

Un point vert en haut indique la liaison ; si elle est coupée, un bandeau rouge s'affiche et la page se reconnecte seule. Plusieurs téléphones peuvent être connectés : tous suivent la même position.

Réglez la mise en veille du téléphone sur une longue durée, la page ne peut pas l'empêcher.

Depuis le conducteur

Dans **Fichier > Télécommande (touches GO)…**, les rubriques **Prompteur : écran suivant** et **Prompteur : écran précédent** reçoivent les touches de votre choix (aucune par défaut). Elles agissent dans la fenêtre de conduite, en mode show.

Bon à savoir

- L'écran et la page du téléphone passent par le serveur des afficheurs (port 8091), qui démarre dès que le show a un texte et que la salle déclare un afficheur.
- Un bloc **Afficheur…** de la timeline qui vise le même afficheur remplace le texte jusqu'au mouvement suivant du prompteur.
- La position n'est pas enregistrée : à la réouverture du show, le prompteur repart au début (ou à la scène en cours s'il suit les scènes).
- La page du téléphone n'a pas de mot de passe : réseau de confiance uniquement.

Voir aussi

- Les afficheurs backstage
- Le mode show et la fenêtre de conduite

Les robots humanoïdes

DreamShow pilote des robots humanoïdes Booster K1 depuis la timeline : se lever, parler (avec un fichier son), danser, saluer, marcher, tourner la tête… Chaque action est un bloc **Robot…** placé au bon moment de la scène, synchronisé avec la lumière, le son et, si vous voulez, la bouche d'un masque LED. Par sécurité, **un robot ne bouge que si la régie l'a armé**.

Le robot doit faire tourner le service DreamShow (programme `dreamshow_robot.py` installé sur le robot, lancé au démarrage). DreamShow lui envoie des ordres simples par le réseau ; le robot doit donc être sur le même réseau que le PC de régie.

Le service s'installe une fois sur le robot. Il est fourni par Polux : demandez-le au support, qui vous indiquera comment l'installer.

Pour l'ouvrir : menu **Salle > Robots…** (infobulle : « Robots humanoïdes (Booster K1) pilotés par le service DreamShow installé sur le robot. Les blocs « Robot… » de la timeline les pilotent. »).

> ⚠ Un robot humanoïde est lourd et peut tomber. Gardez toujours 2 m dégagés autour de lui, un sol dur et plat, et la manette du robot en main pendant les essais.

La fenêtre Robots



Le titre rappelle la salle : « Robots : <salle> ». Une étoile * signale des modifications non enregistrées.

- La **liste** des robots déclarés dans la salle.
- **+ Robot** : ajoute un robot nommé « K1 » (puis « K1 2 »…) et le sélectionne.
- **− Supprimer** : retire le robot sélectionné.
- **Nom (celui des blocs de la timeline)** : le nom que les blocs Robot… utilisent pour viser ce robot.
- **Adresse IP — vide = trouvée automatiquement (le robot s'annonce toutes les 2 s)** : laissez vide dans le cas courant. Le service du robot s'annonce sur le réseau ; DreamShow retient l'adresse de l'annonce qui porte le même nom, ou, si la salle n'a qu'un seul robot, celle de n'importe quel robot qui s'annonce. Une adresse saisie ici désactive la recherche automatique.
- **port** (infobulle « Port TCP du service (5210 par défaut) ») : à ne changer que si le service du robot a été réglé autrement.

État

Le cadre **État** se met à jour en continu (pour le robot sélectionné) :

- « Robot non déclaré dans la salle enregistrée : enregistrez d'abord. » : cliquez sur **Enregistrer**.
- « En attente de l'annonce du robot sur le réseau (UDP 5211)… Le service dreamshow_robot.py tourne-t-il ? Même réseau que la régie ? » : DreamShow n'a encore reçu aucune annonce.
- « Injoignable : adresse:port » suivi de l'erreur, en rouge : l'adresse est connue mais le robot ne répond pas.
- « Connecté adresse:port », en vert, puis :
    - « (SIMULATION, sans SDK) » si le service tourne sans piloter de vrai robot ;
    - **Mode** (par exemple Damping pour amorti, Prepare pour debout) et **Batterie** en % ;
    - « ⚠ AU SOL » en rouge si le robot est tombé ;
    - « En cours : … » (action en cours) ou « Inactif » ;
    - « ARMÉ » ou « désarmé » ;
    - la veille : « veille arrêtée », « veille : tête » ou « veille : tête + bras », avec « (en attente du mode marche) » si elle attend le mode marche ;
    - « Dernière erreur : … » le cas échéant.

Les boutons d'essai

- **Tester la liaison** : envoie un simple appel au robot (il passe même désarmé).
- **STAND — mettre debout** (infobulle « Passe le robot en mode debout (PREP). Demande confirmation. ») : une fenêtre d'avertissement rappelle que le robot va se RAIDIR et prendre la position debout, qu'il faut le poser au sol pieds à plat ou le tenir par la poignée du dos, dégager 2 m, garder la manette en main (LT + BACK le remet en amorti), qu'il tient sa posture mais ne rattrape pas un déséquilibre (c'est le mode marche, LT + RT + A, qui le fait), et qu'il doit être ARMÉ pour que l'ordre parte. **OK** envoie l'ordre, **Annuler** (choix par défaut) n'envoie rien.
- **Couper le son** : arrête le son que joue le robot (passe même désarmé).
- **STOP** (en rouge) : arrêt immédiat du mouvement et du son, même désarmé.

Le texte du bas rappelle que le service tourne sur le robot sous systemd (journaux : `journalctl -u dreamshow-robot -f`), que les fichiers audio des blocs « Dire » sont envoyés automatiquement, et que le décalage entre la voix du robot et la bouche d'un masque se règle dans **Salle > Masques LED…**.

- **Enregistrer** : enregistre les robots dans la salle (les robots sans nom sont retirés) et relance la liaison.
- **Fermer** : s'il reste des modifications, DreamShow demande « Modifications non enregistrées. Enregistrer ? ».

En bas de la fenêtre : « Les blocs « Robot… » de la timeline visent ces noms. Rien ne part vers un robot tant qu'il n'est pas ARMÉ. »

Le mode test

Avant de mettre un mouvement dans un show, essayez-le ici pour voir s'il **déplace le robot**. Un coup de pied, une danse ou une prise en main peuvent le faire glisser ou tourner, et la suite du spectacle se joue alors au mauvais endroit.

1. Posez le robot sur sa marque, puis cliquez 📍 **Marquer sa position**. Il retient l'endroit où il se tient, sans bouger.
2. Choisissez un mouvement dans la liste (coups de pied, danses, gestes, se lever, se préparer), puis cliquez ▶ **Essayer**. Une fenêtre décrit le mouvement et rappelle les précautions avant que l'ordre parte.
3. Lisez sous les boutons de combien il s'est déplacé, par exemple « Depuis sa marque : 23 cm en avant, 8 cm à gauche, tourné de 15° à gauche ». Au-delà de 10 cm ou de 10°, l'indication passe en orange.
4. ↩ **Revenir à sa marque** le fait marcher droit vers sa marque, sans se retourner, puis reprendre l'orientation qu'il avait ; il corrige en deux ou trois petites passes au plus. Un seul retour à la fois : le bouton reste grisé pendant le trajet. Il doit être en mode marche, et la marque à 1,5 m au plus ; plus loin, replacez-le à la main.

Si un mouvement déplace le robot, ajoutez dans la timeline deux blocs **Robot…** : **Marquer sa position** au début du show, et **Revenir à sa marque** après ce mouvement.

La position vient de l'odométrie du robot : comptez quelques centimètres d'écart, un peu plus après un mouvement brusque. Le robot doit être **armé** pour que les mouvements partent ; marquer sa position passe même désarmé, puisque cela ne le fait pas bouger.

Le mode test demande une version récente du service du robot ; avec un service plus ancien, la fenêtre le signale : demandez sa mise à jour au support.

L'armement 🤖

Dès que la salle déclare un robot, un bouton apparaît en haut à droite de l'écran principal, à côté de **LIVE** :

- 🤖 **désarmé** (aspect normal) : les blocs Robot de la timeline sont **ignorés**. Vous répétez la lumière et le son sans que le robot bouge. Le journal note chaque ordre écarté : « … DÉSARMÉ — commande ignorée : … ».
- 🤖 **ARMÉ** (fond rouge) : les blocs Robot sont exécutés.

Un clic bascule de l'un à l'autre. Le bouton affiche aussi l'état du premier robot : « · non trouvé », « · hors ligne », ou le mode et la batterie (par exemple « · Prepare 82 % »), « ⚠ AU SOL », « (simu) ».

Le journal note « Robots ARMÉS — les blocs Robot sont exécutés » ou « Robots désarmés — les blocs Robot sont ignorés ».

DreamShow démarre toujours **désarmé** : il faut armer volontairement à chaque séance.

Dans la fenêtre de conduite (mode show)

La fenêtre de conduite montre aussi :

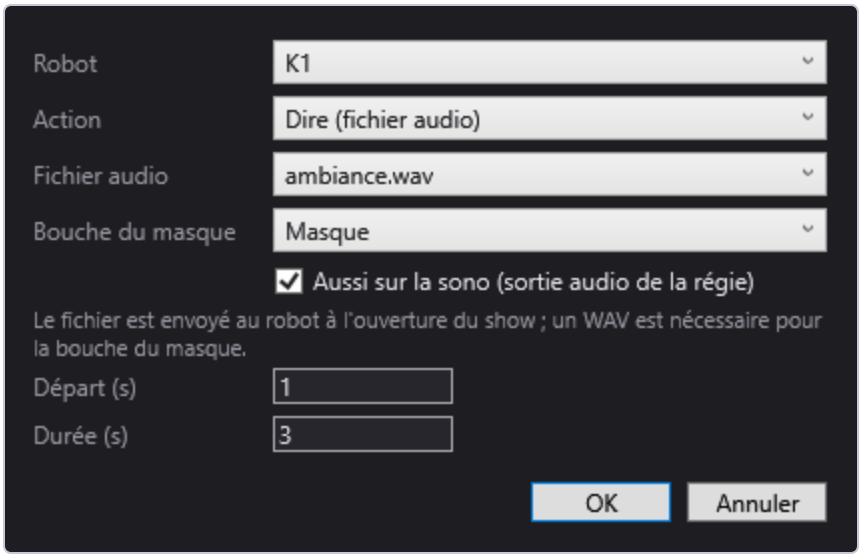
- le bouton 🤖 **Robot désarmé** / 🤖 **Robot ARMÉ** (rouge quand armé), avec l'état du robot ; un clic arme ou désarme ;
- un bouton rouge ⛔ **URGENCE — <nom>** par robot (et ⛔ **URGENCE — TOUS** s'il y en a plusieurs) : « stop immédiat puis moteurs coupés (le robot s'affaisse). Passe même désarmé. ».

> L'arrêt d'urgence coupe les moteurs : le robot s'affaisse. Ne l'utilisez que si le robot doit être neutralisé tout de suite.

Les blocs Robot…

Dans le panneau **Bibliothèques**, la liste **Autres** contient **Robot…**. Faites-le glisser sur une piste de la timeline : la fenêtre **Bloc Robot** s'ouvre aussitôt (si vous l'annulez, aucun bloc n'est créé). Pour modifier un bloc : double-clic, ou clic droit > **Propriétés…**.

Sur la timeline, le bloc affiche 🤖, le nom du robot et l'action, par exemple « 🤖 K1 : Danse : Michael Jackson (partie 1) », avec « + 🎭 <masque> » et « + sono » pour une réplique accompagnée.



Les réglages communs

- **Robot** : le robot visé. Si la salle n'en déclare aucun, la fenêtre l'indique.
- **Action** : l'action (liste ci-dessous). Changer d'action reconstruit les réglages propres à l'action.
- **Départ (s)** : l'instant, depuis le début de la scène, où l'ordre part.
- **Durée (s)** : la longueur du bloc sur la timeline. Elle est remplie automatiquement selon l'action (et la durée du fichier pour « Dire ») tant que vous ne la modifiez pas vous-même. Elle sert à placer les blocs suivants ; le robot, lui, exécute son action à son rythme.
- **OK** / **Annuler**.

Les actions

Action	Réglages	Durée proposée
Préparer (prêt à bouger)	—	5 s
Se lever	—	8 s
Se coucher ⚠ pas sur K1	—	6 s
Dire (fichier audio)	**Fichier audio**, **Bouche du masque**, **Aussi sur la sono (sortie audio de la régie)**	durée du fichier
Danser	**Danse**	selon la danse
Boxe / coup de pied	**Mouvement**	6 s
Geste	**Geste**	selon le geste
Tête (inclinaison, rotation)	**Inclinaison (°)**, **Rotation (°)**	1 s
Avancer / reculer (m)	**Distance (m)**	distance ÷ 0,2 m/s + 1 s
Tourner (°)	**Angle (°)**	angle ÷ 25 °/s + 1 s
Mode (debout, marche, amorti)	**Mode**	1 à 3 s
Veille (petits mouvements)	**Veille**	0 s
Stop (mouvement et son)	—	0 s
Couper le son du robot	—	0 s

Détail des actions :

- **Préparer (prêt à bouger)** : met le robot dans la posture prête à bouger. C'est indispensable avant une danse, un coup, un geste ou une marche.
- **Se lever** : relève le robot assis ou couché, sur le dos comme sur le ventre.
- **Se coucher ⚠ pas sur K1** : la fenêtre prévient en rouge que le K1 ne sait pas se coucher (la commande est vide chez le fabricant et le robot debout risquerait de tomber) : le service la refuse. Couchez le robot à la main, en mode amorti.
- **Dire (fichier audio)** :

    - **Fichier audio** : un des fichiers son du dossier de médias du show (« Aucun fichier audio dans le dossier medias du show. » s'il n'y en a pas). Le robot le joue par son propre haut-parleur.
    - **Bouche du masque** : « (aucun) » ou un masque LED de la salle, dont la bouche bougera sur ce même fichier. La bouche exige un fichier WAV.
    - **Aussi sur la sono (sortie audio de la régie)** : joue en plus le fichier sur la sortie son du PC, au même moment, comme un bloc son.
    - Le rappel : « Le fichier est envoyé au robot à l'ouverture du show ; un WAV est nécessaire pour la bouche du masque. »
- **Danser** — **Danse** : Michael Jackson (parties 1 et 2) 57,6 s, Michael Jackson (partie 1) 21,5 s, Michael Jackson (partie 2) 30,3 s, Michael Jackson (partie 3), Danse arabe, Shan He Gu Ren, Gai Ge Chun Feng (30 s environ chacune). « Robot debout et stable, 2 m dégagés. « ~ » = durée à mesurer. » : les durées marquées ~ sont des estimations.
- **Boxe / coup de pied** — **Mouvement** : Coup de pied boxe, Coup de pied circulaire. « Robot debout et stable, 2 m dégagés : un coup de pied déplace le centre de gravité. »
- **Geste** — **Geste** : Saluer de la main, Poignée de main (4 s), Danse du nouvel an, Danse Nezha, Danse Towards Future (20 s environ), Dab, Ultraman, Salut respectueux, Encouragement, Chat porte-bonheur (3 s).
- **Tête (inclinaison, rotation)** : « Inclinaison positive = tête baissée ; rotation positive = vers la gauche. »
- **Avancer / reculer (m)** : « Négatif = en arrière. Marche à 0,2 m/s, arrêt sur l'odométrie (± 5 cm). » Valeur proposée : 0,5 m.
- **Tourner (°)** : « Positif = vers la gauche. » Valeur proposée : 90°.
- **Mode (debout, marche, amorti)** : **Debout (PREP)**, **Marche (WALK)**, **Amorti (DAMP) — le robot s'affaisse**.
- **Veille (petits mouvements)** — **Veille** : **Tête seule**, **Tête et bras**, **Tête, bras et jambes**, **Arrêtée**. En veille, le robot regarde lentement autour de lui quand il n'a rien d'autre à faire (la tête tourne jusqu'à 18°), pour paraître vivant ; avec les bras, une respiration de 3,5° sur les épaules et un lent balancement de 7° s'y ajoutent, en fondu sur 6 secondes ; avec les jambes (ce choix inclut les bras), le robot ne pilote aucune articulation des jambes — c'est impossible sur le K1 — mais toutes les 15 à 35 secondes il rend un instant les bras à son propre contrôleur puis les reprend, ce qui fait se réajuster son équilibre : les hanches et le bas du corps bougent vraiment, sans qu'il quitte sa marque. La veille se met en pause pendant chaque action, exige le mode marche, et s'arrête sur un STOP.
- **Stop (mouvement et son)** : « Arrêt immédiat du mouvement et du son (envoyé même désarmé). »
- **Couper le son du robot** : arrête seulement le son.

Les fichiers son et la bouche des masques

- À l'ouverture du show (et après chaque modification), DreamShow envoie au robot, en arrière-plan, les fichiers des blocs « Dire » qu'il n'a pas encore, dès que le robot est trouvé sur le

réseau. Le journal note « « … » envoyé à K1 ».
- Pour une réplique accompagnée d'une bouche de masque, MaskCtl calcule la séquence de la bouche à partir du fichier WAV (voir Les masques LED). Si le fichier n'est pas un WAV, le journal le signale : « la bouche du masque exige un fichier WAV (MaskCtl ne lit pas les MP3) ».
- Le **Décalage voix du robot → bouche (ms)**, réglé dans **Salle > Masques LED…**, cale la bouche sur la voix réelle du robot : positif, la bouche part plus tard ; négatif, l'ordre au robot part plus tôt.

Pas à pas

Faire saluer et parler le robot au lever de rideau

1. Allumez le robot, vérifiez qu'il est sur le même réseau que le PC.
2. Ouvrez **Salle > Robots…**, cliquez sur **+ Robot**, puis **Enregistrer**. Attendez « Connecté … » dans **État** ; cliquez sur **Tester la liaison**.
3. Copiez la réplique (de préférence en WAV) dans le dossier de médias du show.
4. Dans la scène, glissez **Robot…** sur une piste à 0 s : action **Se lever**, **OK**.
5. Ajoutez à 8 s un bloc **Préparer (prêt à bouger)**.
6. À 13 s, un bloc **Geste** > **Saluer de la main**.
7. À 17 s, un bloc **Dire (fichier audio)** avec la réplique ; cochez **Aussi sur la sono** si le public doit l'entendre par la sonorisation.
8. Répétez désarmé : la lumière et le son se déroulent, le robot ne bouge pas.
9. Robot posé au sol, 2 m dégagés, manette en main : cliquez sur 🤖 **désarmé** pour passer en 🤖 **ARMÉ**, et rejouez la scène.

Bon à savoir

- **Sécurité** : désarmé, aucun ordre de mouvement ne part ; seuls l'appel de test, **Couper le son** et **STOP** passent toujours. L'arrêt d'urgence de la fenêtre de conduite passe aussi toujours.
- Un ordre envoyé à un robot injoignable est perdu : « … injoignable — commande perdue : … » dans le journal.
- Les durées marquées « ~ » sont des estimations : mesurez-les sur votre robot et ajustez la durée des blocs.
- Le show peut être préparé et simulé sans robot.
- Au premier démarrage, le pare-feu Windows peut demander d'autoriser DreamShow sur le réseau : acceptez (ports utilisés : TCP 5210 vers le robot, UDP 5211 pour ses annonces).

Voir aussi

- Les masques LED
- La timeline de la scène

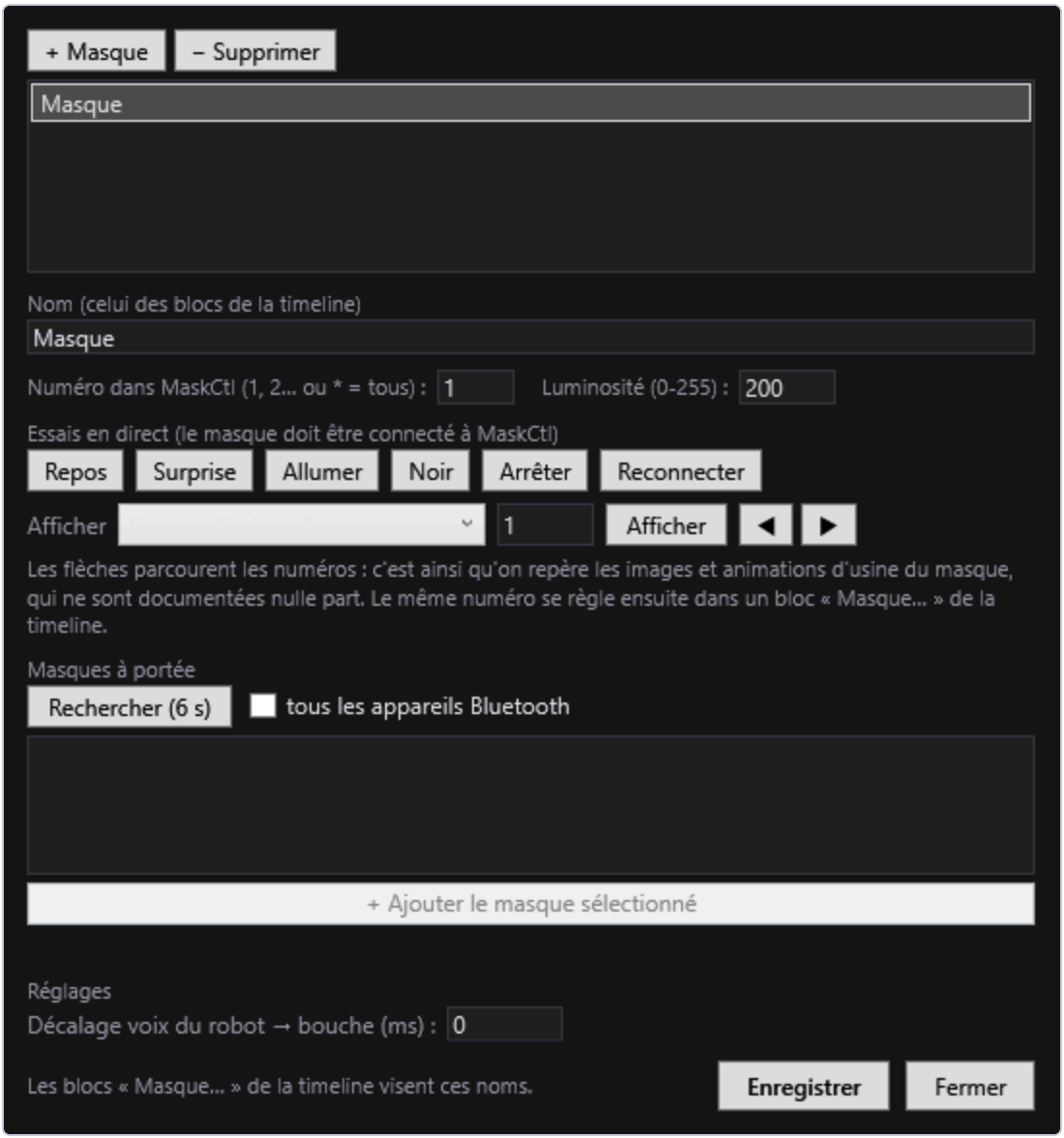
- Le mode show et la fenêtre de conduite
- Créer un show avec une IA
- Dépannage

Les masques LED

DreamShow pilote des masques LED Bluetooth de la famille Shining Mask, portés par un comédien ou posés sur le visage d'un robot. Depuis la timeline, un bloc **Masque…** change le visage affiché, montre une image ou une animation, fait défiler un texte, ou fait **parler** le masque : sa bouche bouge en rythme sur un fichier son.

Les masques sont pilotés par **MaskCtl**, un petit programme installé avec DreamShow (dans le dossier `tools` du logiciel), qui se connecte aux masques en Bluetooth. DreamShow le lance tout seul quand la salle déclare des masques.

Pour l'ouvrir : menu **Salle > Masques LED…** (infobulle : « Masques LED (Shining Mask) pilotés en Bluetooth par MaskCtl. Les blocs « Masque… » de la timeline les pilotent. »).



Avant de commencer

Comme le rappelle le bas de la fenêtre :

- le masque doit être **allumé** et **non appairé dans Windows** (ne l'ajoutez pas dans les paramètres Bluetooth de Windows) ;
- MaskCtl s'y connecte en Bluetooth, **un seul lien à la fois** : fermez l'application mobile du masque ;
- les visages du catalogue occupent les 20 emplacements mémorisés du masque (« faces upload » dans MaskCtl) ;
- un bloc « Parler » exige un fichier **WAV** : la bouche est calculée par MaskCtl à l'ouverture du show.

La fenêtre Masques LED

Le titre rappelle la salle : « Masques LED : <salle> ». Une étoile * signale des modifications non enregistrées.

La liste des masques

- **+ Masque** : ajoute un masque nommé « Masque » (puis « Masque 2 »…), avec le numéro suivant dans MaskCtl.
- **− Supprimer** : retire le masque sélectionné.
- **Nom (celui des blocs de la timeline)** : le nom que les blocs Masque… utilisent.
- **Numéro dans MaskCtl (1, 2… ou = *tous)* :* le numéro du masque dans la liste de MaskCtl (fichier `masks.txt` à côté de `MaskCtl.exe`) ; `*` vise tous les masques à la fois.
- **Luminosité (0-255) :** la luminosité utilisée par le bouton d'essai **Allumer** (200 par défaut).

DreamShow transmet les ordres des blocs **Masque…** à MaskCtl tout seul : il n'y a rien à déclarer d'autre que les masques eux-mêmes.

Essais en direct (le masque doit être connecté à MaskCtl)

Des boutons pour tester le masque sélectionné, tout de suite :

- **Repos** : affiche le visage de repos.
- **Surprise** : affiche le visage Surprise.
- **Allumer** : rallume le masque à la luminosité réglée.
- **Noir** : éteint l'affichage (luminosité 0).
- **Arrêter** : « Arrête une séquence ou une parole en cours ».
- **Reconnecter** : « MaskCtl : reconnecte les masques absents ».

La ligne **Afficher** sert à explorer le contenu du masque :

- choisissez **l'image d'usine n°**, **l'animation d'usine n°** ou **l'image mémorisée n°** ;
- tapez un numéro (0 à 255) et cliquez sur **Afficher** ;
- ◀ et ▶ passent au numéro précédent ou suivant et l'affichent aussitôt.

Comme l'explique la fenêtre : « Les flèches parcourent les numéros : c'est ainsi qu'on repère les images et animations d'usine du masque, qui ne sont documentées nulle part. Le même numéro se règle ensuite dans un bloc « Masque… » de la timeline. »

Masques à portée

- **Rechercher (6 s)** : lance la recherche Bluetooth de MaskCtl (« Recherche Bluetooth en cours… »). Infobulle : « Un masque DÉJÀ connecté n'apparaît pas : il a cessé de s'annoncer. »
- **tous les appareils Bluetooth** : élargit la recherche à tous les appareils, car « Un masque neuf ne s'annonce pas forcément sous un nom commençant par MASK. »
- La liste montre chaque appareil trouvé avec la force du signal, par exemple `MASK-BF5F1A -54 dBm` (plus le nombre est proche de 0, plus le signal est fort).
- **+ Ajouter le masque sélectionné** : inscrit le masque dans la liste de MaskCtl (`masks.txt`), qui fixe son numéro, et le déclare ici sous son nom Bluetooth. Message : « « … » inscrit en n° … Enregistrez, puis « Reconnecter » pour l'attacher. » Si ce numéro est déjà déclaré, la fenêtre l'indique et sélectionne le masque existant.

Si rien n'est trouvé : « Aucun masque trouvé. Le masque est-il allumé, et déconnecté de l'application mobile ? Un masque déjà piloté par MaskCtl ne s'annonce plus : c'est normal qu'il n'apparaisse pas. »

Réglages

- **Décalage voix du robot → bouche (ms) :** sert quand un robot dit une réplique et qu'un masque bouge la bouche sur le même fichier. Infobulle : « Mesuré une fois : positif si la voix du robot sort APRÈS la commande (la bouche est retardée d'autant), négatif si l'ordre au robot doit partir plus tôt. » Valeur par défaut : 0.
- **MaskCtl.exe :** le chemin du programme MaskCtl, avec le bouton **…** pour le choisir. Laissé vide, DreamShow utilise la copie installée avec lui (`tools\MaskCtl.exe` dans le dossier du logiciel). Un chemin relatif part du dossier de données. Infobulle : « Chemin de MaskCtl.exe (pilote Bluetooth des masques). Lancé automatiquement quand la salle déclare des masques. »

En bas : « Les blocs « Masque… » de la timeline visent ces noms. »

- **Enregistrer** : enregistre les masques et les réglages dans la salle, puis relance MaskCtl si besoin.
- **Fermer** : s'il reste des modifications, DreamShow demande « Modifications non enregistrées. Enregistrer ? ».

MaskCtl lancé automatiquement

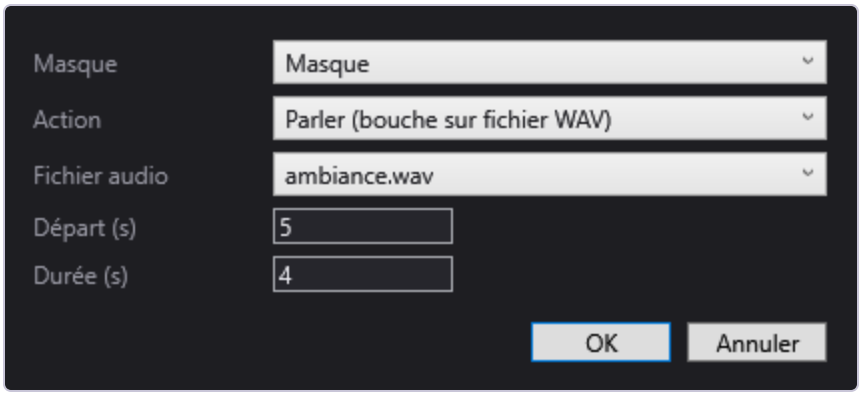
Quand la salle déclare au moins un masque et qu'aucun MaskCtl ne tourne, DreamShow le lance, réduit dans la barre des tâches. Le journal note « MaskCtl lancé automatiquement (pipe maskctl) ». Problèmes possibles, signalés dans le journal :

- « MaskCtl.exe introuvable : … » ou « MaskCtl.exe n'est pas renseigné (Salle → Masques LED…) : les masques ne seront pas pilotés » ;
- « Lancement de MaskCtl impossible : … ».

Les blocs Masque…

Dans le panneau **Bibliothèques**, la liste **Autres** contient **Masque…**. Faites-le glisser sur une piste : la fenêtre **Bloc Masque** s'ouvre aussitôt (si vous l'annulez, aucun bloc n'est créé). Pour modifier un bloc : double-clic, ou clic droit > **Propriétés…**.

Sur la timeline, le bloc affiche 🎭, le nom du masque et l'action, par exemple « 🎭 Masque : Visage : Colère ».



Les réglages communs

- **Masque** : le masque visé.
- **Action** : l'action (ci-dessous).
- **Départ (s)** : l'instant, depuis le début de la scène, où l'ordre part.
- **Durée (s)** : la longueur du bloc sur la timeline ; pour **Parler**, elle suit la durée du fichier tant que vous ne la changez pas.
- **OK** / **Annuler**.

Les actions

- **Visage du catalogue** — **Visage** : un des 20 visages du catalogue de MaskCtl, affichés avec leur clé :
  - les **bouches** (pour composer une parole à la main) : Repos (rest), Lèvres closes (m/b/p), Dents serrées (s/z), Lèvre et dents (f/v), Langue aux dents (th), Langue haute (n/d/t), i

bref (ih), r (rr), ou petit rond (oo), i/e large et plat (ee), e ouvert (eh), eu ovale (uh), l langue relevée (ll), o rond moyen (oh), o ouvert (aw), a large (ah), a grand ouvert (aa) ;
    - les **expressions** : Colère (colere), Surprise (surprise), Tristesse (triste).
- **Image mémorisée (numéro)** — **Image mémorisée n°** : « 0-19 = les visages du catalogue MaskCtl ; au-delà, vos propres images mémorisées. »
- **Image d'usine (numéro)** — **Image d'usine n°** : une image intégrée au masque.
- **Animation d'usine (numéro)** — **Animation d'usine n°** : une animation intégrée au masque. Pour ces deux actions : « Numéro du catalogue interne du masque. Parcourez-les dans Salle → Masques LED… (flèches ◀ ▶). »
- **Suite d'images mémorisées** — **Emplacements** : « Numéros séparés par des virgules (10 au maximum) : le masque enchaîne les images tout seul, à la vitesse réglée. »
- **Parler (bouche sur fichier WAV)** — **Fichier audio** : un fichier WAV du dossier de médias du show. La liste ne propose que des WAV ; s'il n'y en a pas : « Aucun WAV dans le dossier medias du show (la bouche exige un WAV). ». La bouche bouge en rythme sur ce fichier ; **le son lui-même n'est pas joué par ce bloc** (voir plus bas).
- **Visage animé (clignements)** : un visage vivant qui cligne des yeux.
- **Arrêter l'animation / la parole** : arrête la suite d'images, l'animation ou la parole en cours.
- **Texte défilant** — **Texte** : un texte qui défile sur le masque.
- **Luminosité** — **Niveau (0-255)** : 200 par défaut.
- **Vitesse de défilement** — **Vitesse (0-255)** : vitesse du texte et des suites d'images ; 50 par défaut.
- **Mode d'affichage** — **Mode** : **Fixe**, **Clignotant**, **Défilement vers la gauche**, **Défilement vers la droite**, **Fixe personnalisé**.
- **Noir (éteindre)** : éteint l'affichage (luminosité 0).

La synchronisation des lèvres

La bouche « parle » à partir d'une séquence calculée par MaskCtl sur un fichier **WAV** :

1. À l'ouverture du show, et après chaque modification, DreamShow repère les blocs **Parler** et les répliques de robot qui animent une bouche de masque.
2. Pour chaque fichier WAV qui n'a pas encore sa séquence, il demande à MaskCtl de la calculer. Le journal note « Analyse de la bouche par MaskCtl : … ». MaskCtl écrit un fichier de même nom avec l'extension `.seq` à côté du WAV.
3. Au passage du bloc, le masque joue cette séquence.

Deux façons de faire parler un personnage :

- **Un comédien masqué** : placez le fichier son dans un bloc son (pour la sonorisation) **et** un bloc Masque **Parler** avec le même fichier, au même départ.
- **Un robot avec un masque** : un seul bloc Robot **Dire (fichier audio)**, avec **Bouche du masque** réglé sur ce masque (voir Les robots humanoïdes). Le **Décalage voix du robot → bouche (ms)** cale alors la bouche sur la voix réelle du robot ; il ne s'applique qu'à ce cas.

Le décalage voix / bouche

Le haut-parleur d'un robot peut sortir le son un peu après l'ordre. Pour le compenser :

1. Faites dire une réplique au robot avec la bouche du masque, et observez.
2. Si la bouche est **en avance** sur la voix, mettez un décalage **positif** (en millisecondes) : la bouche part d'autant plus tard.
3. Si la bouche est **en retard**, mettez un décalage **négatif** : l'ordre part plus tôt au robot.
4. **Enregistrez** et rejouez jusqu'à ce que les deux coïncident.

Pas à pas

Déclarer un masque neuf

1. Allumez le masque, fermez son application mobile.
2. Ouvrez **Salle > Masques LED…**, cliquez sur **Rechercher (6 s)** (cochez **tous les appareils Bluetooth** si rien n'apparaît).
3. Sélectionnez le masque trouvé, cliquez sur **+ Ajouter le masque sélectionné**, puis **Enregistrer**.
4. Cliquez sur **Reconnecter** : MaskCtl s'attache au masque.
5. Testez avec **Repos**, **Surprise**, **Noir**, **Allumer**.

Faire parler un comédien masqué

1. Convertissez la réplique en WAV et copiez-la dans le dossier de médias du show.
2. Placez le WAV sur une piste son à l'instant voulu.
3. Sur une autre piste, au même départ, glissez **Masque…**, action **Parler (bouche sur fichier WAV)**, choisissez le même fichier, **OK**.
4. Attendez quelques secondes que le journal indique l'analyse de la bouche, puis jouez la scène.

Bon à savoir

- MaskCtl ne lit pas les MP3 : la bouche exige un WAV. Créer un show avec une IA fabrique ce WAV tout seul à partir d'un m4a ou d'un mp3.
- Si vous remplacez un WAV par une nouvelle version du même nom, supprimez son fichier `.seq` : DreamShow ne recalcule la séquence que si elle n'existe pas.
- Un masque déjà connecté à MaskCtl n'apparaît pas dans la recherche : c'est normal.
- Le show se prépare et se simule sans masque.

Voir aussi

- Les robots humanoïdes

- La timeline de la scène
- Le son et la vidéo sur la timeline
- Créer un show avec une IA
- Dépannage

Les prises connectées

DreamShow peut mettre des prises électriques en marche ou à l'arrêt au fil d'un show : couper l'alimentation des projecteurs architecturaux la nuit, la rétablir avant l'ouverture, allumer une machine à fumée ou une enseigne au bon moment. Quatre familles de prises sont prises en charge :

Type	Ce qu'il faut	Réglage de la prise
Home Assistant	un serveur Home Assistant qui connaît déjà la prise (Zigbee par ZHA ou Zigbee2MQTT, Wi-Fi…)	l'entité, par exemple `switch.projecteurs_facade`
Zigbee2MQTT	une clé USB Zigbee, Zigbee2MQTT et un serveur MQTT (Mosquitto…), sans Home Assistant	le sujet de l'appareil, par exemple `zigbee2mqtt/prise_facade`
Shelly (Wi-Fi)	rien d'autre : DreamShow parle directement à la prise	son adresse IP
Tasmota (Wi-Fi)	rien d'autre : DreamShow parle directement à la prise	son adresse IP

Pour l'ouvrir : menu **Salle** > **Prises connectées…**.

Les passerelles

En haut de la fenêtre, les réglages communs à toutes les prises :

- **Home Assistant : adresse** (par exemple `http://homeassistant.local:8123`) et **Jeton d'accès**. Le jeton se crée dans Home Assistant : votre profil → Sécurité → Jetons d'accès longue durée → Créer un jeton. Il est enregistré dans le fichier de la salle.
- **Serveur MQTT : adresse**, **port** (1883 en général), **Identifiant MQTT** et **Mot de passe MQTT** : le serveur MQTT utilisé par Zigbee2MQTT. Laissez l'identifiant vide s'il n'en demande pas.

Les prises Shelly et Tasmota n'en ont pas besoin.

Les prises

- **+ Prise** ajoute une prise, **− Supprimer** retire la prise sélectionnée.
- **Nom** : le nom choisi dans les blocs de la timeline (deux prises ne peuvent pas porter le même nom).

- **Type** : Home Assistant, Zigbee2MQTT (MQTT), Shelly (Wi-Fi) ou Tasmota (Wi-Fi).
- **Entité**, **Sujet Zigbee2MQTT** ou **Adresse IP**, selon le type. Fixez l'adresse IP des prises Wi-Fi dans votre box ou votre routeur, sinon elle peut changer.
- **Relais n°** (Shelly et Tasmota) : 0 pour le premier relais ; utile pour les modules à plusieurs relais, par exemple un module encastré dans le tableau électrique qui coupe deux lignes de projecteurs.
- **Marche**, **Arrêt**, **Lire l'état** : essai immédiat de la prise sélectionnée, avec les réglages en cours (même non enregistrés). Le résultat s'affiche à côté : « Prise : en marche », « Prise : à l'arrêt » ou la raison d'un échec (jeton refusé, pas de réponse, adresse non réglée…).
- **Enregistrer** enregistre la liste dans la salle.

Pour Shelly, DreamShow reconnaît tout seul les deux générations d'appareils (API « RPC » des Shelly Plus, Pro et Gen3, et API des premiers Shelly).

Le bloc Prise…

Dans **Bibliothèques**, liste **Autres**, faites glisser **Prise…** sur une piste de la timeline. Choisissez la prise et l'action : **marche**, **arrêt** ou **bascule** (inverse l'état actuel). Sur la timeline, le bloc affiche 🔌, le nom de la prise et l'action.

La commande part quand la ligne de lecture passe sur le bloc, en spectacle comme pendant la lecture dans l'éditeur. Elle ne bloque jamais le show : si la prise ne répond pas, le journal l'indique (catégorie « prises ») et le show continue.

Dans la fenêtre de conduite

Tant que la fenêtre de conduite est ouverte, un bandeau 🔌 **Prises**, en bas du grand panneau de gauche, liste les prises de la salle avec leur état, relu toutes les 10 secondes : ● **en marche** (vert), ○ **à l'arrêt**, ⚠ **injoignable** (orange : la prise ou sa passerelle ne répond pas) ou ◌ **état inconnu** (pas encore lu). Les prises Zigbee2MQTT signalent en plus chaque changement dès qu'il se produit.

Éclairage architectural : exemple

Pour une façade qui s'allume au coucher du soleil et s'éteint à 1 h :

1. Bloc **Attendre une heure, une date, le soleil…** réglé sur le coucher du soleil, puis bloc **Prise…** « Façade » sur **marche**, puis, une ou deux secondes plus tard, les blocs de lumière (le temps que les projecteurs démarrent).
2. Plus loin, bloc **Attendre…** réglé sur 1:00, blocs de lumière à zéro, puis bloc **Prise…** « Façade » sur **arrêt**.

Bon à savoir

- Le PC de régie doit être sur le même réseau que les prises Wi-Fi, le serveur Home Assistant ou le serveur MQTT.
- Avec Zigbee2MQTT, l'état réel de la prise revient par MQTT : la fenêtre l'affiche après **Lire l'état**.
- Le jeton Home Assistant et le mot de passe MQTT sont enregistrés en clair dans le fichier de la salle : ne partagez pas ce fichier hors de votre équipe.

Voir aussi

- Les attentes
- L'éclairage architectural

Shows, fichiers et projets

Cette page décrit le menu **Fichier** (créer, ouvrir, enregistrer un show, exporter ou importer un projet complet) et explique où DreamShow range vos salles, vos shows, vos médias et vos réglages.

Pour l'ouvrir : menu **Fichier**. Raccourci : Ctrl+S pour enregistrer.

Show, salle, projet : de quoi parle-t-on ?

- Un **show** est votre spectacle : la suite des scènes, leurs timelines et leurs états finaux. C'est un fichier `<nom>.show.json`.
- Une **salle** décrit le lieu et le matériel : projecteurs, adresses, positions, groupes, écrans, connexions DMX. C'est un fichier `<nom>.venue.json`. Une salle peut servir à plusieurs shows.
- Un show est lié à sa salle **par le nom de la salle**. Quand vous ouvrez un show, DreamShow bascule automatiquement sur sa salle (si elle existe).
- Le **projet** est tout le dossier de données de DreamShow : toutes les salles, tous les shows, les médias, les effets, les palettes, les trajectoires et les réglages.

Le menu Fichier

Nouveau show…

Crée un show vide sur la salle active.

1. Si le show en cours a des modifications non enregistrées, DreamShow demande **Enregistrer les modifications du show ?**.
2. Une petite fenêtre **Nouveau show** demande **Nom du show :**. Tapez le nom puis **OK**. Fermer cette fenêtre sans nom annule.
3. Si un show de ce nom existe déjà : « Un show « … » existe déjà. L'écraser ? ». **Non** annule.
4. Le show est créé avec une seule scène, « Scène 1 », enregistré tout de suite et ouvert.

Le fichier est créé dans le même dossier que le show en cours.

Ouvrir un show…

Ouvre un fichier `*.show.json` (sélecteur de fichiers, filtre « Show DreamShow »), en partant du dossier du show en cours. DreamShow propose d'abord d'enregistrer le show en cours s'il a été modifié.

À l'ouverture :

- si le show a été préparé pour une autre salle que la salle active, DreamShow bascule sur cette salle ; si elle est introuvable, il garde la salle actuelle et l'écrit dans le **Journal** (« Le show référence la salle « … », introuvable — salle actuelle conservée (…) ») ;
- la première scène est sélectionnée et la lecture est remise à zéro ;
- le show s'ajoute en tête des **Shows récents**.

Shows récents

Les 10 derniers shows ouverts, le plus récent en premier, numérotés (« 1 nom.show.json », « 2 … ») : tapez le chiffre pour l'ouvrir au clavier quand le sous-menu est ouvert. Le show ouvert est en gras. L'infobulle donne le chemin complet. **(aucun)** s'affiche quand la liste est vide.

Un fichier qui n'existe plus est retiré de la liste avec le message « Fichier introuvable : … ».

Enregistrer (Ctrl+S)

Enregistre le show en cours. Un message « ✓ show enregistré (HH:mm:ss) » s'affiche quelques secondes à côté du titre du show, et l'astérisque `*` qui signalait des modifications disparaît.

À chaque enregistrement, DreamShow :

- écrit d'abord un fichier temporaire, puis remplace l'ancien : une coupure pendant l'enregistrement ne peut pas détruire la version précédente ;
- garde une copie de la version précédente dans le sous-dossier `autosave` (voir plus bas) ;
- note dans le show le nom de la salle active (c'est elle qui sera rouverte avec ce show).

Enregistrer sous…

Enregistre le show sous un autre nom (filtre « Show DreamShow », extension `.show.json` ajoutée si besoin), puis continue à travailler sur ce nouveau fichier.

Chaque show a son propre dossier de médias : DreamShow **copie** les médias de l'ancien show dans le dossier de médias du nouveau nom (seulement les fichiers qui n'y sont pas déjà). Un message indique « … média(s) copié(s) vers … ». Le show enregistré sous un autre nom est ainsi complet et indépendant de l'original.

Télécommande (touches GO)…

Assigner les touches d'une télécommande 2,4 GHz aux actions GO / Pas précédent / Blackout du conducteur. Voir La télécommande (touches GO).

Ouvrir le dossier des médias du show

Ouvre dans l'Explorateur Windows le dossier des médias du show en cours (`data\medias\<nom du show>`), en le créant s'il n'existe pas. C'est là que vont les sons, vidéos et flux DMX utilisés par le

show. Les médias sont appelés **par leur nom seulement**, jamais par un chemin complet : un projet se déplace d'un PC à l'autre sans rien casser.

Pour ajouter des médias, utilisez de préférence le bouton **Importer des médias…** du panneau des médias, qui les copie dans ce dossier. Voir Le son et la vidéo sur la timeline.

Exporter le projet complet (zip)…

Patch de salle, fixtures, shows, effets et médias — pour transférer sur un autre PC.

1. Si le show en cours a des modifications, il est enregistré d'abord, sans question.
2. Choisissez où enregistrer le fichier zip (nom proposé : `<nom de la salle>-dreamshow.zip`, les espaces remplacés par des tirets).
3. DreamShow met dans le zip **tout le dossier de données**, sous-dossiers compris, sauf les copies du dossier `autosave` et la disposition de l'écran (`dreamshow.ui.json`).
4. Un message indique la taille du zip et son emplacement : « Projet exporté (… Mo) : … ».

Importer un projet (zip)…

Charge un projet exporté depuis un autre PC (ou une sauvegarde).

1. Choisissez le fichier zip (filtre « Projet DreamShow »).
2. Confirmez : « L'import remplace les fichiers du projet actuel portant le même nom (salle, shows, effets, médias). Continuer ? »
3. Les fichiers du zip sont copiés dans le dossier de données, en remplaçant ceux qui ont le même nom. Les fichiers qui ne sont pas dans le zip restent en place.
4. « Projet importé — l'application va redémarrer pour le charger. » : DreamShow redémarre tout seul.

Créer un show avec une IA…

Voir Créer un show avec une IA.

Stream DMX par une IA…

Consigne à coller dans un chat IA (salle, projecteurs, musique), puis import vérifié du stream obtenu. Voir Stream DMX par une IA.

Exporter pour un player autonome…

Flux DMX (.DmxStreaming) rejoué sans PC par un ESP32, un Raspberry Pi ou un mini-PC. Voir Le player autonome.

Importer un show ppshow…

Pour les utilisateurs du logiciel ppshow : recrée un show DreamShow depuis un dossier de show ppshow (le fichier `dmx.ini` et les sons), en appariant les projecteurs **par adresse DMX** à la salle actuelle. La salle active doit donc refléter exactement le parc ppshow.

1. Choisissez le dossier du show ppshow (titre du sélecteur : « Dossier du show ppshow (contenant dmx.ini) »). Sans `dmx.ini` : « Ce dossier ne contient pas de dmx.ini (ce n'est pas un show ppshow). »
2. Donnez le **Nom du show DreamShow :** (le nom du dossier est proposé). Si ce show existe déjà, DreamShow demande s'il faut l'écraser.
3. Les sons sont copiés dans le dossier des médias du nouveau show.
4. Un bilan s'affiche : nombre d'étapes ppshow et de scènes créées (des pas en séquence automatique peuvent être fusionnés), états de projecteurs et de lyres appariés, états de voies (gradateurs), étapes nommées, commandes supplémentaires, sons et changements de niveau sonore. Les projecteurs ppshow sans projecteur DreamShow à la même adresse sont ignorés et comptés.

Où sont rangés les fichiers

Tout est dans le dossier `data`, à côté de `DreamShow.exe` (dans une installation normale : `C:\Users\<vous>\AppData\Local\Programs\DreamShow\data`). Le moyen le plus simple d'y accéder : **Fichier > Ouvrir le dossier des médias du show**, puis remonter de deux niveaux.

Élément	Emplacement
Salles	`data\<nom>.venue.json` (une par salle)
Shows	`data\<nom>.show.json`
Médias d'un show	`data\medias\<nom du show>\` (un dossier par show)
Effets	`data\effects.json` (communs à tous les shows)
Palettes	`data\palettes.json` (communes à tous les shows)
Trajectoires	`data\trajectoires\<nom>.traj.json` (une par trajectoire)
Définitions de projecteurs	`data\fixtures\` ; vos définitions modifiées dans `data\fixtures\custom\`, celles mises à jour en ligne dans `data\fixtures\online\`
Copies des versions précédentes	`data\autosave\`
Réglages de DreamShow	`data\dreamshow.settings.json` (langue, shows récents, touches GO, MIDI, OSC, télécommande web…)
Disposition de l'écran	`data\dreamshow.ui.json`

Traductions	`data\lang\`
Marqueur de reprise après plantage	`recovery.json`, dans le dossier `DreamShow` des données locales de votre compte Windows (`%LOCALAPPDATA%\DreamShow`) (voir Reprise après un plantage ou une coupure)

Le dossier autosave : les versions précédentes

Chaque fois qu'un show, une salle ou les palettes sont enregistrés, DreamShow copie d'abord la version qui va être remplacée dans `data\autosave`, avec la date et l'heure dans le nom. Par exemple, enregistrer `concert.show.json` le 5 octobre 2026 à 14 h 32 min 10 s garde l'ancienne version sous `concert.show-20261005-143210.json`.

DreamShow n'enregistre pas le show tout seul à intervalles réguliers : pensez à Ctrl+S. Le dossier `autosave` n'est jamais vidé automatiquement.

Pas à pas

Repartir d'un show existant pour un nouveau spectacle

1. Ouvrez le show de départ (**Fichier > Ouvrir un show...**).
2. **Fichier > Enregistrer sous...**, tapez le nouveau nom.
3. Vous travaillez maintenant sur la copie, avec sa propre copie des médias. L'original n'est pas modifié.

Transférer un projet vers le PC de régie

1. Sur le PC de préparation : **Fichier > Exporter le projet complet (zip)...**, enregistrez le zip sur une clé USB.
2. Sur le PC de régie (DreamShow installé) : **Fichier > Importer un projet (zip)...**, choisissez le zip, confirmez.
3. DreamShow redémarre. Ouvrez le show par **Fichier > Ouvrir un show...** si ce n'est pas lui qui s'ouvre.
4. Vérifiez **Salle > Connexions DMX...** : les interfaces du PC de régie peuvent être différentes.

Revenir à une version précédente d'un show

1. Dans DreamShow, ouvrez un autre show (ou quittez DreamShow), pour ne pas travailler sur le fichier que vous allez remplacer.
2. Dans l'Explorateur, ouvrez le dossier `data`. Pour garder la version actuelle, renommez par exemple `concert.show.json` en `concert-actuel.show.json`.
3. Ouvrez le sous-dossier `autosave` et repérez la copie à la bonne date et heure, par exemple `concert.show-20261005-143210.json`.

4. Copiez-la dans le dossier `data` et renommez-la exactement comme le show d'origine : `concert.show.json`. Elle retrouve ainsi son dossier de médias `medias\concert`.
5. Dans DreamShow, **Fichier > Ouvrir un show…** et choisissez `concert.show.json`.

Bon à savoir

- L'astérisque `*` après le titre du show signale des modifications non enregistrées. DreamShow demande d'enregistrer avant d'ouvrir un autre show, d'en créer un, de lancer un assistant et en quittant.
- En quittant, DreamShow demande « Quitter DreamShow ? » (ou « Un spectacle est EN COURS. Quitter DreamShow malgré tout ? » si la fenêtre de conduite est ouverte).
- Le dossier des médias d'un show dépend du **nom de son fichier**. Si vous renommez un fichier `.show.json` dans l'Explorateur, renommez aussi son dossier dans `medias`, ou utilisez plutôt **Enregistrer sous…**.
- Un show est lié à sa salle par le nom de la salle. Renommez une salle par **Salle > Renommer la salle…**, qui met à jour les shows qui la référencent : voir Changer, renommer, dupliquer une salle.
- L'export de projet contient tout le dossier de données, y compris la bibliothèque de projecteurs et vos réglages (langue, touches, MIDI, OSC…). L'import remplace donc aussi les réglages du PC qui le reçoit.
- Enregistrez votre show avant d'importer un projet : au redémarrage qui suit l'import, DreamShow propose d'enregistrer le show en cours, et répondre **Oui** réécrirait ce show par-dessus un fichier du même nom que l'import vient d'apporter.
- Avant une mise à jour de DreamShow, exportez le projet : voir Installation, langues et mises à jour.

Voir aussi

- Reprise après un plantage ou une coupure
- Changer, renommer, dupliquer une salle
- Le son et la vidéo sur la timeline
- Les bibliothèques
- Installation, langues et mises à jour

Dépannage

Cette page rassemble les problèmes les plus fréquents et la marche à suivre pour chacun. Le premier réflexe est toujours le même : regarder le panneau **Journal**, où DreamShow note ce qu'il fait et ce qui ne va pas (lignes **AVT** pour les avertissements, **ERR** pour les erreurs).

Le journal, votre premier outil

Le panneau **Journal** affiche les messages de DreamShow, avec l'heure et la source (dmx, vidéo, audio, robot, masques, afficheurs…).

- Les cases **Infos**, **Avert.**, **Erreurs** et **Debug** choisissent les messages affichés (Debug, très bavard, est décoché par défaut).
- **Effacer** vide l'affichage.
- **Copier** : « Copie le journal affiché dans le presse-papiers ». Collez ces lignes dans une demande d'aide : elles disent exactement ce qui s'est passé.
- **Suivre** fait défiler le journal sur les messages les plus récents.

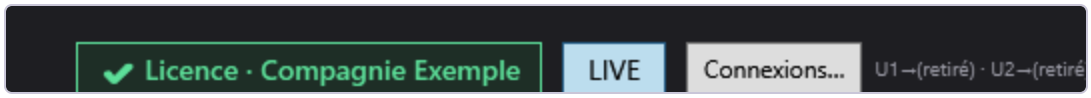
Voir Journal, Audio et Horloge.

Rien ne sort vers les projecteurs (DMX)

Vérifiez dans cet ordre :

1. **Le bouton LIVE**, en haut à droite. Allumé, la scène sélectionnée est envoyée aux interfaces ; éteint, « plus aucune trame ne part, seule la simulation continue ». Il est sans effet en mode spectacle.
2. **Le mode visualiseur.** Pendant **DMX > Mode visualiseur (Art-Net / sACN reçu)…**, DreamShow se tait : sa sortie est coupée. Arrêtez ce mode.
3. **Les connexions.** À côté du bouton **Connexions…** (en haut de l'écran), un texte résume les sorties en service ; son infobulle liste les erreurs éventuelles. Ouvrez **Salle > Connexions DMX…** et vérifiez que chaque univers utilisé a une interface (et pas « Aucune »). Voir Les connexions DMX.
4. **Ce que DreamShow envoie.** Ouvrez **DMX > Valeurs DMX…** : si les valeurs bougent quand la scène joue, DreamShow envoie bien ; le problème est entre le PC et les projecteurs.
5. **Selon l'interface :**
    - **Art-Net** : l'adresse IP du nœud doit être sur le même réseau que le PC, et le numéro d'univers réseau doit correspondre à celui réglé dans le nœud. Le pare-feu Windows doit autoriser DreamShow (voir plus bas).

    - **sACN** : vérifiez le numéro d'univers (1 à 63 999), et que le réseau laisse passer le multicast, ou indiquez l'adresse IP du récepteur.
    - **USB DMX PRO** : le port COM de l'interface doit figurer dans la liste « Ports COM : … » de la fenêtre **Connexions DMX** ; sinon, vérifiez le branchement et le pilote de l'interface.
    - **uDMX** : l'interface utilise le pilote libusbK.
6. **Les projecteurs.** L'adresse DMX et le mode (nombre de canaux) réglés sur chaque projecteur doivent être ceux de **Salle > Fixtures, adresses, positions…**. Vérifiez les câbles et la terminaison en bout de ligne.
7. **Tester un canal. DMX > Potentiomètres DMX…** force des canaux à la main par-dessus la conduite : montez le canal d'intensité d'un projecteur pour vérifier qu'il répond. Voir Valeurs DMX et potentiomètres DMX.



Un projecteur fait n'importe quoi

- Mauvais mode DMX : le projecteur est réglé sur un autre nombre de canaux que celui déclaré dans la salle. Alignez les deux.
- Chevauchement d'adresses : deux projecteurs partagent des canaux. Vérifiez les adresses dans **Salle > Fixtures, adresses, positions…**.
- Définition incorrecte : corrigez-la dans **Salle > Bibliothèque de projecteurs…**. Voir La bibliothèque de projecteurs.
- Une lyre vise mal : vérifiez sa position, son orientation et son accroche dans la salle, ou calibrez-la. Voir La calibration des lyres.

La vidéo ne démarre pas

Les vidéos sur moniteur sont jouées par **ppvideoplayer**, installé avec DreamShow. DreamShow le lance tout seul, **réduit dans la barre des tâches**, quand le show contient des vidéos. Lisez le journal (source « vidéo ») :

- « ppvideoplayer lancé automatiquement (le show contient des vidéos) » puis « ppvideoplayer prêt — dossier médias et chargements transmis » : tout va bien côté lancement.
- « Le show contient des vidéos mais ppvideoplayer est introuvable (…) » : le lecteur n'est pas aux emplacements indiqués ; réinstallez DreamShow.
- « ppvideoplayer lancé mais son pipe ne répond pas (15 s) — nouvelle tentative dans 30 s. » : le lecteur démarre mal ; attendez la nouvelle tentative, ou redémarrez-le (voir ci-dessous).
- « ppvideoplayer tourne (…) mais son pipe est absent — instance morte, elle est arrêtée et relancée. » : DreamShow a réparé tout seul.

Vérifiez aussi :

1. Que le fichier vidéo est bien dans le dossier de médias du show (**Fichier > Ouvrir le dossier des médias du show**).
2. Que l'écran choisi existe : **Salle > Écrans...**, bouton 🔎 **Identifier l'écran** (une mire s'affiche sur le moniteur ; un clic ou une touche la ferme), puis ▶ **Tester la vidéo**.
3. **ppvideoplayer ne voit que les moniteurs branchés à son démarrage.** Si vous branchez un écran après coup, cliquez sur ⟳ **Redémarrer ppvideoplayer** dans **Salle > Écrans...**.

Voir Les écrans vidéo et Le son et la vidéo sur la timeline.

Pas de son

- DreamShow joue les sons lui-même, sur la **sortie audio par défaut de Windows** : il n'a pas de réglage de sortie propre. Changez la sortie par défaut dans les paramètres son de Windows si besoin.
- Regardez les niveaux du panneau **Audio** (gauche / droite) : un bloc **Niveau sonore** de la timeline a pu les baisser.
- Le journal (source « audio ») signale un fichier absent : « Fichier introuvable : ... ». Le fichier doit être dans le dossier de médias du show.
- 🔇 **Couper les sons** (panneau **Audio**, et fenêtre de conduite) arrête immédiatement tous les sons en cours.

Voir Journal, Audio et Horloge.

DreamShow est lent, la simulation saccade

- **Couper la simulation : bouton** ⏻, en haut du panneau **Salle** (la simulation). Éteint, « la salle n'est plus calculée ni dessinée (2D comme 3D), ce qui soulage le processeur et la carte graphique pendant un spectacle. La sortie DMX n'est pas concernée. » Le panneau affiche « Simulation désactivée — le bouton ⏻ la rallume. La sortie DMX continue normalement. » Ce réglage est conservé au prochain lancement : si la simulation reste noire, vérifiez ce bouton.
- **Baisser la qualité 3D** : en vue 3D, la liste à côté de **2D / 3D** propose **Basic** (cônes plats), **Standard** (cœur et halo à dégradés, taches d'impact douces) et **Maximal** (rendu par la carte graphique, faisceaux volumétriques). Choisissez Basic sur un PC modeste.
- **Passer en 2D**, nettement plus léger que la 3D.
- La petite ligne sous la simulation indique la cadence de rafraîchissement et le coût d'une image ; la barre du haut de l'écran principal indique la cadence réelle du moteur.
- Le moteur continue de jouer le show même si l'affichage est lent : la lumière n'est pas ralentie par la simulation.

Voir La simulation 2D et 3D.

Pare-feu Windows et réseau

Plusieurs fonctions de DreamShow passent par le réseau : Art-Net, sACN, la télécommande web, la télécommande OSC, les tablettes de poursuite, les afficheurs, les players vidéo IP, les robots, le mode visualiseur. La première fois, Windows peut demander s'il faut autoriser DreamShow sur le réseau : **acceptez** (au moins pour les réseaux privés). Si vous avez refusé, autorisez DreamShow dans les paramètres du pare-feu Windows.

Ports utilisés (pour un administrateur réseau) :

Fonction	Port
Art-Net (sortie et mode visualiseur)	UDP 6454
sACN (sortie et mode visualiseur)	UDP 5568
Télécommande OSC	8000 par défaut (réglable)
Télécommande web	8092 par défaut (réglable)
Tablettes de poursuite	TCP 8090
Afficheurs backstage	TCP 8091
Players vidéo IP	TCP 5555
Robots	TCP 5210 (vers le robot), UDP 5211 (annonces)

Pour les tablettes et afficheurs : l'adresse affichée par DreamShow est la première adresse réseau du PC. S'il a plusieurs cartes (Wi-Fi et câble, carte virtuelle…), utilisez son adresse sur le réseau des appareils.

Tablettes, afficheurs, robots, masques

- **Une tablette de poursuite ne se connecte pas** : même réseau, pare-feu, adresse avec `:8090`. Voir La poursuite sur tablette.
- **Un afficheur reste vide** : vérifiez le nom de zone dans l'adresse, et qu'un bloc Afficheur… vise bien cet afficheur. Voir Les afficheurs backstage.
- **Le robot ne bouge pas** : est-il **ARMÉ** (bouton 🤖) ? Le journal note « … DÉSARMÉ — commande ignorée : … » sinon. Voir Les robots humanoïdes.
- **Le masque ne répond pas** : allumé, non appairé dans Windows, application mobile fermée, bouton **Reconnecter**. Voir Les masques LED.

Après un plantage ou une coupure de courant

Relancez DreamShow. S'il s'est arrêté pendant un spectacle ou une édition (dans les 6 dernières heures), il affiche la fenêtre **Reprise après interruption** : « DreamShow s'est arrêté … (dernier point :

…). » avec le show, la scène et la position, et propose de **reprendre exactement à cet endroit** (**Oui, reprendre** / **Non**). Voir Reprise après un plantage ou une coupure.

Vos fichiers sont protégés : chaque enregistrement garde aussi une copie datée dans un sous-dossier `autosave` du dossier de données.

Si le plantage se reproduit, notez la version (**? > À propos de DreamShow…**), ce que vous faisiez, et copiez le journal (bouton **Copier**) pour le support.

La disposition de l'écran est perdue

Le bouton ↺ **UI**, en haut à droite, restaure la disposition par défaut des panneaux. Voir Vue d'ensemble de l'écran principal.

Voir aussi

- Les connexions DMX
- Valeurs DMX et potentiomètres DMX
- Les écrans vidéo
- La simulation 2D et 3D
- Reprise après un plantage ou une coupure
- Installation, langues et mises à jour

Raccourcis clavier

Cette page liste tous les raccourcis du clavier et de la souris de DreamShow, fenêtre par fenêtre. Les touches de la fenêtre de conduite (GO, précédent, noir) se changent dans **Fichier > Télécommande (touches GO)…** ; les autres sont fixes.

Partout dans l'écran principal (éditeur)

Touche	Action
Espace	**GO** : passe à la scène suivante, comme le bouton **GO (Espace)** du panneau **Scènes**. Sans effet quand le curseur est dans une zone de texte, ou sur une case à cocher ou une liste déroulante.
Ctrl+S	Enregistre le show (comme **Fichier > Enregistrer**).
Touche attendue par un bloc « Attendre une touche… »	Quand la timeline est arrêtée sur ce bloc, la touche choisie relance la lecture. Elle passe avant tout autre raccourci.

Dans l'éditeur, seule la barre d'espace fait GO ; la touche Entrée et les touches de télécommande ne servent qu'en mode show.

Fenêtre de conduite (mode show)

Touche	Action
Espace ou **Entrée** (par défaut)	**GO**.
Retour arrière (par défaut)	◀ **Précédent** : revient à la scène précédente.
N (par défaut)	**NOIR** : noir général, une seconde pression le relâche.
F9	Bascule entre la fenêtre complète et la ▭ **Miniature** (petite bande toujours au premier plan).
F11	Plein écran (sans bordure) ou retour à la fenêtre normale ; quitte d'abord la miniature si besoin.
Touche attendue par un bloc « Attendre une touche… »	Relance la conduite ; elle passe avant tout autre raccourci.

Les boutons de la conduite rappellent la première touche de chaque action : « GO (Espace) », « ◀ Précédent (Retour) », « NOIR (N) ».

GO reste sans effet sur la dernière scène et, en GO manuel, tant que la timeline de la scène en cours n'est pas finie (le bouton est alors grisé).

Changer les touches (télécommande)

Fichier > Télécommande (touches GO)… ouvre la fenêtre **Télécommande**, avec trois rubriques : **GO (pas suivant)**, **Pas précédent** et **Blackout (noir)**.

- **+ Touche…** puis appuyez sur la touche (ou sur le bouton d'une télécommande de présentation 2,4 GHz, qui envoie des touches de clavier) : elle s'ajoute à l'action.
- **Échap** pendant la capture l'annule au lieu d'ajouter la touche.
- Le petit bouton de chaque touche la retire.
- **OK** enregistre. GO garde toujours au moins une touche : si vous les retirez toutes, Espace est remise.

Voir La télécommande (touches GO).

Timeline de la scène

Geste	Action
Ctrl + molette	Zoom horizontal de la timeline, centré sur la souris.
Molette sur la règle (en haut de la timeline)	Zoom, sans Ctrl.
Clic sur la règle	Place la ligne rouge à cet instant.
Glisser un bloc	Déplace son départ (pas de 0,1 s, aimanté au début ou à la fin des blocs voisins).
Glisser le bord droit d'un bloc	Change sa durée (pas de 0,1 s).
Double-clic sur un bloc	Ouvre ses propriétés ; pour un bloc d'effet, passe en édition de l'effet ; pour une trajectoire, ouvre son éditeur ; pour un effet dynamique ou un pixel mapping, ouvre sa fenêtre de réglages.
Clic droit sur un bloc	Menu : **Propriétés…**, **Supprimer**, et selon le bloc **Modifier l'effet…**, **Modifier la trajectoire…**, **Remplacer par la sélection + réglages courants**.
Glisser depuis Bibliothèques	Un groupe, un média, un effet, une trajectoire ou un élément de la liste **Autres** déposé sur une piste crée un bloc.

Bibliothèques

Touche ou geste	Action
Suppr dans la liste **Trajectoires**	Supprime la trajectoire sélectionnée (après confirmation).
Double-clic sur une trajectoire	Ouvre son éditeur.
Double-clic sur un effet	Modifie l'effet.
Clic droit sur un média	Menu du média ; le clic droit sélectionne d'abord l'élément sous la souris.

Simulation (panneau Salle)

Vue 2D (plan) :

Geste	Action
Clic sur un projecteur	Le sélectionne ou le désélectionne.
Glisser sur le plan	Sélection par rectangle : remplace la sélection.
Ctrl + glisser	Ajoute les projecteurs du rectangle à la sélection.
Avec **Viser** enfoncé : **cliquer-glisser**	Les lyres sélectionnées suivent la souris.
Avec l'outil **Zone** : **cliquer-glisser**	Trace, déplace ou redimensionne la zone.

Vue 3D :

Geste	Action
Glisser (bouton gauche ou droit)	Tourne autour de la salle.
Maj + glisser, ou **glisser avec la molette enfoncée**	Fait glisser la vue.
Molette	Zoom avant / arrière.
Clic (sans bouger) sur un projecteur	Le sélectionne ou le désélectionne.
Avec **Viser** ou l'outil **Zone** : **cliquer-glisser**	Comme en 2D, sur la surface sous la souris.

Rotation de la zone : dans la case de rotation (en degrés), **Entrée** valide la valeur.

Voir La simulation 2D et 3D et Viser et couvrir une zone avec les lyres.

Éditeur de trajectoire

Touche ou geste	Action
Double-clic sur une zone vide de la bande des clés	Ajoute une image clé à cet instant.
Clic sur une clé	La sélectionne ; **glisser** la déplace dans le temps.
Glisser sur une zone vide	Fait défiler l'aperçu.
Entrée dans la case « Clé — temps (s) : »	Applique le temps saisi.

Voir Les trajectoires.

Fixtures, adresses, positions (éditeur de salle)

Touche	Action
Ctrl+Z	Annuler (bouton ↶).
Ctrl+Y	Refaire (bouton ↷).

Dans la fenêtre **Ajouter une fixture — bibliothèque QLC+** : tapez votre recherche, puis **flèche bas / flèche haut** pour parcourir la liste sans quitter la case, **Entrée** (bouton **Ajouter**) ou **double-clic** pour choisir.

Valeurs DMX et potentiomètres DMX

Touche ou geste	Fenêtre	Action
Double-clic sur un canal	**Valeurs DMX…**	Ouvre les potentiomètres sur ce canal.
Entrée dans « Premier canal »	**Potentiomètres DMX…**	Affiche la page qui commence à ce canal.
Entrée dans la valeur d'un potentiomètre	**Potentiomètres DMX…**	Applique la valeur tapée.
Molette sur un potentiomètre	**Potentiomètres DMX…**	±1.
Maj + molette	**Potentiomètres DMX…**	±10.

Voir Valeurs DMX et potentiomètres DMX.

Autres fenêtres

Touche	Fenêtre	Action
T	**Son-lumière et tempo…**	Tap tempo (comme le bouton **TAP**), sauf quand le curseur est dans une zone de texte.
Échap, n'importe quelle touche ou un clic	Mire 🔎 **Identifier l'écran** (**Salle > Écrans…**)	Ferme la mire (elle se ferme aussi seule au bout de quelques secondes).
La touche à attendre	Propriétés d'un bloc **Attendre une touche**	Après un clic sur **Définir…**, la touche pressée devient la touche attendue.

Dans toutes les boîtes de dialogue

- **Entrée** valide le bouton par défaut (**OK**, **Ajouter**, **Enregistrer**… selon la fenêtre).
- **Échap** ferme sans valider (bouton **Annuler** ou **Fermer**), dans les fenêtres qui en ont un.
- Les zones de texte habituelles acceptent Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+A, etc.

Voir aussi

- Le mode show et la fenêtre de conduite
- La télécommande (touches GO)
- La timeline de la scène
- Les attentes (touche, heure, date, soleil)
- La simulation 2D et 3D

Glossaire

Les mots du métier et ceux de DreamShow, avec une définition courte. Les termes sont classés par ordre alphabétique.

A

- **Accueil du public** : ambiance de lumière d'avant-spectacle : la salle doucement éclairée, la scène dans la pénombre.
- **Adresse DMX** : numéro du premier canal qu'utilise un projecteur dans son univers (de 1 à 512). Un projecteur de 8 canaux à l'adresse 17 occupe les canaux 17 à 24. L'adresse réglée sur le projecteur doit être celle déclarée dans la salle.
- **Afficheur (backstage)** : écran d'information en coulisses ou en loges, qui affiche une page web servie par DreamShow ; les blocs « Afficheur… » de la timeline y envoient des messages. Voir Les afficheurs backstage.
- **Ambiance** : réglage d'ensemble de la lumière (plein feu, jour, soir, nuit, intérieur chaud, extérieur froid, mystère, accueil du public, noir) utilisé par les assistants et par la création de show avec une IA.
- **Armer (un robot)** : autoriser les blocs Robot à faire bouger le robot. Désarmé, ils sont ignorés. Voir Les robots humanoïdes.
- **Art-Net** : protocole qui transporte le DMX sur un réseau informatique (Ethernet, Wi-Fi), vers un **nœud** Art-Net qui le ressort en câble DMX. Chaque univers a un numéro réseau (0 à 32 767 dans DreamShow).
- **Attente** : bloc de timeline qui arrête la lecture jusqu'à une touche, une durée, une heure, une date ou le lever / coucher du soleil. Voir Les attentes.
- **Auto** : déclenchement d'une scène qui passe toute seule à la suivante après un délai.
- **Auto-fade (débrayer l')** : case qui empêche tout enchaînement automatique : on avance tout au GO.
- **Autosave** : sous-dossier où DreamShow garde une copie datée de chaque fichier enregistré.
- **Avant-scène** : partie du plateau la plus proche du public.

B

- **Bibliothèque de projecteurs** : l'ensemble des définitions de projecteurs connues de DreamShow (plus de 1 600, venues de QLC+ et de Polux), qu'on peut compléter. Voir La bibliothèque de projecteurs.
- **Bibliothèques** (panneau) : panneau de l'écran principal qui contient les groupes, les médias, les effets, les trajectoires et la liste **Autres**, à faire glisser sur la timeline.

- **Bloc** : élément placé sur une piste de la timeline, avec un départ et souvent une durée : lumière, effet, son, vidéo, attente, saut, robot, masque, afficheur…
- **Boucle** : réglage d'une scène dont la timeline recommence toute seule jusqu'au GO (ou jusqu'à une durée maximale).
- **BPM** : battements par minute, le tempo d'une musique.

C

- **Calibration (d'une lyre)** : réglage qui enregistre où pointe une lyre sur quatre coins de la scène (plus deux points facultatifs sur le mur du fond), pour qu'elle vise juste. Voir La calibration des lyres.
- **Canal (DMX)** : une des 512 valeurs d'un univers, de 0 à 255. Un projecteur en utilise un ou plusieurs (intensité, rouge, vert, bleu, pan, tilt…).
- **Canal fin (16 bits)** : second canal qui affine un réglage (pan, tilt, intensité) : les deux ensemble donnent 65 536 pas au lieu de 256, pour des mouvements et des fondus sans à-coups.
- **Cellule** : partie d'un projecteur qui se règle séparément (chaque LED d'une barre, chaque pixel d'une matrice, chaque tête d'un projecteur multi-faisceaux).
- **Conduite** : la suite des scènes du spectacle, dans l'ordre où le régisseur les envoie. Par extension, la **fenêtre de conduite** du mode show.
- **Contre-jour (contre)** : projecteur placé derrière les comédiens, qui les éclaire de dos.
- **Contrôles manuels** : fenêtre qui pilote à la main les appareils déclarés « manuels » (treuil, alimentation de lyres, shutters), imposés en permanence, hors séquence. Voir Les contrôles manuels.
- **Cour** : côté droit de la scène vu du public.

D

- **Déclenchement** : la façon dont une scène passe à la suivante : **GO manuel**, **Auto** (après un délai) ou **Enchaîné** (quand tout ce qu'elle contient est fini).
- **Définition (de projecteur)** : la description d'un modèle : ses modes, ses canaux et ce que fait chaque valeur. Formats importés : GDTF, QLC+ (.qxf), DJworld (.fxt).
- **DMX (DMX512)** : le langage standard des projecteurs : une suite de 512 canaux, envoyée en continu, environ 40 fois par seconde dans DreamShow.
- **.DmxStreaming** : format de fichier de DreamShow qui enregistre un flux DMX image par image. Il sert au player autonome et au stream DMX par une IA.

E

- **Écran** : sortie vidéo déclarée dans la salle : un moniteur Windows (joué par ppvideoplayer) ou un player vidéo IP. Voir Les écrans vidéo.

- **Effet** : réglage nommé d'un ou plusieurs projecteurs ou groupes, enregistré dans la bibliothèque et réutilisable dans tous les shows.
- **Effet dynamique** : bloc qui fait varier un réglage (intensité, couleur, arc-en-ciel, pan, tilt, cercle, huit) selon une forme d'onde, chaque projecteur décalé des autres pour créer une vague, un chenillard, un éventail… Voir Les effets dynamiques.
- **Enchaîné** : déclenchement d'une scène qui passe à la suivante dès que tout ce qu'elle contient est fini.
- **État final** : l'éclairage stable d'une scène, une fois sa timeline terminée. C'est aussi ce qu'on obtient en sautant directement sur la scène. Un projecteur non réglé dans l'état final est à zéro (sauf un treuil, conservé).

F

- **Face** : projecteur placé devant les comédiens, côté public.
- **Fixture** : mot anglais pour « appareil d'éclairage » ; DreamShow l'emploie pour tout appareil patché dans la salle (projecteur, lyre, machine à fumée, relais…).
- **Fondu** : passage progressif d'un éclairage à un autre. Le **fondu vers la suivante** d'une scène est la durée du passage vers la scène suivante, au GO ou en auto ; le **fondu d'entrée** et le **fondu de sortie** d'un bloc font monter et descendre son intensité seule. Voir Fondus et mix.
- **Fond de scène (lointain)** : partie du plateau la plus éloignée du public.

G

- **GDTF** : format ouvert de description de projecteurs, fourni par de nombreux fabricants.
- **Gobo** : motif découpé placé devant la lampe d'une lyre, qui projette une forme (étoile, feuillage…).
- **Go (GO)** : l'ordre de passer à la scène suivante, par le bouton **GO**, la barre d'espace ou une télécommande.
- **Groupe** : ensemble nommé de projecteurs de la salle (« Faces », « Lyres »…), qu'on règle d'un coup.

H

- **Horloge MIDI** : signal de tempo envoyé par un appareil MIDI, que DreamShow peut suivre.
- **HTP** (« le plus haut l'emporte ») : règle de mélange où, entre deux sources, l'intensité la plus forte gagne. DreamShow l'applique à l'intensité entre la conduite et une séquence parallèle.

I

- **Image clé** : étape enregistrée d'une trajectoire (position et réglages des lyres à un instant) ; DreamShow calcule le passage d'une image clé à l'autre.

- **Invisible** : réglage d'un appareil de la salle qui n'est dessiné ni sur le plan ni dans la simulation (relais, alimentation…), mais reste patché et piloté.

J

- **Jardin** : côté gauche de la scène vu du public.
- **Journal** : panneau qui affiche les messages de DreamShow (informations, avertissements, erreurs). Voir Journal, Audio et Horloge.

L

- **Ligne rouge** : la ligne verticale de la timeline qui montre l'instant joué.
- **LIVE** : bouton de l'écran principal ; allumé, la scène sélectionnée est envoyée aux interfaces DMX ; éteint, seule la simulation continue.
- **LTC** (Linear Time Code) : timecode transporté sous forme de signal audio, sur une piste son ou un câble audio.
- **LTP** (« le dernier l'emporte ») : règle de mélange où la source la plus récente gagne. DreamShow l'applique à tout sauf l'intensité (couleur, position…) entre la conduite et une séquence parallèle.
- **Lyre** : projecteur à tête motorisée qui s'oriente à distance (pan et tilt), souvent avec couleurs, gobos et zoom.

M

- **Masque LED** : masque à écran de LED, piloté en Bluetooth par MaskCtl, qui affiche des visages, des images ou une bouche qui parle. Voir Les masques LED.
- **MaskCtl** : programme fourni avec DreamShow qui relie les masques LED au PC en Bluetooth.
- **Médias** : les fichiers son, vidéo et flux DMX d'un show, rangés dans le dossier `medias\<nom du show>`.
- **Message conduite** : texte affiché en grand pendant une scène en mode show : ce que le régisseur attend avant d'appuyer sur GO.
- **MIDI** : norme de communication des instruments et contrôleurs musicaux ; DreamShow accepte des contrôleurs MIDI (boutons, faders) et renvoie l'état sur leurs LED. Voir Les contrôleurs MIDI.
- **Mix** : sur une même piste, deux blocs de lumière qui se chevauchent se fondent l'un dans l'autre pendant le chevauchement : couleurs et positions glissent de l'un à l'autre. Voir Fondus et mix.
- **Mode DMX** : configuration d'un projecteur qui fixe son nombre de canaux et leur rôle (par exemple 8 canaux ou 16 canaux). Le mode choisi dans la salle doit être celui réglé sur l'appareil.

- **Mode show** : utilisation en spectacle, avec la fenêtre de conduite. Voir Le mode show et la fenêtre de conduite.
- **Mode visualiseur** : mode où DreamShow reçoit le DMX d'un autre logiciel ou d'une table lumière (Art-Net ou sACN) et l'affiche dans sa simulation, sans rien envoyer. Voir Le mode visualiseur.
- **MTC** (MIDI Time Code) : timecode transporté par une liaison MIDI.

N

- **Noir** : extinction de la lumière. **NOIR** (fenêtre de conduite) est le noir général d'urgence, qu'une seconde pression relâche ; les appareils manuels restent tels quels.
- **Nœud (Art-Net)** : boîtier qui reçoit le DMX par le réseau et le ressort sur des prises DMX.

O

- **Obturateur (shutter)** : canal d'un projecteur qui ouvre, ferme ou fait clignoter (stroboscope) le faisceau.
- **OSC** (Open Sound Control) : protocole réseau de commande, utilisé par TouchOSC, Companion, QLab… pour piloter DreamShow. Voir La télécommande OSC.

P

- **Palette** : couleur, position ou réglage de faisceau nommé, qu'on applique d'un clic ; modifier la palette modifie toutes les scènes qui l'utilisent. Voir Les palettes.
- **Pan** : rotation horizontale d'une lyre.
- **PAR** : projecteur fixe à faisceau large, aujourd'hui le plus souvent à LED de couleur.
- **Patch** : l'affectation des projecteurs à leurs univers et adresses DMX.
- **Piste** : ligne horizontale de la timeline qui porte des blocs. Une scène peut avoir plusieurs pistes qui jouent en même temps.
- **Pixel mapping** : bloc qui fait passer une image animée (dégradé, arc-en-ciel, vague, feu, image…) sur les cellules de barres LED, de matrices ou de projecteurs. Voir Le pixel mapping.
- **Player autonome** : petit boîtier (ESP32, Raspberry Pi, mini-PC) qui rejoue un show exporté sans PC. Voir Le player autonome.
- **Player vidéo IP** : boîtier vidéo relié au réseau, qui joue des vidéos stockées sur lui, sur ordre de DreamShow.
- **Plein feu** : tout le plateau éclairé au maximum.
- **Potentiomètres DMX** : fenêtre qui force des canaux à la main par-dessus la conduite. Voir Valeurs DMX et potentiomètres DMX.
- **Poursuite** : projecteur qui suit un artiste. Dans DreamShow, des lyres pilotées au doigt depuis une tablette. Voir La poursuite sur tablette.

- **ppvideoplayer** : le lecteur vidéo installé avec DreamShow, qui joue les vidéos sur les moniteurs.
- **Prêt** : état d'avant-spectacle (noir, médias arrêtés) ; le GO suivant lance la scène 1. La **Remise à zéro (Prêt)** y ramène.
- **Prisme** : élément optique d'une lyre qui démultiplie le faisceau.
- **Projecteur** : appareil d'éclairage de scène (voir aussi fixture, lyre, PAR, wash).

Q

- **QLC+** : logiciel libre de lumière dont DreamShow reprend la bibliothèque de définitions (fichiers .qxf).

R

- **Repère** : nom court et stable d'une scène (par exemple « pluie ») ; les sauts et les séquences parallèles visent la scène par ce nom, même si on insère ou déplace des scènes. Voir Sauts et repères de scène.
- **Robot humanoïde** : robot Booster K1 piloté depuis la timeline par des blocs Robot. Voir Les robots humanoïdes.

S

- **sACN** (E1.31) : autre protocole qui transporte le DMX sur un réseau ; univers numérotés de 1 à 63 999.
- **Salle** : le lieu décrit dans DreamShow : ses dimensions, ses projecteurs placés en mètres, leurs adresses, leurs groupes, ses écrans, ses connexions DMX. Une salle peut servir à plusieurs shows.
- **Sans direction** : réglage d'un appareil de la salle (machine à fumée, bandeau LED, éclairage de salle…) qui s'allume sans faisceau orienté.
- **Saut** : bloc « Aller à la scène… » qui fait passer la conduite à une autre scène quand la ligne rouge l'atteint.
- **Scène** : une étape du show, déclenchée par GO, automatiquement ou en enchaînement. Elle a une timeline et un état final.
- **Séquence parallèle** : seconde lecture lancée depuis une scène, qui joue en même temps que la conduite principale. Voir Les séquences parallèles.
- **Show** : le spectacle dans DreamShow : une suite de scènes, enregistrée dans un fichier `.show.json`.
- **Simulation** : la salle dessinée en 2D ou en 3D avec ses faisceaux et ses écrans, calée sur la ligne rouge. Le bouton ⏻ la coupe. Voir La simulation 2D et 3D.
- **Slot** : emplacement d'un player vidéo IP auquel on associe un fichier vidéo.

- **Son-lumière** : fonction où la musique (micro, entrée ligne ou son du PC) fait varier l'intensité d'un groupe, avec détection du tempo. Voir Son-lumière et tempo.
- **Stroboscope** : appareil, ou réglage d'obturateur, qui produit des éclairs rapides. DreamShow ne le déclenche jamais automatiquement depuis un assistant ou une IA.
- **Stream DMX** : flux DMX enregistré image par image (fichier .DmxStreaming), joué par un bloc ▦ de la timeline. Voir Stream DMX par une IA.

T

- **Tap tempo** : donner le tempo en tapant en rythme sur un bouton (**TAP**) ou une touche.
- **Télécommande (touches GO)** : télécommande de présentation 2,4 GHz dont les boutons envoient des touches de clavier, affectées au GO, au pas précédent et au noir. Voir La télécommande (touches GO).
- **Télécommande web** : téléphone ou tablette du réseau qui pilote le show depuis son navigateur. Voir La télécommande web.
- **Tilt** : inclinaison verticale d'une lyre.
- **Timecode** : signal horaire (heures:minutes:secondes:images) venu d'une piste son, d'une table ou d'un logiciel, qui fait démarrer chaque scène à son heure. Voir Le timecode (LTC / MTC).
- **Timeline** : la frise temporelle d'une scène, avec ses pistes et ses blocs. Voir La timeline de la scène.
- **Trajectoire** : mouvement de lyres décrit par des images clés, placé sur la timeline comme un bloc. Voir Les trajectoires.

U

- **uDMX** : petite interface USB-DMX à un univers.
- **Univers** : un ensemble de 512 canaux DMX, c'est-à-dire une ligne DMX. Une grande salle en utilise plusieurs.
- **USB DMX PRO** : interface USB-DMX (type Enttec DMX USB PRO), reconnue par Windows comme un port COM.

V

- **Valeurs DMX** : fenêtre qui montre en direct les 512 canaux de chaque univers tels qu'ils sont envoyés.
- **Viser** : outil qui oriente les lyres sélectionnées vers le point cliqué sur le plan ou dans la vue 3D. Voir Viser et couvrir une zone avec les lyres.

W

- **Wash** : projecteur (souvent une lyre) à faisceau large et doux, qui « lave » une surface de lumière.

Z

- **Zone** : outil qui dessine une zone sur le plan ; les lyres sélectionnées la couvrent. Dans les ambiances : jardin, centre, cour, avant-scène, fond ou tout le plateau.
- **Zoom** : réglage de l'ouverture du faisceau, du plus serré au plus large.

Voir aussi

- Bienvenue dans DreamShow
- Vue d'ensemble de l'écran principal
- Raccourcis clavier